
The Run, Inês, Run! Game Design Case Report

Ana Rita Carvalho

arbc@student.dei.uc.pt

Miguel Bernardes

mrsimoes@student.dei.uc.pt

Nuno Vinhas

nvinhas@student.dei.uc.pt

Inês Domingues

ines@student.dei.uc.pt

Mónica Graça

mgraca@student.dei.uc.pt

Abstract

Este documento descreve o processo de desenvolvimento do projecto final da cadeira de Estudo e Desenvolvimento de Jogos da Universidade de Coimbra. É incluída a documentação do protótipo e toda a evolução que o mesmo sofreu ao longo do semestre, assim como as conclusões retiradas a partir das avaliações de jogabilidade efectuadas.

Author Keywords

Jogo; *Side-scrolling*; D. Pedro e D^a Inês de Castro; Lenda; Coimbra; *Paper Prototyping*; Estudo e Desenvolvimento de Jogos; Prototipagem; *Game Design*.

Introdução

Neste relatório vamos enumerar e explicar cada passo do processo de prototipagem de um jogo de acordo com os conhecimentos adquiridos na cadeira de Estudo e Desenvolvimento de Jogos inserida no Mestrado em Engenharia Informática da Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade de Coimbra, no ano lectivo 2012/2013. O processo descrito neste documento compreende as seguintes fases: proposta de conceito, *game design*, *design evaluation* e prototipagem. A leitura deste relatório poderá ser relevante para todos aqueles que pretendam obter conhecimentos sobre

Permission to make digital or hard copies of all or part of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. To copy otherwise, or republish, to post on servers or to redistribute to lists, requires prior specific permission and/or a fee.

algumas das metodologias envolvidas no processo de desenvolvimento de um jogo.

Processo Metodológico

Ao longo de todo o processo de estudo e desenvolvimento do projecto foram usados diversos métodos úteis para o seu melhoramento. Podemos começar por mencionar uma das primeiras actividades do projecto, onde identificamos as dimensões que pretendíamos que o jogo evidenciasse (*challenge* e *sensemaking*). Desta forma focámo-nos na sua exploração e conseguimos assim acrescentar mais valor à ideia inicial. Depois de todas as dimensões definidas passámos para a definição do som. Para esse efeito recorremos a um baralho de cartas com tipos de som [2], percorremo-las e identificámos, para cada um, se seria ou não usado no jogo, conseguindo assim ter uma maior clareza na escolha e diversidade no global. Por fim, recorreremos ainda a um *paper prototyping*, que nos permitiu colocar jogadores a simular a situação o jogo, sendo assim possível identificar potenciais falhas existentes no *design*.

Proposta de Conceito

O conceito inicial do nosso jogo era explorar o lado mais negro da lenda de D. Pedro e D^a. Inês de Castro e retractar algo que não se veja habitualmente quando a lenda é abordada. Por outro lado, queríamos que o jogo, ao contrário do que seria de esperar de um jogo de base história, proporcionasse uma experiência maioritariamente lúdica. Desta forma, optámos por focar-nos na parte da lenda em que os túmulos de D. Pedro e D^a. Inês foram colocados frente a frente para que se pudessem olhar nos olhos quando despertassem no dia do juízo final. Surgiu, assim, a D^a. Inês de Castro, pós-morte, como personagem principal do

nosso jogo. Várias sessões de *brainstorming* foram feitas para adaptar o conceito a uma ideia de jogo que o conseguisse representar. Após considerarmos diversos tipos de jogo, decidimos que o "Run, Inês, Run!" iria ser um *endless runner* pois iria permitir-nos fazer um jogo lúdico, desafiante e, ao mesmo tempo, fugir do que é mais habitual. A nível de tema, um jogo assim seria uma maneira interessante de dar a conhecer um pouco da história de Portugal à nossa audiência, a qual consistiria num público mais jovem e interessado por jogos.

Game Design

Sendo o espaço de jogo composto por dois mundos entre os quais se pode alternar, as possíveis decisões que o jogador poderá tomar estão representadas na seguinte matriz:

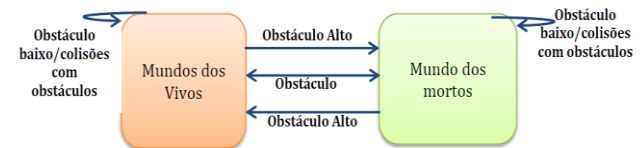


Ilustração 1 - Matriz de Decisão

A nível estético estão presentes nos obstáculos diversas referencias alusivas a Coimbra como, por exemplo, estudantes trajados e diversos membros do clero. Relativamente ao som, é utilizada uma música de fundo medieval de influência irlandesa que acompanha todo o jogo. São também emitidos variados sons característicos de zombies cada vez que D. Inês salta ou colide com algum dos objectos com o intuito de, não só enfatizar o facto de D^a. Inês se encontrar morta, como também de explorar a vertente humorística do

jogo. São ainda apresentadas sonoridades características da Morte (como o seu riso maléfico) ou gritos do Povo sempre que D^a. Inês é capturada pelos mesmos. No que diz respeito ao *background*, acima do solo é evidenciada uma imagem que contém alguns dos monumentos mais importantes e simbólicos da cidade de Coimbra, local histórico onde o romance foi vivido e, abaixo do subsolo, são mostrados vários esqueletos e ossos. Como forma de prolongar o tempo de jogo, existem ainda pernas de frango que funcionam como um bônus, isto é, caso D^a. Inês as consiga apanhar permite-lhe novamente recuperar alguma distância relativamente aos seus inimigos.

Design Evaluation

A validação do *game design* foi realizada através de um *paper prototyping* [3] (Ilustrações 2 e 3). O conceito do jogo foi discutido e melhorado ao longo de várias semanas, passando por diversas alterações.



Ilustração 2 – Teste com *Paper Prototyping*

De forma a conseguir validar se o protótipo estava coerente com o que era pretendido, pedimos a vários alunos para simularem a situação de jogo com o

protótipo desenvolvido. Esta actividade deu-nos também uma ideia de como as pessoas iriam reagir perante o jogo em si.

Prototipagem

Após termos concluído e testado o nosso *paper prototyping* passámos à etapa seguinte: a prototipagem. Nesta fase desenvolvemos um protótipo jogável com base no *game design* definido e avaliado anteriormente. O nosso protótipo foi desenvolvido em *Javascript* com o auxílio de uma biblioteca: *melonJS*. O nosso protótipo tem um menu inicial como apresentado na Ilustração 3, permite jogar o jogo em si (Ilustração 4) e, no final de cada jogo, um outro menu com uma frase provocadora (escolhida aleatoriamente entre um conjunto de frases), onde o jogador pode ver quanto tempo durou o seu jogo (Ilustração 5).



Ilustração 3 - Menu Inicial



Ilustração 4 - D^a. Inês no mundo dos vivos



Ilustração 5 - Menu Final

Conclusões / Lessons Learned

Este projecto ajudou-nos a perceber as diferentes fases pela qual se passa na elaboração de todo o processo associado ao desenvolvimento de um jogo, acima de tudo revelando a importância dos ensaios de *gameplay* efectuados, bem como a recolha do feedback dos jogadores como forma de melhoramento do produto final. Através dos vários exercícios em grupo

elaborados ao longo do semestre fomos continuamente amadurecendo a ideia do jogo e tornando-a cada vez mais robusta e completa. Em resumo, a partir de todos os testes e evoluções que o projecto passou até a conclusão do mesmo, apercebemo-nos da importância de cada um dos processos e técnicas aplicados ao longo do semestre, bem como da importância relativa à recolha de feedback por parte dos utilizadores como forma de aperfeiçoamento contínuo do produto final.

Referências Bibliográficas

- [1] Licínio Roque, Luís Lucas Ferreira(2012).Towards a Game Experience Design Model Centered on Participation.
- [2] "Sound in Games" [Online], <http://www.soundingames.com/>
- [3] Licínio RoqueEarly Game Design Rehearsal with Paper Prototyping.