

MyChar - Um Jogo para Representação de Papéis Sociais

Edgar Meante¹, Cassiana Fagundes da Silva¹

¹Faculdade da Indústria - São José dos Pinhais
Av. Rui Barbosa, 5.881 - 83.045-350 - Afonso Pena - PR - Brasil

edgar.meante@gmail.com, cassiana.silva@ielpr.org.br

***Abstract.** More and more games have been a cultural phenomenon and part of human evolution. Currently in the market there are many ways to have fun with digital games and make friends through these. Thus the RPG games enable interaction between players, but the interaction between these games and social networks is still not as trivial. In this context, this article aims to present the MyChar game a role playing game that allows the player to interact with other jogadares in order to progress in the execution of their tasks based on collaboration between participantes. Mychar was developed in 3D dimension and the Windows environment because it allows better jogabilidade networking among participants.*

***Resumo.** Cada vez mais os jogos têm sido um fenômeno cultural e parte da evolução humana. Atualmente, no mercado, existem várias formas de se divertir com jogos digitais, bem como fazer amigos através destes. Assim, os jogos de RPG possibilitam a interação entre os jogadores, porém a interação entre estes jogos e as redes sociais ainda não é tão trivial. Neste contexto, este artigo tem como objetivo apresentar o jogo MyChar, um jogo de RPG que possibilita ao jogador a interação com outros jogadares com o intuito de evoluir na execução de suas tarefas com base na colaboração entre os participantes. Mychar foi desenvolvido na dimensão 3D e para o ambiente Windows, pois este permite melhor jogabilidade em rede entre os participantes.*

1. Introdução

Durante os anos, a evolução da tecnologia trouxe conforto e facilidades. Sendo que estas também acompanharam os jogos, que vêm se tornando mais atrativos e divertidos. Os jogos são um fenômeno cultural e fazem parte da evolução humana caminhando junto com a história da humanidade [Alves 2005].

Àqueles que buscam novas formas de se divertir com jogos digitais, existem vários jogos de Role Playing Game (RPG) a disposição no mercado, àqueles que buscam fazer amigos existem várias possibilidades de interação através de redes sociais.

Porém a união entre um jogo de RPG e a interação social não é tão trivial.

O RPG pode ser também definido como um Jogo de Representação de Papéis. Um jogo de representação é uma brincadeira de contar histórias com elementos de faz-de-conta [Heinsoo, Collins e Wyatt, 2008]. Assim, o RPG foi criado como um jogo de mesa, onde os jogadores interpretam papéis de seu agrado e um dos jogadores nomeado como mestre interpreta o papel do "ambiente", do "mundo".

Diversos trabalhos têm sido desenvolvidos na literatura utilizando o conceito de RPG e Redes Sociais, a saber Batista [2008], Recuero [2009], Coussieu [2013], Oliveira e Ferreira [2013], entre outros.

Diante deste contexto, este trabalho tem como objetivo criar um jogo, denominado de MyChar, que busca unir as características de interpretação de papéis do RPG com a interação das redes sociais em apenas um ambiente de entretenimento.

Assim este artigo apresenta as principais funcionalidades e características do jogo MyChar, o qual foi desenvolvido para computadores visando como base a plataforma Windows que foi escolhida por possuir uma grande variedade e quantidade de usuários. E esta organizada conforme segue: a seção 2 descreve brevemente sobre jogos sociais e digitais. Na seção 3 o desenvolvimento do jogo MyChar é mostrado, já na seção 4 suas etapas de produção são descritas e a seção 5 ilustra as telas do jogo. As considerações e trabalhos futuros são descritos na seção 6.

2. Jogos Sociais e Digitais

De acordo com Alves [2005] define-se Jogos Digitais como elementos tecnológicos que são utilizados em computadores, que apresentam narrativas, interatividade, interface, qualidade e realismo das imagens.

Em outra definição, jogos digitais são abordados como jogos que possuem uma atividade lúdica e que devido às ações e deduções feitas, essas possam resultar em uma condição final, sendo essas ações e deduções limitadas por um universo que fora construído pelos desenvolvedores do jogo [Schuytema 2008].

Segundo Battaiola [2000], os jogos digitais contêm três partes, sendo a primeira parte o enredo contendo a história, o universo e os acontecimentos; o motor como segunda parte que controla as regras e as mudanças de realidade alterando o próprio enredo e, por último, a interface interativa que é a comunicação entre o jogador e o motor, permitindo que as alterações feitas no motor tenham respostas vivenciadas pelo jogador.

Aarseth [2004] apresenta uma definição semelhante à de Battaiola, onde o jogo digital se divide em três partes: regras, sistema semiótico ou material e jogabilidade. As regras são o coração da estrutura do jogo, consistem em um sistema de definição que determinam o que se pode ou não realizar durante a execução das ações. O sistema semiótico ou material representa o que o jogador entende por universo de jogo (gameworld), sendo que a estética e a textualidade constroem parte da experiência de

simulação. E, finalmente, a jogabilidade (gameplay) é o terceiro aspecto e caracteriza a experiência de jogo, o momento da ação, e consiste a relação entre os dois aspectos anteriores: as regras e o universo de jogo possibilitam a experiência de jogo realizada pelo jogador.

Dentro do contexto dos jogos digitais, pode haver jogos digitais de RPG. Estes apresentam características de ambos, já que são vivenciados em uma plataforma digital, mas com características narrativas de RPG.

No contexto dos RPGs, portanto, o jogo não se torna repetitivo. Pelo menos no que tange os jogos eletrônicos multi-jogadores on-line, estes jogos proporcionam uma série de ações não premeditadas pelos jogadores que, devido a grande flexibilidade narrativa dentro do jogo, se vêem muitas vezes obrigados a criar novas regras, visando à qualidade da interação entre os demais jogadores on-line.” [Rabelo, 2006, p. 28 – 29].

Jogos digitais são programas executados em plataformas microprocessadas que possuem como primeiro objetivo o entretenimento. Existem jogos eletrônicos que não são digitais (ex: pinball, carrinho bate-bate), além disso, o jogo envolve um conflito que é a motivação do jogo, ele envolve três partes: regras, um sistema semiótico (universo de jogo) e jogabilidade. Os jogos digitais podem ser on-line, isto é, jogado com alguma forma de rede, como internet ou rede local.

Entre os jogos on-line os gêneros mais comuns são os jogos de tiro em primeira pessoa (como *Counter Strike*), jogo de estratégia (*Age of Empires*, *StarCraft*), Jogos Eletrônicos online multijogador em massa (*World of Warcraft*, *Ragnarok*, *Final Fantasy*), Jogos de relacionamento online em massa (*Second Life*), entre outros. A característica básica destes jogos citados é a necessidade de interação, a procura por um mundo alternativo, com regras específicas e povoadas por outros indivíduos, a possibilidade da socialização.

De acordo com Rollings e Adams [2009], uma das vantagens do jogo online é que ele propicia a oportunidade de interação social, os jogadores podem conversar como se estivessem na mesma sala, eles afirmam que o aspecto social aumenta a satisfação com a experiência do jogo, já que o elemento social dá ao jogo uma atmosfera de clubes, cafés ou cassinos – lugares onde as pessoas se reúnem para se divertir. Além disso, outra vantagem é que seu oponente é possuidor de inteligência humana, e não inteligência artificial, o jogo se torna mais imprevisível.

3. MyChar

Trata-se de um jogo multijogador focado na interação social unida com o estilo de jogo RPG. A união de RPG Social atrela os amantes de jogos e também os amantes de redes sociais.

3.1 Contas de Acesso e o Ambiente Visual

É necessária a criação de uma conta que vinculará o jogador aos seus personagens. Esta conta exige no momento da criação alguns dados como nome, sobrenome, sexo, data de

nascimento, país de origem, e-mail, apelido da conta e senha de segurança.

O jogo foi criado com ambiente gráfico 3D (três dimensões), possibilitando que o personagem se locomova em todas as direções, dando uma sensação de liberdade. Pode-se verificar exemplos deste tipo de movimentação nos jogos *Little Dew* pertencente à empresa *Ludosity AB*. e *Don't Starve* pertencente à empresa *Klei Entertainment Inc*. A câmera do jogo é dinâmica, focando o personagem no centro e o acompanhando de acordo com que se movimenta.

3.2 Personagens

Os personagens dentro do jogo *MyChar* são chamados de Chars. Cada jogador pode criar até um limite de cinco personagens, porém não pode jogar com mais de um simultaneamente. Para a criação do Char é necessário a escolha de um nome, de um sexo, de uma profissão e de sua aparência. O nome a ser escolhido não será único no jogo, contudo é possível a utilização de caracteres especiais e números, fazendo com que assim o nome possa ser constituído de letras e números, além de que é possível utilizar também o caractere de espaço para separar entre nome e sobrenome.

O sexo do Char influencia somente o que ele representa no jogo: sexo masculino ou sexo feminino, não existindo assim nenhuma vantagem ou desvantagem na escolha de um sexo ou outro. O sexo do personagem não precisa ser necessariamente o mesmo do jogador. Em relação à profissão, esta disponibilizado para o jogador a escolha entre três profissões, sendo elas engenheiro, médico ou professor. Inicialmente a escolha da profissão não dará ao início da carreira propriamente dita, sendo assim, essa escolha não caracterizará a profissão já executada pelo Char e sim a profissão almejada. O sucesso de aquisição da profissão se dará através de estudo e dedicação do personagem.

No decorrer do jogo, antes ainda de adquirir sua almejada profissão, os Char poderão conseguir empregos auxiliares para assim adquirir experiência e dinheiro. O dinheiro ganho será importante para a aquisição de novos itens e para a sobrevivência do personagem, já a importância da experiência é explanada em um tópico futuro.

É possível personalizar o seu personagem escolhendo a cor, tipo do cabelo e a roupa. Inicialmente estão disponibilizados cinco cores e cinco estilos de cabelo, sendo que os jogadores poderão adquirir novos modelos de roupa de acordo com o progresso no jogo e poderão ainda fazer novos cortes de cabelo.

De acordo com que se joga, as missões realizadas e o tempo de estudo beneficiam o personagem com o ganho de experiência, chamada de XP, com o ganho de XP o personagem é apto a ganhar níveis e junto a eles, pontos para serem gastos em atributos, como força, destreza, constituição, inteligência, carisma e sabedoria. Esses atributos são importantes para a liberação de novos níveis de estudo, novas possibilidades de empregos, e a realização de missões onde exigem certo nível de algum atributo.

Os pontos distribuídos entre os atributos também são extremamente importantes para a correta formação profissional do personagem, por exemplo, um personagem com

mais pontos em sabedoria pode ser um bom professor, assim como um personagem com mais pontos em inteligência pode ser um bom médico. Assim, os pontos corretamente lançados proporcionam um crescimento profissional mais eficaz e veloz. Esses pontos que são distribuídos não são úteis somente para a formação profissional, há características sociais importantes onde um maior carisma, por exemplo, proporciona uma melhor conversa com os PDC (personagens do computador), onde poderá assim conseguir “dicas” que normalmente não conseguiriam, assim como também descontos para entradas em locais parcialmente públicos.

As recompensas e salários adquiridos durante o jogo podem ser utilizados basicamente de duas formas, em um primeiro momento pode ser utilizado para a sobrevivência. No quesito de lazer, os personagens podem comprar bens, tickets de show, entradas de bares, etc. Já no quesito de sobrevivência, o personagem pode usar seus benefícios para a compra de alimentos.

3.3 O Ambiente em MyChar

Como mencionado na seção 3.1 o ambiente do jogo foi construído em três dimensões. Basicamente os ambientes existentes em MyChar são formados por locais públicos e privados, onde a socialização e o cumprimento de tarefas são executados.

Há locais totalmente públicos como praças, ruas e parques que podem ser frequentados por todos os Chars, sejam para somente socialização ou para alguma tarefa em específico. Existem também os locais “parcialmente” públicos, esses locais necessitam de alguma forma de liberação para que sejam frequentados, como por exemplo, em uma faculdade de medicina somente alunos matriculados podem ter acesso, ou em um clube onde tem acesso somente as pessoas associadas.

Como local privado existe a própria casa do personagem, assim como locais específicos de algumas missões. Alguns locais privados como a casa, por exemplo, podem ser compartilhados com outros Chars, porém para isso é necessário que exista um convite do proprietário, podendo esse convite ser enviado para quantas pessoas couberem na casa. Se atentando ainda a casa, essa pode ser aumentada e customizada, de acordo com o gosto e com os bens disponíveis ao personagem.

3.4 Interação Social

O chat em MyChar funciona de uma forma diferente da convencional: para conversar com outros personagens é necessário que estes estejam adjacentes ao seu para que possam “escutar” o que você está falando e vice versa. O diálogo aparece em forma de balões, muito semelhante aos balões que vemos em revistas de quadrinhos, dando a impressão que realmente os personagens estão conversando lado a lado.

Como as conversas aparecem em formato de balão, todas as pessoas adjacentes ao seu personagem podem “escutar” o que está sendo conversado, por isso existe um sistema de “cochicho” onde o balão da conversa é apresentado na cor rosa e somente o Char selecionado tem acesso a ele.

Assim as conversas neste formato são possíveis somente presencialmente, na realidade do jogo, isto é, os personagens devem estar adjacentes um ao outro para poder conversar. Porém, para os personagens que sejam amigos mais próximos, é possível registrar o número do celular do personagem, tornando possível a conversa entre personagens distantes.

3.5 O Mundo de MyChar

O mundo de MyChar se assemelha ao nosso cotidiano, o personagem possui uma casa com seus próprios móveis e cores, pode sair para visitar o parque, fazer compras, trabalhar, estudar e se divertir em algum barzinho, balada ou até mesmo em um culto, tudo de acordo com a vontade e idealização do jogador. A comunicação social é possível e liberada em todos os lugares, em sua casa pode fazer contato com amigos mais próximos, no trabalho pode se socializar com os colegas, nos lugares externos pode se apresentar para uma nova interação podendo ser o estopim de uma nova amizade.

Visualizando MyChar como um RPG podemos ter como focos principais a sobrevivência e a busca de novas missões. A sobrevivência se dá por meios financeiros e estratégicos, onde é necessário um emprego para se garantir um salário ou arrumar outras formas de recompensas que visem o ganho de lucros, esses valores podem ser utilizados para busca de alimentos, cuidados com a saúde, horas de sono e conforto. A busca de missões durante o jogo traz a oportunidade de conhecer novos lugares, aprender novas rotas que podem levar a locais secretos, conseguir novos equipamentos como roupas, sapatos, novos móveis, fazendo com que seu Char possa ao longo do tempo obter visuais diferentes, quiçá únicos.

Por outro lado visualizamos o MyChar como um grupo social, onde seu Char pode dar uma festa em sua casa e convidar seus amigos, pode conhecer novas pessoas e conhecer suas ideias e gostos, como lugares do mesmo gosto, o mesmo hobby, os mesmos estilos musicais. As conversas entre os Chars são baseadas na proximidade física entre os personagens, na realidade do jogo, sendo que, como já descrito, uma conversa somente é possível se um Char estiver adjacente ao outro.

4. Produção do Jogo MyChar

4.1 Conceito do Game

MyChar é um jogo de RPG Social, onde através de um ambiente 3D proporciona a comunicação e diversão entre os jogadores simulando a vida em uma cidade. Utilizando a plataforma Windows, basta criar uma conta e será possível se conectar com pessoas em toda parte do mundo como se estivessem um ao lado do outro.

Dando uma volta pelas ruas da cidade de MyChar, você se depara com um barzinho muito badalado, olhando ao redor percebe que está lotado e não tem nada a perder em dar uma conferida. Dentro do barzinho você encontra alguns conhecidos e também muitas outras pessoas, todos dançando, bebendo e se divertindo.

O mundo de MyChar se trata disto, você pode se entreter com outras pessoas enquanto realiza missões, onde muitas das vezes para sua conclusão será necessária a ajuda de outros jogadores. Fazer amigos será essencial.

As principais características que o jogo MyChar possui são: a) Multiplayer: Através de uma conta, o personagem se conecta ao servidor de MyChar junto a outros jogadores; b) Comunicação: MyChar proporciona a conversa entre os jogadores através de balões semelhantes a revistas em quadrinhos. Passando assim a sensação que estão lado a lado em uma conversa; c) RPG: O personagem ganha níveis através da conclusão de missões e além de recompensas, recebe pontos para serem distribuídos entre os atributos do personagem; d) MyChar é um jogo de RPG unificado a um ambiente Social onde é proporcionado uma simulação de ambientes. Podemos nos referir assim como um jogo de RPG Social; e) O jogo MyChar foi desenvolvido inicialmente para Windows e por ser um jogo multiplayer, a conexão com a internet é obrigatória. Para planos futuros, o jogo será desenvolvido para as plataformas Mac, iOS e Android devido a facilidade de portabilidade que a engine Unity oferece.

4.2 Proposta do Game

As principais etapas de desenvolvimento para o jogo MyChar. Cada etapa foi realizada em um período de trinta dias: a) Montagem do ambiente básico do jogo, assim como regras de gravidade, movimentação e conversa; b) Desenvolvimento do servidor, suporte a contas de usuário e privacidade; c) Regras de progressão do jogo, como experiência, pontos de atributos e ganho de recompensas; d) Modelagem dos ambientes do jogo, dos itens e dos personagens; e) Ajustes finais.

Os principais riscos do projeto foram direcionados a quantidade de desenvolvedores e a sua experiência na área de jogos. Para o jogo MyChar foi contato com a disponibilidade de um desenvolvedor com pouca experiência no desenvolvimento de jogos digitais.

O desenvolvimento do jogo MyChar teve início em Janeiro de 2014, onde a primeira versão alfa do jogo teve início em Março, a versão beta no início de Maio e a versão final no início de Junho.

O jogo é gratuito, contudo para planos futuros, novas funcionalidades serão acrescentadas e tornará possível que MyChar possua faturamentos baseado nas seguintes formas: a) Jukebox: Nos barzinhos poderemos disponibilizar um Jukebox, onde a música que estiver sendo tocada será transmitida para todos os jogadores, assim, artistas que quiserem disponibilizar suas músicas no jogo contratarão um serviço por música tocada; b) Eventos: Os eventos serão contratados por empresas interessadas e terão propagandas de sua marca disponibilizadas no ambiente do jogo. A cobrança poderá ser realizada pela quantidade de jogadores que participarão dos eventos; c) Compras: Itens especiais poderão ser comprados pelos jogadores, como por exemplo, peças de roupa, móveis para a casa, animações diferenciadas. Contudo, todos os itens disponibilizados para venda também poderão ser adquiridos de forma gratuita, porém com certa dificuldade e tempo a mais para se conseguir.

4.3 Design do Game

As mecânicas implementadas no MyChar são definidas pela criação do personagem; jogabilidade principal; progressão do jogo; física e multiplayer. No momento da criação do personagem, o jogador pode escolher um nome, um sexo e distribuir 10 pontos entre os atributos inteligência, carisma e força. Depois de criado, o personagem possui uma casa simples com itens de padrão inicial como roupa básica, cama e geladeira.

A jogabilidade principal do jogo MyChar é definida conforme as descritas na sequência: a) O Jogador acessa o jogo com seu personagem, obtendo como local inicial sua casa, não importando onde parou o jogo da última vez; b) Dentro de sua casa pode encontrar os itens padrões do jogo e também os itens adquiridos através de recompensas; c) Para se comunicar, o jogador pode locomover seu personagem para alguma área pública, ou caso seu personagem possua um celular, pode utilizá-lo para conversar com os personagens amigos que também possuem este item; d) Para iniciar uma conversa em público, basta que o jogador pressione a tecla 'enter' e digite o diálogo. Caso queira escrever algo em particular, o jogador deve clicar com o botão direito do mouse no jogador desejado, e escolher a opção de 'sussurro', após isso a mesma janela de conversa aparece para que o diálogo seja digitado; e) Já para 'ouvir' uma conversa é necessário que seu personagem esteja adjacente a outro personagem, porém caso este esteja utilizando a função de 'sussurro' em outra pessoa ao invés de você não é possível 'escuta-lo'; f) Para se locomover, o jogador utilizará as teclas 'A', 'W', 'S' e 'D', caso o local esteja livre, o personagem se locomove; g) Para realizar ações em objetos dentro do jogo, deve-se clicar com o botão direito do mouse no objeto, e caso possua alguma opção as apresenta em uma caixa de diálogo, para selecionar a opção desejada basta clicar com o botão esquerdo do mouse na opção.

A progressão do jogo é dada a partir do ganho de níveis, a cada nível o personagem ganha 1 ponto de habilidade, qual pode ser acrescentado aos pontos de habilidades iniciais. A utilização desses pontos é útil na execução de missões que necessitem de um nível mínimo de força, inteligência ou carisma.

Para o personagem obter ganho de níveis, é necessário a obtenção de experiência (XP) através da conclusão de missões, essas missões são adquiridas a partir de conversas com personagens do jogo. O personagem pode adquirir uma profissão e também se especializar cada vez mais através do ganho de níveis. Os pontos de atributos também são importantes para essa evolução e algumas profissões exigem quantidades mínimas de algum atributo em específico.

Além da XP, a conclusão de missões traz ao personagem o ganho de recompensas, como ouro (dinheiro utilizado no jogo) ou até mesmo itens. O ouro pode ser utilizado para a compra de novos itens e também alimento. No passar do tempo, o personagem sente fome e necessidades fisiológicas, caso essas necessidades não sejam supridas, o personagem pode vir a falecer. Sendo necessário a criação de um novo personagem do zero para continuar a jogar.

Algumas missões, como por exemplo encontrar onde a esposa do garçom guardou sua carteira e ter como recompensa uma chave secreta, poderão abrir novos

locais, onde inicialmente estavam bloqueados ou não apareciam por serem secretos. Missões como, encontrar objetos, resolver enigmas, conseguir um emprego ou até mesmo convidar pessoas para visitar sua casa existem no jogo e todas recompensam o personagem de alguma forma.

Existem locais públicos, onde todos podem visitar como parques, barzinhos e baladas, assim como também locais privados, onde somente podem visitar pessoas que possuírem alguma certa liberação, como um convite para a casa de um amigo, ou algum calabouço secreto que somente quem possuir algum item específico terá acesso.

A gravidade foi estabelecida para manter os personagens e itens ao chão. Para a movimentação do personagem é utilizado os eixos X e Y, possibilitando movimentos verticais e horizontais. A princípio o personagem possui duas velocidades, a velocidade normal que é utilizada para quando o personagem estiver andando, e a rápida para quando o personagem estiver correndo. Porém outras velocidades podem ser apresentadas em momentos especiais como, por exemplo, na utilização de um item que dê esse benefício ou em personagens do computador.

Mediremos a vida do personagem, sua fome e seu sono através de barras, onde enquanto cheias o personagem estará em seu melhor estado, porém quando vazias estará no estado oposto, ou até mesmo “morto”. A fome, e o sono são diminuídos com o passar do tempo, esses dois critérios são importantes para a correta atualização da vida do personagem, ou seja, eles estão estritamente ligados. Contudo, possibilidades de aumento desses critérios são oferecidas ao jogador como, por exemplo, comer um lanche para matar a fome ou tirar um cochilo para ganhar mais energia.

A criação de contas para acesso é obrigatória, sendo assim, o jogador pode criar uma conta gratuitamente informando como dados cadastrais o nome, sobrenome, sexo, data de nascimento, país de origem, e-mail, apelido da conta e senha de segurança. Cada vez que o jogador for entrar no jogo, é necessário que seja informado o apelido da conta e a senha de segurança para autenticação, após autenticação concluída a tela de personagens é carregada.

Na criação do personagem, o jogador escolhe qual servidor o personagem pertence. Com isso, não é possível que um personagem vivencie vários servidores. Porém ainda é possível que o jogador possua um personagem diferente em cada servidor. Os servidores são separados por idiomas, contudo, a criação de novos servidores tendo outro critério em vista não está descartada e pode estar disponível a qualquer momento. Assim que um servidor é criado e iniciado ele aparece na lista de seleção de servidores.

Fisicamente existe somente um servidor, porém este servidor dá início a aplicações que são responsáveis pelo controle de salas. Essas aplicações são os servidores virtuais. A quantidade de jogadores que podem se conectar ao mesmo servidor esta limitado a 32 pessoas devido o limite pré-estabelecido pela licença gratuita da engine *Unity*.

As ações de movimento do personagem são transferidas para todos os jogadores

que estiverem presenciando aquela cena. Assim como também são transmitidas as animações de fala, utilização de itens e ganho de níveis.

5. Telas do MyChar

A tela do Menu inicial do Jogo MyChar é composta de: a) Botão 'Registrar: Utilizado para criar novas contas do jogo MyChar, este botão abre a tela de cadastro; b) Botão 'Entrar: Este botão abre a tela de login, onde é inserido o login e a senha da conta do jogador para que assim o servidor seja conectado; c) Botão créditos: Este botão apresenta uma tela escura onde passa os créditos, conforme ilustra a Figura 1.



Figura 1: Tela Inicial – MyChar

Após o cadastro do sexo do personagem é possível escolher o personagem conforme suas características: a) Tabela Lista de Personagens: Mostrando por ordem alfabética o nome dos personagens criados pelo jogador, este campo permite que algum personagem seja selecionado; b) Botão Criar Novo: Abre a tela de criação de personagens; c) Botão Deletar Personagem: Deleta o personagem selecionado; d) Botão Entrar no Jogo: Entra no jogo com o personagem selecionado. Faz carregar a tela de jogo (Figura 2).

A Figura 3 ilustra a tela do jogo na modalidade da cidade onde os personagens interações entre si. A Figura 4 ilustra a tela dentro do jogo na área referente a casa do personagem.



Figura 2: Criação de Personagem



Figura 3: Dentro do Jogo - Cidade

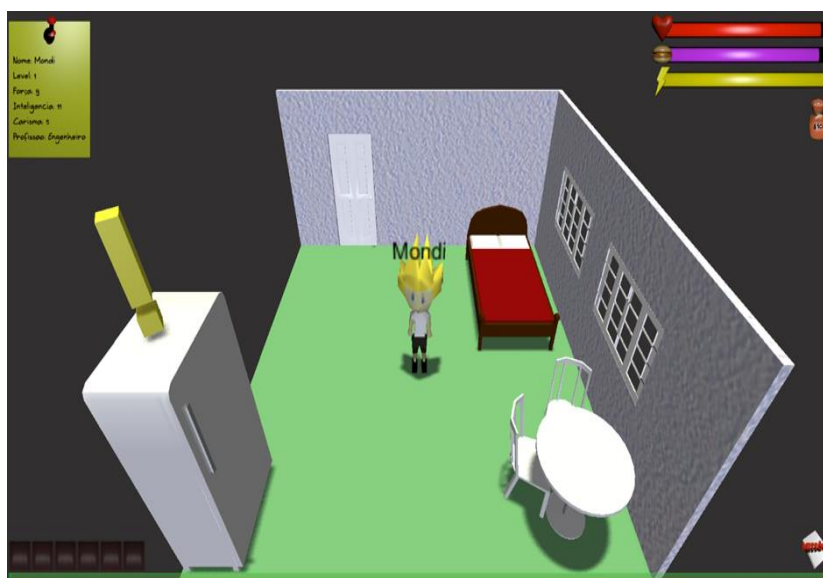


Figura 4: Dentro do Jogo – Casa

As demais telas e funcionamento do jogo encontram-se em www.edgarmeante.com.

8. Considerações Finais

Jogos digitais têm se tornado cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, bem como as redes sociais e internet. No entanto, nem todos os jogos digitais são desenvolvidos com o intuito de jogar e interagir com outros jogadores por meio de redes sociais. Ou seja, alguns jogos utilizam apenas os cenários 2D, 3D em suas interações, enquanto que outros permitem a interação com outros jogadores para melhorar o desempenho de sua jogabilidade.

Neste sentido, o jogo MyChar foi desenvolvido com o intuito de representar as interações 3D, bem como permitir a jogabilidade de mais de um jogador conectado em rede para auxiliar os demais na realização das tarefas.

Atualizações futuras já estão previstas, como por exemplo, as possíveis formas de monetizações explanadas no trabalho assim como também o acréscimo de locais a serem explorados. Novas missões com certeza serão montadas e contaremos também com novos recursos de profissões, como por exemplo, um alfaiate fazendo suas próprias roupas e podendo até mesmo revender.

Referências

- Aarseth, E. Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. First Person Shooter: New Media as story, performance and game. 1.ed. Londres, MIT Press. 2004.
- Alves, L. R. G. Game over: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

- Bates, B. Game Design. 2. ed. Massachusetts: Thomson Course Technology PTR, 2004.
- Batista, R. J. V. Role playing game: uma estratégia no contexto educacional. Tese de mestrado. Tecnologia Multimédia, perfil Engenharia. Faculdade de Engenharia. Universidade do Porto, Instituto Superior de Engenharia do Porto. Instituto Politécnico do Porto, 2008.
- Coussieu, W. Mudo lúdico e simulação: a experiência social no RPG online. Revista Esfera nº 2, 2013.
- Heinsoo, R.; Collins, A.; Wyatt, J. Dungeons & Dragons: Livro do jogador 4.0: Heróis arcanos, divinos e marciais: regras básicas de RPG. 1. ed. São Paulo: Devir, 2008.
- Oliveira, T.; Ferreira, E. Um jogo de regras sociais. Rev. Estud. Comun., Curitiba, v. 14, n. 34, p. 225-245 maio/ago. 2013
- Rabello, A. C. B. B. A Comunicação Hipermediática das Comunidades Jovens: Caso de Ragnarok On Line. São Paulo, 2006. 134 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Setor de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- Rollings, A.; Adams, E. Fundamentals of Game Design. 2. ed. San Francisco: New Riders, 2009.
- Recuero, R. Redes Sociais na Internet. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- Schuytema, P. Design de games: uma abordagem prática. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2008.