

RPG DE MESA NA ERA DIGITAL: FERRAMENTAS E PLATAFORMAS PARA JOGAR ON-LINE

João Pedro Leal Salvador Chiappa¹; Humberto Patrick Lacerda Ribeiro²

^{1, 2}Universidade de Uberaba
joaopedrochiappa23@gmail.com
humberto.dti@uniube.br

Resumo

Considerando o crescente uso da internet para a realização de atividades à distância durante a pandemia do COVID-19, foi proposto o desenvolvimento de um *site* que simplifica o processo de jogar RPG de mesa *on-line*. O *site* possui responsividade para *desktop* e dispositivos remotos, como celular e tablets. No desenvolvimento do projeto foram utilizadas as tecnologias ReactJs para o *front-end* e Firebase para o *back-end*. O *site* conta com uma *homepage* e uma *navigation bar* que leva o usuário às outras páginas: dados, personagens, tutorial, *chat*, amigos e *login*. A princípio, o projeto seria apenas para computadores, mas percebeu-se a necessidade de expandir para dispositivos móveis, para que os jogadores tenham a liberdade de jogar também em celulares e *tablets*. O gerenciador de RPG de mesa foi desenvolvido para atender à demanda por entretenimento *on-line* durante a pandemia, replicando as funcionalidades de um jogo presencial. Contudo, a ferramenta também pode ser aplicada em jogos presenciais de RPG de mesa, oferecendo os materiais necessários.

Palavras-chave: RPG de mesa, Pandemia, COVID-19, ReactJs, Firebase

1 Introdução

No início de 2020, o vírus SARS-CoV-2 se espalhou pelo mundo, dando origem à pandemia de COVID-19. Para reduzir a transmissão desse vírus, aproximadamente 4 bilhões de pessoas ficaram em isolamento (*Santos; Sant'anna; Paim, 2023*). Empresas e escolas transferiram suas atividades presenciais para a internet, utilizando plataformas como Google Meet e Microsoft Teams, dando força ao trabalho remoto e à educação a distância. Na área do entretenimento, jogos tipicamente presenciais, como o RPG de mesa, também poderiam ser jogados de forma *on-line*, utilizando sites específicos.

O RPG de mesa, do inglês "*Role Playing Game*", é um jogo de interpretação de personagens que possuem emoções, diálogos e habilidades escolhidos pelo jogador e determinados por uma história criada por um dos jogadores, denominado "Mestre". De acordo com a quinta edição do livro do jogador de "*Dungeons & Dragons*", para o desenvolvimento da aventura, o Mestre descreve o ambiente e os jogadores descrevem suas ações, interagindo com o ambiente e gerando resultados, posteriormente narrados pelo Mestre.

Portanto, foi criado um *site* que tem como objetivo simplificar o processo de jogar RPG de mesa, permitindo aos usuários conversarem com amigos pelo *chat*, rolar dados em tempo real e visualizar as fichas de personagem. Os jogadores poderão jogar onde estiverem, em um computador ou dispositivo móvel, sem precisar se reunir presencialmente com outros jogadores, o que muitas vezes é o maior empecilho para a conclusão de um jogo.

Para a criação do projeto foram utilizadas as tecnologias *ReactJs*, um framework de *JavaScript*, para o *front-end* e *Firebase*, um conjunto de serviços de computação em nuvem da *Google*, para o *back-end*.

O *site* tem como objetivo ser acessível em diversas situações, então foi escolhido desenvolver uma responsividade própria para dispositivos móveis, para que os jogadores tenham a liberdade de jogar utilizando celulares e *tablets*.

2 Materiais e Métodos

A tecnologia utilizada para o *front-end* foi *ReactJs* e, para o *back-end*, foi o *Firebase*. *ReactJs* é um *framework* *JavaScript* criado pelo Facebook (atual Meta) usado para criar interfaces de usuário (UI) em aplicativos *web*. Ele é popular por ser fácil de usar, altamente flexível e escalável, e é usado por muitas empresas de tecnologia, incluindo o Facebook, Instagram e Airbnb. Esse *framework* foi escolhido para o *front-end* devido a presença do Server Side Rendering (SSR), que renderiza a página antes de enviá-la para o *client*, facilitando a indexação de conteúdo e fornecendo um carregamento mais rápido. (Aggarwal, 2018)

Firebase é um conjunto de serviços de computação em nuvem de *back-end* e plataformas de desenvolvimento de aplicativos fornecidos pelo Google. Essa plataforma foi escolhida porque seus serviços incluem autenticação e integração, permitindo a implementação de recursos de *login* de forma segura. Além disso, o *Firebase* é um banco de dados NoSQL em tempo real. Ele usa um formato não tabular para armazenar dados,

o que permite maior flexibilidade de dados e esquemas, maior velocidade de desenvolvimento, melhor escalabilidade e consultas rápidas. (Khawas; Shah, 2018)

Portanto, o Firebase permite a armazenagem e a sincronização de dados em tempo real e o ReactJs mostra alterações na tela em tempo real. Por isso, as duas tecnologias juntas formam uma aplicação de alta velocidade e performance.

A avaliação dos resultados foi realizada com base em testes de usabilidade e *feedback* dos usuários. Um grupo de pessoas foi selecionado para que testassem o projeto em diferentes etapas de desenvolvimento, informando se gostaram do apresentado ou se algo deveria ser alterado para melhor usabilidade do usuário.

3 Resultados

O *site* conta com uma *homepage* que descreve algumas funcionalidades do site, como tutorial, cadastro, criação de personagens e *chat*. Além disso, há uma *navigation bar* contendo *links* que levam o usuário às outras páginas do *site*: *home*, dados, personagens, tutorial, *chat*, amigos e *login*.

Na aba de dados os usuários poderão rolar dados de 6 lados, 10 lados e 20 lados em tempo real, obtendo os resultados necessários para o jogo.

A aplicação conta também com uma aba de personagens onde o usuário pode gerenciar seus personagens, criando, editando ou apenas visualizando. Para criar o personagem, pode-se escolher nome, classe, raça e atributos. As classes possíveis são: bárbaro, bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino e ranger. As raças possíveis são: anão, dragonborn, elfo, gnomo, halfling, humano, meio-elfo, meio-orc, tiefling. Os atributos são: força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria e carisma. O jogador pode definir um valor para cada atributo, seguindo as regras do jogo *Dungeons & Dragons*. Os modificadores de atributos são definidos automaticamente pelo *site*, utilizando a equação: $(\text{valor do atributo} - 10) / 2$.

Para pessoas que querem aprender a jogar RPG de mesa, o *site* conta com uma página de tutorial, ensinando os passos necessários para que o usuário tenha a melhor experiência em suas aventuras, sendo eles: Passo 1: Escolha de Sistema e Tema; Passo 2: Criação de Personagem; Passo 3: Conhecendo as Regras Básicas; Passo 4: O Papel do Mestre; Passo 5: Aventurando-se no Mundo do RPG; Passo 6: Desenvolvimento do Personagem.

O *chat* do site permite a conexão entre os jogadores, podendo interagir uns com os outros em tempo real. Para entrar no *chat*, um usuário deve criar a sala e enviar o *link* de

convite para os outros, que, ao acessarem, vão entrar na sala criada. A aba de amigos contém uma lista de outros jogadores adicionados pelo usuário, além da possibilidade de adicionar novos amigos. Com a ferramenta de *login*, cada jogador tem sua identidade dentro do *site*, selecionando o nome de usuário pelo qual devem ser chamados.

4 Discussão

A princípio, o projeto seria apenas para computadores, porém, entendeu-se que ser apenas para essa plataforma limitaria os usuários a jogarem apenas quando tivessem um computador disponível. O objetivo principal do projeto é tornar o jogo totalmente acessível em plataformas variadas, então foi escolhido desenvolver uma responsividade própria para dispositivos móveis, para que os jogadores tenham a liberdade de jogar utilizando celulares e *tablets*.

No jogo de RPG de mesa podem ser utilizados vários dados, de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 lados, denominados respectivamente de d4, d6, d8, d10, d12 e d20 (Costa, 2019). Atualmente, o *site* conta com três dos dados necessários: d6, d10 e d20. Essa ferramenta é útil para jogadores que estão jogando a distância e também para quem quer jogar presencialmente e não possui os dados físicos.

A aplicação conta também com uma criação, edição e visualização de personagens, possibilitando os jogadores a terem tudo o que precisam em um mesmo ambiente e com agilidade, sem a utilização de documentos externos.

O RPG de mesa é um jogo complexo e, por isso, muitas pessoas que têm vontade de aprender a jogar desistem. A partir dessa situação, entendeu-se a necessidade de um tutorial no *site*, voltado para essas pessoas, a fim de inseri-las no meio do RPG.

A intenção do *chat* no *site* é possibilitar um evento de extrema importância em um jogo de RPG, a comunicação em tempo real entre um grupo de quatro a sete pessoas, ou mais, dependendo da história (Costa, 2019). Com essa ferramenta, os usuários irão suprir a necessidade de conversar e compartilhar suas tomadas de decisão com o mestre.

Atualmente o *site* possui disponível as regras de jogo do RPG *Dungeons & Dragons*. Posteriormente, regras de outros modelos serão implementadas em atualizações futuras do *site*.

5 Considerações finais

O gerenciador de RPG de mesa é uma ferramenta que foi idealizada e desenvolvida durante a pandemia para facilitar o entretenimento *on-line*. No entanto, por

possuir todas as funcionalidades de um jogo presencial, percebeu-se que, além de cumprir esse objetivo, a ferramenta também pode ser utilizada nos próprios jogos presenciais de RPG de mesa por ter uma ficha de personagem que pode substituir a ficha de papel, além dos dados necessários para o jogo. Portanto, tornou-se uma aplicação útil mesmo fora de um contexto da pandemia.

Referências

AGGARWAL, Sanchit. Modern Web-Development using ReactJs. **International Journal of Recent Research Aspects**, v. 5, n. 1, p. 133-137, 2018. Disponível em: <http://ijrra.net/Vol5issue1/IJRRRA-05-01-27.pdf>. Acesso em: out. 2023.

COSTA, Elania Coelho da. **Mediação da informação no jogo RPG de mesa**. 2019. 66f. Monografia (Bacharelado em Biblioteconomia) - Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2019. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/45918/1/2019_tcc_eccosta.pdf. Acesso em: out. 2023.

KHAWAS, Chunnu; SHAH, Pritam. Application of firebase in android app development-a study. **International Journal of Computer Applications**, v. 179, n. 46, p. 49-53, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Chunnu-Khawas/publication/325791990_Application_of_Firebase_in_Android_App_Development-A_Study/links/5bab55ed45851574f7e6801e/Application-of-Firebase-in-Android-App-Development-A-Study.pdf. Acesso em: out. 2023.

SANTOS, Carlos Jefferson de Melo; SANT'ANNA, Ângelo Marcio Oliveira; PAIM, Joilson Nascimento. Analysis of the work quality and productivity during the COVID-19 pandemic. **Production**, São Paulo, v. 33, p. 1-13, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prod/a/tpbLGmxcW7RmP9dRvmpZS4r/?lang=en>. Acesso em: out. 2023.