

MyChar: Um Jogo para RPG Social

Edgar Meante¹ Cassiana Fagundes da Silva²

^{1,2} Faculdade da Indústria – São José dos Pinhais
Departamento de Informática
Brasil

Abstract

Ever more games have been a cultural phenomenon and part of human evolution. Those who seek new ways to have fun with digital games on the market several RPG games available to those seeking to make friends there are several possibilities of interaction through social networks. However, the union between an RPG and social interaction is not so trivial. In this context, this article aims to present the game *MyChar*, an RPG game that really demands the player to interact with other players so that their evolution can happen.

Keywords: RPG, social interaction, social network.

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 comum.

O RPG pode ser também definido como um Jogo de Interpretação de Papéis. Um jogo de interpretação 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 destes é nomeado como mestre e interpreta o papel do "ambiente", do "mundo".

Diante deste contexto intencionamos criar um jogo, denominado de *MyChar*, que tem como objetivo unir as características de interpretação de papéis do RPG com a interação das redes sociais.

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 organizado conforme segue: a seção 2 descreve brevemente sobre jogos e RPG. Na seção 3 o desenvolvimento do jogo *MyChar* é mostrado. As telas são vistas na seção 4. Por fim, as considerações e trabalhos futuros são descritos na seção 5.

2. Jogos e RPG

A presença dos jogos na história da humanidade tem início com a própria evolução do homem, até mesmo antes de serem estabelecidas normas e regras de convivência, as quais os sujeitos se adaptavam ou propunham outros encaminhamentos que atendessem as suas demandas [Alves 2005, p. 17].

Representação, Interação, Conflito e Segurança são os quatro elementos existentes em um jogo [Crawford 1984], sendo a representação uma forma em que a realidade é montada: o jogo é construído com bases já conhecidas e o ambiente é autossuficiente por não necessitar do mundo externo. A interação apontada por ele é a possibilidade de o jogador alterar a “realidade” no ambiente do jogo, e presenciar as consequências que essa alteração ocasionará.

Desta forma, os jogos podem ser de mesa, de cartas, de dados, de caneta e papel, de tabuleiro, de interpretação de papéis, entre outros. Alguns exemplos destes tipos de jogos são: Everquest, Neverwinter Nights e World of Warcraft.

Para Pavão [1999], RPG é um jogo cujas regras são descritas em livros que são, em geral, bastante volumosos e que, além das regras, trazem descrições de mundos fantásticos e orientações detalhadas para uma aventura, cujos atores são o mestre e os jogadores, o livro dessa aventura é lida geralmente pelo mestre que apresenta uma história, esta deve conter enigmas, charadas e situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores.

Num jogo de narrativa, os participantes criam personagens usando as regras deste livro e os conduzem através de dramas e aventuras, chamadas apropriadamente de histórias, que são contadas através da combinação dos desejos dos jogadores e das diretrizes do Narrador [Achilli 1999, p.21]

Os jogos de narrativas são muito parecidos com jogos de interação social, pois cada jogador interpreta um personagem e improvisa um papel teatral. O mestre segue algumas regras já estabelecidas geralmente em livros e o restante dos jogadores vivenciam as histórias com seus personagens, tomando suas ações e comportamentos de acordo com o perfil do personagem que estavam interpretando. Os jogadores podem fazer com que os personagens digam ou façam praticamente o que quiserem, desde que os diálogos e ações sejam coerentes com a personalidade e habilidades do seu personagem, cada jogador interpreta um papel específico, com exceção do Mestre, ou, como o autor prefere chamar, o Narrador, que pode interpretar vários papéis dentro do cenário pactuado.

Rollings e Adams [2009] utilizam o conceito de CRPG – do inglês computer role-playing game, que pode ser traduzido para RPG digital. Neste caso estes jogos são em geral inspirados em clássicos como por exemplo *Dungeons & Dragons*, utilizando a mesma terminologia, localização e mecânica do jogo, mas em plataforma eletrônica. Existe, em geral, um sistema de níveis a serem obtidos pelo jogador, o jogo envolve uma missão e os jogadores encontram desafios a serem superados.

3. MyChar

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. O nome do jogo é *MyChar*, uma união da palavra “my” que significa “meu” e uma abreviação da palavra “character” que significa “personagem”, ambas de origem inglesa.

3.1 Contas de Acesso e o Ambiente Visual

É necessário a criação de uma conta que vincula 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 à 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 o nome possa ser constituído de letras e números, além de possibilitar a utilização do caractere de espaço para separar 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, o jogador pode escolher entre três profissões (engenheiro, médico ou professor). Inicialmente a escolha da profissão não dará ao início da carreira propriamente dita, sendo assim, essa escolha não caracteriza a profissão já executada pelo *Char* e sim a profissão almejada. O sucesso de aquisição da profissão se dá através de estudo e dedicação do personagem.

No decorrer do jogo, antes ainda de adquirir sua almejada profissão, os *Char's* poderão conseguir empregos auxiliares para assim adquirir experiência e dinheiro. O dinheiro ganho é 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 podem adquirir novos modelos de roupa de acordo com o progresso no jogo e podem 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. Assim, os pontos corretamente lançados proporcionam um crescimento profissional mais eficaz e veloz. Esses pontos 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 diferentemente 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, possibilitando a conversa lado a lado entre os personagens.

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. 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, quiza 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. 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 de forma como se as letras estivessem subindo, exemplo típico em filmes, conforme ilustra a Figura 1.

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. (Figura 2).



Figura 1: Tela Inicial – MyChar



Figura 2: Criação de Personagem

A Figura 3 ilustra a tela do jogo na modalidade da cidade onde os personagens interações entre si



Figura 3: Cidade do Jogo

A Figura 4 ilustra a tela dentro do jogo na área referente a praça.



Figura 4: Praça

5. Considerações Finais

Foram apresentados no decorrer do trabalho os prazeres adquiridos pelo ato de jogar e também a necessidade do ser humano em se socializar. Com isso o jogo MyChar propõe-se a suprir essas vontades do jogador enquanto proporciona entretenimento.

No final deste trabalho espero que o leitor tenha em mente em como foi desenvolvido o jogo *MyChar* e como é a sua jogabilidade atualmente, assim como, que seja despertado a vontade de jogá-lo.

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

- ALVES, L. R. G. GAME OVER: JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA. SÃO PAULO: FUTURA, 2005.
- 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.
- CRAWFORD, C. THE ART OF COMPUTER GAME DESIGN, REFLECTIONS OF A MASTER GAME DESIGNER. 2. ED. NEW YORK: OSBORNE/MCGRAW-HILL, 1984.
- PAVÃO, A. A AVENTURA DA LEITURA E DA ESCRITA ENTRE MESTRES DE RPG. 1. ED. RIO DE JANEIRO: DEVIR, 1999
- ACHILLI, J. ET AL. VAMPIRO: A MÁSCARA: UM JOGO DE NARRATIVA DE HORROR PESSOAL. 3. ED. SÃO PAULO: DEVIR, 1999.
- ROLLINGS, A.; ADAMS, E. Fundamentals of Game Design. 2. ed. San Francisco: New Riders, 2009.