



Desenvolvimento de funcionalidades para aumento de imersão no modo de batalha dos RPGs (*Role Playing Games*) digitais baseados em turno

Cassiano Godoi da Silveira¹; Lucas Rafael Costella Pessutto¹; Rafael Ramires Jaques*

¹* Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – *Campus* Bento Gonçalves. Bento Gonçalves, RS, Brasil.

Não é mais um mistério o fato de que os jogos digitais estão cada vez mais famosos e comuns em todo o mundo, podendo ser produzidos em pequenos estúdios caseiros ou até por grandes empresas. Com isso, as variações de gêneros e modos de jogo são hoje praticamente infinitas. Uma das principais características que tornam um jogo atrativo, é a capacidade de imergir o usuário na história e no mundo do jogo. Com isso, a busca dos desenvolvedores é sempre focada no aumento da imersão do jogador, que é causada pelas infinitas funcionalidades e mundos mágicos digitalmente expressos. Entretanto, essa busca por imersão torna-se mais desafiadora para jogos do gênero RPG (*Role Playing Game*) digital baseado em turno quando se trata de jogadores americanos, visto que existem evidências de que esse tipo de jogador possui algum tipo de bloqueio quanto a jogos desse gênero. Acredita-se que os americanos em geral se sintam mais imersos em jogos com maior número de ações e com menos estratégia, divergindo assim, do foco básico de um RPG digital baseado em turnos. Com esse foco, o presente trabalho objetivou causar aumento de imersão nas batalhas de jogos desse gênero através da implementação de funcionalidades que sejam divergentes ao gênero, porém, sem que as mesmas façam com que os turnos sejam perdidos. Para tanto, foi realizada uma pesquisa sobre conceitos de imersão e sobre como eles poderiam ser aplicados para que o jogo mantivesse seu conceito original e recebesse o aumento imersivo. A partir disso, foram criados dois modos de RPG digital baseado em turnos, onde o segundo modo possui cinco novas funcionalidades em relação ao primeiro modo que segue o padrão do gênero. Essas funcionalidades foram aplicadas às batalhas do jogo e têm como objetivo o aumento de imersão através de um maior número de ações durante e entre os turnos e também um menor tempo de espera. Os modos de jogo e as funcionalidades foram desenvolvidos através da *Unreal Engine 4.13*, utilizando a linguagem de programação Blueprints. A pesquisa comparativa dos modos de jogo foi efetuada com alunos do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, *Campus* Bento Gonçalves, onde os alunos jogaram os dois modos de jogo e responderam um questionário analisando o nível de foco, perda de noção de tempo, perda de noção de realidade e nível de imersão para ambos os modos. Foi identificado a partir dessa pesquisa que essas novas funcionalidades receberam retorno positivo quanto a esses argumentos e que é possível realizar aumento de imersão no gênero de jogo estudado ao aplicar fatores que sejam vistos como atraentes pelos jogadores.

Palavras-chave: RPG; Turno; Imersão; Batalha