

O Projeto do Jogo: O Conto de Siegfried

Debora C. Ferreira

Rafael C. C. Mateus

Vinnícius H. M. Soares

André. S. F. Barbosa

André R. da Cruz*

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Departamento de Computação e Construção Civil, Brasil



Figura 1: Cenas extraídas do jogo “O Conto de Siegfried”.

RESUMO

Este trabalho apresenta o projeto de jogo RPG “*O Conto de Siegfried*”, no qual se baseia em uma ópera chamada *Der Ring des Nibelungen* (O Anel do Nibelungo) do compositor alemão Richard Wagner. O enredo do jogo é uma adaptação da terceira parte da obra que apresenta os atos heroicos do personagem Siegfried. O jogador interpreta o papel do personagem Siegfried e irá se aventurar pelo mundo de Midgard para conhecer a história. Como recompensa pelas conquistas, ele receberá itens e continuará a sequência definida por uma narrativa não linear. O objetivo é apresentar aos jogadores essa parte emocionante da mitologia nórdica, no qual serão adicionados elementos surpresa para que a exploração seja divertida. O jogo será desenvolvido para a plataforma Web, utilizando as tecnologias HTML5, JavaScript e CSS3. Este artigo apresenta a descrição do projeto, as características de jogabilidade, o protótipo da interface, os personagens, o projeto de níveis e os resultados obtidos.

Palavras-chave: Design de Jogos; Mitologia Nórdica; RPG-Plataforma; Siegfried; Jogos para Web.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta o projeto de jogo RPG chamado *O Conto de Siegfried*. A narrativa se baseia em uma ópera chamada *Der Ring des Nibelungen* (O Anel do Nibelungo) do compositor alemão Richard Wagner [11]. O jogador deve interpretar o papel do personagem principal Siegfried, que tem como objetivo enfrentar inimigos em um conjunto de níveis e, ao final, salvar valquíria Brunhilde.

Siegfried segue um enredo ao qual é necessário vencer desafios impostos pelos inimigos. Ao mesmo tempo, deve-se aprimorar os atributos de pontos de vida (HP), pontos de magia (MP), capacidades de ataque, defesa, agilidade e inteligência. O Conto de Siegfried possui um sistema de níveis no qual a cada batalha vencida, ou missão terminada, o personagem adquire experiência, que é acumulada para o próximo nível. Desta maneira, o personagem fica mais forte com o aprendizado de magias e novos itens.

O Anel do Nibelungo, inspirado em contos tradicionais alemães e escandinavos, é o nome dado para o conjunto das quatro óperas

que compõem dramas musicais de uma saga conhecida da mitologia nórdica: *O Ouro do Reno*, *Valquíria*, *Siegfried* e *Crepúsculo dos Deuses*. Em *Siegfried*, o nibelungo Mime, que criou Siegfried (cuja mãe, Sieglinde, morreu no parto), planeja usá-lo para matar Fafnir e recuperar o místico anel, que dava ao seu portador poderes impressionantes, além de ouro e um elmo mágico.

O jogo é direcionado para um público amante do estilo plataforma e RPG, ao qual tem interesse interpretar o papel de Siegfried para conhecer de uma forma divertida da história. O jogo foi projetado em um modelo cascata, similar ao exemplificado em [3], para a plataforma Web. Foi utilizada a linguagem de programação JavaScript para a manipulação do HTML5 Canvas, do CSS3 e dos recursos audiovisuais do jogo [8].

Este trabalho está organizado da seguinte forma: A Seção 2 apresenta alguns trabalhos relacionados com este; A Seção 3 detalha o projeto de jogo deste trabalho; A Seção 4 apresenta todos os personagens envolvidos na narrativa; A Seção 5 exibe as características da interface; E por fim, a Seção 6 encerra com os resultados e conclusões acerca deste trabalho.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

Algumas influências inspiradoras para a criação do presente projeto são os jogos *The Legend of Zelda* [6], *Final Fantasy* [9], *Chrono Trigger* [10] e *Child of Light* [1].

No jogo *The Legend of Zelda*, o protagonista Link possui a missão de proteger o reino de Hyrule e a Triforce, relíquia deixada pelas deusas criadoras do mundo e que é capaz de realizar desejos trazendo ao mundo uma era de harmonia e prosperidade.

Final Fantasy possui como foco principal o surgimento dos quatro guerreiros da luz, que possuem como objetivo a restauração dos quatro cristais que garantem a estabilidade do planeta. As batalhas, em sua maioria, são geradas pelo mapa ou dentro de cavernas, com exceção das batalhas contra desafios finais. O jogo possui quatro protagonistas que podem, individualmente, confrontar até nove inimigos de uma vez. Em relação à posição que os combatentes se apresentam na tela de batalha, os protagonistas aparecem do lado direito e os monstros do lado esquerdo.

Em *Chrono Trigger*, controla-se o protagonista e os companheiros por um mundo fictício, ao qual a navegação pelo mundo ocorre através de um mapa com visão aérea. É possível dialogar com habitantes para procurar itens ou serviços, resolver desafios ou enfrentar inimigos. Os encontros são feitos com inimigos visíveis no mapa

*e-mail: andreacruz@timoteo.cefetmg.br

em vez de encontros aleatórios. Uma batalha ocorre, diretamente no mapa, através do contato com tais inimigos.

O título *Child of Light*, que se passa em 1895, relata um conto sobre o amadurecimento de uma jovem garota austríaca chamada Aurora. Ela, ao acordar, encontra-se no continente perdido de Lemuria. O jogo, cuja mecânica foi inspirada na série *Final Fantasy*, possui batalhas em turno e uma barra de tempo que guia as ações de cada participante. Além disso, ele utiliza um interessante nível e progressão de habilidades durante os combates.

O conto de Siegfried é influenciado por vários aspectos desse títulos citados acima. O personagem irá explorar mundos de Midgard e os inimigos serão invisíveis no mapa. Com isso, o encontro com os inimigos, com a exceção do chefe, acontece aleatoriamente. Diferentemente de *Final Fantasy* e *Chrono Trigger*, o jogador controla somente um personagem. A posição do protagonista será no lado direito e a do monstro no lado esquerdo. Dessa forma, escolhe-se as habilidades e itens a serem usados por um guia de ações. Esse modo de jogo tem intuito de apresentar ao jogador, de uma forma interativa e divertida, a história do herói.

Alguns trabalhos encontrados na literatura se relacionam com este. Em [5], os autores criaram um jogo RPG como uma ferramenta didático-pedagógica para o ensino e conscientização em relação ao meio ambiente. O trabalho de [4] discutiu o panorama da narrativa digital e propôs um experimento que buscou oferecer maior amplitude interativa e dramática para narrativas aplicadas aos RPGs digitais. Os autores em [2] relataram os resultados de uma pesquisa sobre o design de jogos RPG digital, para o qual teve foco em relação aos elementos que podem ser utilizados para maximizar a experiência e estabelecer uma conexão emocional com o jogador.

3 PROJETO

A presente seção apresenta os aspectos principais do projeto de jogo deste trabalho.

3.1 Modelo de Engenharia de Software

O modelo escolhido para o desenvolvimento de *O Conto de Siegfried* é o cascata[7], cujas vantagens de aplicações em jogos são encontradas em [3]. Este é um modelo de desenvolvimento do software cuja ideia principal é implementar as diferentes etapas do projeto em sequência. A saída da etapa anterior flui para a próxima, de acordo com a aprovação dos requisitos prontos e funcionais. As atividades de uma etapa são agrupadas em tarefas, executadas sequencialmente, de forma que uma tarefa somente poderá ter início quando a anterior tiver terminado. Nesta abordagem, antes da codificação do projeto, são realizadas definições sobre o que do jogo deve ficar pronto. São definidos, por exemplo, os personagens, enredo, jogabilidade, projeto de níveis, interface do jogo, dentre outros até que seja finalizado o produto ideal.

3.2 Premissa

O conto de Siegfried se passa no mundo de Midgard. Siegfried sai para a longa jornada pelo conhecimento e aperfeiçoamento das habilidades. Guiado pelo pai, ele almeja derrotar Fafnir, um gigante que possui um elmo mágico que transforma o portador em um dragão, e recuperar o anel místico com grandes poderes, que pertencia ao irmão de seu pai.

3.3 Objetivo

O objetivo do jogo é concluir as fases, destruindo os inimigos, com intuito de conhecer a história de Siegfried. Nas fases, diversos inimigos e um desafio de dificuldade maior devem ser derrotados. Concluindo-as, o jogador adquire objetos úteis para a próxima fase. Assim, são liberadas novas funcionalidades no jogo e na história.

3.4 Jogabilidade

Para a condição de vitória, deve-se alcançar o final de cada uma das fases e derrotar o inimigo maior. No entanto, durante o percurso haverá inimigos menores que desafiam o herói para impedi-lo que alcance tal façanha. A batalha com tais inimigos menores acontece aleatoriamente nas fases. Ao vencê-los, acumula-se pontos de experiência, que ao atingir um limite, faz o herói subir de nível. Em cada nível, obtém-se mais pontos em atributos como força, inteligência, destreza, resistência física, defesa mágica e foco. Ou seja, aprimora-se as habilidades ou adquire-se novas.

Com relação aos atributos, os mesmos atuam em diferentes pontos de todos os personagens. O atributo força, ao ser elevado, garante maior dano ao ataque comum, aumenta a quantidade de pontos de saúde e a porcentagem de resistência física (que bloqueia parte do dano recebido por um ataque comum). O atributo inteligência garante o aumento da quantidade de pontos de habilidade, permitindo que sejam utilizadas mais habilidades durante a batalha, ou que se use alguma cujo o gasto de habilidade seja mais elevado. Além disso, quanto maior for a inteligência do indivíduo maior será a porcentagem em resistência mágica (capacidade de bloquear parte do dano sofrido por alguma habilidade emitida pelo adversário). Com relação ao atributo destreza, o mesmo corresponde à agilidade com a qual o personagem se move em batalha. Com o aumento na pontuação, a chance de se esquivar de ataques comuns ou de habilidades também são aumentadas. Além disso, a porcentagem do atributo foco está diretamente relacionado à pontuação da destreza. O foco está associado à chance de que um ataque comum não seja bloqueado pelo oponente e que tenha um efeito crítico. Ou seja, que o ataque proferido ao oponente seja efetivo e que tenha uma porcentagem bônus no dano. À medida em que se aumenta o nível de destreza, há também um aumento na porcentagem de foco.

À respeito das habilidades, vale ressaltar que existem tipos variados como habilidades de dano, que fornecem ataques diferenciado no oponente, habilidades de cura, que recuperam porcentagens da barra de saúde, habilidades de melhoria, que provocam temporariamente algum efeito benéfico sobre os atributos do emissor, e habilidades de maldição, que causam algum efeito prejudicial a algum atributo do adversário.

À medida que o herói sobe de nível, ele fica mais forte. Assim, derrotar inimigos menores torna-se uma tarefa mais fácil. Porém, é necessário se tornar ainda mais forte para desafiar o inimigo maior da fase. Portanto, é recomendado que o jogador gaste algum tempo derrotando mais inimigos simples e, por conseguinte, obter mais habilidades e itens antes de desafiar o desafio da fase, que é muito mais forte que os inimigos menores.

Além de atributos, ao fim do combate, o herói tem a possibilidade de conseguir itens que o auxiliará a finalizar o nível. Este podem ser poções que lhe recupere a saúde ou habilidade, e armamentos que forneça resistência, seja física ou mágica.

O herói perde uma vida se porventura perder todo o nível de saúde ou cair em um abismo ao saltar pelas plataformas suspensas. Se a quantidade de vidas anular, haverá a situação de jogo perdido. Se ainda houver vidas extras, ele perderá itens e experiências adquiridas, e retornará ao início da fase. Caso o jogador seja derrotado, apresenta-se a tela de fim de jogo, em que uma contagem regressiva é exibida. Caso a mesma seja interrompida selecionando *Continuar*, o retorna-se a fase em que estava com o que havia coletado até o final da fase anterior. Porém, se a contagem regressiva chegar a zero, o jogador é direcionado ao menu inicial e deverá começar o jogo desde início.

As batalhas são baseadas em turnos e cada oponente possui a vez de realizar alguma ação. No turno, pode-se usar um ataque comum, causando dano no inimigo baseado na força adquirida e na resistência física adversária; aplicar alguma habilidade, ação que a consome e que pode causar dano na habilidade inimiga, dependendo da resistência mágica; fazer uso de um item ou fugir da bata-

lha. Um ataque efetivo pode reduzir a barra de saúde do atingido. A batalha finaliza quando algum dos oponentes perder toda a saúde.

Com o avanço das fases, o nível de dificuldade aumenta, sendo que os inimigos menores possuirão mais habilidades, saúde, resistências física e mágica. Da mesma forma acontece com o desafio final da fase, que será mais difícil que o da fase anterior.

3.5 Narrativa e Projeto de Níveis

A construção das fases da narrativa foi dividida em quatro atos, que são “*Ato I - Em busca da verdade*”, “*Ato II - Gram, precisamos de você!*”, “*Ato III - Fogo, ferro e revelação*” e “*Ato Final: Medo*”.

A primeira fase, “*Ato I - Em busca da verdade*”, se passa em uma floresta com árvores esverdeadas, cujo céu claro se destaca em pontos da paisagem. É apresentada a história sobre o forjamento de uma espada para derrotar Fafnir, um gigante que possui um elmo mágico que o transforma em dragão com o objetivo de obter o anel mágico.

Mime, suposto pai de Siegfried, forja para o filho uma espada de qualidade baixa. O herói, com a intenção de testar a durabilidade e eficácia da mesma, segue pela floresta em busca de desafios maiores. À medida que derrota os inimigos, a espada quebra, Mime então aparece e lhe fornece uma nova também com qualidade inferior, para que o herói continue a derrotar mais inimigos.

O desafio da fase é o Urso Maior. Ele é anunciado por um corvo através de um cântico, que tenta informá-lo que em frente está o Urso Maior. O herói não entende o canto, porém fica em alerta.

Ao derrotar o Urso Maior, a espada quebra-se em pedaços. Siegfried se enfurece com o fracasso do pai devido a espada. Mime conta a história dos pais verdadeiros do herói, e ainda o introduz sobre a espada Gram. Siegfried pede para o ele forjar Gram e vai embora.

Na fase 2, “*Ato II - Gram, precisamos de você!*”, Siegfried estava a caminho de casa para ver se Mime tinha conseguido reforjar a espada Gram. Dentro de casa, ele vê um velho saindo, chega a passar do lado, nada diz e vai embora. Assim, é iniciado um quebra-cabeça para a fabricação da espada Gram. Ao terminá-la, é cortada uma bigorna ao meio com ela, surpreendendo Mime. No final, Siegfried parte para derrotar o dragão Fafnir. Enquanto isso, Mime prepara um veneno para ser usado contra Siegfried após derrotar Fafnir.

Na introdução da fase 3, o “*Ato III - Fogo, ferro e revelação*”, o deus principal da mitologia nórdica, Odin, e o rei dos anões, irmão de Mime e antigo dono do anel mágico, Alberich, se encontram em frente a Caverna do dragão adormecido. Alberich desconfia que Odin está interessado em obter o anel. Odin lhe diz que Mime e Siegfried conseguiram reforjar a espada Gram e que estão indo derrotar o Dragão. Após isso, Odin adentra a caverna e acorda o dragão com a intenção de alertá-lo com relação ao perigo que aproxima. Odin chega a propor que Fafnir lhe entregasse o anel para que saísse ileso de tal batalha. No entanto, Fafnir não se importa e volta a dormir. Odin se esconde em meio as rochas da caverna.

Siegfried segue em direção a caverna de Fafnir durante a noite. No caminho, derrota vários inimigos com o poder da nova espada e obtém mais experiência. Ao chegar na caverna, ouve novamente o canto do corvo, agora mais prolongado. Era o anúncio para encontrar Fafnir deitado sobre o enorme tesouro e com o anel em uma das garras. Ao notar a presença do herói Fafnir acorda.

Após lutar e derrotar Fafnir, Siegfried bebe o sangue do dragão, adquirindo clarividência e a habilidade de conversar com os pássaros. O corvo agora adentra a caverna de Fafnir e alerta o herói sobre tudo o que acontecera até o momento. Mime vai ao encontro de Siegfried com uma bebida para o mesmo. Mas o herói, com o poder de clarividência, nota as más intenções do anão e o mata.

No “*Ato Final: Medo*”, fase 4 e última, Siegfried, sentado sobre uma rocha, lamenta a solidão até ouvir o canto do corvo sobre uma mulher dormindo rodeada por fogo mágico na floresta. O herói vai em busca de tal. Ao chegar no local auxiliado pelo pássaro,

encontra Wotan (deus Odin, disfarçado na forma humana de um andarilho), que o pergunta para onde está seguindo. Siegfried responde que procurava uma rocha sobre a qual repousava uma mulher. Segue um interrogatório de Wotan ao jovem, que, por sua vez, começa a se irritar. Em uma discussão agora acalorada, Wotan o adverte para que ele não o desafiasse. Mas o jovem, que ainda não conhecia o medo, age atrevidamente como de costume. E Wotan transforma-se em Odin e eles lutam.

Após derrotar Odin, o herói se direciona a caminho da rocha de Brünnhilde, que era filha de Odin. Siegfried chega às rochas e observa o círculo de fogo que enfrentará. Ele sopra sua trompa e avança sobre o fogo, que é rapidamente amenizado. Desesperado, ele a beija, acordando-a do sono mágico.

4 PERSONAGENS

O personagem principal e herói é Siegfried. Ele foi criado por Mime desde que nasceu. A mãe, Sieglinde, da raça humana, morreu durante o parto e o deixou sob responsabilidade do anão. O pai de sangue, também humano, era Sigmund que morrera lutando contra Odin, antes do nascimento de Siegfried. À medida que foi crescendo, Siegfried observava as criaturas que habitavam a região com semelhanças físicas de seus pais. Diante de tal descoberta, ele concluiu que era diferente fisicamente do suposto pai, que era um anão. Com isso, Siegfried vai em busca da verdade e assim começa a aventura. O pai desejou que ele se tornasse um homem forte e destemido.

Como personagens secundários, são apresentados:

- Mime, anão ferreiro, no qual foi dada a responsabilidade de criar e educar Siegfried. Mime sonha em recuperar o tesouro dos anões roubado pelo dragão Fafnir e treina Siegfried para derrotá-lo criando diferentes espadas para que seu filho pudesse encontrar uma tão forte para que fosse possível realizar o seu sonho.
- O pássaro corvo, que passeia pela floresta e se familiarizou com Siegfried observando o que está acontecendo durante as ações e diálogos presenciados na floresta. Ele tenta durante toda a história ajudar Siegfried. Porém, ele não consegue compreender o canto do passarinho. Para que seja possível tal diálogo é necessário um item que permita que Siegfried consiga falar a língua dos pássaros.
- Wotan é Odin, o deus principal da mitologia nórdica. Na história, seu papel é atrapalhar Mime e Siegfried a obterem o tesouro do dragão Fafnir.
- Brunhilde, é uma valquíria filha de Odin. O propósito dela era eleger os mais heroicos guerreiros mortos em batalha e conduzi-los ao salão dos mortos, Valhalla, regido por Odin. Por ter desobedecido ao pai, ela foi punida com um sono eterno, até que um herói a libertasse. Mas para impedir qualquer criatura de chegar até ela, Odin pediu a Loki, deus do fogo, para criar um círculo de fogo eterno que impedisse a passagem de qualquer um.

Como inimigos simples, são apresentados:

- Huldra, é uma criatura de aspecto feminino e que habita nas florestas. Apesar da aparência de mulher, ela possui certas particularidades, sendo as que mais se destacam são a fenda localizada em suas costas, de onde saem enormes galhos secos e afiados, e a cauda, que se assemelha muito a de uma raposa.
- Goblins, que são criaturas pequenas e que vivem em carvernas. Apesar de existirem aqueles que vivem do comércio, a grande maioria dos goblins sobrevivem por furtar viajantes que possuam algo que lhes agrade.

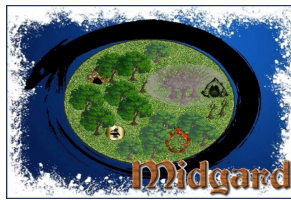


Figura 2: Mundo de Midgard.

- Gigante, é considerado um dos mais fortes e resistentes, dentre os habitantes de Midgard. Ele é o ser que consegue impor respeito apenas com sua presença. Possui estatura altíssima, barbas brancas e longas, força sobre-humana, além de manipular armas colossais são as características que melhor lhe representam. Habitam pelo mundo desde a origem do mesmo.

Como inimigos desafios de final de fase, são apresentados:

- Urso Maior, um animal furioso de grande estatura e força que habita na floresta.
- Fafnir, o gigante detentor de um elmo mágico, que ao equipá-lo torna-se em uma forma de um dragão. Ele mora em uma caverna no topo de uma montanha e Siegfried irá encontrá-lo para recuperar o tesouro roubado dos anões.
- Odin, é o deus principal da mitologia nórdica. Também é conhecido como “Pai de Todos” e “O enviado do Senhor da Guerra”. Siegfried o desafia para libertar a filha, Brunhilde, que estava presa no círculo de fogo.

5 INTERFACE

O menu inicial do jogo apresenta uma arte visual com o personagem principal e uma música ambiente. São apresentadas as opções *Iniciar*, para começar a jogar desde o início; *Continuar*, para prosseguir desde o último ponto de salvamento; *Opções*, para configurar a visualização e áudio; e *Créditos*, com dados da equipe de desenvolvimento.

Ao iniciar o jogo será exibido o mapa do *Mundo de Midgard* com as fases disponíveis, conforme Figura 2. O jogador deve passar cada uma para liberar a seguinte.

No início de cada fase, o jogador visualizará uma animação com o diálogo dos personagens envolvidos para introduzi-lo a narrativa. As mensagens serão exibidas em balões acima do emissor, ou no centro da tela, caso a informação seja do narrador da história.

Quanto ao cenário, o mesmo foi construído de modo que fosse apresentado um efeito paralaxe horizontal. Foram utilizadas quatro camadas, sendo a primeira o céu, a segunda as nuvens, terceira constituída por árvores e a quarta camada com os elementos interativos do jogo. Além disso, haverá uma trilha sonora distinta de acordo com o conceito proposto.

O personagem principal deve se movimentar pelo chão ou por plataformas dispersas pela fase para alcançar o final da mesma. Ele se move para os lados, salta e ataca. Para cada ação do personagem é emitido um som apropriado.

No canto superior esquerdo da tela será exibida a barra de vida do personagem e, abaixo, a barra de habilidade; ambas com a pontuação atual/máxima do atributo.

Ao encontrar com um inimigo, o som do cenário se altera para um tenebroso. A tela se adaptará, agora mostrando as opções de ataque do personagem e o nome do adversário. No momento em que estiver em combate, será apresentado no canto superior direito a barra de saúde do adversário com o nome. Durante a batalha cada ataque, habilidade, item utilizado, perda ou recuperação de saúde, vitória ou derrota será envolvido por algum efeito sonoro adequado.

Em especial, ao se aproximar do desafio da fase, é possível notar a presença de um corvo e uma singela alteração no cenário.

Ao perder a vida, uma música específica irá tocar enquanto a imagem da tela sofre um esmaecimento até ficar totalmente escura. Em seguida, no centro da tela, exibirá uma contagem regressiva com os números bem destacados. Caso o jogador pressione o botão especificado o mesmo voltará para o início da fase, caso contrário, retornará ao menu principal.

Ao concluir cada fase, será tocada uma música indicando que a completude com sucesso. Em seguida, apresenta-se o menu de fases para o jogador selecionar a que desejar.

6 RESULTADOS E CONCLUSÕES

O desenvolvimento de um jogo é algo complexo e exige um bom envolvimento dos integrantes da equipe para que as ideias surjam e para a constante melhoria das funcionalidades implementadas. O conhecimento de jogos com ambientes distintos, estilos e narrativas é de grande importância para que seja construído um novo. Pois os elementos que são incorporados podem ser inspirados na experiência adquirida, facilitando aos envolvidos a imaginação e o funcionamento do que será sendo desenvolvido.

Este trabalho apresentou o projeto “*O Conto de Siegfried*”. Nele jogador interpreta o personagem Siegfried que irá se aventurar pelo mundo de Midgard. O objetivo foi apresentar essa parte da mitologia nórdica, ao qual foram adicionados elementos para que a exploração seja divertida.

O jogo é desenvolvido para a plataforma Web, utilizando HTML5, JavaScript e CSS3. O presente trabalho se encontra na fase de desenvolvimento alpha. Já foram finalizadas as etapas que vão desde a criação da arte conceitual até a construção dos protótipos de todas as fases e interfaces.

Ao final deste projeto, espera-se ofertar para a comunidade um jogo com uma história imersiva que agrade os amantes do gênero. Destaca-se a importância de um bom trabalho em equipe para que todos os elementos fossem criados e o interesse dos autores em jogar a versão final.

Foi apresentado neste trabalho, a descrição do projeto, as características de jogabilidade, o protótipo da interface, os personagens, o projeto de níveis e os resultados obtidos.

REFERÊNCIAS

- [1] M. Cazzaro and A. Débant. *Child of light*. Ubisoft, 2014.
- [2] M. G. A. Chagas, B. B. P. L. de Araujo, W. V. Faria, C. G. Loureiro, M. I. M. M. Carmo, N. J. Donato, T. S. T. Silva, V. D. Maidantchik, and Y. L. M. M. Marques. Design de jogos de rpg digitais: uma investigação sobre a experiência de jogo. In *SBC – Proceedings of the SBGames 2015*, pages 658–665.
- [3] A. C. da Cruz and P. M. C. Garone. A formação do conceito de um jogo: Estudo de processos metodológicos para a criação de um game. In *SBC – Proceedings of the SBGames 2013*, pages 319–327.
- [4] A. V. da Silva. A função do narrador como agenciador narrativo em ambientes tridimensionais imersivos em games de rpg. In *SBC – Proceedings of the SBGames 2013*, pages 1–6.
- [5] A. S. Horta and L. F. de Almeida. Projeto alius educare: Rpg para educação e conscientização ambiental. In *SBC – Proceedings of the SBGames 2012*, pages 63–69.
- [6] S. Miyamoto and T. Tezuka. *The legend of zelda*. Nintendo, 1986.
- [7] R. S. Pressman. *Engenharia de Software – Uma Abordagem Profissional*. Bookman, 7 edition, 2011.
- [8] E. Rowell. *HTML5 Canvas Cookbook*. Packt Publishing Ltd, 2011.
- [9] H. Sakaguchi. *Final fantasy*. Square Enix, 1987.
- [10] H. Sakaguchi. *Chrono trigger*. Square, 1995.
- [11] R. Wagner, B. Nilsson, H. Hotter, W. Windgassen, J. King, R. Crespín, G. Neidlinger, G. London, K. Flagstad, G. Frick, et al. *Der Ring des Nibelungen*. Decca, 1997.