



Universidade Estadual  
do Sudoeste da Bahia



V Simpósio de pesquisa e extensão em grupos colaborativos e cooperativos e V jornada de estudos do GEEM: 20 anos de histórias e pesquisas.

05 e 06 de novembro de 2024 – Vitória da Conquista – BAHIA - BRASIL

Grupo de Estudos em Educação Matemática (GEEM) / Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB)

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) / Programa de Apoio a Eventos no País (PAEP)

## DESENVOLVENDO UM JOGO COM *RPG MAKER*

Miguel Queiroz Lobo<sup>1</sup>  
Felipe Queiroz da Silva<sup>2</sup>

### RESUMO

Este relato descreve o desenvolvimento de um jogo utilizando o programa *RPG Maker*. Nele, é descrito todo o processo de aprendizado do uso de ferramentas de programação de jogos que culminou no desenvolvimento deste jogo, desde experiências iniciais com a plataforma *Scratch*, até a busca por ferramentas mais complexas. A transição para o *RPG Maker* proporcionou a criação de jogos com mecânicas mais elaboradas, sendo “Coração de Rubi”, o projeto mais desafiador. O relato destaca as dificuldades enfrentadas, como o desânimo pela complexidade do projeto e os problemas com animações e mecânicas de batalha. Apesar das pausas, o autor persistiu e completou o jogo, aprendendo importantes lições sobre planejamento, perseverança e autocrítica. O desenvolvimento do jogo também contribuiu para o aprimoramento da lógica de programação, criatividade e habilidades de escrita. A experiência reforçou a importância de metas realistas e do estímulo à programação entre os jovens, sendo recomendada tanto para o desenvolvimento pessoal quanto o acadêmico.

**Palavras-chave:** Programação Criativa. Desenvolvimento de Jogos. *RPG Maker*.

### Introdução

Eu sempre joguei jogos de videogame desde muito jovem, e tinha muita vontade de poder criar meus próprios jogos. Então, aos sete anos, meu pai, enquanto cursava uma Especialização em Jogos e Gamificação na Educação, me apresentou ao *Scratch*<sup>3</sup>, uma plataforma feita tanto para iniciantes aprenderem e criarem seus próprios jogos quanto para

<sup>1</sup> Colégio Cenecista Prof. Sérgio Ferreira - CNEC. E-mail: [miguelqueirozlobo@gmail.com](mailto:miguelqueirozlobo@gmail.com)

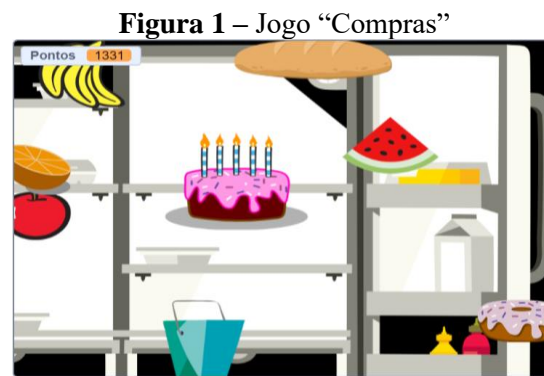
<sup>2</sup> Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB. E-mail: [mrfelipequeiroz@gmail.com](mailto:mrfelipequeiroz@gmail.com)

<sup>3</sup> Disponível em: <https://scratch.mit.edu/>. Acesso em: 13 set. 2024.

V Simpósio de pesquisa e extensão em grupos colaborativos e cooperativos e V jornada de estudos do GEEM: 20 anos de histórias e pesquisas.  
05 e 06 de novembro de 2024 – Vitória da Conquista – BAHIA - BRASIL

pessoas que já possuem experiência na área de desenvolvimento de jogos criarem projetos mais avançados.

No meu primeiro jogo desenvolvido no *Scratch*, o jogador controla uma sacola de supermercado e tinha vários produtos voando pela tela, e então, ele podia pegar apenas as frutas e comidas saudáveis, que te davam pontos, enquanto as outras coisas e comidas não-saudáveis faziam com que perdessem pontos, caso encostassem nelas.



Fonte: Desenvolvido pelos autores em <https://scratch.mit.edu/>.

Depois de alguns anos desenvolvendo no *Scratch*, desejei criar jogos mais complexos, porém, a plataforma por ser acessível, principalmente para iniciantes conseguirem criar seus primeiros jogos, tinha um sistema mais fácil de usar, mas também mais limitado. Nesse sentido, busquei outras plataformas para desenvolver meus jogos.

Foi quando meu pai me apresentou ao *RPG Maker*<sup>4</sup>, um *software* que permite a construção de RPG<sup>5</sup> eletrônicos sem a exigência de conhecimentos avançados de programação (Silva; Sant’Ana; Sant’Ana, 2024). Embora também tivesse suas limitações, ele tornava possível criar novos jogos com mecânicas bem diferentes. Além disso, como eu sempre gostei de jogos de RPG, esse programa acabou juntando duas coisas de que eu gosto, jogos e RPG, e assim, logo que baixamos sua versão mais recente, *RPG Maker MV*, comecei a assistir a vários tutoriais na internet sobre como usá-lo.

<sup>4</sup> Mais informações em: <https://www.rpgmakerweb.com/>. Acesso em: 13 set. 2024

<sup>5</sup> Sigla para *Roleplaying Game*, ou Jogo de Interpretação de Personagens. Trata-se de um jogo “de contar histórias nas quais os participantes interpretam personagens e interagem entre si resolvendo problemas e desafios” (Silva *et al.*, 2022, p.125).

V Simpósio de pesquisa e extensão em grupos colaborativos e cooperativos e V jornada de estudos do GEEM: 20 anos de histórias e pesquisas.  
05 e 06 de novembro de 2024 – Vitória da Conquista – BAHIA - BRASIL

Em pouco tempo, comecei a criar meu primeiro jogo no *RPG Maker*, “O Retorno de Diabolo”. Por se tratar do meu primeiro jogo nessa plataforma, eu não sabia tanto, então ele era bem limitado. Os cenários eram sem vida e com poucos detalhes, senti muita dificuldade para fazer as movimentações dos personagens NPC<sup>6</sup>, e, por não estar gostando muito do resultado, parei o projeto pela metade.

Após isso, comecei a criar vários outros projetos para testar e aprender, buscando por tutoriais na internet e outros projetos desenvolvidos no *software*. A partir daí, criei um jogo chamado “Experimento 667”, um jogo de terror que contava a história de um grupo de militares que invadem uma casa abandonada no meio de uma floresta para investigar uma série de desaparecimentos próximos ao local.

Terminar esse jogo me ajudou muito a ter vontade de criar meu próximo, porém, dessa vez, quis fazer um que fosse realmente grande. Assim, comecei o desenvolvimento do jogo que relatarei no tópico seguinte, “Coração de Rubi”.

## Coração de Rubi

O jogo Coração de Rubi (Figura 2) é ambientado em um mundo de RPG de Tormenta 20<sup>7</sup>, que jogo com meu pai. Após assistir a diversos vídeos, senti que já estava preparado para começar a criá-lo, e comecei criando o protagonista: Ezra, um jovem que mora com seus pais na cidade de *Valinor*, e todas as manhãs treina com seu avô na floresta.

Figura 2 – Mapa inicial de Coração de Rubi



Fonte: Desenvolvido pelos autores.

<sup>6</sup> Sigla para *non-player characters*, personagens não-jogadores, em inglês.

<sup>7</sup> Mais informações em: <https://jamboeditora.com.br/>. Acesso em 13 set. 2024.



Universidade Estadual  
do Sudoeste da Bahia



V Simpósio de pesquisa e extensão em grupos colaborativos e cooperativos e V jornada de estudos do GEEM: 20 anos de histórias e pesquisas.  
05 e 06 de novembro de 2024 – Vitória da Conquista – BAHIA - BRASIL

Certo dia, durante o treinamento, seu avô conta que no mundo em que vivem existe uma pedra muito poderosa chamada “Coração de Rubi”, que foi partida em cinco fragmentos e que juntos tornam o usuário muito poderoso. Porém, quando seu avô acaba de contar isso, ele é assassinado por duas criaturas que surgem e roubam um dos fragmentos do Rubi que estava com ele.

Assim, o jogo se desenvolve dividido em três atos, com Ezra determinado a encontrar os fragmentos e partindo em busca deles. Após recuperá-los, ele descobre, no final do primeiro ato do jogo, que na verdade existem ao todo vinte rubis diferentes. No segundo ato, temos a busca pelos rubis ao redor do mundo de jogo, enquanto o líder dos monstros vai pegando outros em uma corrida para ver quem consegue mais rubis. Por fim, no terceiro ato, os heróis sobem a torre dos vilões, e, em cada um dos dez andares, enfrenta um desafio e criaturas diferentes, até que, no décimo andar, enfrentam o chefe final, encerrando o jogo.

Essa era a minha ideia original, agora vejo que era uma ideia muito ambiciosa para meu primeiro jogo sério, separá-lo em três capítulos muito grandes. No começo do jogo, estava motivado, só que quando fui chegando na metade do desenvolvimento, comecei a ficar desanimado devido à demora para finalizar, e acabei ficando dois meses sem mexer nele.

Após esse período, resolvi dar mais uma chance para o jogo, sempre que eu tinha tempo livre, programava um pouco mais. Quando finalmente terminei o segundo ato do jogo me senti mais animado para começar logo o terceiro e último ato.

Durante esse processo, uma das maiores dificuldades que enfrentei foi a criação das animações da batalha, pois não há muitas opções no *RPG Maker* pelo fato de serem batalhas de turno, então, a maioria das coisas que aconteciam eram feitas no cenário em si e só quando realmente acontecia uma batalha importante era executado o evento de batalha.

Eu estava pensando em colocar vinte andares na torre, mas logo percebi que era coisa demais e não iria conseguir terminar, pois isso me faria desanimar como da outra vez. Os primeiros cinco andares foram fáceis, mas depois começaram a ficar cada vez mais complexos e demorados, houve momentos em que achei que nunca iria conseguir finalizar o jogo.

Novamente eu parei um pouco de programar, fiquei um período sem entrar no jogo. Quando eu pensava em tentar continuar, ficava entediado pelo fato de achar que jamais



Universidade Estadual  
do Sudoeste da Bahia



V Simpósio de pesquisa e extensão em grupos colaborativos e cooperativos e V jornada de estudos do GEEM: 20 anos de histórias e pesquisas.  
05 e 06 de novembro de 2024 – Vitória da Conquista – BAHIA - BRASIL

terminaria o projeto, mas depois de um tempo voltei a ele, dessa vez determinado a finalizar o jogo.

Terminei os outros quatro andares que faltavam e cheguei finalmente no décimo e último andar da torre. Então, eu defini que o jogo teria quatro finais diferentes dependendo de como o jogador escolheria dar um fim ao chefe final.

### Considerações finais

Uma das maiores coisas que eu aprendi no desenvolvimento deste jogo é que eu estabeleci uma meta muito difícil de cumprir, o que me deixou extremamente desanimado e sem vontade de continuar; culpando-me e achando que nunca iria conseguir terminá-lo. Agora eu percebo que o problema não estava no jogo, mas sim em mim, que ficava comparando e depreciando meu jogo, quando, na verdade, ele estava bom, mas eu não conseguia enxergar.

Ter feito esse jogo ajudou a desenvolver minha imaginação e criatividade, e me ajudou também na noção de escala das coisas e na criação de cenários melhores e mais detalhados. Além disso, começar a entender os conceitos da programação me ajudou a pensar de maneira mais lógica mesmo fora da programação, nos meus estudos e no dia a dia. Também aprimorei bastante meu português, por sempre estar escrevendo e corrigindo diálogos e descrições.

Concluindo, programar e desenvolver meus próprios jogos têm me ajudado muito, tanto na minha vida estudantil quanto na minha vida pessoal, por me incentivar a manter perseverança e saber estipular minhas próprias metas, além de também saber controlar minhas expectativas de modo que todo esse processo se torne possível e agradável para mim. A todos os jovens que estão lendo este texto, eu recomendo o hábito da programação, e a todos os pais e professores, recomendo que estimulem que seus filhos e alunos programem.

### Referências

SILVA, F. Q.; MAZORCHE, S. R.; SANT'ANA, C. C.; SANT'ANA, I. P. Um relato de experiência da utilização de RPG Pedagógico no Ensino de Matemática. **Com a Palavra, o Professor**, v. 7, n. 19, p. 122–134, 2022. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/CPP/article/view/897>. Acesso em: 18 set. 2024.



Universidade Estadual  
do Sudoeste da Bahia



V Simpósio de pesquisa e extensão em grupos colaborativos e cooperativos e V jornada de estudos do GEEM: 20 anos de histórias e pesquisas.

05 e 06 de novembro de 2024 – Vitória da Conquista – BAHIA - BRASIL

SILVA, F. Q.; SANT'ANA, I. P.; SANT'ANA, C. C. RPG no Ensino de Matemática: revisão sistemática de literatura. **Linguagens, Educação e Sociedade**, [S. l.], v. 28, n. 58, p. 1–30, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufpi.br/index.php/lingedusoc/article/view/5342>. Acesso em: 03 out. 2024.