

Festa Estranha: Um Estudo de Caso no Desenvolvimento de Indie Games em Grupos Minoritários

Sofia Utsch^{1*}Mariá Scárdua^{2†}Luiza Bragança^{1‡}¹Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, Brasil²Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Ciências Exatas e da Terra, Brasil

RESUMO

Desde o nascimento dos jogos digitais, a produção de jogos tem uma quantidade insuficiente de títulos que representem grupos de minoria. Um movimento que nasceu dessa exclusão foi a produção independente de jogos voltados para uma representação mais diversa, muitas vezes criados por pessoas pertencentes a esses grupos excluídos. Esse artigo procura analisar a produção do jogo *Festa Estranha* e as decisões tomadas durante o processo para que ele pudesse ser desenvolvido dentro das limitações da equipe, visando a criação de uma experiência inclusiva e também interessante, para também atrair a atenção de jogadores sem familiaridade com o debate. Esta pesquisa busca ser uma contribuição para a maior compreensão do processo de desenvolvimento de jogos independentes em grupos pequenos com o intuito de gerar games que apresentem temáticas e personagens mais representativos de grupos minoritários.

Palavras-Chave: desenvolvimento independente, minorias sociais, representatividade, gamedev

1 INTRODUCTION

Desde seu nascimento na década de 1950, os jogos digitais vêm evoluindo com grande velocidade. Em apenas 70 anos de existência, eles partiram de alguns pixels em uma tela negra para histórias épicas de horas de duração e gráficos de última geração. Sua importância socioeconômica se sedimentou rapidamente. Hoje, jogos são um dos maiores mercados de entretenimento do mundo, com orçamentos variando entre 10 a 20 milhões de dólares por produção de grande orçamento (conhecidos como AAA)[4]. Sua influência no dia-a-dia, com o avanço da tecnologia, cresce com repercussões na cultura pop, indústria do cinema, acessórios, brinquedos, e até estética e filosofia, sendo considerados oficialmente obra de arte nos EUA[1].

Dessa forma, jogos eletrônicos também estão sujeitos às diversas dimensões sociais, econômicas e culturais da humanidade: deixaram de ser apenas brinquedos de criança e para a família, como era sua abordagem mercadológica desde que os primeiros sistemas domésticos foram produzidos, e entraram em um campo maior de análise e influência. Uma discussão que recentemente foi trazida à luz é a da representatividade de diferentes etnias, gêneros, e sexualidades dentro do mundo dos games[8]. De acordo com Dietz[9], desde o início da presença de narrativas em videogames, as mulheres e os papéis femininos nestes são retratados em posições inferiores; tais personagens são vistos majoritariamente como vítimas de homens cruéis ou objetos sexuais, tornando determinados tipos de papéis sociais considerados masculinos ou femininos naturais aos olhos do jogador. Com a popularização da internet e o retorno do maior

acesso de mulheres a jogos e a ferramentas de desenvolvimento, mais questionamentos são levantados a respeito, com demandas por maior representatividade vindas do público e das profissionais do ramo, que encontraram - e até o presente dia encontram - diversos obstáculos dentro do mundo de games apenas por seu gênero.[13] [11]

A questão, infelizmente, não se limita ao gênero. Questões de orientação sexual, etnia, religião, e diferenças culturais também se misturam no problema de representação nos videogames, tanto no conteúdo dos jogos quanto nas pessoas envolvidas em sua produção e em seus consumidores.[7] [2]

Esse artigo tem o objetivo de relatar o estudo de um caso de produção independente de jogos por um grupo pequeno, com o interesse de suprir essa lacuna no mercado. Serão descritas a metodologia de produção da equipe e as decisões do desenvolvimento. Espera-se que, analisando as técnicas atualmente usadas por esses grupos independentes, mais jogos de nicho sejam produzidos pelos grupos pouco representados pelo mercado.

2 DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Festa Estranha tem como conceito ser um jogo em que a interação social é necessária para sair da festa, alcançando assim seu objetivo. A quantidade de interações necessárias varia de acordo com o estilo do jogador, gerando finais diferentes. Tal ponto de partida nasceu de experiências vividas por estudantes universitários, sobre situações desagradáveis que passaram ao tentar sair de eventos sociais e serem impedidos, tanto por impossibilidade física como por questões de etiqueta

2.1 Referências em mídia

Para a produção do jogo *Festa Estranha*, foram buscados jogos que pertenciam ou se relacionavam com o estilo *Adventure point and click* (aventura clássica onde se clica no cenário e personagens para interagir), *Escape the Room* (estilo em que se está em uma sala fechada e se deve encontrar pistas para sair pelo cenário, resolvendo puzzles) e *Visual Novel* (estilo em que o jogo se assemelha mais a uma história interativa), as que mais atendiam ao *gameplay* final. Como principais referências foram tomadas as série *Zero Escape* [5] [6] e a série *Ace Attorney* [4]. Ambas são séries de jogos de investigação em primeira pessoa, em que o diálogo é uma ferramenta fundamental para encontrar pistas e resolver problemas, passando de um cenário a outro enquanto a história é enriquecida. Os jogos *Adventure Point'n'click The Cat Lady* [10] e *Full Throttle*[12] nos balizaram no estilo *adventure* clássico, com *fetch quests* (desafios de buscar itens em vários cenários para cumprir um objetivo) e cenários muito trabalhados.

O estilo artístico foi inspirado especialmente em outros jogos com uma limitação de paleta e grande contraste de cor. *Ghost Trick*[3] e *Papers Please* [14] foram o ponto de partida, e as paletas de John Higgins para a *graphic novel Watchmen* seguiram em seguida para criar a vibração de um ambiente festivo.

*e-mail: sofia.utsch@gmail.com

†e-mail: mariaraposabranca@gmail.com

‡e-mail: lcbrazanza@gmail.com

2.2 Decisões iniciais de gestão do projeto

Em sua primeira idealização, o jogo seria baseado em uma *Frat Party* americana, as típicas festas universitárias que ocorrem em dormitórios. Mas por fim, devida a maior familiaridade da equipe com a realidade das universidades brasileiras, foi decidido ambientar o jogo no Brasil. Foi imaginado, a princípio, um jogo com maior presença de itens coletáveis, como um *Escape the Room* tradicional, mas como a riqueza da história se encontrava no diálogo retiramos esses elementos focando nas interações entre os personagens.

A principal preocupação na elaboração do jogo foi a de retratar espaços e pessoas característicos que constroem o ambiente de uma universidade brasileira, e para isso foi crucial incluir na construção dos personagens a diversidade observada no ambiente acadêmico. Com relação ao gênero, por exemplo, de acordo com Williams, Martins, Consalvo, Ivory[7] 86,09% dos personagens principais nos jogos ainda são homens, enquanto Festa Estranha apresenta uma porcentagem mais equilibrada de integrantes de todos os gêneros.

Após apreciação da equipe, escolheu-se a perspectiva em primeira pessoa para o jogo, que referencia os clássicos de *Escape the Room* e onde não se vê o aspecto do protagonista, pois se joga através de seus olhos. Decidiu-se também que a omissão de informações como a aparência e o nome da personagem principal, revelando apenas a sua identidade de gênero como mulher, causaria maior imersão e empatia.

Como o jogo se passa em uma universidade, as distâncias entre os lugares seriam demasiado grandes para fazer a transição de telas da maneira mais clássica, que seria criando botões dos lados direito e esquerdo da tela para ir ao ambiente adjacente. Foi definido que a movimentação se daria por acesso a um mapa e teleporte do jogador para o local selecionado no mapa.

2.3 Decisões de programação e Game Design

A *engine* (“motor” o *software* usado para fazer o jogo) *Renpy*, um *software open source* baseado em *python*, primariamente focado em *visual novels*, foi escolhido dentre nossas opções (*Unity* e *Adventure Game Studio*) pela sua facilidade de se trabalhar com texto e a flexibilidade para a criação de novas funções. No entanto, outras características não são nativas da *engine* foram utilizadas, como as interações com o ambiente no estilo *point and click*, com o ambiente visto pelo jogador em primeira pessoa e objetos que reagem ao *click* do mouse. A *engine* permite que novas funções sejam criadas com facilidade dentro do próprio sistema.

Para fazer o sistema de roteiro funcionar, foi preciso que se mantivesse uma comunicação exímia entre os desenvolvedores. Um caso que demonstra as dificuldades dessa tarefa é o do ambiente da reitoria no jogo. Nessa cena, vários *quests* diferentes fazem mudanças no ambiente, bloqueiam e desbloqueiam outras linhas de diálogo no jogo e até influenciam *quests* que não acontecem na reitoria.

Para que tudo corresse com a fluidez necessária, foi desenvolvido o seguinte processo ao longo da produção que auxiliou na redução do aparecimento de *bugs*:

- A roteirista cria os roteiros utilizando *tags* indicando as consequências de cada opção de diálogo.
- A artista lê os arquivos e cria *tags* indicando a artes que estarão ligadas à cada diálogo.
- A programadora modifica o arquivo, *quest* por *quest*, para que o arquivo final evidencie as estruturas necessárias para a implementação de cada *quest*.

2.4 Decisões de roteiro

Em um primeiro momento, houve a definição dos personagens e lugares em que o jogo aconteceria, pensada a partir de alguns estereótipos de estudantes da faculdade e de figuras com uma presença forte, às vezes até exótica. Essas características foram exageradas para criar personagens claramente ficcionais, com apenas traços de verossimilhança. Em seguida, as particularidades da identidade de cada personagem foram examinadas para determinar as suas motivações, e então desenvolver as *quests* e uma localização dos personagens nos ambientes. Logo depois, os diálogos começaram a ser escritos; inicialmente completos, com a linguagem já muito próxima da final, seguindo uma linha de interação de cada vez e definindo cada uma delas em sua totalidade, antes de iniciar o trabalho na próxima. Esse processo se revelou demorado e pouco eficiente, então foi substituído estruturação completa das árvores de interação, escrevendo falas provisórias que mais tarde seriam substituídas pelos diálogos finais, com a caracterização da linguagem de cada personagem.

2.5 Decisões de Arte

A partir das decisões técnicas e de mecânica, a estética do jogo começou a ser modelada. O número de personagens e cenários foi mapeado para a produção, e tais assets foram separados em Personagens em plano médio (PM), Personagens de corpo inteiro (FB), Cenários (BG), Itens (IT), e Elementos de interface (UI).

Ao chegar a uma seção do jogo, o jogador se encontra com um BG correspondente ao local, onde estão localizados os itens e os personagens da cena, em sua arte de corpo inteiro. Ao clicar em um personagem, sua imagem em plano americano aparece no centro da tela com o quadro de texto na área inferior da tela, e se dá início à interação com o jogador.



Figura 1: Ambiente do jogo que permite interação com personagens. Source: Festa Estranha

Foram produzidos 2-10 imagens PM para cada personagem, de forma a representar sua mudança de humor e expressão de acordo com o roteiro. Algumas imagens foram montadas como animações, dando maior dinamismo a um estilo tradicionalmente estático, sendo especialmente importantes para melhor delinear o caráter dos personagens visualmente.

A aparência dos ambientes foram inspirados por duas universidades brasileiras: a Universidade Federal de Minas Gerais e a Universidade do Estado da Bahia. O maior desafio em produzir os BGs foi em torná-los suficientemente familiares para que o jogador-alvo conseguisse se identificar com o local facilmente. Assim, fotos foram tomadas como referência das estruturas e dos objetos, desenhos e outros elementos presentes nesses locais.

De forma similar, os personagens presentes no jogo apesar de serem totalmente fictícios, foram inspirados em pessoas reais que

conhecemos ou vimos nessas universidades. A necessidade de criar personagens memoráveis e humorísticos, mas com características reconhecíveis, foi o maior desafio neste momento. A preocupação com a construção de um ambiente reconhecível, como tínhamos como conceito desde o início do desenvolvimento, também é demonstrada pela inclusão de pessoas de vários tons de pele, tipos de corpo e identidades de gênero.

2.5.1 Desafios de desenvolvimento

O maior obstáculo encontrado foi a inexperience da equipe na produção independente de jogos. Apesar de todos os membros do grupo já tivessem atuado no campo de desenvolvimento de *games*, essa era a primeira experiência como equipe sem orientação técnica externa. Problemas de organização, documentação e de comunicação surgiram com frequência, sendo eventualmente mitigadas com maior organização de tarefas do grupo. Da mesma forma, a produção ocorria em horários livres entre trabalho e estudos, reforçando os problemas acima mencionados.

Pela ausência de testadores adequados, também houve necessidade testar o jogo com grupos de amigos e parentes da equipe, que não configuram o grupo de teste ideal para jogos. No entanto, houve acesso também a um número notável de colegas desenvolvedores de jogos participando em testes e *feedbacks*, que se provou ser de grande valor no sentido de comentário aos aspectos técnicos do jogo.

3 CONCLUSÃO

Apesar de se encontrar em sua versão open beta neste momento, o jogo *Festa Estranha* participou em eventos de e sobre jogos para a fruição dos presentes, e sua recepção tem sido muito positiva. Há uma grande participação do público procurando resolver os *puzzles* sociais de jogo. Empiricamente, foi observado que há um equilíbrio entre o público masculino e feminino que se propõe a jogar *Festa Estranha*, mas que o objetivo mais proeminente de todos os jogadores é terminar todas as *quests* apresentadas, e não apenas sair da festa.

A maior surpresa na recepção do jogo pelo foi ele ter sido capaz de provocar interesse em jogadores de todas as idades. Jogadores mais velhos se identificaram com as experiências universitárias e os mais jovens se divertiram com os personagens e situações pouco usuais.

REFERÊNCIAS

- [1] Art works guidelines: Media arts. <https://www.arts.gov/grants-organizations/art-works/media-arts>, 2016. Accessed: 2016-05-15.
- [2] C. Areta, H. Khairi, and L. Rabat. Playing with women: Objectification and victimization in video games. *salzburg academy on media and global change*. <http://www.salzburg.umd.edu/unesco/objectification-women-video-games>. Accessed: 2016-05-15.
- [3] Capcom. Ghost trick: Phantom detective. Nintendo DS Game, 2010.
- [4] Capcom. Ace attorney. Nintendo DS Game, 2012.
- [5] Chunsoft. Nine hours, nine persons, nine doors. Online Game, 2009.
- [6] Chunsoft. Virtue's last reward. Online Game, 2012.
- [7] M. Consalvo, J. Ivory, N. Martins, and D. Williams. The virtual census: representations of gender, race and age in video games. <http://nms.sagepub.com/cgi/content/abstract/11/5/815> 2009, 2009. Accessed: 2016-05-15.
- [8] B. Crescente. As game players diversify, developers start to rethink the stars of their games. <http://www.polygon.com/2014/6/23/5834628/women-in-video-games-heroines-e3-2014>, 2014. Accessed: 2016-05-15.
- [9] T. L. Dietz. An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles: A Journal of Research*, 38(5):425–442, Mar. 1998.
- [10] H. Games. The cat lady. Online Game, 2012.

- [11] X. Kondrat. Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 2015.
- [12] LucasArts. Full throttle. CD Room, 1995.
- [13] L. Pluckett. Here's a devastating account of the crap women in the games business have to deal with. <http://kotaku.com/5963528/heres-a-devastating-account-of-the-crap-women-in-the-games-business-have-to-deal-with-in-2012>, 2012. Accessed: 2016-05-15.
- [14] L. Pope. Papers please. PC Game, 2013.