

**ETEC CENTRO PAULA SOUZA**  
**ENGENHEIRO AGRÔNOMO NARCISO DE MEDEIROS**  
**Curso de Habilitação Profissional de Técnico em Informática**

**Diogo de Andrade Serafim Junior**  
**Marcelo Eduardo de Souza Junior**  
**Miguel de Oliveira Lopes**  
**Renan Mazucato Miranda**

**A LENDA DE DOIGO:**  
**O Jogo do Ano**

**IGUAPE – SP**  
**2023**

## **AGRADECIMENTOS**

Queríamos agradecer ao nosso professor Fernando, que nos auxiliou nesse projeto e tornou tudo isso possível.

Também gostaríamos de agradecer a ETEC pelos guias e materiais que nos ajudaram no desenvolvimento deste projeto.

E por último, gostaríamos de agradecer nossos pais e amigos pelo apoio e suporte ao longo do desenvolvimento do projeto.

## **EPIÍGRAFE**

“Um jogo atrasado tem chances de ser avaliado como bom, mas um jogo feito com pressa é eternamente ruim.”

- Shigeru Miyamoto

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
1.1 William Higinbotham e "Tennis for Two" (1958)	8
1.2 Desenvolvimento de Outros Jogos:	8
1.3 O Surgimento do Estilo de Jogo "Rogue" (1980)	10
1.4 A Expansão dos RPGs Digitais	12
1.5 A Era dos MMORPGs	14
1.6 O RPG Maker e a Criação de Jogos de RPG	16
2 OBJETIVO	17
2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
2.1.1 Disponibilizar o jogo gratuitamente	19
2.1.2 Construir uma comunidade de jogadores	19
2.1.3 Estimular a curiosidade e a imaginação:	19
2.2 PROBLEMÁTICA E JUSTIFICATIVA	19
3 REVISÃO LITERÁRIA	20
3.1 HISTÓRICO	21
3.2 DEFINIÇÃO DE RPG	23
3.3 OUTRAS PLATAFORMAS DE RPG	24
3.3.1 Unity	24
3.3.2 GameMaker: Studio	24
3.3.3 Godot Engine	25
3.3.4 Unreal Engine	25
3.3.5 Adventure Game Studio (AGS)	26
3.3.6 Custom Engines e Linguagens de Programação	26
4 DESENVOLVIMENTO	27
4.1 ENREDO E HISTÓRIA	27

4.2 COMO FOI FEITO O JOGO	30
4.3 TILESETS	31

## ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Tennis for Two.....	8
Figura 2 - Spacewar!.....	9
Figura 3 - Enter the Gungeon .....	10
Figura 4 - The Biding of Isaac.....	<b>Erro! Indicador não definido.</b>
Figura 5 – Spelunky .....	12
Figura 6 - Dungeons And Dragons .....	13
Figura 7 - Final Fantasy I .....	13
Figura 8 - Baldur's Gate .....	14
Figura 9 - World of Warcraft.....	15
Figura 10 - RPG Maker 95.....	16
Figura 11 – Ib.....	17
Figura 12 - To The Moon .....	17
Figura 13 – Undertale .....	17
Figura 14 – Mia.....	18
Figura 15 - George .....	18
Figura 16 – Beatrice .....	18
Figura 17 – Doigo .....	19
Figura 18 - Dungeons And Dragons .....	21
Figura 19 - NEC PC-8801 .....	22
Figura 20 - Yume Nikki .....	22
Figura 21 - Pessoas jogando RPG .....	23
Figura 22 - Unity Engine .....	24
Figura 23 - GameMaker Studio 2.....	25
Figura 24 - Godot Engine.....	25
Figura 25 - Unreal Engine IV .....	26
Figura 26 - Adventure Game Studio .....	26
Figura 27 - Doigo em seu quarto .....	27

Figura 28 - Doigo na floresta .....	28
Figura 29 - Casas nas florestas .....	29
Figura 30 - Interface do RPG Maker MZ.....	30
Figura 31 - Tileset 1 .....	32
Figura 32 - Tileset 2 .....	32
Figura 33 - Tileset 3.....	33
Figura 34 - Tileset 4.....	34
Figura 35 - Tileset 5.....	35

## RESUMO:

Vivemos em uma era digital de avanços tecnológicos em várias áreas, e uma que se destaca é o entretenimento. Os jogos desempenham um papel fundamental nesse cenário diversificado, oferecendo uma vasta gama de experiências. Entre os gêneros de jogos, os "RPGs" (Role Playing Games) emergem como uma escolha popular para muitos.

Nossa sociedade contemporânea enfrenta desafios como estresse excessivo e foco constante, o que pode afetar a qualidade de vida. Nesse contexto, os jogos se tornaram uma maneira eficaz de aliviar o estresse e proporcionar diversão, tornando a vida cotidiana mais agradável. É com essa perspectiva que desenvolvemos nosso projeto de jogo RPG.

Utilizamos a plataforma "RPG Maker MZ", uma ferramenta que facilita a criação de jogos e oferece uma interface amigável tanto para os desenvolvedores quanto para os jogadores. Essa escolha tornou o projeto acessível e intuitivo, priorizando a experiência do usuário.

O cerne deste projeto é proporcionar uma fuga do estresse diário e proporcionar entretenimento. O jogo no estilo "RPG" que desenvolvemos visa ser uma válvula de escape, um refúgio virtual onde as pessoas podem se envolver em histórias cativantes, enfrentar desafios empolgantes e se perder em mundos fictícios, afastando-se das preocupações do mundo real.

Além de fornecer diversão, os jogos no estilo "RPG" também estimulam a criatividade, a tomada de decisões e a empatia. Os jogadores podem assumir papéis de personagens, explorar narrativas e moldar os resultados de acordo com suas escolhas, o que acrescenta uma dimensão interativa e educacional ao entretenimento.

O projeto de jogo de estilo "RPG" concebido no "RPG Maker MZ" é uma resposta à necessidade de escapar das pressões da vida cotidiana. Ao oferecer uma experiência envolvente e divertida, nosso objetivo é contribuir para o bem-estar e a satisfação das pessoas, demonstrando como os jogos podem ser uma forma valiosa de relaxamento e lazer na era digital.

**PALAVRAS CHAVE: JOGOS, ESTRESSE, RPG.**

## **SUMMARY:**

We live in a digital age of technological advances in many areas, and one that stands out is entertainment. Games play a key role in this diverse landscape, offering a wide range of experiences. Among game genres, "RPGs" (Role Playing Games) have emerged as a popular choice for many.

Our contemporary society faces challenges such as excessive stress and constant focus, which can affect quality of life. In this context, games have become an effective way to relieve stress and provide entertainment, making everyday life more enjoyable. It is with this perspective that we developed our RPG game project.

We used the "RPG Maker MZ" platform, a tool that facilitates the creation of games and offers a user-friendly interface for both developers and players. This choice made the project accessible and intuitive, prioritizing the user experience.

The core of this project is to provide an escape from daily stress and to provide entertainment. The RPG game we developed aims to be an escape valve, a virtual refuge where people can get involved in captivating stories, face exciting challenges and lose themselves in fictional worlds, getting away from the worries of the real world.

As well as providing fun, role-playing games also stimulate creativity, decision-making and empathy. Players can take on character roles, explore narratives and shape outcomes according to their choices, which adds an interactive and educational dimension to the entertainment.

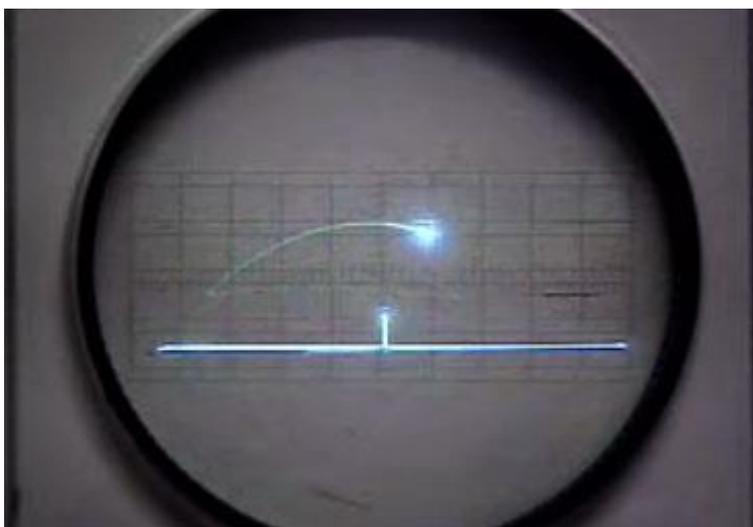
The RPG game project conceived in "RPG Maker MZ" is a response to the need to escape the pressures of everyday life. By offering an engaging and entertaining experience, our aim is to contribute to people's well-being and satisfaction by demonstrating how games can be a valuable form of relaxation and leisure in the digital age.

**KEYWORDS: GAMES, STRESS, RPG.**

## **1 INTRODUÇÃO**

A história dos jogos eletrônicos começou em meados do século XX e evoluiu ao longo das décadas, influenciando a cultura e a indústria do entretenimento.

### 1.1 WILLIAM HIGINBOTHAM E "TENNIS FOR TWO" (1958)



*Figura 1 - Tennis for Two*

*Fonte: (Wikipédia)*

William Higinbotham desempenhou um papel crucial na criação do primeiro jogo eletrônico conhecido, "Tennis for Two". Este jogo pioneiro foi desenvolvido em 1958 como uma experiência interativa para entreter visitantes no laboratório "Brookhaven National Laboratory". Ele usou um caleidoscópio<sup>1</sup> para criar um visor gráfico rudimentar, onde os jogadores podiam controlar uma representação de uma partida de tênis. Essa criação revolucionária estabeleceu as bases para o desenvolvimento futuro de jogos eletrônicos.

### 1.2 DESENVOLVIMENTO DE OUTROS JOGOS:

"Tennis for Two" desempenhou um papel fundamental no estabelecimento dos jogos eletrônicos como uma forma de entretenimento

---

<sup>1</sup> Um caleidoscópio é um dispositivo ótico que cria padrões visuais fascinantes e simétricos através da reflexão de pequenos fragmentos de vidro colorido ou outros materiais em um conjunto de espelhos angulares.

viável. Sua simplicidade e interatividade, embora primitivas em comparação com os padrões atuais, demonstraram o potencial dos computadores para criar experiências lúdicas e envolventes. Este jogo também chamou a atenção de acadêmicos e entusiastas da tecnologia, que começaram a explorar novas possibilidades.

"Spacewar!" foi uma das primeiras expressões notáveis desse potencial. Criado por Steve Russell e seus colegas do MIT em 1962, "Spacewar!" não era apenas um jogo, mas também um projeto de demonstração técnica. Foi desenvolvido para o computador PDP-1, que era uma máquina consideravelmente cara e avançada para a época.



*Figura 2 - Spacewar!*

*Fonte: (google.com)*

O jogo colocou dois jogadores no controle de naves espaciais em um ambiente de combate interestelar. Enquanto o conceito era simples, o jogo representou uma conquista significativa em termos de programação e design. Ele introduziu elementos como gravidade simulada, estrelas de fundo em movimento e um campo estelar que servia como um campo de batalha tridimensional.

O título "Spacewar!" também desempenhou um papel na disseminação da cultura dos jogos eletrônicos nas universidades e instituições de pesquisa. Muitos estudantes e entusiastas da tecnologia experimentaram o jogo em computadores disponíveis em suas instituições. Isso não só proporcionou

entretenimento, mas também contribuiu para o desenvolvimento da programação de computadores e dos gráficos computacionais.

A influência de "Spacewar!" foi duradoura. Sua abordagem de jogabilidade competitiva e a exploração do espaço sideral estabeleceram os alicerces para gêneros futuros de jogos, como jogos de tiro espacial e simuladores espaciais. Além disso, o sucesso de "Spacewar!" demonstrou o apelo dos jogos eletrônicos e incentivou novos desenvolvedores a entrar no campo, pavimentando o caminho para a indústria dos jogos eletrônicos que conhecemos hoje.

### 1.3 O SURGIMENTO DO ESTILO DE JOGO "ROGUE" (1980)



Figura 3 - Enter the Gungeon

Fonte: (Steam)

O jogo "Rogue" ocupa um lugar especial na história dos jogos eletrônicos devido à sua influência duradoura e à definição de um gênero de jogos conhecido como "roguelikes". O termo "roguelike" é uma homenagem a esse jogo pioneiro, que estabeleceu muitas das características centrais desse gênero.

A jogabilidade baseada em turnos de "Rogue" introduziu a ideia de que cada ação do jogador era cuidadosamente ponderada e planejada, tornando os combates e a exploração mais estratégicos. Além disso, o jogo apresentou ao mundo dos jogos eletrônicos a noção de "permadeath", o que significa que, uma vez que o personagem do jogador morresse, não haveria retorno. Essa mecânica deu uma tensão adicional ao jogo, pois as consequências de cada decisão eram significativas.

A narrativa de "Rogue" era muitas vezes implícita, com pistas e elementos de história revelados através do ambiente e dos encontros do jogador. Essa abordagem levou ao desenvolvimento de uma narrativa envolvente e uma sensação de exploração autônoma em mundos repletos de mistério e perigo.

"Rogue" foi originalmente desenvolvido em sistemas Unix, um sistema operacional usado em muitos computadores acadêmicos e de pesquisa. A disponibilidade do código-fonte aberto facilitou a sua inclusão na "Berkeley Software Distribution (BSD)", tornando-o acessível a uma ampla comunidade de entusiastas e desenvolvedores. Isso contribuiu para a disseminação do jogo e sua influência na cultura dos jogos eletrônicos.



Figura 4 - The Biding of Isaac

Fonte: (Steam)

A influência do "Rogue" reverberou na indústria dos jogos eletrônicos, inspirando inúmeros títulos subsequentes que adotaram suas mecânicas e estilos. Os "roguelikes" tornaram-se um gênero distinto, com jogos como "NetHack", "The Binding of Isaac", "Spelunky" e "Rogue Legacy" continuando a tradição de jogos desafiadores com elementos de "permadeath", jogabilidade baseada em turnos e mundos ricos em narrativa.



Figura 5 – Spelunky

Fonte: (Steam)

“Rogue” é uma peça-chave na evolução dos jogos eletrônicos, deixando um legado duradouro por meio de seus conceitos de jogabilidade e narrativa que continuam a cativar jogadores e inspirar desenvolvedores até os dias de hoje.

#### 1.4 A EXPANSÃO DOS RPGS DIGITAIS

O gênero "RPG", que significa Role Playing Game ou Jogo de interpretação de Papéis, desempenhou um papel significativo na evolução dos jogos eletrônicos. Sua origem remonta aos jogos de tabuleiro, mais notavelmente "Dungeons & Dragons" e "Chainmail". Esses jogos de tabuleiro permitiram que os jogadores assumissem personagens e se aventurassem em mundos imaginários, lançando as bases para o gênero.



Figura 6 - Dungeons And Dragons

Fonte: (Wikipédia)

Nos anos 80 e 90, o mundo dos jogos eletrônicos abraçou a mecânica e a narrativa dos "RPGs". Títulos como "Baldur's Gate" e "Final Fantasy" se destacaram como pioneiros nessa integração. Eles trouxeram narrativas envolventes, personagens complexos e sistemas de evolução de personagens para uma audiência mais ampla, estabelecendo uma conexão emocional entre os jogadores e as histórias que estavam vivenciando.



Figura 7 - Final Fantasy I

Fonte: (IGN)

"Baldur's Gate", por exemplo, transportou os jogadores para o mundo mágico de "Forgotten Realms", onde puderam explorar cidades medievais,

enfrentar monstros e tomar decisões que afetaram o curso da história. Isso marcou uma mudança significativa nos jogos eletrônicos, que antes eram predominantemente focados na ação e na competição.



Figura 8 - Baldur's Gate

Fonte: (Steam)

"Final Fantasy" é outra série notável que moldou o gênero. Cada edição da série oferece mundos únicos, personagens memoráveis e histórias profundas, explorando temas complexos e emocionais. Esses jogos destacaram a importância da narrativa e da experiência emocional no mundo dos jogos eletrônicos.

À medida que os "RPGs" eletrônicos ganhavam popularidade, eles começaram a diversificar-se em subgêneros, como os "RPGs" de ação e os "MMORPGs" (Jogos massivos multijogador de interpretação de papéis), abrindo um leque de opções para jogadores de diferentes gostos. Desde então, os "RPGs" eletrônicos continuam a evoluir, incorporando elementos de narrativa e progressão de personagens, oferecendo experiências ricas e imersivas que cativam jogadores de todas as idades. Essa evolução é uma evidência do impacto duradouro do gênero "RPG" na indústria dos jogos eletrônicos.

## 1.5 A ERA DOS MMORPGS

A virada do milênio trouxe uma revolução na indústria de jogos, com o surgimento de uma nova categoria de experiência: os "MMORPGs", que significa "Massively Multiplayer Online Role-Playing Games", ou Jogos massivos multijogador de interpretação de papéis. O título que ressoa como um dos mais

emblemáticos nesse cenário é "World of Warcraft," que conquistou um lugar proeminente nos corações e mentes dos jogadores em todo o mundo.



Figura 9 - World of Warcraft

Fonte: (Blizzard)

Estes jogos transcenderam as fronteiras dos jogos eletrônicos tradicionais. Eles representaram uma mudança fundamental, permitindo que milhares de jogadores interagissem e explorassem mundos virtuais expansivos em conjunto. O elemento "massivamente multiplayer" significava que os jogadores podiam se conectar e colaborar em tempo real, criando uma sensação de comunidade e pertencimento.

A narrativa rica e os sistemas complexos de progressão de personagens, típicos dos "RPGs", eram agora vivenciados em um contexto social mais amplo. Os jogadores formavam guildas, participavam de raids épicas e competiam em arenas de combate player vs. player, estabelecendo laços virtuais que se estendiam para além do jogo.

"World of Warcraft" e outros "MMORPGs" trouxeram consigo a noção de um mundo virtual em constante evolução, com atualizações regulares, expansões de conteúdo e eventos especiais. Isso criou uma experiência de jogo dinâmica e sempre nova, mantendo os jogadores envolvidos por anos a fio.

A influência dos "MMORPGs" se estendeu para além dos próprios jogos. Eles inspiraram comunidades online, incluindo fóruns de discussão, vídeos de jogabilidade e até mesmo competições de esportes eletrônicos. Eles também impulsionaram a evolução dos serviços de assinatura e microtransações, estabelecendo modelos de negócios viáveis para jogos online.

Em resumo, os "MMORPGs" revolucionaram o modo como as pessoas experimentam os jogos eletrônicos, proporcionando aventuras compartilhadas em escala massiva. A chegada de "World of Warcraft" marcou o início de uma era em que os jogadores podiam explorar e forjar amizades em mundos virtuais expansivos, e seu impacto perdura na indústria de jogos até hoje.

## 1.6 O RPG MAKER E A CRIAÇÃO DE JOGOS DE RPG

O RPG Maker, uma ferramenta de criação de jogos, foi desenvolvido pelos japoneses: Yasuhiko Kamata e Tokuro Fujiwara em 1988. Essa plataforma permitiu que desenvolvedores e entusiastas de todo o mundo criassem seus próprios jogos de RPG. Alguns dos jogos notáveis criados com o RPG Maker incluem "To the Moon," "Lisa: The Painful RPG," "Ib," "Undertale" e "Aveyond". Esses jogos ilustram a diversidade e a criatividade dos desenvolvedores que utilizaram essa ferramenta.



Figura 10 - RPG Maker 95

Fonte: (RPG Maker)

A história dos jogos eletrônicos é uma narrativa rica e diversificada que continua a se desenrolar à medida que a tecnologia avança e novos criadores entram no cenário. Desde os primeiros experimentos de "Higinbotham" até os jogos sofisticados e imersivos de hoje, os jogos eletrônicos desempenharam um papel significativo na cultura contemporânea e na indústria de entretenimento, proporcionando experiências únicas e emocionantes para jogadores de todo o mundo.



Figura 11 – lb  
Fonte: (Steam)

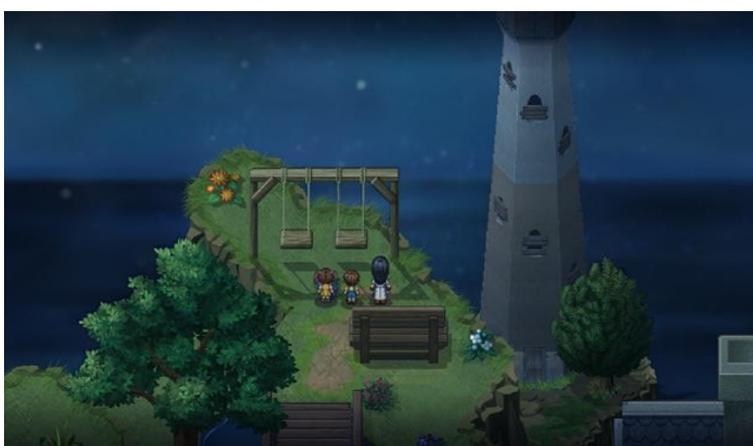


Figura 12 - To The Moon  
Fonte: (Steam)



Figura 13 – Undertale  
Fonte: (Steam)

## 2 OBJETIVO

O objetivo geral do projeto "A Lenda de Doigo" é proporcionar entretenimento de alta qualidade e estimular a curiosidade dos jogadores por meio de um jogo enquadrado no gênero RPG (Role Playing Game). Busca-se envolver os jogadores em uma narrativa envolvente e rica em detalhes, criando uma experiência cativante que transcende o entretenimento superficial.

Para alcançar esse propósito, foram desenvolvidas teorias e conceitos abrangentes em todos os aspectos do jogo, abrangendo cenários, texturas, personagens jogáveis, NPCs (personagens não jogáveis) e minigames integrados, oferecendo aos jogadores uma experiência imersiva. O jogo se ambienta na Era Medieval, aproximadamente no ano 1300 d.C., o que se reflete nas masmorras, armaduras, magos, cavaleiros, castelos e um ambiente sombrio característico da época.



*Figura 14 – Mia*

*Fonte: (RPG Maker MZ)*



*Figura 15 - George*

*Fonte: (RPG Maker MZ)*



*Figura 16 – Beatrice*

*Fonte: (RPG Maker MZ)*



Figura 17 – Doigo  
Fonte: (RPG Maker MZ)

## **2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

### **2.1.1 DISPONIBILIZAR O JOGO GRATUITAMENTE**

O projeto tem como objetivo específico disponibilizar o jogo gratuitamente, tornando-o acessível a um amplo público de jogadores. A distribuição será realizada por meio de download, em um arquivo executável (.exe), proporcionando facilidade de acesso e instalação para os jogadores.

### **2.1.2 CONSTRUIR UMA COMUNIDADE DE JOGADORES**

Outro objetivo específico é utilizar a distribuição gratuita como um meio de construir uma comunidade de jogadores entusiastas em torno do jogo. Isso visa incentivar a interação e o compartilhamento de experiências entre os jogadores.

### **2.1.3 ESTIMULAR A CURIOSIDADE E A IMAGINAÇÃO:**

O projeto busca estimular a curiosidade e a imaginação dos jogadores, permitindo que eles se envolvam em uma jornada épica, explorem mundos fascinantes e tomem decisões significativas ao longo da narrativa do jogo.

## **2.2 PROBLEMÁTICA E JUSTIFICATIVA**

A indústria de jogos eletrônicos está experimentando um crescimento exponencial e está se consolidando como uma das principais formas de entretenimento em todo o mundo. Os jogos têm evoluído de maneira notável,

atendendo a públicos diversos e buscando proporcionar entretenimento, animação e diversão.

O sucesso estrondoso dos jogos eletrônicos está intrinsecamente ligado a uma variedade de plataformas, incluindo dispositivos móveis, consoles e computadores. As empresas do setor estão fazendo investimentos significativos em gráficos de alta qualidade e roteiros envolventes, tornando os jogos cada vez mais realistas. Essa abordagem tem conquistado os jogadores, que se sentem atraídos pela imersão e pelo nível de detalhe oferecido.

Os jogos eletrônicos assumem um papel relevante na vida das pessoas, proporcionando entretenimento e até mesmo um refúgio de tranquilidade em meio ao ritmo frenético da vida cotidiana. Muitos indivíduos chegam em casa após um dia exaustivo de trabalho e desejam relaxar e descontraír, e os jogos eletrônicos se tornaram uma opção viável para isso. Eles oferecem uma maneira de escapar das preocupações do dia a dia e mergulhar em mundos virtuais repletos de desafios e possibilidades.

À medida que as tecnologias avançam e a criatividade floresce na indústria de jogos eletrônicos, a tendência é que esses jogos continuem a desempenhar um papel fundamental em proporcionar entretenimento e escapismo para as pessoas, enriquecendo suas vidas com experiências cativantes e divertidas. A indústria está em constante evolução, e os jogos eletrônicos se tornaram uma forma de entretenimento que transcende gerações e fronteiras culturais.

### **3 REVISÃO LITERÁRIA**

Neste projeto, realizou-se uma pesquisa sobre diversos temas e propriedades dos jogos, principalmente sobre a temática de RPG, com o principal objetivo de se adquirir conhecimento e entender melhor como esse gênero surgiu e como desenvolver um melhor projeto relacionando-se com a temática.

### 3.1 HISTÓRICO

A história do RPG (Role Playing Game) e do RPG Maker está intrinsecamente ligada à evolução dos jogos eletrônicos e à capacidade de criar mundos fictícios ricos em detalhes.

Os "RPGs", como gênero de jogos, tiveram suas raízes nos jogos de mesa e de tabuleiro do século XX, como "Dungeons & Dragons," criado por Gary Gygax e Dave Arneson em 1974. Esses jogos envolviam os jogadores em aventuras de fantasia, permitindo que eles assumissem papéis de personagens em mundos fictícios. Com o tempo, essa experiência foi adaptada para jogos eletrônicos, especialmente na década de 1980.

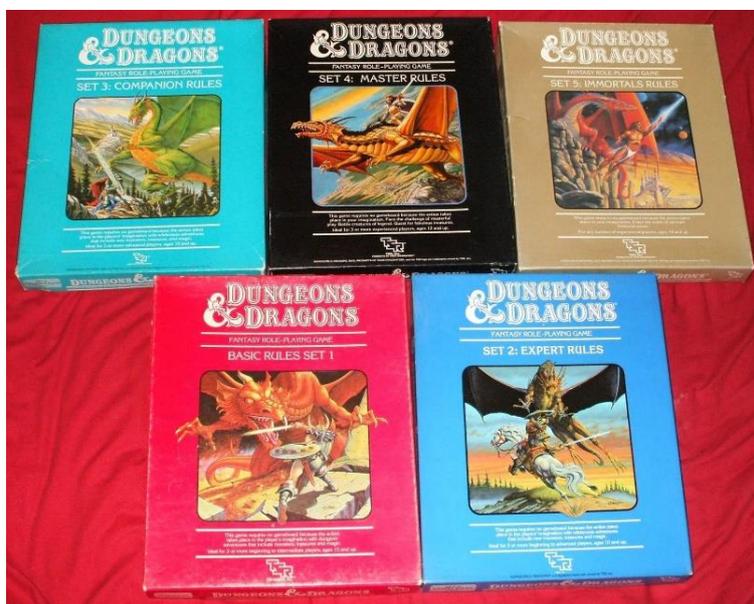


Figura 18 - Dungeons And Dragons

Fonte: (Google)

O RPG Maker, por sua vez, teve seu início no final da década de 1980, quando os japoneses Yasuhiko Kamata e Tokuro Fujiwara, da "ASCII Corporation", criaram a primeira versão da ferramenta para o computador pessoal "NEC PC-8801". Essas primeiras versões eram relativamente simples, mas ofereciam uma maneira de criar jogos de RPG sem a necessidade de programação avançada.



Figura 19 - NEC PC-8801

Fonte: (Google)

Com o tempo, o “RPG Maker” evoluiu e foi traduzido para o mercado ocidental, ganhando popularidade entre os entusiastas de jogos. Cada nova versão trouxe melhorias significativas, com mais recursos, gráficos aprimorados e flexibilidade para os desenvolvedores. Isso permitiu que uma comunidade ativa de criadores e jogadores se formasse ao redor da ferramenta, compartilhando jogos, recursos e conhecimento.

O “RPG Maker” demonstrou seu potencial à medida que jogos notáveis, como "To the Moon", "Ib" e "Yume Nikki", ganharam reconhecimento crítico e comercial. Esses jogos independentes mostraram como a plataforma podia ser usada para contar histórias envolventes e criar experiências cativantes.



Figura 20 - Yume Nikki

Fonte: (Steam)

No século XXI, as versões mais modernas do “RPG Maker”, como o “RPG Maker MV”<sup>2</sup>, ofereceram uma ampla gama de recursos, incluindo suporte a várias plataformas, gráficos de alta resolução e programação avançada,

<sup>2</sup> Uma versão atualizada do programa rpg maker, criado em 1990

tornando-o uma ferramenta poderosa para desenvolvedores independentes criarem seus próprios jogos de RPG.

A história do RPG e do "RPG Maker" é um testemunho da evolução contínua dos jogos eletrônicos e da capacidade de criar narrativas interativas e mundos virtuais fascinantes. Essas ferramentas e gêneros continuam a prosperar, abrindo caminho para a criatividade e a inovação na indústria de jogos.

### 3.2 DEFINIÇÃO DE RPG

RPG é a sigla para "Role Playing Game," que pode ser traduzida como "Jogo de Interpretação de Papéis." É um gênero de jogo que se concentra na interpretação de personagens e narrativas. Os jogadores assumem papéis fictícios e agem como se fossem os personagens que estão representando. Geralmente, o jogo é ambientado em um mundo fictício, muitas vezes de fantasia, e os jogadores interagem com esse mundo, tomam decisões e conduzem a história com base nas ações e escolhas de seus personagens.



Figura 21 - Pessoas jogando RPG

Fonte: (Google)

Os "RPGs" podem ser jogados de várias maneiras, incluindo jogos de mesa, jogos de computador e videogames. Eles envolvem elementos como criação de personagens, desenvolvimento de histórias, mecânicas de jogo e, frequentemente, sistemas de regras que determinam como as ações dos personagens são resolvidas. O gênero RPG é conhecido por oferecer uma

grande ênfase na narrativa, personagens complexos e a oportunidade de explorar mundos fictícios ricamente detalhados.

### 3.3 OUTRAS PLATAFORMAS DE RPG

Há várias plataformas disponíveis para desenvolvedores e entusiastas que desejam criar seus próprios jogos RPG, cada uma com suas características e níveis de acessibilidade. Algumas delas são:

#### 3.3.1 UNITY

A “Unity” é uma poderosa “engine” de desenvolvimento de jogos que oferece flexibilidade e recursos avançados. Embora seja mais complexa do que o “RPG Maker”, a “Unity” permite uma personalização profunda e é amplamente usada para criar jogos de RPG em 2D e 3D. Com a capacidade de programação em linguagens como “C#”, os desenvolvedores têm controle total sobre seu projeto.

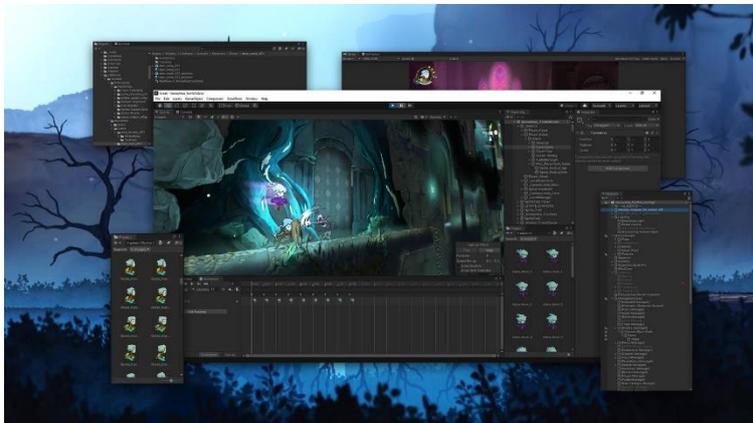


Figura 22 - Unity Engine

Fonte: (Unity)

#### 3.3.2 GAMEMAKER: STUDIO

O GameMaker: Studio é uma plataforma de desenvolvimento de jogos conhecida por sua capacidade de criação de jogos 2D. Embora seja frequentemente associada a jogos de plataforma, também é uma escolha sólida para jogos de

RPG. Oferece suporte a scripts em linguagem GML (GameMaker Language) e possui uma curva de aprendizado moderada.



Figura 23 - GameMaker Studio 2

Fonte: (GameMaker)

### 3.3.3 GODOT ENGINE

O Godot é uma engine de código aberto que ganhou popularidade devido à sua comunidade ativa e recursos avançados. Ele suporta a criação de jogos 2D e 3D e oferece sua própria linguagem de script. O Godot é uma escolha excelente para desenvolvedores que desejam flexibilidade e não desejam gastar com licenças.

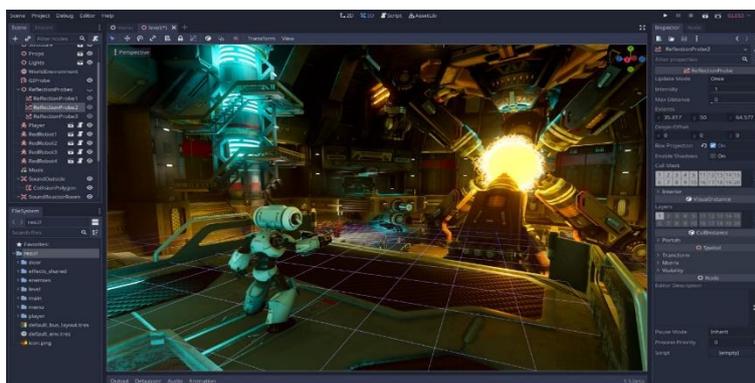


Figura 24 - Godot Engine

Fonte: (Godot)

### 3.3.4 UNREAL ENGINE

Embora seja conhecida por seus jogos 3D de alta qualidade, a Unreal Engine também pode ser usada para criar jogos de RPG. Possui uma série de recursos poderosos, como gráficos avançados e ferramentas de desenvolvimento visual. No entanto, pode ser mais complexa de aprender para iniciantes.



Figura 25 - Unreal Engine IV

Fonte: (Unreal)

### 3.3.5 ADVENTURE GAME STUDIO (AGS)

Embora originalmente projetado para jogos de aventura gráfica, o AGS é uma opção para criação de jogos de aventura e RPG em 2D. Ele é notável pela sua facilidade de uso e é uma escolha popular para desenvolvedores que desejam criar jogos retro de estilo “point-and-click.”

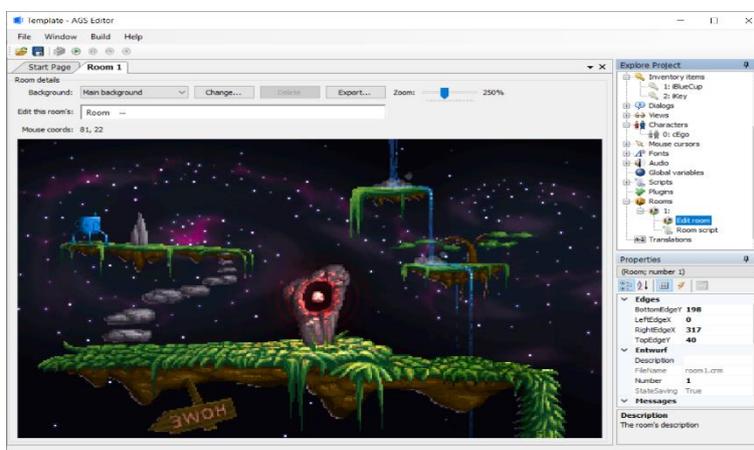


Figura 26 - Adventure Game Studio

Fonte: (AGS)

### 3.3.6 CUSTOM ENGINES E LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

Além das plataformas mencionadas, alguns desenvolvedores optam por criar seus próprios mecanismos de jogo usando linguagens de programação como Python, Java ou C++. Isso oferece total controle sobre o processo de desenvolvimento, mas requer um conhecimento avançado de programação.

Cada plataforma tem suas vantagens e desvantagens, e a escolha dependerá do nível de experiência, objetivos e recursos do desenvolvedor. Independentemente da plataforma escolhida, a criação de jogos de RPG permite a expressão criativa e a oportunidade de contar histórias fascinantes em um mundo virtual. Com a tecnologia em constante evolução, as possibilidades de criação de jogos de RPG são infinitas, e a comunidade de desenvolvedores continua a crescer à medida que mais pessoas embarcam nessa jornada emocionante.

## 4 DESENVOLVIMENTO

### 4.1 ENREDO E HISTÓRIA

A narrativa de "A Lenda de Doigo" é uma jornada épica repleta de reviravoltas e descobertas emocionantes. A história começa com a apresentação do personagem principal, Doigo, que estava a caminho do seu novo emprego quando um infortúnio misterioso o leva a desmaiar. Esse momento de inesperada mudança marca o início de sua aventura extraordinária. Quando Doigo finalmente acorda, ele se encontra em um ambiente totalmente desconhecido, um bosque que parece saído de um conto de fadas.



Figura 27 - Doigo em seu quarto

Fonte: (RPG Maker MZ)

Desorientado, ele se levanta e começa a explorar, em busca de respostas para as perguntas que inundam sua mente. À medida que ele avança, Doigo se depara com um vilarejo, onde a gentileza de um aldeão o leva a entender a

verdade chocante: ele não está mais em seu mundo familiar, mas sim em um lugar chamado "Vinland". Essa revelação lança Doigo em uma busca desafiadora e urgente: encontrar o caminho de volta à sua realidade original o mais rápido possível, a fim de evitar perder seu emprego.



Figura 28 - Doigo na floresta

Fonte: (RPG Maker MZ)

O cenário em que Doigo se encontra é uma recriação de uma época medieval. O jogo imerge os jogadores nessa atmosfera mágica, com castelos majestosos, igrejas antigas e construções que remontam a eras passadas, à medida que os jogadores exploram calabouços sombrios e adquirem armaduras e roupas típicas da época.

As paisagens também são uma característica marcante, com árvores imponentes e vilas que lembram os dias antigos. Fazendas e plantações acrescentam uma camada de autenticidade, transportando os jogadores para uma época em que a vida era intrinsecamente ligada à terra. O transporte se dá por meio de carroças e cavalos em estradas de terra, dando uma sensação realista de um mundo em tempos medievais.



Figura 29 - Casas nas florestas

Fonte: (RPG Maker MZ)

"A Lenda de Doigo" é um exemplo brilhante do gênero "Fantasia Medieval". Este subgênero da fantasia mistura elementos históricos medievais com elementos fantásticos, como elfos e magia. A magia e o sobrenatural são pilares centrais do enredo, proporcionando uma experiência que cativa a imaginação do jogador.

Ao longo da jornada de Doigo, o jogo oferece uma série de recursos empolgantes, como "cutsscenes" que avançam a trama de forma cinematográfica, batalhas por turnos que desafiam a estratégia dos jogadores e oportunidades de exploração para descobrir segredos e itens valiosos. As interações com "NPCs" ao longo do caminho enriquecem a narrativa, proporcionando insights e missões secundárias que aprofundam a experiência do jogador.

Um elemento crucial do jogo é o sistema de níveis, que permite que Doigo evolua à medida que enfrenta monstros, magos e uma variedade de desafios. Conforme ele ganha experiência, suas habilidades e poderes crescem, tornando-o mais capaz de enfrentar os obstáculos que surgem em seu caminho. O gênero de fantasia, com suas raízes literárias que remontam a mitos antigos, evoluiu consideravelmente ao longo do século XX e continuou a ganhar destaque no século XXI. O sucesso de séries de livros como "Harry Potter" e adaptações cinematográficas de obras como "O Senhor dos Anéis" demonstra o apelo duradouro da fantasia na cultura popular. "A Lenda de Doigo" é um tributo à tradição da fantasia medieval e oferece aos jogadores a oportunidade de explorar um mundo encantado e repleto de mistérios enquanto conduzem Doigo

em sua busca épica. À medida que Doigo se aventura mais profundamente nesse novo mundo, os jogadores também se aprofundam em uma narrativa rica e envolvente que honra a herança da fantasia e oferece uma experiência única de jogo.

## 4.2 COMO FOI FEITO O JOGO

O “RPG Maker MZ” é uma ferramenta de desenvolvimento de jogos que tem uma longa história de capacitar aspirantes a desenvolvedores e criadores de conteúdo a dar vida às suas visões de RPG. Este software oferece uma interface intuitiva e amigável que permite aos criadores, mesmo sem experiência em programação, dar vida a mundos e histórias.

Uma das características notáveis do “RPG Maker MZ” é sua especialização no gênero de RPG de Turno. Este subgênero é caracterizado por sua jogabilidade baseada em rodadas, onde os personagens agem em sequência. Isso cria um ambiente estratégico em que os jogadores devem escolher cuidadosamente suas ações, como ataques e magias, para superar desafios e inimigos.

A plataforma oferece uma ampla variedade de recursos e ferramentas, desde a criação de mapas até a programação de eventos e diálogos. Além disso, os criadores de jogos têm a liberdade de personalizar personagens, inimigos e sistemas de combate, tornando cada jogo único e cativante.

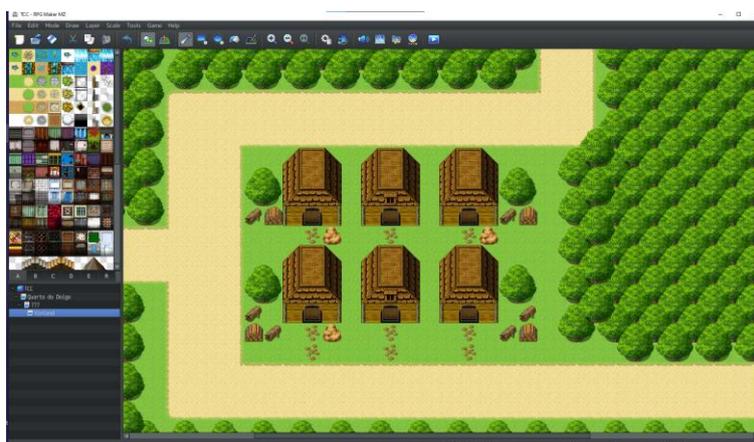


Figura 30 - Interface do RPG Maker MZ

Fonte: (RPG Maker MZ)

### 4.3 TILESETS

A utilização de "Tilesets" como a base para a arte do jogo é uma abordagem altamente eficaz. Essas coleções de tiles são um recurso essencial no RPG Maker, permitindo que os desenvolvedores criem ambientes ricos e detalhados para suas narrativas. Cada tile representa um elemento do jogo, e a combinação estratégica desses elementos é o que dá vida ao mundo do jogo.

A versatilidade dos "Tilesets" é notável, pois eles podem ser usados para criar paisagens variadas, desde densas florestas até cidades movimentadas e castelos. Cada tile é projetado para se encaixar perfeitamente com os outros, o que facilita a construção de mapas coesos e visualmente atraentes. Isso economiza tempo e esforço para os desenvolvedores, pois eles podem se concentrar na criação de conteúdo em vez de se preocuparem com a consistência visual.

Além disso, o uso de "Tilesets" influencia diretamente a jogabilidade. Os tiles são projetados de maneira que os personagens e objetos possam interagir com o ambiente, criando uma experiência mais imersiva para os jogadores. Seja atravessando rios, explorando masmorras escuras ou escalando montanhas, a estrutura dos "Tilesets" permite que os jogadores vivenciem de forma dinâmica o mundo criado pelos desenvolvedores.

A atmosfera do jogo também é profundamente influenciada pelos "Tilesets". A escolha de elementos, cores e texturas define o clima e a ambientação do jogo. Um "Tileset" bem elaborado pode transportar os jogadores para mundos de fantasia misteriosos, cenários futuristas ou até mesmo recriar locais históricos.

Em "A Lenda de Doigo", os "Tilesets" desempenharão um papel crucial na criação do mundo medieval de Vinland. Através da combinação estratégica de tiles, os desenvolvedores poderão recriar castelos majestosos, vilas pitorescas, florestas exuberantes e calabouços sombrios, dando vida ao cenário que Doigo e os jogadores explorarão.

Alguns dos "Tilesets" usados na criação do jogo são:



Figura 31 - Tileset 1  
Fonte: (RPG Maker MZ)

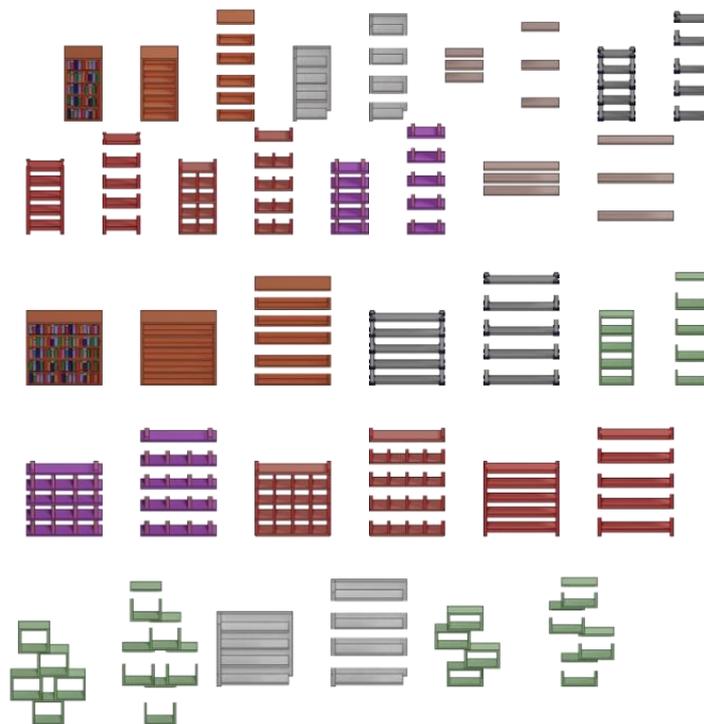


Figura 32 - Tileset 2  
Fonte: (RPG Maker MZ)





Figura 34 - Tileset 4  
Fonte: (RPG Maker MZ)

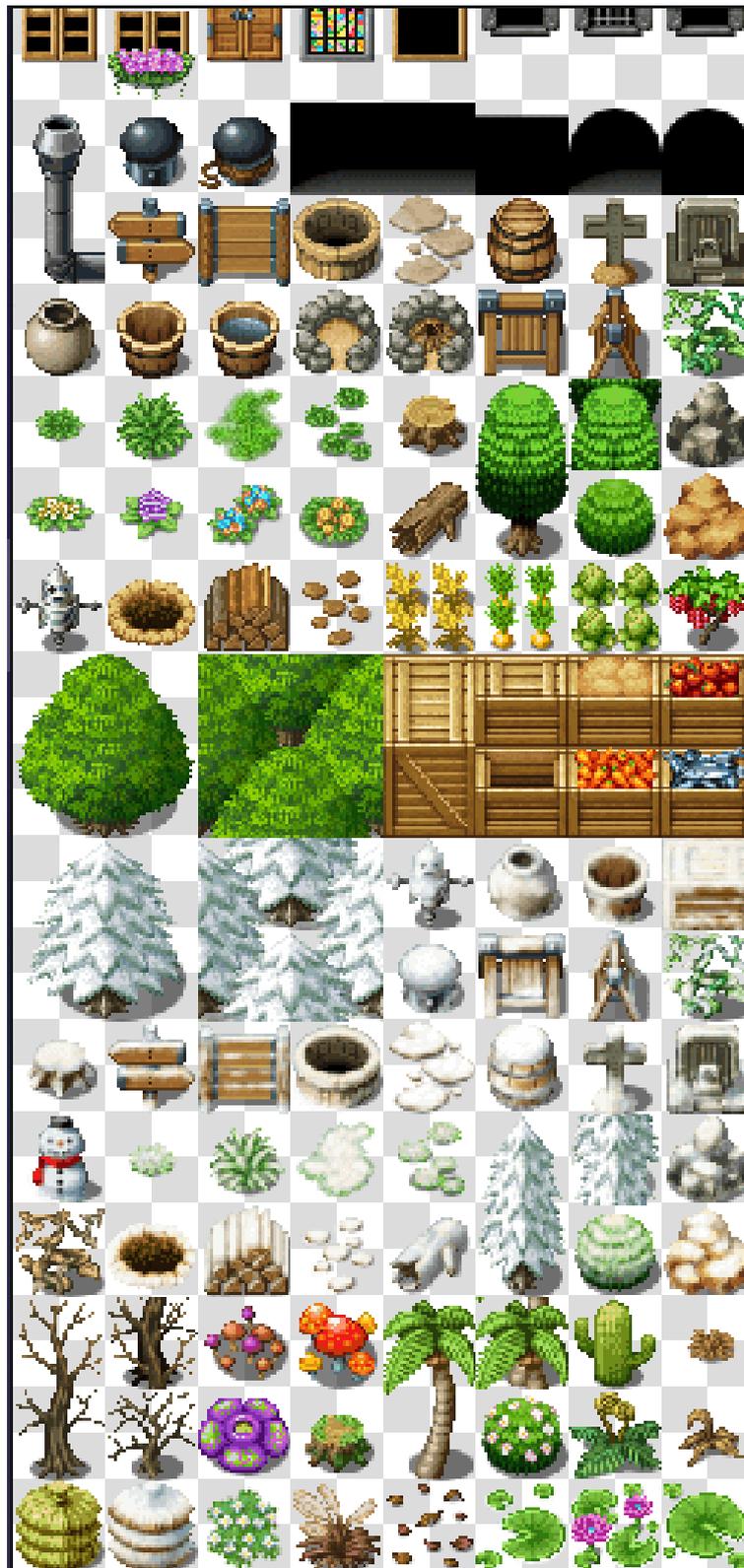


Figura 35 - Tileset 5  
 Fonte: (RPG Maker MZ)

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este jogo visa proporcionar entretenimento a jogadores de todas as idades, destacando-se por sua jogabilidade acessível e prática em comparação a outros jogos de plataformas diversas, como “Android/IOS”, sites ou mesmo jogos especializados de RPG.

Foram desenvolvidas teorias e temas abrangentes que abordam todos os aspectos do jogo, desde o cenário e as texturas até os personagens jogáveis, não jogáveis (NPCs) e minijogos integrados para oferecer experiências adicionais. A trama se desenrola em uma época histórica específica, a Era Medieval, situada por volta de 1300 d.C.

A ambientação medieval é rica em detalhes, apresentando elementos característicos da época, como masmorras, armaduras, magos, cavaleiros, castelos e a vida cotidiana do povo, criando uma atmosfera sombria e envolvente. Um dos maiores desafios durante o desenvolvimento do jogo foi criar "cutscenes" com narrativas significativas e progressão adequada em cada diálogo, proporcionando uma experiência imersiva ao jogador.

Por fim, almejamos um lançamento de alta qualidade e desempenho, com o objetivo de aprimorar o jogo no futuro e alcançar uma ampla audiência. O jogo estará disponível em sites para maior acessibilidade, permitindo-nos alcançar diferentes públicos, incluindo potenciais parceiros e recursos de grandes empresas. Esperamos que esta obra seja apreciada por jogadores de todas as idades e que contribua para o sucesso de nossa empreitada no mundo dos jogos.

## 6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (Enterbrain, 2020)
- (Newell & Harrington, 2003)
- (Anderson, 1996)
- (Chen, Hurley, & Karim, 2005)
- (Wikipédia, 1962)
- (Edmund McMillen, 2011)
- (Gary Gygax, 1974)

(Sakaguchi, 1987)  
(Technologies, 2005)  
(Blizzard, 2004)  
(Beamdog, 2013)  
(Fox, Undertale no Steam, 2015)  
(Games F. , 2011)  
(kikiyama, 2018)  
(Games Y. , 15)  
(Electronic, 1981)  
(kouri, 2022)  
(Juan Linietsky, 2007)  
(Jimmy, 2001)  
(Epic, 1998)  
(Jones, 1998)