

USO DO RPG MAKER COMO FERRAMENTA NA CONSTRUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS EM DUAS DIMENSÕES*

Elaine Santana de Souza –Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro

RESUMO: Os jovens estão em contato com as tecnologias da informação e o ambiente audiovisual, interagindo com outros através do ciberespaço. O Role Playing Game (RPG) é uma modalidade de jogo que pode ser utilizada pelo professor como uma ferramenta lúdica, permitindo maior interação do aluno com o conhecimento da disciplina. A versão eletrônica desse jogo é muito utilizada pelos jovens em seus lares, e pode ser um atrativo maior a ser usado pelo docente. Mas, criar um RPG eletrônico não é tão fácil para um professor sem conhecimento de programação. O objetivo deste trabalho é apresentar o RPG Maker como uma ferramenta potencial para desenvolvimento de jogos para serem utilizados no ambiente educacional.

PALAVRAS-CHAVE: RPG Maker. Jogos Eletrônicos. Educação Lúdica

INTRODUÇÃO

O *Role Playing Game* conhecido popularmente como *RPG* é um jogo de interpretação de papéis. Nesse existe necessariamente um enredo no qual irá desenvolver-se a história do jogo, os personagens possuem características que irão ser apresentadas à medida que o jogador avança nas cenas. É muito importante que os personagens de um jogo de *RPG* sejam bem caracterizados, pois são estes que irão cativar os jogadores ou fazer com que sejam detestados pelos mesmos, são elas que irão dar vida ao personagem e permitir melhor interação entre jogador e aplicativo. Rezende e Coelho (2009) apresentam uma citação de Cassaro que mostra um comentário interessante sobre o *RPG*. Segundo Cassaro:

Em um romance, filme, desenho animado ou HQ, você acompanha a história de um personagem. Você pode gostar dele ou não. Pode torcer por ele ou não. Mas as decisões dele não dependem de você. O que ele diz ou faz, já foi decidido [...].

Um jogo de *RPG* é o passo seguinte. Aqui, você faz de conta que é outra pessoa. Você representa um papel, finge ser um personagem. E sua liberdade é muito maior — porque nenhum autor tomou as decisões antes de você. (CASSARO *apud* REZENDE; COELHO, 2009, p. 1).

O *RPG* surgiu nos Estados Unidos em 1974, sendo o *Dungeons & Dragons* o primeiro jogo desse tipo no mundo. Esse jogo foi posteriormente adaptado para animação e se popularizou como o desenho animado *Caverna do Dragão*. O campo de uso desse tipo de jogo cresceu e “o *RPG* vem atuando no campo da educação por possuir características interessantes para o desenvolvimento de crianças e adolescentes” (CASSARO *apud* REZENDE; COELHO, 2009, p. 1).

Nunes menciona que,

* XIII EVIDOSOL e X CILTEC-Online - junho/2016 - <http://evidosol.textolivre.org>

O *RPG*, também conhecido como “jogo de interpretação de papéis” é um jogo no qual os participantes criam seus personagens por meio da atribuição de características físicas, mentais, sociais, etc. Por meio deste recurso torna-se possível criar um ambiente de simulações, incentivando o desenvolvimento de habilidades procedimentais e atitudinais nos alunos, tais como o estabelecimento de estratégias, curiosidade, motivação, integração, desenvoltura para trabalhar em grupo, autonomia, liderança. Outro aspecto importante a ser mencionado se constitui no fato de que o *RPG* pode ser adaptado a qualquer área do conhecimento e conteúdo didático, ambiente ou público (NUNES *apud* OLIVEIRA; PIERSON; ZUIN, 2009, p. 2).

O *RPG* é um recurso interessante para formar um ambiente onde o aluno desenvolva muitas habilidades, pois pode ser utilizado para formar ambientes de aprendizagem que estimulem o aluno a construir um conhecimento concreto. Essa modalidade de jogo pode ser adaptada a vários conteúdos didáticos e pode ser utilizada por várias disciplinas.

O ensino hoje ainda está embasado na tendência tradicional de ensino. Os alunos que frequentam as escolas estão em contato direto com a informação seja no ciberespaço ou por meio dos meios de comunicação. O modo de ensino que consiste na transmissão de informação para um aluno passivo não é mais capaz de prender a atenção dos discentes. Como diz Almeida (2003), o lúdico é uma ferramenta que permite promover a interação do aluno com o conhecimento e a construção do mesmo, ao invés da mera memorização dos conceitos e termos apresentados nas aulas.

O *RPG*, muito utilizado pelos jovens, pode ser utilizado como o método lúdico pelo qual o professor irá promover a aproximação do conhecimento dos alunos e promover uma aprendizagem mais significativa na sua sala de aula.

Contudo, um professor sem muitos conhecimentos de programação poderia apresentar dificuldade na elaboração de jogos de *RPG* para serem utilizados em salas de aula. Então surge um questionamento: como elaborar jogos eletrônicos com pouco conhecimento de informática programável?

Para responder a este questionamento fez-se uma busca de aplicativos que poderiam ser usados para a confecções de games, analisou-se artigos que falavam sobre o uso de jogos na educação e encontrou-se no *RPG Maker* uma boa ferramenta a ser usada, já que ele é um pouco simples de mexer e sua programação consiste em eventos.

Nesse sentido, apresentar-se o *RPG Maker*, uma ferramenta de fácil manipulação para a criação de jogos eletrônicos em duas dimensões (2D), como software potencial para ser usado pelos que não possuem muito conhecimento de programação para a elaboração de jogos eletrônicos à serem usados em sala de aula.

1. DESENVOLVIMENTO

O *RPG* encontra-se presente na vida dos jovens, principalmente as formas eletrônicas, repletas de imagens interessantes que prendem a atenção deles. Mas, “A falta de jogos eletrônicos que envolvessem conteúdos curriculares foi por muito tempo um grande empecilho para a aplicação dos mesmos no processo educativo” (SCHAFFEL; MOURA, 2011, p. 2). Os jogos eletrônicos irão auxiliar no raciocínio

dedutivo dos alunos, pois este irá usar muitas estratégias e exercitar o trabalho com as mãos e olhos.

Para a elaboração de um aplicativo, uma ferramenta fácil de utilizar é o *RPG Maker*. Para sua melhor utilização e aperfeiçoamento, existem vários *sites* especializados que dão informações e sugestões de como ele funciona. “Além disso, o próprio programa vem com um tutorial em que o professor encontra todas as informações necessárias para a criação do seu próprio jogo de acordo com o conteúdo que ele deseja trabalhar.” (SCHAFFEL; MOURA, 2011, p. 7).

Por meio de pesquisa de programas disponibilizados gratuitamente na internet para confecção de aplicativos, avaliou-se que o *RPG Maker* foi o que apresentou maior facilidade de manipulação para pessoas sem muito conhecimento de programação de desenvolvimento de jogos.

Segundo Schaffel e Moura (2011), este programa foi criado, nos anos 1980, pela ASCII. Ele possui versões traduzidas para o inglês e português, que são disponibilizadas para *download* na internet gratuitamente. Schaffel e Moura mencionam que “Esse *software* produz jogos com gráficos 2D, construção por sistema de eventos, com interface simples e de fácil uso” (SCHAFFEL; MOURA, 2011, p. 8). Atualmente, o programa é desenvolvido pela *Enterbrain*.

A primeira versão desse *software* foi o *RPG Maker 95*, lançado em 1997, em língua japonesa. Tinha poucas funções e não apresentava *scripts* que tornasse o aplicativo mais interessante e fácil de manipular. Depois dele, foram lançadas as demais versões que são: *RPG Maker 2000*, *RPG Maker 2003*, *RPG Maker XP*, *RPG Maker VX* e *RPG Maker VX Ace* (a mais atual até o momento), além de suas versões para *GameBoy*, *Playstation* e *Nintendo DS*.

Segundo Silva *et al.*,

Um software amplamente utilizado para a criação de *RPGs* digitais é o *RPG Maker*® da Enterbrain™, este software auxilia através de uma interface simples[...] a criação de modelos, que vão desde cenários a eventos, que juntos formam o jogo em si [...]. Ele possui várias versões, sendo a mais atual intitulada *RPG Maker*® VX, possuindo suas versões originais em inglês e japonês, podendo ser encontradas traduções para o português. O seu *download* é subdividido em duas partes, a primeira contendo o programa em si e a segunda contendo o RTP (Run Time Package) que possui os sons, imagens e outros arquivos essenciais para o funcionamento do programa. O *RPG Maker*® é construído na base de uma linguagem de programação chamada Ruby, não sendo, porém, obrigatório o domínio dessa linguagem pelo criador do jogo, já que o pacote vem com uma quantidade considerável de *scripts* [...], ficando a critério do usuário. Como o software possui um modo gráfico, onde o criador do jogo pode modificar desde o banco de dados até o uso dos *scripts* presentes, a sua manipulação fica muito facilitada (SILVA *et al.*, 2009, s. p.).

Esse programa é compatível com o sistema operacional Windows. Cada versão do *RPG Maker* terá uma versão Windows correspondente. Por exemplo, o *RPG Maker XP* é compatível com o Windows XP e versões anteriores, mas não é compatível com o Windows Vista e as versões atuais. Para a utilização do *software* é necessária à instalação do RTP, que é um aplicativo contendo os recursos necessários à utilização do *RPG Maker*, disponibilizado também gratuitamente, em alguns sites juntamente com uma versão do Maker. Dentre esses

sites, pode-se citar o mundo *RPG maker* e Santuário *RPG maker*, mais utilizados para a elaboração do aplicativo desenvolvido durante a graduação.

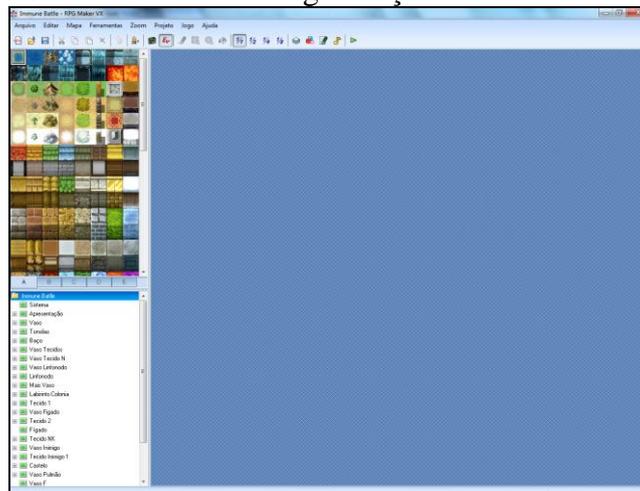


Figura 1: Interface do RPG Maker.

Fonte: Produzido pela Autora

A Figura 1 mostra a tela inicial do *RPG Maker VX*. À esquerda, nesta mesma imagem, estão os *Tiles*, que são conjuntos de *Tiles*. Esses são os blocos para a construção de todo o gráfico do jogo de *RPG*. Caso seja necessário pode-se conseguir mais *tiles* nas comunidades da internet. À direita, área azul na tela de abertura encontra-se o espaço de trabalho “que constitui o pano de fundo do jogo que, quando não é substituído por um *tile* de território (grama, areia etc.), representa o mar [...]” (ROSA; MALTEMPI, 2003, p. 16).

Segundo Rosa e Maltempi (2003),

o software permite construir todos os lugares nos quais as personagens se movimentarão. Esses locais são chamados de *World* (mundo), distribuídos em *Maps* (mapas) distintos e hierarquizados, para que se crie uma aventura sob uma perspectiva lógica e organizada. Além disso, podem ser anexados *Submaps* (submapas) com locações diferentes, para possibilitar uma variabilidade maior de acontecimentos (ROSA; MALTEMPI, 2003, p. 16).

Com os *tiles* vai se montando todo o gráfico do jogo em mapas diferentes. Se uma parte do jogo será muito grande, como por exemplo, uma floresta, pode-se utilizar os submapas. Para passar de um mapa para outro ou para submapas utiliza-se o comando de teletransporte.

O *software* permite modificar todas as habilidades e características dos personagens. Esses são definidos com *face* (face) que será a imagem que aparecerá nas mensagens faladas pelos personagens e com *characters* apelidados pelos usuários do *RPG Maker* como *chars*. Ele mostra as características de movimentação dos personagens. Cada *char* tem um conjunto de três gráficos com posições acima, abaixo, direita e esquerda. Pode-se adicionar mais personagens ao banco de dados, caso seja necessário; assim, ter-se-á uma disponibilidade de personagens maior. Mas, se não tiver necessidade, o próprio programa já vem com uma quantidade razoável de personagens.

Rosa e Maltempi (2003) mencionam que “os *RPGs* sempre procuram manter determinadas características, por exemplo, os guerreiros são fortes para atacar com espadas, os

magos com magias e outras personagens com suas habilidades” (ROSA; MALTEMPI, 2003, p. 17).

O desenvolvedor pode selecionar as músicas que irão tocar de fundo, os personagens iniciais, o título que deseja colocar no jogo, os gráficos dos veículos, entre outras coisas na aba sistema.

Além das abas personagens e sistema, existem outras para o melhor desenvolvimento do jogo. O primeiro ponto a ser realizado, quando se deseja criar um jogo no *RPG maker*, é o desenvolvimento de seu banco de dados. Quando ele estiver finalizado, vai-se, então, criar os mapas com os gráficos do aplicativo. Mas, não esquecendo que, antes de utilizar o *RPG maker*, deve-se criar o roteiro e a caracterização dos personagens, podendo estar escritos num papel ou digitado em um aplicativo de texto.

Rosa e Maltempi (2003) mencionam que

o software possui uma diversidade de recursos que permitem a construção de um jogo eletrônico no estilo de *RPG*, ou seja, possui todas as características de uma partida convencional, porém o papel do mestre da partida é desempenhado pelo próprio jogo já constituído (ROSA; MALTEMPI, 2003, p. 18).

O programa possui diversos recursos para auxiliar na criação de jogos, mas a imaginação deve ser do desenvolvedor. Sempre que houver dúvidas, pode-se ir a fóruns especializados no *RPG maker*; sempre encontrará pessoas que ajudarão. Muitos ajudam a solucionar dúvidas e disponibilizar códigos para o melhor desempenho do jogo desejado.

O tema utilizado na graduação e na construção de um jogo utilizando o *RPG Maker* foi Imunologia². Resolveu-se dar o nome de batalha imunológica, optando-se pela tradução para a língua inglesa: *Immune Battle*. Para o desenvolvimento do histórico por trás do jogo pesquisou-se sobre o sistema imune, seu funcionamento e as células para que a caracterização dos personagens ficasse o mais próximo possível das características das células de defesa a serem utilizadas.

O enredo do jogo consiste em CAA na busca do antígeno e realizando outras tarefas à medida que conhece novos personagens e descobre outras necessidades do organismo. Assim, inicia-se *Immune Battle*, aonde cada batalha será decisiva.

O aplicativo desenvolvido foi aplicado nas turmas do IFFluminense, no ano de 2012 para a obtenção de dados para a conclusão da monografia desenvolvida. Os alunos puderam interagir e muito levaram o jogo para suas casas, a fim de concluírem todas as etapas. Percebeu-se que realmente o jogo é uma ferramenta interessante para uma aprendizagem mais significativa e que o modo de programação por evento do *RPG Maker* facilita a elaboração dos softwares, além de proporcionar os blocos para a construção da parte gráfica.

CONCLUSÃO

Os discentes já estão acostumados com jogos em seus lares. Eles interagem durante longo tempo na tentativa de terminar o jogo ou montar estruturas necessárias ao aplicativo como, por exemplo, cidades e produtos em fazendas. Utilizando essa aceitação de jogos

-
- ² “Compreende o estudo de todos os aspectos da defesa do hospedeiro contra a infecção e das consequências adversas das respostas imunes.” (Janeway *et al.*, 2002, p. 725).

disponibilizados, em sua maioria, na modalidade *RPG*, pode-se aproximar o conhecimento dos alunos e, dessa forma, torna-lo interessante para os alunos.

Porém, criar um jogo de *RPG* eletrônico não é fácil para um docente sem conhecimentos de programação. Por meio do *RPG maker*, um *software* disponibilizado gratuitamente na internet, pode-se desenvolver aplicativos de forma simples. Basta montar o roteiro e utilizar os *tiles* para montar o gráfico do jogo, pois esse programa possui uma programação por eventos que é de fácil compreensão.

Várias comunidades na internet disponibilizam o *RPG maker* e apresentam fóruns para solução de dúvidas. Podem ser encontrados também outros recursos para deixar o *software* conforme a necessidade do desenvolvedor.

Para usuários sem muito conhecimento de programação, o *RPG Maker* é uma boa opção. Oferece também vários blocos para criação de cenários, vários personagens que são obtidos durante a instalação do FTP e isso facilita a elaboração de jogos em duas dimensões.

REFERÊNCIAS

Janeway, Charles A. *et al. Imunologia: o sistema imune na saúde e na doença*. Tradução Cristina Bonorino, Porto Alegre, 2002.

OLIVEIRA, Ricardo Castro de; PIERSON, Alice Helena Campos; ZUIN, Vânia Gomes. *O uso do Role Playing Game (RPG) como estratégia de avaliação da aprendizagem no Ensino de Química*. In: VII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 2009, Florianópolis. Disponível em: <<http://www.fae.ufmg.br/abrapec/viempec/7enpec/pdfs/961.pdf>>. Acesso em: 23 dezembro de 2011.

REZENDE, M. P. D.; COELHO, C. P. *A utilização do Role-Playing game (RPG) no ensino de biologia como ferramenta de aprendizagem investigativo/cooperativa*. In: XXV CONGRESSO DE EDUCAÇÃO DO SUDESTE GOIANO, 2009, Jataí. Anais do XXV CONADE - 25 anos de universidade no sudeste goiano, 2009.

ROSA, Maurício; MALTEMPI, Marcus Vinicius. *RPG Maker: uma proposta para unir jogo, informática e Educação Matemática*. In: II Seminário Internacional de Pesquisa em Educação Matemática, 2003, Santos (SP). II Seminário Internacional de Pesquisa em Educação Ma. Santos, 2003.

SCHAFFEL, Verônica de Oliveira; MOURA, Rafael Matias de. *Utilização do Roleplaying Game (RPG) eletrônico como ferramenta metodológica de Aprendizagem em Biologia*. In: V COLÓQUIO INTERNACIONAL “EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE”, 2011, São Cristóvão, SE.

SILVA, Valter Jorge da *et al.* *A utilização do RPG maker na construção de RPGs educacionais*. In: IX JORNADA DE ENSINO, PESQUISA E EXTENÇÃO, 2009, Recife, PE. Disponível em: <<http://www.eventosufpe.com.br/jepex2009/cd/resumos/r0614-1.pdf>>. Acesso em: 01 outubro de 2012.