

MECÂNICA GENÉRICA DE JOGOS APLICADA EM DIFERENTES PLATAFORMAS.

Mauricio Paces Vicente
Luiz Augusto Dinamarca Barna
Lisiane Fachinetto¹

RESUMO

O projeto tem como objeto as diferentes aplicações de uma mecânica de regras genéricas de RPG (*Role-playing game* ou em português: jogo de interpretação de papéis) tendo como base o sistema Dungeons and Dragons e suas diferentes aplicações tanto em jogos eletrônicos como em jogos de mesa. O objetivo da pesquisa é discutir a relação entre a experiência do jogador nos diferentes ambientes em que o jogo pode ser aplicado e quais seus efeitos. Para tal, iremos analisar como as características gerais se mantêm, como mudam e o impacto de suas modificações e exclusões na mecânica com foco em jogos eletrônicos tendo nesse quesito o jogo *NeverWinter nights* como foco de estudos.

PALAVRAS-CHAVES: RPG; Games; NeverWinter

ABSTRACT

This project studies the use of a generic RPG (Role-playin game) game mechanic on different platforms. We will use the Dungeons and Dragons mechanic as study object and its different applications in electronic games as well as in board games. This projects aims to investigate the effects on the player experience when using such mechanic in different platforms. We will evaluate how general characteristics hold, change or are eliminated and the influence caused by those changes on the game mechanics. Our focus will be on electronic games having NeverWinter nights as study case.

KEYWORDS: RPG; Games; NeverWinter

1 INTRODUÇÃO

O RPG ou jogo de interpretação de papéis surgiu no ano de 1974 como um jogo de mesa onde pessoas se reúnem criam e interpretam um personagem dentro de uma historia criada por um narrador nomeado mestre do jogo. Os criadores do jogo foram Gary Gygax e Dave Arneson. Para Guiar a narrativa do jogo utiliza-se de um conjunto de regras. Estas regras dizem aquilo que os personagens podem ou não fazer. A este conjunto de regras é dado o nome de sistema (Silva 2004)

Diferente dos jogos tradicionais no RPG os jogadores não enfrentam um adversário específico, mas sim desafios impostos pelo narrador. Estes desafios são colocados em um contexto de aventura. Desta forma os jogos de RPG tradicionais são muito mais cooperativos do que competitivos

Há diferentes cenários onde o jogo pode se passar, estes cenários podem ser de pura fantasia com masmorras, magos e dragões ou pode ser um cenário mais verossímil, usando nossa realidade como cenário. No geral cada cenário possui um conjunto de regras especialmente desenvolvidas para as suas peculiaridades. Porém existem sistemas cuja proposta é serem usados para qualquer tipo de cenário. Como exemplo temos o GURPS (**Generic and Universal Role Playing System**) e D&D (**Dungeons and Dragons**) (Gygax e Arneson ,1974). Estes possuem uma grande diversidade de regras e complementos que os tornam *onside* para cada tipo de jogo.

2 O RPG E A DEFINIÇÃO DE JOGO

Como dito anteriormente RPG trata-se de uma mecânica, um conjunto de regras, ao qual dá-se o nome de sistema". Issotorna a definição de RPG como um jogo discutível.

Existe muita discussão a respeito da definição de jogo. Em geral pode-se dizer que o jogo está intimamente ligado a interação lúdica, podendo ser considerado um subconjunto da interação lúdica. Isso significa que em todo jogo é de fundamental importância haver uma interação lúdica significativa.

O antropólogo holandês Johann Huizinga (1938) define jogo da seguinte forma:

¹ Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU). E-mail: paces@gmail.com; professor.barna@gmail.com

"[Play is] a free activity standing quite consciously outside "ordinary" life as being "not serious", but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings, which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means." (Huizinga, 1938, p. 13)

Segundo a definição acima pode-se dizer que RPG é um jogo uma vez que satisfaz todas estas características. Porém quando comparado a definição de jogo do filósofo David Parlett (1999) vemos que o RPG não possui os requisitos apontado pelo mesmo. Uma vez que analisado de forma geral o RPG não possui um objetivo claro e bem delimitado e também não existe uma competição explícita:

"A formal game has a twofold structure based on ends and means: Ends. It is a contest to achieve an objective. (The Greek for game is agôn, meaning contest.) Only one of the contenders, be they individuals or teams, can achieve it, since achieving it ends the game. To achieve that object is to win. Hence a formal game, by definition, _on a winner; and winning is the "end" of the game in both senses of the word, as termination and as object. Means. It has an agreed set of equipment and of procedural "rules" by which the equipment is manipulated to produce a winning situation." (Parlett, 1999, p.3)

Portanto pode-se definir RPG como um jogo, ou não. Para _considerá-lo um jogo basta que a história narrada na partida assim deseje, ou seja, contenha os elementos característicos de um jogo.

Se RPG é uma mecânica de jogo ou um jogo propriamente dito, isso dependerá da forma como o mesmo é utilizado pelo narrador (seja ele real ou virtual), criando competições, objetivos e até mesmo um possível final para o jogo.

3 O CÍRCULO MÁGICO

Para que o jogo ocorra é necessário adentrar um lugar especial reservado no espaço e no tempo. Este espaço não necessariamente precisa ser físico ele pode ser apenas conceitual e o ato de adentrar nele, ultrapassar a fronteira do mundo real para o mundo do jogo, significa que os jogadores estão iniciando o jogo. A este espaço da-se o nome Círculo Mágico, um termo emprestado do seguinte trecho do livro de Huizinga (1955, p. 10):

"All play moves and has its being within a play-ground marked off beforehand either materially or ideally, deliberately or as a matter of course.... The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function play-grounds, i.e., forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart."

Podemos definir o círculo mágico como sendo o espaço onde o jogo ocorre. Nesse espaço significados especiais emergem dando vida ao jogo. Dessa forma é definida uma nova realidade com suas próprias regras e significados que valem exclusivamente dentro deste espaço.

3.1 O RPG e o círculo mágico

Se considerarmos o RPG como jogo, devemos ressaltar a importância do Círculo Mágico para o mesmo. Há diversas formas de se jogar um jogo de RPG. Abordaremos algumas delas no item a seguir. A forma mais tradicional é o "RPG de mesa" que se joga uma mesa com um narrador. Tem-se poucos itens físicos que indicam que o jogo está ocorrendo. Normalmente são papéis com diversas coisas marcadas registrando as características dos personagens controlados pelo jogador, dados e provavelmente livros e tabelas. Isso torna o local, o Círculo Mágico, difícil de ser tangível.

É de responsabilidade do narrador dar forma e iniciar o círculo mágico, fazer com que o jogadores entendam que ultrapassaram a fronteira do real e que então iniciaram o jogo. Para que essa modalidade de RPG funcione é necessário que todos os jogadores tenham um grau lúdico significativo, pois o jogo ocorre apenas no imaginário de cada um. Sendo narrado pelo mestre do jogo que da forma e conduz a história e cabe a cada jogador narrar suas ações e falas.

Estes elementos dão ao Círculo Mágico uma importância ainda maior no RPG pois nele é criado um mundo, histórias, e pessoas que existem apenas dentro da imaginação e ganham vida dentro deste espaço especial.

3.2 O RPG em diferentes plataformas.

Como o RPG é normalmente uma mecânica ou um conjunto de regras ele pode ser aplicado a diversas plataformas. Sendo de fundamental importância para esta pesquisa listar algumas características principais do RPG.

3.2.1 O RPG de “mesa”

No RPG de “mesa” jogadores se reúnem em torno de um narrador o “mestre do jogo” que irá conduzir a história. Os jogadores por sua vez narrarão e interpretarão as ações de seus personagens. Para auxiliar a controlar e delimitar o que os jogadores podem ou não fazer são criadas “fichas”, planilhas de personagens, que listam as Habilidades e características de cada personagem.

O narrador é responsável por explicar e detalhar os ambientes, os personagens não jogadores com quais os jogadores interagem, os perigos, as batalhas e combates entre muitas outras coisas. Cabe ao narrador dar forma e lugar ao Círculo Mágico e proporcionar aos jogadores uma interação lúdica significativa.

Para indicar sucessos ou fracassos nas ações são jogados dados e então os resultados são comparados as habilidades de cada personagem. Dessa forma o RPG adiciona aleatoriedade ao jogo, tornando-o mais incerto e imprevisível.

3.2.2 O RPG de miniaturas.

Existem várias formas de se utilizar miniaturas em um jogo de RPG, pode-se utilizá-las como uma forma de controle visual para o jogo de RPG de mesa dando assim mais sensações aos jogadores, tornando mais fácil que eles se localizem no espaço do jogo. Ou ainda como um jogo utilizando apenas a mecânica dos (RPGs) para dar forma a um jogo estratégico de miniaturas.

No jogo de RPG de miniaturas o espaço onde o jogo ocorre, o Círculo Mágico, é mais tangível, pois normalmente são utilizados tabuleiros para mostrar o cenário no qual o jogo se passa, e as miniaturas representando os personagens. Isso tira do narrador parte da responsabilidade em ambientar o jogo, e em alguns casos o papel de um narrador pode até mesmo ser dispensável assim como a interpretação de papéis que pode ou não ser utilizada.

3.3 Jogos de RPG Live Action

Esta modalidade pode ser jogada de várias formas, mas normalmente assim como o RPG de miniaturas trata-se de uma forma de expandir o RPG de mesa.

O RPG Live Action trata-se de uma modalidade em que os jogadores não vão apenas narrar as ações de seus personagens, mas sim interpretá-las fisicamente. Normalmente os jogadores se vestem como seus personagens e agem como eles movendo-se em ambientes preparados para o jogo.

Nesta modalidade a interpretação de papéis é de fundamental importância, pois o jogo se assimila muito a uma peça de teatro improvisada. E o Círculo Mágico é necessariamente físico, pois trata-se do espaço físico onde a partida é jogada, seja ele uma quadra, uma arena ou mesmo uma construção.

3.4 Jogos de RPG eletrônicos.

É difícil definir o que torna um jogo eletrônico como sendo do gênero RPG uma vez que o mesmo normalmente não contém a parte de interpretação de papéis. Porém no geral é classificado como RPG eletrônico qualquer jogo que tenha em sua mecânica similaridades com as mecânicas presentes normalmente nos jogos de RPG. Esta similaridade se vê no comportamento da mecânica no decorrer do jogo, se o personagem possui habilidades mensuráveis que definem o que ele pode ou não fazer, se o personagem possui pontos de vida como nos jogos de RPG de mesa e principalmente se existem níveis de progressão de personagem.

Porém contrariando esta ideia, alguns críticos de jogos consideram como sendo um jogo eletrônico de RPG qualquer jogo que tenha semelhanças narrativas ao RPG de mesa. Esta definição torna ainda mais difícil tangir o que torna o jogo eletrônico um RPG uma vez que depende muito das ideias e da experiência de cada pesquisador.

O jogo de RPG eletrônico tem sua criação muito próxima ao do RPG de mesa. Embora existam controvérsias provavelmente o primeiro jogo de RPG eletrônico foi criado em 1982 para o console Intellivision e foi uma adaptação do jogo *AD&D* (Advanced Dungeons & Dragons) a segunda versão do Jogo Dungeons and

Dragons ou D&D e se chamava *Treasure of Tarmin*. A partir daí vieram muitos outros jogos de RPG eletrônico a ponto do gênero ser considerado hoje um dos mais importantes e lucrativos do meio.

Nessa modalidade o espaço do jogo encontra-se delimitado pela “tela” onde o jogo se passa. Nessa forma do jogo o Círculo Mágico está totalmente definido e cabe ao criador do jogo a responsabilidade de narrar a história, e não a outro jogador.

4 O RPG ELETRÔNICO E O RPG DE MESA

O RPG eletrônico e o RPG de mesa possuem ambos o objetivo do jogador vivenciar a história de seu personagem. Porém os jogos de RPG eletrônicos possuem no geral muitas diferenças dos jogos de mesa. Nos RPGs eletrônicos existem ações limitadas, opções pré-determinadas. Normalmente o jogador é obrigado a seguir dentro da linha da narrativa e há ainda a falta da interpretação de papéis elemento considerado o principal em um RPG de mesa.

Com este cenário em mente, diversos jogos de RPG eletrônicos vieram com o objetivo de resolver de uma vez por todas estas diferenças. Adaptando então mecânicas de jogos já existentes nos RPGs de mesa aos jogos eletrônicos, com o objetivo de tornar a experiência nestes jogos mais similar a experiência de jogar em um RPG de mesa (Trevisan, 2002).

Um dos jogos principais buscou tal efeito é *Neverwinter nights*, jogo escolhido como foco deste projeto de estudos. Definido em matéria na revista *Dragão Brasil* de número 88 pelo jornalista J.M Trevisan como “O primeiro RPG eletrônico que coloca na tela as emoções do jogo de mesa!” (Trevisan, 2002). Este jogo tem como mecânica o sistema *Dungeons and Dragons* versão 3.0 e conta com o principal diferencial de tentar trazer para os sistemas eletrônicos a interpretação de papéis, e ainda a possibilidade de criar suas próprias aventuras e permitir que outras pessoas joguem estas aventuras. Contando ainda com um complexo sistema que permite a um jogador tomar as rédeas da aventura assim como o narrador de RPG o faz.

5 Conclusão

O projeto tem como objetivo analisar e comparar as diversas aplicações da mecânica proposta como objeto de estudo, a fim de analisar sua eficiência em diferentes cenários e plataformas. Verificar analiticamente suas adaptações para jogos eletrônicos com foco no jogo *NeverWinter nights*.

Tendo como requisitos o quanto fiel a mecânica consegue ser ao jogo original quando adaptada e verificar suas possíveis modificações. Avaliando-as de forma empírica e experimental para entender os motivos por trás das mesmas a fim de avaliar o quanto fiel é a experiência do jogador quando comparada ao jogo em sua plataforma original. E também fornecer possíveis alternativas para deixar o jogo ainda mais funcional.

O RPG nasceu como jogo de mesa para então ser adaptado a jogos eletrônicos. É de fundamental importância estudar como se deu esta transição e nada melhor do que usar o primeiro sistema de RPG, *Dungeons and Dragons*, para tal. Uma vez que ele foi o primeiro sistema de RPG criado e também é um dos sistemas mais versáteis e abertos tendo como apogeu de sua versatilidade a versão 3.0 e 3.5 que será a principal versão estudada neste projeto.

Foi escolhido o jogo *NeverWinter Nights* como peça representativa do RPG digital por ser a adaptação mais fiel e também por ser um dos jogos mais abertos de todos os tempos. Uma vez que permite modificações e adaptações por parte de sua comunidade de jogadores e ainda existe ampla documentação sobre o jogo em si.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cook, M. *Dungeons & Dragons: Livro do jogador*. 3ª edição Wizards of the coast, 2000;

Gygax, G. *Advanced Dungeons and Dragons*. Players Handbook, 1978

Brauner G, Caldela L, Cassaro M, Saladino R, Svaldi G. Trevisan J. *Tormenta RPG*. Porto Alegre. Jambo, 2010.

Cassaro M. *Dicas de Mestre*. 1ª edição. Trama, 2002;

Silva F.F. *O que é d20 e OGL? – História do RPG, parte I*. Rede RPG, 2004.

Parlett D. *The Oxford History of Board Games*, 1999.

Salem K., Eric Z. *Rules of play: game design fundamentals*. 2004

Huizinga J. **Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture.** 1955.

Trevisan J. **Neverwinter Nights, o primeiro RPG eletrônico que coloca na tela as emoções do jogo de mesa!**
Revista Dragão Brasil, vol.88, p13, 2002.

