

# Desenvolvendo um Jogo de Ação Inspirado na Luta Livre Mexicana

Bruno Bandeira

Jogos Digitais – Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos)  
CEP – 93.022-000 – São Leopoldo – RS – Brasil

brunobandeira3@gmail.com

**Abstract.** This paper describes the creation of a digital game of the Beat 'em up genre, based on the mexican culture. The country's culture was applied to the art of the game as well as the gameplay and music.

**Resumo.** Este trabalho descreve a criação de um jogo digital do gênero Beat 'em up, inspirado na cultura mexicana. A cultura do país foi aplicada na arte do jogo, bem como na jogabilidade e na música.

## 1. Introdução

O objetivo do presente projeto é o desenvolvimento de um jogo do gênero Beat 'em up, inspirado na cultura mexicana. Utilizando o lema deste estilo de arte, o jogo conta com cenários coloridos, músicas, folclore e cultura que representam o México.

Com este projeto, espera-se criar uma experiência rica para o jogador, tornando o jogo agradável e familiar para ele, representando o gênero Beat 'em up.

*Beat 'em ups* são jogos eletrônicos focados no combate corpo a corpo contra múltiplas ondas de inimigos[1]. Geralmente estes jogos se desenrolam em cenários urbanos, onde a trama gira em torno do combate ao crime ou na vingança do protagonista. Este gênero é notado devido a sua jogabilidade simples.

O jogo desenvolvido também tem como objetivo não apenas atrair novos fãs do gênero, mas em manter os fãs atuais satisfeitos.

O projeto foi idealizado de maneira a utilizar o *feedback* de um grupo focal para nortear e achar o ponto certo dos elementos do jogo, visual, jogabilidade, músicas e efeitos sonoros. O grupo focal[2] é uma técnica que consiste em reunir um grupo de pessoas, pertencendo ou não ao público alvo que o produto deseja atingir, para que testem o produto. Estes testes revelam primeiras impressões, revisões que devem ser feitas, assim como ideias e conceitos que podem ser incorporados ao produto.

A construção do jogo foi realizada pelo autor após o resultado das pesquisas que trouxeram referências sobre a cultura mexicana e suas tradições. Além disso, as técnicas de desenvolvimento de jogos aprendidas durante o curso fizeram parte do processo e, claro, fizeram parte do embasamento que permitiu ao acadêmico planejar, desenhar e apresentar o enredo do jogo.

A organização do texto reflete os passos e etapas da construção do jogo. O capítulo 2 descreve a ideia inicial para o projeto, contando sobre o design do jogo e sobre ideias e justificativas para tal design. No capítulo 3 é descrito toda a jogabilidade do jogo. No capítulo 4 é descrito como foi implementada a ideia sugerida no capítulo 2.

O capítulo 5 explica como foi feita a avaliação do jogo e quais os pontos ressaltados. O último capítulo descreve algumas lições aprendidas durante o desenvolvimento deste projeto. Estas lições foram coletadas e organizadas em uma lista, para que possam ser utilizadas em futuros trabalhos.

## 2. Proposta do Produto

*Viva La Lucha!* colocará o jogador no controle de um jovem lutador de luta livre inexperiente: o Chaparrito, que irá jogar em cenários coloridos, buscando itens e habilidades novas para se tornar um grande lutador tal como seu pai.

### 2.1. História

Chaparrito, com sua honra ferida, parte em busca de vingança contra El Señor del Dolor. O herói descobre um mundo cheio de perigos com adversários perniciosos e destemidos. Cada vitória o deixa mais perto da sua meta, mas ele pode ser derrotado. Neste caso, o lutador a buscará melhor desempenho e novas habilidades.

Quando estiver pronto, fisicamente e mentalmente, Chaparrito, enfim, enfrenta seu destino: avança no ringue para retomar a honra de sua família contra o cruel El Señor del Dolor. Se vencedor, mesmo com sua breve carreira, entrará no panteão dos campeões.

### 2.2. Decisões Estéticas

Toda a identidade visual do projeto buscar ser compatível com a cultura da luta livre e mexicana. As fases do jogo foram inspiradas na arquitetura do país, guiadas pelas imagens dos livros Historia del Nombre y de la Fundacion de Mexico[3] e Historia de la Arquitectura Mexicana[4], usando muitas cores criando um visual atraente. Os inimigos foram caracterizados conforme a estética do cenário, e possuem um padrão de cores de máscaras que servem para identificar seu tipo.

*Lucha libre* (em português, luta livre) é um termo usado no México e em outras áreas em que a língua espanhola é falada, para se referir a uma forma de luta profissional, envolvendo várias técnicas e movimentos. O lutador mexicano é caracterizado pela rápida sequência de golpes e como bem os golpes aéreos. Outro ponto de destaque da *lucha libre* são as máscaras, usadas na modalidade e, em geral, coloridas. Segundo os mexicanos, as máscaras têm um significado para a cultura mexicana, principalmente dos astecas. No início, as máscaras eram muito simples com cores para distinguirem um lutador do outro. Na *lucha libre* moderna, as máscaras são coloridas e com design de animais, deuses, heróis antigos e outros personagens, que distinguem o lutador durante sua carreira.

Virtualmente, os lutadores mexicanos começam a sua carreira com uma máscara, alguns deixam de lado, e outros continuam. Para muitos, perder a máscara significa perder sua honra, e, com isso, perder também popularidade. A máscara é considerada "sagrada" em alguns lugares - tanto que em uma luta, se o lutador arrancar a máscara do outro, é desqualificado da disputa. Ou seja, nota-se que essa aura em torno da máscara tem força para a cultura mexicana e influência a construção e a condução da *lucha libre*. Referências sobre isso podem ser encontradas no livro *Telecatch, Almanaque da Luta Livre*[5].

### **3. Jogabilidade**

O jogador controlará Chaparrito por fases horizontais. Durante o jogo, o lutador ganhará habilidades novas. Além disso, Chaparrito poderá encontrar pelas fases itens de cura e outros que darão pontos.

Para se mover lateralmente, basta o jogador usar as teclas A e D, e pular com a barra de espaço. A tecla U começa o combo de ataque. As teclas, 1, 2, 3, 4, 5 selecionam os poderes possuídos pelo jogador.

Os poderes ativados duram 20 segundos, mas não podem ser desativados e só poderão ser ativados novamente 25 segundos depois, considerando cinco segundos de *cooldown*. Os golpes básicos são rápidos, permitem ao jogador atacar e se distanciar para desviar do ataque de um outro inimigo que se aproxima.

Já os golpes fortes causam dano relativamente alto, acelerando a queda de energia de inimigos especiais - em compensação, por serem lentos, deixam o jogador vulnerável enquanto executa a animação, podendo ficar cercado por vários inimigos.

O poder como Super Soco pode compensar a fraqueza do golpe básico, tornando-o uma opção viável para derrotar inimigos mais fortes sem sacrificar velocidade.

O poder da Super Velocidade compensa a lentidão do golpe forte, possibilitando que ele seja usado para derrotar rapidamente grupos numerosos de inimigos, sem ficar vulnerável enquanto executa a animação.

O poder de Super Pulo funciona não apenas como ferramenta para alcance de áreas antes inacessíveis, como também uma forma de fuga. O segundo pulo garante que o jogador caia a uma maior distância dos inimigos, caso esteja em uma situação desvantajosa.

Usar o poder da Bola de Fogo permite ao jogador além de causar dano, manter uma distância segura do inimigo.

Caso o jogador esteja cercado de muitos inimigos, há possibilidade de usar a magia de Paralisar os inimigos, que ficam sem se mover por cinco segundos, tempo suficiente para o jogador investir golpes.

#### **3.1. Controles**

Os controles do jogo são compostos de duas partes elementares. As fases horizontais, que têm como controlador o teclado. No caso dos *Menus*, um clique do sobre a tela com o *mouse* fará com que a *cutscene* atual avance para o próximo quadro.

#### **3.2. Personagens**

O personagem principal é o Chaparrito, um lutador de *Lucha Libre* e o alter ego do jogador. Chaparrito poderá usar itens durante o jogo e máscaras que lhe darão novos poderes. Ele poderá ainda levar 100 pontos de dano.

O inimigo um é o comum, o mais básico do jogo. Ele se movimenta para frente e busca atacar o personagem com golpes. Morre ao ser atingido cinco vezes. Usa por padrão máscara de cor amarela sendo personificado por características próprias em cada fase. São elas: a) *El Viejo Pueblo*: aparece vestido de pessoas da vila com ponchos; b) *¡Olé!* na qual ele é um toureiro; c) *¡Que Místico!* em que ele aparece como asteca; d)

Dia de los *Muertos* se faz presente como caveira; e) La Noche Sinistra aparece como morcego.

Já o inimigo dois, considerado inimigo comum, movimenta-se para frente e busca atacar o personagem com chutes, que causam o dobro de dano. Ele morre ao ser atingido cinco vezes. Usa por padrão máscara de cor verde e possui variações em cada fase: a) *El Viejo Pueblo*: aparece vestido como pessoas da vila com ponchos; b) ¡Olé!: aparece como toureiro; c) ¡Que Místico!: aparece como asteca; d) *Dia de los Muertos*: é a caveira da fase; e) *La Noche Sinistra*: aparece como morcego.

O inimigo três, considerado comum também, se movimenta para frente e busca atacar o personagem com um bastão, que causa o dobro de dano. Tal como o inimigo número dois morre ao ser atingido cinco vezes. Usa por padrão máscara de cor vermelha e possui variações em cada fase que aparece, são elas: a) *El Viejo Pueblo* aparece vestido como pessoas da vila com ponchos; b) ¡Olé!: aparece como toureiro; c) ¡Que Místico!: é um asteca; d) *Dia de los Muertos*: aparece como caveira; e) *La Noche Sinistra*: é um morcego.

O Cactus José é o inimigo final da fase *El Viejo Pueblo*. Seu ataque consiste em chutar ou golpear o jogador, buscando causar danos. Para vencê-lo, o jogador deve buscar ser mais rápido. Morre ao levar cerca de 20 golpes. Ao ser vencido, deixa a máscara que dá ao jogador a habilidade de Super Soco.

O inimigo final da fase ¡Olé!, El Cuerno Increíble tem como ataque a ação de correr em grande velocidade para cima do jogador buscando causar danos. O jogador para vencê-lo deve prestar atenção no momento em que ele estiver em pé, armando o golpe. Morre ao levar cerca de 20 golpes. Ao ser vencido, deixa a máscara que dá ao jogador a habilidade de Super Velocidade.

Huitzilopochtli, inimigo final da fase ¡Que Místico!, lança bolas de fogo em direção ao oponente e quando sua vida chega a um estado crítico (cerca de 90% de dano), as bolas de fogo caem do céu. O jogador para vencê-lo deve prestar atenção no momento em que ele estiver em pé, armando o golpe. Morre ao levar cerca de 20 golpes. Ao ser vencido, deixa a máscara que dá ao jogador a habilidade de Bolas de Fogo.

A Dama de la Muerte, inimiga final da fase *Dia de los Muertos*, é o único personagem feminino e seu ataque consiste em paralisar e atacar o inimigo. Para driblá-la, o jogador deve prestar atenção no momento em que ele estiver em pé, armando o golpe. Morre ao levar cerca de 20 golpes. Ao ser vencido, deixa a máscara que concede ao jogador a habilidade de Paralisar Inimigos. Os inimigos da fase aparecem no momento da luta final.

El Murciélagos, inimigo final da fase *La Noche Sinistra*. Seu ataque consiste em sumir da tela e dar rasantes no personagem. O jogador para vencê-lo deve prestar atenção no momento em que ele estiver em pé, armando o golpe. Morre ao levar cerca de 20. Ao ser vencido, deixa a máscara que dá ao jogador a habilidade de Super Pulo.

Chefão do jogo, El Señor del Dolor, aparecerá em uma fase onde se tem apenas um ringue de Luta Livre. Seu ataque consiste, inicialmente, em dar socos que tiram o dobro de energia do personagem. Quando sua energia chega na metade se defende. Nos últimos pontos de vida, o inimigo usa o ataque especial, girando com suas mãos em chamas em direção ao personagem. O movimento é reforçado até ele ganhar ou ser derrotado. O jogador deve usar todas as suas habilidades para terminar o jogo e vencê-

lo. Morre ao levar cerca de 30 golpes. Ao ser vencido, o jogo se encerra.

### 3.3. Habilidades

A seguir, estão descritas as habilidades obtidas quando o jogador derrota um chefe de fase: a) Super Velocidade: aumenta a velocidade do personagem. ; b) Super Pulo é um pulo duplo. ; c) Super Soco que dobra o valor dos golpes. ; d) Bola de Fogo é o golpe à distância com valor igual aos golpes comuns. e) Máscara Paralisante, capaz de paralisar os inimigos por alguns segundos.

### 3.4. Itens

O jogo apresenta alguns itens particulares, que podem auxiliar o jogador. Foram criados quatro itens com esse objetivo. São eles: a) Jalapeño, que aumenta a resistência do personagem, deixando-o imbatível por dez segundos; b) Guacamole que permite ao jogador recuperar 25% da vida; c) La Mascara dá um continue a mais para o jogador; d) Cinturão Mexicano que dá mil pontos ao jogador.

## 4. Processo de Desenvolvimento

### 4.1. Arte 2D – Interface e Tela do Jogo

O jogo possui tela inicial conforme a Figura 1, telas entre as fases mostrando a máscara conquistada e o novo poder (podem ser vistas nas Figuras 2,3,4,5 e 6) e um menu modo *pause* que indica o poder que cada máscara dá ao personagem, Figura 7.



Figura 1. Tela inicial do jogo



Figura 2. Tela fim da primeira fase



Figura 3. Tela fim da segunda fase



Figura 4. Tela fim da terceira fase



Figura 5. Tela fim da quarta fase



Figura 6. Tela fim da quinta fase



**Figura 7. Tela de pause do jogo**

#### **4.2. Apresentação dos Itens**

Ao longo das fases do jogo, itens aguardam o jogador. Esses itens servem para curar, dar uma vida extra, bônus e aumentar o poder de ataque do personagem. As texturas são aplicadas em um plano simples. Veja as Figuras a seguir.



**Figura 8. Item Guacamole**



**Figura 9. Item Máscara**



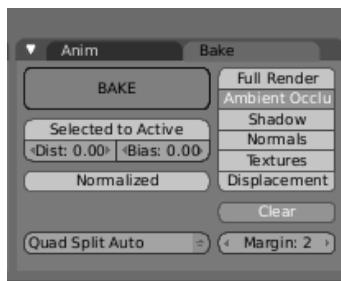
**Figura 10. Item Cinturão**



**Figura 11. Item Jalapeño**

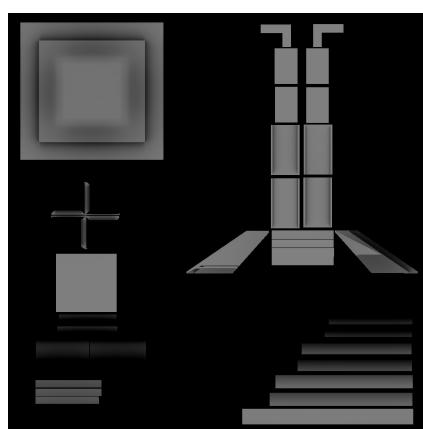
#### 4.3. Texturas

Para cada modelo foi gerado um mapa de oclusão através do *Bake*, ferramenta do software *Blender*.



**Figura 12. Menu *Bake* no *Blender***

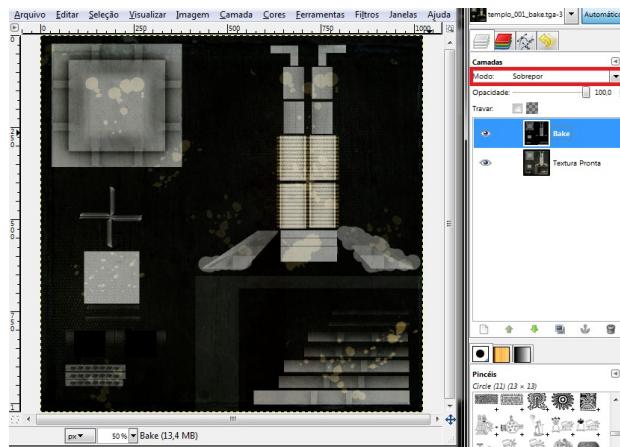
A ferramenta funciona da seguinte forma: depois de fazer o mapeamento UV do modelo e posicionar luzes é possível fazer o mapeamento com oclusão, método mais básico para simular a iluminação indireta. Tal método usa a distância entre os objetos para clarear ou escurecer a cena: quanto maior a distância entre as faces, mais um objeto será iluminado. Assim que tudo estiver pronto, basta pressionar o botão *Bake* e esperar o resultado, Figura 13.



**Figura 13. Resultado do *Bake***

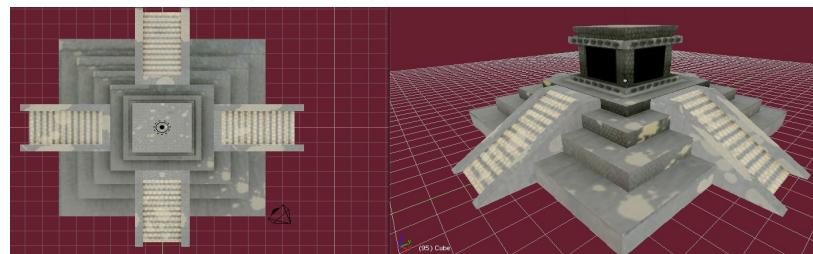
O programa irá gerar uma textura com iluminação e sombras. Com o editor de imagens *Gimp*, essa textura foi adicionada em uma nova camada em modo *Overlay*, para que com cores, texturas e a informação de sombras seja preservada como mostra a

Figura abaixo.



**Figura 14. Cores, texturas e sombras preservadas**

Combinando as duas camadas, a textura está pronta para ser adicionada ao modelo. O resultado deixa os modelos finalizados com um aspecto bem mais profissional.



**Figura 15. Modelo com textura aplicada**

#### 4.4. Cinemáticas

O jogo conta com *cutscenes* no início e final do jogo, que servem para contar a história do *game*. Segue o resultado final de algumas cenas de acordo com o que foi planejado no *Design Doc*.



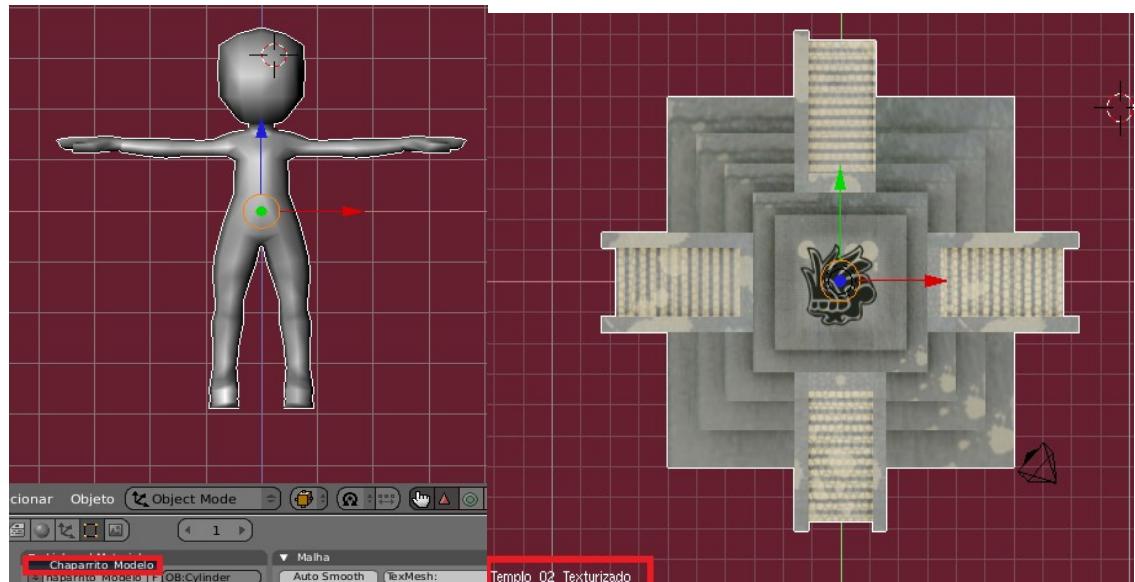
**Figura 16. Cutscene inicial apresentando o personagem principal**



**Figura 17.** Cutscene final mostrando a vitória do personagem

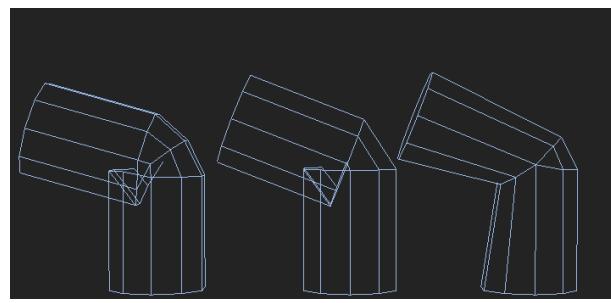
#### 4.5. Arte 3D – Modelos

Cada modelo (personagem, cenário ou objeto) recebeu um nome e foi centralizado em seu eixo, facilitando na importação para a ferramenta *Unity*. Dessa forma, fica mais fácil localizar os objetos pelo nome e ao colocá-lo em cena, sua orientação, XYZ, fica correta, Figura 18.

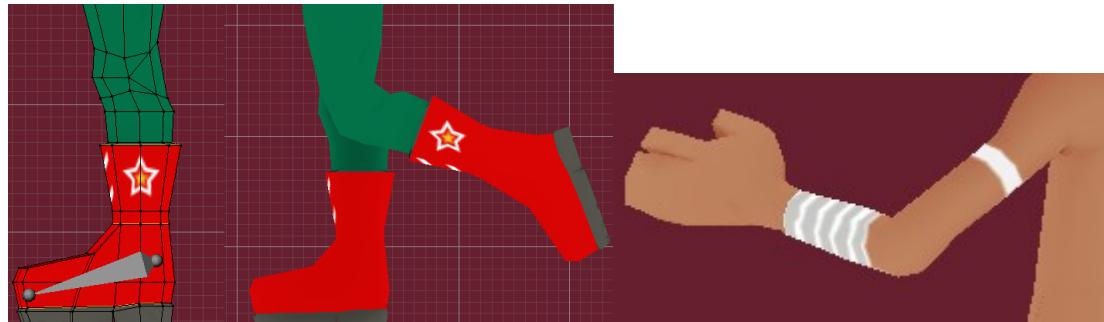


**Figura 18.** Objetos centralizados e com nome

Nos personagens que foram animados, foi usada uma técnica de deformação de malhas nas juntas dos modelos (Figura 19). Para tanto, foram construídos dois círculos ao redor da malha a ser deformada, e, em seguida, feita a junção das vértices de ambos os círculos até a metade. O resultado foi bastante satisfatório. Os modelos apresentaram uma boa aparência nas deformações, Figura 20.



**Figura 19. Modelos com malhas deformadas**



**Figura 20. Deformação correta nas juntas**

#### 4.6. Animação dos modelos

Um esqueleto simples foi criado para cada personagem, mostrado na Figura abaixo.



**Figura 21. Esqueleto aplicado no personagem**

Cada osso recebeu um nome correspondente, facilitando a animação e importação do modelo para a *Unity* (Figura 22).



**Figura 22. Partes do esqueleto com nome**

Apesar da escolha por um esqueleto mais simples, ele se mostrou eficaz na animação e os movimentos dos personagens não foram comprometidos.

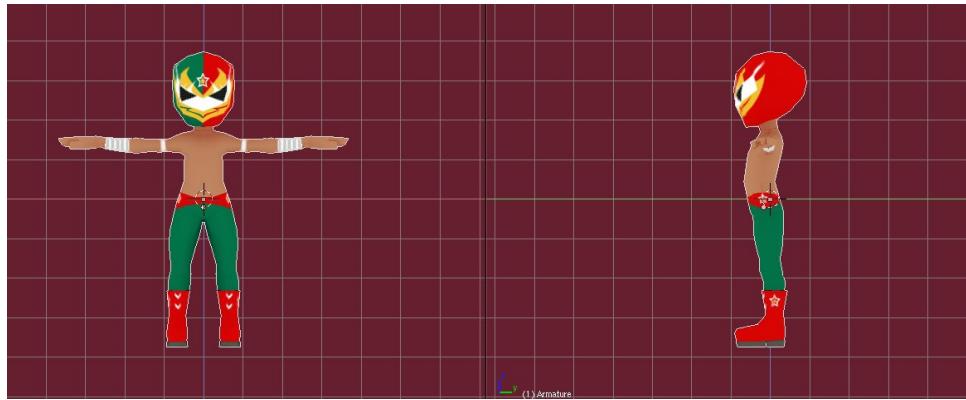
#### 4.7. Personagem Principal

O personagem principal teve seu *design* pensado a partir de referências de heróis de luta livre mexicanos da atualidade e suas cores são baseadas na bandeira do México, seu conceito inicial pode ser visto na Figura a seguir.



**Figura 23. Desenho do conceito do personagem Chaparrito**

A concepção envolveu a criação do personagem com aspecto de desenho animado, de visual exagerado e textura simples. Para tanto, foram usados poucos polígonos: 730, a Figura 24 mostra o personagem pronto.



**Figura 24. Modelo do personagem principal pronto**

Após a modelagem, foi criado um esqueleto para que o personagem pudesse ser animado. Ao todo, foram definidas de dez a 15 animações para o herói.

#### 4.8. Modelos da Primeira Fase do Jogo

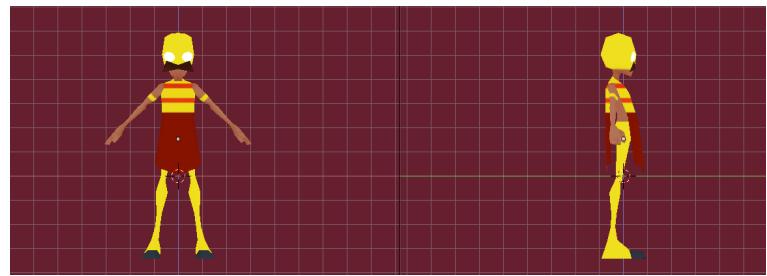
O mesmo processo se repetiu para a criação dos inimigos do jogo e chefes, ou seja, foi primeiro pensado o conceito, modelado e por fim animado. Segue abaixo o conceito dos inimigos comuns.



**Figura 25. Conceito de inimigos comuns**

Por conceito, os inimigos possuem uma máscara simples em que há predomínio de uma cor, conforme seu tipo de ataque. Os inimigos não são musculosos, usam botas e maiôs de luta simples. Assim, foram criados os modelos, sempre buscando um número razoável de polígonos e um visual cartunesco.

O primeiro inimigo possui uma máscara amarela, bigodes e poncho, características dos moradores de vilas, Figura 26. Ele possui 550 polígonos, abaixo do planejado e cinco animações.



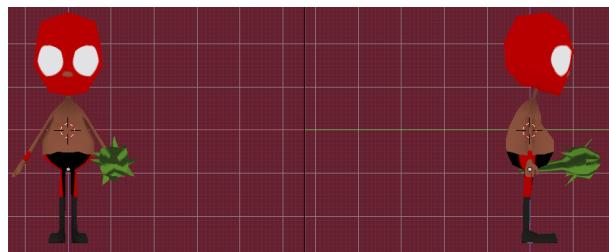
**Figura 26. O primeiro inimigo**

O segundo inimigo possui uma máscara verde e suas cores representam o clima e vegetação do país, veja abaixo na Figura 27. Possui 680 polígonos, abaixo do planejado e cinco animações.



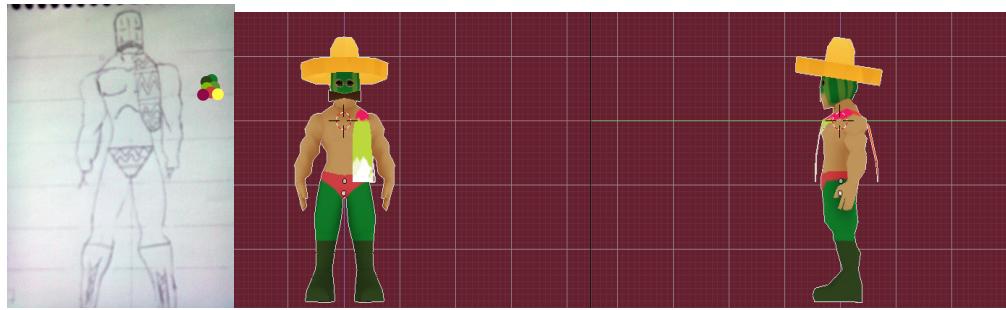
**Figura 27. O segundo inimigo**

O terceiro inimigo usa uma máscara vermelha e suas cores representam os famosos Mariachi. O personagem tem em mãos um cactus, um dos maiores símbolos mexicanos, representado até na bandeira do país. Para sua construção foram usados 585 polígonos, abaixo do planejado, e cinco animações, Figura 28.



**Figura 28. O terceiro inimigo**

O chefão, inimigo final da primeira fase, tem tantos detalhes quanto o personagem principal. Seu conceito e cores planejadas foram respeitados, a Figura 29 mostra o conceito e resultado.

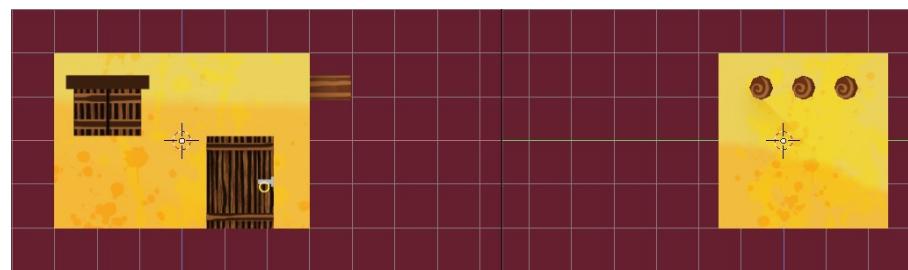


**Figura 29. Inimigo final da primeira fase**

Na modelagem, o personagem sofreu poucas alterações, ganhou um sombreiro e sua sunga foi substituída por uma calça. Mesmo com a incorporação dos novos elementos o personagem continuou com o número de polígonos abaixo do esperado, resultando num total de 555 polígonos.

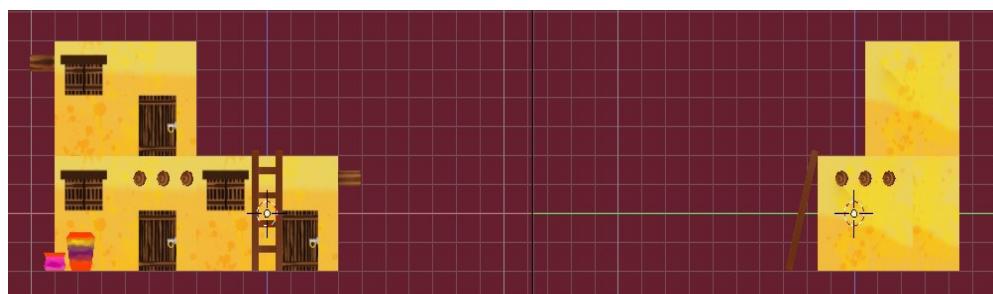
Com os personagens prontos, iniciou-se a modelagem dos elementos da primeira fase de acordo com as referências pesquisadas. Para a primeira fase, foram desenhados os seguintes objetos: diferentes tipos de casas e cactos, uma igreja, muros e um pórtico.

A primeira casa possui ao todo 52 polígonos, resultado abaixo do esperado, a seguir o resultado na Figura 30.



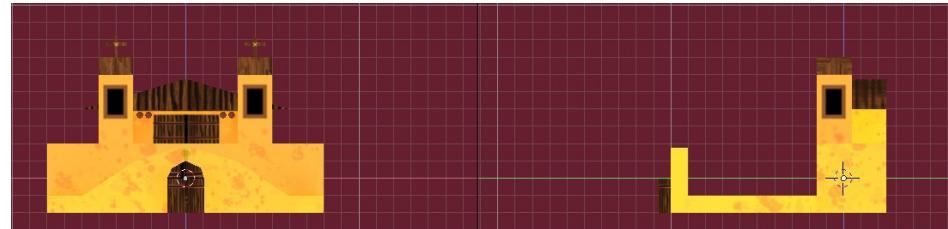
**Figura 30. A primeira casa da fase**

A segunda casa possui ao todo 220 polígonos, Figura 31.



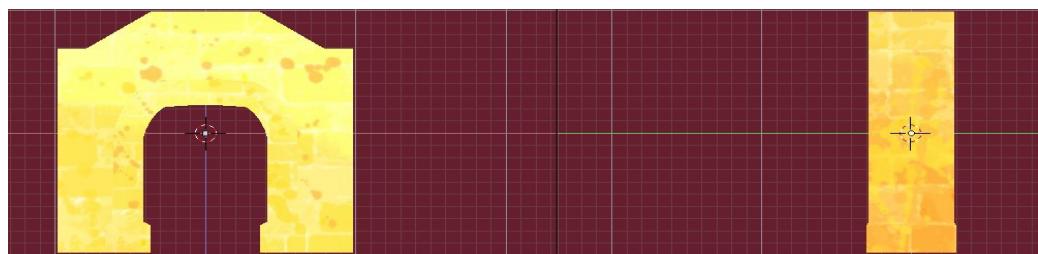
**Figura 31. A segunda casa da fase**

A Igreja possui ao todo 150 polígonos, resultado abaixo do esperado.



**Figura 32. A Igreja da fase**

O pórtico possui ao todo 116 polígonos, resultado abaixo do esperado, Figura 33.



**Figura 33. O Pórtico pronto**

O muro é um objeto simples que possui ao todo seis polígonos. O modelo aparece com dois tipos de textura (a Figura 34 mostra o primeiro tipo). No começo da fase, será apresentado um muro com cartaz afixado, que remete ao chefão final. Durante a fase, aparecerão outros muros apenas com a textura.



**Figura 34. O primeiro muro da fase**

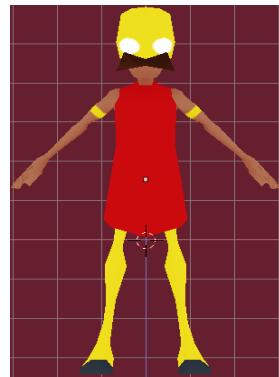
Foram modelados três tipos de cactos, o primeiro com 88 polígonos, o segundo com 176 e o terceiro com apenas 96, imagem 35.



**Figura 35. Três modelos de cactos**

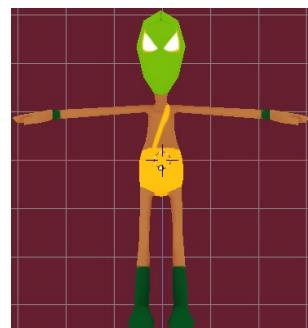
#### **4.9. Modelos da Segunda Fase do Jogo**

Como o tema da segunda fase é uma arena de tourada, os inimigos foram pensados de forma particular. O primeiro inimigo possui as cores de um Toureiro. Seu poncho se transforma em um capote vermelho usado para tourear, Figura abaixo.



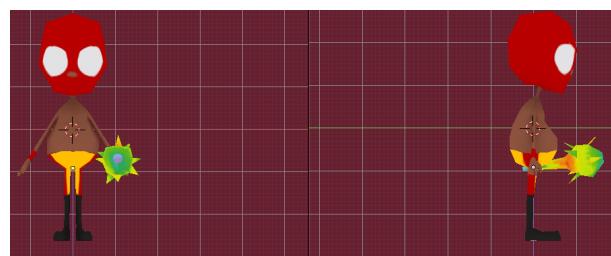
**Figura 36. Inimigo inspirado na Figura do Toureiro**

O segundo inimigo representa os Picadores, que aparecem na segunda seção da tourada em seus cavalos, Figura 37.



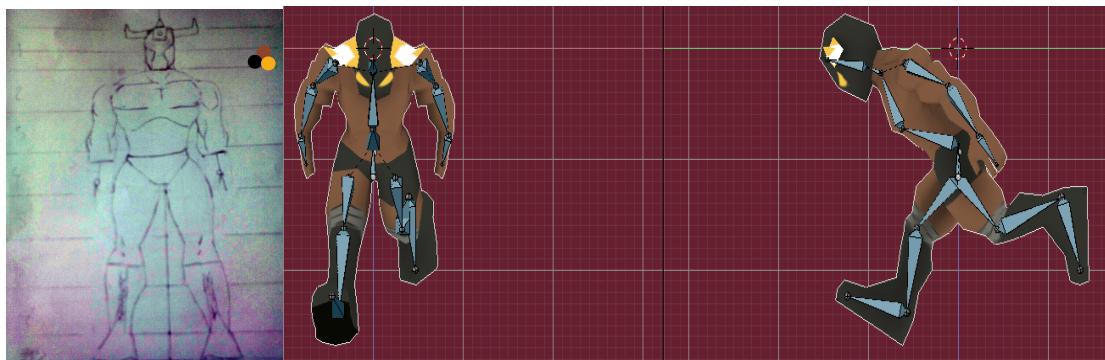
**Figura 37. Inimigo representa os Picadores**

O terceiro inimigo possui as cores de um Bandarilheiro, aquele que finaliza com bandarilhas - hastes perfurantes - o animal. Essas bandarilhas são representadas pelo objeto que o inimigo carrega em sua mão, veja abaixo.



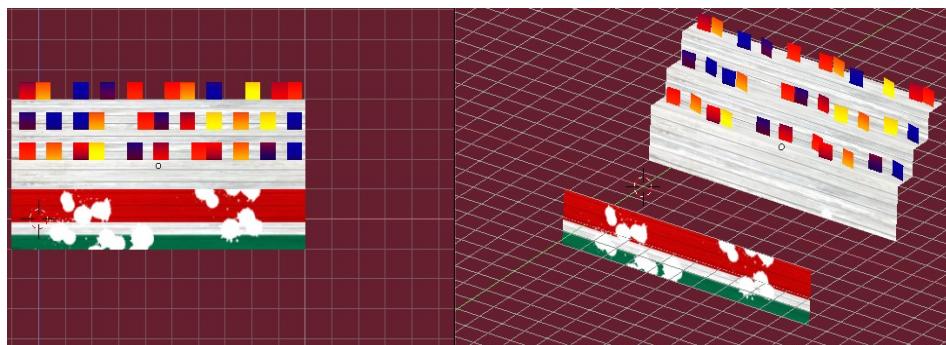
**Figura 38. Inimigo inspirado nos Bandarilheiros**

O chefão dessa fase é representado pelo touro, personagem fundamental da tourada. Seu aspecto e movimentação tiveram como referências a Figura do animal, a Figura 39 mostra o seu conceito e resultado final. Na modelagem, o personagem foi fielmente reproduzido, assim como suas cores e apresentou um número de polígonos abaixo do esperado, resultando num total de 512 polígonos.



**Figura 39. Chefão Touro**

Para esta fase, foram planejados e concluídos os detalhes e a estrutura das arquibancadas. A arquibancada, o primeiro objeto criado, possui apenas 40 polígonos, muito abaixo do planejado, Figura 40.



**Figura 40. Arquibancada da arena**

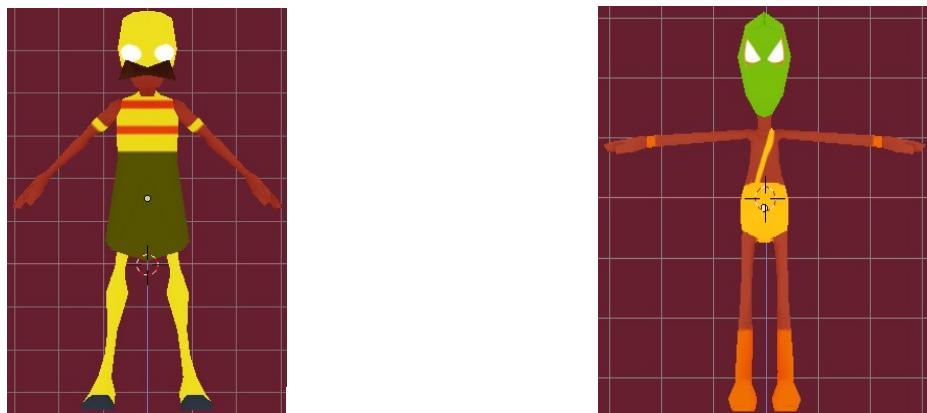
O detalhe, utilizado em alguns pontos do cenário, é apenas um plano com textura que deixou a fase mais leve, veja abaixo.



**Figura 41. Detalhe da arquibancada**

#### 4.10. Modelos da Terceira Fase do Jogo

O tema da terceira fase é uma referência aos astecas, importante civilização mesoamericana, pré-colombiana. Sendo assim, os inimigos da terceira fase foram criados com um tom de pele semelhante ao do povo asteca.



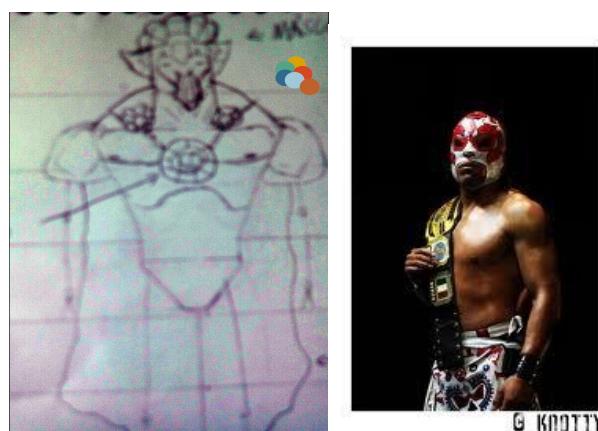
**Figura 42. Inimigos representando o povo asteca**

O terceiro inimigo possui um cetro de ouro, representando a riqueza da antiga civilização, Figura 43.



**Figura 43. Inimigo com cetro de ouro**

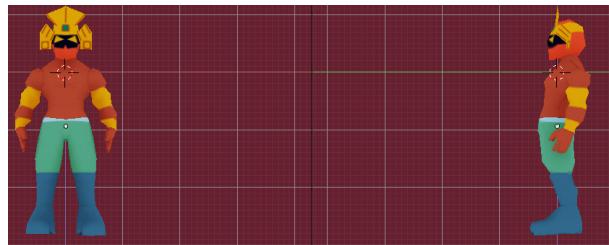
O chefão dessa fase representa o deus Huitzilopochtli, traduzindo seria Beija-flor Azul, Beija-flor Canhoto ou ainda Beija-flor do Sul, considerado o deus do Estado e da guerra asteca. Era o padroeiro da cidade de Tenochtitlán, capital da confederação asteca. O conceito do personagem pode ser visto na Figura 44.



**Figura 44. Conceito do chefe da terceira fase**

Na modelagem, o personagem sofreu poucas alterações, não possui mais capa e medalhão devido à influência de um lutador já famoso chamado El Sangre Asteca, Figura 44.

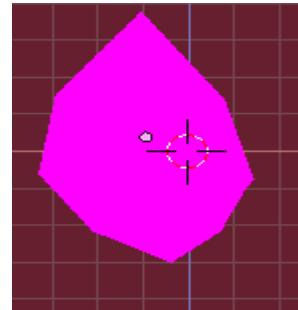
Com esses conceitos foi possível modelar o personagem, que possui 508 polígonos, abaixo do esperado, imagem 45.



**Figura 45. Chefão da terceira fase pronto**

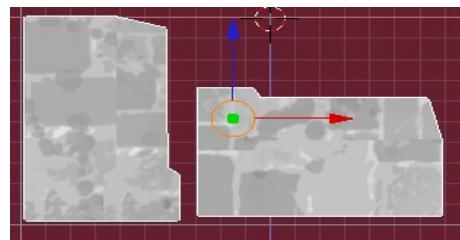
Com os personagens prontos, foi dado início à modelagem dos elementos da terceira fase com base nas referências pesquisadas. Para esta fase, foram planejados e criados os seguintes objetos: tipos de ruínas, pedras e templos.

O primeiro objeto criado foi a pedra, usada para ser duplicada pelo cenário. Possui apenas 24 polígonos, sendo que o planejado visava 100 polígonos. O modelo não possui textura, apenas material aplicado na própria *Unity*, Figura 46.



**Figura 46. Pedra sem textura**

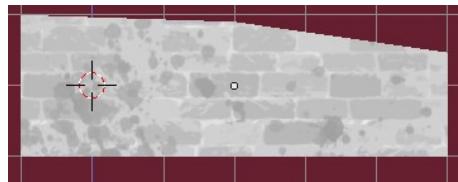
Foram modelados dois tipos de ruínas. O primeiro possui 36 polígonos, abaixo do esperado, e com textura.



**Figura 47. Primeiro tipo de ruína**

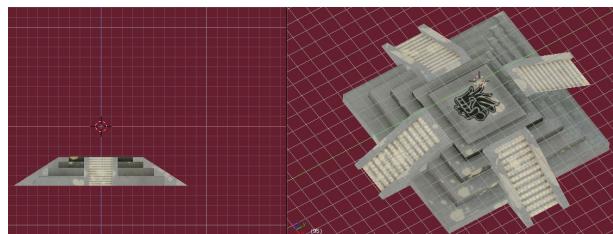
O segundo tipo de ruína é o modelo de muro, da primeira fase, com

modificações.



**Figura 48. Segundo tipo de ruína**

O primeiro templo possui ao todo 56 faces. Eram projetados, pelo menos, 150 polígonos, imagem abaixo.



**Figura 49. Primeiro tempo com textura**

O segundo templo possui ao todo 89 polígonos, abaixo do esperado, imagem 50.



**Figura 50. Segundo tempo da fase**

#### 4.11. Modelos da Quarta Fase do Jogo

O tema da quarta fase é o famoso *Dia de Los Muertos*, celebração de origem indígena, que honra os defuntos no dia 2 de novembro. É uma das festas mexicanas mais animadas, pois, segundo a crença popular, os mortos vêm visitar seus parentes. A celebração é embalada com muita música e festejada com fartura. Assim, os inimigos da quarta fase já tinham no esboço cores atraentes e máscaras de caveira, abaixo na Figura o primeiro e o segundo inimigo com máscaras de caveira e o terceiro com um osso na mão.



**Figura 51. Inimigos com máscaras de caveira**

Nessa fase, a Figura do chefão é representada por uma mulher: a deusa Mictecacíhuatl, conhecida como a "Dama da Morte" (do espanhol, *Dama de la Muerte*). Atualmente, relacionada à La Catrina, personagem de José Guadalupe Posada e esposa de Mictlantecuhtli, senhor do reino dos mortos. A personagem traz o espírito guerreiro das lutadoras de *lucha libre*, a Figura 52 mostra o conceito e resultado final. Na modelagem, o personagem sofreu alteração apenas nas cores. Possui 538 polígonos



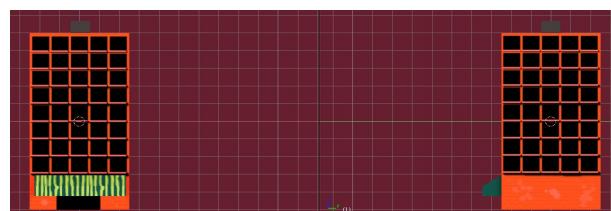
**Figura 52. Chefe da quarta fase, homenagem as lutadoras de luta livre**

O primeiro objeto criado para a fase, foi o portão, um plano com textura em *alpha*, ou seja, transparência, Figura 53.



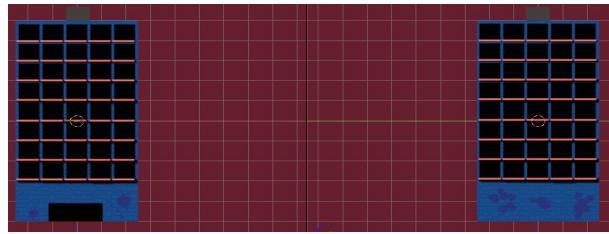
**Figura 53. Portão do cemitério**

Foram modelados dois tipos de prédios para compor o cenário de cidade. O primeiro tipo possui 22 polígonos, abaixo do esperado,abaixo.



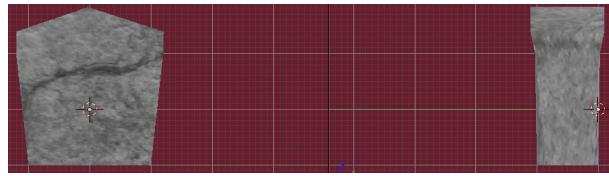
**Figura 54. Primeiro prédio**

O segundo tipo de prédio possui 18 polígonos, abaixo do esperado, Figura 55.

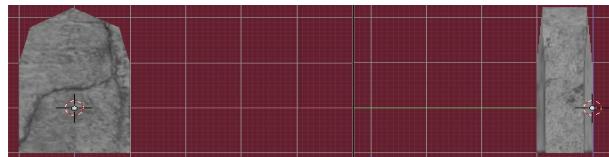


**Figura 55. Segundo modelo de prédio**

Lápides foram criadas para o cenário do cemitério. Tanto o primeiro quanto o segundo tipo possuem 14 polígonos, Figuras 56 e 57.

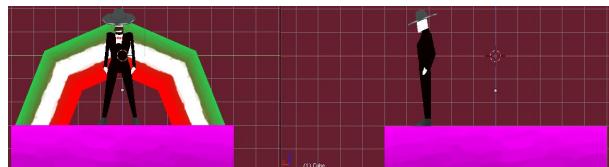


**Figura 56. Primeira lápide**



**Figura 57. Segunda lápide**

Para a cidade, foi modelado um carro alegórico, representando uma parada do dia dos mortos. O modelo possui 166 polígonos, abaixo.



**Figura 58. Carro alegórico**

Os modelos previstos foram citados e mostrados acima. Porém, foram criados objetos complementares para representar a festa tais como as bandeirinhas coloridas, Figura 59.



**Figura 59. Bandeirinhas compõem a festa**

#### **4.12. Modelos da Quinta Fase do Jogo**

O tema da quinta fase representa as cidades do México. O chefão dessa fase é uma homenagem ao grande lutador do passado: Jesus *Murciélagos (Bat) Velázquez*.

Conhecido por ter sido o primeiro lutador a usar máscara, mudando para sempre a história da luta livre no mundo, Figura 60.



**Figura 60. Jesus Murciélagos em uma reportagem**

Abaixo na imagem o conceito do personagem e o resultado final. O personagem apresentou 514 polígonos, um número abaixo do esperado.



**Figura 61. Chefe da quinta fase**

Com os personagens prontos, iniciou-se a modelagem dos elementos da quinta fase, de acordo com as referências pesquisadas. Os prédios da quarta fase foram reutilizados e novos objetos criados. São eles: *outdoors* e lua, ambos concluídos.

Para cada um desses objetos foi criada apenas uma textura em *alpha*, adicionada a um plano, conforme pode ser conferido nas Figuras abaixo:



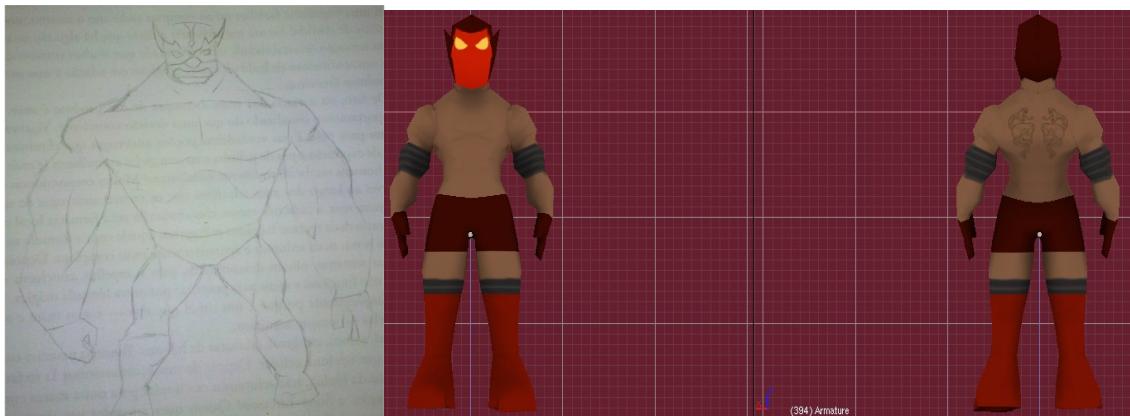
**Figura 62. Propaganda no cenário do jogo**



**Figura 63. Lua**

#### **4.13. Modelos da Sexta Fase do Jogo**

A última fase do jogo, quando o herói vai duelar com o grande vilão e buscar vingança. Como essa fase representa um desafio pessoal, não tem inimigos apenas o chefão e o personagem. Abaixo, na Figura 64, o conceito e o modelo pronto.



**Figura 64. Chefão Final do Jogo**

#### **4.14. Modelos Extras**

Para ajudar a contar a história foram criados personagens extras: o pai do herói (Figura 65) e o narrador (Figura 66).



**Figura 65. Conceito e modelo final do pai do herói**

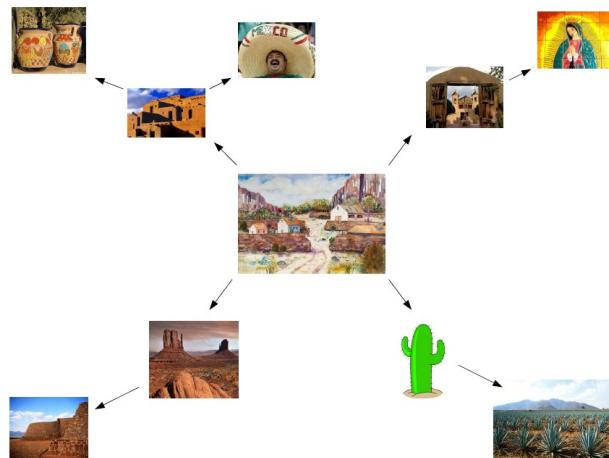


**Figura 66. Conceito e modelo final do pai do herói**

#### 4.15. Level Design

A seguir, é possível conferir a descrição detalhada do que acontecerá em cada uma das fases que o jogador enfrentará.

Para elaborar os conceitos de fase foram pesquisadas imagens referentes ao tema proposto e com isso criado o mapa mental. Abaixo na imagem 67 o mapa mental da primeira fase.



**Figura 67. Mapa mental da primeira fase**

Na fase *El Viejo Pueblo*, o jogador tem o caminho linear simples. Ele pode mover-se no sentido esquerda para a direita, em relação a tela. Caso o jogador, no começo da fase, faça o caminho ao contrário encontrará o item *La Mascara* conseguindo

um continue a mais: o Guacamole, disponível nessa fase. Ao longo da fase, o personagem irá encontrar inimigos, se sobreviver no final irá se deparar com o chefão.

Com todos os objetos da primeira fase prontos é possível fazer a montagem da cena, seguindo o conceito de fase, Figura 68.



**Figura 68. Conceito da primeira fase**

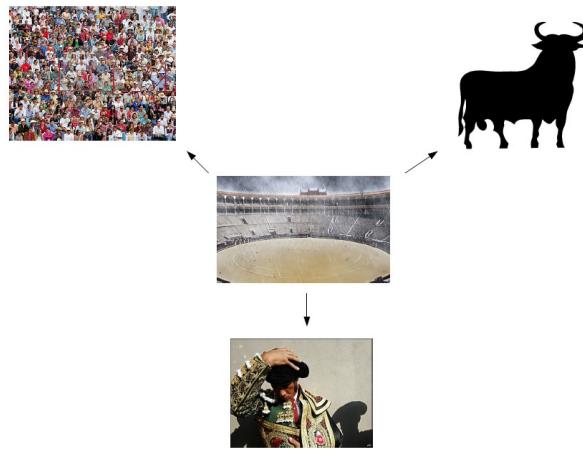
Resultado na imagem abaixo.



**Figura 69. Primeira fase pronta**

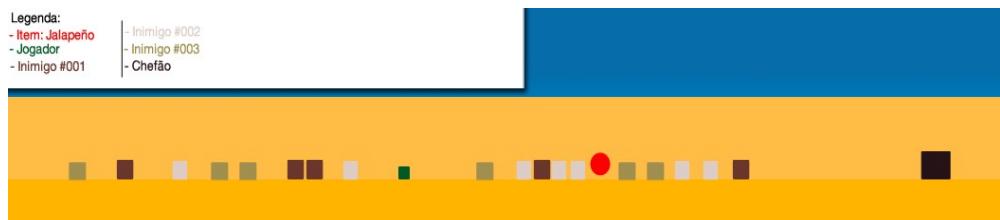
Em seguida, o jogador chega à fase da arena: *¡Olé!*, e ficará limitado ao cenário de uma arena de tourada. O item *Jalapeño* está disponível nessa fase. Os inimigos aparecem e se o personagem for capaz de vencê-los enfrentará o inimigo final.

Para elaborar os conceitos da fase foram pesquisadas imagens referentes ao tema resultando no mapa mental abaixo.



**Figura 70. Mapa mental da segunda fase**

Abaixo o conceito, Figura 71 e resultado, Figura 72.

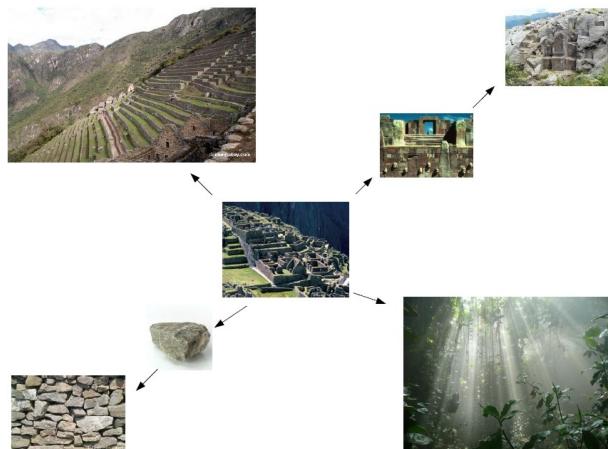


**Figura 71. Conceito da segunda fase**



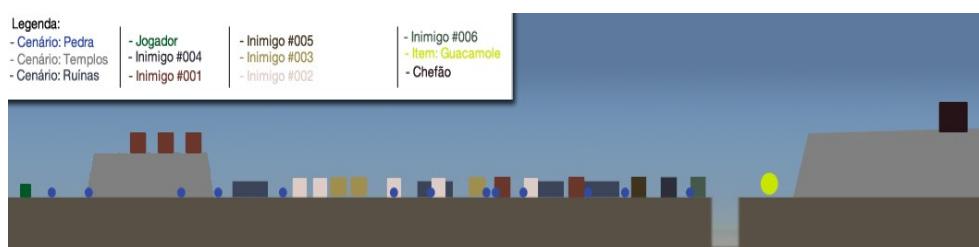
**Figura 72. Segunda fase pronta**

*Que Místico!* é uma fase marcada por muitas plataformas e buracos. Tal como na primeira fase, o item Guacamole se repete. Para enfrentar o inimigo final, é preciso que o personagem vença os anteriores. Os conceitos de fase seguinte foram pesquisados em imagens e resultaram no mapa mental abaixo na Figura 73.

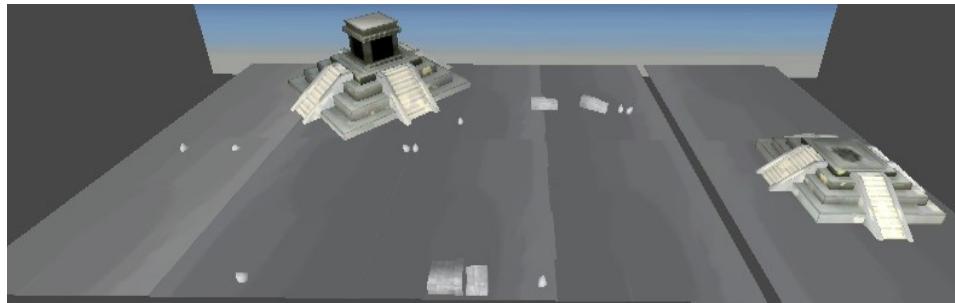


**Figura 73. Mapa mental da terceira fase**

Conceito e resultado a seguir, nas imagens 74 e 75 respectivamente.

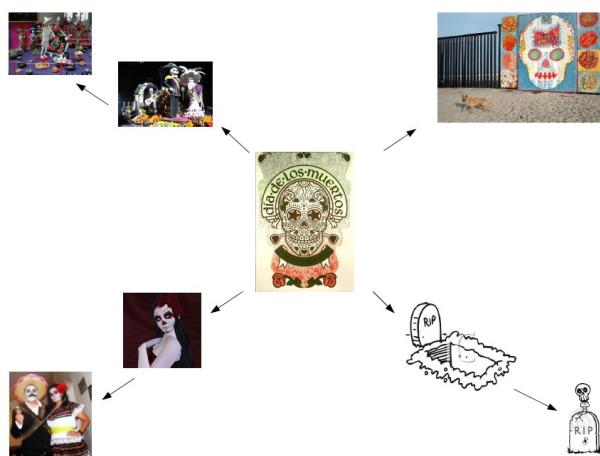


**Figura 74. Conceito da terceira fase**



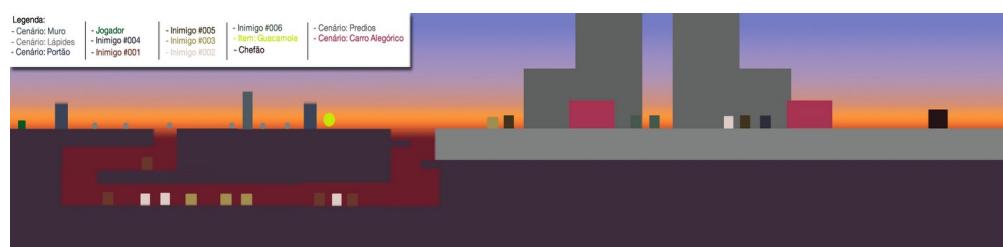
**Figura 75. Terceira fase pronta**

Para elaborar os conceitos da próxima fase, foram pesquisados outros elementos imagéticos sobre o tema. Assim, temos o mapa mental abaixo.

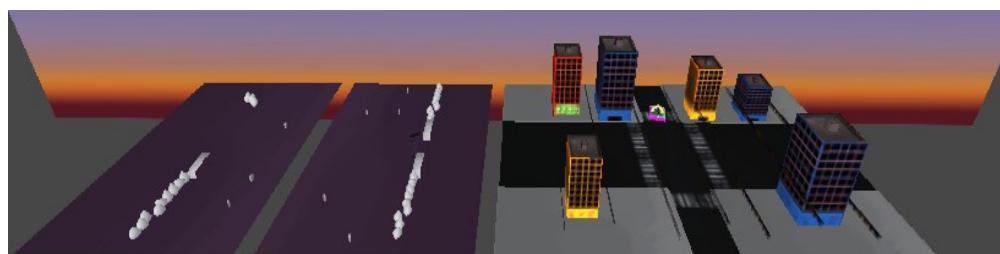


**Figura 76. Mapa mental da quarta fase**

Nesta fase, o personagem deve entrar em buracos para encontrar inimigos na fase *Dia de los Muertos*. Os inimigos aparecem e, se vencê-los, o personagem enfrenta o inimigo final. O Guacamole é um item disponível nessa fase. Confira o conceito e resultado abaixo.

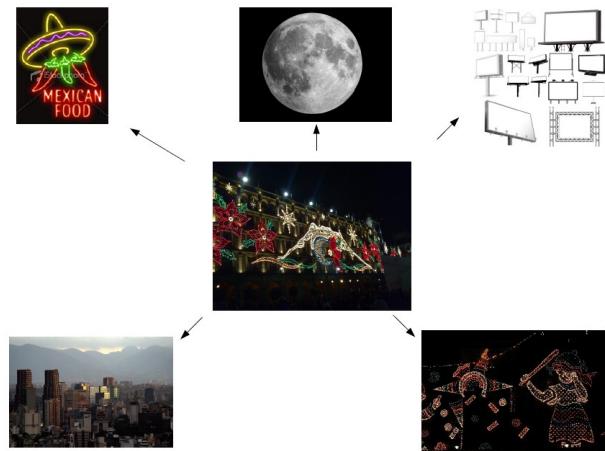


**Figura 77. Conceito da quarta fase**



**Figura 78. Quarta fase pronta**

Para elaborar os conceitos da próxima fase, foram pesquisadas outras imagens sobre o tema resultando no mapa mental abaixo, Figura 79.



**Figura 79. Mapa mental da quinta fase**

Ao chegar na fase *La Noche Sinistra*, o personagem deve pular de telhado em telhado nos prédios, que servirão como plataformas, já que há um vão entre cada prédio, ou seja, um obstáculo a ser transposto pelo personagem. O cinturão mexicano é o item especial da fase. O item Guacamole também está disponível. Os inimigos aparecem e, se vencê-los, o personagem enfrenta o inimigo final. Com todos os objetos da quinta fase prontos foi possível fazer a montagem da cena, seguindo o conceito da fase ( Figura 80).



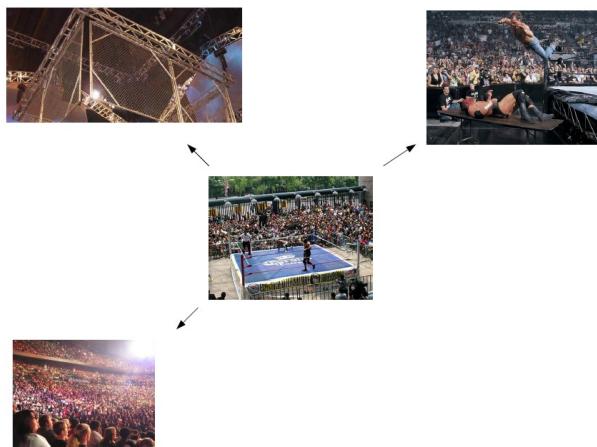
**Figura 80. Conceito da quinta fase**

Resultado na Figura abaixo.



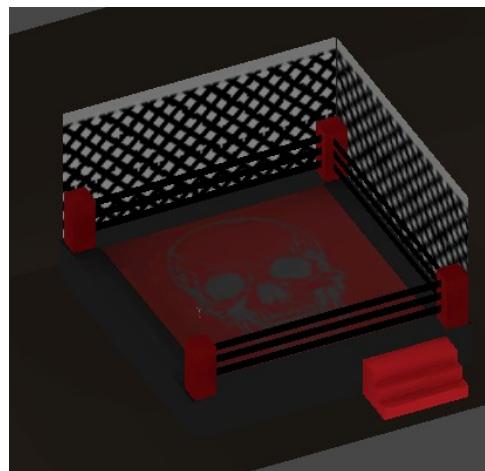
**Figura 81. Quinta fase pronta.**

*¡Lo Peligro se Cierne!* também é a fase da arena, porém, não tem itens. O jogador deverá vencer o inimigo final com suas habilidades e encerrar o jogo. Essa fase possui apenas um objeto: o ringue, palco do duelo dos protagonistas que finaliza o jogo. Mapa mental na Figura abaixo.



**Figura 82. Mapa mental da sexta fase.**

Resultado na Figura 83.

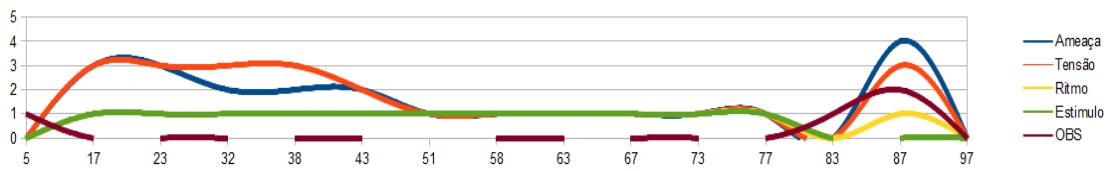


**Figura 83. Ringue, palco da sexta fase**

#### 4.16. Game Pacing

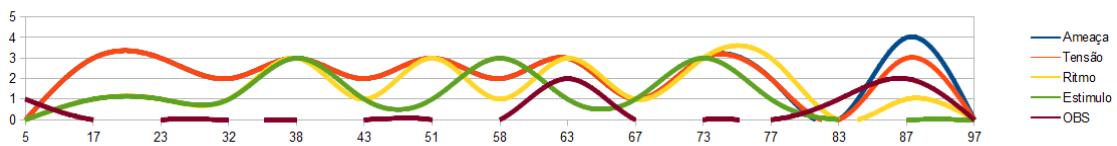
Quando as fases foram construídas, foi importante dividir os diferentes elementos de maneira coerente e equilibrada para que o jogador não fique entediado ou frustrado tendo o mesmo tipo de interação por muito tempo. Existem diversos tipos de interações que o jogador pode ter. Confrontos com os chefes de fase, lutas contra inimigos, itens que recuperam energia, dão pontos, entre outros. Para fazer essa distribuição da maneira correta foi estudada e implementada a técnica de *Game Pacing*[6].

Sendo assim, ao criar uma fase é necessário fazer uma distribuição de todos os elementos de uma forma equilibrada entre eles, oferecendo ao jogador uma sensação de variabilidade. Essa é uma característica invisível do *game* para o jogador, mas que deve ser bem feita. Caso contrário, ele notará que algo o incomoda. Na Figura 84, é possível conferir como foi feito o planejamento da primeira fase em relação a títulos conhecidos do mercado: *Street of Rage*, da Sega e *The Punisher*, da Capcom.



**Figura 84. Primeira fase antes de usar Game Pacing**

Para se chegar ao resultado que aparece na Figura 85, foi desenvolvido o seguinte processo: a fase inteira do jogo foi gravada com um programa de captura de vídeo. Após a gravação, foi realizado um estudo do que acontecia em cada momento da fase. Dessa forma, foi possível planejar, de acordo com algumas condições, onde ajustar e colocar algum evento. Essas condições aparecem no gráfico. Por exemplo, colocando inimigos mais poderosos o nível de ameaça do jogo aumenta. No final do gráfico fica claro que o nível de ameaça chega ao seu máximo, quando o chefão, o inimigo mais poderoso, aparece. Esse processo se repetiu em todas as fases do jogo.



**Figura 85. Primeira fase depois de usar Game Pacing**

#### 4.17. Músicas e Efeitos Sonoros

As Músicas são de temáticas latinas, com bastante ritmo. Para criar uma melhor experiência ao jogar *¡Viva La Lucha!* foram escolhidas músicas de qualidade, cedidas pelo site *Free Play Music*[7]. O site *Free Play Music* reúne artistas independentes que permitem que seus trabalhos sejam usados para fins educacionais. Os autores das músicas são devidamente creditados na tela de créditos. Cada fase possui uma música, assim como os menus principais.

Os efeitos sonoros do jogo foram produzidos com o programa *Sfxr*[8], uma ferramenta leve e de uso livre. O resultado é parecido com os efeitos sonoros encontrados em jogos antigos, de 8 e 16 bits.

O programa divide as possibilidades de criação em sete categorias distintas, cada uma correspondendo a um tipo específico de efeito típico de jogos. Há desde a opção de criar sons para os momentos em que um novo crédito é inserido na máquina até efeitos sonoros para a simulação de tiros, explosões ou tiros.

#### 4.18. Programação usando Unity

O produto foi desenvolvido utilizando a ferramenta *Unity*. Ela foi escolhida pois proporciona um desenvolvimento rápido, e também permite exportar o jogo para diversas plataformas, como *Web*, *Windows*, e plataformas móveis, como *iPhone*.

#### 4.19. Linguagem

A linguagem escolhida para desenvolver os *scripts* foi C#, permitindo que muitos métodos e algoritmos fossem utilizados em diversas classes com facilidade. Isto permitiu a criação de vários comportamentos dos inimigos, tendo como base um único inimigo (método utilizado nos inimigos que vem em direção ao jogador).

#### 4.20. Organização

A organização dos objetos do jogo na ferramenta é fundamental. Por isso, foram criadas vários diretórios, cada uma correspondente a uma parte do projeto, conforme a Figura 86.

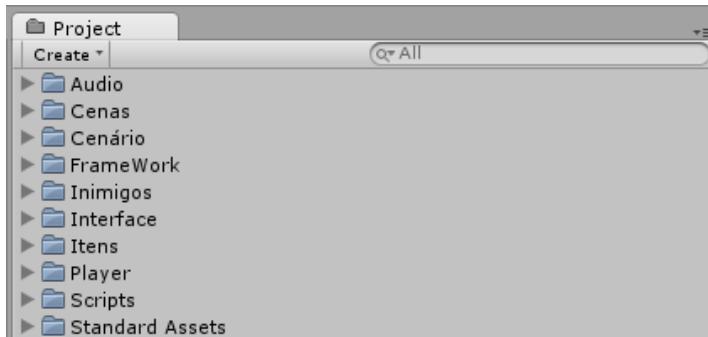


Figura 86. Organização do projeto

Na Figura abaixo, temos como exemplo o diretório Cenário. Assim, tudo que for relacionado a *level design* fica nesse local.

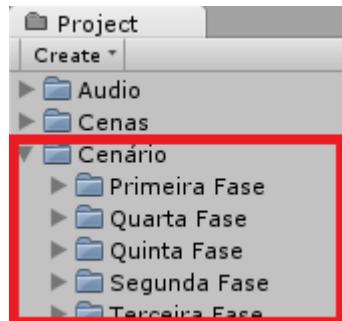


Figura 87. Diretório modelo

O diretório contém todas as fases do jogo bem divididas. Dentro de cada diretório das fases ficam todos os *assets* usados, também separados e organizados.

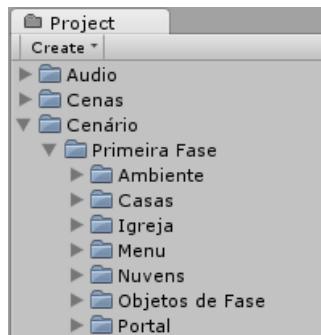
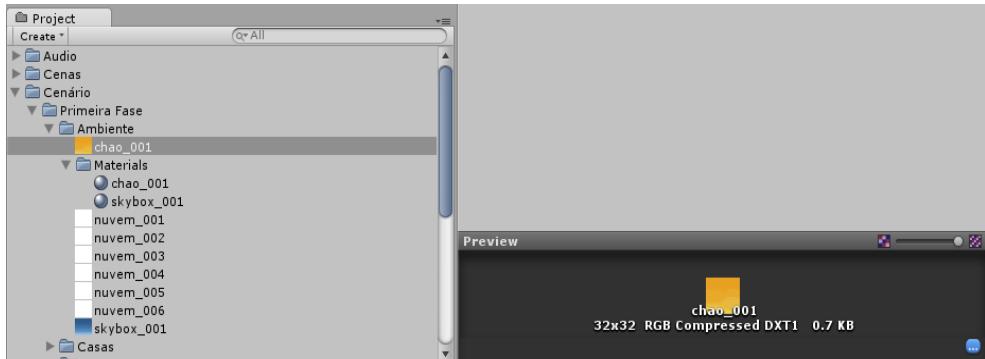


Figura 88. Assets

Os nomes dos diretórios foram nomeados com a primeira letra maiúscula e seu conteúdo em minúsculo como mostra a Figura abaixo. Na imagem também é mostrado que as texturas foram redimensionadas para o jogo não ficar pesado.



**Figura 89. Nomes de arquivos e textura**

#### 4.21. Inteligência Artificial (I.A.)

¡Viva La Lucha! conta com inimigos que têm inteligência artificial limitada. Assim, descreve-se a descrição de cada oponente e seu devido comportamento:

O inimigo um se movimenta-se em direção ao personagem, assim que o detecta, começa a atacá-lo com golpes.

O inimigo dois também movimenta-se em direção ao personagem e quando o detecta o ataca com potentes chutes.

Já o inimigo três faz movimentos em direção ao personagem e assim que o reconhece, ataca-o com um bastão.

Cactus José começa a atacar com chutes,arma a defesa assim que sua energia cair pela metade e, quando chega a 25% ataca com socos rápidos.

Depois de ficar parado por alguns segundos, El Cuerno Increíble logo corre em direção ao personagem e retorna pelo outro lado repetindo o ataque. A lógica é contínua até ele vencer ou ser derrotado.

Afastado, Huitzilopochtli atira bolas de fogo de longe. Quando sua vida chegar a um estado crítico, o que representa cerca de 90% de dano, as bolas de fogo caem do céu até ser vencido ou vencer.

A Dama de la Muerte fica apenas parada. Caso o jogador se aproxime do raio fica paralisado. É derrotado à distância.

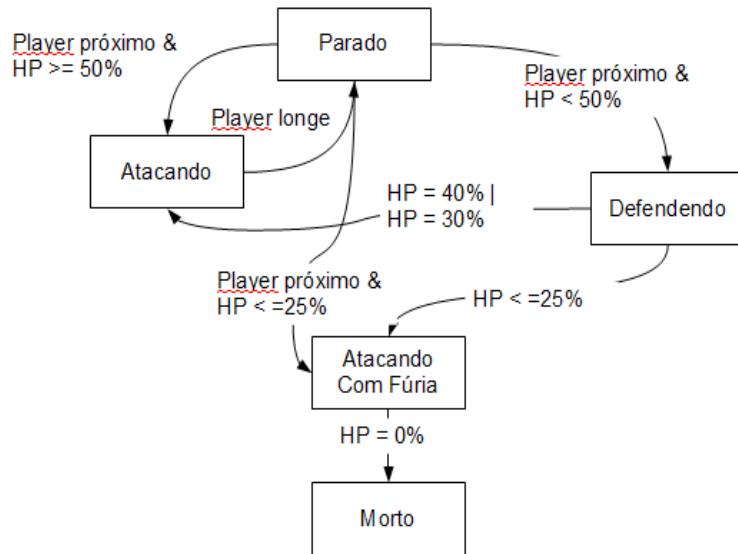
El Murciélagos fica estático por uns segundos,arma o ataque de vôo e ataca o jogador. O processo é repetido até ele ser vencido ou vencer.

El Señor del Dolor movimenta-se em direção ao personagem, assim que o detecta ataca com golpes. Quando sua energia chega na metade se defende. Nos últimos pontos de vida, o inimigo usa o ataque especial, girando com suas mãos em chamas em direção ao personagem. O movimento é reforçado até ele ganhar ou ser derrotado.

Cada personagem usa de modelo uma Máquina de Estados Finitos. Antes de se implementar, esses estados foram planejados usando um diagrama. Tendo como base a primeira fase de exemplo, a imagem a seguir mostra como ficou o planejamento do

primeiro chefe.

**Cactus José**



**Figura 90. Modelo de Máquina de Estados Finitos usado no chefe da primeira fase**

## 5. Avaliação

Para avaliar este projeto, o jogo foi submetido a um grupo focal, formado por pessoas anônimas, que podem fazer parte do público alvo do produto, e são responsáveis por testar e avaliar o jogo. O grupo focal foi feito de maneira remota com os participantes se comunicando via chat.

Os participantes foram divididos em dois grupos, com cerca de quatro participantes por grupo. Esta divisão foi feita para que houvesse um grupo de jogadores causais, um grupo de jogadores com mais experiência, com grande conhecimento ou não da temática do jogo. Os membros dos grupos têm média de 20 anos de idade.

Eles jogaram uma versão completa do jogo que continha suas fases. Por conta de um erro de programação nas plataformas, ou buracos, da terceira fase e sua dificuldade elevada, os participantes só puderam ir até cerca de metade desta fase. De início, os participantes interagiram com o jogo sem nenhuma explicação prévia de controles ou de objetivos. Também não tinham nenhum contato com os moderadores.

Após este tempo, os participantes responderam algumas perguntas sobre o projeto, ou se conheciam algum jogo semelhante ao desenvolvido. Um ponto positivo foi que o grupo focal identificou alguns jogos que foram usados como base para a criação do *Design*, como, por exemplo, *Shank*[9].

Feitas estas perguntas, os participantes receberam uma explicação sobre o jogo, sobre algumas escolhas de *design*, e puderam jogar novamente, desta vez tendo

interação com os moderadores. Em seguida, eles responderam se algo mudou na sua percepção do jogo depois de terem recebido as explicações. Também foram questionados sobre os elementos que mais gostaram e que menos gostaram do projeto.

O andamento do grupo focal teve como base um roteiro, contendo as perguntas que seriam feitas para os participantes, assim como explicações necessárias e uma tabela com cada etapa da validação. Este roteiro pode ser visto no anexo 3.

Durante o *chat* com o grupo focal, foi observado que o jogo estava muito simples, deixando os participantes confusos com relação ao jogo e aos seus objetivos.

Uma das perguntas feitas, foi sobre o que eles achavam da história, a grande parte deles sinalizou que a história é o ponto alto do jogo. Também foram feitas algumas críticas quanto ao *design* e visual dos inimigos. Muitos disseram que o visual era simples, porém, interessante.

O grupo focal comentou ainda sobre as músicas do jogo. Um dos participantes disse que a música do jogo o impulsionou a continuar jogando.

Além de validar o tema, o grupo focal também serviu para apontar erros no jogo. Um dos apontados foi a falta de colisão com o fundo dos buracos das fases. Quando o jogador caia no buraco, ele não morria, apenas ficava preso, sem conseguir escapar. Isto se devia ao fato de não haver um objeto vazio para colisão no fundo do buraco.

Após esta avaliação, foi coletado o *log* da conversa (anexo 3) com os participantes. Como não houveram participantes na sala 1, esta sala não possui registro. Além do *chat*, foram feitas perguntas via e-mail que podem ser conferidas no anexo 4.

## 6. Considerações finais

O desenvolvimento deste projeto oportunizou verificar a aplicabilidade dos conceitos, teorias e práticas de cada atividade acadêmica do curso de Jogos Digitais. Além disso, foi possível aprender e explorar outras áreas da criação de um jogo digital como, por exemplo, gerenciamento de projetos, animação e criação de efeitos sonoros.

A experiência da pesquisa sobre os costumes, tradições, as artes, a história, enfim, a cultura mexicana foi valiosa e permitiu enriquecer o jogo com a criação de modelos que remetem – com suas cores, eventos e personagens - aos elementos da realidade do país. Além disso, conhecer e dominar os detalhes sobre a *lucha libre* moderna e seus atuais personagens foi fundamental para embasar o conceito do jogo e oferecer inspirações para a história.

Como um jogo de ação, as suas fases exigiram a criação de cenas com muito movimento, ou seja, muitas animações; algumas, claro, de enfrentamento, de luta. Para dar vida ao conceito do jogo, o conhecimento, o aprendizado e o das técnicas de animação constituíram uma das maiores desafios, uma vez que o modo de criação das animações era desconhecido. Ao mesmo tempo, a partir da apresentação dessa complexidade, foram adquiridos conhecimentos que se tornaram ainda mais ricos à medida que há compreensão da função e relevância na construção de jogos. Apesar de ter sido a primeira experiência com animações, ela se mostrou muito satisfatória, e proporcionou o sucesso no desenvolvimento completo do jogo, desde o conceito até seu estágio final, sem perder a dinâmica da proposta.

Um dos desafios deste trabalho foi manter o jogo desafiante e equilibrado. Para

tanto, o *Game Pacing* foi fundamental e apresentou-se como elementar durante o processo e mais importante ainda ao fim dele, uma vez que mostrou como basear o *design* de fases e concluir o jogo. A técnica do *Game Pacing* foi aprendida neste momento e será muito aplicada no desenvolvimento de futuros trabalhos.

No resultado final, após a experimentação do jogo pelo grupo focal, ficou claro que a temática caiu no gosto das pessoas e, por isso, qualificaram o produto final como criativo e inovador. Graças a esse sinal positivo, o projeto continua e será melhorado a partir do que foi discutido e assim que possível será feito uma nova avaliação e futuramente, com os devidos ajustes, o jogo será publicado.

## 7. Referências

- [1]Spieltests - Spieleratgeber NRW. Disponível em: <<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=3>> Acesso em 12 Nov. 2012.
- [2]BARBOUR, Rosaline S., Grupos Focais (2009), Bookman: Artmed.
- [3]TIBON, Gutierre. Historia del Nombre y de la Fundacion de Mexico. 3<sup>a</sup>. ed., Fondo de Cultura Económica: México (1997).
- [4]DE ANDA, Enrique X. Historia de la Arquitectura Mexicana. Editora Gustavo Gili: Barcelona (2006).
- [5]DRAGO, Telecatch, Almanaque da Luta Livre. Curitiba: Editora Matrix (2007).
- [6]DAVIES, M. Examining Game Pace: How Single-Player Levels Tick. Disponível em:  
<[http://www.gamasutra.com/view/feature/132415/examining\\_game\\_pace\\_how\\_.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/132415/examining_game_pace_how_.php?print=1)> Acesso em 12 Nov. 2012.
- [7]FreePlayMusic. Disponível em: <<http://freeplaymusic.com/>> Acesso em 12 Nov. 2012.
- [8]DrPetter's homepage. Disponível em: <[http://www.drpetter.se/project\\_sfxr.html](http://www.drpetter.se/project_sfxr.html)> Acesso em 12 Nov. 2012.
- [9]SHANK, ELETTRONIC ARTS, 2010, MICROSOFT WINDOWS, PLAYSTATION 3, XBOX 360.

## **Anexo 1 – Design Doc**

## Anexo 2 – Planilha de Assets

### Programação

Programação	Sons	Design
Scripts:	Linguagem:	
Funções:	C#	
Câmera	C#	
Movimentação personagem	C#	
Animação personagem	C#	
Vida do personagem	C#	
Inteligência Artificial inimigo	C#	
Animação inimigo	C#	
Vida do inimigo	C#	
Troca de Telas (Menu e Cinematics)	C#	
Scroll Cenário	C#	
Pegar e reconhecer item	C#	
Scripts de Internationalização para os diálogos	C#	
Sistema de Combos	C#	

## Sons

Programação	Sons	Design
Músicas:		
Temas:	Tempo:	
"El Viejo Pueblo"	3 a 5 minutos	
"Fase ¡Olé!"	3 a 5 minutos	
"Que Místico!"	3 a 5 minutos	
"Dia de los Muertos"	3 a 5 minutos	
"La Noche Siniстра"	3 a 5 minutos	
"Lo Peligro se Cierne"	3 a 5 minutos	
Tela de Introdução	1 a 2 minutos	
Menu	2 a 5 minutos	
Cinematic001	1 a 2 minutos	
Cinematic002	1 a 2 minutos	
Cinematic003	1 a 2 minutos	
Efeitos Sonoros Personagens:		
Personagem:	Formato:	
Personagem Principal	Correr, Pular, Usar, Golpes, Cair, Ser Atingido, Morrer	.ogg
Inimigo 001	Correr, Atacar, Ser Atingido, Morrer	.ogg
Inimigo 002	Correr, Atacar, Ser Atingido, Morrer	.ogg
Inimigo 003	Correr, Atacar, Ser Atingido, Morrer	.ogg
Inimigo 004	Correr, Atacar, Ser Atingido, Morrer	.ogg
Inimigo 005	Correr, Atacar, Ser Atingido, Morrer	.ogg
Inimigo 006	Correr, Atacar, Ser Atingido, Morrer	.ogg
Chefão 001	Correr, Atacar, Ser Atingido, Morrer	.ogg
Chefão 002	Correr, Atacar, Ser Atingido, Morrer	.ogg
Chefão 003	Correr, Atacar, Ser Atingido, Morrer	.ogg
Chefão 004	Correr, Atacar, Ser Atingido, Morrer	.ogg
Chefão 005	Correr, Atacar, Ser Atingido, Morrer	.ogg
Chefão 006	Correr, Atacar, Ser Atingido, Morrer	.ogg
Efeitos Sonoros Menu:		
Interface:	Formato:	
Botões	Clique	.ogg
Opção escolhida	Bipe	.ogg

## Design

Programação	Sons	Design	
<b>Modelos de Personagens:</b>			
<b>Asset:</b>			
Personagem Principal	Número de Polígonos:	Resolução Textura:	Número de Animações:
Personagem não jogável (Pai)	<800	1024x1024	10 a 15
Inimigo 001	<600	1024x1024	0
Inimigo 002	<700	1024x1024	5
Inimigo 003	<700	1024x1024	5
Inimigo 004	<700	1024x1024	5
Inimigo 005	<700	1024x1024	5
Inimigo 006	<700	1024x1024	5
Chefão 001	<700	1024x1024	5 a 8
Chefão 002	<700	1024x1024	5 a 8
Chefão 003	<700	1024x1024	5 a 8
Chefão 004	<700	1024x1024	5 a 8
Chefão 005	<700	1024x1024	5 a 8
Chefão 006	<700	1024x1024	5 a 8
<b>Objetos da Fase "El Viejo Pueblo":</b>			
<b>Asset:</b>			
Casa Vila 001	<100	1024x1024	
Casa Vila 002	<250	1024x1024	
Cactus 001	<200	1024x1024	
Cactus 002	<200	1024x1024	
Cactus 003	<200	1024x1024	
Igreja Vila	<200	1024x1024	
Pórtico Vila	<150	1024x1024	
Muro Vila	<100	1024x1024	
<b>Objetos da Fase "¡Olé!":</b>			
<b>Asset:</b>			
Arena (Cenário)	Número de Polígonos:	Resolução Textura:	
<b>Objetos da Fase "Que Místico!":</b>			
<b>Asset:</b>			
Ruínas 001	<100	1024x1024	
Ruínas 002	<100	1024x1024	
Pedras 001	<100	1024x1024	
Pedras 002	<100	1024x1024	
Pedras 003	<100	1024x1024	
Templo 001	<150	1024x1024	
Templo 002	<150	1024x1024	
Escadas	<100	1024x1024	
<b>Objetos da Fase "Dia de los Muertos":</b>			
<b>Asset:</b>			
Prédio 001	<100	1024x1024	
Prédio 002	<100	1024x1024	
Carro Alegórico 001	<150	1024x1024	
Carro Alegórico 002	<150	1024x1024	
Portão Cemitério	<100	1024x1024	
Muro Cemitério	<100	1024x1024	
Lápide 001	<100	1024x1024	
Lápide 002	<100	1024x1024	
<b>Objetos da Fase "La Noche Sinistra":</b>			
<b>Asset:</b>			
Prédio 001	<100	1024x1024	
Prédio 002	<100	1024x1024	
Outdoors 001	<100	1024x1024	
Outdoors 002	<100	1024x1024	
<b>Objetos da Fase "¡Lo Peligro se Cierne!":</b>			
<b>Asset:</b>			
Ringue (Cenário)	Número de Polígonos:	Resolução Textura:	
<b>Imagens</b>			
<b>Asset:</b>			
Tela Inicial	640x480		
Menu Principal	640x480		
Menu Créditos	640x480		
Cinematic 001	640x480		
Cinematic 002	640x480		
Cinematic 003	640x480		
Tela Escolher Fases	640x480		
Game Over	640x480		
BackGround Fases 001	640x480		
BackGround Fases 002	640x480		
BackGround Fases 003	640x480		
BackGround Fases 004	640x480		
BackGround Fases 005	640x480		
BackGround Fases 006	640x480		
Céu 001	640x480		
Céu 002	640x480		
Céu 003	640x480		
Céu 004	640x480		
Céu 005	640x480		
Céu 006	640x480		
Nuvens	200x200		
Itens	200x200		



Programação	Sons	Design	
<b>Modelos de Personagens:</b>			
<u>Asset:</u>	Número de Polígonos:	Resolução Textura:	Número de Animações:
Personagem Principal	<800	1024x1024	10 a 15
Personagem não jogável (Pai)	<600	1024x1024	0
Inimigo 001	<700	1024x1024	5
Inimigo 002	<700	1024x1024	5
Inimigo 003	<700	1024x1024	5
Inimigo 004	<700	1024x1024	5
Inimigo 005	<700	1024x1024	5
Inimigo 006	<700	1024x1024	5
Chefão 001	<700	1024x1024	5 a 8
Chefão 002	<700	1024x1024	5 a 8
Chefão 003	<700	1024x1024	5 a 8
Chefão 004	<700	1024x1024	5 a 8
Chefão 005	<700	1024x1024	5 a 8
Chefão 006	<700	1024x1024	5 a 8
<u>Animações Básicas:</u>			
Idle, Correr, Pular, Usar, Golpes, Cair, Ser Atingido, Morrer			
-			
<b>Objetos da Fase "El Viejo Pueblo":</b>			
<u>Asset:</u>	Número de Polígonos:	Resolução Textura:	
Casa Vila 001	<100	1024x1024	
Casa Vila 002	<250	1024x1024	
Cactus 001	<200	1024x1024	
Cactus 002	<200	1024x1024	
Cactus 003	<200	1024x1024	
Igreja Vila	<200	1024x1024	
Pórtico Vila	<150	1024x1024	
Muro Vila	<100	1024x1024	
<b>Objetos da "Fase ¡Olé!":</b>			
<u>Asset:</u>	Número de Polígonos:	Resolução Textura:	
Arena (Cenário)	<600	1024x1024	
<b>Objetos da Fase "¡Que Místico!":</b>			
<u>Asset:</u>	Número de Polígonos:	Resolução Textura:	
Ruínas 001	<100	1024x1024	
Ruínas 002	<100	1024x1024	
Pedras 001	<100	1024x1024	
Pedras 002	<100	1024x1024	
Pedras 003	<100	1024x1024	
Templo 001	<150	1024x1024	
Templo 002	<150	1024x1024	
Escadas	<100	1024x1024	
<b>Objetos da Fase "Dia de los Muertos":</b>			
<u>Asset:</u>	Número de Polígonos:	Resolução Textura:	
Prédio 001	<100	1024x1024	
Prédio 002	<100	1024x1024	
Carro Allegórico 001	<150	1024x1024	
Carro Allegórico 002	<150	1024x1024	
Portão Cemitério	<100	1024x1024	
Muro Cemitério	<100	1024x1024	
Lápide 001	<100	1024x1024	
Lápide 002	<100	1024x1024	
<b>Objetos da Fase "La Noche Sinistra":</b>			
<u>Asset:</u>	Número de Polígonos:	Resolução Textura:	
Prédio 001	<100	1024x1024	
Prédio 002	<100	1024x1024	
Outdoors 001	<100	1024x1024	
Outdoors 002	<100	1024x1024	
<b>Objetos da Fase "¡Lo Peligro se Cierne!":</b>			
<u>Asset:</u>	Número de Polígonos:	Resolução Textura:	
Ringue (Cenário)	<600	1024x1024	
<b>Imagens</b>			
<u>Asset:</u>	Resolução:		
Tela Inicial	640x480		
Menu Principal	640x480		
Menu Créditos	640x480		
Cinematic 001	640x480		
Cinematic 002	640x480		
Cinematic 003	640x480		
Tela Escolher Fases	640x480		
Game Over	640x480		
BackGround Fases 001	640x480		
BackGround Fases 002	640x480		
BackGround Fases 003	640x480		
BackGround Fases 004	640x480		
BackGround Fases 005	640x480		
BackGround Fases 006	640x480		
Céu 001	640x480		
Céu 002	640x480		
Céu 003	640x480		
Céu 004	640x480		
Céu 005	640x480		
Céu 006	640x480		
Nuvens	200x200		
Itens	200x200		

## Anexo 3 – Roteiro do Grupo Focal

Início	Fim	Atividade
19:00	19:10	Chegada na comunidade, entrar no chat.
19:10	19:15	Download o jogo, carregamento do jogo.
19:15	19:30	Jogar livre sem nenhuma explicação, sem interação dos moderadores. Interação entre os participantes é livre e exclusivamente através do chat. ( <i>Instruções 1</i> )
19:30	19:45	Debate, discussão ( <i>Roteiro 1</i> )
19:45	19:50	Explicação do jogo ( <i>O que é o jogo?</i> )
19:50	20:05	Mais uma sessão de jogo ( <i>Instruções 2</i> )
20:05	20:20	Debate de fechamento visando sugestões ( <i>Roteiro 2</i> )
20:20	20:30	Fechamento. Agradecimentos e destacar o sigilo

### **Instruções 1 (passar no chat as instruções sem interação do moderador)**

Vocês terão 15 minutos para jogar livremente. Interação entre vocês é permitida e deve ser feita através do chat. Não é permitida a interação com os moderadores nesta etapa.

**Roteiro 1 (as questões são colocados uma de cada vez pelo moderador com o mínimo de intervenção. O moderador não emite opinião. Intervem em caso de flames, perda de foco, mantém a objetividade na questão, se alguém não está opininando questiona - “e tu fulano, o que pensa à respeito”)**

- Quais as impressões do jogo?
- Conhece algum jogo parecido com esse? Porque?
- E a história?
- Acharam o jogo difícil? Porque?
- Quais as impressões/sensações que vocês tiveram ao jogar com a música?
- E com o visual?
- E com os controles?
- (Provocação) Do contexto de luta livre – assistem, vídeos no YouTube. Você aprendeu alguma coisa sobre luta livre em função do jogo?

**O que é o jogo? (posta no chat e durante o tempo fica disponível para resolver dúvidas)**

Síntese do Gameplay:

¡Viva La Lucha! colocará o jogador no controle de um jovem lutador de luta livre inexperiente: Chaparrito. O jogador irá jogar por cenários coloridos buscando power-ups e habilidades novas para se tornar um grande lutador assim como seu pai.

História de Fundo:

O poderoso e mais famoso lutador de todo o México, El Mas Grande, fora desafiado pelo El Señor del Dolor, seu principal e cruel rival, que com uma grande trapaça, retira a máscara de seu inimigo, a maior desonra para os mascarados. Seu filho, Chaparrito, jura vingança e promete derrotar o cruel oponente, retomando a honra de sua família.

Controles:

WASD - movimentação;  
Barra de Espaço - pulo;  
ESC - menu pause;  
Esc x2 - sair do menu de pause;

Máscaras:

1 - supersoco;

2 - supervelocidade;

3 - bola de fogo;

4 - paralisar;

5 - superpulo.

## **Instruções 2 (passar no chat as instruções com pouca interação do moderador.**

### **Somente respondendo dúvidas)**

Vocês terão mais 15 minutos para jogar livremente agora conhecendo o jogo. A interação entre vocês é permitida e deve ser feita através do chat. Agora é permitida a interação com os moderadores.

### **Roteiro 2 (idem ao roteiro 1)**

- Mudou alguma coisa na impressão do jogo após a explicação? O que?
- O que vocês mais gostaram do jogo? O que mais chamou a atenção?
- O que vocês não gostaram do jogo? O que vocês sentiram falta?
  - Considerações finais

**segunda, 05 novembro 2012**

**Obs. As palavras de baixo calão foram substituídas por “#####”**

18:21 Moderador 1entrou no chat

18:36 Touro entrou no chat

18:37 Touro

oi Moderador 1, sou um dos que vao participar aqui do grupo focal

18:38 touro

minha rede ta com problema

18:39 touro

tende a voltar, mas to avisando. Estou no celular agora.

18:40 Touro abandonou este chat

18:50 Rato entrou no chat

18:53 Rato abandonou este chat

18:53 Rato entrou no chat

18:58 escorpião entrou no chat

18:59 macaco entrou no chat

19:00 escorpião

19:00 Moderador 2entrou no chat

19:01 Moderador 2abandonou este chat

19:01 Rato

só testando  
19:02 Moderador 2entrou no chat  
19:02 escorpião  
alguem ta recebendo as minhas msgs?  
19:02 escorpião  
agora foi =D  
19:02 macaco  
sim  
19:02 Rato  
eu recebi  
19:02 Moderador 2  
Simmm boa tarde/noite :-D  
19:02 escorpião  
boa =D  
19:02 macaco  
Boa!  
19:02 Moderador 2  
vamos aguardar 10 minutinhos e já começamos  
19:03 escorpião  
certo  
19:03 macaco  
ok  
19:03 Rato  
ok  
19:03 Moderador 1  
Saudações pessoal!  
19:04 macaco abandonou este chat  
19:05 macaco entrou no chat  
19:11 Moderador 2  
Ok pessoal, vamos começar  
19:11 escorpião  
certo  
19:11 Rato  
ok  
19:12 Moderador 2  
Já está aberto o link aqui na comunidade Jogo - Moderador 1  
19:12 Moderador 2  
Vocês façam download, descompactam o arquivo e comecem a jogar  
19:13 Moderador 2  
Vocês terão 15 minutos para jogar livremente. Interação entre vocês é permitida e deve ser feita através do chat. Não é permitida a interação com os moderadores nesta etapa.  
19:13 escorpião  
1 minuto  
19:14 Rato  
vou levar uns minutos pra baixar, hehe  
19:15 Moderador 2  
Rato dá um toque quando terminar o seu download para termos uma base de tempo  
19:15 Rato  
ok

19:20 macaco  
estou na terceira fase.  
19:20 Rato  
terminei o download  
19:20 macaco  
cai no infinito e alem.  
19:20 Moderador 2  
Rato -> vamos jogar até 19:35, ok?  
19:22 Rato  
ok  
19:26 Rato  
terceira fase, caí num buraco, lol  
19:26 Rato  
e a fase nao resetou  
19:26 macaco  
crash no win8 no boss da segunda fase.  
19:27 macaco  
pula a parte branca rato  
19:27 macaco  
na terceira fase, nas faixas brancas ;)  
19:27 escorpião  
buraco 3x até que entendi que era um buraco xD, achei que tinha bugado a colisão por causa do segundo especial >.  
19:30 escorpião  
não consigo passar da 3<sup>a</sup> xD  
19:30 macaco  
fiquei na terceira tambem  
19:31 escorpião  
chego depois do terceiro buraco >.  
19:31 escorpião  
depois morro  
19:31 escorpião  
não intendi direito como as vidas funcionam..  
19:34 Moderador 2  
Feito pessoal  
19:34 escorpião  
QUARTA FASE!  
19:34 Moderador 2  
vamos dar continuidade  
19:34 touro entrou no chat  
19:34 escorpião  
ah, agora que eu achei um jeito de passar da 3  
19:34 escorpião  
ok  
19:35 Rato  
ok  
19:35 Moderador 2  
deixa lá na quarta fase escorpiao hehe  
19:35 macaco

ok  
19:35 escorpião  
já foi, cai do cenário  
19:35 escorpião  
xD  
19:36 touro  
Pessoal, eu tinha mandado mensagens mais cedo por aqui que eu tava com problemas pra entrar  
19:36 Moderador 2  
nessa etapa sejam super sinceros, expressam o que realmente sentem e sentiram  
19:36 Moderador 2  
Quais as impressões do jogo?  
19:36 touro  
Começo agora, no meio do processo, ou vai atrapalhar?  
19:37 Rato  
Achei interessante o tema do jogo, dos luchadores  
19:37 Moderador 2  
Olá Touro, começar agora atrapalha, sorry :-(  
19:37 macaco  
Achei que falta muito feedback e que me deixou, no inicio, um tanto confuso.  
19:37 Moderador 2  
Vamos fazer assim, jogue o jogo e depois te enviamos algumas questões, ok?  
19:38 escorpião  
temática legal, gosto de burrito bison, do filme nacho libre, etc... porem realmente o jogo esta nada divertido, não tive que fazer estratégia nenhuma, passei todas com D + U o tempo todo... os feedbacks também, nada me respondeu a nada que eu fiz praticamente  
19:38 touro  
ok  
19:38 escorpião  
gostaria de saber qual o nível de maturidade desse game, em que fase de desenvolvimento ele está?  
19:38 Moderador 2  
não podemos responder isso agora Escorpiao  
19:39 Moderador 2  
interferencia zero nossa  
19:39 Rato  
Tem alguns bugs no gameplay, não tá muito boa a detecção de colisão dos golpes  
19:39 escorpião  
certo  
19:39 macaco  
Sim, lembrou bastante burrito bison, principalmente a segunda fase, tanto música quanto cenário lembram a introdução do primeiro burrito.  
19:39 Rato  
teste  
19:40 Rato  
enviei uma mensagem antes, mas não apareceu  
19:40 Moderador 2  
tua ultima foi teste :-)

19:40 touro

Moderador 2, eu não tenho o link do jogo, vai me mandar depois ou vai mandar agora?

19:40 escorpião

pois eh, não falei nada da parte tecnica, só a impressão mesmo, se fosse algo pra jogar na maneira que está eu não jogaria (gosto de jogos assim, tanto que terminei shank 1)

19:41 Rato

O jogo tá sem muita estrategia, so andar pra frente e golpear os inimigos

19:41 Moderador 2

tá na comunidade tem um link Jogo - Moderador 1

19:41 escorpião

outro link?

19:42 Moderador 2

viu touro atrapalha :-P

19:42 escorpião

IAUhAOUAHouAHOA

19:42 Moderador 2

nao escorpiao, desculpa era pro touro

19:42 escorpião

achei que era outra versão

19:42 escorpião

certo certo, intendi agora

19:42 Moderador 2

o que mais pessoal?

19:42 Moderador 2

abram o coração :-D

19:43 escorpião

os especiais, se eu não tivesse descobrido no esc não faria ideia doque fazer com eles

19:43 escorpião

primeiro não me da nenhum feedback que o ataque ta mais forte

19:43 escorpião

sem reinicio de jogo ao cair no buraco

19:43 macaco

sim, comigo a mesma coisa que o escorpião, se não tivesse ficado preso na terceira fase,  
nao saberia o que tinha acontecido

19:43 escorpião

camera ta meio ruin na parte subterranea da fase 4

19:43 Rato

Achei interessantes os especiais, mas não tem muito feedback sobre o que eles fazem  
(exceto se apertar esc)

19:43 escorpião

sim

19:44 escorpião

sem feedback de quando a habilidade ainda ta ativa, ou ta na espera

19:44 Rato

Só cheguei até a terceira fase, por causa dos buracos

19:44 escorpião

só diz se da ou não pra ativar, mas nao mostra se ainda esta ativa

19:44 escorpião

gruda o dedo no D + 2 + U que passa a terceira

19:44 escorpião  
dai é só pular os buracos

19:45 macaco  
Os especiais funcionam (quando descobre o que eles fazem) mas se ficar usando seguidamente, consegue passar por uns inimigos sem

19:45 macaco  
oh, o escorpiao jah disse o que eu ia dizer.

19:45 escorpião  
uhAUHaAuhAO

19:45 escorpião  
especial 2 + rampa me fez virar astronalta

19:45 escorpião  
na quarta fase tem uma rampa, usei o especial 2 antes dela e o personagem voou

19:46 escorpião  
graficamente não me agradou, mas acho que não é o foco aqui...

19:46 escorpião  
cenario e iluminação principalment

19:46 Rato  
Achei meio dificil de ler as "placas de tutorial", por causa da cor branca

19:46 Moderador 2  
pode falar escorpiao

19:46 escorpião  
sim, verdade, ta sem contraste na placas com o fundo, ai não da pra ler

19:46 Rato  
A cor daquelas dicas poderia ser diferente

19:47 macaco  
é, mas acho que isso é o de menos (a cor das placas)

19:47 Moderador 2  
vou dar continuidade nas questões que outros pontos vao surgindo

19:47 Rato  
Na primeira vez que cheguei na 2a fase, nem vi que tinha uma placa lá! (do especial 1)

19:47 escorpião  
bom, como ta tudo com difuse, e com luz uniforme as vezes o cenario ce junta numa cor só, deixando de mostrar os predios

19:47 escorpião  
certo, pode continuar

19:47 Moderador 2  
voces já falaram de alguns games, conhecem algum jogo parecido com esse? Porque? O que fez lembrar com esse jogo?

19:48 macaco  
COm o tema sim,

19:48 escorpião  
tem um de zumbi pra iPhone... acho que zombie city(chitei) anda em linha reta e atira

19:48 macaco  
Burrito Bison principalmente.

19:48 Rato  
não conheco jogo com o mesmo tema

19:48 escorpião  
mas não joguei pra falar, lembrou um pouco

19:48 Moderador 2  
quais macaco?  
19:49 Moderador 2  
além do tema, com gameplay semelhante?  
19:49 escorpião  
me lembrou shank pelo mechico e pelo 2D, mas o shank é muito mais dinamico  
19:49 Rato  
Como o personagem anda em linha reta, me lembrou de algumas fases do beat'em up  
"Batman Returns" (SNES)  
19:50 escorpião  
Beat 'em up... não joguei mto na minha vida  
19:50 Rato  
em algumas fases, o Batman só andava em linha reta, sem profundidade no cenário  
19:50 macaco  
Burrito Bison principalmente. Possui o mesmo tema, inclusive o cenário e a música da  
fase dois me lembra muito a primeira fase. Quanto a gameplay ele lembra shank como o  
escorpião jah disse  
19:51 Moderador 2  
E a história?  
19:51 escorpião  
só que a grande característica, era o terceiro eixo de movimento, que pelo menos  
possibilitava uma esquiva, nos jogos Beat 'em up mais clássicos  
19:51 escorpião  
interessante dar uma "moral" pro personagem, mas não se vê uma continuidade lógica  
durante o gameplay =/  
19:52 macaco  
Olha, a história durante a introdução me convenceu. Mas que no jogo não vi nenhum  
sinal dela.  
19:52 macaco  
"Durante as fases" no caso.  
19:52 Rato  
Achei legal a história, mas depois da introdução, ela nem aparece  
19:52 Moderador 2  
escorpião? como assim continuidade lógica no gameplay? porque?  
19:53 escorpião  
sim, ele vai se vingar.. ok... mas é todo mundo que eu desci a porrada  
19:53 escorpião  
?  
19:54 escorpião  
ta subintendido que são capangas  
19:54 escorpião  
mas isso pq eu sei desse tipo de histórias  
19:54 escorpião  
também os boss  
19:54 escorpião  
inguem me apresentou eles, ou disse pq eu tenho que derrotá-los, etc  
19:55 escorpião  
incluindo os cenários, não fasso a mínima ideia do pq dele ter q percorrer eles  
19:55 escorpião

isso q eu disse de continuidade no gameplay  
19:55 Moderador 2  
certo, agora tá mais claro, obrigado ;-)  
19:55 escorpião  
;)  
19:55 Moderador 2  
Quais as impressões/sensações que vocês tiveram ao jogar com a música?  
19:56 Rato  
O estilo da música combina com o tema do jogo  
19:56 escorpião  
ambientou bem, lembra as do shank e do burrito  
19:56 escorpião  
mas falta feedback sonoro pra porrada xD  
19:57 Rato  
o Escorpiao tem razao, a pancadaria fica sem graça sem efeitos sonoros  
19:57 macaco  
A música caracteriza bem o tema do jogo  
19:57 macaco  
feedback em geral escorpião  
19:57 escorpião  
sim sim xD  
19:58 Moderador 2  
uma questão que é bem importante, a música atrapalhou, não atrapalhou, foi neutra?  
19:59 macaco  
para mim, neutra até a quarta fase.  
19:59 Rato  
pra mim, ela me fez continuar jogando =)  
19:59 escorpião  
auohouaha  
19:59 macaco  
logio, não atrapalhou não!  
20:00 escorpião  
não atrapalhou mesmo, mas tinha que ver com os efeitos se não ia ficar muito confuso...  
20:00 Moderador 2  
e o escorpião o que achou?  
20:00 Moderador 2  
simultaneo hehehe  
20:01 escorpião  
ouahuohauo  
20:01 Moderador 2  
agora vamos "formalizar" mais, óbvio que valeu tudo que vocês falaram antes, e a impressão com o visual?  
20:02 escorpião  
bom... acho que nem pra mobile ta valendo mais o visual... sinceramente  
20:02 Rato  
Ainda está meio primário, mas achei legal o estilo  
20:02 Moderador 2  
algo para ser considerado além que foi dito antes?  
20:02 Moderador 2

Porque tu consideras primario rato?  
20:02 escorpião  
eu sempre defendo que o visual não tem q ser AAA, mas tem que ser bem trabalhado de qualquer modo  
20:02 macaco  
Acho que precisa trabalhar mais no visual!  
20:03 Moderador 2  
por favor escorpiao, detalhe mais essa questao "nem pra mobile tá valendo mais o visual"  
20:03 Rato  
Os cenarios parecem meio vazios, sem muitos detalhes  
20:03 macaco  
principalmente cenários.  
20:03 Moderador 2  
macaco: o que trabalhar mais no visual? o que seria?  
20:03 escorpião  
poligonos, animações, iluminação, texturas  
20:04 escorpião  
ta com grande aparência de beta na minha opnião  
20:04 Rato  
Tambem acho, ainda parece beta o visual  
20:04 Moderador 2  
ok escorpiao, continuando: o que é ser bem trabalhado? poligonos, animações, iluminações, texturas. Dá pra ti detalhar um pouquinho mais?  
20:05 escorpião  
claro  
20:05 macaco  
Gostei bastante dos boss, todos que eu vi tinham uma caracteristica visual legal. Mas o personagem (alem da mascara, nao). Os inimigos são repetitivos visualmente.... e o cenario da vago!  
20:05 Moderador 2  
o que é um visual beta?  
20:05 escorpião  
visual beta é quando tu sabe que se tem algum erre ele vai ser corrigido, mas vou detalhar  
20:05 Moderador 2  
ok macaco, obrigado ;-)  
20:05 macaco  
parece que foi composto apenas pra teste, não para comercial!  
20:06 Moderador 2  
ok macaco  
20:06 escorpião  
na modelagem, acredito que até pra mobile da pra caprichar um pouco mais, quantidade de poligos, detalhes  
20:07 Moderador 2  
e iluminação e texturas?  
20:07 escorpião  
as texturas estão bem simples, tudo bem, pode ser esse o objetivo, mas não esta convincente, parece um mundo de caixas de papel...

20:07 escorpião  
abri ele novamente

20:08 escorpião  
na primeira fase por exemplo, tem um casarão caracteristico mechicano, onde estão os barris, cordas, rodas de carroça, lampiões

20:08 escorpião  
?  
20:08 Moderador 2  
certo

20:08 Moderador 2  
certo

20:09 escorpião  
as animações tambem, a corrida do personagem não ta nem em loop... fora que todos os movimentos estão bem mecânicos

20:09 Rato  
concordo, as animacoes poderiam ser melhores

20:09 Moderador 2  
perfeito: mas alguma colocacao escorpiao?

20:09 Moderador 2  
o que sao animações melhores?

20:09 escorpião  
iluminação tambem podia ter uma trabalhada, batear as luzes pra ficar mais leve se for o caso, mas uma só, sem sombra nenhuma

20:10 Rato  
e como os personagens sao lutadores, acho que as animacoes poderiam ser mais rapidas tambem

20:10 escorpião  
ou sombra nas texturas mesmo, só pra melhorar na profundidade do cenário

20:11 escorpião  
fora a interface, os especiais tão voando ali em baixo

20:11 escorpião  
meio estranho...

20:11 Moderador 2  
muito bom pessoal

20:11 escorpião  
por isso falei, parece visual de beta, "botamos os objetos, animações em estágio inicial, mas vamos corrigir"

20:11 Moderador 2  
já que estamos falando de GUI, e os controles?

20:12 escorpião  
W e S fazem oq?

20:12 escorpião  
pq tem WASD lá no inicio, mas os unicos que funcionam são os A w D

20:12 escorpião  
A e D\*

20:12 Rato  
Não tive problema com os controles

20:13 escorpião abandonou este chat

20:13 macaco abandonou este chat

20:13 Rato  
Se bem que, sem os tutoriais, eu demoraria um pouco pra achar as teclas certas

20:14 Moderador 2  
bom o rato vai falando enquanto os outros nao retornam

20:14 Rato  
kkkkk

20:14 Moderador 2  
Do contexto de luta livre – vocês assistem, vídeos no YouTube, procuram informações, de onde conhecem luta livre?

20:15 Rato  
Achei um pouco estranho que o personagem so comeca a pular a partir da terceira fase

20:15 Rato  
Não assisto luta livre, mas ja vi filmes e desenhos que possuem essa tematica

20:16 Rato  
Tambem ja joguei jogos (nao necessariamente de luta livre) onde os personagens usam golpes de luta livre

20:16 escorpiãoentrou no chat

20:16 Moderador 2  
lembra de alguns nomes de filmes e desenhos?

20:17 escorpião  
voltou! =D

20:17 Rato  
Nacho Libre, Mucha Lucha

20:17 escorpião  
speed gonzales, nacho libre, papa leguas

20:17 Moderador 2  
Do contexto de luta livre – vocês assistem, vídeos no YouTube, procuram informações, de onde conhecem luta livre?

20:18 Moderador 2  
repeti a pergunta pro escorpiao

20:18 escorpião  
certo =D

20:18 escorpião  
conheço só as mexicanas, por filmes e desenhos, não me interesso pelas modernas

20:18 macaco entrou no chat

20:18 macaco  
voltei!

20:19 Moderador 2  
macaco pra ti

20:19 Moderador 2  
Do contexto de luta livre – vocês assistem, vídeos no YouTube, procuram informações, de onde conhecem luta livre?

20:20 macaco  
Nao, só conheço por filmes e jogos ;)

20:20 Moderador 2  
quais filmes e jogos?

20:21 macaco  
Nao costumo assistir lutas, de qualquer genero

20:21 macaco

ultimo filme assistido com esse tema foi do jack black, nacho libre.

20:22 Moderador 2

right

20:22 macaco

E jogos, sou fã do burrito bison como jah disse

20:22 Moderador 2

Você acham que aprenderam alguma coisa sobre luta livre em função do jogo?

20:23 Rato

Bom, acho que a unica coisa que eu poderia ter aprendido é quando um luchador perde sua mascara, ele perde sua honra

20:23 macaco

Em função do jogo não!

20:23 Rato

Mas isso eu ja sabia, rsrsrs

20:23 Rato

O jogo em si... Não aprendi nada

20:24 Moderador 2

ok

20:24 Moderador 2

agora vamos para o segundo momento

20:24 Moderador 2

vou postar algumas informações sobre o jogo

20:24 escorpião

certo, tava no banheiro >.

20:24 Moderador 2

Síntese do Gameplay: ¡Viva La Lucha! colocará o jogador no controle de um jovem lutador de luta livre inexperiente: Chaparrito. O jogador irá jogar por cenários coloridos buscando power-ups e habilidades novas para se tornar um grande lutador assim como seu pai.

20:24 macaco

ok

20:25 Moderador 2

História de Fundo: O poderoso e mais famoso lutador de todo o México, El Mas Grande, fora desafiado pelo El Señor del Dolor, seu principal e cruel rival, que com uma grande trapaça, retira a máscara de seu inimigo, a maior desonra para os mascarados. Seu filho, Chaparrito, jura vingança e promete derrotar o cruel oponente, retomando a honra de sua família.

20:25 Moderador 2

WASD - movimentação; Barra de Espaço - pulo; ESC - menu pause/sair do pause;

20:25 Moderador 2

Máscaras: 1 – super soco; 2 – super velocidade; 3 - bola de fogo; 4 - paralisar; 5 – super pulo.

20:26 Moderador 2

Vocês terão mais 10 minutos para jogar livremente agora conhecendo o jogo. A interação entre vocês é permitida e deve ser feita através do chat. Agora é permitida a interação com os moderadores.

20:26 Rato

ok

20:26 escorpião

oukei  
20:27 escorpião  
tam algum botão que resete a fase? caso caia no buraco...  
20:27 Moderador 1  
Oi escorpião, tudo bem? infelizmente não.  
20:28 Moderador 1  
Mas isso será corrigido, graças a ajuda de vozes. :)  
20:30 escorpião  
certo (só por um collider no fundo do buraco ;)  
20:30 Moderador 1  
Perfeito, obrigado pela observação.  
20:31 macaco  
Poxa vida, segunda vez que chego na terceira e caio!  
20:31 escorpião  
cheguei na 4ª fase, a musica ta meio que atrapalhando mesmo  
20:31 Moderador 1  
Pq a musica atrapalha?  
20:31 macaco  
caiu\* ;)  
20:32 macaco  
Lembra muito uma outra musica.  
20:32 escorpião  
muito marcada, agitada eu acho  
20:32 escorpião  
chama muito a atenção  
20:32 macaco  
diferente das anteriores  
20:32 Moderador 1  
Bom, a escolha dessa música foi devido ao tema da fase.  
20:32 Moderador 1  
O tema da fase representa o dia dos mortos  
20:32 escorpião  
e a camera na parte subterranea ta esquisita, pega muito a parte de dentro dos objetos e eles somem...  
20:32 escorpião  
intendi =D  
20:33 macaco  
ok ;)  
20:33 Moderador 1  
que é um feriado alegre e bem festivo no México.  
20:33 escorpião  
sugeriria aparecer como um corte no cenário, como no mario e jogos do genero  
20:33 Moderador 1  
Aqui nós vemos o dia dos mortos como algo denso, triste. Lá eles veem como uma celebração com muita festa, comida e desfiles.  
20:33 Moderador 1  
Corte no cenário? Poderia ser mais específico por favor escorpiao?  
20:34 escorpião  
só um momento vou mandar um exemplo

<http://doupe.zive.cz/Files/Obrazky/art2/m/mario/mario12.jpg>

20:35 escorpião  
os seus objetos estão indo até o limite da camera, então a parque que não é renderizada fica aparecendo, dai a caixa some

20:35 escorpião  
no caso do mario, é mostrada a parte interna do corte

20:35 escorpião  
a terra

20:35 Moderador 2  
galera agora indo pra ultima parte, interação livre total entre voces, eu e o Moderador 1

20:36 Moderador 1  
Entendi, obrigado :)

20:36 Moderador 2  
Mudou alguma coisa na impressão do jogo após as informações que passei pra vocês? O que?

20:36 Moderador 2  
aqueleas informações de comando, sinopse, gameplay

20:36 macaco  
No poder 4, as "bolinhas" não estao desaparecendo tambem. :/

20:36 Rato  
Pra mim, não mudou nada

20:37 Moderador 1  
Questão da música também que foi questionada.

20:37 escorpião  
não, já tinha descoberto tudo testando...

20:37 macaco  
Não mudou nada comigo tambem, Moderador 2.

20:37 escorpião  
tipo, que o cenário é colorido e talvez ajudou a aceitar o gráfico

20:38 escorpião  
mas ainda assim poderia se ter uma trabalhada

20:38 Moderador 1  
Com mais polígonos, mais detalhamento de textura? Mais objetos?

20:38 Moderador 2  
ok, perfeito ;-)

20:38 Moderador 2  
O que vocês mais gostaram do jogo? O que mais chamou a atenção?

20:39 escorpião  
a temática que pra beat'em up não é comum...

20:39 macaco  
O tema!

20:39 escorpião  
normalmente é aquele clichê de suburbio novaiorquino xD

20:39 Rato  
o tema do jogo, lucha libre!

20:40 Rato  
Macaco -> tipo Streets of Rage?

20:40 Moderador 1  
Perfeito.

20:40 Rato  
ops, era pro escorpiao  
20:40 macaco  
eu entendi rato ;)  
20:41 escorpião  
isso, tartarugas ninjas, streets, double dragon, etc, todos com a mesma ambientação com alguma diferença  
20:41 escorpião  
até o scooth pilgram não se escapa xD  
20:42 escorpião  
apesar de todos os diferenciais deles (jogo muito alias, pra quem não jogou vai a dica! )  
20:42 Moderador 2  
Tirando bugs, obviamente que atrapalham a experiencia (por isso estamos avaliando hehehe): O que vocês não gostaram do jogo? O que vocês sentiram falta? O que mudariam?  
20:42 macaco  
tem lugares fechados no scoth  
20:42 Rato  
senti falta de efeitos sonoros  
20:43 Rato  
tam bem, acho que alguns inimigos ficaram muito dificeis, e os chefes ficaram faceis  
20:43 escorpião  
hmmm, mais feedback das coisas, mais golpes, alguma possibilidade de estrategia, talvez um terceiro eixo de movimento  
20:43 macaco  
Acrescentaria feedbacks nos golpes, vida, fim de fase, morte...  
20:43 Rato  
Bom, nem cheguei no 3o chafao, rsrsrs  
20:43 escorpião  
é, o feedback é em tudo mesmo  
20:44 Rato  
Poderiam ter alguns dialogos entre o personagem e os chefes, antes e depois das batalhas  
20:44 escorpião  
cheguei no 4º chefe eu acho... é um lutador anãozinho? depois que matei ele 2 vezes fui para no limbo  
20:44 Rato  
poderia ajudar na imersao  
20:44 Moderador 1  
Feedback com sons, efeitos visuais?  
20:44 macaco  
Gostei dos inimigos, são engraçado! Mas os ataques nao "encaixam"  
20:44 macaco  
Exato  
Moderador 1  
20:44 macaco  
Com sons e efeitos visuais!  
20:44 Moderador 1  
Perfeito.  
20:44 Moderador 2

isso eu ia perguntar que vocees mencionaram no inicio: o que vocees pensam da questao da estrategia? como poderia se colocar mais opções de estrategia?

20:44 escorpião

os doiis, sons e efeitos, pro golpes, pros especiais, até pro pulo uma fumacinha ficaria legal

20:45 Moderador 1

Sobre o chefão da quarta fase escorpiao, é uma mulher q representa a dama de la muerte.

20:45 Moderador 2

hoje é pra frente e para tras, colocando outro eixo pode ficar indo pra cima e pra baixo, nao "vareia" tanto :-D

20:45 escorpião

mas poderia ter mais inimigos na tela lutando simultaneamente

20:46 macaco

Eu daria a ideia de criar profundidade no cenario ;p

20:46 escorpião

tambem

20:46 macaco

tanto inimigos como personagem poder mudar de de profundidade.

20:46 Rato

acho que pra ter mais inimigos simultaneamente, teria que ter profundidade no cenario

20:46 escorpião

mais golpes, pros inimigos e pro personagem, uma esquiva, um ataque diferente ao pular, uma "agarrão" que é característico desse tipo de lutador

20:46 macaco

balancear melhro as forças tambem.

20:46 Moderador 2

mas o que abrira de opções para o player é pra frente, pra tras, pra cima e pra baixo.

Claro aumenta as opções

20:47 Moderador 2

essencialmente (e já sendo filosofico) beat n' up é andar pra frente e apertar botao

20:47 Moderador 2

como inovar essa experiencia? ou será que é desejado mudar essa experiencia?

20:47 escorpião

sim, possibilitando esquivas pra cima e para baixo, ataques diferentes, como alguns mais fracos em area, uns mais fortes em linha reta para cima/frente, etc

20:47 Rato

Uma ideia interessante seria o jogador poder criar seu combo

20:48 Rato

, teria uma lista de golpes, e o jogador poderia definir num menu qual sera a ordem dos golpes executados no combo

20:48 escorpião

depende, primeiro de tudo, ninguem no jogo é luchador"

20:48 escorpião

quando me lembro de um, lembro dele voando na direção do inimigo

20:48 escorpião

com as pernas

20:48 escorpião

ou subindo nas coisas e se atirando

20:48 macaco  
Chutando  
20:49 escorpião  
esse tipo de golpe seria muito bom  
20:49 Moderador 1  
Mesmo que a ideia do jogo, seja um luchador amador, voce acha que teria que ter esses movimentos?  
20:49 escorpião  
adicionararia muito ao estilo do jogo  
20:49 macaco  
poderia pular e poder subir, ou se pendurar, novos golpes como aqueles agarroes com as pernas  
20:49 escorpião  
os inimigos sim  
20:49 escorpião  
pelo menos  
20:49 Rato  
Ele poderia ir aprendendo esses golpes  
20:49 escorpião  
sim  
20:49 macaco  
como ele é novato, podia ser algo um pouco 'desengonçado'  
20:50 escorpião  
pode ser esse tipo de golpe de uma maneira comica e desajeitada, mostrando a inesperiencia dele  
20:50 Moderador 1  
Algo mais comico, ele errando? Não acertando todos os golpes é isso macaco?  
20:50 Rato  
Escorpiao > isso ficaria legal, rsrrs  
20:50 escorpião  
inexperiência  
20:50 macaco  
nao  
20:50 macaco  
nao errado, mas desajeitado como disse o escorpião  
20:51 Moderador 1  
Perfeito.  
20:51 Moderador 2  
uau que beleza hehehe  
20:51 Rato  
So mais um comentario  
20:51 macaco  
mas de qualquer forma, mais golpes lembrando as lutas ;)  
20:51 Moderador 2  
brainstorming in the hell  
20:51 escorpião  
pode ser mais comica a movimentação, imagine por exemplo o mascara, (aquele personagem com a cara verde) ele sempre se da bem e talz, mas tem um jeito engraçado de se mover

20:51 macaco  
vocês sabem quando um deles seguras o outro pelas pernas  
20:51 macaco  
e começa a girar?  
20:51 macaco  
no ar?  
20:51 Rato  
O personagem poderia comecar desengoncado, mas talvez no final do jogo, ele ja usaria os golpes de um jeito mais experiente  
20:51 escorpião  
brainstorming in the ##### ouahouahuoahua  
20:52 Rato  
Acho que isso contribuiria pro Character development dele  
20:52 macaco  
então, porque nao adiciona um especial assim, jogando o inimigo para a tela? ;) ia ficar super engraçado e caracteristico  
20:52 Moderador 1  
A ideia das mascaras entao ficaria, só que com mais possibilidades de movimentos, isso?  
20:52 macaco  
Acredito que sim.  
20:52 escorpião  
sim sim  
20:53 Moderador 1  
Certo.  
20:53 Moderador 2  
e pra fechar meu povo, alguma consideração final? algo que não foi dito e que voces precisam dizer?  
20:54 escorpião  
sobre o estagio de desenvolvimneto? pode ser dito jah?  
20:54 Rato  
acho que já falei tudo =)  
20:56 macaco  
Eu jah disse tudo tambem ;)  
20:56 escorpião  
acho que já falei tudo... só refinada em todos os aspectos mesmo ;)  
20:57 Moderador 2  
O jogo já está pronto e estava sendo lançado na Steam hoje a noite uauauauauaua  
20:57 Moderador 1  
Obrigado pelas observações pessoal, a colaboração de voces é fundamental para o desenvolvimento do projeto.  
20:57 Rato  
kkkkkkk  
20:57 Moderador 2  
O Moderador 1 responde melhor sobre o estagio de desenvolvimento Escorpiao  
20:58 escorpião  
certo  
20:58 Rato  
De nada =)

20:58 escorpião  
é que assim, sinceramente eu não compraria  
20:58 Moderador 1  
Escorpiao, o jogo esta pronto sim, mas é nao é algo comercial. E sim uma forma de se compreender melhor como cada etapa de um desenvolvimento de um jogo funciona.  
20:59 escorpião  
hmmmm  
20:59 escorpião  
intendi  
20:59 Moderador 1  
Desde o conceito, ate o seu estágio final.  
20:59 escorpião  
sim sim, entendo  
20:59 Moderador 2  
Como é um TCC ele tem que fazer o pipeline completo  
20:59 Moderador 2  
Está em estagio comercial? Claro que não  
20:59 Moderador 1  
Acredito que esse projeto resume todas as etapas do Curso de Jogos  
20:59 Moderador 2  
Ele está em estagio beta?  
21:00 Moderador 2  
Claro que não  
21:00 Moderador 1  
onde aprendemos a programar, trabalhar com design e planejar jogos.  
21:00 Moderador 2  
Em que estagio se encontra entao? Em um estagio que contem o minimo para ser avaliado  
21:00 Moderador 2  
exatamente o que voces fizeram  
21:00 escorpião  
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa bom, assim sim!  
21:00 escorpião  
=D  
21:00 macaco  
:)  
21:01 Rato  
Entendi agora, kkkkk  
21:01 macaco  
Também.  
21:01 Moderador 2  
entenderam porque nao dava pra responder antes?  
21:01 Moderador 1  
É claro que com o tempo que se tem para fazer um TCC é praticamente impossivel fazer um God of War, perfeito com gráficos e sem bugs.  
21:01 escorpião  
isso seria a primeira demo jogavel então?  
21:01 Moderador 2  
isso ai escorpiao

21:01 Moderador 1

Mais importante que fazer um super jogo perfeito, é entender como se faz um, para q futuramente se possa criar varios outros ;)

21:02 Rato

Uma versão alpha, então? rsrsrs

21:02 Moderador 2

o ideal é fazer esta avaliação o mais cedo possível

21:02 Moderador 2

é um alfa rato

21:02 macaco

Que bom, espero que a gente tenha conseguido ajudar como esperavam ;)

21:03 Moderador 2

Sempre é excelente!!!

21:03 Moderador 1

Fico grato por vocees aparecerem e serem sinceros :)

21:03 escorpião

tambem espero =

21:03 Moderador 2

eu aprendo zilhões de coisas novas :-D

21:03 escorpião

tem ajudado ;)

21:03 macaco

o/

21:09 Moderador 2

Um forte abraço e boa noite pra você!

21:09 escorpião

sempre que precisar pode chamar

21:09 Moderador 1

Uma boa noite pra vocees, abraço.

21:09 macaco

Boa noite gente o/

21:09 escorpião

abraço!

21:09 Rato

Boa noite pra voceis!

21:10 macaco abandonou este chat

21:10 escorpiãoabandonou este chat

21:10 Moderador 2abandonou este chat

#### **Anexo 4 – E-mail com as perguntas para os participantes do Grupo Focal**

Link: <http://www.mediafire.com/?v8zoq6uwdlgpjpk>

- Quais as tuas impressões do jogo?

bom, obviamente o jogo não vai ser assim, pois este é só o inicio e ele esta com pouca movimentação. acho que o jogo necessita de mais golpes, alem de um unico tipo de soco e chute.

- Conhece algum jogo parecido com esse? Porque?

me lembro de um jogo de ps1 que era sobre MME, nao me recordo o nome. mas a primeira coisa que me veio a cabeça foi o desenho Mucha Lutchá.

- O que achou da história?

uma historia legal, tendo em vista que neste estilo de luta, a mascara é o personagem em si, e não o lutador propriamente dito.

- Achou o jogo difícil? Porque?

achei um jogo de comandos simples, sem dificuldades.

- Quais as impressões/sensações que tu teve ao jogar com a música?

me fez ir para dentro do ambiente da luta livre, as palavras em espanhol tambem ajudaram muito.

- E com o visual?

achei o visual do cenário bem quadrado, assim como o personagem e sua movimentação, mas acredito que seja por ser um teste, então não há do que reclamar

- E com os controles?

facil utilização dos controles, tutorial bem explicativo

- Do contexto de luta livre – tu assiste, vídeos no YouTube. De onde tu conhece luta livre? Você acha que aprendeu alguma coisa sobre luta livre em função do jogo?  
não assito videos no youtube. conheço a luta livre, através do desenho que citei acima, tb do desenho do jack Chan e das lutas de MME que assisto pela tv. O que aconteceu não era nada novo para mim, mas o fato de poder interagir em um ambiente no qual antes eu soh havia assistido, foi bem legal.

fico a disposição para outras perguntas

Touro:

- Quais as tuas impressões do jogo?

- Gostei mais na teoria que na prática. Gostei do universo, mas não da jogabilidade ou dos desafios.

- Confusão nos controles: a tela inicial (antes de iniciar o jogo, onde são configurados os gráficos, resolução, etc.) exibe uma lista de controles que nunca são usados no jogo.

Dentro do tutorial, a primeira coisa que o jogo ensina é que o personagem é controlado pelas teclas WASD, mas apenas A e D são usadas.

- Não posso dizer que eu estava "jogando", eu estava apenas apertando teclas. Não tinha feedback das lutas, apenas apertava o botão de ataque e continuava segurando o "D" para correr.

- Animação lenta e imprecisa demais, personagem continua mexendo as pernas muito tempo depois de eu ter parado de andar. Antigamente, antes dos jogos usarem engines mais rebuscadas na animação de personagens, era comum essas animações imprecisas, mas não tanto. Talvez um simples aumento na velocidade da animação ajudasse a

disfarçar. Dito isso, nas primeiras animações que fazemos, é comum que elas fiquem assim, devagar. Às vezes fazemos uma perna se movimentar da frente para atrás em um segundo achando que é um tempo curto, quando, na verdade, fazemos vários movimentos nesse tempo enquanto corremos. Nesse caso, seria melhor pecar pelo excesso: se os movimentos ficassem mais rápidos que na vida real, seria aceitável, pois é um jogo caricato. Como ficaram mais vagarosos, ficaram sonolentos.

- A velocidade das animações também se aplica às respostas dos golpes e da corrida (frequência dos golpes e velocidade da translação de um ponto a outro). Um jogo assim precisa ser mais ágil. Jogabilidade "tanque" era mais aceitável antigamente do que hoje em dia.

- Existe uma série de simplificações comuns em programadores de jogos iniciantes: por exemplo, imagine a seguinte lógica: tem um inimigo na tela. Se vida do inimigo é igual a zero, então o inimigo é morto. Quando isso acontece, é errado supor que o jogo deve simplesmente remover a entidade do inimigo da tela, mas é isso que está acontecendo. Algo não muito complexo já ajudaria: quando ocorre esse evento (morte), o inimigo pára de responder e inicia a animação de morte. Quando a animação chega ao fim, aí sim ele poderia ser removido (ou o corpo poderia permanecer no cenário, mas isso é indiferente). Outro exemplo comum e que acontece no VLL: ao andar para a direita e, depois, voltar para a esquerda, espera-se que o corpo gire 180 graus, e não simplesmente apareça virado. Isso é outro detalhe que daria muito mais fluidez à movimentação e é relativamente simples: bastaria que o jogo armazenasse a direção atual do jogador e a direção esperada. A cada frame do main loop, um serviço atualiza a direção atual para se aproximar da esperada. Bastaria uns 5 frames para resultar em algo agradável.

- Morri no primeiro chefe e sequer percebi. Novamente, uma simplificação da lógica. Quando ocorre um evento de "morte do jogador", não basta que no próximo frame eu esteja de volta ao início da fase. Uma exemplo bem simples que resolveria: uma imagem (estática mesmo) que aparece na tela informando que eu morri. Um ou dois segundos depois, aí sim a fase recomeça.

- Não entendi o que o golpe especial faz. Não entendi a segunda fase inteira. Corri até o fim dela e caí num penhasco infinito.

- Conhece algum jogo parecido com esse? Porque?

Parece com outros jogos de scroll lateral e golpes da era 16 bits, como Streets of Rage ou Comix Zone, mas esses tinham a característica de poder andar em profundidade (esquerda, direita, para cima e para baixo).

- O que achou da história?

Divertida, o ponto alto do jogo. Tem um humor interessante com um universo fantasioso incomum. Adoro o "Press el botón" da tela inicial, já é um indício do tipo de humor que eu vou encontrar.

- Achou o jogo difícil? Porque?

Achei, mas mais pelo cansaço provocado. A jogabilidade não deixa claro como funciona a mecânica.

- Quais as impressões/sensações que tu teve ao jogar com a música?  
Muito boa a escolha da música. Divertida, apropriada e verossímil com o universo.

- E com o visual?

Tecnicamente, os gráficos são bem fracos, a modelagem e o cenário são extremamente simples, mas o que mais me chamou a atenção foram as cores chapadas, sem efeitos de iluminação. Ainda assim, teoricamente o visual é interessante, a paleta de cores foi acertada, o colorido do jogo é verossímil com o universo caricatural da luta livre. Gostei também do desenho fofinho do herói, deu uma sensação de fragilidade para ele.

- E com os controles?

Comentei acima, não consegui "pegar" a mecânica deles. Apenas apertei botões nas lutas, mas mal sabia se estava tendo sucesso ou não. Aliás, vou confessar que eu nem olhava pro conflito: assim que eu chegava perto do inimigo, eu começava a apertar o botão enquanto olhava só para as barras de energia, esperando que uma delas chegassem ao fim.

- Do contexto de luta livre – tu assiste, vídeos no YouTube. De onde tu conhece luta livre? Você acha que aprendeu alguma coisa sobre luta livre em função do jogo?

Só conheço luta livre a partir do filme O Lutador (<http://www.imdb.com/title/tt1125849/>). Mas é um universo completamente diferente, já que o filme fala dos bastidores da luta, e não da fantasia representada por ela. Essa cultura de "luchadores" mexicanos eu só havia ouvido falar porque sei que havia um desenho animado sobre isso (mas foi o suficiente para que não me tenha soado estranho).