



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA –
CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

**ALÉM DE BOTÕES EM UM MENU:
Análise de Interface de Jogos Eletrônicos de RPG de Turno**

PAULO ASTOR PARENTE COSTA

CABEDELO
2025

PAULO ASTOR PARENTE COSTA

**ALÉM DE BOTÕES EM UM MENU:
Análise de Interface de Jogos Eletrônicos de RPG de Turno**

Trabalho apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, como requisito para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Ms. Vitor Feitosa Nicolau

CABEDELLO
2025

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

C837a Costa, Paulo Astor Parente.

Além de botões em um menu: análise de interface de jogos eletrônicos de rpg de Turno. /Paulo Astor Parente Costa . - Cabedelo, 2025.

53 f. il.: Color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB.

Orientador: Prof. Me. Vitor Feitosa Nicolau.

1. Role Playing-Games. 2. RPGs de turno. 3. Jogos eletrônicos. 4. Video Game. 4. Design de interface. I. Título.

CDU 004.92



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Paulo Astor Parente Costa

ALÉM DE BOTÕES EM UM MENU:
Análise de Interface de Jogos Eletrônicos de RPG de Turno

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 22 de janeiro de 2025.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Me. Vitor Feitosa Nicolau
IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Ana Carolina dos Santos Machado
IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Analia Adriana da Silva Ferreira
IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2025

Documento assinado eletronicamente por:

- **Vitor Feitosa Nicolau**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 22/01/2025 16:14:24.
- **Analia Adriana da Silva Ferreira**, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO, em 24/01/2025 08:57:09.
- **Ana Carolina dos Santos Machado**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 26/01/2025 18:04:04.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 16/01/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 655606
Verificador: e52f7cffe
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

Não é sobre fazer uma maratona
de uma vez, é sobre se manter
andando, um passo de cada vez.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, queria agradecer aos meus pais, Ana Angélica Pereira Parente Costa e Antônio Rodrigues da Costa, eu devo absolutamente tudo da minha vida à eles, não é todo pai que sequer apoia um filho ir estudar em outro estado, ainda mais vir com ele morar aqui. Tudo que eu quero na vida um dia é poder dar orgulho pra eles, e espero que com isso eu chegue um pouquinho mais perto desse objetivo.

Além disso, queria agradecer ao meu orientador Prof. Vitor Feitosa Nicolau, por ter pegado esse projeto absolutamente das cinzas e ter dado um caminho pra ele, mesmo no meio desses últimos dois períodos extremamente conturbados, esse trabalho não teria conseguido sair se não fosse por ele.

Queria agradecer ao IFPB por ter sido essa instituição que não só proporcionou a oportunidade de fazer esse curso que eu tanto tinha interesse e tanto me apaixonei, mas também por me dar a oportunidade de constantemente evoluir período após período, apresentação após apresentação.

E por fim, queria agradecer aos meus amigos, sejam os que eu conheço pessoalmente, ou os que eu conheci na internet há anos atrás e até hoje mantém contato comigo, sejam por me proporcionarem momentos de relaxar e me divertir, ouvir eu reclamando quando começo a ficar desesperado, e em geral serem pessoas incríveis que eu fico muito feliz de ter conhecido na minha vida.

RESUMO

RPGs são um gênero de jogos eletrônicos que se destaca entre o resto, em vez de serem definidos por mecânicas, mas mais pela experiência de inserir o jogador em uma história e um mundo. Desde de que os RPGs vieram do tabuleiro para os jogos eletrônicos, o sistema de combate por turnos foi algo que foi herdado, e até hoje se mantém parte do gênero, o que cria uma relação ainda mais inerente entre o jogo e a interface dele. Jogos eletrônicos são uma mídia que inclui muitas outras dentro de si, desde artes visuais, design, música, e obviamente, interface também é uma parte integral de um bom videogame. Esse trabalho se propõe a entender como a interface se relaciona com o jogo e o jogador, como as composições das interfaces desses jogos são feitas, e por fim, entender como o design gráfico e o design de interface contribui para as interfaces de RPGs de turno e por consequência, no jogo em si. O processo de pesquisa mostrou como as composições são feitas e como a importância da interface em jogos eletrônicos, e no fim, as análises, por meio dos 6 princípios de Norman (1988), foram feitas das análises, mostrando como os elementos do design de interface se mostram em uma interface de RPG de turno.

Palavras Chave: Role Playing-Games, RPGs de turno, Jogos Eletrônicos, Videogames, Design de Interface.

ABSTRACT

RPGs are a genre of video games that stand out from the rest, not merely defined by mechanics but by the experience of immersing the player in a story and a world. Since RPGs transitioned from tabletop to video games, the turn-based combat system has been inherited and remains a part of the genre, creating an intrinsic relationship between the game and its interface. Video games are a medium that incorporates many others, including visual arts, design, music, and, naturally, the interface, which is integral to a good video game. This work aims to understand how the interface relates to the game and the player, how the compositions of these game interfaces are made, and ultimately, how graphic design and interface design contribute to the interfaces of turn-based RPGs and, consequently, to the game itself. The research process demonstrated how compositions are made and the importance of the interface in video games. Finally, the analyses, based on Norman's six design principles, highlighted how interface design elements are present in a turn-based RPG interface.

Keywords: Role Playing-Games, Turn-Based Combat, Videogames, UI, UX.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Pessoas jogando um RPG de mesa.....	16
Figura 2. Comparação entre Undertale(2015) e Nier:Automata(2017).....	17
Figura 3. Interface de batalha de Shin Megami Tensei V.....	18
Figura 4. Comemoração de Hayao e da plateia após sua vitória nas quartas de final do campeonato de Street Fighter 3 Third Strike da EVO 2024.....	21
Figuras 5. Screenshot do jogo Transistor (2014).....	23
Figura 6. Screenshot do jogo CrossCode (2015).....	24
Figuras 7. Screenshot do jogo Octopath Travaler (2018).....	25
Figura 8. Screenshot das interfaces de Pokémon Sword/Pokemon Shield(2019) e Pokémon Scarlet/Pokémon Violet(2022).....	26
Figuras 9. Screenshot do jogo Tales of Arise (2021).....	27
Figuras 10. Screenshots de menus de Persona 3 Reload(2024), Persona 4 Golden(2012) e Persona 5 Royal(2019).....	28
Figura 11. Interface de Equipamentos de Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age(2018).....	29
Figuras 12. Screenshot do jogo Fire Emblem: Three Houses (2019).....	30
Figura 13. Screenshot do Menu Inicial de Sea of Stars(2023).....	34
Figuras 14: Concepts da interface de batalha de Persona 3 Reload(2024) na esquerda e no meio, e a interface final na direita.....	35
Figura 15. Screenshot do menu inicial de Persona 3 Reload(2024).....	35
Figura 16. Screenshot do menu inicial de Baldur's Gate 3(2023).....	37
Figura 17. Screenshot de Sea of Stars(2023) mostrando o jogador escolhendo uma habilidade.....	38
Figura 18. Screenshot de um combate em Persona 3 Reload(2024).....	38
Figura 19. Screenshot de um combate em Baldur 's Gate 3(2023).....	39
Figura 20. Screenshot do combate de Sea of Stars e exemplo de como esse problema de feedback poderia ter sido remediado.....	40
Figura 21. Screenshot de um crítico em Persona 3 Reload(2023).....	40
Figura 22. Screenshot de uma magia sendo usada em um personagem em Baldur's Gate 3(2023).....	41
Figura 23. Screenshot de um combate em Sea of Stars(2023).....	41
Figura 24. Screenshot de Sea of Stars(2023) mostrando o dano dado à múltiplos inimigos, com destaque à um inimigo que foi vulnerável ao dano e um que resistiu ao dano.....	42
Figura 25. Screenshot de Persona 3 Reload(2024) comparando a disposição dos botões na tela com a dos botões do controle de Xbox(o que está sendo usado).....	42
Figura 26. Screenshot de um combate em Persona 3 Reload(2024), com a habilidade que o inimigo tem fraqueza sendo destacada.....	43
Figura 27. Screenshot de Persona 3 Reload(2024) com destaque nos comandos na parte inferior da tela.....	43

Figura 28. Screenshot de Baldur 's Gate 3(2023) com o mouse posicionado em cima de uma habilidade e o jogo mostrando as informações de tal habilidade.....	44
Figura 29. Screenshot de Sea of Stars(2023) mostrando o botão de reforçar habilidade, que é um quer sai fora dos comuns que o jogador está sempre usando.....	44
Figura 30. Screenshot de Persona 3 Reload(2024).....	45
Figura 31. Screenshot de Baldur's Gate 3 (2023).....	45
Figura 32. Screenshot do Menu de Lojas de Sea of Stars(2023).....	46
Figura 33. Screenshot do menu Principal de Persona 3 Reload(2024).....	47
Figura 34. Screenshot da tela de Reações de Baldur 's Gate 3(2023).....	47
Figura 35. Screenshots do Menu de Itens na aba de Equipamentos e Armas de Sea of Stars(2023).....	48
Figura 36. Screenshots do menu Item e Atributos de Persona 3 Reload(2024). 48	48
Figura 37. Screenshot de menus de Baldur 's Gate 3(2023), nesse caso sendo o menu de magias de uma personagem, da equipe e dos poderes ilítide.....	49
Figura 38. Screenshot de Sea of Stars(2023).....	49
Figura 39. Screenshot de Persona 3 Reload(2024).....	50
Figura 40. Screenshot de Baldur 's Gate 3(2023).....	50

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1. Justificativa.....	13
2. RPGS E RPGS DE TURNO.....	14
2.1. Role-Playing Games.....	15
2.2. RPG em Jogos Eletrônicos.....	16
2.3. RPGs de Turno.....	17
3. UI e UX.....	19
3.1. Design de Interface e Experiência do Usuário.....	19
3.2. O papel da interface em jogos eletrônicos.....	19
3.3. Interação entre Jogo e Jogador.....	21
4. FUNDAMENTOS DO DESIGN.....	23
4.1. Ponto.....	23
4.2. Linha.....	23
4.3. Forma.....	24
4.4. Direção.....	25
4.5. Tom.....	26
4.6. Cor.....	27
4.7. Textura.....	28
4.8. Escala.....	29
4.9. Dimensão.....	30
4.10. Movimento.....	30
5. METODOLOGIA.....	31
5.1. Visibilidade.....	31
5.2. Feedback.....	31
5.3. Affordance.....	31
5.4. Mapeamento.....	32
5.5. Restrições.....	32
5.6. Consistência.....	32
6. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	33
6.1. Levantamento dos Jogos.....	33
6.1.1. Sea of Stars (2023).....	33
6.1.2. Persona 3 Reload (2024).....	34
6.1.3. Baldur's Gate 3 (2023).....	36
6.2. Construção das Análises.....	37
6.3. Análises dos Jogos.....	37
6.3.1. Visibilidade.....	37
6.3.2. Feedback.....	39
6.3.3. Affordance.....	41
6.3.4. Mapeamento.....	44

6.3.5. Restrições.....	46
6.3.6. Consistência.....	47
6.3.7. Conclusões.....	49
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52

1. INTRODUÇÃO

No vasto mundo da indústria do entretenimento, videogames se destacam por ter uma relação única com o consumidor, já que eles possuem o fator da interação com o jogador, ao jogar um videogame, você não é apenas um observador á aquele mundo, você é parte daquele mundo e efetivamente afeta ele, seja de forma simples, complexas, incorporando um personagem do próprio jogo, ou criando um personagem seu.

Entre os vários gêneros de jogos eletrônicos, o gênero RPG, ou Role-playing Game sempre foi peculiar, mesmos quarenta anos atrás, enquanto jogos como Super Mario Bros (1985) demora em torno de duas horas para ser completado, Final Fantasy (1990) demora em torno de 19 horas para ser completado, como mostram dados do site How Long to Beat. Isso se dá ao fato que RPGs possuem um foco muito maior em sua história do que em outros fatores, e isso se mantém até os dias de hoje.

Embora o que é considerado um RPG tenha mudado com o tempo, no entanto, o foco será mais específico nos RPGs de Turno, onde o combate em vez de em tempo real , ele é feito com os personagens tomando turnos entre si, sendo definidos mais pelo pensamento estratégico, do que por reflexos e movimentos precisos.

Isso cria um desafio interessante do ponto de vista do design, afinal, a interface aqui se torna não só uma maneira de ver suas estatísticas ou para opções extras ,mas parte integral da experiência, sendo o meio pelo qual a grande maioria de interações que ocorrem entre o jogo e o jogador, devido a isso a abordagem para essas interfaces se torna bem diferente do que a maioria dos outros gêneros.

Tendo isso em mente, foi decidido que, além do próprio gênero de jogos que vai ser abordado (RPGs de Turno), é necessário também se abordar UX, já que a área que engloba o design que interface, e também os Fundamentos do Design, que serão importantes para analisar as composições das interfaces dos jogos.

O objetivo geral deste trabalho será, portanto, analisar o design das interfaces de três jogos de RPGs de Turno, sendo eles Sea of Stars(2023), Persona 3 Reload(2024) e Baldur 's Gate 3(2023), observando os elementos da composição com base nos fundamentos do design. Já os objetivos específicos serão estudar as interações que a interface proporciona para a

experiência do usuário em um rpg de turno, entender as composições da interface de um rpg de turno com base nos fundamentos do design e identificar como os fundamentos do design e o UX se aplicam em uma interface de jogos, servindo para aprofundar de maneira mais detalhada o objetivo geral.

Para os fundamentos do design, os introduzidos por Dondi(2003) no livro “Sintaxe da Linguagem Visual” serão os utilizados, e para os conceitos de UI e UX, os seis princípios de Norman(1988) foi a metodologia escolhida para analisar as interfaces de maneira mais minuciosa, sendo eles Visibilidade, Feedback, Affordance, Mapeamento, Restrições e Consistência.

O trabalho então passará primeiramente por uma contextualização de RPGs e jogos eletrônicos de RPG, após isso uma introdução sobre UI e UX e seu papel em videogames, e então pelos fundamentos do design introduzidos por Dondi(2003). Após isso será introduzidos os jogos que serão analisados, a maneira como serão analisados, e por fim, as análises em si, sendo a parte principal do trabalho, concluindo assim os objetivos estabelecidos.

Para o futuro se pretende publicar esse trabalho, para que possa se dar destaque á como a relação deste gênero de jogos com a interface, além de ressaltar como ainda existe muito a se aprender ao olhar de maneira crítica para jogos eletrônicos

1.1. Justificativa

A indústria dos videogames tem crescido de maneira significativa nos últimos anos, se tornando uma das maiores de toda a indústria de entretenimento, um bom exemplo disso, é como relata o site de notícias Forbes (2023), que no ano de 2022, a indústria de videogames faturou mais que toda a indústria do cinema e da música juntas.

Dentro de essa enorme indústria, o gênero de RPGs de Turno tem sido foco de grande destaque ultimamente, em 2023, Baldur’s Gate III (2023) ganhou o prêmio de Jogo do Ano (Game of The Year) no The Game Awards de 2023, além disso, Sea of Stars (2023) vendeu mais de 250 mil cópias em apenas uma semana, batendo o número de vendas que era esperado para ele conseguir em um ano apenas nesse breve período de tempo (IGN Brasil, 2024), além de também ter ganhado a premiação de melhor jogo independente de 2023 pelo The Game

Awards (2023). Fora isso, no começo de em 2024, *Persona 3 Reload* (2024), se tornou o jogo da desenvolvedora Atlus a vender 1 milhão de cópias mais rápido, dentre todos os seus lançamentos (IGN Brasil, 2024).

Esse gênero de jogos usa o sistema de batalhas por turno, semelhante ao combate dos próprios RPGs de mesa, como *Dungeon And Dragons*, onde o combate é feito por via de turnos, onde o jogador escolhe as ações que os personagens vão tomar, em vez de em um combate em tempo real, onde ele geralmente controlaria o(s) personagem(s) diretamente.

Por conta disso, nesse gênero, a interface de usuário toma primeiro plano, sendo o principal meio pelo qual o jogador tomará ações durante o seu tempo de jogo, isso muda consideravelmente a maneira como ela deve ser abordada. Em seu vídeo para o Youtube “Is Turn-Based Games Outdated?”, o youtuber *yakkocm*, que já fez vídeos de análise de outros jogos desse gênero em seu canal, compara o ato de navegar pelo menu de batalha de um jogo de RPG de Turno com dirigir um carro, ou usar atalhos em um programa de edição.

Diante disso, este trabalho tem como objetivo tentar entender essa relação por meio de análises à interface de jogos desse gênero, usando os fundamentos do design para compreender melhor a composição visual dessas interfaces, e ver como elas elevam, ou não, a experiência do jogador.

2. RPGS E RPGS DE TURNO

2.1. Role-Playing Games

Definir jogos é uma tarefa consideravelmente difícil, se tornando ainda mais difícil quando se trata de RPGs, devido a sua natureza muito narrativa e interpretativa, e da presença humana de um mestre fazendo com que haja uma grande flexibilidade quando se trata das regras, como dizem Deterding e Zagal (2018).

Hitchens e Drachen (2009), muito resumidamente, definem RPG como um jogo (seja digital ou de tabuleiro) ou narrativa que se passa em um mundo imaginário onde jogadores são livres para explorar e interagir, essas interações geralmente sendo no mínimo combate, diálogo, e interação com algum objeto. Essa definição, apesar de ser abrangente, se destaca por focar mais na experiência de um RPG do que em regras e mecânicas específicas, já que essas podem ser mutáveis dependendo de ambiente, sistema, e até mesmo das pessoas envolvidas.

Um jogo de RPG de mesa é uma grande conversa entre as pessoas envolvidas, onde uma é o Mestre (GM, Game Master) e os outros são jogadores interpretam seus personagens (PC, Player Character), estes agem e interagem entre si e com o mundo ao seu redor, que é descrito e controlado pelo mestre, sendo quem define os resultados das ações que os jogadores tomam. Tudo isso é mediado por um sistema, como Dungeons & Dragons, Gaia: O Prelúdio e Call of the Cthulhu, entre outros. William J. White et al. (2018) diz que o sistema é o meio pelo qual as ações dentro do jogo são feitas, o sistema define as regras e mecânicas do jogo, para que as pessoas reais por trás saibam o que podem e não fazer, e como, criando este fascinante misto de teatro e jogo de tabuleiro.

Figura 1. Pessoas jogando um RPG de mesa



Fonte:Minnetonka Breezes(2024) Disponível em: [The Role Play Group: A Creative New Club – Minnetonka Breezes](#). Acesso em: 26 de novembro de 2024

2.2. RPG em Jogos Eletrônicos

Com a vinda dos videogames e como uma forma de entretenimento e dos computadores pessoais, os RPGs ganharam uma nova variação, os que são chamados de CRPGs. Estes são jogos em que o jogador assume o papel de um personagem em um mundo fictício, com um grande foco na história, mas também sendo bem abertos e livres, como diz Hartsook et al. (2011). Com o jogador podendo progredir na história diretamente, ou fazer missões secundárias para um NPC, explorar o mundo, resolver quebra cabeças, buscar itens raros, enfrentar batalhas opcionais ou só evoluir seu personagem para se tornar mais forte.

Apesar de CRPGs serem bem mais antigos, a explosão de popularidade desse gênero veio no final da década de 80, com jogos como Dragon Quest, essa explosão, junto com os enormes avanços tecnológicos da década de 90, desencadeou uma onda de inovações e experimentações com o gênero, desencadeando uma época com jogos extremamente populares e influentes, como dizem Schules, Jon e Picard.

Assim o gênero se tornou extremamente variado, sendo um gênero que começou com somente texto, a maneira como ele se ramifica deu vida à inúmeras variações diferentes, sendo um gênero não se define exatamente pelas suas mecânicas. Um CRPG pode ter um combate em tempo real como Nier: Automata (2017), ou em turnos como em Dragon Quest XI(2017); Pode ser um jogo mundo aberto gigante como Skyrim (2011), ou um jogo simples e

linear como Undertale (2015); Pode ser um jogo em que o jogador entra e faz parte da história, como Cyberpunk 2077 (2020), ou um jogo que o jogador experiêcia uma grande história, como Final Fantasy VI I(1997), ou talvez algo generativo, sem foco na história, como Darkest Dungeon(2016).

Figura 2. Comparação entre Undertale(2015) e Nier:Automata(2017)



Fonte: Game UI Database (2024). Disponível em: [Game UI Database - Undertale](#). Acesso em: 26 de novembro de 2024

Fonte: Game UI Database (2024). Disponível em: [Game UI Database - Nier: Automata](#). Acesso em: 26 de novembro de 2024

2.3. RPGs de Turno

A influência de Dungeons & Dragons nos CRPGs é visível, principalmente ao olhar os mais antigos, ou ao menos os mais antigos documentados no The CRPG Book, é notável a semelhança entre nomenclaturas, cenários e personagens com as edições de D&D da época, e seja por essa inspiração, ou por simplesmente limitações, batalhas em turno se tornaram um padrão do gênero desde sua origem.

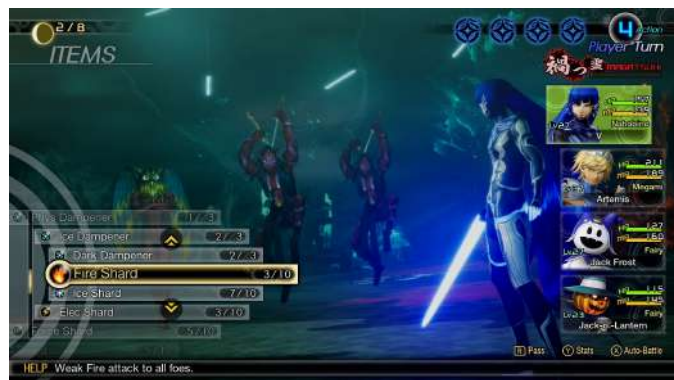
Apesar de sua natureza meio satírica, a definição que o canal Design Doc. da para batalhas de turno em seu video para o Youtube “How Do You Improve Turn Based Combat?” resume-às bem, como ele diz:

”Ninguém se mova, nós vamos tomar turnos para bater um ao outro, eu começo, eu tenho uma maça, pronto? Lá vai”. [...] Nos melhores casos, é uma gameplay em que cada escolha importa, cada batalha é importante. [...] Nos piores casos, ele pode ser lento, sem sentido, e uma grande espera por um resultado previsível”(Design Doc, 2022, 0:00-0:34 Tradução nossa).

Aqui ele resume brevemente como os RPGs com combate por turnos funcionam, com os personagens tomando turnos, onde cada um age “na sua vez”, além de ressaltar como ele pode ser muito bom, mas também a razão de jogos com ele terem se tornado menos populares, especialmente durante os anos 2000 á 2010, como Schules, Jon e Picard detalham.

Dito isso, o gênero tem tido sua ressurgência nos últimos anos, devidos à muitas experimentações e otimizações no gênero, que levaram a grandes sucessos como Undertale (2015) e Persona 3: Reload (2024). algumas que o youtuber *yakkocm* ressalta no seu video para o Youtube “Is Turn-Based Combat Outdated?” (2022), são elementos chave de cada jogo que se interligam no combate, incremento da história nas batalhas de maneira mais natural, ou apenas mecânicas de qualidade de vida que tornam a experiência das batalhas melhores. Além disso, Schules, Jon e Picard também ressaltam a importância dos jogos mobile, trazendo uma onda de novos jogadores casuais para esse gênero.

Figura 3. Interface de batalha de Shin Megami Tensei V



Fonte: Game UI Database(2024). Disponível em [Game UI Database - Shin Megami Tensei V](#). Acesso em: 26 de novembro de 2024.

3. UI e UX

3.1. Design de Interface e Experiência do Usuário

Desde o advento da era digital, se tornou necessário pensar em como projetar as interfaces pelas quais iremos interagir. Em seu livro “Não me Faça Pensar”, Steve Krug (2014) fala e demonstra como interfaces confusas podem criar inúmeras perguntas de milissegundos, e como ela pode ir contra a maneira pela qual nos comportamos navegando na internet.

De maneira geral, Nasrullah Hamidli (2023) diz que Design de Interface (UI) se refere a criar os elementos visuais de um produto digital, decidindo coisas como o layout da página, tipografia, cor, e considerando como o usuário interage com ela, tentando criar uma experiência tanto agradável quanto funcional.

Já quando se trata de Experiência do Usuário (UX) já vai além do âmbito visual, se trata de pensar em como o usuário usa e interage com o produto, se trata de entender os comportamentos e preferências do usuário, para tomar decisões criativas com base nisso.

A interface é uma das partes integrais de um jogo, como diz Novak (2011), a interface é o que faz o jogador ter controle sobre o jogo, sem ela, jogos não passariam de uma animação, não poderiam ser jogados, ela é o que faz a ligação entre o jogador e o jogo e o que faz com que o jogador se sinta imerso dentro do jogo, se ela falha, se é confusa e não funciona, a experiência do jogador é quebrada, como diz Schell (2011).

3.2. O papel da interface em jogos eletrônicos

Quando se fala de jogos, a interface ganha toda uma nova camada, não só se tratando dos gráficos presentes na tela, mas também da física, do controle que está sendo usado para jogar o jogo(o que Novak chama de Interfaces Manuais e Schell chama de Interfaces Físicas). Jogos são uma mídia multiplataforma e a plataforma na qual ele é jogado interfere diretamente em como ele é pensado. Um grande exemplo disso se nota ao ver a relação dos controles usados nas finais da Evolution Championship Series (EVO) 2024, onde dos 49 controles utilizados pelos jogadores do top 6 dos 8 jogos presentes no evento, 26 eram *Arcade*

Sticks, controles que simulam o controle de um fliperama, mesmo que os fliperamas em si não sejam uma plataforma popular há muito tempo.

Já as interfaces referentes aos elementos visuais na tela em si (que Novak chama de Interfaces Visuais e Schell chama de Interfaces Virtuais) são uma enorme ramificação com inúmeras possibilidades. Novak (2011) as separa entre Ativas, que são as que o jogador interage diretamente, como menus iniciais, telas de inventário, criação de personagens, entre outras; e Passivas, que são telas que dão informações ao jogador, como status, pontuação, tempo, entre outros. O HUD (Heads-Up Display, Painel de informação transparente) também é considerado uma interface passiva, sendo uma interface que sobrepõe o que ela chama de “tela de ação” do jogo. Essas interfaces são muito importantes para fazer o jogador se sentir no controle de um jogo, como diz Schell (2011), e o desafio nelas está em decidir o que está em cada tela, como se apresenta em tal, quando o jogador precisa dessas informações/opções.

Mas o papel da interface nos jogos é muito maior que as partes técnicas. Schell (2011) fala como o jogador deve se sentir como parte do jogo, ajudando ele a se manter mais imerso, além disso, não basta ela ser só funcional, é importante que ela forneça um feedback bom para o jogador, e que seja gostosa de se usar, uma boa interface não é apenas um meio, mas um atrativo por si só, a boa combinação de uma interface física com a interface virtual é o que cria a satisfação por trás de criar combos gigantes em um jogo de ritmo, ou a empolgação de uma final emocionante de um jogo de luta, esses momentos são a culminação de quando a interface física e virtual ambas agem em conjunto de maneira exemplar.

Figura 4. Comemoração de Hayao e da plateia após sua vitória nas quartas de final do campeonato de Street Fighter 3 Third Strike da EVO 2024



Fonte: Screenshot tirada de vídeo do Youtube pelo autor(2024). Disponível em [\(297\) Evo 2024: Street Fighter III: 3rd Strike Losers Quarterfinals | Hayao vs FrankieBFG - YouTube](#). Acesso em 26 de novembro de 2024

3.3. Interação entre Jogo e Jogador

Tal qual as interfaces de computador são feitas com o usuário em mente, jogos são feitos para jogadores. Stahlke e Mirza-Babaei (2022) falam que interação é basicamente uma troca de informação, é quando algo faz uma ação com alguma coisa e essa alguma coisa responde de alguma maneira, eles integram também como interações podem existir de inúmeras formas e objetivos, e que elas também não se resumem ao momento em que ocorrem, podendo influenciar as decisões futuras e percepção do jogador sobre o que está fazendo sem que ele nem perceba. Como eles mesmos dizem, jogos são repletos de interações, na verdade, tudo que se faz em um jogo é uma interação entre um ser humano e o jogo, onde um jogador faz uma ação e o jogo a responde, esse ciclo de causa e efeito está presente em quase tudo nessa mídia.

Porém seres humanos são distintos, e o que pode causar satisfação para uma pessoa pode ser complicado demais para outra, da mesma forma, existem muitas razões para que alguém busque jogar um jogo, Novak (2011) cita algumas como o escapismo dos problemas da vida real, querer aprender algo, o desejo de interagir e/ou competir com outras pessoas, ou até mesmo para se isolar delas, da mesma maneira, jogos podem passar muito mais do que um simples momento de dopamina, alguns vão tratar de temas pesados e propor uma história elaborada e cativante, outros vão por um desafio na sua frente e esperar que o jogador tenha

disposição de enfrentá-lo, alguns jogos não são nada mais que livros interativos, outros são tão frenéticos que alguém de fora dificilmente entende o que ta acontecendo.

Um jogador pode interagir com o jogo de várias formas, seja só movendo seu personagem pelo cenário, conversando com algum NPC, ou fazendo alguma ação diretamente, como atacar, pular, entre outras, porém essas interações em si são boas ou não é algo bem mais complexo. Stahlke e Mirza-Babaei (2022) comentam como é difícil definir se uma interação é boa ou não, claro que existem fatores mais objetivos, que se relacionam com o funcionamento do jogo em si, mas além disso, acaba se tornando uma tarefa que pode variar muito dependendo o público alvo, o que eles recomendam é julgar se algo dá vontade de fazer, é intuitivo de se fazer, é claro como se fazer, e se é divertido de se fazer. Se a interação cumprir esses critérios, ela muito provavelmente é uma boa interação.

4. FUNDAMENTOS DO DESIGN

Toda produção criativa sai de algum lugar, e no design não é diferente, e os elementos fundamentais. Para esse trabalho, estarão sendo usados os que Dondi (2003) apresenta no livro “Sintaxe da Linguagem Visual”. Para ele, obras visuais são compostas por uma lista de elementos básicos, e quais e de qual forma são usadas variam dependendo do artista por trás. Esses elementos são:

4.1. Ponto

Como diz Dondi (2003), o ponto é o mais simples dos elementos visuais, porém, ele é tão simples quanto é versátil. O uso de um ponto é tão baseado no ponto em si quanto em seus arredores, um ponto pode direcionar um olhar, ao mesmo tempo que múltiplos pontos de agrupam para formar uma imagem maior, a distância entre pontos cria sensação de espaço, a maneira como são agrupados cria a sensação de nitidez. Transistor (2014) por exemplo, usa pontos para formar uma grid de espaçamento, em vez dos quadrados geralmente usados em RPGs táticos, além de usar esses mesmos pontos para indicar a área de efeito de um ataque.

Figuras 5. Screenshot do jogo Transistor (2014)



Fonte: Game UI Database (2024). Disponível em: [Game UI Database - Transistor](#) acesso em: 26 de novembro de 2024

4.2. Linha

Se pontos por si só possuem várias possibilidades de como serem usados, linhas são um universo inteiro de possibilidades, uma linha pode ser reta, ondulada, pode ser firme, ou trêmula, a linha é a base de onde vem desde de desenhos até a escrita, mas, como diz Dondi (2003), a linha parece sempre ter seu propósito, uma linha naturalmente sempre vai de um lugar a outro, sempre tendo um começo e um fim, mesmo que às vezes esse começo e esse fim não sejam diretamente visíveis.

Linhas podem ser usadas de diversas maneiras, seja pra indicar direção, servir de barreira para informações, ou para servir de ligação entre elementos, um tipo de interface onde linhas são muito presentes são em árvores de habilidades, onde são usadas para indicar quais habilidades levam a qual, veja a de CrossCode(2015), por exemplo

Figura 6. Screenshot do jogo CrossCode (2015)



Fonte: Game UI Database (2024). Disponível em: [Game UI Database - CrossCode](#) acesso em: 15 de janeiro de 2025

4.3. Forma

A partir das linhas se geram formas, Dondi (2003) diz que tem 3 formas básicas, o círculo, o quadrado e o triângulo, cada uma com suas características distintas, o que fez com que com o tempo vários significados foram atribuídos a essas formas, e a partir da junção e interseção delas, podem se formar várias e várias outras formas.

Formas podem ser usadas na hora de criar uma composição visual interessante, seja se baseando fortemente em uma, ou usando várias, por exemplo, o jogo Octopath Traveler(2018), apesar de ter uma interface bem minimalista, usa de formas diferentes para criar um senso de variedade e deixar ela mais interessante visualmente.

Figuras 7. Screenshot do jogo Octopath Traveler (2018)



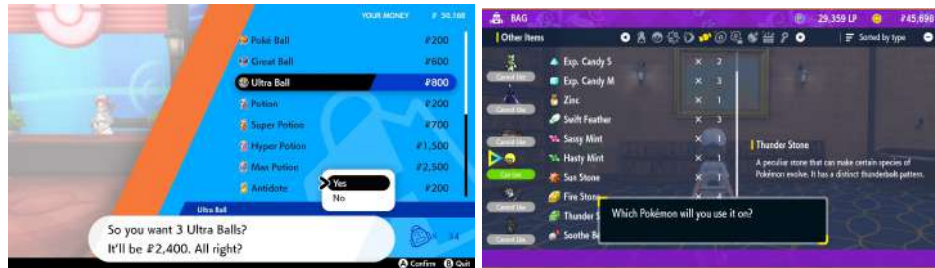
Fonte: Game UI Database (2024). Disponível em: [Game UI Database - OCTOPATH TRAVELER](#)
 acesso em: 15 de janeiro de 2025

4.4. Direção

Dondi (2003) diz que cada forma básica passa a sensação de uma direção, o quadrado expressa a direção horizontal e vertical, essas que expressam uma sensação de estabilidade, de equilíbrio, mas também pode acabar passando uma certa pressão, passando também uma certa rigidez. Já o triângulo expressa uma direção diagonal, essa vai quase de confronto direto as horizontais e verticais, expressando um dinamismo, uma provocação, ousadia, e até uma sensação de movimento rápido. Por fim, as curvas que o círculo expressão dão a sensação de ciclo, de finalização e de repetição.

Perceba como as interfaces das loja de Pokémon Sword (2019) e Pokémon Shield (2019) possuem um aspecto muito mais dinâmico por usar diagonais nas pontas dos seus elementos visuais, enquanto as interfaces de Pokémon Scarlet (2022) e Pokémon Violet (2022) é feita de maneira mais horizontal e vertical, perdendo o dinamismo em troca de uma sensação mais minimalista e organizada.

Figura 8. Screenshot das interfaces de Pokémon Sword/Pokémon Shield(2019) e Pokémon Scarlet/Pokémon Violet(2022)



Fonte: Game UI Database(2024). Disponível em [Game UI Database - Pokémon Sword and Shield](#).

Acesso em: 26 de novembro de 2022

Fonte: Game UI Database(2024). Disponível em [Game UI Database - Pokémon Scarlet and Violet](#).

Acesso em: 26 de novembro de 2022

4.5. Tom

O Tom é o que faz com que a gente consiga interpretar coisas além duma camada superficial, no fim, linhas e formas são apenas linhas e formas, mas quando temos um contraste entre elas, é quando passamos a notar o que está encima e embaixo, quando vemos parte de um desenho ser mais escura que outra, é que nosso cérebro passa a reparar naquilo com um nível de profundidade, para Dondi(2003), o tom é um dos principais meios que conseguimos expressar a dimensionalidade do nosso mundo, e a nossa capacidade de reconhecer as diferenças tonais até mesmo em filmes e imagens em preto e branco é algo básico para a nossa sobrevivência.

Tom é uma ótima maneira de dar destaque a algo específico, veja como Tales of Arise(2021) usa um tom mais claro para indicar qual opção está em foco no momento dentro de um menu.

Figuras 9. Screenshot do jogo Tales of Arise (2021)



Fonte: Game UI Database (2024). Disponível em: [Game UI Database - Tales of Arise](#) acesso em: 15 de janeiro de 2025

4.6. Cor

Tal qual as formas básicas, e talvez em um nível até superior a elas, cores tem um significado e simbolismo muito forte dentro delas, muitas vezes, emoções podem ser passadas apenas com o uso predominante de apenas uma cor, isso é extremamente notável em Persona 3, 4 e 5. Persona 3 que é um jogo muito mais melancólico e fala sobre morte e como passamos o nosso tempo em vida, opta pelo grande uso de azuis, com uns leves destaques de outras cores ocasionalmente, já Persona 4, que fala sobre amizade e laços, opta pelo grande uso de um amarelo aconchegante na sua interface, e por fim, Persona 5, que fala sobre rebelião, identidade e expressão usa um vermelho gritando com fortes contrastes entre preto e branco.

Figuras 10. Screenshots de menus de Persona 3 Reload(2024), Persona 4 Golden(2012) e Persona 5 Royal(2019)



Fonte: Game UI Database(2024). Disponível em: [Game UI Database - Persona 3 Reload](#) acesso em: 26 de novembro de 2024

Fonte: Game UI Database(2024). Disponível em: [Game UI Database - Persona 4](#) acesso em: 26 de novembro de 2024

Fonte: Game UI Database(2024). Disponível em: [Game UI Database - Persona 5 Royal](#) acesso em: 26 de novembro de 2024

Segundo Dondi(2003), cores possuem 3 dimensões, a matiz ou croma é a cor em si, a saturação é o quão forte uma cor é, variando entre ser muito forte e muito saturada, ou mais suave e pouco saturada, e por fim, o que ele chama de brilho relativo, fala sobre como a cor ao redor de um elemento interfere em como nos enxergamos ele.

4.7. Textura

A textura é uma maneira de tentar representar o tato em um campo visual, é a capacidade de fazer algo tão semelhante visualmente a um material que faz nós lembrarmos da sensação de estar tocando naquele material. Lupton e Phillips(2008) falam como a textura pode criar uma sensação de algo físico, passando uma sensação do que algo vetorial passaria. Um exemplo disso é como algumas telas de interface de Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age (2018) utiliza uma textura para dar essa sensação de ser algo físico, como um papel ou um pergaminho.

Figura 11. Interface de Equipamentos de Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age(2018)



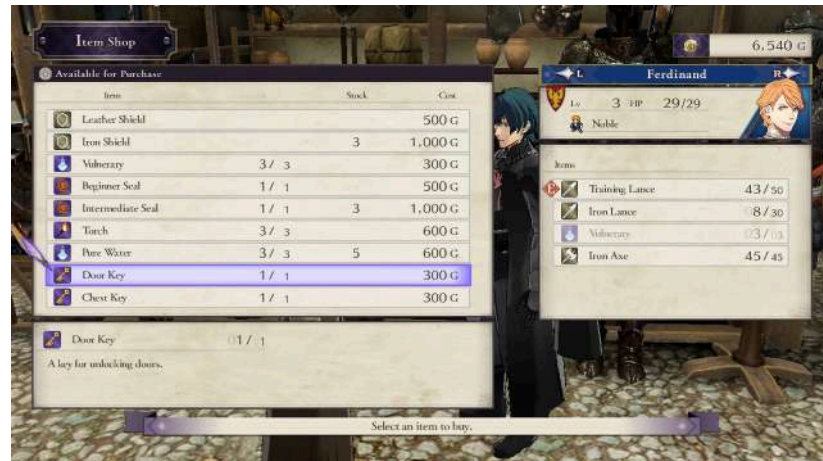
Fonte: Interface In Game(2022). Disponível em: [Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age | Interface In Game | Video game UI](#). Acesso em: 5 de Dezembro de 2024

4.8. Escala

Quando se fala de escala é comum se pensar em mapas, ou em desenhos técnicos, mas escala fala muito mais sobre expressar tamanho, como diz Dondi(2003), é preciso do pequeno para percebermos o grande, assim como precisamos dos tons escuros para reconhecermos os claros. Quando se desenha um prédio, por exemplo, é importante ter algo que faça o prédio parecer grande, seja um corpo humano, ou seja as janelas, que são pequenas perto do tamanho do prédio inteiro.

Em jogos, geralmente isso é usado quando se tem elementos de interface que complementam outros, perceba que na interface da loja de Fire Emblem: Three Houses(2019), temos a lista de itens que estão na loja, sendo o elemento principal, enquanto do lado, os itens equipados em um personagem, para que o jogador possa comparar o que está comprando com o que já tem.

Figuras 12. Screenshot do jogo Fire Emblem: Three Houses (2019)



Fonte: Game UI Database (2024). Disponível em: [Game UI Database - Fire Emblem: Three Houses](#).

Acesso em: 15 de janeiro de 2025

4.9. Dimensão

Dimensão também é muito sobre passar uma ilusão, se o tom nos ajuda a ter noção de profundidade em uma imagem, a dimensão nos passa a ilusão de algo é tridimensional, que possui uma profundidade. Muito da ideia de dimensão se passa quando se pensa na perspectiva de uma imagem, e na maneira como essa é usada.

4.10. Movimento

Apesar de no design se trabalhar majoritariamente com imagens estáticas, Lupton e Phillips(2008) dizem que mesmo imagens estáticas possuem um grau de movimento implícito nelas, Dondi(2003) diz que isso acontece porque vivemos em um mundo constantemente em movimento, o que nos faz procurar esse movimento nas coisas que enxergamos.

5. METODOLOGIA

A metodologia utilizada será a de Norman (1988), segundo o site Homem Máquina (2020), esta metodologia classifica a interface em em 6 etapas: Visibilidade, Feedback, Affordance, Mapeamento, Restrições e Consistência.

5.1. Visibilidade

Demonstra a capacidade do usuário de ver e identificar os elementos da interface, e reconhecer suas funções com base no que é mostrado visualmente, além da organização de elementos e o que é priorizado e mostrado em cada tela. Stahlke e Mirza-Babaei (2022) comentam como é importante que informações que você quer que o jogador tenha em mente precisam ser fácil de ser vista. Exemplos disso podem ser algo como barras de vida e/ou outros recursos sendo sempre mostrados em combate.

5.2. Feedback

É a resposta da interface às ações do usuário. Stahlke e Mirza-Babaei (2022) descrevem como é integral que a interface responda as ações o usuário para que ele saiba que ele saiba que algo está acontecendo, seja com efeitos visuais, animações, sons, vibração do controle, entre outras maneiras.

5.3. Affordance

Affordance demonstra que a interface precisa ser algo ser intuitivo, Stahlke e Mirza-Babaei(2022) dizem que um bom design geralmente dá dicas de como ele deve ser usado, e como em jogos, isso geralmente acontece ao imitar a vida real de certa forma, além de que como uma boa *affordance* minimiza a necessidade de guias e dicas explícitas, evitando quebra de imersão.

5.4. Mapeamento

Mapeamento fala sobre cada botão ter uma função, e o design responder de maneira esperada, cada movimento e botão apertado deve fornecer uma resposta adequada, segundo Stahlke e Mirza-Babaei (2022) mapeamento em jogos se refere a relação entre a interface física e a virtual, é sobre a função que cada botão do controle faz, mesmo em diferentes jogos, ou em diferentes mapeamentos, já que hoje em dia muitos jogos oferecem a opção de remapear os botões.

5.5. Restrições

Por mais contraintuitivo que seja pensar nisso, ter liberdade demais em como agir é algo que pode acontecer, e isso pode gerar confusão, devido a isso, é importante que sejam restrições no que pode ou não ser feito, Stahlke e Mirza-Babaei(2022) falam como restrições evitam que os jogadores cometem erros, pense em como geralmente habilidades especiais ou magias possuem um custo para serem usadas, esse custo é uma restrição que serve balancear a força dela com a quantidade de vezes que ela pode ser usada, ou uma área tendo inimigos com níveis mais altos que outros, que é uma maneira discreta de falar para o jogador “Não venha aqui agora, vá para outro lugar”.

5.6. Consistência

Stahlke e Mirza-Babaei(2022) dizem que há dois tipos de consistência, sendo uma consistência externa, que se refere a seguir padrões estabelecidos que já são um certo senso comum, e consistência interna, que se refere ao jogo ser consistente consigo mesmo, não virando uma bagunça de elementos visuais sem sentido.

6. RESULTADOS E DISCUSSÕES

6.1. Levantamento dos Jogos

Para esse trabalho, foi decidido analisar os três jogos que foram mencionados durante a justificativa, já que eles servem como bons exemplos para a relevância desse gênero de jogos, além de serem exemplos atuais para o momento da escrita deste trabalho.

Quanto às escolhas, *Sea of Stars*(2023) foi escolhido por, como uma homenagem aos clássicos, permite que possa ser visto uma abordagem semelhante à eles, mas de maneira mais modernizada, já *Persona 3 Reload*(2024) foi escolhido por ser um jogo de uma franquia que é conhecida por dar atenção a seu design de interface, além de ter um designer de interface como diretor de arte, e por fim, *Baldur 's Gate 3*(2023) foi escolhido por ser um jogo muito aclamado nos últimos anos, além de ser uma proposta muito diferente dos outros dois no quesito de interface física, sendo um jogo pensado para ser jogado em teclado e mouse em vez de controle.

6.1.1. *Sea of Stars* (2023)

Sea of Stars foi produzido pela Sabotage Studio e lançado em agosto de 2023 para consoles e computadores, é uma enorme carta de amor aos jogos de rpgs clássicos, especialmente da era do Super Nintendo. No vídeo “The Making of *Sea of Stars*” para o canal do Youtube The Escapist, Thierry Boulanger, o diretor criativo do estúdio comenta como pode criar um rpg é como um sonho para ele, e como para *Sea of Stars*, eles queriam fazer um jogo que “marcasse todas as caixinhas” que eles sentiam que faltava no mercado, além de fazer um jogo que pareça “vivo”, que pareça que tudo se encaixa.

Quando se trata da interface do jogo, ela é notoriamente ausente dos destaques quando eles falam sobre a produção do jogo. Muito se fala sobre a história, os visuais, a motivação por trás, mas raramente é citado a interface, é quase como se ela não fosse tão focal assim, o que faria sentido, considerando que a interface que o jogo tem no resultado final é extremamente simples, até mais do que a que era mostrada em estágios anteriores do desenvolvimento.

O jogo decide por uma abordagem mais simples e contida e imersiva, mal aparecendo fora de menus, deixando o palco principal para a pixel art e o mundo do jogo. Esteticamente, ela usa na grande maioria dos menus formas retangulares, criando um senso de organização e estabilidade e um azul escuro, variando para tons mais claros acompanhados de uma leve textura de estrelas para dar destaque, criando uma sensação de tranquilidade.

Figura 13. Screenshot do Menu Inicial de Sea of Stars(2023)



Fonte: Do autor

6.1.2. Persona 3 Reload (2024)

Persona 3 Reload foi lançado em fevereiro de 2024, produzido pela Atlus e a P Studio, e é um remake, ou seja, uma recriação do zero feita com base no jogo Shin Megami Tensei: Persona 3(2006), com o intuito de trazer a história e o mundo de Persona 3 para os padrões atuais.

P3R é um exemplo interessante para esse trabalho, tendo em vista que o diretor de arte deste jogo, Tomohiro Kumagai, é justamente o designer de interface de jogos anteriores da franquia (Persona 4 Arena Ultimax(2013), Persona 5(2017)). Em uma entrevista para a revista Famitsu, que foi traduzida pelo site Persona Central, ele comenta como foi o processo de criação para a UI de Persona 3 Reload, desde escolhas estéticas, mas ressaltando como ele queria criar uma interface responsiva e rápida como a do Persona 5.

Figuras 14: Concepts da interface de batalha de Persona 3 Reload(2024) na esquerda e no meio, e a interface final na direita



Fonte: Persona Central(2023). Disponível em: [Persona 3 Reload Developer Interview on UI Development, Concept Screenshots - Persona Central](#) acesso em: 30 de Dezembro de 2024

Fonte: Persona Central(2023). Disponível em: [Persona 3 Reload Developer Interview on UI Development, Concept Screenshots - Persona Central](#) acesso em: 30 de Dezembro de 2024

Fonte: Game UI Database(2024). Disponível em: [Game UI Database - Persona 3 Reload](#) acesso em: 26 de novembro de 2024

Essa entrevista também tem alguns conceitos iniciais da interface do jogo que acabaram não indo para o resultado final, onde Kumagai comenta como muitos projetos que parecem muito bonitos, acabam sendo descartados em prol de uma legibilidade e visibilidade maior.

Diferente do jogo anterior, a interface dessa vez toma quase como um papel principal na estética do jogo, se sobrepondo e chamando atenção do jogador em vez de servir de complemento para o que está em cena. Ela usa de uma forte estilização usando de azuis e brancos, com raros usos de outras cores quando se precisa de um destaque a mais, além de usar de layouts mais angulares criando uma sensação de dinamismo entre cada tela.

Figura 15. Screenshot do menu inicial de Persona 3 Reload(2024).



Fonte: Game UI Database(2024). Disponível em: [Game UI Database - Persona 3 Reload](#) acesso em: 26 de novembro de 2024

6.1.3. Baldur's Gate 3 (2023)

Baldur 's Gate 3, feito pela Larian Studios foi um dos mais aclamados de 2023, ganhando vários prêmios, incluindo o de Jogo do Ano do The Game Awards daquele ano. O jogo é composto com a proposta de ser um RPG situado no mundo de Dungeons & Dragons com grande foco nos personagens e na liberdade de maneiras que o jogador pode interagir com o mundo e os personagens. Na página da loja de Baldur 's Gate na Steam, o jogo realça que é o “RPG da Nova Geração”, e “Nenhuma aventura será a mesma”.

Em uma entrevista para o canal de Dungeons & Dragons no Youtube, no vídeo “Baldur 's Gate 3: Swen Vincke on New Endings, Strange Problems, and the Future.”, Swen Vicke, o CEO da Larian Studios, comenta que Baldur's Gate 3 cumpre um objetivo que eles tinham que era de criar um jogo onde o jogador sentisse que a criatividade dele é o limite, ele também comenta que, para ele, o que faz a mídia de videogames especial é ter uma narrativa que você está inserido dentro, e como isso é algo que eles queriam transmitir nos jogos deles, a sensação do jogador ser uma parte ativa do jogo. Ele comenta como tenta fazer as coisas serem intuitivas, e também mostra valorizar quando os jogadores usam os sistemas do jogo de maneira inesperada..

Em Baldur 's Gate 3, a interface traz uma estética medieval, sendo bem mais detalhada que as outras, usando de junções de formas para criar janelas com formatos variados. Ela também vai para um esquema de cor mais terreno, com usa adornos em tons dourados para complementar e dar contraste.

Figura 16. Screenshot do menu inicial de Baldur's Gate 3(2023)



Fonte: Do autor

6.2. Construção das Análises

As análises serão feitas passando por cada etapa da metodologia de Norman (1988), passando por cada jogo entre cada etapa, seguindo a ordem apresentada no levantamento. Após isso, será feito uma seção de conclusão para sumarizar o que foi notado em cada etapa específica, vendo onde cada interface se destaca e onde cada falha.

6.3. Análises dos Jogos

6.3.1. Visibilidade

Sea of Stars tem uma visibilidade muito boa, sempre mantendo as informações mais relevantes pro momento em tela, além de incluir uma leve descrição do que está selecionado na parte superior da tela na grande maioria dos menus.

Figura 17. Screenshot de Sea of Stars(2023) mostrando o jogador escolhendo uma habilidade.



Fonte: Do autor

Persona 3 Reload é incrível nesse quesito, balanceando uma quantidade até que grande de informação sem tornar a tela poluída, o jogador tem a todo momento informações sobre as coisas mais relevantes.

Figura 18. Screenshot de um combate em Persona 3 Reload(2024).



Fonte: Do autor

Já Baldur 's Gate 3, acaba tendo que fazer uma escolha difícil. Os sistemas e mecânicas do jogo são muito complexos e muito abertos a interação, o que significa que exibir na tela tudo criaria um ambiente poluído e confuso, devido a isso, o jogo oculta muitas informações que podem ser relevantes em devido momento, em prol de deixar a interface mais agradável.

Figura 19. Screenshot de um combate em Baldur 's Gate 3(2023).



Fonte: Do autor

6.3.2. Feedback

Esse acaba sendo o ponto mais fraco da interface de Sea of Stars. Uma das mecânicas principais do jogo envolve apertar um botão no momento certo durante o combate, contudo, o momento certo não é telegrafado ao jogador, avisando apenas se ele acertou ou errou o timing, com o jogador tendo que supor com base nas animações, isso acaba deixando o jogador perdido, especialmente por conta de inimigos, habilidades e ataques terem momentos diferentes e às vezes múltiplos momentos em suas animações onde ele tem que apertar o botão, e esse problema poderia ter sido facilmente lidado usando recursos que outros jogos já usaram para mecânicas assim. Fora de combate, a interface é responsiva, embora as transições entre menus sejam bem simples e às vezes até um tanto duras.

Figura 20. Screenshot do combate de Sea of Stars e exemplo de como esse problema de feedback poderia ter sido remediado.



Fonte: Do autor

Já Persona 3 Reload é um exemplo de como se fazer feedback não só em RPGs de Turno, mas em jogos em geral, tudo é extremamente responsivo e fluído, as transições são dinâmicas e os sons da interface são muito bem colocados, criando uma interface que é não só boa, como é por si só, gostosa de se navegar.

Figura 21. Screenshot de um crítico em Persona 3 Reload(2023)



Fonte: Do autor

Baldur's Gate 3 tem um feedback que funciona bem, o jogo responde às ações do jogador, as animações são consideravelmente impactantes, o jogo detalha coisas que o jogador coloca o mouse em cima, não chega a ser particularmente impressionante, mas também não falha em particularmente nada.

Figura 22. Screenshot de uma magia sendo usada em um personagem em Baldur's Gate 3(2023)



Fonte: Do autor

6.3.3. Affordance

Sea of Stars se sai muito bem nessa categoria, usa ícones para indicar elementos, setas e cores para indicar quando um status sobe ou desce, barras e números para se referir aos Pontos de Vida e Pontos de Mana dos personagens, usa um relógio para indicar quantas ações até um inimigo atacar. avisa sobre inimigos resistentes ou vulneráveis.

Figura 23. Screenshot de um combate em Sea of Stars(2023)



Fonte: Do autor

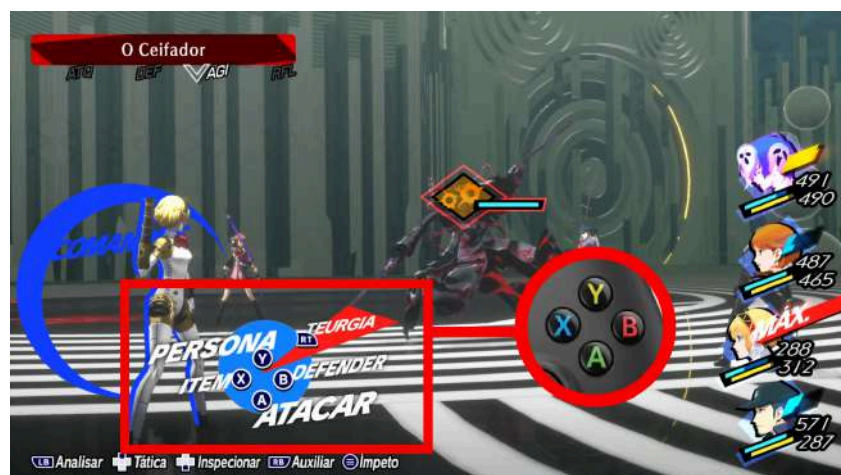
Figura 24. Screenshot de Sea of Stars(2023) mostrando o dano dado à múltiplos inimigos, com destaque à um inimigo que foi vulnerável ao dano e um que resistiu ao dano.



Fonte: Do autor

Mais uma vez , Persona 3 Reload é ótimo. Também usa ícones para os elementos, além de destacar quando um inimigo é fraco ou resiste à um ataque, também usa barrar para as estatísticas, o menu de combate dispõem as opções no esquema de botões do controle, e além disso, ficar parado a qualquer momento do jogo fará ele exibir todos os botões que podem ser apertados no momento e o que cada um deles faz.

Figura 25. Screenshot de Persona 3 Reload(2024) comparando a disposição dos botões na tela com a dos botões do controle de Xbox(o que está sendo usado).



Fonte: Do autor

Figura 26. Screenshot de um combate em Persona 3 Reload(2024), com a habilidade que o inimigo tem fraqueza sendo destacada.



Fonte: Do autor

Figura 27. Screenshot de Persona 3 Reload(2024) com destaque nos comandos na parte inferior da tela.



Fonte: Do autor

Usa bastante ícones, para ações, raças, magias, classes e até itens. e mostra descrições do que está em destaque, o que ajuda o jogador na tomada de decisões, fazendo ele saber exatamente o que vai fazer antes de tomar a ação, e o ajudando a associar cada uma com seu ícone, tornando a experiência mais intuitiva.

Figura 28. Screenshot de Baldur's Gate 3(2023) com o mouse posicionado em cima de uma habilidade e o jogo mostrando as informações de tal habilidade



Fonte: Do autor

6.3.4. Mapeamento

Sea of Stars desempenha bem mal nessa categoria também, usando bem pouco do controle, maior parte das funções é feita pelo mesmo botão, o que é definido como “interagir” nos menus, a ponto que pode até acontecer do jogador esquecer o que outros botões fazem. Contudo, quando um botão diferente precisa ser usado, o jogo informa o jogador isso.

Figura 29. Screenshot de Sea of Stars(2023) mostrando o botão de reforçar habilidade, que é um quer sai fora dos comuns que o jogador está sempre usando.



Fonte: Do autor

Persona 3 Reload novamente se destaca, o jogo usa muito bem todos os botões do controle, e não chega a ser confuso pela maneira como é organizado, e pelos esforços que a interface que o jogo teve na parte de affordance.

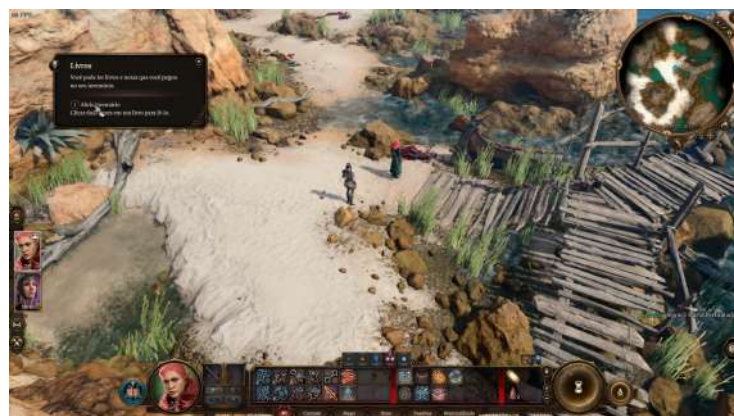
Figura 30. Screenshot de Persona 3 Reload(2024)



Fonte: Do autor

Baldur's Gate 3 é o destaque nesse quesito, apesar de ser um jogo pensado para teclado e mouse, o que aumenta consideravelmente quantos botões ele tem disponível para o jogador, quase toda tecla do teclado serve pra algo, seja para alguma ação direta, ou seja abrir algum menu, problema é que o jogador muitas vezes acaba tendo que esbarrar por acidentes nas teclas, ou tem que ser ensinado o que cada uma faz.

Figura 31. Screenshot de Baldur's Gate 3 (2023)



Fonte: Do autor

6.3.5. Restrições

O fato dessa interface ser bem simples é um benefício para Sea of Stars nesse quesito, o jogador realmente só usa as interfaces em momentos que elas são relevantes, e é difícil achar algum momento que as informações na tela sejam desnecessárias e/ou poluídas de alguma forma.

Figura 32. Screenshot do Menu de Lojas de Sea of Stars(2023)



Fonte: Do autor

Persona 3 Reload é neutro, alguns menus e funções só ficam disponíveis quando se tornam relevantes, outras são disponíveis desde o começo mas o jogador só vai querer ou precisar acessar elas em um momento muito à frente no jogo, o que pode causar confusão.

Figura 33. Screenshot do menu Principal de Persona 3 Reload(2024).



Fonte: Do autor

Em Baldur's Gate 3 no entanto, acaba sendo um dos maiores problemas dessa interface, quase todas as janelas e menus do jogo são disponíveis desde o começo dele, seja as iniciais, sejam as mais complexas, o que faz com que o jogador possa se sentir sobrecarregado de informação logo no começo.

Figura 34. Screenshot da tela de Reações de Baldur 's Gate 3(2023).



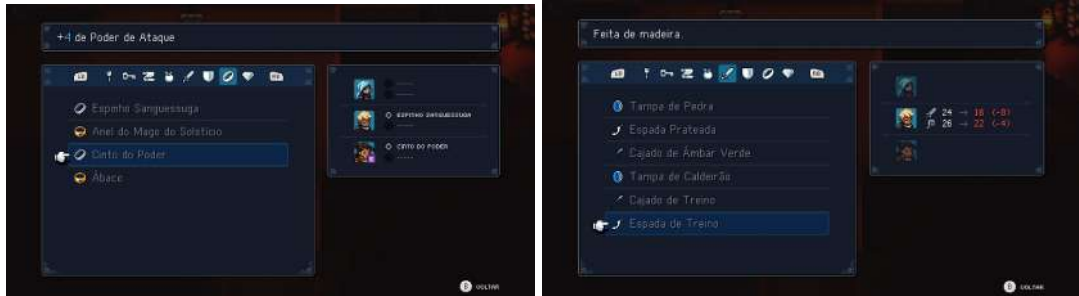
Fonte: Do autor

6.3.6. Consistência

Mais um ponto que Sea of Stars ganha por possuir uma abordagem mais simples, muitas interfaces possuem layouts até parecidos entre si, como se seguissem uma

formulazinha, e sempre mantendo o esquema de cores e a maneira de dar destaque a o que está selecionado.

Figura 35. Screenshots do Menu de Itens na aba de Equipamentos e Armas de Sea of Stars(2023)



Fonte: Do autor

Apesar de terem telas com layouts bem diferentes, a interface de Persona 3 Reload consegue manter a consistência pela estética firme que estabelece, mantendo os azuis, branco, e ocasionalmente um vermelho ou alguma outra cor para dar um destaque, além das formas e organizações mais angulares.

Figura 36. Screenshots do menu Item e Atributos de Persona 3 Reload(2024).



Fonte: Do autor

Baldur's Gate 3 também tem uma interface que se mantém bem consistente entre si, com os tons escuros com os adornos nos arredores e destaques, e alguns tons e texturas diferentes em algumas janelas que são algo especial.

Figura 37. Screenshot de menus de Baldur 's Gate 3(2023), nesse caso sendo o menu de magias de uma personagem, da equipe e dos poderes ilítide.



Fonte: Do autor

6.3.7. Conclusões

Sea of Stars se mostra com uma interface bem simples, mas bem funcional. Sua visibilidade é ótima, ela é bem consistente entre e bem intuitiva, dá ao jogador sempre tudo que ele precisa saber, e somente o que ele precisa saber em determinado momento apesar de não usar tudo que poderia do controle no seu mapeamento. O feedback no entanto acaba sofrendo bastante.

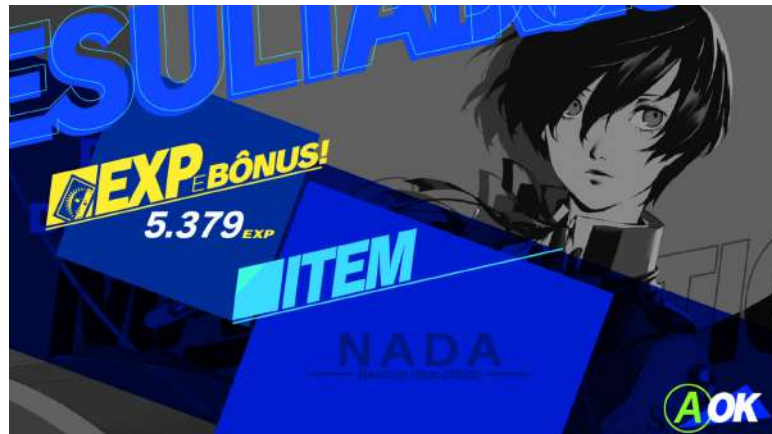
Figura 38. Screenshot de Sea of Stars(2023).



Fonte: Do autor

Persona 3 Reload é um enorme acerto quando se fala de interface, mesmo usando majoritariamente duas cores, ela mantém uma estética marcante com o uso delas e de formas bem angulares dando um ar dinâmico para a interface. O feedback é maravilhoso, é extremamente intuitiva, a visibilidade é muito boa, usa bem todos os botões do controle, e mantém uma bela consistência entre si.

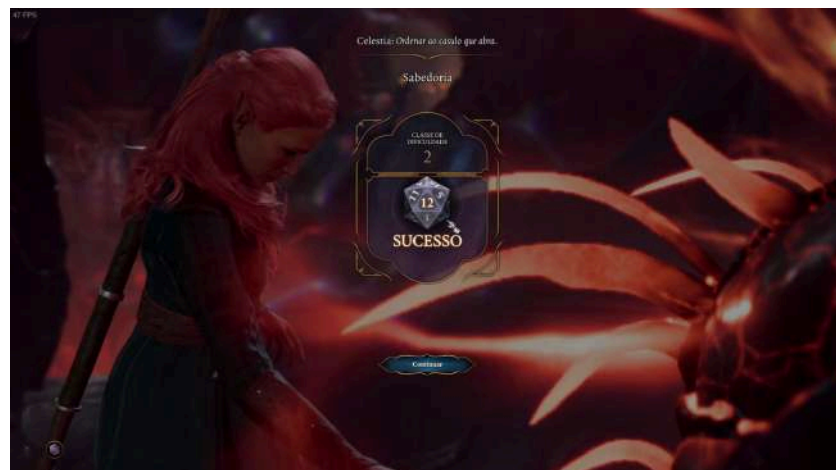
Figura 39. Screenshot de Persona 3 Reload(2024).



Fonte: Do autor

Baldur 's Gate 3 tem, visualmente e mecanicamente, uma proposta bem diferente dos outros dois jogos analisados neste trabalho. Combinando tons escuros e adornos, e usando muitas formas diferentes para compor janelas variadas. Seu mapeamento usa quase tudo que pode do teclado, possui uma boa affordance com ícones e descrições, tem um bom feedback, e a visibilidade, apesar de boa, teve que sacrificar um pouco da sua função em prol de não sobrecarregar ainda mais o jogador. No entanto, a falta de restrições acaba sendo grande um problema nessa interface.

Figura 40. Screenshot de Baldur 's Gate 3(2023).



Fonte: Do autor

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho começou com a proposta de entender as interfaces de RPG de turno de uma maneira mais crítica, ver como elas interagem com o usuário, entender como a composição visual delas é feita, e por fim, consegui perceber como os fundamentos do design e os conceitos de UI e UX podem ser e são usados em uma boa interface para esse gênero, onde ela é tão importante.

Durante as pesquisas, foi possível entender não só a história e como os RPGs funcionam, mas também sobre a interface em jogos, sua importância para essa mídia, e como elas são integrais para incrementar a experiência de quem ta jogando. Quando foi estudado os fundamentos do design, foi levantado exemplos sobre como eles são usados dentro dos RPGs de turno, vendo como jogos já existentes utilizam destes conceitos em suas interfaces.

E tudo isso culmina nas análises, quando podemos com esse contexto, olhar para interfaces específicas de maneira mais detalhada, não só nos aprofundando na parte dos fundamentos do design, com Dondi(2003) mas também na parte de UI e UX em jogos, com Stahlke e Mirza-Babaei (2022), Schell (2011), e Novak(2011). Além de poder ver elas pela lente da metodologia de Norman(1988), analisando como elas desempenham em Visibilidade, Feedback, Affordance, Mapeamento, Restrições e Feedback.

No futuro se pretende publicar esse trabalho em revistas ou eventos relacionados à área de games, ele está longe de ser um trabalho perfeito, RPGs de turno vão muito além de apenas esses três jogos, mas eles servem como uma oportunidade de entender como anos de evolução de um gênero de jogos que teve a interface como algo integral para seu funcionamento. Além disso, esse trabalho também ressalta a importância de olhar de maneira crítica para o design em jogos eletrônicos, sendo essa uma mídia que engloba muitas e muitas áreas criativas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARORA, Krichan. **The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach**. Forbes, 17 nov. 2023. Disponível em: <https://www.forbes.com/councils/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach/>. Acesso em: 6 set. 2024.
- DESIGN DOC. How Do You Improve Turn Based Combat?. **YouTube**, 25 de março de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ktogjiX3eI4>. Acesso em: 6 nov. 2024.
- DINSDALE, Ryan. IGN. **Persona 3 Reload becomes fastest-selling game in Atlus history with 1 million sales**. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/persona-3-reload-becomes-fastest-selling-game-in-atlus-history-with-1-million-sales>. Acesso em: 6 nov. 2024.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- DUNGEONS & DRAGONS. **Baldur's Gate 3: Swen Vincke on New Endings, Strange Problems, and the Future**. YouTube, 4 de setembro de 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Mz72rGROOds>. Acesso em: 8 jan. 2025
- HAMIDLI, Nasrullah. **Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles**. Baku Engineering University, Information Technologies (SABAH groups), Baku, Azerbaijão, 2023.
- HARTSOOK, Ken et al. Toward supporting stories with procedurally generated game worlds. In: **2011 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG'11)**, Seoul, South Korea, 2011. p. 297-304.
- HITCHENS, Michael; DRACHEN, Anders. **The many faces of role-playing games**. International Journal of Role-Playing, v. 1, p. 1-17, 2009. Disponível em: https://andersdrachen.com/wp-content/uploads/2014/07/the-many-faces-of-role-playing-games_jrpg.pdf. Acesso em: 06 de setembro de 2024.
- HOMEM MÁQUINA. **Conheça os 6 princípios de design de Donald Norman**. homemmáquina, 2 de out. 2020. Disponível em: <https://www.homemmaquina.com.br/principios-de-design-donald-norman/>. Acesso em: 9 set. 2024.
- HOW LONG TO BEAT. **Super Mario Bros**. HowLongToBeat, [s.d.]. Disponível em: <https://howlongtobeat.com/game/9371>. Acesso em: 6 set. 2024.
- KRUG, Steve. **Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web**. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.
- NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. Tradução da 2ª edição norte-americana. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

HOW LONG TO BEAT. **Final Fantasy**. HowLongToBeat, [s.d.]. Disponível em: <https://howlongtobeat.com/game/3480>. Acesso em: 17 set. 2024.

PEPE, Felipe (Ed.). **The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games - Expanded Edition**. v.4.0. Outubro 2023. Projeto colaborativo, edição expandida. Disponível em: <https://www.crpbook.wordpress.com>. Acesso em: 6 nov. 2024.

PERSONA CENTRAL. **Persona 3 Reload developers discuss the menu UI design and development process**. Disponível em: <https://personacentral.com/p3r-interview-menu-ui/>. Acesso em: 30 de dez. de 2024

SALES, Gabriel. IGN BRASIL. **Sea of Stars alcança em uma semana meta de vendas para o primeiro ano do jogo**. IGN Brasil, 04 set. 2023. Disponível em: <https://br.ign.com/sea-of-stars/113408/news/sea-of-stars-alcanca-em-uma-semana-meta-de-vendas-para-o-primeiro-ano-do-jogo>. Acesso em: 06 set. 2024.

SHELL, Jesse. **A Arte do Game Design: o livro original**. 2 ed. Rio de Janeiro: Elsevier Editora. 2011.

STEAM. **Baldur's Gate 3**. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/. Acesso em: 8 jan. 2025.

SCHULES, Douglas; PETERSON, Jon; PICARD, Martin. Single-player computer role-playing games. In: Zagal, José P.; Deterding, Sebastian (Eds.). **Role-playing game studies: transmedia foundations**. New York: Routledge, 2018. p. 107-129.

STAHLKE, Samantha; Mirza-Babaei, Pejman. **The Game Designer's Playbook: An Introduction to Game Interaction Design**. Oxford: Oxford University Press, 2022.


THE ESCAPIST. **The Making of Sea of Stars**. YouTube, 15 de agosto de 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NvsDBAcKFDw>. Acesso em: 27 dez. 2024.

THE GAME AWARDS. **Rewind: Year 2023**. Disponível em: <https://www.thegameawards.com/rewind/year-2023>. Acesso em: 19 de dezembro 2024.

WHITE, William J. et al. Tabletop Role-Playing Games. In: Zagal, José P.; Deterding, Sebastian (eds.). **Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations**. New York: Routledge, 2018. p. 63-86

YAKKOCM. Is Turn-Based Combat Outdated. **YouTube**, 15 de junho de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h9ZkZFka32o>. Acesso em: 05 de novembro de 2024

ZAGAL, José P.; DETERDING, Sebastian. Definitions of Role-Playing Games. In: Zagal, José P.; Deterding, Sebastian (eds.). **Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations**. New York: Routledge, 2018. p. 19-51.

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinho, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC - PAULO ASTOR COM FICHA CATALOGRAFICA E FOLHA DE APROVAÇÃO

Assunto:	TCC - PAULO ASTOR COM FICHA CATALOGRAFICA E FOLHA DE APROVAÇÃO
Assinado por:	Paulo Astor
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Paulo Astor Parente Costa, DISCENTE (202217010030) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO, em 26/03/2025 17:35:03.

Este documento foi armazenado no SUAP em 26/03/2025. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1436018

Código de Autenticação: 42fd6b5a00

