

Universos Sonoros: uma Ferramenta para a Sonorização de RPGs

Gabriel Lopes Rocha, João Pedro Mendes de Oliveira, Flávio Luiz Schiavoni

Departamento de Ciência da Computação (DCOMP)
Arts Lab in Interfaces, Computers, and Everything Else (ALICE)
Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ)

gbr.cdc@gmail.com, joaopedromoliveira1996@gmail.com, fls@ufs.br

Contexto: Role-playing Game(RPG), em português jogo de interpretação de papéis, é um gênero de jogo bastante expressivo na cultura popular. Nele, jogadores interpretam personagens dentro de uma história. Nestes jogos, uma boa experiência de jogo depende do nível de imersão dos participantes. Entre os possíveis recursos para aumentar a imersão está a sonorização.

Objetivo: O objetivo deste projeto é o desenvolvimento de uma ferramenta para gerenciar os recursos sonoros utilizados durante sessões de RPG de forma a permitir ao mestre realizar o design sonoro de suas histórias e aumentar o envolvimento dos jogadores com o mundo e seus personagens. A ferramenta deve ser customizável, de fácil utilização para não interromper o fluxo do jogo e organizar os recursos de maneira a se adequar ao contexto de criação de aventuras e construção de mundo.

Método: Estudamos o processo de design sonoro no contexto de RPG em contextos similares como cinema e jogos eletrônicos, a partir destes contextos, desenvolvemos um modelo de ferramenta. Decidimos assim as funcionalidades presentes na ferramenta e de que maneira elas estão organizadas na interface. Partimos então para o processo de prototipação e testes para avaliar as funções implementadas. Para a implementação, decidimos pela utilização do Pure Data(Pd), um ambiente de código aberto de programação visual que permite o processamento de recursos multimídia e o MobMuPlat, uma aplicação que permite a execução do Pd a partir de interfaces no celular.

Resultado: O projeto ainda se encontra em sua fase inicial, mas chegamos a desenvolver um protótipo que foi utilizado como teste em uma mesa de RPG organizada com voluntários. Neste teste obtivemos respostas positivas ao questionar sobre a contribuição da ferramenta para a experiência jogadores.

Conclusão: Propomos uma ferramenta para a sonorização de mesas de RPG. Discutimos a organização da ferramenta a partir dos conceitos de design sonoro. Nossas investigações e testes realizados mostram que esta é uma boa estratégia para aumentar a imersão.

Referências

- Mäyrä, Frans, and Laura Ermi. "Fundamental components of the gameplay experience." *Digarec Series* 6 (2011): 88-115.
- de Oliveira Ribas, Nicolas, and Narle Silva Teixeira. "DESIGN SONORO NO RPG DE MESA: UMA ESTRATÉGIA PARA IMERSÃO." *Blucher Design Proceedings* 2.9 (2016): 3499-3509.
- Puckette, M. et al. (1996). Pure data: another integrated computer music environment. *Proceedings of the second intercollege computer music concerts*, pages 37–41.
- Iglesia, D. (2016). The mobility is the message: The development and uses of mobmuplat. In *Pure Data Conference (PdCon16)*. New York.