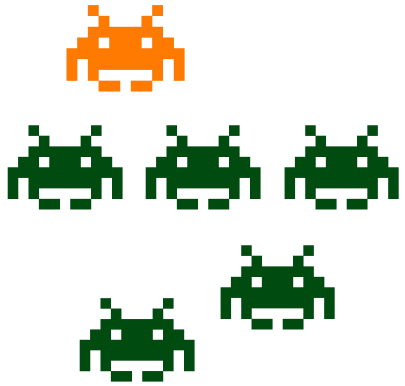


Drama em Game Design

Tiago Tex Pine

tex@texpine.com

Aula 1

Elementos Dramáticos

Elementos Dramáticos são aqueles que procuram engajar o jogador **emocionalmente**.

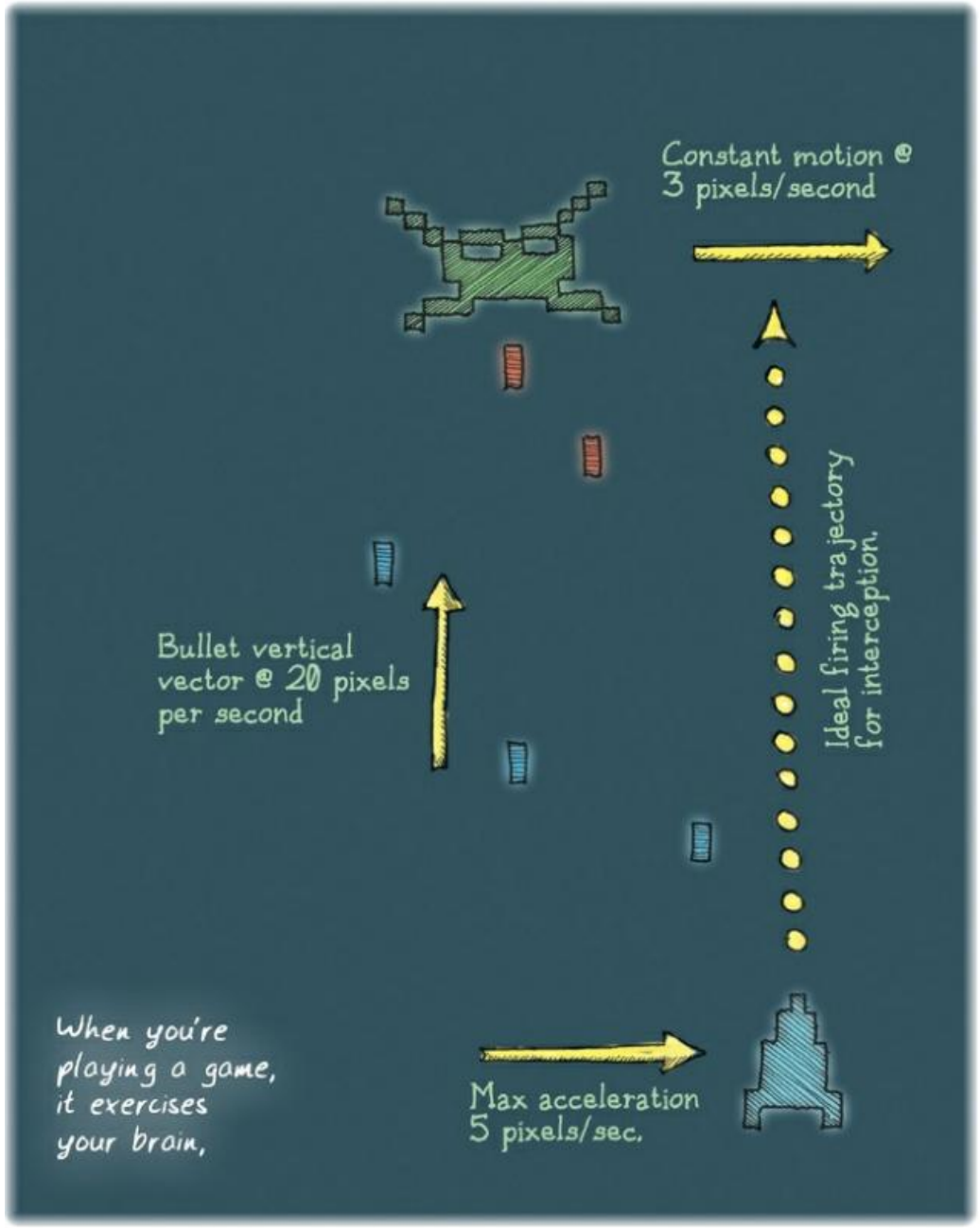
Enquanto a função dos sistemas é a de fazer o jogo funcional e coerente em seus *loops*, a função dos elementos dramáticos é aproximar esses sistemas da experiência humana e do que nos motiva.

Elementos dramáticos criam contexto para o gameplay, integrando os elementos formais dos sistemas numa história ou universo em comum.

O que é "diversão"?

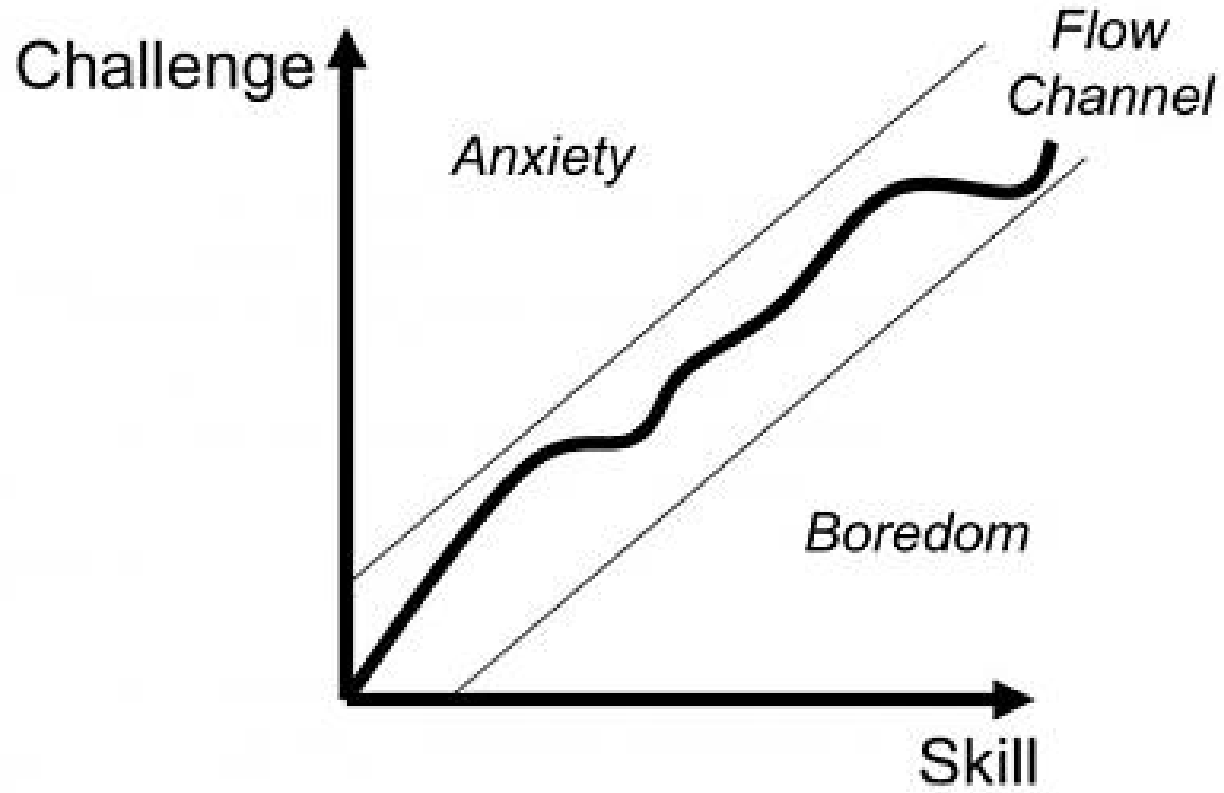
- Cérebros humanos são máquinas de **cognição** e **reconhecimento de padrões**.
  - Para expandir seu conhecimento, o cérebro busca praticá-lo a todo tempo.
  - Seja como uma simulação no cortex pré-frontal...
  - ...seja ao dedicar toda a sua atenção à atividade sendo executada no momento.

- "Fun": quando o cérebro libera endorfina enquanto está *aprendendo* - ou quando finalmente *domina* uma tarefa.



Desafio

- "Desafio":
  - Não se trata de terminar tarefas *difícies*.
  - Trata-se de terminar tarefas com a ***dificuldade certa***.
  - Tarefas repetitivas desligam a liberação de endorfina.
  - Tarefas difíceis demais fazem os cérebros desistirem.
- Quando o a relação dificuldade vs. habilidade atinge um ponto ótimo para aquela pessoa - não muito difícil, nem muito fácil - atinge-se o estado de *FLOW*.

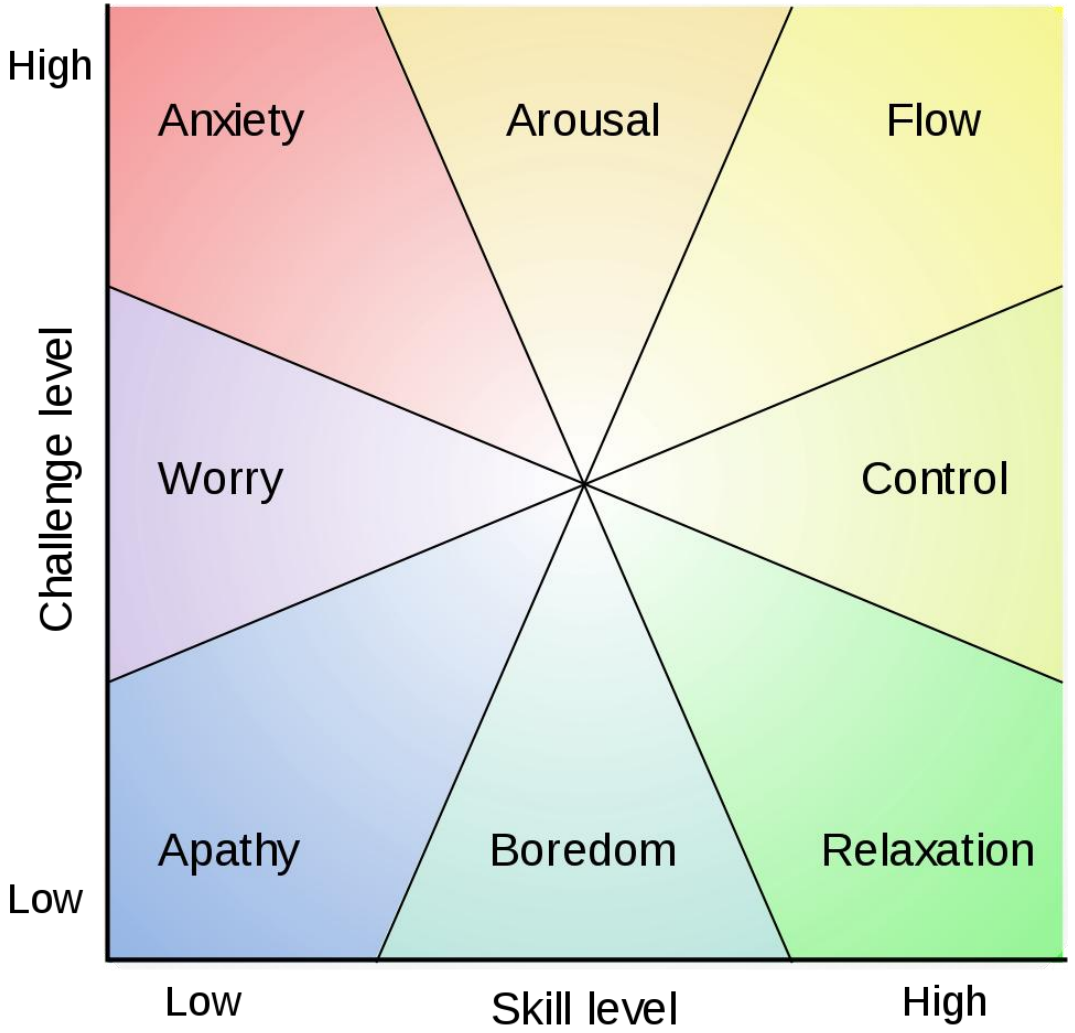


"Flow" concept by Mihaly Csikszentmihalyi. Drawn by Senia Maymin.

https://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_on_flow

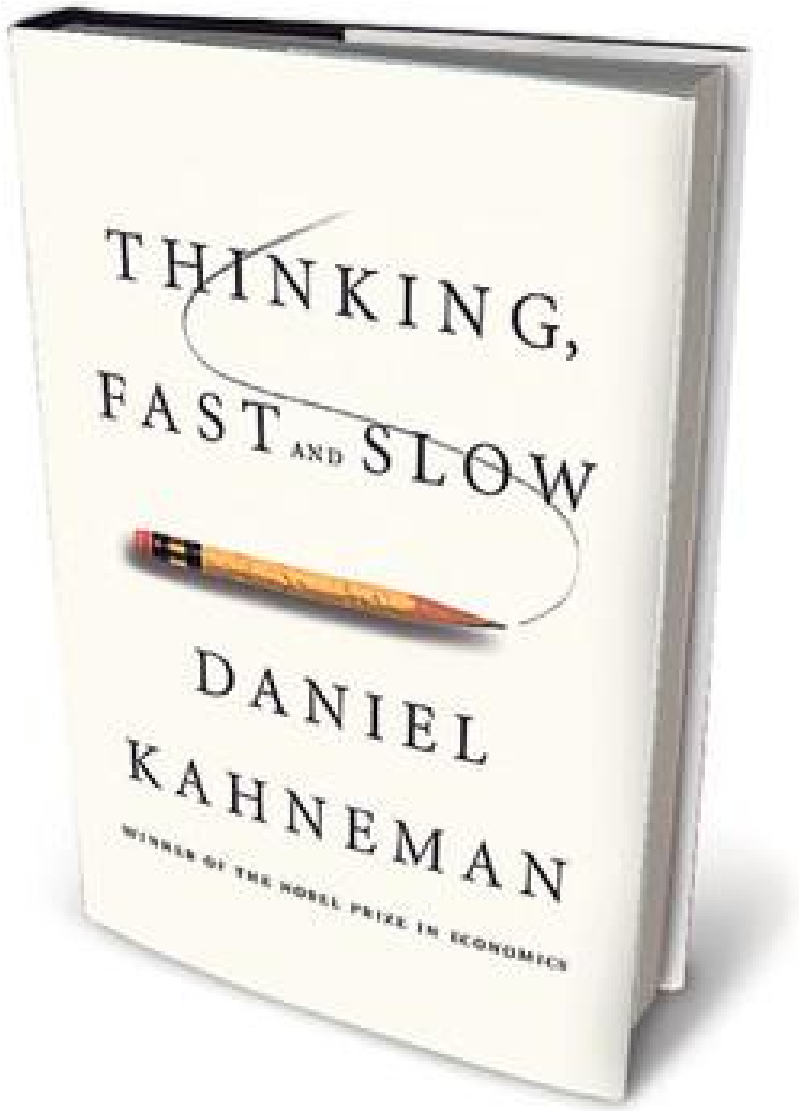
Desafio

- Estado onde "o tempo pára":
  - não sentimos os minutos passarem,
  - nada mais ocupa processamento do nosso cérebro,
  - nossa habilidade e cognição atingem o pico da sua capacidade com as enfordinas no cérebro.
- Ocorre em *todos* os seres humanos.
- Flow pode acontecer em praticamente todas as disciplinas. Exemplos:
  - Música
  - Matemática
  - Alpinismo
  - Games!



Desafio

- Por outro lado, o processo de aprendizado requer um certo consumo de *glucose*.
- "Sistema 1" vs. "Sistema 2":
  - Ao se aprender algo novo, utiliza-se o "Sistema 2" que consome esforço e energia para se criar novos padrões na rede neural.
  - Ao se fazer algo instintivo, utiliza-se o "Sistema 1" que não consome esforço pois utiliza padrões pre-existentes na rede neural.
- O problema é, o "Sistema 2" é "preguiçoso" - ele tenta *evitar* o consume de energia.
- O objetivo do game designer, portanto, é criar sistemas onde as habilidades possam ser aprendidas gradualmente, para que passem do Sistema 2 para o Sistema 1

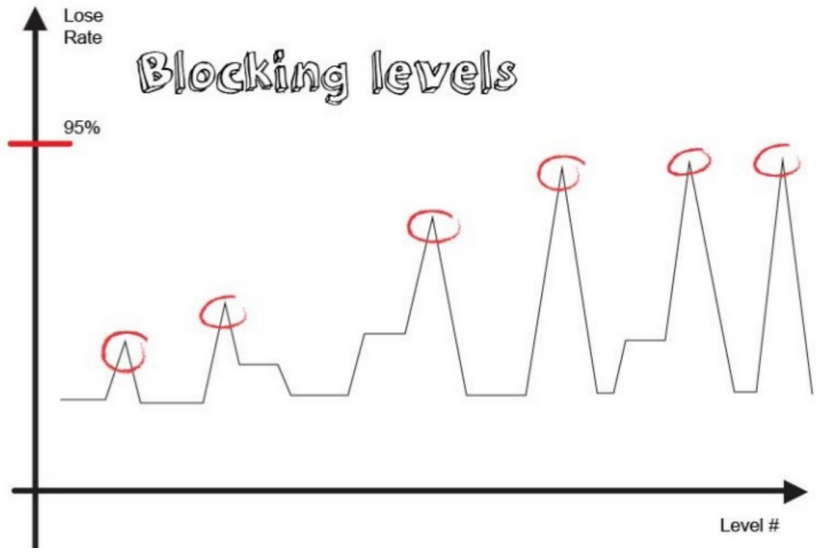


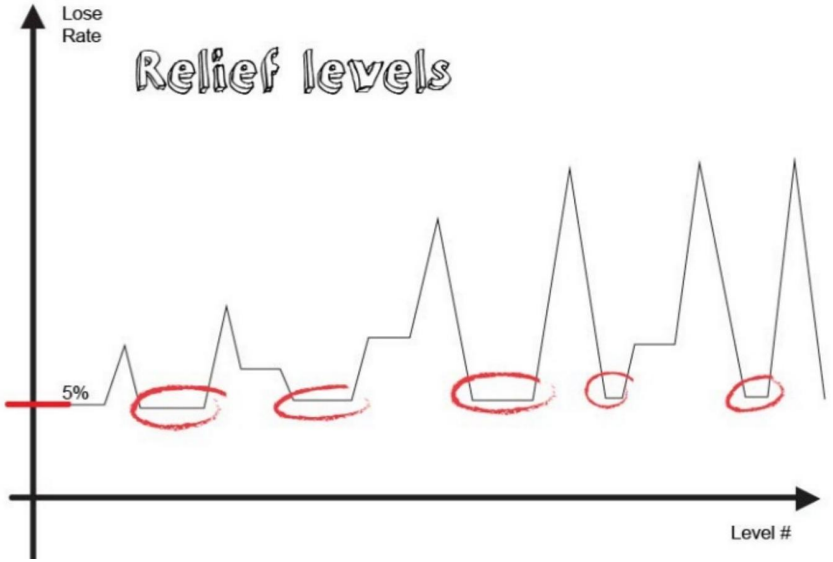
Desafio

- Desafios são padrões dinâmicos:
  - Uma vez que o cérebro do jogador domine um padrão, é necessário apresentar um próximo como novo desafio.
  - Identificar quando isso acontece que é o grande desafio para game designers.
  - Até porque a tolerância do "Sistema 2" varia de pessoa pra pessoa!

- No entanto, sabe-se que um padrão de picos e vales tende a funcionar.

http://pt.slideshare.net/wooga/jelly-splash-puzzling-your-way-to-the-top-of-the-app-stores-gdc-2014





Desafio

Requisitos para se criar uma experiência de *Flow*:

1. Objetivos claros - você sabe o que precisa fazer.
2. Regras claras - você sabe o que pode ou não fazer.
3. *Feedback imediato*, por sucessos ou fracassos.
4. O contexto minimiza *interrupção*. (interfaces com mínimos pop-ups, PC games fullscreen).
5. Controle - ou *sensação* de controle: "Only when a doubtful outcome is at stake, and one is able to influence that outcome, can a person know she is in control."

Brincadeiras

Literalmente, a capacidade de brincar dentro da estrutura formal e rígida de um jogo.

O espaço de liberdade e de movimento que os sistemas do jogo permitem aos jogadores. Tal espaço é o que cria as possibilidades de expressão pessoal e ***gameplay emergente***. (O que, incidentalmente, é o que resulta no Metagame!)

Brincadeiras

Benefícios das brincadeiras:

- Não-direcionado, espontâneo.
- Nos permite socializar.
- Nos permite relaxar e ver as coisas por outros ângulos.
- Induz gargalhadas e "having a good time".
- **Experimentação!** Nos permite tentar coisas novas (um benefício bem conhecido por artistas e cientistas).

Brincadeiras

Tipos de brincadeiras no modelo de Roger Callois:

Table 2.2. Classification of games adapted from Caillois (2001)

	AGON *Competition* Equal probability of success	MIMICRY *Imitation* Players pretending to be someone else	ALEA *Chance* Players cannot exert control over outcomes	ILINX *Vertigo* Attempts to disrupt regular perception patterns
PAIDA (Free-form, improvisation) ⇓ ⇑ LUDUS (Rule-driven, conventions)	Racing, athletics Playing jazz Soccer, chess, sports tournament	Children's imitations, masking & pretending to be someone else Theater	Counting out rhymes, heads and tails Lottery, roulette	Acrobatics, horseback riding, merry go round Mountain climbing, tightrope walking

Tipos de Jogadores

Modelo complementar ao Bartle, porém focado no ponto de vista do próprio jogador e levando em conta o potencial das brincadeiras, em vez de apenas do ponto de vista de sistemas e do game designer:

1. **O Competidor:** joga para ser o melhor
2. **O Explorador:** curioso sobre o que há além dos limites, físicos ou mentais.
3. **O Colecionador:** gosta de adquirir itens, troféus, ou conhecimento.
4. **O Conquistador**: gosta de vencer desafios (mas não necessariamente de repetí-los).
5. **O Palhaço:** não leva o jogo tão a sério. Podem irritar os jogadores "sérios", mas também podem tornar o jogo mais social.

Tipos de Jogadores

6. **O Artista:** deseja criar coisas novas, a criatividade é sua maior motivação.
7. **O Diretor:** gosta de estar no comando e de direcionar o gameplay de PCs ou NPCs.
8. **O Narrador:** é motivado pela criação de histórias e novos mundos.
9. **O Ator**: dar um show para outros jogadores é sua motivação. Em geral são pessoas que tendem à extroversão na vida real.
10. **O Engenheiro:** deseja construir coisas e resolver problemas com engenhos.

Tipos de Jogadores

Há também a consideração de **Nível de Engajamento.**

- O quão complemetido com o jogo você espera que seus jogadores se tornem?
- E que tipo de features podem existir para os diferentes níveis?

Como o fenômeno do Twitch e *décadas* de esportes televisionados comprovam, muitas pessoas se divertem *assistindo* outras jogarem!

twitch YouTube

Premissa

A Premissa é aquilo que dá o plano de fundo do *porquê* o jogador deve avançar no jogo.

É o começo da metáfora que dá vida aos sistemas formais, e que *convida* o jogador a ***investir emocionalmente*** no jogo.

Sem essa metáfora, muitos jogos poderiam se tornar abstratos demais devido às suas múltiplas camadas de sistemas formais. (Pense em Final Fantasy, Diablo ou Assassin's Creed...)

Premissa

	1	2	3
Drama Tradicional	• Lugar • Tempo (Quando?) • Personagens • Relações e status quo	**O Problema**: um evento que perturba o status quo, criando um Conflito.	**O "ponto de ataque":** momento no qual o Problema começa a ser resolvido pelos Personagens.
Game Design	Distribuídos pela fase de "onboarding": 15 minutos iniciais. Pode usar telas, cinematics, texto puro, diálogos, etc.	**Objetivos**	**Ações Iniciais**

Premissa

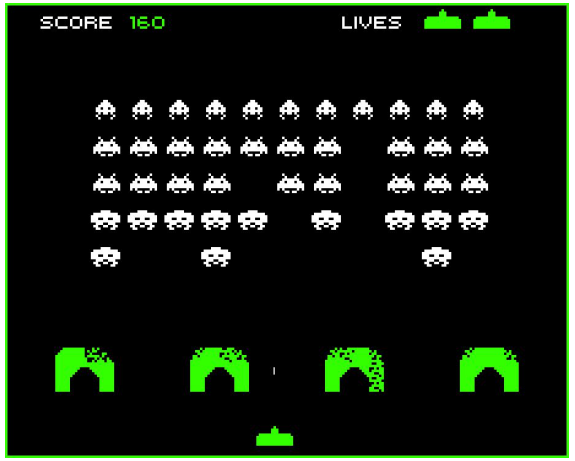
Um jovem fazendeiro num planeta deserto encontra um velho eremita e deseja se juntar aos rebeldes contra o Império Galático. Porém, culpa e responsabilidade ainda o mantém preso na vida com os tios.

Um hobbit herda do tio um anel que se descobre ser um poderoso artefato que ameaça toda a vida como ela existe. Um amigo antigo da família, um poderoso mago, revela ao hobbit que o artefato deve ser destruído, mas enquanto isso não pode cair nas mão de mais ninguém, nem dele mesmo.

Num mundo de fome e privação, todo ano a Capital promove os Jogos Vorazes onde dois representantes de cada Distrito se degladiam até que apenas um saia vivo. Esse ano, a irmã pequena de uma jovem é escolhida no sorteio, mas a jovem toma o seu lugar para salvar sua vida.

Premissa

Em jogos, a apresentação de Premissas mais simples que no cinema podem funcionar devido à **interatividade** e da **tensão** criada pelos sistemas.



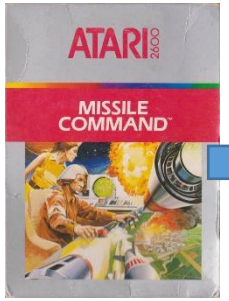
Aliens estão invadindo o planeta.

Num mundo fantástico, habitado por criaturas-cogumelo, dois encanadores festejam com os habitantes o aniversário da Princesa quando ela é capturada pelo maligno Bowser.

Você acorda numa estranha ilha deserta cheia de artefatos parte mecânicos, parte mágicos. Os problemas começam quando você encontra livros mágicos que aprisionam dois irmãos que se acusam de traição. Qual dos dois você vai ajudar?

Premissa

O objetivo principal da Premissa é tornar um sistema formal palatável ao jogador.

	Objetivo formal	Premissa
	Coletar 5000 unidades de um recurso.	Coletar diamantes que abrem a passagem bloqueada por um ídolo antigo.
	Destruir projéteis antes que eles cheguem ao alvo (ao chão).	Destruir mísseis inimigos antes que eles destruam as cidades do seu país e matem milhões de pessoas.

	Objetivo formal	Premissa
	Resolver puzzles para coletar recursos que completam uma coleção.	Encontrar páginas perdidas de dois livros mágicos que aprisionam irmãos cujas discussões estão sempre lhe colocando dúvidas se você deveria judar um ou outro.
	Posicionar canhões para eliminar inimigos antes que eles atravessem a tela.	Plantar poderosos vegetais que podem proteger sua casa (e seu cérebro) de hordas de zumbis famintos.

Premissa

Muitas vezes, o design de jogos *é iniciado a partir de uma Premissa*, e só então se começa a desenvolver sistemas formais em torno dela. Frequentemente é o caso com projetos contratados de terceiros e publishers. Duas razões:

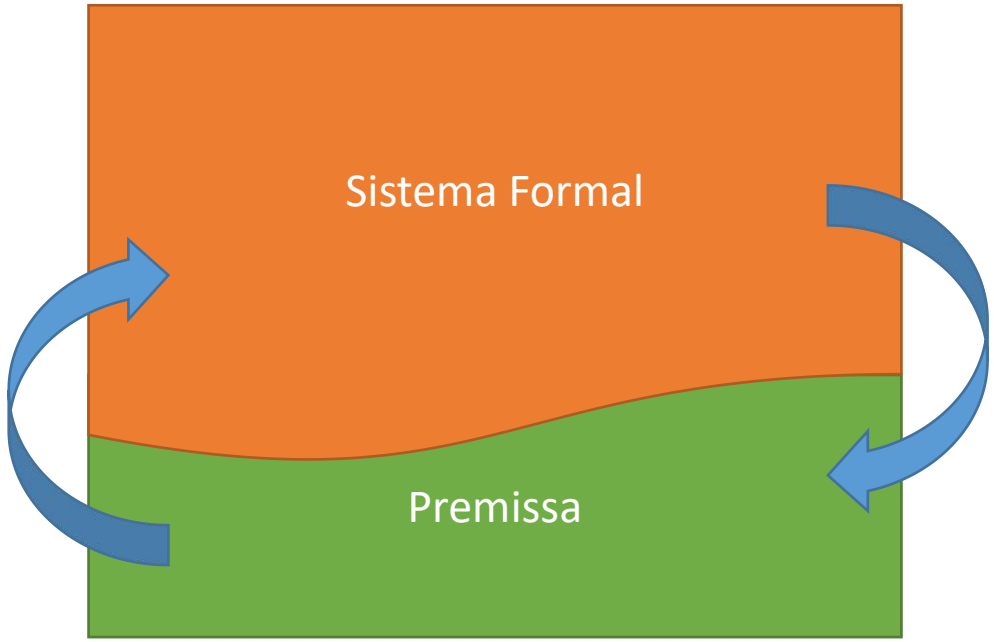
1. A maioria das pessoas - inclusive executivos da game industry - pensa primeiro em termos de Premissa, e só depois em termos de Sistema.
   - É o caminho mais instintivo do entendimento humano sobre tudo na vida - porque **uma Premissa têm a ver com a história de outros seres humanos ou quasi-humanos**, mesmo que ficcionais.

2. Às vezes o publisher têm uma **franquia ou marca** a partir do qual o jogo será desenvolvido. Nesse caso, grande parte da Premissa já está desenvolvida pela marca.

Premissa

O importante é que no ***resultado final*** o design dos sistemas formais seja uma simbiose com o design da Premissa, de modo que **um justifique o outro**.

- Ou seja: os sistemas formais precisam ser pensados de forma também a *justificar e/ou se embasar* em certos aspectos da Premissa.
- Análise de caso: "Bollywood".



Exercícios (1)

1. Para o jogo que você está fazendo, quais habilidades você espera que os jogadores já tenham e quais eles deverão aprender?
2. Elabore um plano de gameplay e aprendizagem para os primeiros 30 minutos do seu jogo.
3. Quais sistemas existirão no seu jogo para ajudar o jogador a ter sempre um objetivo claro de curto prazo e para evitar distraí-lo uma vez que ele engaje?
   - Quais existem em Super Mario (qualquer versão)?
4. Os sistemas do seu jogo podem ser divertidos por si só? Ou seja, é possível habilitar as pessoas a passarem o tempo com Brincadeiras?
   - É possível brincar em League of Legends? E em FIFA?
5. Para cada tipo de Jogador listado, pense que tipo de Sistemas você implementaria para satisfazê-los em seu jogo.

Exercícios (2)

6. Crie um contexto - uma Premissa - para uma nova versão de Damas, um que justifique suas mecânicas fundamentais e dê um "flavor" no jogo como um todo.
7. Elabore alguns sistemas formais a partir da seguinte Premissa: "Todos da vila temem Darkwood, a floresta da bruxa. Mas agora as crianças começaram a adoecer, inclusive sua filha. Alguém precisa se aventurar na floresta para encontrar a rara Erva Vermelha". (Repare que eu não define o gênero/gameplay do jogo, isso fará parte dos seus sistemas formais.)
8. Elabore alguns sistemas formais e expanda a seguinte Premissa: "O jogo se trata de misturar elementos químicos".