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

ELEMENTOS DO GAME DESIGN EM JRPGS:
Uma análise com base nas lentes de Jesse Schell

WENDDEL SOUZA LOPES DA SILVA

CABEDELO, PB
2025

WENDDEL SOUZA LOPES DA SILVA

ELEMENTOS DO GAME DESIGN EM JRPGS:
Uma análise com base nas lentes de Jesse Schell

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

CABEDELO, PB
2025

FICHA CATALOGRÁFICA

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

S586e Silva, Wenddel Souza Lopes da.
Elementos do game design em JRPGS: uma análise com base nas lentes de Jesse Schell. /Wenddel Souza Lopes da Silva . - Cabedelo, 2025.
40f. il.: Color.

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

Orientador(a): Prof. Ms. Vitor Feitosa Nicolau.

1. Jogo digital. 2. JRPGS. 3. Narrativa de jogos. 4. Análise de jogos. 5. Jesse Schell. I. Titulo.

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

Wenddel Souza Lopes da Silva

ELEMENTOS DO GAME DESIGN EM JRPGS: uma análise com base nas lentes de Jesse Schell

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 18 de julho de 2025.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Me. Vítor Feitosa Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Ana Carolina dos Santos Machado

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2025

Documento assinado eletronicamente por:

- **Vitor Feitosa Nicolau, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 18/07/2025 14:56:24.
- **Wilson Gomes de Medeiros, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 18/07/2025 18:12:44.
- **Ana Carolina dos Santos Machado, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 20/07/2025 22:36:45.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 11/07/2025. 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 Verificador: 735460
Código de Autenticação: a0db9d3d87

AGRADECIMENTOS

Este trabalho não seria possível sem a colaboração e apoio de muitas pessoas.

Agradeço primeiramente a Deus, por me sustentar nos dias difíceis, me fortalecer nas despedidas e me abençoar com encontros que transformaram minha vida. Cada passo desta caminhada, cada conquista alcançada, carrega a marca de Sua presença e cuidado.

Agradeço ao meu orientador, Vítor Feitosa Nicolau, pelos dias de orientação, paciência e incentivo ao longo deste processo.

À minha família, por todo o apoio emocional e motivação, especialmente nos momentos de maior dificuldade.

À minha companheira, Evellyn, pelo apoio incondicional nos momentos mais desafiadores desta jornada. Seu incentivo e amor em mim foram fundamentais para que eu chegasse até aqui. Este TCC é também fruto da nossa caminhada juntos, e sou imensamente grato por tê-la ao meu lado.

Aos meus professores e colegas do curso de Design Gráfico, dividindo dúvidas, ideias e, principalmente, apoio.

A minha melhor amiga, Athena, que sempre me fez companhia, dormindo ao meu lado, enquanto escrevia tarde da noite.

E por fim, aquela criança que sempre esteve em frente a televisão, descobrindo mundos fantásticos e experiências enriquecedoras, que me tornaram o homem que sou hoje. Essas experiências o fizeram ter uma visão única e manter a esperança por dias melhores. Meus sinceros agradecimentos.

"Quando eu sofria bullying, a decepção doía mais que a dor física. Agora eu quero me levantar e continuar tentando, não importa quantos socos eu leve".(Ippo Makunouchi)

RESUMO

Este trabalho investiga o papel do design gráfico na construção de experiências visuais e narrativas em jogos eletrônicos de RPG, com ênfase nos JRPGs (Japanese Role-Playing Games) através da análise dos jogos deste gênero, seguindo a metodologia apresentada por Jesse Schell (2011) em seu livro "A arte de game design". O RPG é uma modalidade de jogo em que o jogador interpreta um ou vários personagens, interagindo com a trama e o cenário, concentrando-se na história e no progresso dos personagens. O objetivo principal é analisar como os elementos visuais contribuem para a ambientação e a experiência do jogador nesses jogos, desenvolvendo também uma compreensão teórica sobre os conceitos fundamentais do design gráfico aplicado ao game design. Foram realizadas análises de jogos selecionados a partir da aplicação das "lentes", priorizando os aspectos gráficos, como cenários, personagens e interface. Os resultados revelam que o design gráfico desempenha papel central na criação de atmosferas envolventes e na construção da identidade visual dos jogos, reforçando a narrativa e os mecanismos de interação. A pesquisa contribui para o desenvolvimento de um olhar crítico e fundamentado sobre a produção visual em jogos eletrônicos, promovendo uma aprendizagem significativa e integradora entre teoria e prática no campo do design.

Palavras-chave: JRPG,Jogo Digital, Narrativa de Jogos, Análise de Jogos, Jesse Schell

ABSTRACT

This study investigates the role of graphic design in shaping visual and narrative experiences in electronic role-playing games, with an emphasis on JRPGs (Japanese Role-Playing Games). The research is based on the methodology presented by Jesse Schell (2011) in his book The Art of Game Design. RPGs are a game genre in which the player assumes the role of one or more characters, interacting with the plot and setting, with a strong focus on storytelling and character development. The main objective is to analyze how visual elements contribute to the atmosphere and the player's experience in these games, while also developing a theoretical understanding of the fundamental concepts of graphic design applied to game design. Selected games were analyzed using the application of Schell's "lenses," prioritizing graphic aspects such as environments, characters, and user interface. The results reveal that graphic design plays a central role in creating immersive atmospheres and in constructing the visual identity of games, reinforcing both narrative and interaction mechanisms. This research contributes to the development of a critical and well-founded perspective on visual production in electronic games, fostering meaningful and integrative learning between theory and practice in the field of design.

Keywords*: JRPG, Digital Game. Game Analysis. Jesse Schell.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Jogo Dungeons & Dragons.....15
Figura 2. Exemplo de Mesa do RPG Dungeon & Dragons..... 16
Figura 3. Minigame de pesca em Breath of Fire III.....17
Figura 4. As diferentes regiões em Earthbound.....18
Figura 5. Sistema de Batalha em Chrono Trigger.....21
Figura 6. O mundo de Chrono Trigger em diferentes eras.....22
Figura 7. Menu principal do jogo.....23
Figura 8. Personagens principais do jogo..... 24
Figura 9. O protagonista e os membros do grupo em Dragon Quest III HD-2D.....25
Figura 10. Masmorras do remake de Dragon Quest I para Super Nintendo.....27
Figura 11. Diferenças entre menus de Dragon Quest I e VIII.....28
Figura 12. Sistema de classes em Dragon Quest VII.....29
Figura 13. Capa do jogo Final Fantasy III (ou VI no Japão)..... 30
Figura 14. Sistema de combate de Final Fantasy I remake para PSP..... 31
Figura 15. Comparação do sistema de combate em Final Fantasy I e Final Fantasy XVI..... 32
Figura 16. Classes genéricas de Final Fantasy Tactics..... 33
Figura 17. Menus principais de Final Fantasy I e Final Fantasy XV.....34
Figura 18. O sistema de Batalha de Breath of Fire IV.....36
Figura 19. Menus principais de Breath of Fire II à esquerda e Breath of Fire IV, à direita.....37

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO..... 11
2. O DESIGN NO GAME DESIGN..... 14
3. JRPG..... 15
4. ANÁLISE DE RPGS..... 18
4.1. Chrono Trigger..... 19
4.2 Dragon Quest..... 24
4.3. Final Fantasy..... 29
4.4. Breath Of Fire..... 34
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 38
REFERÊNCIAS..... 40

1. INTRODUÇÃO

Vivemos em uma era digital, dominada pelo avanço tecnológico. A criação digital assumiu uma abrangência sem precedentes. Novos métodos de apreciar e divulgar informações e entretenimento surgiram, transformando o que antes era considerado itens de ostentação, em algo acessível a todos. Hoje, com apenas um *smartphone*, podemos nos divertir e estar conectados ao mundo em qualquer lugar com apenas um clique.

A modernização tecnológica gerou novas necessidades que precisam ser preenchidas por criadores de conteúdo. Entre esses criadores, destacam-se os designers, que atuam em diversas áreas da comunicação visual, como o *game designer*. Esse profissional, desempenha um papel central na criação de jogos, estabelecendo ambientes propícios para os jogadores, oferecendo ideias inovadoras e criativas para cativar o seu público-alvo. Os jogos digitais não são apenas uma forma de diversão, na verdade, ele incorpora diversos conceitos artísticos: Música, desenho, pintura, literatura e outras formas de expressão na qual agrega o universo dos jogos.

Jesse Schell (2011) define o design de jogos como: “o ato de decidir como um jogo deve ser”. Seu papel é criar atmosferas de imersão para o jogador no universo proposto, seja visual ou técnica, auxiliando-o a sentir experiências únicas. Além disso, ele define parâmetros essenciais, como a criação e conceitos de personagens, animações, ambientação e ideias inovadoras, moldando um mundo no qual podemos interagir e nos identificarmos por meio de escolhas e decisões artísticas.

Uma metodologia se faz necessária, não apenas para acelerar, mas potencializar os resultados no processo de criação e desenvolvimento de qualquer estudo para criar algo com excelência. Desenvolver jogos digitais é um processo complexo, no qual se utilizam diversos profissionais. Todavia, vários jogos já foram feitos por apenas uma pessoa, mostrando que não é impossível a realização de tal feito, exigindo foco e perseverança de seus criadores.

O objetivo geral deste trabalho é analisar jogos digitais, do gênero RPG, utilizando práticas de design que possam ser implementadas em um jogo eletrônico de forma eficiente.

São objetivos específicos: selecionar e contextualizar RPGs relevantes, identificando suas características e impactos no gênero; examinar os elementos visuais e gráficos dos RPGs analisados, com foco na composição visual e estilo artístico; e aplicar as lentes de Jesse Schell (2011) nos jogos escolhidos.

O crescente interesse pelos jogos eletrônicos e a importância do papel do design gráfico na criação de experiências visuais interativas são as principais motivações deste trabalho. A indústria de jogos digitais está em constante crescimento e expansão. Segundo a *Veja* (2024), a quantidade de estúdios de games no Brasil cresceu 695% desde 2014, alcançando 1.042 estúdios. O designer gráfico desempenha um papel central na criação desses jogos, sendo responsável por criar as interfaces visuais e atmosferas que imergem o jogador no universo do jogo. O livro de Jesse Schell (2011) foca na criação de experiências únicas e como conceitos de mecânicas em jogos podem levar à inovação. Portanto, o seguinte trabalho visa abordar esses temas, analisando jogos através dessa metodologia em questão.

Para essa pesquisa, ela terá teor exploratório, com o objetivo de entender as melhores práticas do design gráfico aplicadas a RPGs eletrônicos. O método adotado será qualitativo, com uma análise de jogos existentes e entrevistas com designers, ilustradores e outros profissionais da área. As técnicas de coleta de dados incluirão a análise de conteúdo de jogos de RPG populares e a realização de entrevistas com designers de jogos. A análise dos dados será feita por meio de uma observação comparativa das características visuais e dos efeitos gráficos dos RPGs analisados.

Esse trabalho se espelha em algumas das etapas descritas no livro. Os capítulos que seguem irão analisar a experiência de criação do jogo, o mundo onde ele será ambientado, personagens, narrativas, entre outros, com a aplicação da metodologia, com análise de todo processo em relação a proposta do trabalho e conclusão referente ao método utilizado. São propostas por Shell (2011) um conjunto de lentes, ferramentas para o designer de jogos refletir sobre o processo de criação. São 100 e estão divididas em 33 capítulos, que auxiliam na concepção de um jogo de forma coesa, imersiva e reflexiva. Essas lentes não são dividas de maneira exata, mas é possível organizá-las conforme os aspectos do design de jogos que elas abordam. O autor menciona quatro elementos fundamentais que todo jogo possui: mecânica, história, estética e tecnologia. A partir dessa análise, podemos agrupá-las informalmente como: Lentes sobre a Experiência do Jogador, Lentes sobre Mecânicas e Regras, Lentes sobre História e Narrativa, Lentes sobre Estética e Apresentação, Lentes sobre Tecnologia e Implementação e por fim, Lentes sobre o Processo de Design e Mercado. A proposta é oferecer ao designer um conjunto de perguntas e provocações que auxiliam na análise sobre aspectos do jogo, abordando diversas áreas e orientando o designer a pensar, levando em consideração os aspectos técnicos, emocionais e psicológicos envolvidos na experiência do jogo.

Cada lente, portanto, corresponde a um aspecto específico do design, ajudando o designer a construir jogos fantásticos. Neste trabalho, exploraremos as principais etapas dessa metodologia, detalhando como cada lente pode ser aplicada de forma eficaz no desenvolvimento de jogos. O objetivo é fornecer um guia estruturado para que seja possível alcançar um resultado final criativo e adequado. A escolha das lentes para este trabalho, foram decididas com base na parte criativa na qual o designer empenha. Elas se articulam questionando qual experiência o designer deseja estabelcer para o jogador, buscando harmonia entre todos os elementos do jogo. Juntas, mostram que o design gráfico vai além da estética, sendo uma ferramenta fundamental para engajamento, imersão e narrativa visual dentro dos jogos. Analisaremos as seguintes lentes:

Lente 1: A Lente da Experiência Essencial e Lente 11: A Lente da Inspiração Infinita - a primeira lente questiona qual a experiência que se deseja criar para o jogador e atua juntamente com a lente 11.

- **Lente 18: A Lente do Fluxo -** Essa lente foca em garantir que o jogador esteja constantemente engajado no jogo.
- **Lente 70: Narrativa visual e imersão**: Examina como o design visual do jogo contribui para a imersão e a comunicação da narrativa, explorando a relação entre estética e narrativa.
- **Lente 74: A Lente do Mundo**: Reflete sobre a criação do ambiente onde o jogo se passa, como esse mundo é estruturado e como ele interage com a narrativa.
- **Lente 76: A Lente da Função das Personagens**: Trata da criação e desenvolvimento dos personagens, seu papel na história e como eles se conectam com a narrativa.

2. O DESIGN NO GAME DESIGN

O design de jogos é a prática de criar experiências interativas que envolvem os jogadores de maneira lúdica e significativa. Segundo Salen e Zimmerman (2004) os designers de jogos devem preocupar-se com a relação entre significado e jogo e aprender a criar boas experiências de jogo para os jogadores. Já para Schell (2011) é um processo de criação de sistemas interativos onde as mecânicas (as regras do jogo), dinâmicas (as interações resultantes dessas regras) e a estética (as emoções e experiências vividas pelos jogadores) se combinam para proporcionar uma experiência única e envolvente, ou seja, um bom design de jogos deve, acima de tudo, desafiar, entreter e engajar o jogador, levando em consideração seus aspectos psicológicos e emocionais, enquanto mantém o equilíbrio entre complexidade e acessibilidade.

Entretanto, é interessante compará-lo com a visão dos outros dois autores. De acordo com eles, "um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um desfecho quantificável" (Salen & Zimmerman, 2004, p. 95). Essa definição destaca que o design de jogos não deve se focar exclusivamente na criação de experiências, mas também no desenvolvimento de sistemas formais, ou seja, na estrutura lógica que fundamenta a interação.

Em contrapartida, Schell promove a aplicação de uma estética visual atraente para aprimorar a imersão do jogador. Contudo, Salen e Zimmerman destacam que sem regras bem definidas e um sistema de objetivos claro, a experiência pode se tornar frustrante. Dessa forma, ambos os autores se complementam: Schell valoriza a vivência emocional e narrativa, enquanto que Salen e Zimmerman enfatizam a relevância do que possibilita essa vivência.

É importante destacar que o design de jogos não se restringe apenas à parte estética visual, mas engloba uma abordagem que envolve a mecânica do jogo, a narrativa, a interação e a experiência do jogador. Assim, deve-se considerar vários elementos dependentes para criar uma obra que seja divertida, envolvente e funcional.

3. JRPG

Os JRPGs são jogos de RPG produzidos no Japão, mas afinal, o que são esses jogos? De acordo com o Brasil escola (s.d)

> "RPG" é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como "Jogo de Interpretação de Papéis" ou "Jogo de Interpretação de Personagens". Nele um grupo de amigos se reúne para construir uma história, como se fosse um teatro de improviso. Existe um diretor, chamado de "narrador" ou "mestre", que vai explicando o desenrolar da trama; e existem os jogadores, que modificam a história à medida que interpretam seus personagens...Existem RPGs de todos os tipos: de fantasia medieval ao terror, de viagens espaciais a cenários históricos." Brasil Escola, s.d.

Esta definição ressalta a importância da experiência lúdica nos jogos de RPGs. Já nos jogos eletrônicos, eles mantêm o significado e sistemas similares aos RPGs tradicionais, proporcionando ao jogador a liberdade de progressão com personagens e a capacidade de tomar decisões que influenciam diretamente no enredo do jogo. A popularidade desses jogos teve início na década de 1980, porém, foi em 1971 que o primeiro RPG de mesa foi lançado: *Dungeons & Dragons*, ou em português: Masmorras e Dragões.

Figura 1. Jogo *Dungeons & Dragons*

Fonte: https://blogdebrinquedo.com.br/wp-content/uploads/2021/06/20210616jogo-tabuleiro-clue-dungeons-and-dragons-01.jpg

A história dos RPGs começa nos anos 70, quando Gary Gygax e Dave Arneson criaram em 1971, um conjunto de regras chamado "Chainmail", que servia para simular batalhas medievais usando miniaturas. Esse jogo foi um passo importante para o desenvolvimento dos RPGs, pois trouxe elementos de fantasia e deu aos jogadores a oportunidade de assumir papéis específicos durante as batalhas. Depois, em 1974, Gygax e Arneson lançaram o que viria a ser um marco na história dos jogos de interpretação: o "*Dungeons & Dragons*", conhecido como D&D. Esse foi o primeiro jogo a misturar narrativa, criação de personagens e interações sociais dentro de um sistema de regras bem estruturado. Com ele, os jogadores podiam criar personagens únicos, explorar masmorras cheias de monstros e tesouros, e viver aventuras incríveis. (Sargi, B., s.d.).

Figura 2. Exemplo de Mesa do RPG *Dungeon & Dragons*

Fonte: https://www.britannica.com/topic/Dungeons-and-Dragons

Com os jogos de RPGs consolidados no mercado, assim como os videogames, esse estilo de jogo começou a ser produzido para o mercado de jogos eletrônicos nos anos 80, sendo populares jogos como *Dragon Quest* e *Final Fantasy*.

O gênero em jogos eletrônicos se ampliou, criando vários subgêneros e tornando esse estilo cada vez mais popular, um deles, conhecido como JRPGs. Eles ficaram conhecidos por seus títulos icônicos no Japão e no mundo, já que foram pioneiros em popularizar e estabelecer as bases para um vasto catálogo de novos jogos inspirados em suas jogabilidades.

Esses jogos eram diferentes dos ocidentais, onde se inspiravam na estética, mas se diferenciavam e inovavam na jogabilidade. Para essa análise, quatro jogos foram escolhidos, devido a sua importância no cenário de videogames. São eles: *Chrono Trigger*, considerado um dos melhores jogos de todos os tempos por várias revistas especializadas e pelos fãs do gênero; *Dragon Quest*, a qual popularizou os JRPGs nos anos 80; a franquia *Final Fantasy* que é de extrema importância pois revolucionou estes jogos e continua como uma grande franquia até hoje; e a franquia *Breath of Fire* por sua inovação no sistema de minigames em JRPGs, a série popularizou a "pesca", muito comum nesses jogos e é considerada uma característica marcante para o mesmo, segundo uma entrevista com os desenvolvedores para uma revista japonesa no ano de 1997. (Shmuplations. s.d.)

Figura 3. Minigame de pesca em *Breath of Fire III*

Fonte: https://static.wikia.nocookie.net/bof/images/d/d5/Fsihing_spot_bof_3.jpg/revision/latest?cb=20130809100902

Vale ressaltar que outras franquias populares, como *The Legend of Zelda*, possuem inspirações em RPGs, porém, o gênero desses jogos é controverso. Um exemplo recente é *Zelda: Breath of the Wild*, trazendo vários elementos semelhantes do gênero, como armas e armaduras na qual possuem status e melhoram o ataque/defesa do personagem principal, um mundo rico no qual pode ser explorado entre outras coisas. Para fins dessa análise, os seguintes fatores serão comentados: Jogabilidade, História; Elementos estéticos; Interfaces gráficas.

4. ANÁLISE DE RPGS

O designer cria imersão para o jogador, fazendo-o sentir experiências únicas durante o seu jogo. Eles têm como função criar conceitos e vivências, formando um ambiente onde o jogador pode interagir e se identificar por meio de escolhas e decisões.

Para entendermos esse processo, é necessário analisar jogos digitais, especificamente do gênero RPG, já que esse é o foco do nosso estudo. Foram utilizadas práticas de design que possam ser implementadas em um jogo eletrônico de forma eficiente, utilizando a metodologia apresentada no livro "A arte de Game Design" por Jesse Schell (2011). O objetivo é entender melhor as práticas do design gráfico aplicadas a RPGs eletrônicos. Foram analisados jogos existentes e entrevistas com designers, ilustradores e outros profissionais da área, assim como conteúdos de jogos de RPGs populares. Também foram realizadas observações comparativas das características visuais e dos efeitos gráficos dos RPGs analisados. O conjunto de lentes propostas pelo autor são ferramentas para o designer de jogos refletir sobre o processo de criação, oferecendo um conjunto de perguntas e provocações que auxiliam na análise sobre aspectos do jogo, abordando diversas áreas e orientando o designer a pensar, levando em consideração os aspectos técnicos, emocionais e psicológicos envolvidos na experiência do jogo.

Figura 4. As diferentes regiões em *Earthbound.*
É interessante ver como elementos se repetem em jogos de RPGs, como a variação de biomas no mundo!

Fonte:
https://images.podcastpage.io/fetch/https%3A%2F%2Fsites.podcastpage.io%2F66467219372a7191b7cbdb21%2Fmedia%2F998c1e2cd3b131044b9a.png?q=85

4.1. *Chrono Trigger*

Chrono Trigger foi um RPG eletrônico desenvolvido pela *Square* e lançado para Super Nintendo em 1995, com vários lançamentos posteriores para outras plataformas, sendo revolucionário para a época. Até hoje, é aclamado pelos fãs do gênero e considerado o melhor RPG de todos os tempos pela IGN (*Top 100 RPGs of All Time* - IGN.com, s.d.)

Foi considerado um milagre, por ser desenvolvido por gênios dos jogos, uma colaboração das duas das maiores empresas de RPGs, a *Square* e a *Enix*. A equipe apelidada de *The Dream Team* (Equipe dos Sonhos) contava com: Hironobu Sakaguchi (produtor da série *Final Fantasy*), Yuji Horii (diretor da série de jogos *Dragon Quest*), *Akira Toriyama* (desenhista de mangás famosos, como *Dragon Ball* e *Dr. Slump*). A trilha sonora foi composta por Yasunori Mitsuda, considerada uma obra prima e segundo o blog recanto do dragão, rendeu um CD triplo no Japão, tornando-se uma das trilhas de videogames de maior sucesso da história (Amaral, 2015). Mitsuda teve ajuda de de Nobuo Uematsu (músico de *Final Fantasy*), que terminou algumas faixas para o jogo,devido a uma doença contraída pelo compositor principal após trabalhar incansavelmente para esse jogo.

A história acompanha Crono, um jovem protagonista que, ao visitar a Feira do Milênio em sua cidade, conhece uma enigmática garota chamada Marle. Durante uma demonstração de teletransporte realizada por sua amiga cientista, Lucca, o pingente de Marle interfere inesperadamente no experimento, provocando uma falha que a transporta para outra era. Determinado a salvá-la, Crono decide usar o mesmo dispositivo e embarca em uma jornada por diferentes períodos históricos.

A trama do jogo é notável por seu enredo complexo e não linear, envolvendo múltiplas viagens temporais, abrangendo desde a pré-história até um futuro pós-apocalíptico. Ao longo da narrativa, o jogador é apresentado a vários personagens jogáveis, cada um com motivações e histórias particulares, o que contribui para a riqueza da construção narrativa. As escolhas do jogador ao longo do jogo influenciam diretamente o desenrolar da história, resultando em diferentes finais um conceito inovador para a época.

Aqui, podemos ver a aplicação da **Lente 1: A Lente da Experiência Essencial.** *Chrono Trigger* oferece uma experiência centrada na exploração do tempo e da narrativa. O jogador é conduzido por uma jornada que transcende eras, culturas e conflitos, criando uma experiência emocional. A narrativa e os múltiplos finais reforçam essa experiência: fazer o jogador sentir que suas escolhas importam. O senso de urgência, descoberta e conexão emocional com os personagens compõem essa experiência.

Chrono Trigger exerce grande influência cultural até os dias atuais. Do ponto de vista técnico e narrativo ele é um RPG de turno (entende-se como RPG de turno, jogos onde, nas batalhas, o jogador seleciona uma ação do personagem, e logo após, o inimigo promove outra ação). Existem dois modos de turno ativo (*Active*) onde os inimigos não esperam você selecionar a ação e atacam no seu turno e o espera (*Wait*) onde os inimigos esperam completar a ação e só então, podem completar seus atos.. Esse tipo de jogabilidade era inovador, já que outros RPGs da época, só possuíam um modo de espera não opcional em seus códigos.

O jogo se destaca por seu sistema de combate em turnos, além da ausência de encontros aleatórios, ou seja, para que o combate aconteça, deve haver interação entre os personagens e os inimigos ou cenário, o que representou um avanço para o gênero. Aqui, aplicamos a lente **Lente 18: A Lente do Fluxo**. O sistema de combate ativo ou passivo permite ao jogador escolher o grau de tensão, equilibrando o desafio e a habilidade. A ausência de encontros aleatórios torna a exploração menos frustrante e mais fluida.

Quando o combate se inicia, ao contrário de outros RPGs que alteram o cenário e a perspectiva do jogador, um menu surge na tela, mantendo o ambiente e a dinâmica em tempo real. Nele, há opções de ataque, técnicas e itens. Quando o tempo de espera de ação de outro personagem jogável acaba, a opção muda para “combinação”, onde dois ou três personagens combinam suas habilidades, criando combos mais poderosos. Para batalhas contra inimigos que não sejam chefes, também há como fugir das batalhas, apertando e segurando o botão “R”+“L” do Super Nintendo.

Figura 5. Sistema de Batalha em Chrono Trigger

Fonte:https://maisumblogdegame.blogspot.com/2016/09/meu-review-supremo-de-chrono-trigger.html

Para compreender a aplicação da **Lente 74: A Lente do Mundo**, precisamos analisar o mundo de *Chrono Trigger*. Um mundo vasto, podendo percorrer o passado, futuro e presente. Como todo RPG, o jogador pode desbravá-lo, conhecer lugares típicos das redondezas e outras culturas. O jogo transmite uma sensação de universo em constante mutação, onde as ações do jogador no passado podem alterar o futuro. Isso oferece uma profundidade que poucos RPGs da época conseguiram alcançar.

Há um sistema de "subir de nível" típico de RPGs na qual ao receber certos pontos de experiência, os status do jogador melhoram, assim como magias e habilidades que aprendemos no decorrer da trama. Armas e armaduras também são um fator primordial para o avanço, aumentando o dano nas batalhas ou protegendo de inimigos mais fortes. Também há presença de minigames, como a corrida de carro, onde o jogador pode enfrentar outro inimigo em um "racha". Esse *minigame* também foi implementado posteriormente em um cartucho, para um sistema do Super Nintendo chamado "*Satellaview*", na qual foi lançado apenas no Japão.

Figura 6. O mundo de *Chrono Trigger* em diferentes eras.
Do lado esquerdo, o "presente". Do lado direito, a idade média.

Fontes:
https://www.retrogamingcrew.com/chrono-trigger-von-der-steinzeit-bis-in-die-post-apokalypse/ e
https://superadventuresingaming.blogspot.com/2012/12/chrono-trigger-snes.html

Outra função importante, são os menus principais. Nele, você consegue equipar os personagens, usar itens, mudar configurações, entre outras coisas. Em *Chrono Trigger*, o menu principal é acessado pelo botão "X". Quando o menu é acessado, ao lado esquerdo vemos os personagens da equipe, junto ao seu HP (*Health Points* ou pontos de vida), MP (*Magic Points* ou pontos de magia), os pontos de ataque e de defesa.

Na parte inferior esquerda, podemos ver o tempo de jogo ativo e o dinheiro que obtemos através das vitórias em batalhas. Do lado direito, podemos ver a foto de perfil do personagem, juntamente com o elemento na qual o personagem pode usar magias, seu nome e nível. Logo abaixo, os equipamentos que o personagem possui. Abaixo, vemos o status, PWR (*power* ou poder em português), *HIT* (golpe em português), MAG. (Magia), SPD. (*speed* ou velocidade em português), EV. (*Evasion* ou evasão em português) e STAM. (*Stamina* ou resistência em português) e por fim, M DEF. (*magic defense* ou defesa mágica em português). Esses elementos são cruciais para caracterizar um RPG, mesmo os de mesa, onde influenciam diretamente na jogabilidade.

Figura 7. Menu principal do jogo

Fonte: https://as.com/meristation/2014/03/08/analisis/1394269200_097985.html

Outro fator importante, são os múltiplos finais. Como mencionado anteriormente, RPGs tem um papel de interpretar personagens e contar histórias. *Chrono Trigger*, entendeu bem como isso funciona e deu uma nova funcionalidade. Dependendo de suas ações, o jogo pode te presentear com um final triste, contemplar outras histórias ou um final feliz, algo que também foi implementado no seu sucessor, *Chrono Cross*. Esses finais, são como uma linha temporal ramificada, na qual o jogador pode experimentar todas elas.

Por fim, para analisarmos a **Lente 76: A Lente da Função das Personagens,** cada personagem em *Chrono Trigger* possui uma função narrativa, mecânica e emocional distinta: Crono representa o herói silencioso com agência direta do jogador. Lucca simboliza o intelecto e a ciência. Marle, a empatia e a rebeldia. Personagens como Frog, Robo e Magus trazem arcos dramáticos profundos e ampliam temas como redenção, identidade e sacrifício. A integração de cada personagem no sistema de batalha (especialmente nas “combinações” de ataques) reforça sua importância também no plano mecânico, não só narrativo.

Figura 8. Personagens principais do jogo.
Em sentido horário, Robo, Lucca,Ayla, Magus,Crono, Marle e Frog

Fonte:
https://www.arquivosdowoo.com.br/wp-content/uploads/2020/10/Chrono-Trigger_Arquivos-do-Woo-3.jpg

Como podemos ver*, Chrono Trigger é* uma experiência única quando se trata de RPGs, principalmente para o console na qual foi lançado. Ele traz inovação, sendo frequentemente citado em estudos sobre *game design*, narrativa interativa e a evolução dos RPGs eletrônicos. O jogo foi um marco, sendo aclamado pelos fãs do gênero até então. As lentes aqui analisadas, nos mostra como esse jogo foi revolucionário e ainda se mantém atual até os dias de hoje.

4.2 *Dragon Quest*

Dragon Quest é uma franquia de jogos de RPGs publicados pela *Enix* (atual *Square Enix*) e criada pelo design de jogos Yujii Horii em meados da década de 80. A franquia ficou muito popular no Japão, dando origem a 11 jogos lançados, com o 12º título já anunciado. Akira Toriyama trabalha na arte conceitual, enquanto as músicas foram criadas por Koichi Sugiyama.

A premissa básica da maioria dos jogos gira em torno de um herói (geralmente nomeado pelo próprio jogador) encarregado de salvar o mundo das garras de um inimigo maligno. Ao longo da jornada, ele costuma ser acompanhado por um grupo de aliados que formam sua equipe. Elementos comuns se mantêm ao longo da série, como o combate baseado em turnos, a presença de monstros recorrentes, um sistema de menus baseado em texto e os encontros aleatórios, característicos da maioria dos títulos principais. Isso nos leva à resposta para a **Lente 1: A Lente da Experiência Essencial**. O jogo nos faz sentir como um herói em constante evolução, enfrentando perigos, superando desafios e, por fim, salvando o mundo.

Figura 9. O protagonista e os membros do grupo em *Dragon Quest* III HD-2D

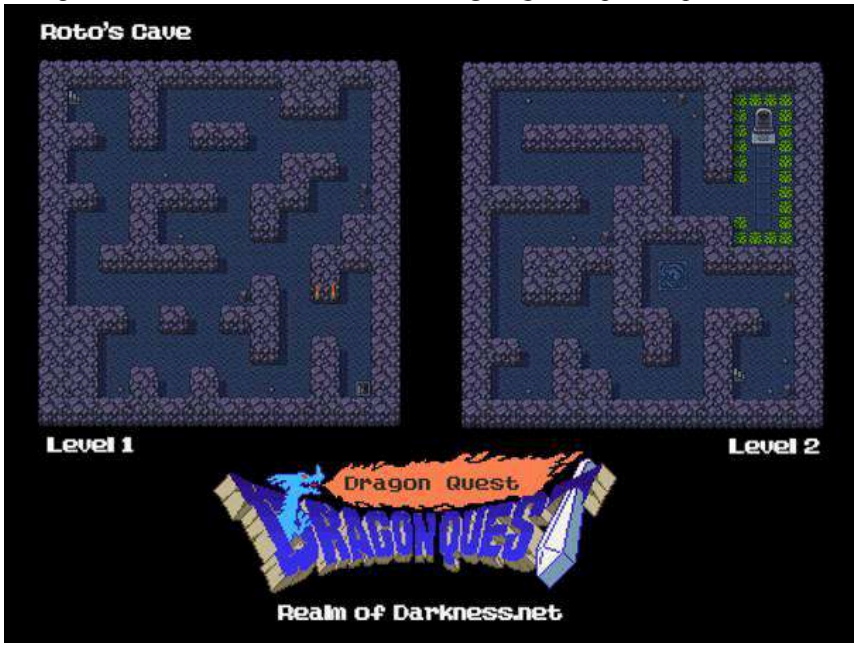
Fonte: https://br.ign.com/dragon-quest-iii-hd-2d-remake/125908/preview/dragon-quest-3-hd-2d-e-uma-homenagem-aos-fas-de-longa-data-da-franquia-preview

Ao aplicar a Lente 11: **a Lente da Inspiração Infinita**, e a Lente 70: **a Lente da Narrativa Visual**, percebe-se que a franquia busca referências em contos medievais, mitologia, obras literárias de fantasia e RPGs de mesa, como o já mencionado *Dungeons & Dragons*. O envolvimento de Akira Toriyama confere à série uma estética carismática, com traços que remetem aos quadrinhos ocidentais. Sua arte é especialmente eficaz em tornar personagens e monstros icônicos e memoráveis, contribuindo significativamente para a imersão do jogador. Além disso, as trilhas sonoras reforçam essa atmosfera ao evocarem o tom épico das grandes aventuras.

Dragon Quest, como a maioria dos RPGs, apresenta um mapa-múndi no qual o jogador controla um personagem ou um grupo, explorando cidades, masmorras e outros cenários, enquanto enfrenta batalhas por turno. Esses combates podem ocorrer de forma aleatória ou visível, dependendo da versão do jogo. Ao entrar em batalha, a perspectiva da tela muda, revelando um menu de combate, recurso clássico e recorrente em muitos jogos do gênero. Tal como em *Chrono Trigger*, os jogos da franquia utilizam um sistema de progressão por níveis (*level up*). Ao derrotar monstros, o jogador recebe pontos de experiência, que permitem ao personagem subir de nível, com isso, atributos como força, defesa, magia e inteligência são aprimorados. Em grande parte dos jogos, esse processo de evolução é essencial para o progresso na história, sendo necessário realizar o chamado *grinding*[1]. Além da experiência, os monstros também podem deixar tesouros e dinheiro após as batalhas. Esses recursos permitem que o jogador compre armas, armaduras e itens, fundamentais para fortalecer os personagens ao longo da jornada. Isso nos leva à **Lente 18: A Lente do Fluxo.** O fluxo em *Dragon Quest* tende a ser mais desafiador do que em *Chrono Trigger*, principalmente devido à necessidade de *grinding*, que pode tornar a experiência monótona e comprometer o estado de engajamento contínuo. No entanto, o jogo compensa isso com um sistema de progressão clara e objetivos bem definidos, como explorar masmorras, derrotar chefes e subir de nível, o que favorece a entrada do jogador em um estado de fluxo durante os momentos de combate e exploração.

Também somos apresentados a um sistema de masmorras, ou *dungeons* em inglês. Ele consiste em um labirinto onde o jogador precisa desvendar mistérios e chegar ao chefe para conseguir um item ou realizar alguma tarefa para os aldeões para que possa progredir no jogo. Esse sistema ficou muito popular em jogos de RPGs e também é bastante utilizado em jogos como *The Legend of Zelda*.

Figura 10. Masmorras do remake de *Dragon Quest I* para Super Nintendo



Fonte: https://www.realmofdarkness.net/dq/wp-content/img/snes/dq/maps/rotos-cave-2.png

Para a **Lente 74: A Lente do Mundo,** o universo de *Dragon Quest* é funcional e consistente. As masmorras, vilas, castelos e monstros seguem uma lógica interna coesa, com regras e estética que se repetem de forma compreensível entre os jogos da franquia. Existe estabilidade e tradição, mesmo sem grandes inovações na construção de um mundo dinâmico.

O menu principal varia de acordo com os jogos. Os primeiros jogos da franquia possuíam um menu baseado em texto, onde o jogador poderia falar com personagens, abrir baús, ver os status dos personagens, itens, magias entre outras coisas. Nos jogos mais recentes, os menus com texto continuam presentes, mas agora levam a submenus mais complexos, onde é possível visualizar os personagens, seus equipamentos, status, pontos de vida, magia, entre outras informações. O sistema de menus vem sendo aprimorado a cada novo título, incorporando diferentes funcionalidades e estilos. Essas variações exigem que o jogador se adapte às particularidades de cada jogo, mantendo a familiaridade, no entanto introduzindo novas formas de interação.

Figura 11. Diferenças entre menus de *Dragon Quest I* e *VIII*.
A esquerda, o menu principal de *Dragon Quest* I. À direita, o menu de Dragon Quest VIII.

Fontes: http://www.lordyuanshu.com/dragon-warrior-i-walkthrough-guide e
https://www.gamekult.com/jeux/dragon-quest-l-odyssee-du-roi-maudit-3050187629/test.html

Em alguns jogos da franquia, foram incluídas o sistema de classes, que se popularizou em *Final Fantasy*. Nele, o jogador escolhe ou muda a classe dos personagens, que possuem habilidades e *status* diferentes dependendo da classe. Por exemplo, um guerreiro possui força e defesa, enquanto um mago, possui mais pontos de magia. Com isso, o fator *replay* (repetição) aumenta, já que podemos fazer combinações diferentes de personagens, adequando ao estilo do jogador. Também há opções de colecionáveis, introduzidos em *Dragon Quest IV*, chamados de mini medalhas, na qual o jogador, ao coletar determinado número de medalhas, pode trocar por itens valiosos.

Figura 12. Sistema de classes em *Dragon Quest VII.*

Fonte: https://charizalex.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/12/1473876067387-0.jpg

Por fim, respondemos a **Lente 76: A Lente da Função das Personagens,** cada personagem tem uma função clara e significativa, e se destaca ainda mais com o sistema de classes. Em jogos onde o jogador escolhe as classes dos personagens, há uma ênfase funcional clara, incentivando estratégias diferenciadas. Embora o protagonista seja muitas vezes mudo ou neutro, isso serve para aumentar a identificação do jogador com o personagem.

Ao analisar a franquia *Dragon Quest,* podemos perceber como o jogo se desenvolveu ao longo do tempo. Suas características principais vem dos RPGs tradicionais, porém com aperfeiçoamentos de um sistema tecnológico. Muitos enxergam a franquia como um livro a ser jogado, uma jornada épica, com vários textos e desbravamentos em sua narrativa, típico do gênero. Os jogos possuem as mesmas características até hoje, apenas melhorando o seu sistema e jogabilidade, mantendo-se fiel a suas raízes.

4.3. Final Fantasy

Falar do gênero sem abordar jogos como *Final Fantasy* e *Dragon Quest* é uma tarefa difícil, visto que ambos jogos desempenham papel importante na indústria. Tais jogos, revolucionaram o cenário de RPGs internacionalmente nos anos 80 e, até hoje, são considerados ícones da indústria. *Final Fantasy* é uma franquia de jogos criada e distribuída pela *Square* (hoje *Square Enix*) com o tema fantasia. Se tornou a principal franquia da empresa, logo após seu sucesso comercial. Os primeiros jogos, tinham inspiração na idade

média, entretanto ao longo dos anos, construiu-se uma temática medieval/distópica, com influências futuristas, presente em vários jogos.

Os jogos também foram adaptados em várias mídias diferentes, como filmes, animações, mangás e geral vários *spin-offs* (produtos derivados).

Figura 13. Capa do jogo *Final Fantasy III* (ou *VI no Japão*).

Fonte: https://cache.downloadroms.io/static/63483f178e30cce6366599f8177d4df7d770f6b3/image.jpg

Os jogos não são continuações diretas entre si, no entanto trazem várias temáticas similares como os cristais, nomes de personagens e jogabilidade semelhantes. Sua história, geralmente, é sobre um grupo de protagonistas que enfrentam um vilão cujo tenta ou domina o mundo e os heróis estão destinados a derrotar o mal na Terra. A narrativa também enfatiza os personagens, paixões e tragédias e com foco em suas vidas pessoais.

Cada jogo possui um sistema diferente, porém que se conectam entre si. Até o décimo título da franquia, os jogos possuíam um sistema de combate por turno, sendo substituído por combate em tempo real em *Final Fantasy XI*. Os mundos presentes nos jogos possuem culturas diferentes, reinos e uma vasta exploração. Isso nos leva a **Lente 1: A Lente da Experiência Essencial** e a **Lente 11: A Lente da Inspiração Infinita.** *Final Fantasy* tem uma vasta gama de fontes: mitologias (nórdica, celta, japonesa), ficção científica, animação japonesa, ópera, teatro, e até mechas em alguns títulos. Essas referências criam mundos únicos e instigantes, com equilíbrio entre o medieval e o futurista.

A experiência na qual *Jesse Schell* cita em seu livro é dada pela odisséia emocional e estratégica através de mundos complexos e em constante ameaça. *Final Fantasy* tem foco em

mostrar emoções humanas, perdas, tragédias e superações diferencia a série, oferecendo uma experiência cinematográfica.

Os jogadores controlam um grupo de personagens e progridem na história do jogo, explorando o mundo e derrotando inimigos, que são encontrados aleatoriamente. Algo que foi alterado nas sequências posteriores, com inimigos fixos na tela. Ao entrar em combate, o jogador muda de visão onde protagonistas ficam de um lado e inimigos de outro e um novo sistema de menus aparece, onde o jogador seleciona opções de combate como "Luta", "Magia" “Defesa” e "Item". Aqui, podemos ver a **Lente 18: a lente do fluxo.** Dada por sistemas variados que se adaptam a diferentes estilos de jogadores, dos estratégicos aos mais ágeis.

Figura 14. Sistema de combate de Final Fantasy I remake para PSP

Fonte: https://finalfantasy.fandom.com/pt-br/wiki/Final_Fantasy?file=FF1_batalha_no_PSP.jpg

No 4º título da franquia, introduz um refinamento no combate por turnos, um novo estilo, chamado de *Active time battle*, onde o jogador precisa agir antes que o inimigo o ataque, trazendo mais dinâmica ao combate e foi utilizado até *Final Fantasy X*. Após cada jogo, trazia um sistema de combate único e diferente. Alguns *spin-offs*, como por exemplo *Bravely Default*, ainda sim utilizam o sistema de turnos no combate.

Para a Lente 70: A Lente da Narrativa Visual e Imersão, vemos que desde os gráficos 8-bit até produções de qualidade cinematográfica como *Final Fantasy XV* e *VII Remake*, o visual sempre comunicou épico, fantástico e emocional. A direção de arte reforça o tom de cada jogo: mundos devastados, reinos místicos, paisagens tecnológicas. Os menus evoluíram junto, passando de sistemas puramente funcionais para interfaces estilizadas e elegantes.

Figura 15. Comparação do sistema de combate em *Final Fantasy I* e *Final Fantasy XVI*

Fonte: https://static.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/6/62/FF_1-jap-MSX-battle.jpg/revision/latest?cb=20091122201520 e https://fyre.cdn.sewest.net/ff-xvi/63893a8ccc59a44fa1235fe3/--wCIJnntK-.jpg?quality=85&width=2048

A estética comunica claramente o peso da jornada e o perigo do mundo, aprofundando a imersão. Já para a **Lente 74: A Lente do Mundo** nota-se sua variedade, distintos e repletos de significado: cada jogo é uma nova realidade crível. Apesar de mundos distintos, a presença de elementos recorrentes (cristais, *chocobos* e magias) cria coesão temática e identidade da franquia, assim como na franquia *Dragon Quest*.

Final Fantasy usa o sistema de níveis de experiência para a progressão dos personagens, baseado num sistema de nível em que os pontos de experiência são acumulados matando inimigos, fazendo o personagem aumentar o nível e ganhar pontos, que melhoram os status dos personagens.

Desde o primeiro jogo, as classes de personagens foram introduzidas como elemento. Elas são uma ocupação específica que permite habilidades únicas para personagens. Cada jogo, difere a maneira de como ela é utilizada, alguns jogos restringindo um personagem a uma única classe, enquanto outros jogos apresentam sistemas de classes que permitem ao jogador escolher entre várias classes e alternar ao longo da jornada.

Figura 16. Classes genéricas de *Final Fantasy Tactics*

Fonte: https://static1.thegamerimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2023/07/bard.jpg)

A magia também é um elemento comum na série. Ela é dividida entre as classes e organizadas pelas cores. Por exemplo, o mago utiliza magia negra, que é capaz de ferir os inimigos. Enquanto o Mago Branco utiliza magia branca que é capaz de auxiliar os companheiros de equipe, como curar ou aumentar seus status temporariamente. Dependendo da classe, várias outras magias podem aparecer, como a invocação, que se concentra em conjurar criaturas lendárias ou desse universo.

Assim como em *Dragon Quest*, o menu principal varia de acordo com os jogos. Deste modo, o menu também é baseado em textos, porém, mais intuitivo e simplificado. Frequentemente, ao acessar o menu, vemos os personagens, níveis, *status*, ponto de vida e magia, dinheiro e tempo de jogo. Esses são os elementos comuns, sendo alterados dependendo do jogo. Atualmente, os menus são mais complexos, porém muito acessíveis a todos os jogadores.

Figura 17. Menus principais de *Final Fantasy I* e *Final Fantasy XV*
A esquerda, o menu principal de *Final Fantasy I*. À direita o menu de equipamentos de *Final Fantasy XV*.

Fonte: https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Menu_(Final_Fantasy)?file=FF_NES_Main_Menu.png e https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Menu_(Final_Fantasy_XV)?file=Weapon_equipment_menu_in_FFXV.png

Por fim, observando a **Lente 76: A Lente da Função das Personagens**, a série é um exemplo excelente disso. Os personagens não são apenas classes funcionais; eles têm histórias profundas, arcos dramáticos, dilemas morais e laços emocionais. A escolha de classes, magias e até habilidades únicas reforça o papel de cada um em combate, mas também expande sua construção narrativa. Mesmo em jogos com criação livre de personagens, as classes ainda guiam a função dentro da narrativa e estratégia.

É interessante observar como a franquia *Final Fantasy* entra em contraste com a franquia *Dragon Quest.* Enquanto os primeiros jogos da franquia tinham inspirações diretas a *Dragon Quest,* os jogos se desenvolveram de maneira única, com tons mais épicos e abrangendo vários tipos de jogadores, enquanto a outra franquia é mais conservadora.

4.4. *Breath Of Fire*

A *Square Enix*, mesmo antes de se fundirem em uma única empresa, sempre foi referência aos jogos de RPGs e até hoje, é conceituada nesse mundo. A *Capcom*, nos anos 90, já era conhecida por jogos como Megaman, mas tentou se aventurar nesse mundo dos RPGs com *Breath of Fire* para Super Nintendo. Consiste em uma franquia de seis jogos, onde em todos eles, acompanhamos as aventuras de *Ryu* e *Nina* (os nomes podem ser alterados pelo jogador), explorando um vasto mundo, resolvendo problemas e lutando contra um mal em comum. Em cada jogo há uma "encarnação" desses personagens. Eles compartilham o mesmo

nome, mas possuem personalidades distintas. Apenas algumas características são mantidas, como, por exemplo, o cabelo azul do protagonista.

Os primeiros jogos, se passam em um mundo medieval, porém no quinto título, a trama muda para um mundo pós-apocalíptico. Esse título também muda seu estilo, não sendo mais um RPG de turno, mas sim um RPG tático. Os jogos não seguem uma sequência, sendo cada um podendo ser experienciado independente do jogador ter contato com outros jogos da franquia. O fator diferencial aqui, é o protagonista se tornar diversos tipos de dragões e usar suas habilidades. Na lista da IGN dos melhores RPGs de todos os tempos, Breath of Fire III se encontra na 62º posição. (*Top 100 RPGs of All Time* - IGN.com, s.d.)

Vamos desbravar a **Lente 1: A Lente da Experiência Essencial**. A experiência essencial de *Breath of Fire* é viver uma jornada heroica com tons mitológicos e transformação, marcada pela dualidade humana/dragão de *Ryu*. O jogador vivencia um mundo de fantasia em que há exploração e laços entre personagens recorrentes, como *Ryu* e *Nina*. A experiência gira em torno de descoberta, progressão e identidade mítica, com foco em como o protagonista lida com poderes extraordinários e responsabilidades.

Para a Lente 11: A Lente da Inspiração Infinita, a série inspira-se fortemente em mitologias orientais e ocidentais, com foco em transformações dracônicas, reinos mágicos e temas espirituais. As mecânicas e estética seguem tradições estabelecidas por *Final Fantasy* e *Dragon Quest*, mas com inovações próprias.

Breath of Fire possui vários minigames, na qual alguns se destacam, como a pescaria. Segundo a entrevista com os desenvolvedores de 1997 para uma revista japonesa, embora pescar seja agora um minigame comum de RPG, Breath of Fire foi um dos primeiros a popularizá-lo em JRPGs, a ponto de se tornar uma característica definidora da série aos olhos de muitos fãs japoneses (Shmuplations. s.d.)

A jogabilidade é bastante tradicional, fiel aos JRPGs da época, com exceção dos últimos títulos da franquia. As batalhas são aleatórias, enquanto percorremos o mundo do jogo, substituindo a exploração para a tela de combate. Nela, vemos os personagens de um ângulo de cima, na parte superior esquerda, os inimigos e a inferior direita, os protagonistas. Na parte inferior, podemos ver os status dos protagonistas como pontos de vida e AP (*Ability Points* ou Pontos de Habilidade em português), que nesse caso, seriam semelhantes a magia. Na parte superior esquerda, podemos ver a lista de inimigos.

Figura 18. O sistema de Batalha de *Breath of Fire IV*

Fonte: https://blogdomatteusboni.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/08/79bab-4-breath_of_fire_iv_02429.jpg

O menu de batalha aparece ao iniciar um combate. Nele, podemos ver as opções como ataque, defesa, magia e item. Os nomes podem mudar dependendo da versão do jogo. Assim como em *Chrono Trigger*, as magias, às vezes, são utilizadas na opção de técnicas, podendo utilizar os dois. Cada personagem possui magias e habilidades distintas, assim como aptidões diferentes.

Por mais que o sistema de classes não seja explícito nesses jogos, ainda sim, são utilizados com as aptidões e *status* de cada personagem. Por exemplo, *Ryu*, em todas as versões, utiliza espadas e possui técnicas de guerreiro, enquanto *Nina*, tem magias e pontos de magias maiores, mostrando que ela é um personagem suporte, ou usuária de magias brancas. Aqui, vemos a **Lente 76: A Lente da Função das Personagens**. Os demais personagens também carregam funções táticas específicas. Essa distinção funcional é reforçada pela narrativa: cada personagem tem um papel mecânico e um papel simbólico ou emocional na história.

Assim como os demais RPGs, ao derrotar os inimigos, o jogador ganha pontos de experiência para subir de nível, dinheiro que pode servir para comprar armas e armaduras e os inimigos podem deixar tesouros após as batalhas.

O menu principal, também é semelhante a outros jogos, tendo opções como ver status dos personagens, pontos de ataque e defesa, experiência, nível, assim como opções para mudar os personagens, mudar equipamentos entre outras coisas.

Figura 19. Menus principais de *Breath of Fire II* à esquerda e *Breath of Fire IV*, à direita.

Fontes: https://lparchive.org/Breath-of-Fire-II/Update%2018/56-Breath_of_Fire_II_(USA)044.png e https://www.wsgf.org/dr/breath-fire-iv

Vamos explorar a **Lente 18: A Lente do Fluxo.** A estrutura tradicional de turnos e progressão por batalhas ajuda na criação de fluxo, especialmente para quem aprecia o estilo clássico de JRPGs. No entanto, o ritmo pode ser quebrado pelo excesso de encontros aleatórios, algo comum na época. Os minigames (como o da pescaria), por outro lado, oferecem pausas positivas na tensão, contribuindo para o equilíbrio do ritmo. A repetição de padrões facilita a imersão de jogadores já familiarizados com o gênero.

Já para a **Lente 70: A Lente da Narrativa Visual e Imersão,** é fortemente presente e centrada em simbolismos visuais recorrentes, como as transformações e estilos únicos de personagens. Enquanto a **Lente 74: A Lente do Mundo**, apesar de cada jogo da franquia apresentar mundos distintos e histórias independentes, há uma coerência temática e simbólica entre eles — principalmente com os protagonistas "reencarnados" e o mundo com estrutura clássica de vilas, *dungeons* e reinos. A progressão no mapa, o sistema de itens e a estrutura de vilas/*dungeons*, criam um ecossistema familiar com elementos de surpresa e descoberta constantes.

Breath of Fire é um produto da época, com sistemas comuns de RPGs. Ele inova na narrativa, com reencarnações, cujos jogos como *The Legend of Zelda* também se influenciam. Suas inovações nos minigames trouxeram novos aspectos em termos de jogabilidade para o gênero.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se concluir que os jogos de RPG, especialmente os JRPGs clássicos, apresentam um conjunto de características fundamentais que os definem enquanto gênero. Entre esses elementos, destacam-se o sistema de progressão baseado em pontos de experiência, a evolução dos atributos dos personagens (como força, agilidade, inteligência, entre outros), a presença de batalhas (sejam aleatórias ou visíveis no ambiente), a diversidade de personagens jogáveis e a ampla possibilidade de exploração de mundos ricos e variados. Soma-se a esses fatores a construção de narrativas envolventes, capazes de engajar emocionalmente o jogador ao longo da jornada. Abaixo, apresento-lhes uma tela com as principais lentes analisadas, junto a como cada jogo se apresenta a elas.

Tabela 1. Sumarização das Lentes analisadas nos JRPGs

LENTE	CHRONO TRIGGER	DRAGON QUEST	FINAL FANTASY	BREATH OF FIRE
Lente 1 – Experiência Essencial	Jornada com foco em viagens no tempo e consequências das escolhas.	Experiência clássica de heroísmo, exploração e superação, com e nostalgia.	Vivência de dramas épicos e conflitos humanos, em mundos ricos e transformadores.	Aventura mitológica com temas de identidade e reencarnação, centrada na transformação dracônica.
Lente 11 – Inspiração Infinita	Mitologia, ficção científica, história, mangás e cinema japonês. Influência de Toriyama visível.	Inspirado em RPGs de mesa, contos medievais e mitologias no geral.	Mitologia, sci-fi, cinema, anime e filosofia. Fusão entre fantasia e tecnologia.	Ciclos espirituais e temas místicos.
Lente 18 – Fluxo	Ritmo bem balanceado com ausência de encontros aleatórios. Combate dinâmico com menus acessíveis.	Ritmo quebrado por grind e encontros aleatórios. Curva de aprendizado mais lenta.	Fluxo adaptável conforme o jogo. ATB aumenta tensão; menus acessíveis facilitam o engajamento.	Fluxo equilibrado nos primeiros jogos. Encontros aleatórios podem interromper o ritmo, mas minigames ajudam.
Lente 70 – Narrativa Visual e Imersão	Estética forte, estilo anime e arte de Toriyama criam identidade visual marcante. Cenários diversos no tempo.	Visual tradicional e funcional. Ambientes simples, mas familiares ao público.	Visual cinematográfico, mundos com culturas distintas. Evolução gráfica reforça a imersão emocional.	Estilo anime medieval, com símbolos visuais recorrentes (dragões, Nina, Ryu). Elementos visuais místicos.
Lente 74 – O Mundo	Mundo coeso com linhas temporais distintas, interconectado por ações do jogador.	Mundo linear, mas consistente. Ambientes típicos de RPG medieval. Tradição é a força do universo.	Mundos independentes, mas com temas recorrentes (cristais, classes, magia). Sempre coesos e ricos.	Cada jogo tem um mundo próprio, mas unidos por símbolos e temas espirituais.

Lente 76 – Função das Personagens	Cada personagem tem papel mecânico e narrativo forte, com desenvolvimento emocional profundo.	Papéis claros e simples (guerreiro, mago etc.). Mecânica funcional mais do que emocional.	Equilíbrio entre função em combate e drama pessoal. Diversidade de classes e personalidades.	Mesmo sem sistema formal de classes, os papéis são visíveis. Ryu e Nina sempre mantêm função narrativa e mecânica.

Fonte: Elaboração própria

Ao analisar JRPGs dos anos 90, muitos elementos dialogam entre si. Os jogos constroem experiências com base na narrativa e experiência individual na qual cada jogador possui com os mesmos, por meios de mecânicas, estéticas e jogabilidade. Estes jogos, quando observados por diferentes ângulos – ou lentes, propostas por Jesse Schell (2011) - é possível compreender o motivo de serem influentes e continuarem se inovando até hoje.

O trabalho demonstrou padrões de design, como a forma como os jogos lidam com a construção de mundos, a motivação do jogador e a experiência a qual o designer possa passar ao jogador. Ao mesmo tempo, foi observado as diferenças entre os títulos, que demonstram como cada franquia aplicou as lentes de maneira única para criar identidade e impacto emocional.

Dessa forma, este trabalho se mostra relevante tanto para o estudo dos videogames quanto para o campo do *game design*. A análise dos JRPGs pelas lentes de Jesse Schell (2011) permite compreender o que os tornou marcantes, mas também aponta caminhos para o desenvolvimento de novos jogos inspirados nesses princípios. Diversos desafios limitaram a pesquisa sobre o tema. Apesar do conhecimento prévio e da experiência acumulada, a limitação de tempo impossibilitou um aprofundamento mais consistente no conteúdo de determinados jogos analisados. Ademais, as exigências inerentes à vida adulta contribuíram para uma reavaliação do projeto original, cuja motivação inicial consistia na criação de um JRPG inspirado nos jogos clássicos da década de 1990. Como sugestão para estudos futuros, se aprofundar na estética desses jogos e como a modernidade os remodelou, com novos gráficos e interfaces seria um assunto interessante e inovador. Vários desses jogos tiveram *remakes*, na qual, se reinventaram, nos dias atuais. Como desdobramento, este trabalho pode ser aplicado na criação de um RPG autoral, inspirado nos jogos dos anos 1990 e 2000, mas com narrativa, mecânicas e interfaces atualizadas.

REFERÊNCIAS

AMARAL, D. Chrono Trigger - Você se lembra?. Recanto do Dragão. Disponível em: <https://recantododragao.com.br/analise-chrono-trigger-voce-se-lembra/>. Acesso em: 2 jul. 2025.

CORUMBA, D. O que é grinding nos jogos?. Canaltech. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/o-que-e-grinding-nos-jogos>. Acesso em: 27 jun. 2025.

RPG (Role-Playing Game). **O que é e como funciona o RPG**. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em: 16 abr. 2025.

SARGI, B. C.R.I.S. - Ordem Paranormal. Criação Original. Disponível em: <https://crisdordemparanormal.com/blog/historia-do-rpg-uma-viagem-pela-evolucao-do-genero>. Acesso em: 16 abr. 2025.

Salen, K.; Zimmerman, E. Regras do jogo. [s.l.] Editora Blucher, 2012.

SCHELL, Jesse. A arte de game design: o livro original = The art of game design: a book of lenses. Tradução de Edson Furmankiewicz. 1. ed. São Paulo: Alta Books, 2011.

_____. A arte de Game Design. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SHMUPULATIONS. Breath of Fire III – 1997 Developer Interviews. Disponível em: <https://shmuplations.com/breathoffireiii/>. Acesso em: 27 abr. 2025.

TOP 100 RPGs of All Time – IGN.com. Top 100 RPGs of All Time. IGN. Disponível em: <https://www.ign.com/lists/top-100-rpgs/1>. Acesso em: 9 mai. 2025.

YAMAKAMI, Letícia. Indústria de games no Brasil cresceu sete vezes em dez anos. *Veja*, 16 ago. 2024. Disponível em: https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-sete-vezes-em-dez-anos/. Acesso em: 28 jul. 2025.

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

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Trabalho de conclusão de curso com ficha catalográfica

Assunto:	Trabalho de conclusão de curso com ficha catalográfica
Assinado por:	Wenddel Lopes
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Wenddel Souza Lopes da Silva**, **DISCENTE (202227010003) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELO**, em 13/08/2025 11:44:29.

Este documento foi armazenado no SUAP em 13/08/2025. 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: 1573543
Código de Autenticação: 257fb933cc