

Projeto RPG

Emanuel Felipe , Gabriel Rodrigues, Isabella Saueressig Ricci, Raul Carneiro,
Ricardo Lewkowicz

¹ Instituto de ensino superior de Brasília (IESB)

{nedel,flavio}@inf.ufrgs.br, R.Bordini@durham.ac.uk, jomi@inf.furb.br

~~Abstract.~~ ~~This meta-paper describes the style to be used in articles and short papers for SBC conferences. For papers in English, you should add just an abstract while for the papers in Portuguese, we also ask for an abstract in Portuguese (“resumo”). In both cases, abstracts should not have more than 10 lines and must be in the first page of the paper.~~

~~Resumo.~~ ~~Este meta-artigo descreve o estilo a ser usado na confecção de artigos e resumos de artigos para publicação nos anais das conferências organizadas pela SBC. É solicitada a escrita de resumo e abstract apenas para os artigos escritos em português. Artigos em inglês deverão apresentar apenas abstract. Nos dois casos, o autor deve tomar cuidado para que o resumo (e o abstract) não ultrapassem 10 linhas cada, sendo que ambos devem estar na primeira página do artigo.~~

1. Introdução

O conceito de *Role Playing Game* (RPG) [SITOWSKI, 2015], pro português traduzido como “jogo narrativo”, é um gênero de jogo que vem de partidas puramente abstratas como o *Dungeons & Dragons* [GYGAX e ARNESON 1974], onde um grupo de jogadores se une e interpretam situações fictícias e fantásticas sem apoio material algum, objetivando a criatividade e interpretação de cada pessoa envolvida com o intuito de “entretenimento construtivo”.

A evolução do gênero de jogos RPG promoveu produtos cada vez mais rentáveis ao mercado com uma proposta que aproxima o jogador a obras da ficção medieval-fantásiosa populares, como por exemplo a saga *Senhor dos Anéis* [J. R. R. TOLKIEN 1954], antes mesmo de sua adaptação às telas de cinema.

A invenção dos computadores pessoais, inaugurada pela Apple, foi um avanço considerável não somente à tecnologia, mas também ao mundo todo e às empresas de jogos que rapidamente se consolidaram em torno da possibilidade de virtualmente renderizar o conteúdo que existia somente na imaginação dos jogadores de RPG com jogos como *The Legend of Zelda* [MIYAMOTO e TEZUKA 1986], *Dragon Quest* [HORII 1986] e a série de jogos *Ultima* [GARRIOTT 1980].

Esse mercado emergente, então, se tornou cada vez maior e com o avanço da Internet foi possível conectar todos esses jogadores em uma mesma partida, inaugurando o conceito de Massive Multiplayer Online (MMO) RPG, traduzido como Jogo de RPG em Massa para Multijogadores, com jogos como *Ultima Online* [GARRIOT 1997], *Runescape* [GOWER 1998] e *World of Warcraft* [PARDO 2004].

2. Objetivo Geral

Nosso projeto é tomar a proposta base que o gênero RPG oferece, com seu mundo fantástico e histórias épicas, evoluindo o conceito para os dispositivos móveis e as inovações que o jogo embarcado em um celular ou tablet pode conter como meio de promover espaço neste mercado e proporcionar atividade física a um público adulto gamer - estatisticamente conhecido pelo sobrepeso e obesidade [LOGLI 2008] - como instrumento para finalizar um objetivo e ser recompensado no jogo, tendo em mente, durante toda a construção do aplicativo, a pandemia COVID-19 [DIOGO, 2021] hodierna e seus riscos associados a aglomeração social.

3. Objetivo Específico

O trabalho será concluído mediante as seguintes etapas:

- 3.1. Construção da interface do aplicativo via Android Studio;
- 3.2. Criação de personagens e suas características via Kotlin em Android Studio;
- 3.3. Modelo de batalha entre personagem de jogador e monstro criado pelo programa como meio de evolução do personagem;

3.3.1. Conceito de “Masmorra”, espaço onde o combate será promovido de forma mais desafiadora e recompensante;

3.4. Geolocalização do jogador como meio de promover atividades ímpares em posições geográficas diferentes, incentivando a atividade física;

3.5. Implementar conceitos multijogador para possibilitar socialização com distanciamento social;

3.5.1. Integração da aplicação com banco de dados (sistema de gerenciamento de banco de dados a ser definido);

3.5.2. Implementar grupos de jogadores e conceito de “Castelos”, espaços destinados ao confronto entre jogadores que se encontram em um mesmo perímetro geográfica;

3.6. Tutoriais e sugestões ao jogador em forma de Chatbot.

4. Sections and Paragraphs

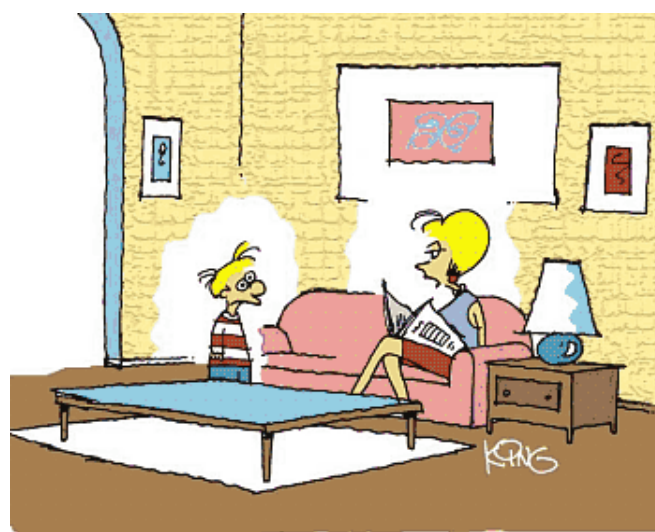
~~Section titles must be in boldface, 13pt, flush left. There should be an extra 12 pt of space before each title. Section numbering is optional. The first paragraph of each section should not be indented, while the first lines of subsequent paragraphs should be indented by 1.27 cm.~~

4.1. Subsections

~~The subsection titles must be in boldface, 12pt, flush left.~~

5. Figures and Captions

~~Figure and table captions should be centered if less than one line (Figure 1), otherwise justified and indented by 0.8cm on both margins, as shown in Figure 2. The caption font must be Helvetica, 10 point, boldface, with 6 points of space before and after each caption.~~



*"No, you weren't downloaded.
Your were born."*

Figure 1. A typical figure

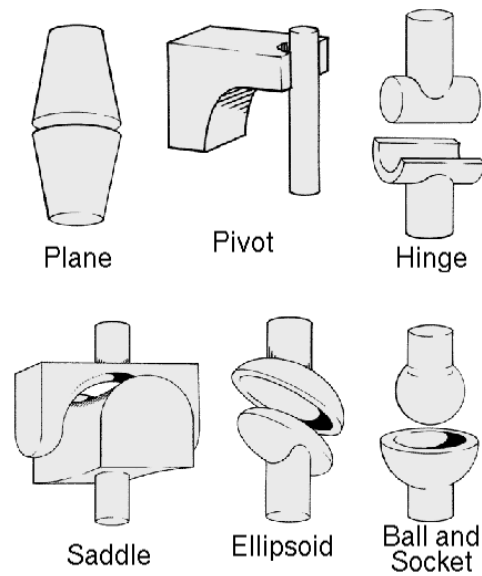


Figure 2. This figure is an example of a figure caption taking more than one line and justified considering margins mentioned in Section 5.

— In tables, try to avoid the use of colored or shaded backgrounds, and avoid thick, doubled, or unnecessary framing lines. When reporting empirical data, do not use more decimal digits than warranted by their precision and reproducibility. Table caption must be placed before the table (see Table 1) and the font used must also be Helvetica, 10 point, boldface, with 6 points of space before and after each caption.

Table 1. Variables to be considered on the evaluation of interaction techniques

	Chessboard top view	Chessboard perspective view
Selection with side movements	6.02 ± 5.22	7.01±6.84
Selection with in- depth movements	6.29±4.99	12.22±11.33
Manipulation with side movements	4.66± 4.94	3.47±2.20
Manipulation with in- depth movements	5.71 ±4.55	5.37 ±3.28

6. Images

All images and illustrations should be in black and white, or gray tones, excepting for the papers that will be electronically available (on CD-ROMs, internet, etc.). The image resolution on paper should be about 600 dpi for black and white images, and 150-300 dpi for grayscale images. Do not include images with excessive resolution, as they may take hours to print, without any visible difference in the result.

7. References

~~Bibliographic references must be unambiguous and uniform. We recommend giving the author names references in brackets, e.g. [Knuth 1984], [Boulie and Renault 1991]; or dates in parentheses, e.g. Knuth (1984), Smith and Jones (1999).~~

~~— The references must be listed using 12 point font size, with 6 points of space before each reference. The first line of each reference should not be indented, while the subsequent should be indented by 0.5 cm.~~

8 . Bibliografia

~~Boulie, R. and Renault, O. (1991) “3D Hierarchies for Animation”, In: New Trends in Animation and Visualization, Edited by Nadia Magnenat-Thalmann and Daniel Thalmann, John Wiley & Sons Ltd., England.~~

<https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure> - 18/03

<https://www.tolkiensociety.org/author/biography/> - 18/03

http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3655627.stm - 18/03

<http://www.ic.uff.br/~aconci/evolucao.html#:~:text=O%20primeiro%20computador%20pessoal%20%C3%A9,se%20torna%20um%20sucesso%20comercial.> - 18/03

<https://thomaswell.medium.com/the-story-behind-dragon-quest-c914a7bd3d74> - 18/03

<https://www.theverge.com/2016/2/21/11063982/zelda-30th-anniversary-nintendo-history-link-smash-bros> - 18/03

<https://web.archive.org/web/20071220062126/http://www.amazon.com/gp/feature.html?docId=117177> - 18/03

https://www.gamasutra.com/view/feature/130124/the_history_of_computer_.php - 18/03

<https://www.theguardian.com/technology/2003/dec/11/games.onlinesupplement2> - 18/03

<https://www.sciencedaily.com/releases/2019/06/190617110522.htm> - 18/03

<https://www.usgamer.net/articles/how-world-of-warcraft-was-made-the-inside-story> - 18/03

<https://www.correiobraziliense.com.br/cidades-df/2021/03/4912440-covid-19-df-registra-1-322-casos-em-24-horas-e-total-de-mortes-chega-a-5.html> - 18/03

<https://medium.com/rolando-dados/rpg-tudo-que-voc%C3%AA-precisa-saber-sobre-esse-tal-role-playing-game-5d469d92527c> - 18/03

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0277953619302941?via%3Dihub> - 18/03

<http://www.metodista.br/rronline/noticias/saude/pasta-1/201ccomputadores-e-jogos-de-video-game-sao-os-principais-viloes-que-causam-a-obesidade-infantil201d-afirma-especialista> - 18/03