

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS – CCET
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

MOISANIEL PIMENTEL ARRUDA FILHO

**COMPREENSIBILIDADE DOS SÍMBOLOS GRÁFICOS PRESENTES EM JOGOS
DE RPG DIGITAIS:**

A INTERFACE COMO DIRETRIZ DA JOGABILIDADE

São Luís

2018

MOISANIEL PIMENTEL ARRUDA FILHO

**COMPREENSIBILIDADE DOS SÍMBOLOS GRÁFICOS PRESENTES EM JOGOS
DE RPG DIGITAIS:**

A INTERFACE COMO DIRETRIZ DA JOGABILIDADE

Monografia apresentada ao Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão, para análise e aprovação junto ao colegiado do curso.

Orientador:

Prof^a. Dra. Lívia Flávia de Albuquerque Campos

São Luís

2018

MOISANIEL PIMENTEL ARRUDA FILHO

**COMPREENSIBILIDADE DOS SÍMBOLOS GRÁFICOS PRESENTES EM JOGOS
DE RPG DIGITAIS:**

A INTERFACE COMO DIRETRIZ DA JOGABILIDADE

Aprovado em ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Lívia Flávia de Albuquerque Campos
Orientador

Prof. Me. Márcio Soares Guimarães
Examinador

Prof. Me. André Leonardo Demaison Medeiros Maia
Examinador

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

Arruda Filho, Moisaníel Pimentel Arruda.

Compreensibilidade dos Símbolos Gráficos presentes em
Jogos de RPG Digitais : A Interface como Diretriz da
Jogabilidade / Moisaníel Pimentel Arruda Arruda Filho. -
2018.

68 f.

Orientador(a): Lívia Flávia de Albuquerque Campos.

Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São
Luís, 2018.

1. Interface. 2. Jogos Digitais. 3. Símbolos
Gráficos. I. Campos, Lívia Flávia de Albuquerque. II.
Título.

AGRADECIMENTOS

Desde o início desta jornada no meio acadêmico, eu tive, ao meu dispor, os melhores pilares sociais e profissionais, que sempre, a qualquer sinal de desbalançamento ou desequilíbrio, estavam lá para me sustentar. São estes: Carla Gizelle, a minha querida mãe, que nunca, jamais, deixou-me na mão, além de constantemente colocar a minha formação acadêmica como prioridade; Pablo Phaedra, Bruna Lussaray e Karla Souto, os meus melhores amigos, que não importa onde, sempre estão lá por mim; Ana Áurea, amiga dedicada, que compartilha comigo diversas experiências sociais, acadêmicas e profissionais enriquecedoras; Layane Couto, uma amiga serena, dedicada, plena e tão repleta de sabedoria, que me salvou, diversas vezes, da humilhação dos coletivos com caronas confortáveis; Amanda Bastos, por ser detentora de um coração tão bondoso, além de possuir as mãos que executam os melhores trabalhos manuais já vistos na face da terra; Vinicius Oliveira, um talentoso e único amigo, que divide comigo as euforias do mundo “gamer”, a qual é foco neste trabalho.

Agradeço também a Tatiana, Ana Laís e Rubenio por todas as experiências compartilhadas no Núcleo de Ergonomia em Processos e Produtos, o ponto de partida para nossas amizades, mas que levamos, agora, para o resto da vida. Tudo que eu sou e conquisto hoje, como pesquisador e (futuro) profissional, são partes de fortes contribuições realizadas por vocês. Aos meus familiares, principalmente o meu padrasto, Eliezer, pelo contínuo suporte. Agradeço o Volts Group, os N's e R's Design, principalmente o R Magnético, por me oferecerem oportunidade de crescimento e amadurecimento no cenário profissional, social e acadêmico.

Um salve aos professores do curso de Design, em sua grande maioria, por fomentarem conhecimentos, discussões e debates acerca de uma área tão rica e imprescindível para a sociedade. Aos participantes dos testes, entrevistas e questionários, esse trabalho, antes de tudo, é para vocês, obrigado por toda a sua contribuição comigo e com a ciência. Juntos somos mais fortes. Por último e não menos importante, a minha orientadora prof^a Lívia Flávia por me guiar neste caminho até a sua conclusão. Sua sabedoria e orientação são admiráveis, não poderia ter encontrado um guia melhor para a minha última etapa no curso.

RESUMO

Jogos digitais são conteúdos hipermediáticos que estão, aos poucos, tornando-se parte inerente dos principais meios de entretenimento atuais. A partir disso, o presente trabalho visa investigar os símbolos gráficos presentes nas interfaces dos jogos digitais, estes que efetuam a comunicação entre o usuário e o sistema, e consequentemente viabilizam a jogabilidade e o entretenimento. Através desse estudo, foi realizado um levantamento dos principais símbolos gráficos utilizados em jogos digitais do gênero RPG, denominados “Efeitos de Status”, um conceito de jogabilidade particular a este gênero de jogo. Em seguida, aplicaram-se questionários, entrevistas e testes de compreensibilidades com o respectivo público alvo. Detectaram-se, com estes, vários obstáculos para a interpretação e compreensão destes símbolos. Como o teste, por exemplo, que detectou a má compreensibilidade dos símbolos referentes às condições “ensanguentado” e “amaldiçoado” nos jogos de RPG. No final, com todos os resultados apurados, apontaram-se recomendações e diretrizes para uma interface efetiva que garanta a comunicação entre o sistema do jogo e o seu usuário.

Palavras-chave: Símbolos Gráficos. Interface. Jogos Digitais.

ABSTRACT

Digital Games are hypermedia content that are gradually becoming an inherent part of today's main entertainment media. From this, the present work aims to investigate the graphical symbols present in the interfaces of the digital games, these that make the communication between the user and the system, and consequently enable the gameplay and entertainment. Through this study, will be realized a survey of the main graphic symbols used in digital games of the RPG genre, denominated "Status Effects", a gameplay's concept particular to this genre of game. Then, questionnaires, interviews, and comprehension tests were applied with the target audience. Have been identified, with them, several obstacles to the interpretation and understanding of these symbols. Like the test, for example, that detected the poor comprehensibility of symbols for "bleeding" and "cursed" conditions in RPG games. In the end, with all the results verified, recommendations and guidelines were pointed out for an effective interface that guarantees the communication between the game's system and its user.

Keywords: Graphics Symbols. Interface. Digital Games.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
1.1 Justificativa	12
1.2 Objetivos.....	13
1.2.1 Objetivos Específicos.....	14
2 REVISÃO TEÓRICA.....	15
2.1 Jogos Digitais	15
2.2 O Gênero RPG: Da Mesa à Virtualidade.....	17
2.2.1 Efeitos ou Condições de Status	19
2.3 A Interação entre o Usuário e o Jogo Digital	20
2.4 A Interface dos Jogos Digitais.....	23
2.4.1 Head-Up Display.....	24
3 MÉTODOS E TÉCNICAS	28
3.1 Questionários e Entrevistas	28
3.2 Teste de Compreensibilidade	29
3.3 Guidelines e Recomendações	33
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	34
4.1 Análise das Interfaces de Jogos do Gênero RPG Digital	34
4.2 Análise dos Questionários	40
4.3 Análise das Entrevistas.....	43
4.4 Teste de Compreensibilidade	44
4.4.1 Análise por Referente	45
4.3.2 Análise por Jogo	50
4.4 Recomendações para o Design de Símbolos em RPGs Digitais.....	58
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
REFERÊNCIAS	62
APÊNDICE	

1 INTRODUÇÃO

Os jogos denominados Role-Playing-Games (RPG)¹ são caracterizados principalmente por seus véis narrativos, onde cada jogador interpreta um papel na trama, o que os tornam participantes ativos das aventuras fictícias (BITTENCOURT & GIRAFFA, 2003). O modelo tradicional do jogo é intitulado popularmente como “RPG de Mesa”, pelo comum fato dos participantes o jogarem em torno de uma mesa, com o auxílio de lápis, papel e dados. Nessa plataforma, segundo Bettocchi e Klimick (2003), cada jogador é responsável por criar o seu personagem e guiá-los numa história parcialmente contada por um narrador. Além disso, cada um também é responsável pelas principais ações e diálogos de suas criações. O que conseqüentemente afeta os rumos da história, por trata-se de uma narrativa contada e realizada em conjunto pelo narrador e os jogadores (BETTOCCHI E KLIMICK, 2003).

A transferência dos RPGs de mesa para o ambiente digital ocorrera no mesmo período, mas diante a limitação tecnológica desse período, muitas características se perderam nessa transição inicial. Somente através do lançamento do jogo *Diablo* da Blizzard em 1997, que o RPG Digital conseguiu explorar os atributos primitivos do gênero e evoluir com a potencialidade nas redes computadorizadas. O jogo retomou, por exemplo, a ampla exploração, múltiplas localidades e enredos profundos e com diversos sub-tramas (ALVES *et al.*, 2004).

Contudo, vale ressaltar que apesar de ambos os modelos tornarem-se próximos com relação aos seus conteúdos, ainda há diferenças, como a riqueza visual exposta na versão digital. Aliás, os jogos eletrônicos são executados, em sua grande maioria, em telas, displays de celulares, consoles ou computadores (ARAUJO, 2015).

Dito isso, é comum, por exemplo, a interface de um jogo digital apresentar dados do gênero RPG, como mapas, indicadores de saúde e vigor, mapa, clima, objetivos, comando de ações, entre outros (Figura 1). Tratam-se de informações que não estão dispostas em mesa, como no modelo tradicional, mas que são necessárias para o funcionamento do jogo. Dessa forma, elas sofrem adaptações no ambiente digital e apresentam-se, como exemplificado, na interface do jogo.

¹ Pela tradução livre significa “Jogo de Interpretação de Papéis”.



Figura 1: Exemplo de interface em um jogo do gênero RPG digital. Fonte: CD Projekt Red.

Assim, o RPG é um gênero com uma grande opulência de dados, que abrange diversas informações necessárias aos seus jogadores, para que estes gerenciem apropriadamente os seus personagens, atributos, inventários, etc. Segundo Araujo e Couto (2015, pg. 648), “cabe ao jogo dispor informações que facilitem a tomada de decisão como ocorreria no mundo real”. Portanto, caso estes dados sejam exibidos ao mesmo tempo, em desordem, junto de um grande número de outras informações, por exemplo, o jogador pode não conseguir administrar os dados dispostos e respondê-los apropriadamente. A mesma problemática ocorre de maneira inversa, já que uma escassez de informações em tela pode prejudicar o desempenho na execução do jogo, dificultando a sua utilização (ARAUJO, 2015).

Dito isso, os jogos de RPG digitais requisitam sistemas efetivos de comunicação, que estimulem respostas concisas dos jogadores diante às ações ocorridas no ambiente digital. Aliás, segundo Pinheiro (2007, pg. 168), “um jogo digital não é um jogo se não permitir ao seu jogador a possibilidade de retorno aos seus comandos, de forma rápida”. Caso esse princípio não seja respeitado, os problemas citados anteriormente podem ocorrer, além de desvios de atenção indesejados e a diminuição do desempenho na jogabilidade², que conseqüentemente dificultam a concentração do usuário nas principais atividades do jogo (ARAUJO & SOUTO, 2015).

² Jogabilidade, ou “gameplay”, consiste em um conjunto de mecânicas projetadas para permitir a interação do usuário com o sistema do jogo (CARVALHO, 2013).

Além dos exemplos informativos citados, como a barra de saúde, as telas do RPG apresentam também os símbolos referentes aos “Efeitos de Status” (ou Condição de Status), uma mecânica que se apresenta de maneira fundamental em determinados segmentos da jogabilidade do gênero. De acordo com Wizards of the Coast (2003), tais efeitos e/ou condições afetam diretamente os personagens do jogo, sejam eles protagonistas ou adversários.

Tendo como exemplo, depois de sofrer um ataque especial de um inimigo, o efeito “enjoado” pode manifestar-se no personagem-protagonista com indisposição, a partir disso, este se torna incapaz de executar qualquer ação que exija atenção (WIZARDS OF THE COAST, 2003). Porém, como possível contramedida, o jogador pode utilizar poções ou executar magias para curar-se e retomar às suas ações e objetivos dentro da batalha. Outros exemplos são os efeitos “aterrorizado”, ‘cego’, ‘imobilizado’, ‘petrificado’, ‘ensurdecido’ e etc.

Todas essas informações são exibidas na tela através de símbolos gráficos (Figura 2), e estão nitidamente disponíveis para os jogadores, para estes possuírem a chance de realizar alguma contramedida para as adversidades que assolam o(s) seu(s) personagem(s). Para que isto ocorra fluentemente, estes símbolos devem ser compreensíveis, caso não, eles causarão constrangimentos e retardamentos ao público.

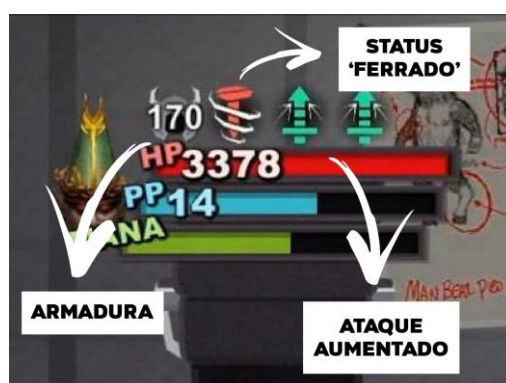


Figura 2: Exemplos de símbolos gráficos presentes na interface de jogos digitais do gênero RPG.

Fonte: Obsidian Entertainment.

Nesse contexto, os símbolos gráficos entram como auxiliares àqueles que utilizam esses sistemas. Aliás, apresentam várias vantagens, como: a autossuficiência na transmissão de informações acessíveis, sem a presença da língua escrita; a multidimensionalidade, pois incorporam características de cor, sombra, tamanho e as

suas combinações; a economia visual, por serem e ocuparem menos espaços em interfaces; de fácil detecção, ao contrário da linguagem verbal; podem ser visualizados em condições adversas de visibilidade; identificados mais acuradamente num relance; e entendidos por pessoas que não leem a língua (FORMIGA, 2011). Vantagens, estas, corroboradas por Lida e Guimarães (2016), que identificam a superioridade dos símbolos sobre instruções verbais, por serem mais fáceis de serem interpretados e por estimularem respostas mais rápidas dos usuários.

Caso os símbolos gráficos sejam utilizados adequadamente, os jogos ganham espaço para organizar os seus dados presentes na tela e diminuir uma poluição visual indesejada para os jogadores. Além disso, favorecem a rápida absorção dessas informações, que mantêm um fluxo contínuo da jogabilidade, sem interrupções ou desentendimentos das regras do jogo.

Visto isso, o presente trabalho objetiva investigar o grau de compreensibilidade dos símbolos gráficos representativos aos “Efeitos de Status” presentes nos jogos digitais do gênero de RPG, a fim de detectar a capacidade e a eficiência de suas funções como distribuidores de informações universais. A partir desse resultado, serão apontadas diretrizes para o aperfeiçoamento dessa linguagem implantada nas interfaces digitais, ao mesmo tempo em que se ascende à reflexão sobre o design de interfaces e os seus componentes visualizados nos jogos digitais.

1.1 Justificativa

No Brasil, 82% da população entre 13 a 59 anos são jogadores entre as mais diversas plataformas disponíveis de games, seja nos computadores, consoles (PS4, XONE, etc.), dispositivos móveis ou portáteis. Em média são dedicadas 15 horas por semana aos jogos e a preferência pelas plataformas são os consoles, seguido dos computadores (NPB, 2015).

Contudo, acima de qualquer um deles, a interface é presente e essencial para os jogadores e é neste contexto que se tende a preocupar com os recursos utilizados em telas de jogos eletrônicos, estes que possuem a pretensão de suprir informações que podem não ser facilmente compreendidas ou notadas no contexto fictício do jogo. Complementando pelas palavras de Araujo (2014, pg. 32) “boa parte das informações em muitos gêneros de jogo cumpre a importante função de com-

pensar o usuário em sua deficiência de perceber o mundo de jogo como alguém inserido no mundo fictício”.

Desse modo, as informações contidas na interface dos jogos provêm fornecer dados que facilitem a tomada de decisão do jogador, suprimir esses dados ou apresentá-los em desordem podem gerar más performances de execução do jogo, dificultando a interatividade e, conseqüentemente, a jogabilidade (ARAUJO, 2014).

Essa problemática se intensifica em jogos eletrônicos de RPG, pois assim como determinado por Araujo e Souto (2015), as peculiaridades do gênero referente à abrangência de ações, objetivos e mecânicas acaba por demandar uma grande quantidade de informações em tela, o que inclui os símbolos que representam os “Efeitos de Status”. Portanto, a sua informação deve ser transmitida de forma clara, simples e ágil (GALATO *et al*, 2006), e além disso as suas vantagens abrangem o seu fácil processamento de memorização das imagens em comparação com as palavras, sua autossuficiência em apresentar informação acessível e a sua pouca ocupação de espaço em tela (FORMIGA, 2011).

Contudo, para a efetividade dessas benéficas funções, ele deve ser compreensível ao público que se dirige. Relacionado a isso, Formiga (2011), aponta a necessidade de coordenar os esforços dos profissionais em aperfeiçoar a eficácia de símbolos para informação pública. Se por meio disso a sua função for garantida, as interfaces dos jogos eletrônicos terão um sistema complementar de comunicação e menos obstáculos na transmissão de informações aos seus usuários.

1.2 Objetivos

Analisar os problemas atuais de compreensibilidade persistentes nos símbolos visuais contidos em jogos do gênero RPG, a fim de gerar diretrizes e propostas que aperfeiçoem a relação entre o sistema informacional do jogo e o usuário. Com isso também garantir boa jogabilidade e interatividade entre eles.

1.2.1 Objetivos Específicos

- Realizar um levantamento sobre os problemas de compreensibilidade acerca dos símbolos gráficos referentes aos “Efeitos de Status”;
- Apontar diretrizes para o aperfeiçoamento da configuração dos símbolos presentes em jogos digitais do gênero RPG;
- Determinar o grau de compreensibilidade dos principais símbolos gráficos referentes aos “Efeitos de Status”.

2 REVISÃO TEÓRICA

Para melhor compreensão do problema abordado, serão apresentados, neste capítulo, os principais conteúdos teóricos sobre os jogos digitais, como: o gênero RPG, interfaces digitais, interatividade, head-up-display, símbolos gráficos e efeito de status. A figura 3, abaixo apresenta a organização desses tópicos que serão revisados e analisados nos capítulos posteriores.

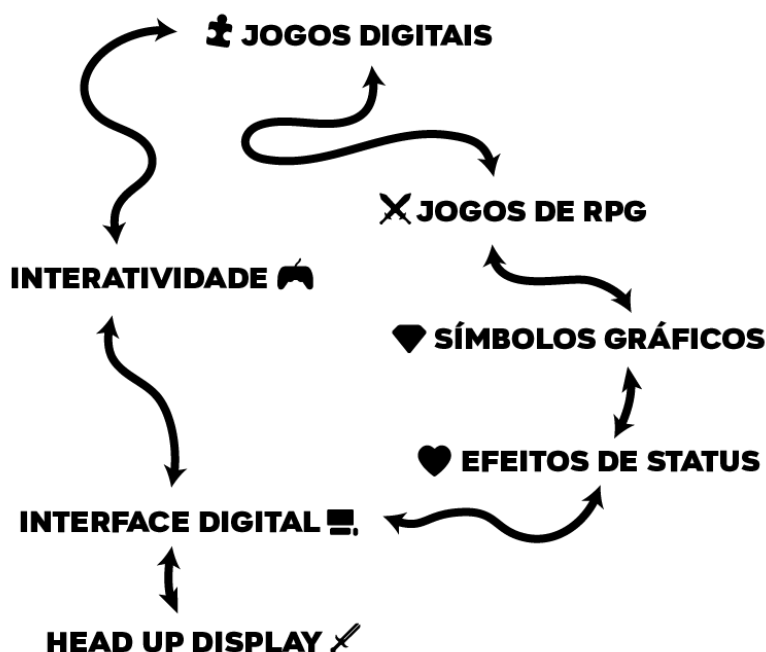


Figura 3: Principais conteúdos teóricos sobre jogos digitais. Fonte: Autor.

2.1 Jogos Digitais

Primeiramente, de modo geral, o conceito “jogo” propõe-se, de acordo com as palavras de Xavier (2010), como uma atividade de grande carga recreativa, que normalmente envolve um ou mais jogadores em objetivos que devem ser alcançados através das regras estabelecidas, que limitam as ações e comportamentos dos envolvidos. Para complemento, PICCINI (2012, p. 12), retrata que o jogo é “uma atividade voluntária exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias”.

Há quatro elementos que são essenciais para a definição de jogos em geral, são eles: meta, regras, sistema de feedbacks e participação voluntária. A *meta* trata-se dos resultados ou objetivos almejados pelos participantes. As *regras* são as

ações e limitações do sistema e assim, serve para determinar a forma como os jogadores alcançarão suas metas. O *sistema de feedback* será responsável por atualizar constantemente o jogador sobre seus objetivos e por último, a *participação voluntária*, acarreta a partir da aceitação dessas particularidades e funcionalidades do sistema, ou seja, as metas, regras e feedbacks (MCGONIGAL, 2012).

Esses elementos, apesar de constituírem na explanação dos jogos de modo geral, também se aplicam aos jogos digitais ou eletrônicos. Além do mais, estas aplicações podem ser observadas em suas plataformas de operação, como categorizado por Martyniuk e Laruccia (2015):

- Consoles conectados à televisão, manuseados por controles remotos, joysticks ou sensores de movimentos. Exemplos: Playstation 4 e o Xbox One;
- Telefones celulares, que são acionados por teclado ou *touch screens*;
- Computadores, como Notebooks, Netbooks, Ultrabooks, que podem ser operados por teclado, mouse;
- E Tablets, que contam com tela *touch screen*, mas que também podem ser manipulados por sensores de movimento.

Apesar dessa variável de modalidade, as mesmas podem ser facilmente encaixadas para análises em conjunto, mas se caso isto não for possível diante de contextos mais específicos de suas naturezas, elas serão devidamente pontuadas e, assim, delimitadas com as suas diferenças, algo que também dependerá da circunstância de análise. De qualquer forma, além dessa categorização, os jogos digitais também são subdivididos por gênero ou tema, entre eles estão: a) estratégia e/ou quebra Cabeça; b) ação; c) esportes e simulações; d) Trivia; e) aventura; f) RPG (Role-Playing Game) (MARTYNIUK & LARUCCIA, 2015). Para os últimos dois, ainda é determinado que haja composto em seus âmbitos, narrativas mais complexas, que se aproximam ou se inspiram as narrativas do cinema.

Um elemento fundamental para os jogos digitais pode ser retratado através da **interatividade**, que se trata de um elemento fundamental para o funcionamento do sistema, pois, para isto, deve haver entre os participantes algum nível de interação (MAGNI, 2014). Além disso, ela também indica a influência que os usuários possuem dentro do conteúdo de um ambiente mediado (PINHEIRO, 2007), e, é a partir

dela que o jogo é capaz de responder aos comandos do jogador de forma imediata (a gama e variedade dessas ações e intervenções, logo, serão delimitadas pelo sistema). Assim, é por meio desses ambientes interativos e atraentes, que os jogos captam a atenção de seus jogadores com desafios que vão exigindo gradativamente mais de suas destrezas e habilidades (BALASUBRAMANIAN & WILSON, 2006).

Seguindo a lógica da interação e explorando os mecanismos particulares dos jogos digitais, Xavier (2010), destaca que eles podem ser traduzidos como um “processo”, pois eles operam como uma máquina de participação, promovendo ao jogador, uma devoção, idolatria e vontade de comunhão. E este processo se dá no momento de interação entre o jogador, com a sua capacidade de percepção, e a construção audiovisual proporcionada pelo sistema do jogo. Para isso, há caminhos, informações e ações diversificadas, o primeiro é visto como áreas de desbravamentos que se avançam na virtualidade, as informações nos são apresentadas através de símbolos, ícones e índices, já as ações são manipuláveis por controles e efetivadas dentro da virtualidade para cumprimentos de tarefas.

2.2 O Gênero RPG: Da Mesa à Virtualidade

Role Playing Games ou RPG em sua tradução denomina-se “Jogos de Representação” ou ‘Jogos de Interpretação de Personagens’ e trata-se essencialmente de uma narrativa interativa configurada aquém dos formatos lineares, pois os seus participantes são definidos, neste ambiente, como coautores, intervindo e manipulando as ações e percursos de seus personagens no decorrer da trama. Dessa forma, essa estrutura narrativa distancia-se da linearidade, uma consequência das alterações dramáticas ajustadas pelas ações dos personagens (BETTOCCHI & KLIMICK, 2003).

Historicamente, o gênero originou-se na década de 70 por meio de simulações de jogos de guerra em tabuleiros. Em torno de uma mesa, os seus participantes costumavam (e ainda costumam), jogar com lápis, papel e dados, características que deram origem a sua denominação popular: “RPG de Mesa” (BITTENCOURT & GIRAFFA, 2003). No início, eram histórias e iniciativas simplórias, resumidas a invasão de catacumbas, destruição de criaturas e a busca de uma recompensa final, além disso, eram comumente guiados pela “fantasia medieval”. Hoje em dia, os cenários variam, abrangendo fantasia, terror, aventura, entre outros (BETTOCCHI & KLIMICK, 2003).

Além desse modelo tradicional, o gênero alcançou, no mesmo período, as plataformas eletrônicas, tornando-se um gênero popular, também, entre os jogos digitais. Segundo Bittencourt e Giraffa (2003), a transição, nesse período inicial, aconteceu de maneira simplificada, devido às limitações tecnológicas presentes na época. Por exemplo, as personalizações dos personagens, algo livre e presente no RPG tradicional, eram, aqui, nulas. Além disso, continham explorações limitadas e permitiam apenas um jogador por vez. A grande maioria dos primeiros jogos do gênero possuíam apenas fichas e evoluções dos personagens, que eram adquiridas por ganho de experiência durante o jogo (BITTENCOURT & GIRAFFA, 2003).

Posteriormente, na década de 90, o RPG digital sofreu um impulso, readquirindo muitas de suas características originais, como a ampla exploração, possibilidade de jogar com múltiplos jogadores e histórias complexas, recheadas de subtramas (BITTENCOURT & GIRAFFA, 2003).

De toda a forma, seja no modelo tradicional, de mesa, ou digital, há quatro características essenciais para definir o gênero do RPG, são elas: a **socialização**, a **interatividade**, a **narrativa** e a **hipermídia** (BETTOCCHI E KLIMICK, 2003). De maneira abrangente, o RPG apresenta-se de forma hipermidiática, pois se constitui da pluralidade do audiovisual, elementos como ilustrações, textos, linguagem corporal e verbal apresentam-se como “janelas” ou ‘links’, fornecendo informações primordiais para os seus manipuladores. Além disso, a sua narrativa é deliberada e construída coletivamente com os outros participantes, por meio de interações sociais. Como premeditado, as tramas não são fechadas e delimitadas, são cercadas de possibilidades, autonomia e imprevisibilidade. Isto vem de acordo com o seu grande grau de interatividade, sendo, de acordo com Alves *et al.* (2004), o gênero que mais se apropria deste recurso.

Visto isso, no modelo digital ou tradicional, o gênero é, em essência, um jogo de representações de papéis, que permite vivenciar mundos imaginários. A principal mudança consiste na plataforma, já que o espaço virtual está sob uma infraestrutura tecnológica, composta por dispositivos computacionais e tele comunicativos (ALVES *et al.*, 2004).

Aliás, um dos elementos presentes em ambos os modelos de RPG são os “Efeitos de Status”, uma mecânica que sofreu adaptações justamente pela transição do gênero ao mundo digital e que, nesta plataforma, são apresentados por meio de

símbolos gráficos. A seguir, serão exploradas as suas principais funções e características nos jogos do gênero RPG, assim como os seus meios de exibição nas interfaces digitais.

2.2.1 Efeitos ou Condições de Status

Os “Efeitos ou Condições de Status” são quase sempre partes inerentes dos jogos do gênero de RPG e são responsáveis por alterarem as habilidades de criaturas e personagens em diversas maneiras, normalmente consequências de algum encantamento ou efeito, que podem ser provenientes do uso de equipamentos ou outros artefatos. A maioria das condições são desfavoráveis às suas vítimas, como o status “envenenado” e “sonolento”, porém, algumas podem ser vantajosas, como o efeito de “invisibilidade” e “regeneração”. Ambas afetam o ritmo da batalha e são essenciais para a derrota ou vitória de seus personagens. Além disso, são capazes de afligirem tanto os protagonistas quanto os seus inimigos, que, por conseguinte, torna o sistema de batalha mais estratégico e flexível.

Cada jogo apresenta uma lista variada de condições de status que podem vir a manifestar-se sobre os atores do jogo, não há média estipulada ou delimitações quantitativas. Além disso, variam de acordo com a plataforma do sistema e o universo fictício sediado. Contudo, mesmo que este seja o caso, é comum o gênero apresentar algumas condições similares entre os seus jogos, como o efeito “cego”, “mudo” ou “envenenado”.

No contexto dos RPG digitais, as condições são exibidas nas interfaces, estimulando a jogabilidade e fornecendo dados contínuos sobre os personagens e as suas condições atuais. Normalmente são apresentadas por meio de símbolos gráficos (Figura 4), e próximos às principais informações do jogo, como: barra de saúde do personagem, vigor, mapa, itens, entre outros (Figura 5).



Figura 4: Exemplo de Efeitos de Status do RPG digital “Lightning Returns: Final Fantasy XIII”. Fonte: Primagames.



Figura 5: Localização dos Efeitos de Status do RPG digital “Lightning Returns: Final Fantasy XIII” na interface. Fonte: Primagames.

Visto isso, os “Efeitos de Status” agem como subsídios informacionais para os jogadores reagirem ao mundo digital. E todo e qualquer dado presente na interface é imprescindível para o fluxo contínuo da jogabilidade, pois os jogadores o utilizarão para determinar as suas próximas ações dentro do jogo. Vale ressaltar que esse sistema de comunicação, ao qual o jogador responde às ocorrências do jogo e vice-versa, funciona naturalmente através da interatividade, um conceito intrínseco em todas as modalidades de jogos, incluindo o digital.

2.3 A Interação entre o Usuário e o Jogo Digital

Salen e Zimmerman (2012), explicam que o simples ato de jogar, relaciona-se com o conceito de interatividade, pois a partir dela realizamos escolhas que supor-

tam ações e resultados variados, que conseqüentemente mudam e afetam o universo virtual. Em outras palavras, o processo de ação e as suas respectivas conseqüências no sistema são reflexos das interações entre o jogador e o jogo.

Para isso, a interatividade é permeada através da interface física e virtual (explicitadas detalhadamente no tópico seguinte), para assim, guiar e possibilitar tais interações, como os componentes visuais, que possuem a intenção de informar e guiar o jogador entre as metas e objetivos do jogo, já os guias físicos, tem como exemplo o controle manipulável, que traduz os anseios do jogador através de interações físicas.

Assim, a interatividade possibilita aos usuários intervirem no plano imagético e digital dos jogos. É através dessa intervenção que se observa a influência do jogador com o conteúdo do ambiente mediado por meio das múltiplas possibilidades de interação (PINHEIRO, 2007).

Quanto à categorização, a interatividade é subdividida entre três conceitos: *velocidade*, *alcance* e *mapeamento*. O primeiro, velocidade, trata-se do feedback ao ambiente mediante ao estímulo proporcionado, o segundo visa as possibilidades de ações disponibilizadas ao usuário e, por último, o mapeamento trata-se da habilidade do sistema mapear as mudanças de controle no mundo virtual (PINHEIRO, 2007). Com relação ao conceito de *velocidade*, Primo e Cassol (1999, p. 68) explicam que:

A instantaneidade, a qual depende da *velocidade* de resposta do sistema, é fundamental para a construção de ambientes mediados interativos. A interação em tempo real configura o mais alto valor dessa variável, onde a ação do usuário instantaneamente altera o ambiente.

E para a efetividade da resposta do usuário, as informações contidas na interface devem providir informações, essas geradas continuamente de forma clara. Para Pinheiro (2007), a resposta ou *feedback* é parte essencial da interatividade que tem como funcionalidade estabelecer o ato comunicativo nos jogos digitais.

Ademais, é através desses feedbacks que pode se observar a *amplitude* da interação que os usuários possuem sobre o ambiente digital. De acordo com Primo e Cassol (1999), este conceito trata-se da magnitude de atributos que podem ser mediados ou manipulados pelos jogadores ou então a quantidade de modificações que podem ser realizadas nesse ambiente digital. Entre as categorias que podem ser

alteradas, têm-se: o *ordenamento temporal*, que explora a ordem dos eventos sobre o ambiente; a *organização do espaço*, onde os objetos se localizam ou se posicionam; a *intensidade*, relacionada aos ajustes configuracionais, como volume do som, brilho da imagem, entre outros; e *características de frequência*, que se trata, por exemplo, do timbre e da cor.

Assim, observa-se a capacidade complexa do mundo virtual e de suas possibilidades de interações, intervenções, participações, em que este ambiente de interação e gerador de estímulos permite o retorno de ações e comandos do usuário, acarretando, assim, em uma gama de consequências e manipulações. De acordo com Pinheiro (2007), essa complexidade se relaciona com os atuais avanços tecnológicos e a busca pela complexidade nos jogos digitais. Exemplificando essa questão, Arruda Filho (2016), analisou que em jogos de experiências essencialmente narrativas, como *Heavy Rain*, as escolhas e comandos do usuário afetam todo o desenvolvimento fictício do enredo. Para a elaboração disso, Pinheiro (2007), explica que o sistema cria um *mapeamento* de informações e decisões ao longo do desdobramento da história que podem alterar o seu final, assim como mudar outros tipos de dados, como o surgimento de novas cenas como consequência de uma série de escolhas, assim como novos ou diferentes diálogos reagentes a situação ou até mesmo “áreas” inéditas do jogo.

Por outro lado, contudo, a interatividade pode compactuar em probabilidades mais simples, como em jogos de lutas, em que os comandos resultam em movimentos corporais e golpes com armas ou a punho, os resultados não se estendem em eventualidades diversas e impactantes como as dos jogos narrativos. Aqui, os resultados das ações e reações do feedback, limitam-se as vitórias e falhas nos embates entre os jogadores (ARRUDA FILHO, 2016).

No caso dos RPGs digitais, a interatividade pode pender para ambos os lados, intervindo de forma dramática na trama do jogo ou na execução de comandos em batalhas que podem resultar em vitórias ou derrotas. Como se trata de um gênero essencialmente complexo, em que há uma extensa variedade de informações, manipulações e intervenções em jogo, o seu sistema deve fornecer e possibilitar ao usuário a fácil e rápida absorção de dados, incluindo as informações que são responsabilidades dos símbolos gráficos. Com o sucesso deste fator interativo, o usuá-

rio manipulará os dados do jogo adequadamente, sem desvios de atenção e mantendo o fluxo da jogabilidade com respostas em tempo ideal.

Assim, o conceito de interatividade se relaciona com o atual estudo no segmento de que: a velocidade de respostas entre o sistema do jogo e usuário devem ser rápidas e eficazes, para que este mantenha a sua amplitude de manipulação no espaço virtual. Estas que podem gerar diversos mapeamentos com diferentes graus de impactos narrativos.

Contudo, para a compreensão desses eventos, é primordial entender a interface física e digital dos jogos eletrônicos, pois elas apresentam as informações ideais para a fluidez da jogabilidade, como é caso dos “Efeitos de Status” em jogos de RPG digitais. Visto isso, será explorado, a seguir, as principais categorias e subdivisões da interface em jogos digitais, destacando, também, o funcionamento e especificações de cada uma delas.

2.4 A Interface dos Jogos Digitais

Jogos digitais permeiam na exploração sensorial de estímulos visuais e auditivos, dessa forma, estes segmentos tornam-se elos-chaves para a eficiência dialógica entre o jogo e o jogador (PINHEIRO, 2007). Contudo, esses estímulos sensoriais são transmitidos através da interface e é através dela que o jogador interage, manifesta-se e dialoga com o plano imagético do jogo digital. Aliás, segundo Schuymeta (2008) *apud* Pillon (2015), as interfaces, aqui, são responsáveis por fornecerem informações aos jogadores sobre a situação vista em jogo e alertá-los sobre alterações vitais.

Com relação à classificação, a interface, contextualizada nos jogos digitais, é dividida em duas categorias: físicas e virtuais (LIMA, 2013). A primeira subdivide-se em elementos de entrada, que correspondem aos dispositivos que o jogador manipula, como o mouse e controles de console como o joystick; e elementos de saída, que são exemplificados pelo visor da tela, alto-falante, motores de vibração, entre outros.

A interface virtual encontra-se entre a interface física e o jogador propriamente dito e também é subdividida entre duas categorias: a ativa e a passiva. A interface virtual ativa, por meio das palavras de Lima (2013, p. 13) “[...] permite a interação do jogador com a interface, normalmente através de botões e menus. Ela permite que o jogador configure o jogo, salve sua partida ou personalize o seu personagem”. Já a

interface passiva é a responsável em atribuir informações cruciais a respeito sistema do jogo para o jogador, como, por exemplo, a pontuação, tempo de partida, indicadores de saúde, dados do personagem, mapas, o número de balas restantes em uma arma e os “efeitos de status” (LIMA, 2013; ARAUJO & SOUTO, 2015).

Outra classificação é estabelecida por Bethke (2003), *apud* Brandão *et al.* (2004), em que a interface dos jogos digitais é subdivida em “out game” e ‘in game’. Na primeira, apresentam-se os menus externos, informações que se posicionam fora do campo do jogo, como as opções de configuração, “novo jogo”, menu principal, entre outros. A segunda trata-se de dados apresentados em tempo real, como inventários e missões concluídas ou em andamento (TOBALDINI E BRANCHER, 2006). Os “efeitos de status” estão inseridos nessa última categoria.

Além disso, de acordo com as pesquisas de Xavier (2010), a distribuição interfacial simbólica traduz e viabiliza para o jogador o sistema de regras dos jogos digitais, assim, cada componente de sua constituição assume caráter de adjetivo complementar e toda a representação visual nessa respectiva interface, configura-se à finalidade da efetivação do diálogo entre o jogo eletrônico e o jogador. Para Xavier (2010), os elementos presentes nesta interface assumem as responsabilidades informativas, mas também descritivas e acionais. Fazem parte dessa classificação as janelas, ícones, selecionadores e apontadores. Para os símbolos representativos dos “Efeitos de Status”, ressaltam-se os ícones, pois de acordo com o Xavier (2010, p. 184):

Todo e qualquer símbolo representando um elemento da informação ou sinalização será na interface funcional um ícone. Ícones podem servir como pictogramas mnemônicos, garantido ao jogador melhores resultados dialógicos por seu caráter de concisão visual. Como fazem parte da distribuição funcional simbólica em função da interface funcional, os ícones prezam pelo monitoramento e não pelo acionamento executivo.

Dito isso, os “Efeitos de Status” são partes inerentes das interfaces virtuais passivas, in game e, por fim, simbólicas. Além disso, os “Efeitos de Status”, junto de todas as informações apresentadas simultaneamente nessas modalidades de interfaces, como a barra de saúde, por exemplo, constitui o HUD, um conceito característico do jogo digital, que está relacionado às informações presente nas telas do jogo.

2.4.1 Head-Up Display

Araujo e Souto (2015) definem HUD (Head-Up-Display) como toda e qualquer dado apresentado através da tela que tem o intuito de transmitir informações ao

usuário sem desviar a sua atenção da ação principal. Entre seus propósitos, têm-se a melhoria da *performance* da atividade executada, que é alcançada por meio de informações cruciais apresentadas no momento ideal (ARAUJO, 2014).

De acordo com Fagerholt e Lorentzon (2009) a origem da nomenclatura HUD provém da forma de visualizar informações ao olhar com a cabeça “para cima” e para frente ao mesmo tempo, em vez de observar fontes inferiores. Definindo-o no contexto dos jogos, seria traduzida como o método de transmitir informações visualmente, enquanto o jogo está em andamento. Ademais, os elementos compostos do HUD são representados por informações visuais frequentemente e simultaneamente como textos, símbolos, gráficos e/ou componentes decorativos. Exemplificando, têm-se: indicadores de saúdes, itens, status de progressão de missão e objetivos.

Um dos principais efeitos do HUD sobre o usuário e atividade do jogo, trata-se da *compensação sensorial*, que consiste em compensar e equilibrar as noções e regras do plano virtual para o usuário. Como exemplos, situações em que o personagem está com pouco oxigênio abaixo da água, ou o peso de uma arma e a quantidade de munições contidas nela, são eventos de difícil assimilação em planos como as dos jogos digitais (Figura 6). Assim, informações gráficas são projetadas em tela para fornecer esses dados que não podem ser facilmente perceptíveis ao jogador, assim, ele poderá assumir melhores estratégias e tomadas de decisões, com melhor ciência de sua atual situação (ARAUJO & SOUTO, 2015).



Figura 6: Exemplo de HUD do jogo Resident Evil: Revelations 2, em que notam-se elementos visuais indicando a quantidade de munições, saúde do personagem e itens disponíveis. Fonte: Capcom.

Outro efeito do HUD é a *onisciência*, que detém o papel de nortear as decisões do jogador em cenários e jogos que apresentam uma maior complexidade. Muitas vezes, essas informações vão além da sabedoria que o próprio personagem teria adquirido de forma natural, como visualizar um mapa de uma área a qual ele ainda não possuía acesso, ou um gráfico da saúde de seu oponente (Figura 7). De acordo com Araujo e Souto (2015), assim como a compensação sensorial, este recurso também eleva o desempenho do usuário para este reagir com melhores decisões de jogabilidade, como elaborar estratégias para as suas futuras ações.

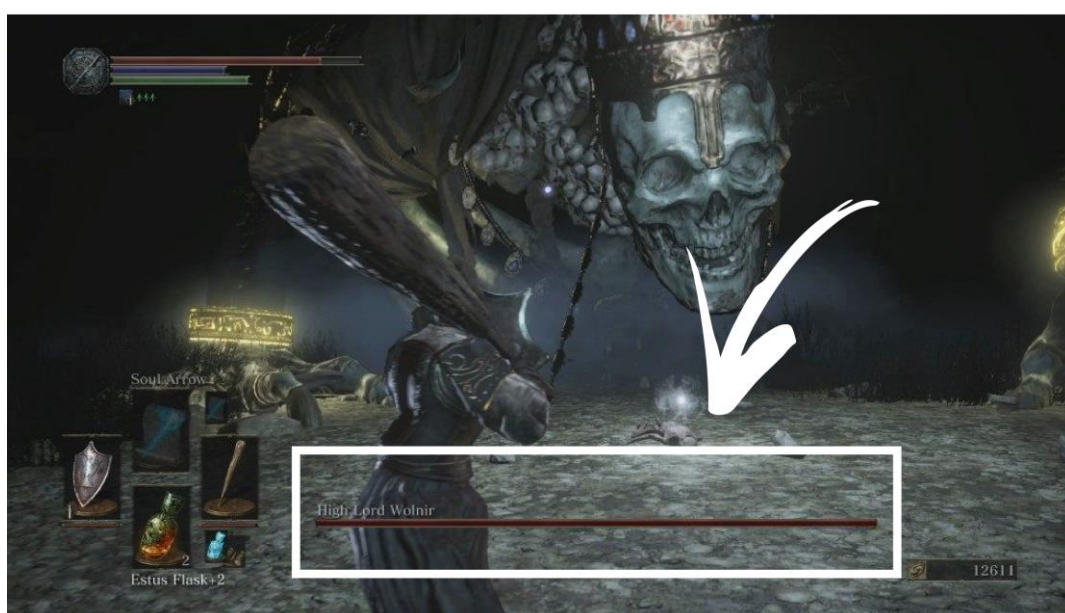


Figura 7: HUD do jogo Dark Souls 3, em que é possível observar a barra de vida do inimigo, uma informação de natureza onisciente. Fonte: FromSoftware

Como averiguado, a utilização desses elementos otimizam o desempenho do usuário e facilitam as suas possíveis escolhas e feedbacks dentro da construção virtual dos jogos (ARAUJO & SOUTO, 2015). Aliás, para Pinheiro (2007), o jogo digital deve sempre permitir o feedback aos comandos, ações e acontecimentos previamente sucedidos para, assim, consagrar a comunicação entre o usuário e o sistema do jogo. Mesmo que essas possibilidades sejam limitadas pelas redes do sistema, é natural estabelecer a mensagem de forma ágil e rápida para viabilizar a fluidez da jogabilidade.

Os símbolos gráficos, presentes dentro da HUD, também devem cumprir este papel. Aliás, conforme explanado por Cardoso (2013), esses artifícios visuais repre-

sentam um conglomerado de conteúdos, como grupo de informações, função de um determinado recurso ou atalho para o mesmo.

A má distribuição e utilização dos símbolos são capazes de prejudicarem toda a comunicação que se deseja efetivar com o jogador. Este tipo de ocorrência pode confundir o jogador e afetar diretamente a sua experiência. Contudo, é vital destacar que a quantidade de informações manifestadas varia de acordo com a proposta do jogo e de seu respectivo gênero. Logo, a disposição dos componentes do HUD devem ser equilibrados junto a outros recursos visuais para, assim, dispor as informações necessárias aos jogadores efetivamente (ARAUJO & SOUTO, 2015).

Dito isso, vale ressaltar as propriedades gráficas e informativas dos símbolos referentes aos “Efeitos de Status”, que, como componentes inseridos no HUD, e conseqüentemente na interface digital, também são suscetíveis a más apropriações como recursos dialógicos nos jogos.

3 MÉTODOS E TÉCNICAS

A pesquisa tem natureza aplicada, com abordagem qualitativa, caráter exploratório e visa proporcionar mais informações sobre o assunto analisado. Esta abordagem possui um planejamento flexível, que permite explorar o tema sob diversos ângulos (PRODANOV; FREITAS, 2013). Envolveu, de início, procedimentos de pesquisa bibliográfica e documental, com análise de exemplos, provenientes de jogos neste caso, para estimular a compreensão da pesquisa (SILVA; MENEZES, 2005; GIL, 1991).

Com isso, investigaram-se interfaces de alguns RPGs Digitais para problematizar e explorar as condições atuais dos símbolos gráficos referentes aos Efeitos de Status. Outra vantagem acerca da pesquisa exploratória consiste na maior familiaridade com o problema, no intuito de torná-lo mais explícito ou possibilitar a construção de hipóteses (GERHARDT; SILVEIRA, 2009).

3.1 Questionários e Entrevistas

Para levantamento de dados acerca da problemática da pesquisa, utilizaram-se ferramentas apropriadas para coleta dessas informações. Para início, adotaram-se questionários e entrevistas. Quanto ao primeiro, segundo Lida e Buarque (2016), trata-se de uma ferramenta de pesquisa eficiente, fácil e barata para ser gerada e aplicada. Para otimizar estas vantagens e garantir maior compreensão do problema abordado, adotou-se características de questionário tanto abertas, como fechadas.

Antes da execução do questionário final, aplicou-se um pré-teste para averiguação de possíveis incompatibilidades e incompreensões sobre a estrutura e questionamentos da ferramenta. No total, 5 indivíduos participaram desta etapa. Não havendo questões a serem corrigidas, o questionário do pré-teste não foi alterado.

A partir dessa análise prévia, obteve-se o questionário final (Apêndice A) que foi, por fim, aplicado presencialmente, por e-mail e redes sociais com 52 participantes. Como critério de seleção, tanto para os indivíduos pré-selecionados, quanto aos respondentes do questionário final, foram usuários com experiências em jogos de RPG digitais. Sendo assim, desconsiderados os indivíduos que não possuíam tal experiência.

Ao todo, 75% dos respondentes são do gênero masculino, enquanto 25% correspondem ao gênero feminino. Com relação à faixa-etária, os indivíduos de “18 a

25 anos”, obtiveram a maior parcela entre os demais, com o total de 80,8%. O grupo de “25 a 36 anos” possui o segundo maior índice: 17,3%. Os demais grupos de idades representaram menos de 1% do total.

Após a coleta de dados, a partir desta ferramenta, buscou-se levantar os problemas mais graves e comuns entre as respostas fornecidas. Estas serviram de diretrizes para uma entrevista não estruturada (Apêndice B), que objetivou fornecer ainda mais dados referente aos problemas de compreensibilidade dos “Efeitos de Status” (MORAES E MONT'ALVÃO, 2012). Participaram da entrevista, 7 jogadores, sendo estes, 5 homens e 2 mulheres.

3.2 Teste de Compreensibilidade

Para aquisição de dados qualitativos, o teste de compreensão foi utilizado para mostrar o grau de entendimento correto para cada símbolo retirado dos jogos selecionados para a pesquisa. Essas informações fornecem subsídios aos designers para escolha mais adequadas das variantes apresentadas (FORMIGA, 2011).

Para realização do teste é necessário um mínimo de 3 variantes e no máximo 6 para cada referente (significado), conforme recomenda Formiga (2011). A partir disso, foram escolhidas 4 variantes para um total de 6 referentes, que são, neste caso, os símbolos dos “Efeitos de Status”. Como há uma extensa variedade desses elementos em RPG digitais, adotaram-se os mais determinantes para a pesquisa, de acordo com o levantamento realizado nos questionários preliminares e também com a disposição dos símbolos em formato e qualidade nítida. Além disso, consideraram as condições presentes na maioria dos jogos, para tornar viável a aplicação do teste, que demanda variantes para cada símbolo, ou seja, caso algum status ou condição estivesse presente e fosse específico para apenas um jogo, este era imediatamente desconsiderado. Dito isso, os selecionados finais foram definidos, sendo estes: **adormecido, sangramento, envenenado, amaldiçoado, atordoado e silenciado** (Figura 8).

























ADORMECIDO				
SANGRAMENTO				
ENVENENADO				
ALMADIÇADO				
ATORDOADO				
SILENCIADO				

Figura 8: Referentes selecionados para o teste de compreensibilidade. Fonte: Adaptado pelo autor.

Os referentes foram coletados em 7 jogos diferentes. Destes, 6 são RPGs Digitais, com o último sendo do gênero MOBA³, mas que adota vários elementos dos jogos de RPG, como a mecânica dos “Efeitos de Status”. Os títulos escolhidos foram: *South Park: The Stick of Truth*; *Dark Souls*; *Dragon’s Dogma*; *Monster Hunter: World*; *Divinity Original Sin II*; *Tree of Savior*, e *Smite*.

Originalmente, conforme o método, os símbolos devem ser impressos e ordenados em pequenos blocos de notas em tamanho A7 (7,4 x 10,5 cm). Entretanto, o objeto da pesquisa atual é proveniente de uma interface gráfica, dito isso, optou-se por aplicar o teste nas mesmas condições. Para Cardoso (2013), a realização dos experimentos, em ambientes automatizados, propicia aos pesquisadores uma maior precisão nas medições; e para os usuários, fornece uma experiência mais próxima do uso real da interface gráfica e da visualização dos ícones em uma tela.

A translocação do ambiente de teste para uma interface digital não afetou as demais diretrizes do método proposto por Formiga (2011), que são: a exibição dos símbolos no tamanho 3x3cm, em escala cinza, ordenados e organizados em blocos

³ A sigla MOBA vem do inglês “Multiplayer Online Battle Arena” e trata-se de um gênero que mescla ação, estratégia e elementos do RPG. Geralmente funcionam em partidas online com a presença de vários outros jogadores.

no formato A7 (7,4 x 10,5 cm). Dito isso, para efetuação do teste, os símbolos foram redimensionados e transformados em escala cinza no *Adobe Photoshop CC* (2018), para, posteriormente, serem organizados em blocos de testes, construídos no programa *Adobe Illustrator CC* (2018) em formato PDF. Com estes concluídos, os testes foram realizados em telas de computadores, utilizando a opção “exibição em tamanho real” do *Acrobat Reader DC* (2018), para manter as dimensões propostas pelo método. A figura 9 abaixo exemplifica o resultado final das configurações dos blocos.

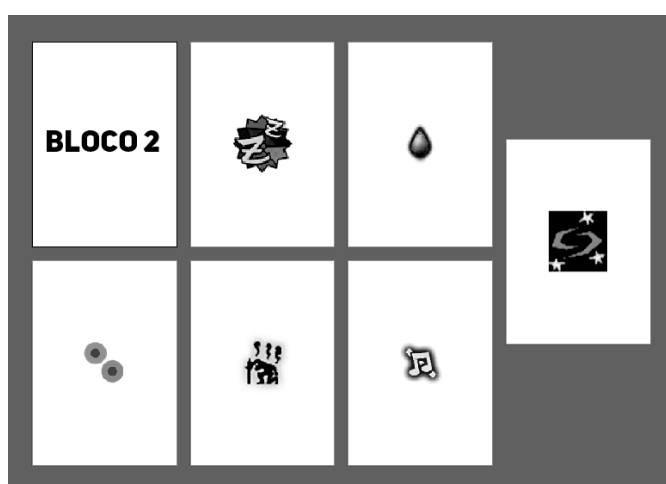


Figura 9: Exemplo da configuração final de um dos blocos utilizado nos testes de compreensibilidade.

Fonte: Autor.

Estando prontos, os testes foram postos à prática. Ao todo, participaram 20 indivíduos e analisaram-se 24 símbolos em 4 blocos distintos. Cada qual obteve 5 respostas diferentes, conforme a recomendação mínima proposta pelo teste de compreensibilidade (FORMIGA, 2011).

O perfil dos usuários participantes obteve valores equivalentes aos índices apontados nos questionários, com o gênero masculino sobressaindo-se novamente, obtendo 75% do total, enquanto 25% são do gênero feminino. No cenário referente à faixa-etária, o intervalo de idade entre 18 a 25 anos, corresponde a 85% do total, seguido pelo grupo de indivíduos entre 26 a 35 anos, com 15%. Não foram obtidos respostas de indivíduos das demais faixa-etárias. Com relação à escolaridade dos participantes, os resultados apurados apontam para os mesmos índices obtidos anteriormente, com 85% dos sujeitos possuindo nível superior incompleto, enquanto 15% correspondem ao nível superior completo (Quadro 1).

TOTAL	SUJEITOS
Listagem de Sujeitos por Gênero	
Masculino	15 (75%)
Feminino	5 (25%)
Listagem de Sujeitos por Idade	
De 18 a 25 anos	17 (85%)
De 26 a 35 anos	3 (15%)
Listagem de Sujeitos por Escolaridade	
Superior Incompleto	17 (85%)
Superior Completo	3 (15%)

Quadro 1: Perfil da amostra do teste de compreensibilidade. Fonte: Elaborado pelo Autor.

Com os resultados em mãos, a pontuação foi calculada por 3 avaliadores em uma escala de 0 a 6 de acordo com a correta correspondência entre o símbolo e o significado dado pelos sujeitos do teste (Quadro 2). Todos os avaliadores elencados possuem experiência e formação com a área do design e/ou ergonomia informacional, sendo que dois destes possuem Mestrados nas áreas e um, Graduação. O último, além dessa formação, possuía experiência com jogos do gênero RPG, o que reforçou a sua escolha. Cada qual recebeu uma cópia de um formulário com as respostas dos testes, que deveriam analisados e preenchidos com as suas notas.

Entendimento correto do símbolo como certo = 6 pontos (probabilidade estimada de compreensão correta superior a 80%)
Entendimento correto do símbolo como provável = 5 pontos (probabilidade estimada de compreensão correta entre 66% e 80%)
Entendimento correto do símbolo como provável marginalmente = 4 pontos (probabilidade estimada de compreensão correta entre 50% e 65%)
A resposta é oposta ao significado desejado = 3 pontos
A resposta é errada = 2 pontos
A resposta dada é não sei = 1 ponto
Nenhuma resposta é dada = 0 pontos

Quadro 2: Categoria de resposta para avaliação com os pontos correspondentes para o teste de compreensão. Fonte: Brugger (1994).

Posteriormente, a média final gerada pelos avaliadores identificou o grau de compreensibilidade do símbolo, sendo 66% a taxa de aceitação mínima adotada, conforme utilizado nos testes de Formiga (2011). Estes resultados, contudo, foram analisados em dois distintos segmentos, o primeiro avaliou os símbolos em conjunto por referente, segundo o método padrão. Em segundo, segregou os referentes pelo grupo de jogos em que estes foram coletados, a fim de detectar quais destes possuem e exibem símbolos com alto ou baixo nível de compreensibilidade.

3.3 Guidelines e Recomendações

Com os resultados apurados nas etapas anteriores, propôs-se *guidelines* e recomendações, que segundo Huang *et al.* (2002), neste contexto, são propostas para tentar qualificar e identificar fatores que influenciam a projeção de símbolos. Com isso, propuseram-se diretrizes, específicas para jogos de RPG digitais, a partir das análises das interfaces dos jogos desse gênero, dos questionários, entrevistas e testes de compreensibilidade. Além destes, adotaram-se também outras recomendações, já estabelecidas na literatura científica acerca do design de símbolos, para dar suporte às novas diretrizes.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 Análise das Interfaces de Jogos do Gênero RPG Digital

Como visto anteriormente, os símbolos correspondentes aos “Efeitos de Status” são partes das interfaces virtuais passivas, distribuídas comumente como HUD, além de também serem, simultaneamente, atribuídas à classificação de ícones na interface simbólica. Xavier (2010) destaca que os elementos que configuram esta interface são considerados marginais, dada a sua comum localização nos contornos da tela do jogo.

Na figura 10, o HUD do jogo *Dark Souls* (2011), por exemplo, apresenta informações referentes à barra de saúde do personagem; barra de vigor, que possibilita os ataques, corridas e pulos; e o contador de humanidade, que é utilizado para reviver a forma humana do jogador, caso ele pereça e se transforme em um “*hollow*”⁴. De toda a forma, nota-se na figura 9 a concentração das informações do HUD no contorno superior, validando a sua essência marginal.

Quanto aos símbolos dos “Efeitos de Status”, estes podem ser exibidos somente quando são ativados, já que se tratam de condições que ocorrem aleatoriamente e não se apresentam perpetuamente durante o jogo. De qualquer forma, assim que manifestada, a condição de status é exibida e no caso de *Dark Souls*, ela apresenta-se abaixo da barra de vigor e sem contornos (Figura 10).

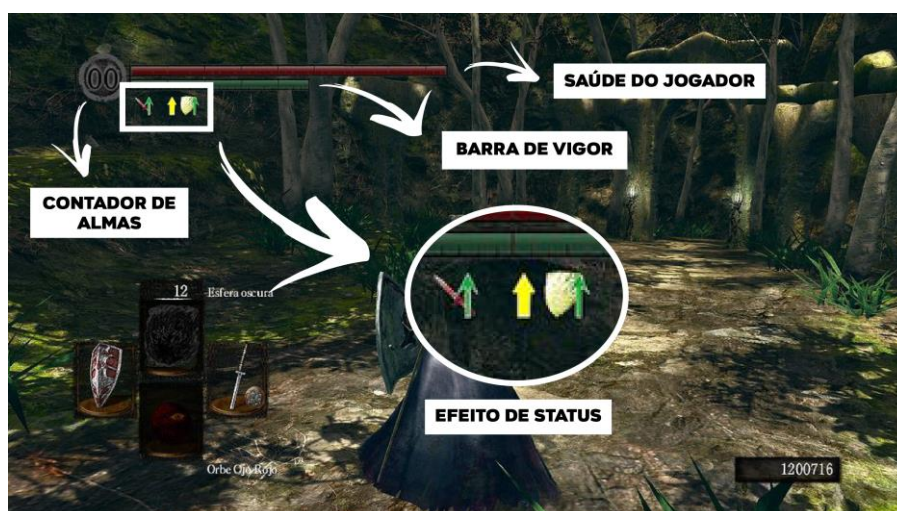


Figura 10: Principais informações da HUD de Dark Souls. Fonte: FromSoftware.

⁴ Conceito particular da jogabilidade e história de Dark Souls. Nesse estado, o protagonista vira um ser “oco” e visualmente semelhante a um cadáver.

Circunstância similar que ocorre com o jogo *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), em que os “Efeitos de Status” são apresentados em tela conforme o atingimento destes nos personagens em jogo. E assim como no caso anterior, estes são apresentados próximos às outras principais informações da HUD, como a barra de saúde e vigor (Figura 11). A diferença, contudo, consiste que estes são apresentados com contornos temporários, que, a princípio, segundo Easterby (1969), são um dos elementos que determinam a melhor percepção e reconhecimento de símbolos. Portanto, por serem contornos temporários, que se dissipam de acordo o tempo restante da condição em questão, eles perdem gradualmente o seu efeito vantajoso.



Figura 11: Os Efeitos de Status e as principais informações da HUD de *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Fonte: CD Projekt Red.

No jogo *Final Fantasy X*, lançado em 2001, pela Square, as principais informações fornecidas aos jogadores também se encontram nas margens da interface, como o nome do personagem, a quantidade numérica de sua saúde (HP) e a mana (MP)⁵. Todavia, os dados referentes às condições e efeitos ficam visíveis apenas acima do personagem afetado, no meio da tela, através de singelos símbolos visu-

⁵ Mana é a energia necessária para o jogador lançar feitiços ou magias para aliados e adversários.

ais. Caso o personagem esteja afetado por mais de uma condição, os mesmos são apresentados em conjunto, sem contornos, subdivisão ou enquadramento, conforme exibido na figura 12.



Figura 12: As Condições de Status sendo representadas acima dos personagens afetados. Fonte: Square.

Araujo (2015) destaca que apesar de não haver diretrizes oficiais no modo como cada gênero de jogo dispõe as informações na HUD, uma boa parcela destes já possuem padrões consolidados na maneira de apresentá-los. No objeto de pesquisa atual, os símbolos são comumente expostos nas margens da interface, como parte da interface simbólica apresentada por Xavier (2010).

Dito isso, a locação padrão desses elementos facilitam a identificação e adaptação do usuário (ARAUJO, 2015), como é o caso dos dois primeiros títulos citados neste tópico: *Dark Souls* e *The Witcher 3: Wild Hunt*. Contudo, o mesmo não ocorre com *Final Fantasy X*, que apresenta os símbolos somente no eixo central da tela.

Outro título da mesma franquia, mais especificamente o décimo segundo jogo, o *Final Fantasy XII* (2006), possui algumas especificidades singulares acerca das representações dos seus “Efeitos de Status”. Aqui, elas são predominadas por dois conjuntos de apresentação gráfica, a verbal e a não verbal (símbolos gráficos). Ambas são exibidas nos contornos da tela, próximos das informações referentes ao nome do personagem e a sua saúde, como também são exibidas no eixo central. No

entanto, nesse último quadro, uma das informações verbais apenas é estabelecida no momento em que o personagem é infligido por tais condições, enquanto a segunda fica cintilando periodicamente próximo do nome e barra de saúde (HP) do personagem.

Por outro lado, o primeiro símbolo gráfico permanece em constância até o momento que o efeito cessa, seja por intervenção do personagem através de algum item curativo ou pelo fim do tempo estipulado para o efeito, já o segundo fica próximo à barra de saúde (HP), cintilando até o seu encerramento. Logo, observar-se nesse jogo, que há quatro momentos de veiculação das mensagens propostas pelos “Efeitos de Status”, duas verbais, contando com uma próxima às margens da tela de exibição, como no centro, adjunto ao personagem, e duas não verbais, que se apresentam de maneira similar (Figura 13).



Figura 13: HUD de Final Fantasy XII. Fonte: Square Enix.

Segundo Formiga (2011), a unificação da linguagem escrita junto dos símbolos gráficos facilitam a eficácia e a tradução da informação. Por outro lado, a linguagem não verbal é autossuficiente e apresenta diversas vantagens sobre o sistema de palavras, como a sua economia visual e resistência a deformações perceptivas. Além disso, no jogo citado, a linguagem escrita é predominantemente em inglês, o

que pode invalidar, de acordo com o usuário e o seu conhecimento linguístico, a sua assistência para a interpretação das mensagens.

Hoje em dia, ainda há jogos que não passam pela prática designada como “localizações dos videogames”, que se trata do preparo dos jogos para os mercados interterritoriais desejados (MANGIRON & O'HAGAN, 2013). Entre os conteúdos modificados neste exercício estão as dublagens e linguísticas do texto, que são traduzidas para as línguas locais. Portanto, em casos de jogos que passam por este sistema, a vantagem da união entre os símbolos gráficos e a linguagem verbal, é potencialmente favorável, como apontado por Formiga (2011). Mas tendo em vista que, atualmente, muitos jogos não são “localizados”, como é o caso de *Final Fantasy XII*, a adoção da linguagem escrita pode acrescentar uma carga informativa desnecessária no HUD e, como determinado anteriormente, os dados, na interface, devem ser dispostos e equilibrados adequadamente para não afetar o desempenho do usuário em jogo.

Outros jogos, contudo, adotam outros aspectos visuais para reforçar a semântica dos “Efeitos de Status”. Tais artifícios visuais variam de acordo com a condição implantada. Exemplificando, quando o personagem é atingido pelo status de “lentidão” ou ‘acelerado’ em *Final Fantasy X-2* (2003), o seu movimento corporal é direcionado a estas condições, ou seja, caso este seja atingido pelo primeiro, haverá retardamento em suas ações, no segundo caso, os movimentos ficarão mais ágeis. Além disso, a barra que representa o tempo de espera para a realização das ações dos personagens mudam de cores e dimensionamento conforme o efeito. Lógicas similares a essas se apresentam em outras condições, como o “petrificado” ou ‘adormecido’, em que respectivamente, o personagem torna-se pálido e imóvel ou ajoelhado e cabisbaixo, fazendo jus ao efeito sobreposto no mesmo, conforme visualizado na figura 14.



Figura 14: Os inimigos estão sob o efeito “adormecido” e como consequência, apresentam-se ajoelhados e cabisbaixos. Fonte: Square Enix.

Vale destacar que são apenas algumas condições que adotam tais particularidades. Além disso, nem todos os jogos oferecem esse elemento visual para sustentar a semântica dos efeitos implantados. Em contrapartida, alguns jogos oferecem outras formas de promoverem a veiculação desses dados, como exemplificado em *The Witcher 3: Wild Hunt* na figura 14, em que é possível pausar o jogo, acessar o menu e verificar as condições que afetam o personagem naquele instante, título dos efeitos e o tempo de duração para cada um deles (Figura 15).

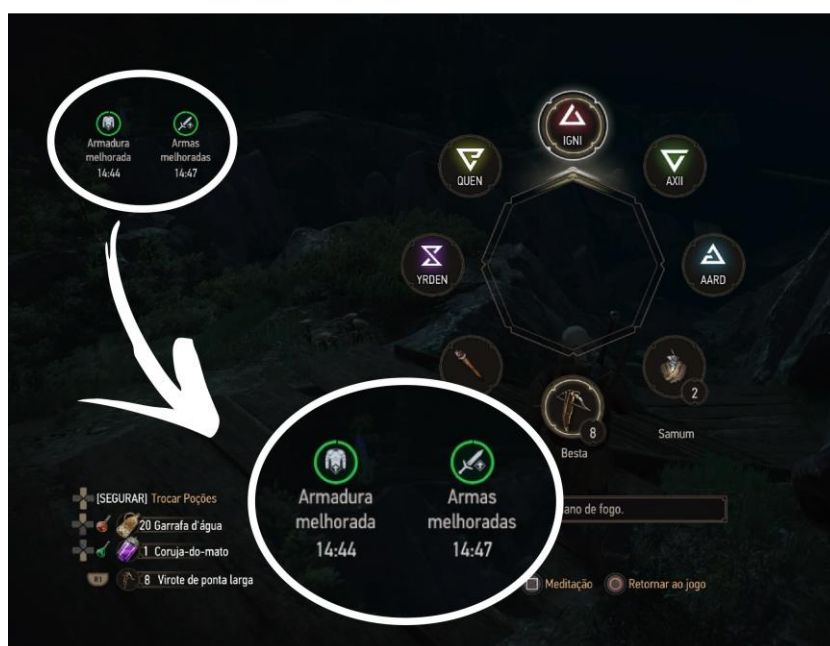


Figura 15: Menu de acesso rápido do jogo *The Witcher 3: Wild Hunt*, que contém informações sobre os Efeitos de Status. Fonte: CD Projekt Red.

Visto isso, evidencia-se a complexidade desse sistema e as suas variações. Consta também que a exibição gráfica HUD pode ser influenciada pela própria estética visual do jogo, ou seja, cada representação desses símbolos irá diferir-se dos demais jogos. E sabendo que existe uma extensa variedade de jogos eletrônicos, sobretudo na categoria de RPG, e examinando sua importância comunicativa à jogabilidade, destaca-se a importância de analisar o grau de compreensibilidade dos símbolos presentes na interface (ARAUJO E SOUTO¹, 2015).

4.2 Análise dos Questionários

No quadro geral, a declaração dos respondentes, inicialmente, apontou para alguns dados favoráveis ao estado atual dos símbolos gráficos (dos Efeitos de Status) presentes em RPG digitais. Como pode ser visualizada nas figuras 16 e 17, a percepção dos participantes, indicam, respectivamente, que 63,5% dos usuários concordam parcialmente sobre eficiência dos símbolos; enquanto 51,9%, também em concordância parcial, indicam uma boa agradabilidade dos mesmos em interfaces dos RPG Digitais. Além disso, 73,1% dos 52 respondentes considerarem os símbolos fáceis de serem compreendidos.

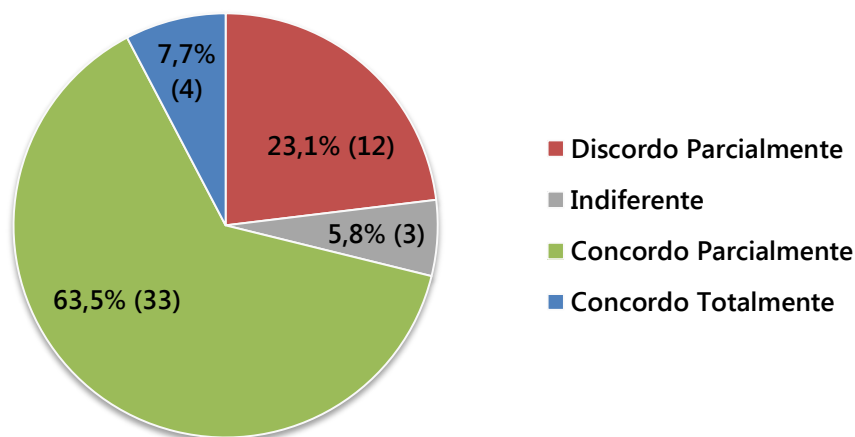


Figura 16: Percentual de respondentes que consideram eficiente a maneira que os símbolos de Efeitos de Status são apresentados na tela do jogo. Fonte: Elaborado pelo Autor.

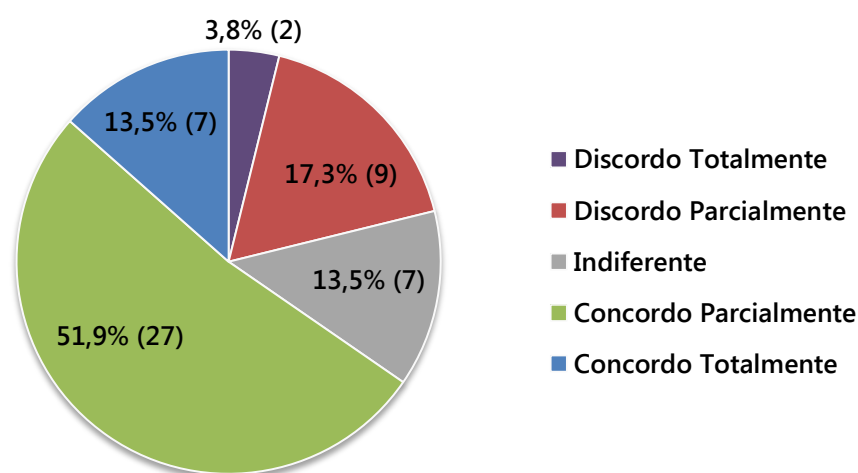


Figura 17: Percentual de respondentes que consideram agradável a maneira que a mecânica dos Efeitos de Status é introduzida em jogo. Fonte: Elaborado pelo Autor.

Contudo, em questionamentos mais objetivos e/ou sobre situações específicas, os resultados, em geral, apontaram dificuldades e constrangimentos que os usuários sofrem enquanto jogam. Como pode ser visualizado na figura 18, onde 71,2% dos jogadores afirmaram terem sofrido dificuldades enquanto jogavam RPG Digitais, por não compreenderem os símbolos das condições que afetavam o seu personagem. Entre os principais motivos declarados, estão: a presença de símbolos que não são intuitivos ou claros, a falta de referência para o seu entendimento, dificuldade de interpretação e problemas em sua execução na interface, como a baixa visibilidade e exposição desordenada.

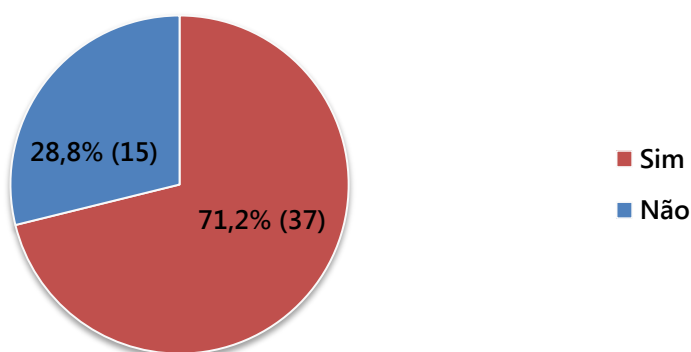


Figura 18: Percentual de respondentes que passaram por situação onde não compreenderem as condições que afetavam o seu personagem. Fonte: Elaborado pelo Autor.

Conforme estabelecido por Bonsiepe (1997) *apud* Cardoso (2013), a falha na compreensibilidade e na elaboração dos ícones em interfaces digitais dificulta o desempenho das funções básicas destes símbolos, que são: a obtenção de uma visão panorâmica do conteúdo, a navegação entre os dados sem perder a orientação e, por último, mover-se no espaço informacional de acordo com seus interesses. Além disso, os obstáculos declarados evidenciam a transgressão das recomendações padrões, estabelecidas por designers, ergonomistas e normas internacionais, pois, segundo eles, os símbolos devem ser simples e claros, com fácil identificação, boa legibilidade e visibilidade (FORMIGA, 2011).

Do mesmo modo, outros dados sustentam os obstáculos encontrados em jogo para a compreensão dos símbolos. Por exemplo, ao serem questionados se, já pausaram o jogo para procurarem informações sobre algum status ou condições, 71,2% dos respondentes declararam que sim (Figura 19). Em outro questionamento, 61,5% dos jogadores afirmaram que já finalizaram um jogo de RPG Digital sem compreender todos os “Efeitos de Status” que ele possuía (Figura 20). Ambos os referenciais apontam novamente para a inadimplência dos padrões básicos dos símbolos gráficos, que como transmissores de informações universais, não cumprem, neste cenário, o seu papel comunicativo eficientemente.

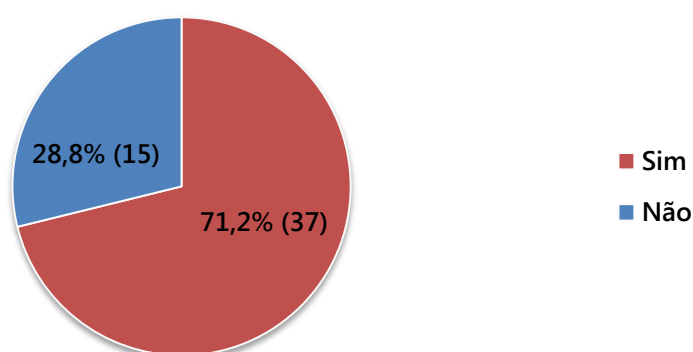


Figura 19: Percentual de respondentes que pausaram o jogo para procurar informações sobre algum Efeito de Status. Fonte: Elaborado pelo Autor.

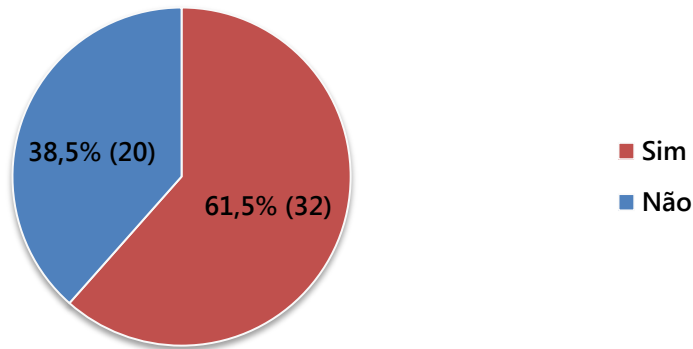


Figura 20: Percentual de jogadores que finalizaram um RPG digital sem compreender todos os seus Efeitos de Status. Fonte: Elaborado pelo Autor.

Por fim, os respondentes apontaram recomendações para aperfeiçoar o emprego dos símbolos gráficos em interfaces digitais. Segundo as declarações, estes devem ser: simplificados e redimensionados para maior clareza e legibilidade; adotar siglas ou títulos dos efeitos abaixo de seus respectivos símbolos; traduzidos para o português, quando estes vieram em conjunto com a língua escrita; adotar, nos símbolos, cores que representam as condições; possuir tutoriais instruindo os jogadores sobre as mecânicas referentes aos “Efeitos de Status”; descrições detalhadas dos efeitos em menus à parte do jogo.

4.3 Análise das Entrevistas

Segundo os entrevistados, os símbolos e informações referentes às condições do jogo são encontrados às margens da tela e próximos do personagem, não havendo discrepância entre as suas respostas. Este dado, aliás, valida o caráter marginal da mecânica das condições e efeitos de Status, apresentado anteriormente. Em outra concordância geral, a cor demonstrou ser, para eles, imprescindível para o entendimento dos símbolos, pois era um dos fatores que ajudava a compreender o significado, dando dicas sobre o mesmo. Citaram, por exemplo, o verde para o efeito envenenado.

Os participantes, de alguma maneira, passaram por problemas acerca as condições ou efeitos de status, enquanto jogavam RPG digitais. Consideravam o sistema confuso, complexo e não conseguiam compreender o problema e a situação, além de afetar a batalha o dinamismo da mesma. Especificamente, 2 partici-

pantes apontaram que as dimensões não eram adequadas e atrapalhavam no processo de decodificação de seu significado. Em outro caso, 5 declararam terem pausado o jogo para buscar mais informações acerca das condições em fontes diversas, como tutoriais de ajuda do próprio jogo, menus à parte e a internet. Ademais, 2 indivíduos declararam que não há consistência entre os jogos, que este sistema varia muito a cada título lançado e cada qual possui sua própria linguagem. Citaram que, por exemplo, uma mesma condição pode se comportar de maneira diferente para cada jogo e pode, também, ter soluções diferentes para estes casos. Concluíram que se deve aprender novamente sobre esse sistema a cada novo RPG digital jogado.

Quando questionados se consideravam que apenas os símbolos, por si só, transmitiam bem suas informações, 4 participantes apontaram que não, pois existiam símbolos confusos, ou que eram parecidos para efeitos diferentes, ou alguns, por serem muito específicos, tornavam-se difíceis de serem interpretados. Outro participante apontou que varia de jogo para jogo e, também, dos seus símbolos. Com o último destacando que de início não, mas que com o tempo o jogador se acostuma com a mecânica e consegue interpretar as condições com mais facilidade.

Por fim, além dos símbolos, os participantes apontaram que verificam comportamentos do personagem para detectar se algum efeito está ativado. Observam, também, efeitos de iluminação ou sonoros que, em alguns jogos, reforçam a semântica das condições e efeitos de status. Além do mais, declararam que alguns destes afetam diretamente a jogabilidade, o que fisga, bruscamente, a atenção dos jogadores para tentar, de alguma forma, responder a situação.

4.4 Teste de Compreensibilidade

A seguir, os gráficos exibem separadamente os resultados e valores obtidos para cada símbolo de cada referente. A linha vermelha aponta o grau de aceitação mínimo de cada símbolo, que é de 66%. Já a linha azul exhibe os resultados apurados pelos participantes do teste. Com isso, os valores dos gráficos, em comparação, exibem o grau de aceitação dos símbolos e demonstram se estes atingiram a média mínima de compreensibilidade delimitada pelo teste.

4.4.1 Análise por Referente

No primeiro caso, todos os símbolos referentes à condição **adormecido** (Figura 21), sem exceção, conseguiram ultrapassar o grau mínimo de aceitação. Entre eles, a porcentagem mínima atingida foi superior a 86,6% (Símbolos 1 e 3), indicando boa compreensibilidade dos referentes (Gráfico 1).

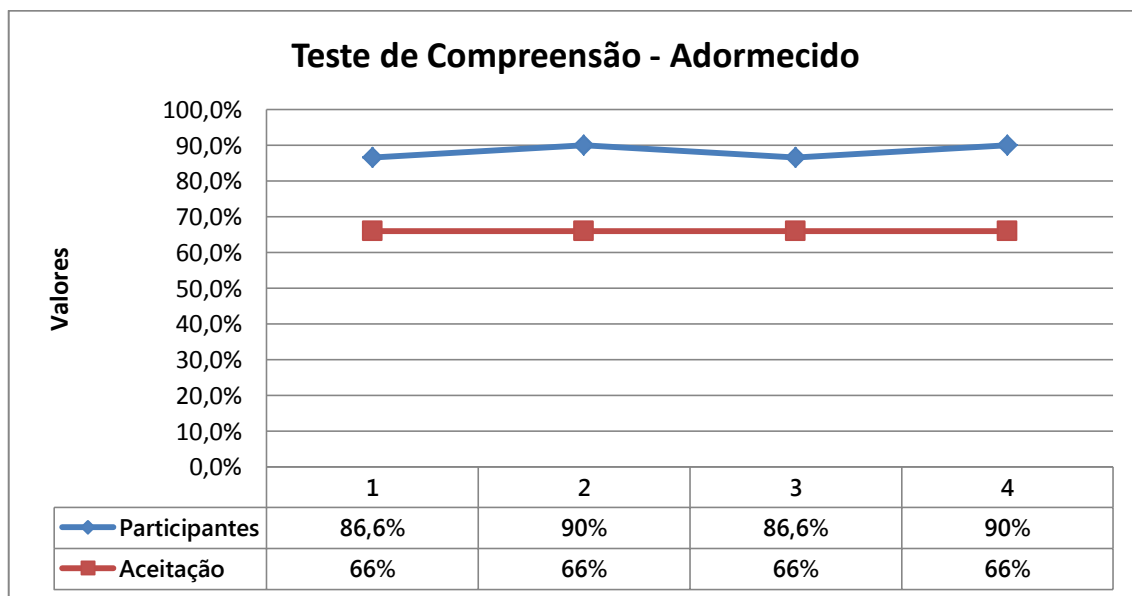


Gráfico 1: Teste de Compreensão – Referente Adormecido. Fonte: Elaborado pelo Autor.



Figura 21: Símbolos da condição adormecido utilizados nos testes.

Por outro lado, os referentes da condição **sangramento** (Figura 22) apresentam péssimo grau de aceitação. Com exceção do símbolo 3, que atinge um grau de aceitação razoável, com 66,6%, os demais símbolos (1, 2 e 4), exibem baixo grau de compreensibilidade. O que caracteriza um uso indevido para os seus jogos em questão, além de apontar para um agravante do referente sangramento nos RPGs digitais, no quadro geral, visto o baixo desempenho (Gráfico 2).

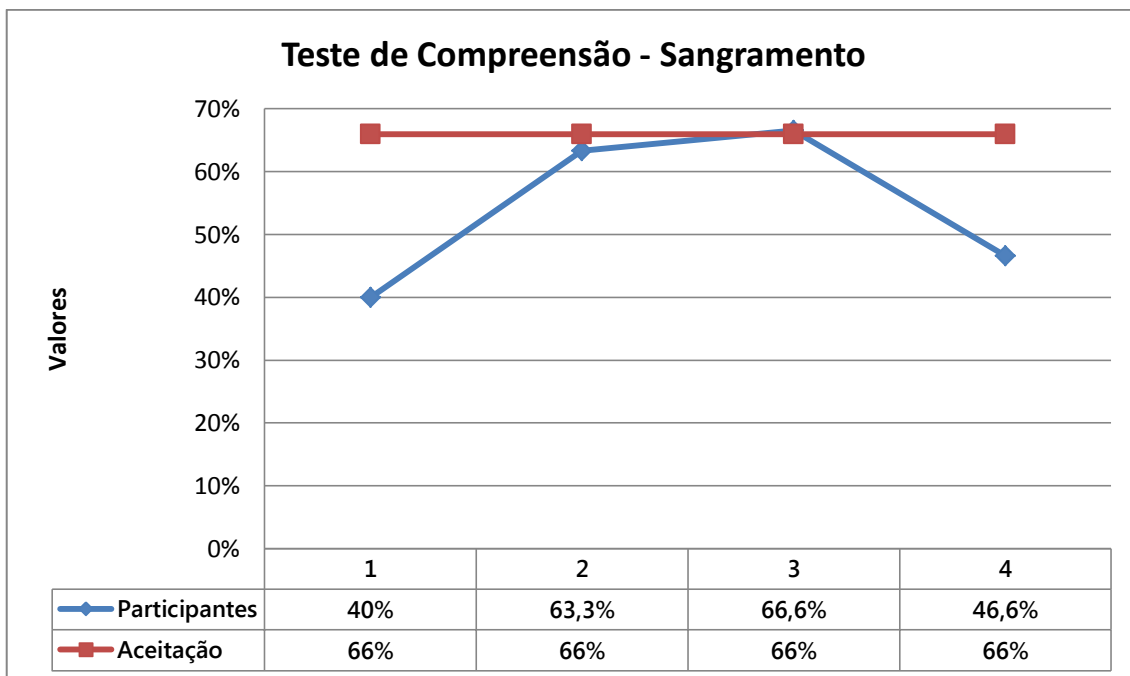


Gráfico 2: Teste de Compreensão – Referente Sangramento. Fonte: Elaborado pelo Autor.



Figura 22: Símbolos da condição sangramento utilizados nos testes.

Quanto ao referente de **envenenado** (Figura 23), os símbolos 1 e 3 conseguiram ultrapassar o grau de aceitação, com o último atingido a nota máxima, 100%. Contudo, os símbolos 2 e 4 obtiveram péssimos graus de compreensibilidade. Cada qual atingiu, respectivamente, 23,3% e 46,6%, notas bem abaixo do grau mínimo de aceitação. Dito isso, estes símbolos são caracterizados como inaptos para uso (Gráfico 3).

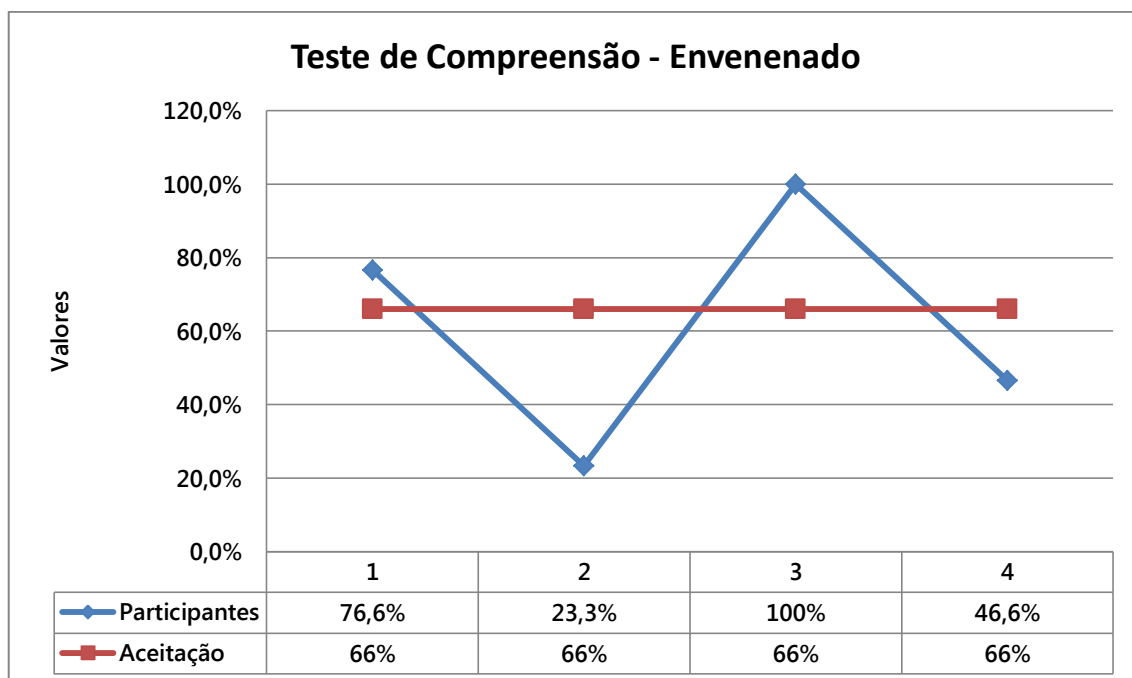


Gráfico 3: Teste de Compreensão – Referente Envenenado. Fonte: Elaborado pelo Autor.



Figura 23: Símbolos da condição envenenado utilizados nos testes.

Novamente, apenas um referente atingiu um bom grau de aceitação. Dessa vez trata-se do status **almadiçoado** (Figura 24), na qual, apenas o símbolo 1 ultrapassou a nota mínima sugerida pelo teste, obtendo este 72,2%. O símbolo 2, ainda que abaixo da média, alcançou um grau próximo da aceitação, com 63,3%. Os demais, contudo, obtiveram péssimos índices de compreensibilidade. O símbolo 3 atingiu 53,3% e o símbolo 4, 33,3%, caracterizando o uso destes símbolos como indevido (Gráfico 4).

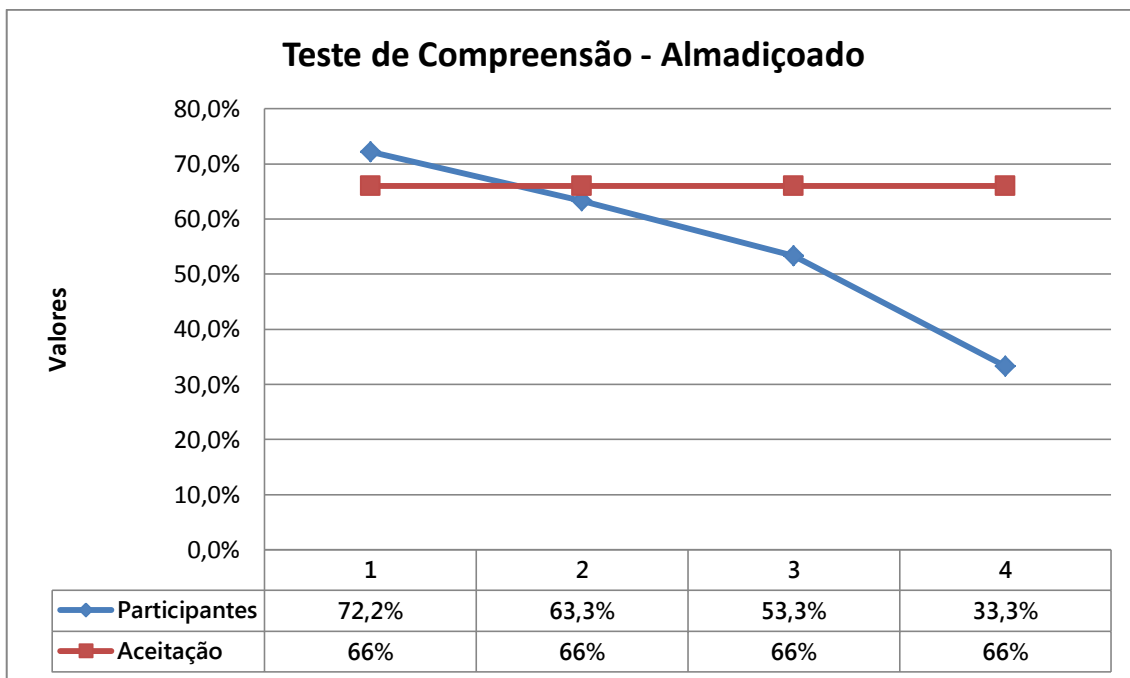


Gráfico 4: Teste de Compreensão – Referente Almadiçoado. Fonte: Elaborado pelo Autor.



Figura 24: Símbolos da condição amaldiçoado utilizados nos testes.

Tratando-se do referente **atordoado** (Figura 25), os símbolos 2 e 3 ultrapassaram o grau mínimo de aceitação. Os símbolos 1 e 4, por outro lado, obtiveram graus baixos de compreensibilidade. Estes últimos, obtiveram, respectivamente, 46,6% e 60%, o que os caracteriza como indevidos para uso (Gráfico 5).

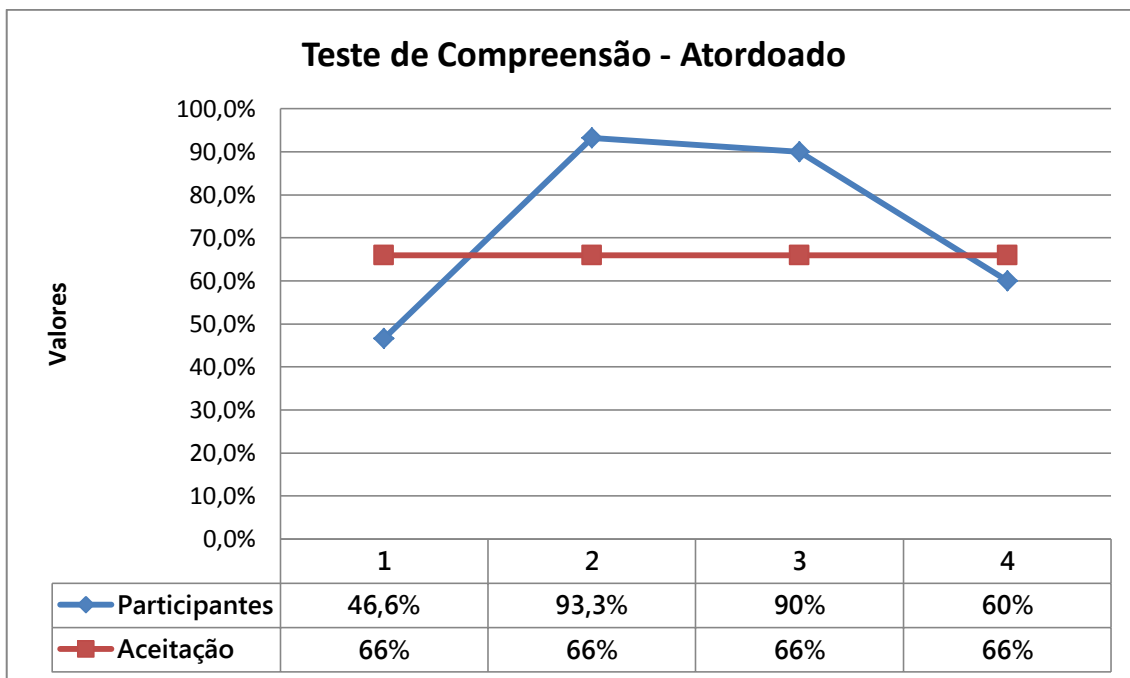


Gráfico 5: Teste de Compreensão – Referente Atordoado. Fonte: Elaborado pelo Autor.



Figura 25: Símbolos da condição atordoado utilizados nos testes.

Por último, o status **silenciado** (Figura 26) obteve 3 símbolos que ultrapassaram o grau de aceitação, sendo estes os símbolos 1, 2 e 3. Com isso, apenas o símbolo 4 não atingiu um bom grau de compreensibilidade (53,33%), o que torna o seu uso indevido para jogos digitais (Gráfico 6).

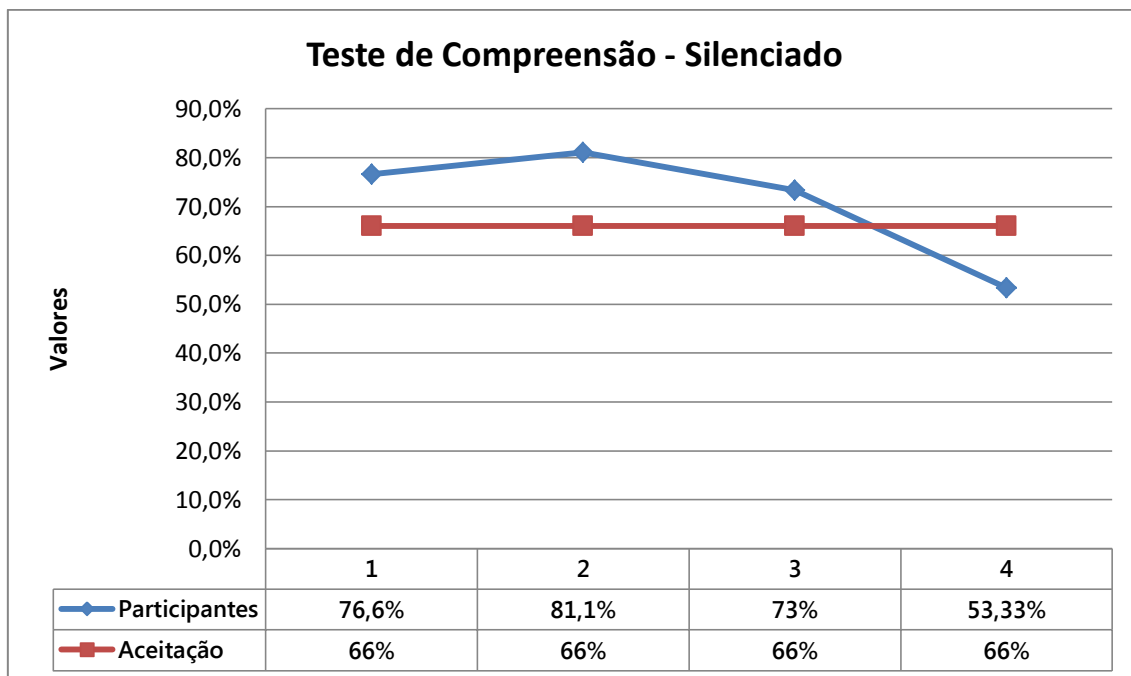


Gráfico 6: Teste de Compreensão – Referente Silenciado. Fonte: Elaborado pelo Autor.



Figura 26: Símbolos da condição silenciado utilizados nos testes.

De modo geral, os resultados apontam que os referentes do status adormecido são compreensíveis e não apresentam problema de interpretação, visto que todos os símbolos ultrapassam o grau mínimo de aceitação. Os símbolos da condição silenciado também são, na generalidade, compreensíveis, com apenas um deles não atingido uma boa taxa de compreensibilidade. Quanto aos status atordoado e envenenado, estes se subdividiram em igual. Cada qual garantiram 2 símbolos com boa taxa de compreensibilidade e 2, que não alcançaram esta posição. Por últimos, os referentes das condições sangramento e amaldiçoado apresentam problemas graves de compreensibilidade, o que os condiciona como indevidos para utilização. Estes possuíram apenas um símbolo compreensível, que ultrapassam razoavelmente o grau de aceitação.

4.3.2 Análise por Jogo

Analisando, especificamente, pelos jogos de onde os símbolos foram coletados, os gráficos a seguir, irão apontar, quais referentes, de cada título atingiram o

grau mínimo de aceitação delimitado pelo teste de Formiga (2011). No primeiro RPG Digital, *South Park: The Stick of Truth*, os referentes coletados foram: adormecido, sangramento, atordoado e envenenado (Figura 27). Observa-se no gráfico 7, que apenas os referentes de adormecido e atordoado ultrapassaram o grau mínimo de aceitação, obtendo cada, respectivamente, 86,6% e 93,3%. Os referentes de sangramento e envenenado, todavia, não obtiveram notas boas, indicando os seus baixos níveis de compreensibilidade. O jogo, dessa forma, apresenta um desbalanceamento, quanto ao uso dos símbolos, dado a divisão, por igual, dos referentes quanto à aceitação mínima do teste.

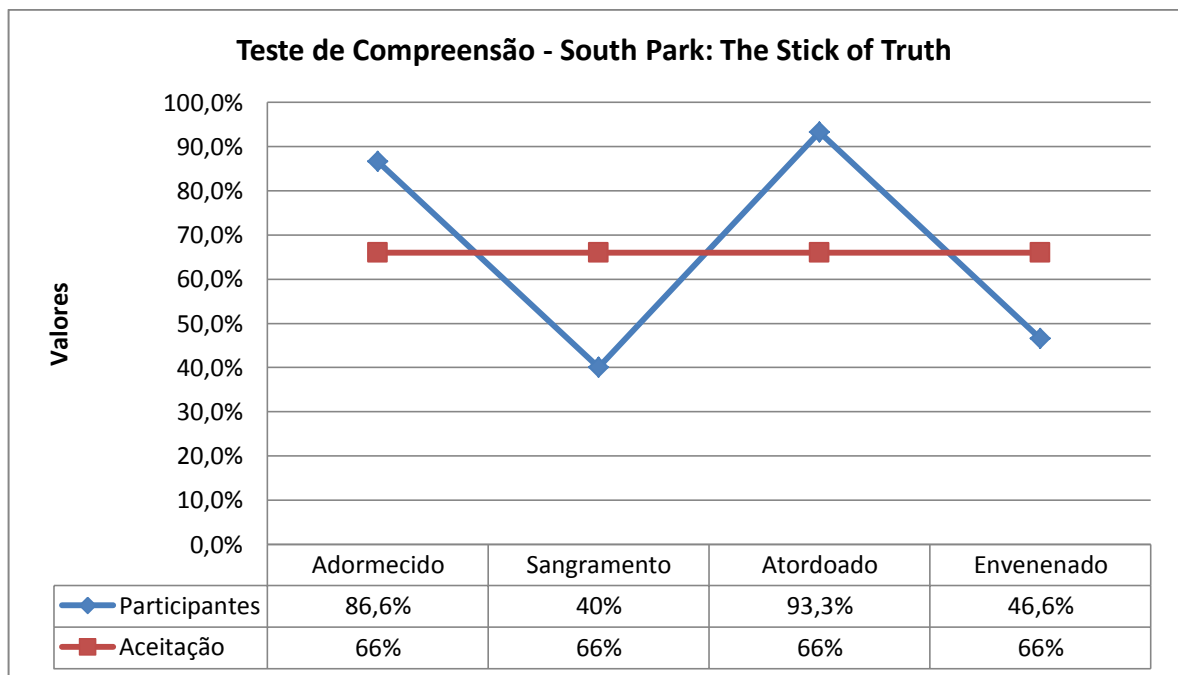


Gráfico 7: Teste de Compreensão do jogo South Park: The Stick of Truth. Fonte: Elaborado pelo Autor.



Figura 27: Símbolos do jogo South Park utilizados nos testes.

Quanto ao jogo *Dark Souls*, 2 referentes foram utilizados no teste: amaldiçoado e envenenado (Figura 28). O primeiro não atingiu um bom grau de compreensibilidade, obtendo apenas 53,3%. O segundo, contudo, ultrapassou a nota mínima de

aceitação, com 76,6% (Gráfico 8). Novamente, um jogo apresenta símbolos, de maneira equivalente, que tanto possuem um bom grau de aceitação, quanto ruim.

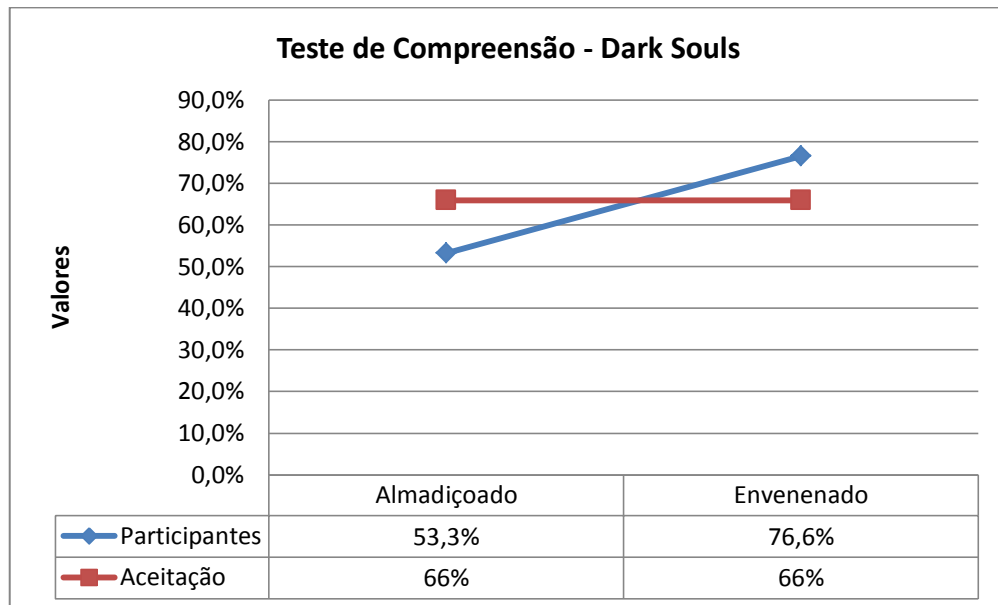


Gráfico 8: Teste de Compreensão do jogo Dark Souls. Fonte: Elaborado pelo Autor.

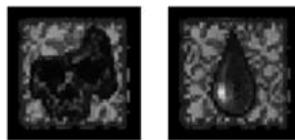


Figura 28: Símbolos do jogo Dark Souls utilizados nos testes.

No caso seguinte, 5 referentes foram obtidos do jogo *Tree of Savior*, que são: almadidoado, silenciado, adormecido, atordoado e sangramento (Figura 29). Em geral, o jogo apresenta uma boa taxa de compreensibilidade (Gráfico 9), visto que apenas 1, dos 5 símbolos, não atinge o grau mínimo de aceitação do teste (46,6%). Além disso, trata-se do referente sangramento, que, na generalidade dos resultados, saiu-se pior quando comparado com as demais condições, indicando que este não apresenta, de modo geral, uma boa representação e exibição nos jogos de RPG digitais.

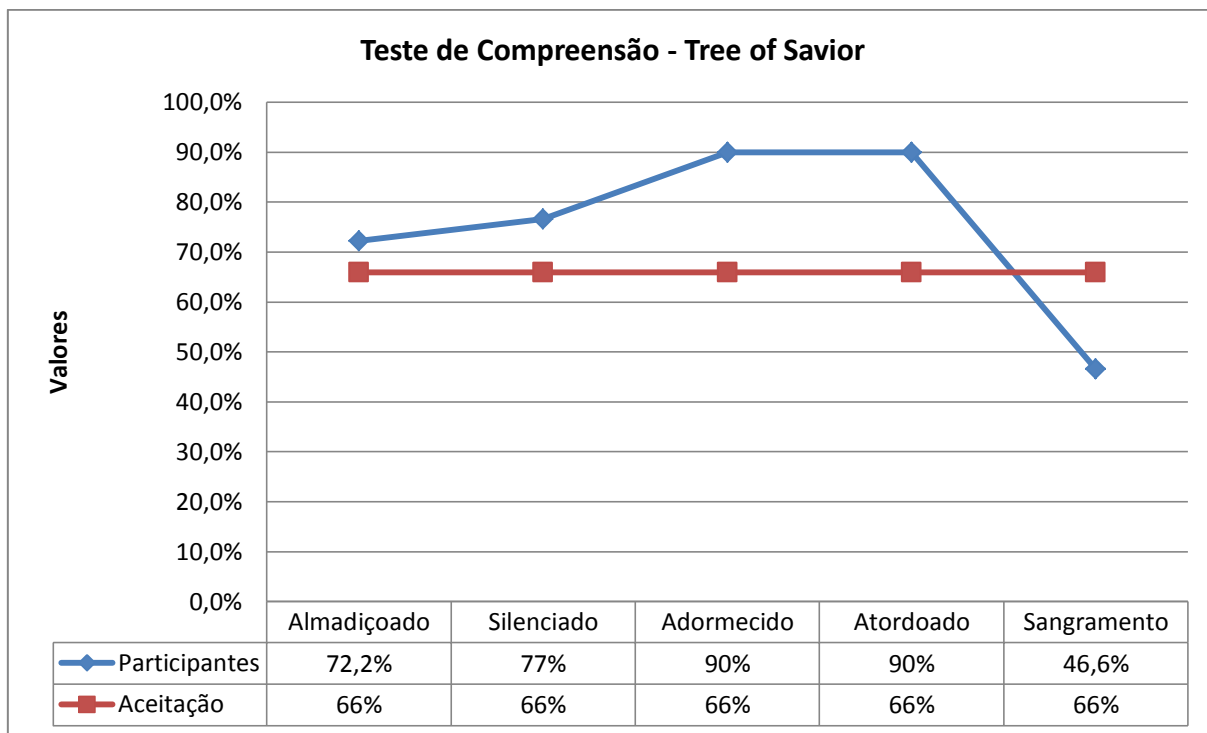


Gráfico 9: Teste de Compreensão do jogo Tree of Savior. Fonte: Elaborado pelo Autor.



Figura 29: Símbolos do jogo Tree of Savior utilizados nos testes.

Coletaram-se 4 referentes do jogo *Monster Hunter: World*, que são as condições atordoado, envenenado, sangramento e adormecido (Figura 30). Este RPG digital, assim como o primeiro caso, obteve dois referentes que ultrapassaram o grau de aceitação, enquanto dois ficaram abaixo desta taxa. Estes últimos tratam-se das condições atordoado e envenenado. Além do mais, vale ressaltar que *Monster Hunter: World* foi o único jogo que apresentou um referente de sangramento que alcançou uma boa taxa de compreensibilidade (Gráfico 10).

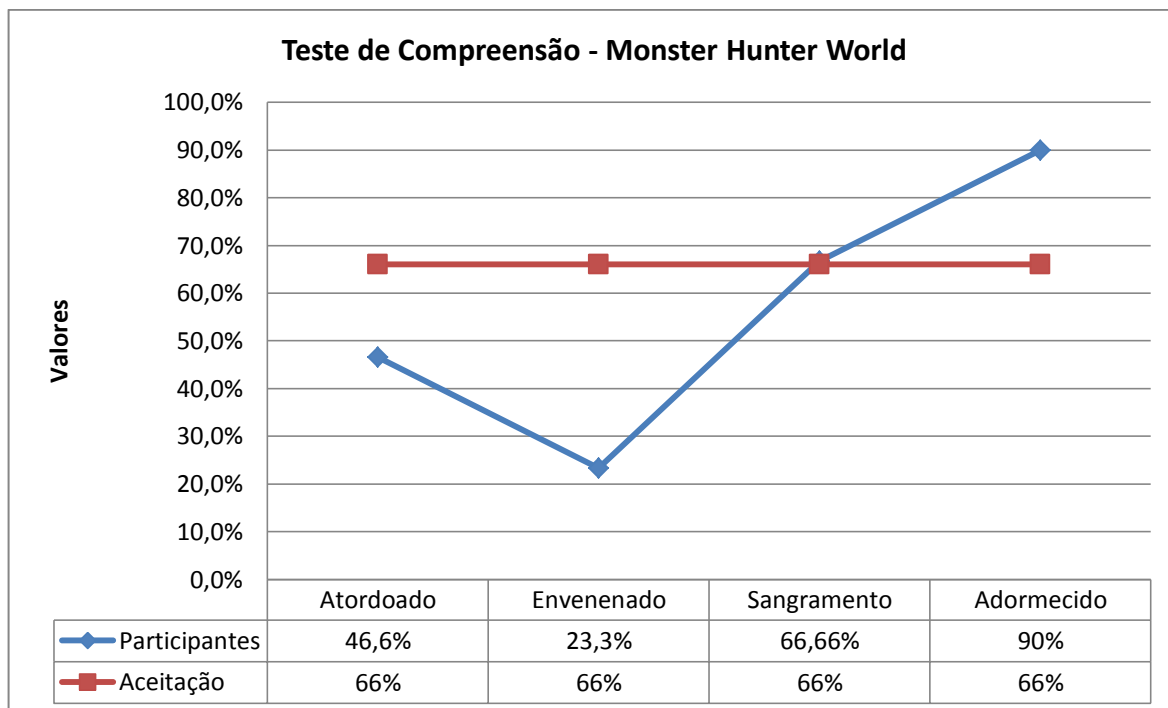


Gráfico 10: Teste de Compreensão do jogo Monster Hunter World. Fonte: Elaborado pelo Autor.



Figura 30: Símbolos do jogo Monster Hunter World utilizados nos testes.

O mesmo quadro se repete nos símbolos de *Divinity Original Sin II* (Figura 31), na qual 2 atingem bons graus de compreensibilidade, sendo estes as condições silenciado e envenenado. Cabe destacar que este último foi o único a atingir a nota máxima em todo o teste (100%), o que o coloca na posição de parâmetro na construção de novos símbolos para o referente envenenado. As demais condições, sangramento e amaldiçoado que, em termos gerais, são as piores em termos de compreensibilidade, repetem o baixo grau de aceitação neste jogo (Gráfico 11).

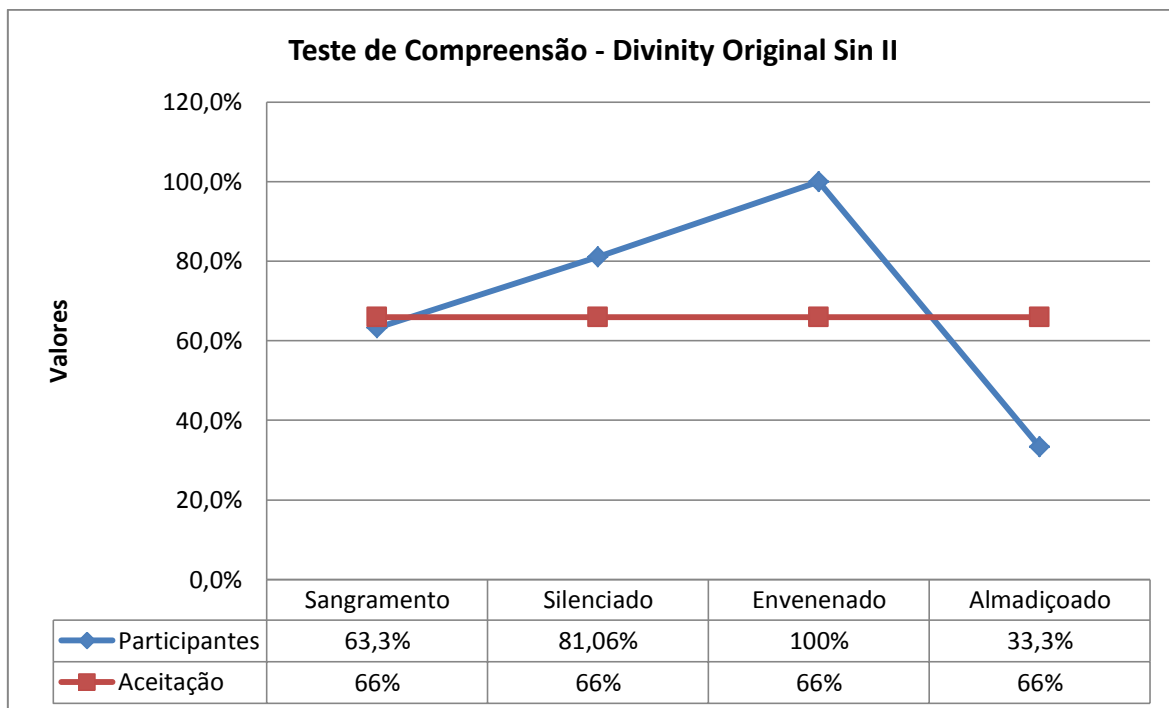


Gráfico 11: Teste de Compreensão do jogo Divinity Original Sin II. Fonte: Elaborado pelo Autor.



Figura 31: Símbolos do jogo Divinity Original Sin II utilizados nos testes.

Dragon's Dogma, todavia, não conseguiu atingir o grau de aceitação entre os 2 referentes utilizados no teste (Figura 32). Acima disso, foi o único jogo na qual o símbolo da condição silenciado não alcançou o grau de aceitação. O que aponta um mau uso e elaboração dos símbolos neste título (Gráfico 12).

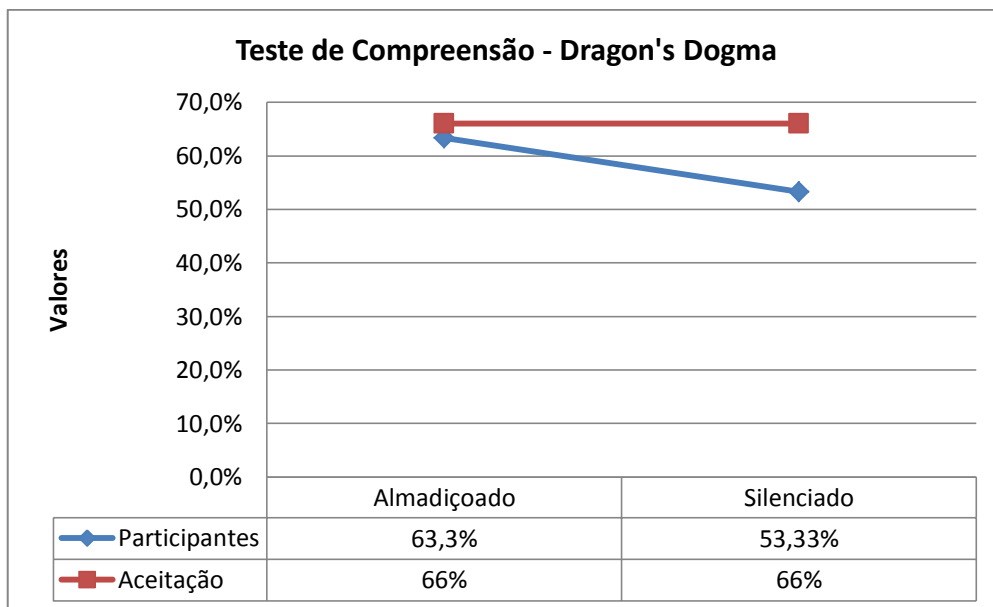


Gráfico 12: Teste de Compreensão do jogo Dragon's Dogma. Fonte: Elaborado pelo Autor.



Figura 32: Símbolos do jogo Dragon's Dogma utilizados nos testes.

Por último, o jogo *Smite* (Figura 33) apresenta, em termos gerais, uma boa taxa de compreensibilidade, visto que 2, dos 3 referentes, ultrapassam o grau de aceitação (Gráfico 13). O que não o atinge, contudo, conseguiu obter uma nota relativamente razoável (60%).

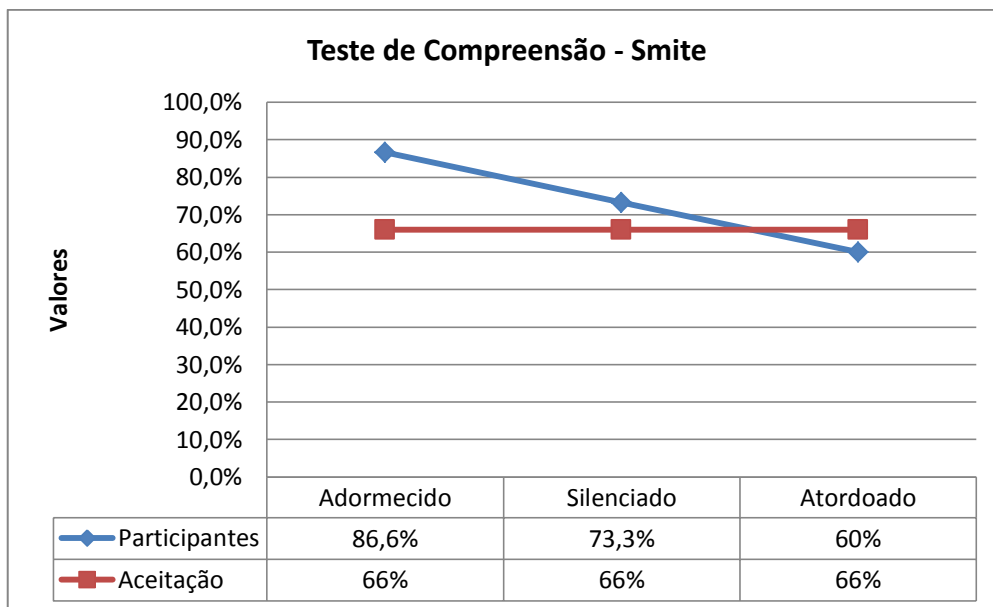


Gráfico 13: Teste de Compreensão do jogo Smite. Fonte: Elaborado pelo Autor.



Figura 33: Símbolos do jogo Smite utilizados nos testes.

Em suma, o jogo *Tree of Savior* apresenta a melhor taxa de compreensibilidade entre os seus referentes, indicando um bom uso e fácil interpretação de seus símbolos gráficos dentro da mecânica “Efeitos de Status”. *Smite* também obteve boas taxas de aceitação. Em contrapartida, *Dragon’s Dogma* não conseguiu atingir tais parâmetros entre seus referentes, sendo o pior entre os elencados para o teste. Por fim, os demais se subdividiram, apresentando tanto referentes com fáceis interpretações, quanto àqueles que não ultrapassaram o grau mínimo de aceitação. É o caso dos jogos *South Park: The Stick of Truth*, *Dark Souls*, *Divinity Original Sin II* e *Monster Hunter: World*.

4.4 Recomendações para o Design de Símbolos em RPGs Digitais

A seguir, serão listadas as diretrizes propostas para o design de símbolos, levando em consideração os resultados obtidos nas etapas anteriores. Para melhor organização, as recomendações foram divididas por interface, símbolos e a própria mecânica dos “Efeitos” e ‘Condições de Status’.

a) Interface

- Os símbolos primários dos “Efeitos de Status” devem ser exibidos nas margens, próximos das principais informações do jogo, como indicadores de saúde, vigor, mana, etc. Caso haja mais de um meio de exibição, os símbolos derivados ou secundários podem ser exibidos próximos dos personagens afetados pelas condições, desde que sejam compactos e não poluam a tela ou prejudiquem a comunicação com o usuário;
- Os jogos do gênero RPG digital devem fornecer opções secundárias ou alternativas para os jogadores adquirirem informações sobre os “Efeitos de Status”, como menus com descrições detalhadas das condições;
- Utilizar a linguagem escrita, preferencialmente, em formato de sigla, para reforçar a semântica do símbolo. Contudo, deve-se priorizar este modelo configuracional quando o jogo for localizado globalmente e possuir várias opções de linguagem. Além disso, a sigla/língua escrita deve estar localizada junto do(s) símbolo(s) ou do(s) personagem(s);
- Utilizar outros recursos visuais para ressaltar a semântica das condições, como colocar uma vinheta preta na tela, quando a condição “cego” for ativada, ou distribuir gotas de sangue nas bordas da interface, para indicar que o personagem está sob a condição ‘sangramento’.

b) Símbolos

- Devem ser claros para evitar erros e interpretação de ambiguidade e possuir atributos de simplicidade, clareza e consistência (HIRATSUKA, 1996);
- Estabelecer e respeitar a identidade visual do jogo na composição de todos os símbolos (HIRATSUKA, 1996);

- É aconselhável que os símbolos gráficos possuam contornos ou silhuetas, para separar, delimitar e organizar as informações referentes aos efeitos e condições, sem causar obstruções visuais;
- É imprescindível o uso de cores que devem estar de acordo com a semântica das condições, como, por exemplo, o verde para o efeito “envenenado” e preto para ‘cego’. Adotar o estudo da semiótica e a psicologia das cores para este recurso;
- Quando se trata de um conceito abstrato, como bem presentes nos casos de condições e status dos RPGs digitais, deve-se utilizar objetos relacionados, analogias, metáforas e figuras de linguagem (HORTON, 1994).

c) Condições ou Efeitos de Status

- Utilizar elementos relacionados à caveira e bolhas para a projeção dos símbolos referentes à condição envenenada, em conformidade com o referente de *Divinity Original Sin II* (Figura 34), a qual obteve 100% de aceitação no teste de compreensibilidade;



Figura 34: Referente de envenenado do jogo Divinity Original Sin II.

- Adotar a letra “z” para a projeção de símbolos relacionados ao status adormecido, visto que, os resultados dos testes apontam este elemento como de fácil associação e interpretação para esta condição (Figura 35);

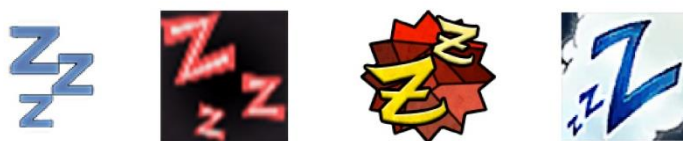


Figura 35: Referentes da condição adormecido utilizados no teste de compreensão e com bom grau de aceitação.

- Apropriar-se dos elementos vistos no referente sangramento do jogo *Monster Hunter: World*, que fazem alusão a marcas de ferimento, arranhões, garras, etc. Cabe também destacar que este referente foi o único a atingir um bom grau de aceitação no teste de compreensibilidade, obtendo 66,66% (Figura 36);



Figura 36: Referente da condição sangramento coletada do jogo *Monster Hunter: World*.

- Utilizar estrelas para a condição atordoado com formas circulares em seu entorno. Contudo, deve-se ter cuidado em sua elaboração, visto que durante a realização dos testes alguns participantes confundiram os ícones com status benéficos para o personagem. Os dois primeiros referentes da figura 37 abaixo, obtiveram baixos graus de aceitação no teste e suas configurações devem ser evitadas, como as estrelas isoladas, por exemplo. Os dois últimos, todavia, alcançaram boas taxas de compreensibilidade e podem ser utilizados como referência na elaboração de símbolos para a condição atordoado;

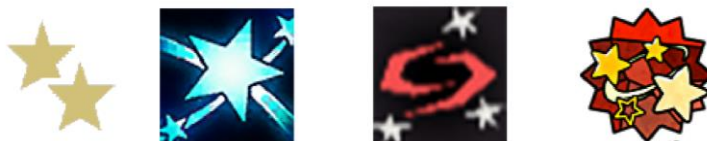


Figura 37: Referentes da condição atordoado utilizados no teste de compreensão.

- É indicado fazer alusão ao *voodoo* na condição amaldiçoado, visto que apenas o referente que realiza essa analogia conseguiu ultrapassar o grau de aceitação do teste (Figura 38).



Figura 38: Referente da condição amaldiçoado do jogo *Tree of Savior*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No que se referem os símbolos dos “Efeitos de Status”, os resultados e levantamentos apontam que há dificuldades e obstáculos para interpretação de seus significados. E ainda que sejam elementos essenciais para o funcionamento do gênero RPG digital, assim como artifícios primordiais para a comunicação do jogo, não são utilizados de maneira apropriada.

Como visto, os símbolos gráficos são compactos, fáceis de serem detectados, percebidos em situações adversas e identificados acuradamente em relances. Princípios ideais para o comportamento do gênero RPG, que é alimentado constantemente por dados e informações primordiais para o funcionamento do jogo. Contudo, tais regras não estão sendo devidamente respeitadas, vistos as dificuldades encontradas e destacadas nas análises das interfaces dos RPG digitais, das entrevistas, dos questionários, e do teste de compreensibilidade.

Quanto ao último, os resultados apontaram que os referentes do status adormecido e silenciado são os mais compreensíveis e fáceis de serem interpretados. Os símbolos das condições sangramento e amaldiçoado, todavia, apresentam problemas graves de compreensibilidade, o que os condiciona como indevidos para utilização. No que se refere no quadro dos jogos, *Tree of Savior* e *Smite* foram os títulos que obtiveram as melhores taxas de compreensibilidade entre os seus referentes. Enquanto o jogo *Dragon's Dogma* saiu-se pior no teste.

Todas as informações adquiridas ajudaram a delimitar e construir as diretrizes básicas para o design de símbolos nestes jogos, especificamente no quadro dos “Efeitos” ou ‘Condições de Status’. As recomendações foram segregadas em 3 diferentes categorias interface, símbolos e efeitos ou condições de status, a fim de facilitar a compreensão aos futuros apropriadores destas diretrizes, como possíveis desenvolvedores de jogos ou profissionais da iconografia.

Para estudos futuros, visa-se aprofundar, com novas análises, os resultados, aqui, levantados, utilizar outros jogos do gênero RPG digital e explorar referentes não mencionados para expandir os horizontes da pesquisa. Por último, desenvolver símbolos para validar, na prática, as diretrizes elencadas no estudo.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L. et al. **Ensino On-line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas.** In: ELES'04: ELEARNING NO ENSINO SUPERIOR, 4, 2004. **Anais...** Aveiro, Portugal, 2004.
- ARAUJO, R. P. **Imersão e Heads-Up Displays (HUDs) em videogames.** Brasília, DF. 2014.
- ARAUJO, R. P; SOUTO, V. T. **Efeitos do heads-up display no processo de imersão: uma pesquisa com jogadores.** In: CIDI, INFORMATION DESIGN INTERNATIONAL CONFERENCE, 7. São Paulo: Blucher, 2015.
- ARRUDA FILHO, M. P. **O papel do designer na construção de jogos narrativos que promovem a imersão dos seus jogadores: uma análise de Heavy Rain.** In: ERGOTRIP DESIGN: DESIGN, ERGONOMIA E INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR, 5., 2016. Natal. **Anais...** Rio de Janeiro: Rio Books, 2016. p. 206-215.
- BALASUBRAMANIAN, Nathan; WILSON, Brent G. Games and Simulations. In: SOCIETY FOR INFORMATION TECHNOLOGY AND TEACHER EDUCATION INTERNATIONAL CONFERENCE, 2006. Proceedings...v.1. 2006. Disponível em: . Acesso em: 23 dez. 2007.
- BETTOCCHI, E.; KLIMICK, C. **O lugar do virtual no RPG, o lugar do RPG no Design.** In: II SIMPÓSIO DO LABORATÓRIO DA REPRESENTAÇÃO SENSÍVEL: ATOPIA, 2003, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Laboratório da Representação Sensível - Puc-Rio, 2003.
- BITTENCOURT, J. R; GIRAFFA, L. M. **Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando Role-Playing Games.** In: XIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - NCE - IM/UFRJ, 2003.
- BRANDÃO, A.L. et al. **Planejamento gráfico de Interface para um jogo RPG educacional para Computadores.** Brasil, 2004.
- BRANCO, M. A; PINHEIRO, C. M. P. **Entre Combos e Enigmas.** Sessões do Imaginário, Porto Alegre, v. 14, dez., 2005.
- BRUGGER, C. **Public information symbols: a comparison of ISO testing procedures.** In: Visual information for everyday use. Annual Meeting. The Netherlands: Stichting Public Graphics Research, 1994.
- CAPCOM. **Resident Evil: Revelations 2.** [Tóquio]: Capcom, 2015.
- CARDOSO, M. C. **Ícones em interfaces gráficas: uma sistematização de abordagens de avaliação.** 2013. Dissertação (Design) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis.

CARVALHO, L. **Jogos Eletrônicos e Comunicação: uma Análise de *Braid***. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – XVIII - Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. Bauru – SP, 2013.

CD PROJEKT RED. **The Witcher 3: Wild Hunt**. [Polônia]: CD Projekt, 2015.

EASTERBY, R. S. **The grammar of sign systems**. Revista Print, 13. 1969. P. 32-35.

FAGERHOLT, E.; LORENTZON, M. **Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games**. 2009. Tese (Engenharia e Ciência da Computação) – Chalmers University of Technology, Göteborg, Sweden, 2009.

FORMIGA, E. **Símbolos Gráficos**. São Paulo: Blucher, 2011.

FROMSOFTWARE. **Dark Souls**. [Tóquio] Bandai Namco, 2011.

FROMSOFTWARE. **Dark Souls III**. [Tóquio] Bandai Namco, 2016.

GALATO, F.; JUST, M. C.; GALATO, D.; SILVA, W. B. **Desenvolvimento e Validação de Pictogramas para o Uso Correto de Medicamentos: Descrição de um Estudo-Piloto**. Acta farmacéutica bonaerense - vol. 25 n° 1. Buenos Aires, 2006. ISSN 0326-2383.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (Org.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GUERRA, F.; NASCIMENTO, G. **Estudo de imersão nas narrativas dos jogos eletrônicos: The Last of Us e Heavy Rain**. III Congresso Internacional Red INAV / V Encontro Ibero-americano de Narrativas Audiovisuais. Universidade Estadual Paulista – Unesp, Bauru, Brasil, 28 a 30 de março de 2016.

HIRATSUKA, T. P. 1996. **Contribuições da Ergonomia e do Design na Concepção de Interfaces Multimídia**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis.

HORTON, W. 1994. **O livro do Ícone: Símbolos Visuais para sistema de computador e documentação**. New York: John Wiley & Sons.

HUANG, S. M.; SHIEH, K. K.; CHI, C. F. **Factors affecting the design of computer icons**. International Journal of Industrial Ergonomics 29: 211-218.

ISBISTER, K. **Better game characters by design: a psychological approach**. São Francisco: Elsevier Inc, 2006.

IIDA, I.; GUIMARÃES, L. B. de M. **Ergonomia: projeto e produção**. São Paulo: Blucher, 2016.

LIMA, M. J. O. **Pesquisa e desenvolvimento da interface de um jogo para a plataforma android**. Lavras – MG, 2013.

MAGNI, L. F. **Narrativas interativas em jogos digitais**: uma análise dos caminhos alternativos em Heavy Rain. NAMID/UFPB, nov, 2014.

MANGIRON, C.; O'HAGAN, M. **Localização de Jogos**: Libertando a Imaginação com Tradução “Restrita”. In: TRADUÇÕES, GAMES E TRADUÇÃO, v. 5, 2013. Florianópolis, out. 2013, p. 68-85.

MARTYNIUK, V. L.; LARUCCIA, M. M. **Games**: Entretenimento, Mídia e Cultura. In: SIGNOS DO CONSUMO, SÃO PAULO – v.7, n.1, jul. 2015. p. 69-84.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NEVES, J.V.M. **Jogos Olímpicos**: a influência da imagem corporativa nos sistemas pictográficos. In: Conferência Internacional em Design e Artes Gráficas, 2, Tomar, 24-26 de Outubro - Desafios conceituais para o design e a produção gráfica: Livro de Actas. Lisboa, 2012: ISEC. p. 223-225. ISBN 978-989-97491-5-3.

NPB Group. **New Report from the NPB Group provides in-depth view of Brazil's gaming population**. Port Washington, NY, October 12, 2015. Disponível em: <<https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/>>. Acesso em: 28 nov. 2017.

OBSIDIAN ENTERTAINMENT. **South Park: The Stick of the Truth**. [Califórnia]: Ubisoft, 2014.

PICCINI, M.S. **“Fiz por querer”**: O papel das escolhas do jogador na construção do sentido em narrativas de jogos digitais. 2012. 108 f. Tese (Doutorado em Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

PILLON, C. B. **Requisitos para o desenvolvimento de jogos digitais utilizando a interface natural a partir da perspectiva dos usuários idosos caidores**. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

PINHEIRO, C. M. P. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. Rio Grande do Sul. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

PRIMO, A.; CASSOL, M. B. F. **Explorando o conceito de interatividade**: definições e taxonomias. Revista Brasileira de Informática na Educação, UFRGS-RS, v. 2, n.2, p. 65-80, 1999.

PRODANOV, C., FREITAS, E. **Metodologia do Trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do Trabalho acadêmico. 2ª ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo**: Fundamentos do design de jogos. São Paulo: Edgard Blucher, 2012, v.1.

SICART, M. **Defining Game Mechanics**. In: **Game Studies**: The International Journal of Computer Game Research. Volume 8, Issue 2, Dezembro de 2008. Disponível em: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Acesso em: 30/04/2013.

STRECK, M.; FRAGOSO, S. **Um Framework para a Criação e Avaliação de Personagens para Games Interativos**. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 11. Rio Grande do Sul: Blucher, 2014.

SQUARESOFT. **Final Fantasy X**. [Tóquio]: Square, 2001.

SQUARE ENIX. **Final Fantasy X-2**. [Tóquio]: Square Enix, 2003.

SQUARE ENIX. **Final Fantasy XII**. [Tóquio]: Square Enix, 2006.

SQUARE ENIX. **Lightning Returns: Final Fantasy XIII**. [Tóquio]: Square Enix, 2013.

TOBALDINI, M. A.; BRANCHER, J. D. **Um RPG educacional computadorizado e missões contextualizadas com seus ambientes**. In: Seminário de Computação, 15, 2006, Blumenau. **Anais...** Blumenau: 2006. p 85-96.

XAVIER, G. **A condição eletrolúdica**: Cultura visual nos jogos eletrônicos. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2010.

WIZARDS OF THE COAST. **Dungeons and Dragons – Livro do Mestre: Livro de regras básicas 2**. São Paulo. 2003.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO

Questionário sobre Compreensibilidade dos Símbolos Gráficos Referentes aos Efeitos De Status em Jogos de RPG Digitais

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

TERMO DE ESCLARECIMENTO E CONSENTIMENTO LIVRE

Por meio deste Termo, concordo em participar da pesquisa intitulada Questionário sobre Compreensibilidade dos Símbolos Gráficos referentes aos Efeitos De Status em Jogos De RPG Digitais, desenvolvida por Moisaníel Pimentel Arruda Filho, sob orientação da Profa. Dra. Lívia Flávia de Albuquerque Campos.

A pesquisa tem como foco investigar a compreensibilidade dos símbolos gráficos que representam os "Efeitos de Status" ou "Condições de Status". Além disso, analisar a eficácia de suas representações em tela e detectar possíveis falhas nessa comunicação entre o jogador e o sistema do jogo.

Durante a pesquisa, serão solicitadas informações acerca do perfil do participante, como idade, sexo, profissão, dentre outras. Em seguida, o participante preencherá questionários acerca de sua experiência com o gênero de jogo e os símbolos gráficos que representam os "Efeitos de Status".

Ao assinar este documento, declaro ter conhecimento dos objetivos estritamente acadêmicos da pesquisa, visando colaborar para o avanço das discussões sobre a temática. Fui esclarecido(a) que o uso das informações por mim oferecidas se fará de forma anônima, por meio de questionário ou entrevista, não havendo quaisquer riscos ou custos.

Resumindo: Efeito de Status em RPG

Os "Efeitos de Status" ou "Condições de Status" são quase sempre partes inerentes dos jogos do gênero de RPG e são responsáveis por alterarem as habilidades de criaturas e personagens em diversas maneiras, normalmente consequências de algum encantamento ou efeito, que podem ser provenientes do uso de equipamentos ou outros artefatos. A maioria das condições são desfavoráveis às suas vítimas, como o status "envenenado" e "sonolento", porém, algumas podem ser vantajosas, como o efeito de "invisibilidade" e "regeneração". Ambas afetam o ritmo da batalha e são essenciais para a derrota ou vitória de seus personagens.

Seção Perfil do Respondente:

Por favor, responda toda a seção 1 antes da realização dos testes, assinalando apenas uma das opções de cada questão.

- Idade
- Gênero
- Escolaridade
- Profissão (Caso você seja um(a) estudante ou professor, identificar o seu curso ou área)
- Há quanto tempo você joga RPG (Digital)?

Seção do Questionário:

Considere a sua experiência com jogos de RPG digitais para responder as seguintes perguntas.

1. No geral, você considera os símbolos de Efeitos de Status fáceis de serem compreendidos?
2. Você já passou por dificuldades durante o jogo por não conseguir compreender os Efeitos de Status que afetavam o seu personagem? Se sim, Como foi?

3. Você já pausou o jogo para procurar informações sobre o significado de alguma Condição ou Status?
4. Você já finalizou um jogo sem conseguir compreender todos os Efeitos de Status que ele possuía?
5. Qual jogo você teve mais facilidade para compreender os seus Efeitos de Status? Por quê?
6. E qual jogo você teve mais dificuldade? Por quê?
7. Qual(is) Efeitos de Status você teve mais dificuldade para compreender em jogos de RPG?
8. Qual(is) Efeitos de Status você teve mais facilidade para compreender em jogos de RPG?
9. O que você acha que poderia melhorar a compreensibilidade dos Efeitos de Status durante o jogo?

Seção Final:

Assinale somente uma opção para cada afirmativa abaixo e escolha a opção que melhor se aplica à você e a sua experiência com os jogos do gênero RPG Digital.

() Discordo Totalmente () Discordo Parcialmente () Indiferente () Concordo Parcialmente () Concordo Totalmente

1. Considero os Efeitos de Status um elemento essencial para os jogos do gênero RPG
2. Considero eficiente a maneira que os símbolos de Efeitos de Status são apresentados na tela do jogo
3. Considero agradável a maneira que a mecânica dos Efeitos de Status são introduzidos aos jogadores
4. Preciso apenas dos símbolos gráficos para compreender o significado dos Efeitos de Status
5. Os símbolos gráficos representam bem o significado dos Efeitos de Status

Alguma consideração final sobre este estudo?

APÊNDICE B – ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA

Seção Perfil do Respondente:

- Idade
- Gênero
- Escolaridade
- Profissão (Caso você seja um(a) estudante ou professor, identificar o seu curso ou área)

Seção Entrevista:

- Onde você costuma procurar/observar as informações referentes aos Efeitos de Status?
- Você já passou por situações desfavoráveis por não compreender algum Símbolo referente aos Efeitos de Status?
- Você já pausou algum jogo de RPG para procurar informações a respeito de símbolos dos Efeitos de Status? Qual foi a frequência das pausas? Eram incômodas?
- O símbolo por si só consegue identificar a condição ou o Efeito de Status que afeta o seu personagem?
- Quais outras informações, além dos símbolos, o jogo proporciona para o entendimento da condição do personagem? Elas são mais efetivas?
- Já jogou algum RPG digital que utilizasse da linguagem escrita para ajudar ou especificar algum Efeito de Status?