

ESTUDO DOS TIPOS DE MECÂNICAS DE COMBATE IDEAIS DE SEREM IMPLEMENTADAS EM JOGOS ELETRÔNICOS DO GÊNERO ROGUELIKE

Evelyn Pazini de Araujo, João Victor Saraiva da Silva, Vinicius Justino Cardoso
Orientador: Robson Ferreira Lopes / IFSP Guarulhos

INTRODUÇÃO

A pesquisa analisa o *design* de jogos *roguelike*, focando nas mecânicas de combate. Apesar do crescimento desse gênero, muitos jogos independentes têm dificuldade em atrair e manter jogadores (STEAMDB, 2012). O estudo busca identificar mecânicas de combate que causam um impacto negativo no engajamento dos usuários através da aplicação de uma avaliação heurística (DESURVIRE *et al.* 2009) e do método *critic-proofing* (LIVINGSTON *et al.* 2010).

METODOLOGIA

Compilaremos um conjunto de heurísticas em um questionário focado em mecânicas de combate em jogos *roguelike* que será aplicado em uma pesquisa de satisfação utilizando um protótipo de jogo deste gênero. Os resultados serão analisados através do método *critic-proofing* para identificar as mecânicas com problemas de *design*.

RESULTADOS

A equipe elaborou um questionário de avaliação heurística e um manual de instruções, além de já ter concluído todas as etapas do método *critic-proofing* que não exigiam participação dos voluntários.

Por recomendação do orientador, o número de voluntários planejado foi ampliado de 10 para 30, mas, devido a atrasos no cronograma, o recrutamento foi encerrado com 19 participantes.

Inicialmente, havia a intenção de desenvolver jogos próprios para padronizar variáveis externas, porém, pela falta de experiência no desenvolvimento e pelo atraso no cronograma, decidiu-se realizar as avaliações utilizando jogos *roguelike* populares da *Steam*.

CONCLUSÕES

Foi produzido material suficiente para receber e processar avaliações de voluntários utilizando o método *critic-proofing*. Pretende-se colocar as novas estratégias em prática para reverter o atraso e concluir a aplicação do método *critic-proofing* dentro do prazo previsto no cronograma.

REFERÊNCIAS

DESURVIRE, H.; WIBERG, C. Game Usability Heuristics (PLAY) for Evaluating and Designing Better Games: The Next Iteration. In OZOK A.A.; ZAPHIRIS P. (orgs). **Online Communities, LTCS 5621**. Springer-Verlag. 2009.

LIVINGSTON, I.J.; MANDRYK, R.L.; STANLEY, K.G. Critic-proofing: how using critic reviews and game genres can refine heuristic evaluations. **Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology**. ACM. 2010.

STEAMDB: banco de dados. Disponível em: <<https://steamdb.info>>. Acesso em: 25 set. 2024.

AGRADECIMENTOS

Ao professor orientador da pesquisa e aos avaliadores voluntários.