

The legend of the Fuji mountain

The legend of the Fuji mountain

Luccas Matos de Lima¹

Rafael Cavalcanti Garcia²

João Vitor Dantas Maziero³

Pedro Pereira de Souza⁴

Francis Martins Souza⁵

RESUMO

É de extrema evidência que o mercado de jogos digitais tem se desenvolvido com o passar do tempo, andando de mãos dadas com as inovações dos dispositivos que o suportam. Isto conseqüentemente causa uma demanda maior da produção por parte dos desenvolvedores e um consumo maior por parte dos usuários. O mercado de jogos digitais mostra-se variado, buscando atender todos os nichos do mercado, evitando quaisquer falhas em atender ao gosto do usuário que utilizará e desfrutará do produto. Uma das áreas mais lucrativas hoje em dia para os usuários consumirem jogos é o computador. Atualmente é o hardware com os melhores resultados na atualidade, não só falando de usuários, mas também no que diz respeito à inovação tecnológica. Por ser aquele aparelho onde o usuário pode escolher entre ter a versão fixa em sua casa, ou melhor, ter um notebook onde pode levar para onde quiser torna muito mais fácil atrair novos usuários. Fornecer imersão é um dos principais dos objetivos do gênero RPG (Role-playing game), combinado com toda a tecnologia disponível do computador, a imersão tende a se expandir exponencialmente.

¹ Graduando em Jogos Digitais.

² Graduando em Jogos Digitais.

³ Graduando em Jogos Digitais

⁴ Professor Orientador. Docente no Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium.

⁵ Professor Orientador. Docente no Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium.

Palavras-chave: Jogos digitais; mercado; RPG.

ABSTRACT

It is extremely evident that the digital games market has developed over time, going hand in hand with the innovations of the devices that support it. This consequently causes a greater demand for production by the developers and a greater consumption by the users. The market for digital games is varied, seeking to serve all niche markets, avoiding any flaws in meeting the taste of the user who uses and will enjoy the product. One of the mostly lucrative areas nowadays for users to consume games it's computer. The device itself has a fixed and mobile version (notebook) and ends up serving a more varied niche of users. Being that device where the user can choose between having the fixed version in your home, or rather having a notebook where he could take where he wishes makes much easier to attract new users. Providing immersion is one of the main objectives of the RPG (Role-playing game) genre, combined with all available computer technology, immersion tends to expand exponentially.

Keywords: Digital games; Market; RPG.

1. Introdução

Um dos gêneros atuais mais famosos e com maior capacidade de rentabilidade no mercado é o RPG (Role-playing game), cujo o jogador terá ampla capacidade de imersão, dando uma liberdade expandida ao jogador em comparação aos demais gêneros. Compreendendo-se de gerações e gerações de fãs, que sempre buscam novidades no mercado, relacionados aos gêneros que lhes agradam.

A exploração de desenvolver um RPG não consiste apenas em desenvolver um jogo, mas sim dar um motivo ao jogador razões para que tenha preferência por aquele produto ao invés do outro, que buscam abordar diferentes culturas, mitos,

lendas, e de maneira geral buscam criar uma imersão especial ao jogador sobre a trama dentro do “story-telling”, em conjunto com mecânicas que sejam.

Assim a criação de um jogo possui etapas para que tudo faça sentido e tenha ligação com a ideia principal. Inicialmente, cria-se um conceito, uma estória e um enredo básico, uma ideia do game para que possa viabilizar, de forma geral, os custos e o mercado destinado, partindo de uma premissa para que se crie um diferencial de mercado, pensando em qual gênero será o foco para que se mantenha uma linha condizente entre estória e imersão (FLÓRIO, 2016).

O projeto busca seguir todos os procedimentos, desde o level-design até a produção implementada com a finalização do projeto, onde haverá a utilização de sites de divulgação com trailers a serem apresentados para atingir o público-alvo.

2. Materiais e métodos

Para a modelagem foram utilizados diversos softwares presentes no mercado de trabalho, tais como 3DS MAX – 2019/2020, que tem a função de renderização, modelagem, animação e visualização 3D; além do Blender, que possui as mesmas funções do 3D MAX, sendo um software mais free-friendly por ser exclusivamente gratuito (3D MAX requer a versão estudante, que fornece um período de um ano free ao usuário, diferente do Blender que não possui tempo limite de uso), encontrado na plataforma da STEAM. As respectivas funções de ambos os softwares foram relacionados à modelagem do cenário, itens, e visualização do level-design.

Utilizou-se também do Adobe Fuse, software desenvolvido pela Mixamo, empresa de tecnologia e computação gráfica destinada a fornecer animações e modelagens de personagens.

Unreal Engine 4, software disponibilizado e desenvolvido pela EPIC Games, munido de versão gratuita e profissional, foi responsável pela parte de unir as modelagens para a criação do cenário, texturização simples (Shadders) e também pela funcionalidade da programação inserida do jogo.

Para a sonorização...

O jogo foi desenvolvido para a plataforma do computador. Por ser a plataforma com maior afinidade da equipe de produção, e também por não possuir tantas limitações como a plataforma mobile.

3. Jogos de RPG (Role-playing game) e sua origem

A sigla RPG nada mais é que “*Role Playing Game*”, ou seja, um jogo onde as pessoas interpretam seus personagens e criam narrativas que giram em torno de um enredo. Cada uma dessas histórias é criada por uma pessoa que leva o nome de “mestre do jogo” (Velasco, 2019)

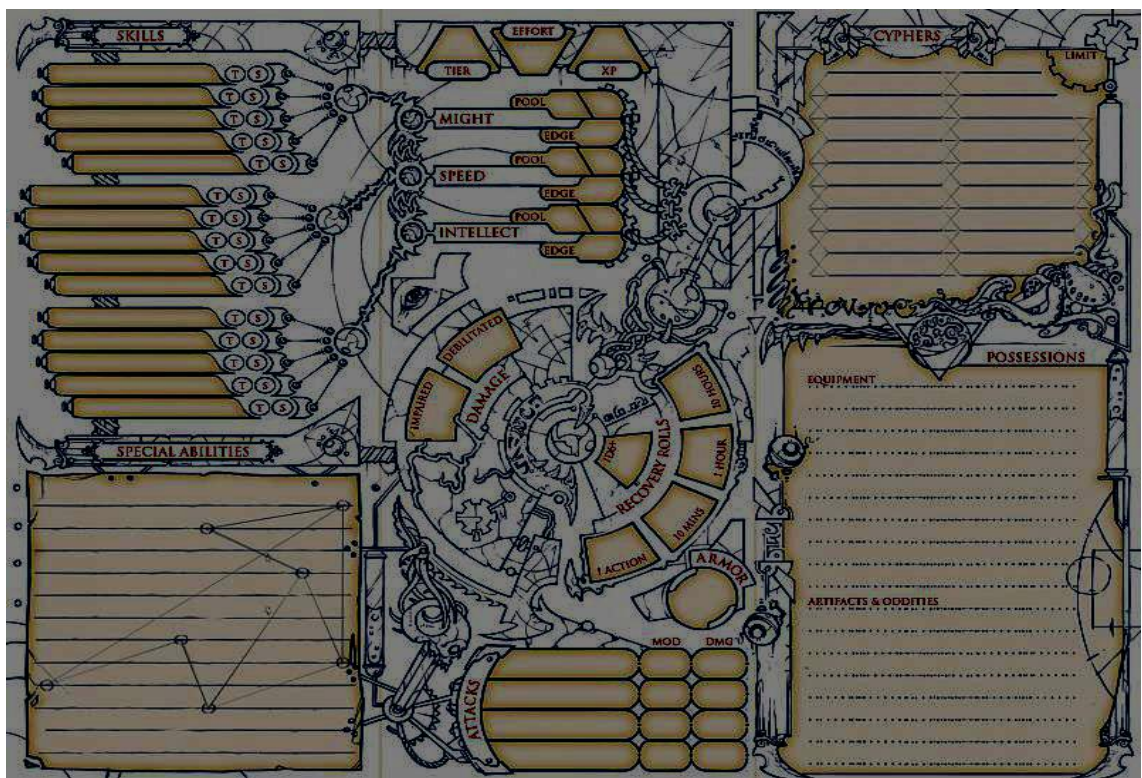
O RPG de mesa tem sua origem nos chamados war-games (jogos de guerra), que eram jogos de tabuleiro de estratégias militares reais ou fictícios. No final da década de 1960, os elementos de fantasia eram cada vez mais utilizados nos war-games.

Em 1969, Dave Wesely comandou uma sessão de war-game na Universidade de Minnesota. Nela, cada jogador interpretava personagens únicos. O jogo teve um cenário napoleônico. No final do mesmo ano, Dave Wesely realizou uma segunda sessão com o mesmo cenário, e deu aos jogadores papéis de funcionários do governo e revolucionários em uma república de banana fictícia. Essas duas sessões de war-game conduzidas por Wesley tinham mais haver com um LARP (live action role-playing ou jogo de interpretação ao vivo em português) do que com um RPG, mas ali já começava a se formar o alicerce que daria origem ao RPG de Mesa. (A ORIGEM DO RPG DE MESA..., 2018).

Dungeons & Dragons, RPG de fantasia que se originou em livros, nasceu em 1974 e, de lá para cá, influenciou todo mundo que se envolveu com este universo. Nos games, as influências de D&D vão além da estética. Há jogos inspirados pelo RPG, como Neverwinter e Baldur's Gate, mas temos também vários exemplos de títulos que “beberam da fonte”, ainda que não diretamente. Mas como essa relação se deu, ao longo de todos estes anos? Tentamos explicar um pouco, também conversando com a Galápagos Jogos, editora do livro no Brasil, para saber mais a respeito. (RPG DE LIVRO TEVE GRANDE INFLUÊNCIA EM VÁRIOS JOGOS, Vinha Felipe, TechTudo)



(Fonte: Tipo42blog)



(Fonte: Tipo 42blog)

Os jogos de RPG, por sua vez, possuem uma equação única que busca imergir o jogador por intermédio da liberdade auferida ao jogador, mas também em congruência com story-driven, que consiste em fazer com que o jogador fique imerso à estória ou história desenvolvida. Isso também cria o fato de decisão com a utilização de diálogos, que por sua vez buscam a interação das escolhas do usuário ao mundo que o cerca. O objetivo principal é a imersão onde você se sente parte daquele mundo. Dentre o mundo dos jogos, o maior reconhecimento para um jogo é o título conhecido como GOT (Game of the year). Na última década, o gênero de RPG com open-world detém 6 das 10 premiações, comprovando que sua qualidade é de fato estrondosa.

4. Estória do jogo

No Japão antigo, cujo outrora as histórias foram conhecidas como períodos Jomon, Yayoi e Kofun; épocas em que os deuses buscavam oferendas de seus seguidores, se mantendo neutros quanto aos acontecimentos no plano humano é notório que os seres humanos são uma raça que está em constante mudança. A credibilidade e o respeito anteriormente outorgado aos deuses foram esquecidos, bem como suas crenças, sendo sobrepostos pelos seus novos conceitos, como o Budismo.

Com o tempo os deuses começaram a se enfurecer, na sua raiva e fúria, seus ceifeiros foram enviados para lembrarem os humanos que suas atitudes teriam consequências, sendo conhecidos como mitos culturais. Este conto se passa no período Edo, onde seres humanos possuem uma diversidade de crenças, tais como lendas, mitos e folclores, mas em sua ignorância pouco se conhecia sobre o âmago desta cultura.

Em um vilarejo próximo ao Monte Fuji, vivia um camponês chamado Genjo, que anteriormente serviu diretamente ao Xogunato como mestre das armas, mas também fora conhecido como um famoso mestre que criou o estilo “domínio da Ni Kitsune – Duas raposas” – armas cujo objetivo era autodefesa pela maestria dos movimentos. O motivo repentino que o levou a mudança de vida foi com intuito de esquecer o seu caminho manchado de sangue, culpando o Xogunato que modificou a

características e o foco de sua técnica, o que antes era uma arte pacífica de defesa, acabou se tornando outrora uma das técnicas mais mortais a serem utilizadas no campo de batalha.

Com o tempo, as invocações dos ceifeiros dos deuses começaram a se tornar mais constantes, levando povoados e cidades a serem dizimadas. Como os vilarejos eram conectados por estradas, ao deixar sua cabana, nosso protagonista percebe que o ar pesava em sua respiração e uma névoa acinzentada circundava o monte Fuji. Após alguns minutos de caminhada, acabou tropeçando em algo que parecia um tanto peculiar. Devido à falta de visibilidade ocasionada pela névoa, Genjo se abaixou e percebeu que havia tropeçado em um membro que fora dilacerado do corpo. Em um momento de lucidez, todos os seus sentidos se aguçaram e repentinamente uma ventania esmaeceu a névoa que antes era densa – em uma visão de horror, corpos estavam desmembrados por aquela estrada.

Seguindo os traços de horrores, nosso protagonista se depara com um mensageiro da capital, vislumbrando que suas vestimentas eram diferentes dos soldados de combate (armaduras leves para o rápido deslocamento). Neste momento suas antigas habilidades de um antigo general e também de um talentoso caçador começaram a ser aplicadas naquele inóspito local. Ao abrir o bolso do mensageiro, Genjo retira uma carta contendo informações sobre faltas de suprimentos entre as capitais e os vilarejos, aquele mensageiro havia constatado que não eram ataques de meros bandidos, tampouco forças opressoras, mas ataques ocasionados por seres misteriosos e criaturas, quase criando uma ligação a crença de Onis (demônios).

Para a felicidade do nosso protagonista, quase como se fosse o destino; o objetivo daquele mensageiro era também de marcar pontos de encontros com os possíveis causadores da escassez de recursos, constatando apenas uma sequência de pequenas informações, com uma relevância de um “X” marcado no mapa. Antes de se aventurar no inóspito mundo, circundado por mistério e desordem, nosso protagonista retorna à sua residência com intuito de se preparar, neste momento, deverá escolher entre as duas armas presentes em seu arsenal – Katana (arma habitual carregada entre os samurais – com alcance curto e médio); Kyu (comumente falando

um arco para longas distâncias com alta eficácia de precisão, mas requerendo concentração, e lento para ser recarregado com um número finito de golpes, com um alcance pequeno, médio e alto).

Estória introdutória que busca imergir e dar um objetivo conceitual do jogador interagir com o personagem durante sua aventura. Os elementos são da cultura oriental, pesquisa realizada pela parte de desenvolvimento narrativo em comum acordo com os demais produtores. A estória é o alicerce que busca dar um motivo para o jogador, não tão somente isto, mas serve como guia para a produção de maneira geral – modelagem, sonoridade e afins.

5. Desenvolvimento

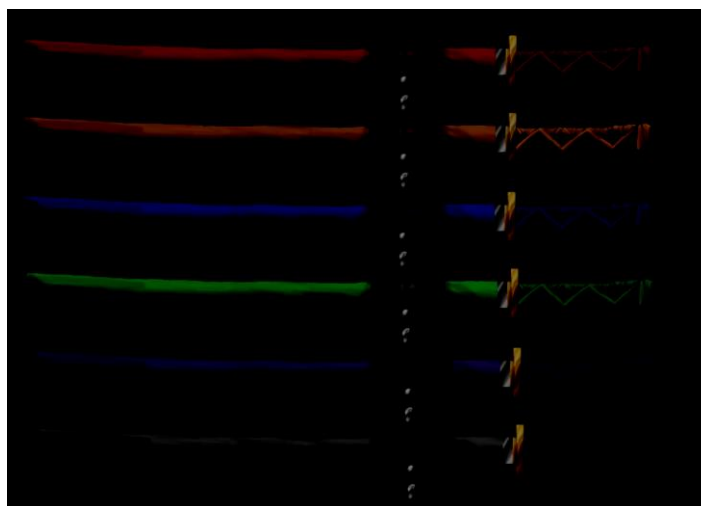
Como todo e qualquer projeto foi feito uma pesquisa em relação ao gênero presente no mercado, bem como suas saturações. Na primeira vista pode não parecer de extrema importância, mas o mercado costuma reagir negativamente aos jogos que são “comuns”. O foco do desenvolvedor é o diferencial, criando sua razão do “Por que você deveria jogar o meu jogo ao invés do outro”. Após, foi selecionado o tema de maior afinidade dos desenvolvedores que buscava atingir um público-alvo, evitando ser considerado apenas mais um tema repetido, abordado por inúmeros jogos. É verdade que o RPG é um gênero comumente abordado devido ao seu sucesso estrondoso, contudo a validação está na estória, culturas abordadas, finalidade da game-play.

Assim que a cultura oriental foi escolhida como base tema do projeto, a equipe se dividiu buscando referências para o desenvolvimento dos cenários, tais como: Sekiro: Shadows Die Twice; Ghost of Tsushima etc. Como o gênero abordado é um RPG na plataforma mobile, em vez de um cenário realista com a utilização das texturas (inviável para uma equipe pequena de desenvolvimento que busca criar um jogo para mobile) foram utilizados como parâmetros jogos que utilizam texturas simplórias como “shadders”, como Runescape, Albion Online, TitanReach e inúmeros outros.

O objetivo da criação de uma ambientação que fosse acessível no mobile sem causar problemas referentes as configurações, além de darem o sentimento de simplicidade em conjuntura.

A seguir veremos as fases do desenvolvimento do jogo em questão partindo do estudo estético das armas até a implementação das modelagens 3d na Unreal.

Figura 1. Estudo estético de uma das armas jogáveis e suas variações.



(Fonte: Autor)

Figura 2. Imagem representativa dos personagens e seu design.



(Fonte: Autor)

Figura 3. Estudo de vegetação para o jogo



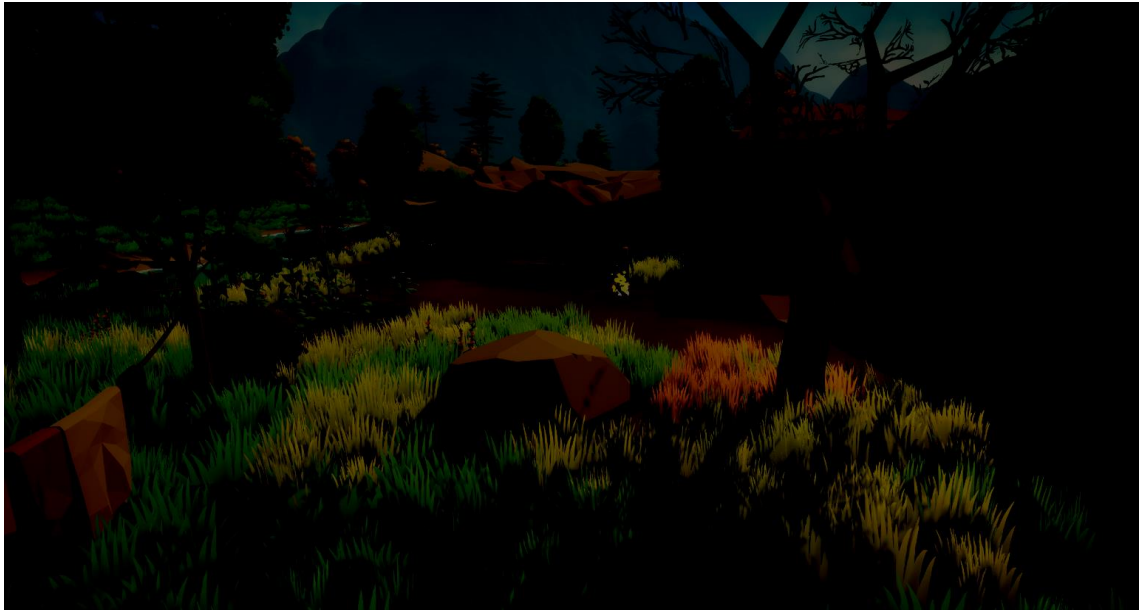
(Fonte: Autor)

Figura 4. Estudo de itens para ambientação do cenário



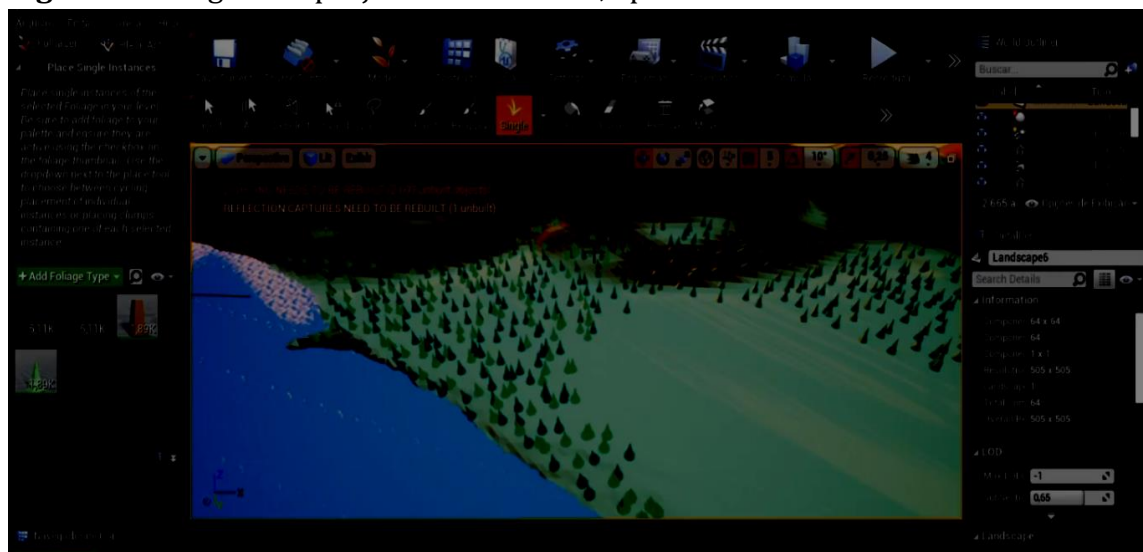
(Fonte: Autor)

Figura 5. Desenvolvimento de low-poly com texturas shadders.



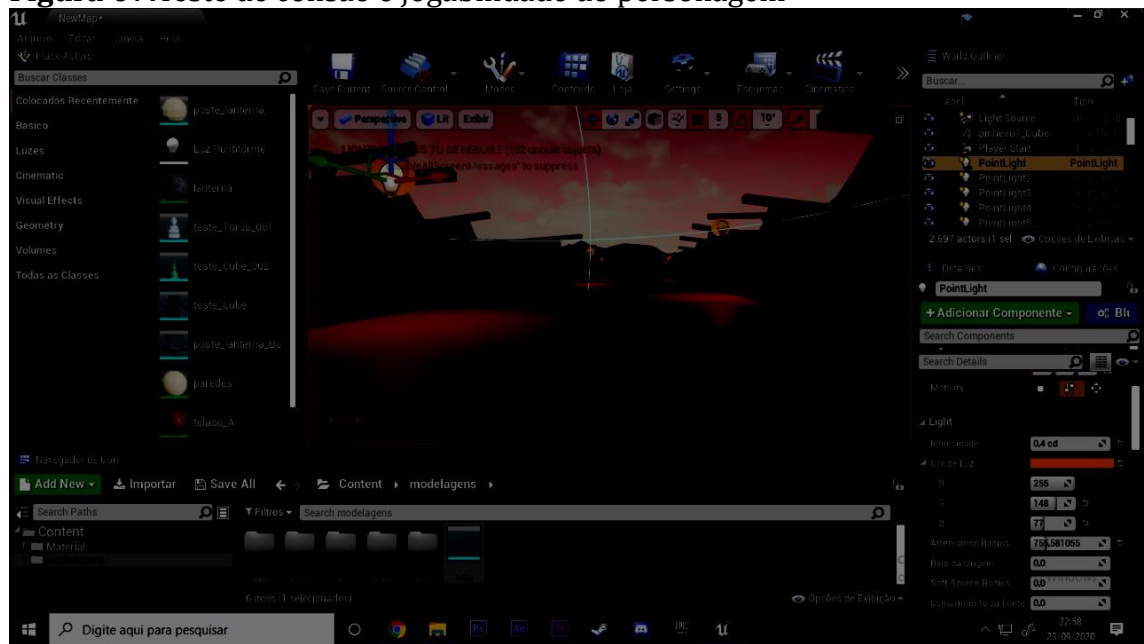
(Fonte: Autor)

Figura 06 Imagem do projeto em seu início, aplicado na Unreal4.



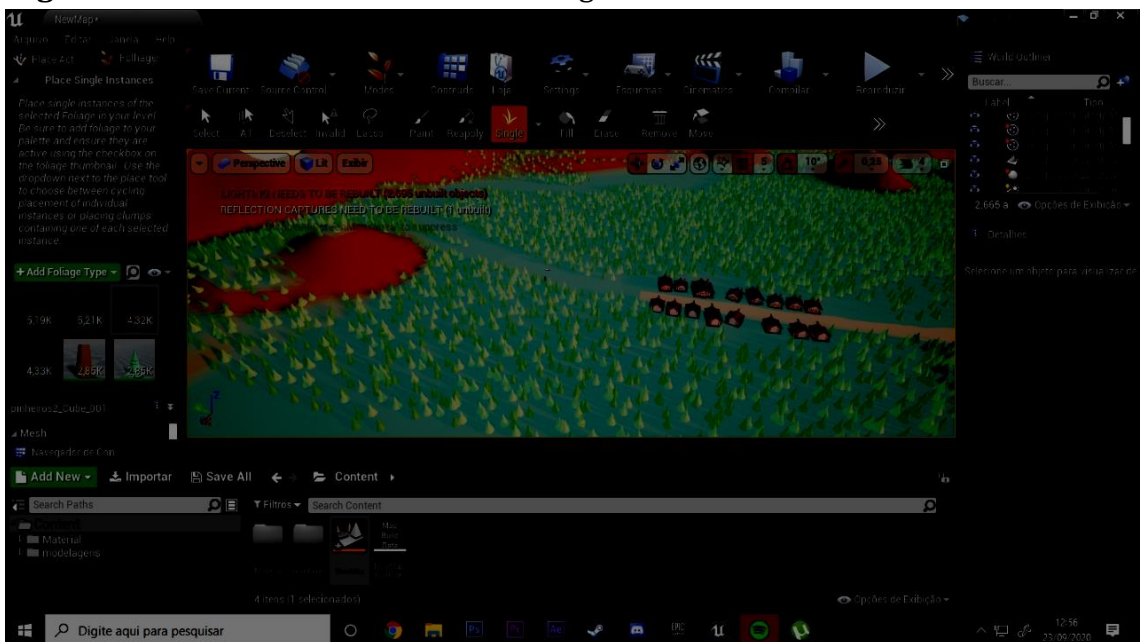
(Fonte: Autor)

Figura 07. Teste de colisão e jogabilidade do personagem



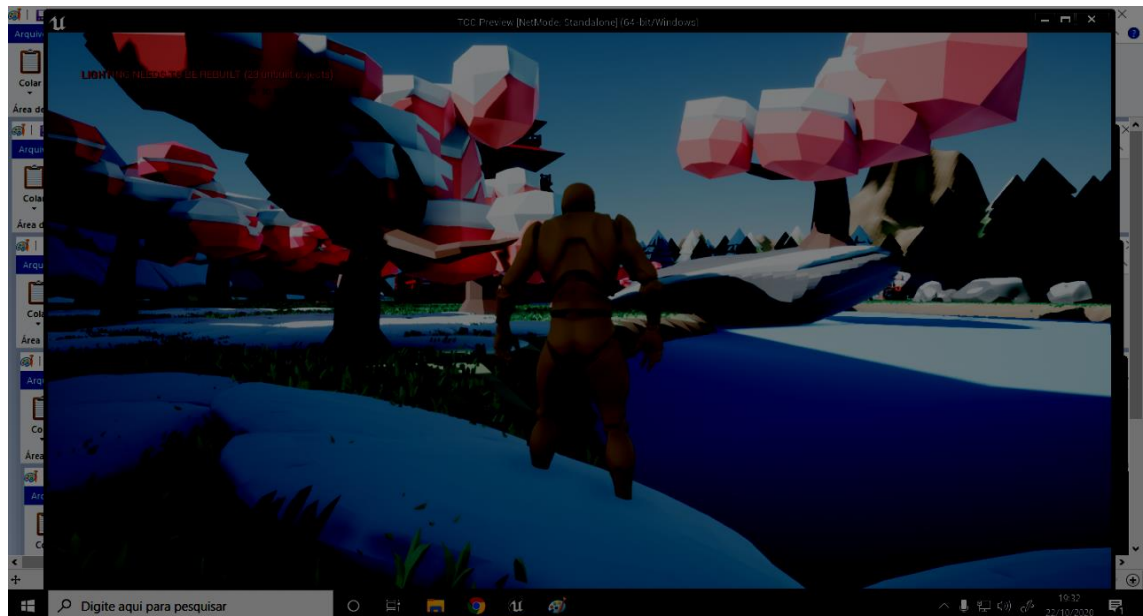
(Fonte: Autor)

Figura 08. Desenvolvimento do level-design.



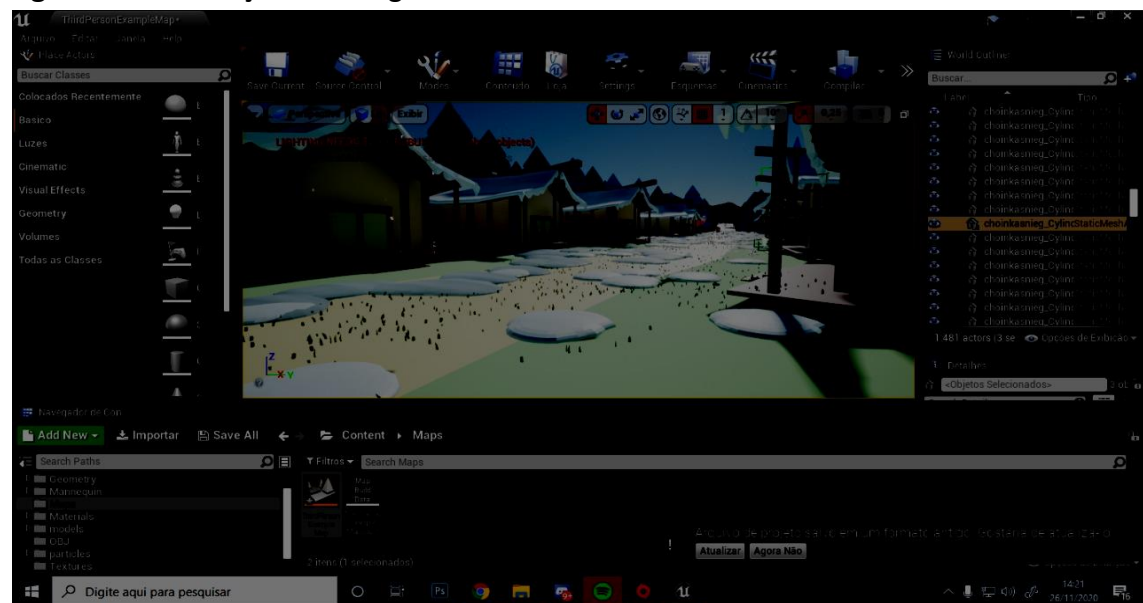
(Fonte: Autor)

Figura 09. Finalização do desenvolvimento do design.



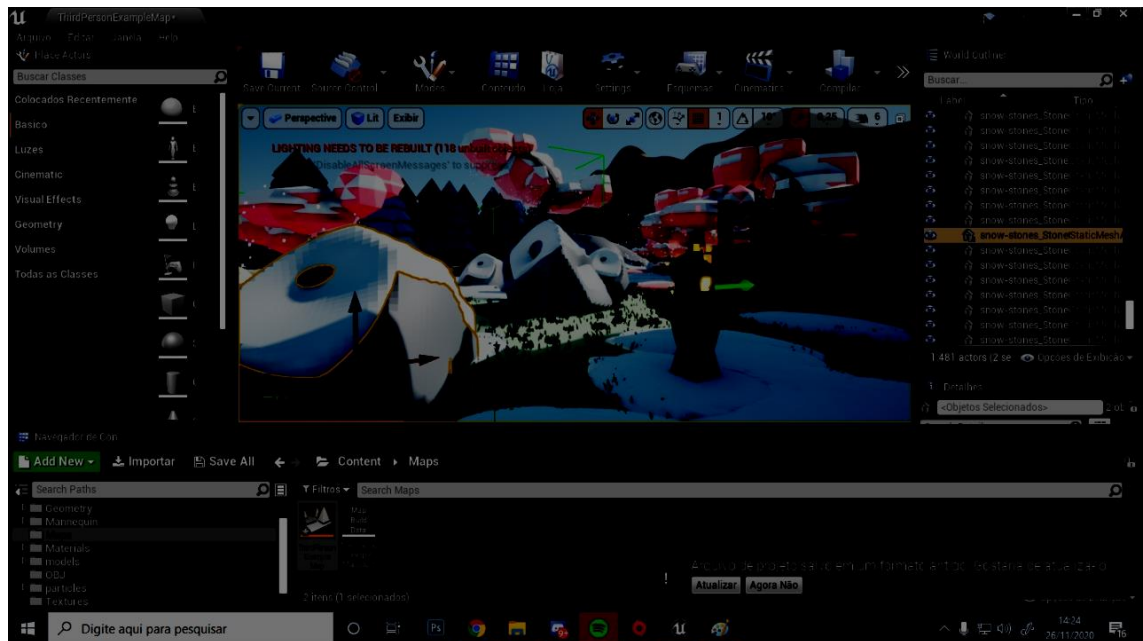
(Fonte: Autor)

Figura 10. Finalização do design.



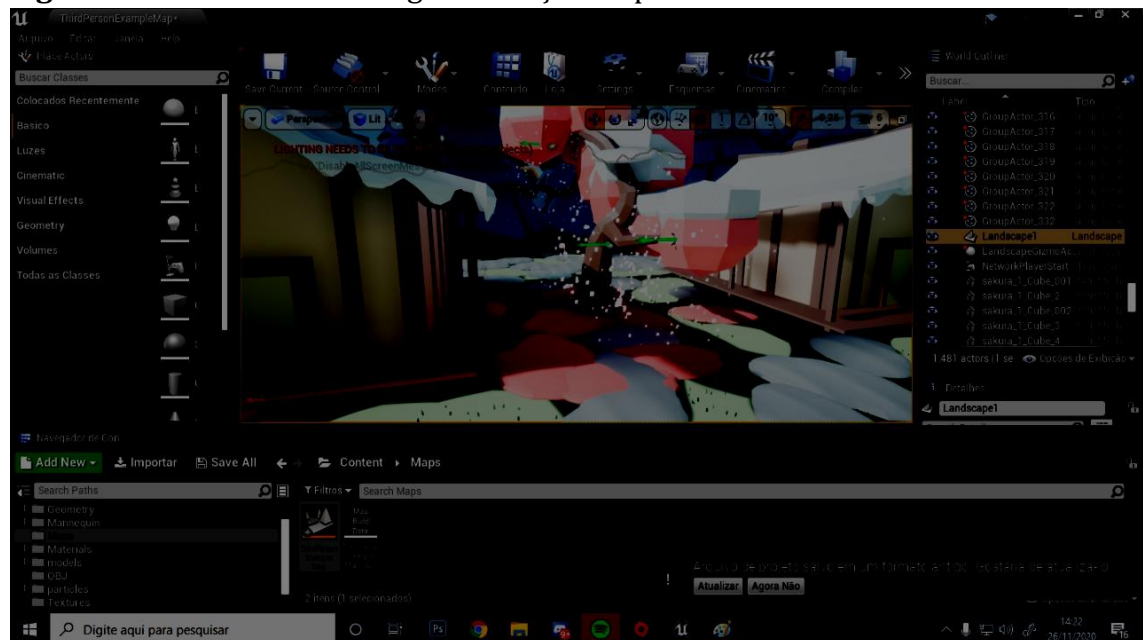
(Fonte: Autor)

Figura 11 - Polimento do design e inserção de partículas.



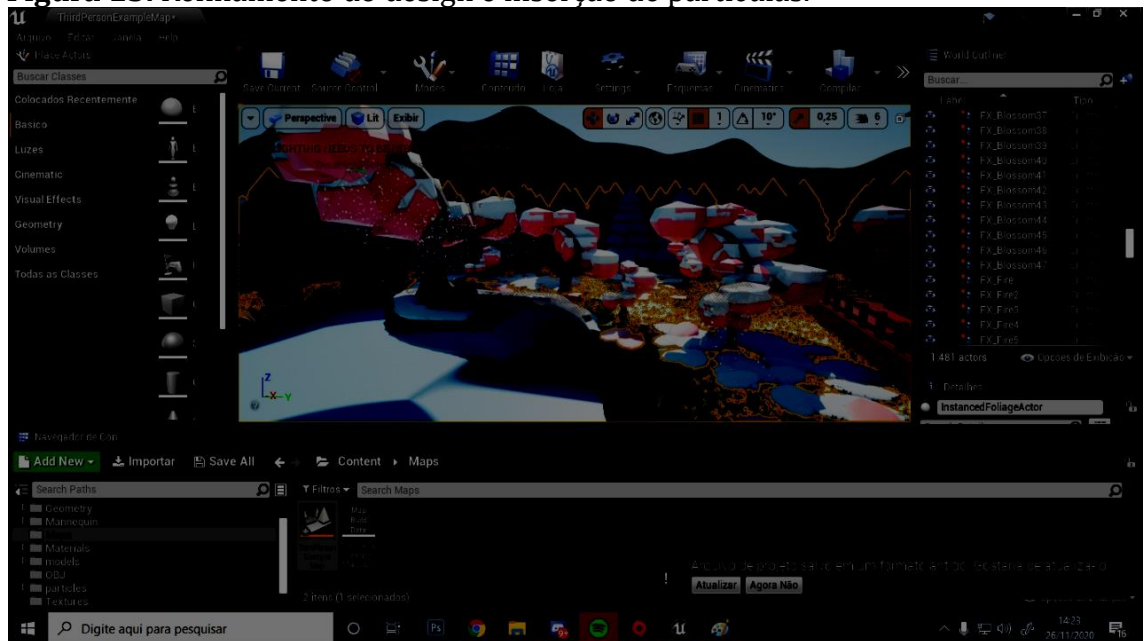
(Fonte: Autor)

Figura 12. Polimento do design e inserção de partículas.



(Fonte: Autor)

Figura 13. Refinamento do design e inserção de partículas.



(Fonte: Autor)

Figura 14. Refinamento do design e inserção de partículas



(Fonte: Autor)

6. Conclusão

O projeto seguiu o desenvolvimento proposto do começo ao fim, sem alterar sua tematização ou plataforma atendida, contudo, pelo tempo limitado e demais responsabilidades recaídas pelo time de desenvolvimento, a qualidade gráfica e grandeza do projeto tiveram que ser reduzidas. Visto que o jogo, tem como objetivo atender ao mercado de jogos mobile, que é developer friendly, principalmente porque se busca a finalização e melhorias, com inserção de mais diálogos, inimigos, NPCs, inclusive melhorias na sonorização. Em termos de gerenciamento de tempo e divisão de trabalhos, a proposta anteriormente acordada, foi aprimorada e muito bem estabelecida entre os desenvolvedores presentes, principalmente quando se tratava de pequenas modificações que deveriam ser feitas no projeto.

Um dos maiores desafios foi o aprendizado do software Unreal 4 visto que o conteúdo disponível atualmente em PT/BR é extremamente limitado e escasso, para além disso a Unreal 4 é um software que demanda muito da capacidade do hardware que está sendo utilizado, tornando-o um software limitado para usuários que tenham investido um valor considerável em seu hardware.

Durante o processo de produção, a plataforma de aplicação ao jogo que anteriormente seria utilizada, foi modificada. O objetivo era a produção de um jogo exclusivo para mobile, mas as limitações do mobile comparado com uma máquina fixa (computador) são maiores.

7. Referências Bibliográficas

FLÓRIO, A. N. DESENVOLVIMENTO E IMERSÃO DE JOGOS EM REALIDADE VIRTUAL: Desenvolvimento de um jogo de terror utilizando dispositivos de realidade virtual. 2016. Disponível em: <<http://lcv.mackenzie.br/docs/p-desenvolvimento-e-imersao-de-jogos-em-realidade-virtual.pdf>>. Acesso em: 15 (quinze) de novembro de 2020.

RAFAEL. “Um pouco de tudo sobre RPG”. Disponível em: <<https://www.rpg-next.com.br/dicas-de-roleplay/um-pouco-de-tudo-sobre-o-rpg/>>. Acesso em: quinze de outubro de 2020.

“SIGNIFICADO DE RPG”. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/rpg/>>. Acesso em: 15 (quinze) de setembro de 2020.

UNKNOWN. “5 Pontos básicos para entender Role-playing game (RPG de mesa)”. Disponível em: <<http://tipoquarentaadois.blogspot.com/2014/09/5-pontos-basicos-para-entender-role.html>>. Acesso em: quinze de outubro de 2020.

VELASCO, ARIANE. “Saiba mais o que é RPG e quais são os jogos mais populares”. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/o-que-e-rpg-os-mais-populares/>>. Acesso em: 10 (dez) de setembro de 2020.