

# Cria o de Personagens e Narrativas de Jogos

## Aula 10 - Gameplay

# Gameplay

“Se queremos entender o que é um game, precisamos entender o que acontece no ato de jogar e precisamos entender o jogador e a experiência de gameplay”

(Laura Ermi e Frans Mäyrä, 2005)

## Apresentação

---

Olá, pessoal, tudo bem? Chegamos à última aula desta disciplina e, para finalizarmos, trataremos hoje do Gameplay, um dos temas mais importantes para o desenvolvimento de um projeto de game de boa qualidade. No entanto, este talvez seja um dos conceitos mais difíceis de ser verbalizado ou teorizado, dado que grande parte deste processo se dá pela soma de fatores que compõem o game e são mais facilmente vivenciados no jogo do que elaborados a partir de uma “receita” para game design.

Ainda assim, dada a importância do assunto para a produção de jogos digitais, muitos autores vêm dedicando estudos a essa etapa do processo criativo. Esse recurso está amplamente ligado a outras etapas da produção do game, seja a criação de uma ambientação imersiva e convidativa para o jogador, seja o flow da condução do game, conforme vimos na aula anterior.

Nessa última aula, conheceremos um pouco mais sobre os processos que norteiam esse conhecimento e avaliaremos o parecer de importantes pesquisadores de games que têm se dedicado a refletir sobre o tema.

## Objetivos

- Apresentar o conceito de Gameplay;
- Detalhar o conceito de Gameplay;
- Entender o Gameplay de acordo com os tipos de desafios;
- Apresentar as principais características do Gameplay;
- Relacionar Flow e Gameplay.

# Por uma definição de Gameplay

---

Como observado, autores e pesquisadores ligados ao desenvolvimento de jogos digitais buscam formas de converter o conceito de gameplay em um fenômeno de compreensão geral, de modo a transferir conhecimento para interessados em, mais do que entender a ideia central, conseguirem aplicar com critérios esses processos ao design de games.

Paul Schuytema apresenta de forma direta suas impressões sobre o assunto, ao estabelecer que “gameplay é o que acontece entre o início e o final de um game – desde o momento em que você aprende quais são os seus objetivos até atingir a vitória ou o fracasso no final.” (SCHUYTEMA, 2008, p. 7). Essa abordagem, embora simples em sua apresentação, concentra o cerne daquilo que constitui a ideia central do gameplay como recurso para o desenvolvimento de jogos.

Outros profissionais também conceituam o perfil do termo com variações que, grosso modo, estão alinhadas a essas ideias. Como veremos a seguir.

Para Jesus de Paula Assis, o gameplay é um conceito que separa a linguagem do videogame das demais formas de expressão. O autor observa que os videogames são interativos, expressivos, isto é, podendo conter história e roteiro, possuem interface para dialogar com usuários, mas somente este meio concentra em si a qualidade de gameplay que “faz com que o balanço entre as possibilidades de interação, o desenvolvimento da tensão e a experiência exploratória se torne algo imersivo.” (ASSIS, 2007, p. 17). Assis dedica expressivo capítulo de seu livro ao tema, sustentando que o conjunto de decisões de desenvolvimento o qual se soma no gameplay será determinante para definir se a experiência será imersiva e divertida ou entediante, baseado na apresentação de um equilíbrio entre regras fixas e flexibilidade. O exemplo apresentado em sua obra atenta para a importância de criar recursos que permaneçam expressivos ao longo do jogo, como forma de manter sempre vívido o interesse na condução da aventura, buscando novidades e caminhos que possam enriquecer a jornada:

Um jogo também deve prezar a coerência e a economia de recursos. Em um videogame de aventura, ou de tiro, ou RPG, dar muitas opções de armas ao jogador é interessante, desde que elas sejam suficientemente diferentes e apresentem especificidades bem evidentes [...] Em jogos como Half-Life, a primeira arma à disposição do jogador é o pé de cabra. Apesar de ser a de menor poder de aniquilação de inimigos, ela continuará importante até o final, mesmo depois de o jogador já ter descoberto pelo caminho revólveres, escopetas, lançadores de raios, etc., pois serve em muitas situações em que é preciso quebrar algo sem desperdiçar munição. (ASSIS, 2007, p. 18-19).

Rollings e Adams (2003) consagrados autores sobre design de games, na mesma linha de pensamento, entendem o gameplay como um conjunto de elementos presentes no jogo. Assim afirmam que “Os desafios, acompanhado das ações que os jogadores podem tomar para encontrá-los, constituem o gameplay. Definir e afinar o gameplay é a mais difícil tarefa de projetar um jogo.” (ROLLINGS; ADAMS, 2003, p. 36).

Em sua obra, os autores se dedicam a identificar o conceito de gameplay, observando a dificuldade no meio acadêmico em pontuar com precisão o termo. Para eles, qualquer designer concordaria em afirmar que o “gameplay é o núcleo do jogo”, acima de quaisquer outras considerações, mas mesmo essa definição não encontrará aceitação universal.

Em outros campos profissionais, como engenharia, arquitetura e matemática, afirmam os autores, as ideias são apresentadas com maior facilidade em razão da existência prévia de uma linguagem comum. Mas o universo de conhecimento relativo ao design de jogos ainda não conta com um universo de referência para seus criadores.

## Detalhamento de Gameplay

---

A definição dos pesquisadores parte de uma declaração do desenvolvedor Sid Meier, criador da franquia Civilization, para quem o gameplay pode ser resumido como “uma série de opções interessantes”. Com base nessa ponderação, Andrew

Rollings and Ernest Adams (2003) propõem ser o gameplay “uma ou mais séries de desafios em uma relação causal, num ambiente de simulação”. Essa concepção, como explicam, advém das seguintes premissas:

- A terminologia “uma série de”, que identificam como “eventos cronologicamente sequenciais”, é substituída na nova definição como “uma ou mais séries de”, estabelecendo a possibilidade de eventos que dão sequência a uma trama ou continuidade ao jogo, que podem se dar de forma aleatória. “[...] precisamos definir especificamente que nossos eventos de gameplay são ligados por causalidade”, sugerem;
- A proposta dos “desafios em uma relação causal” identifica exatamente a amplitude de probabilidades que o sistema criado para o jogo permite, de modo que, ao jogar um mesmo game, o jogador tenha a sensação de novos desafios na jornada, ainda que a trama narrativa ou o gameplay permaneça o mesmo;
- Na segunda metade da definição original, o uso das palavras “opções interessantes”, embora pareça apropriado, mostra-se amplo demais para a definição pretendida. Escolhendo para visitar o cinema, decidindo o filme para assistir e pensar sobre, os pesquisadores fazem aqui a opção na substituição dessa ideia por “desafios em um ambiente simulado”. A ideia de desafio descreve com mais precisão o tipo de evento que o jogador está sujeito. Da mesma forma, ao parametrizar o ambiente simulado como espaço de jogo, a proposta dos autores concentra a premissa adequando-a ao universo de gameplay: “Nós paramos de jogar quando saímos do jogo”, afirmam.

Encerrando suas ideias sobre o tema, Rollings e Adams não oferecem respostas fáceis e sugerem, como observado no início, que a união balanceada de componentes constituintes do jogo podem resultar em um game com as características ideais e gameplay. No entanto, ainda que essa premissa pareça assertiva, não é possível atestar que a “receita” será capaz de gerar o produto desejado:

[...] gameplay não é uma entidade singular. É uma combinação de diversos elementos, uma sinergia que emerge a partir da inclusão de certos factores. Se todos esses elementos estão presentes na proporção e estilo corretos, podemos ter quase certeza de que o potencial para boa jogabilidade está lá; conseqüentemente, podemos presumir (mas não ter certeza) de que temos um bom jogo. O gameplay emerge da interação entre estes elementos [...]. (ROLLINGS; ADAMS, 2003, p. 237).

Salem e Zimmermann (2003 ) realizam uma profunda pesquisa acerca dos fundamentos do game design, em um espectro amplo que compreende das questões estruturais às mais filosóficas do jogo, abrindo espaço para o pensamento de autores como Roger Caillois, Jean Piaget e Jesper Juul, entre outros.

Na unidade “Play” de seu estudo (denominada Interação Lúdica, em português), Salem e Zimmermann (2003) afirmam que o gameplay é a terceira e menor categoria da Interação Lúdica, ao lado do Ser Lúdico (playful, no original) e Atividades Lúdicas (ludic activities). Ainda assim, atestam, o ato de jogar pode assumir uma grande variedade de formas, como a interação lúdica estratégica e competitiva vista em uma partida de Settlers of Catan, o jogo social e performático observado na realização de charadas, a interação lúdica físico esportiva encontrada em uma dinâmica partida de futebol ou, não menos importante, o desenvolvimento de um exuberante fluxo narrativo de uma jornada imersiva em uma aventura de Final Fantasy. Para eles, todos esses exemplos constituem formatos de gameplay. Em sua análise, como o próprio Caillois afirma, o jogador é livre no universo do jogo “dentro dos limites estabelecidos pelas regras”. Assim certificam que “O gameplay claramente incorpora a ideia de jogar como um movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida. A singularidade de um determinado jogo [em relação a outros] é um resultado direto das regras do jogo.” (SALEM; ZIMMERMANN, 2003, p. 310)

## Gameplay e desafios

---

Feil e Scattergood (2005) deram sua contribuição ao tema em 2005, ao estabelecer a ideia do gameplay como um termo genérico para qualquer ação tomada pelo jogador que torne seu período de permanência no jogo divertida. Sua

ideia parte do processo de criação de desafios em campos distintos de ações possíveis dentro do jogo, de modo que o jogador se sinta motivado a dar continuidade ao gameplay.

Nos exemplos citados, os autores comentam que, em Unreal Tournament, o gameplay se encontra na dinâmica de correr pelo espaço do jogo e cansar os competidores tanto quanto o possível, diferente do gameplay de Warcraft 3, baseado em controlar tropas e derrotar inimigos. “Há tantos sabores de gameplay quanto existem jogos. Quando estiver criando seu jogo, você deverá identificar qual é seu gameplay e torná-lo tão divertido quanto o possível.” (FEIL; SCATTERGOOD, 2005, p. 9)

Fiel e Scattergood (2005), em sua análise, o desafio é, como visto, o ponto central do gameplay em um projeto. O objetivo e as barreiras os quais impedem o jogador de alcançar esses objetivos são o que determinam o desafio. Os pesquisadores ainda apresentam alguns tipos de desafios padrões que podem ser incorporados em um projeto de jogo, conforme seguem:

- **Desafio por Tempo de Duração:** Há um tempo limitado para completar a tarefa. Sendo um dos desafios mais antigos, é geralmente combinado com outros desafios em jogos atuais. Todos os minigames de WarioWare usam este recurso;
- **Desafio de Destreza:** Um desafio de habilidade como tiro ao alvo ou percepção mental (como fazer uma curva rápida), que exijam decisões rápidas, são bons exemplos;
- **Desafio de Enduro:** Diferente do tempo cronometrado do desafio de tempo, esse é um teste de resistência. Arcades antigos como Defender e Pac-Man são exemplos desse modelo de ação;
- **Desafio de Memória e Conhecimento:** Exigem que o jogador conheça determinados fatos que possibilitem sua vitória. O jogo da forca é um bom exemplo. Nos games, é comum o recurso de oferecer um determinado ensinamento ao personagem do jogador, que será posto à prova mais adiante, ou fazer o jogador memorizar sequências de botões no controle para executar ataques combinados, etc.

- **Sagacidade:** Similar ao desafio do conhecimento, aqui o jogador deve desvendar um quebra-cabeças sem resposta prévia. Jogos como Tomb Raider e similares incluem este modelo de desafio;
- **Desafio de Controle de Recursos:** O jogador deve administrar o recurso para conquistar seu objetivo. Warcraft dispõe de recursos finitos que exigem uso racional para vencer a disputa.

Os desafios, no entanto, não constituem certamente o único campo de desenvolvimento para um gameplay eficaz no jogo. Saber dosar elementos que instiguem o jogador, estabelecendo níveis de dificuldade que sejam desafiadores, mas superáveis, criar conteúdos capazes de saciar o desejo por recompensas, impulsionando o jogador ao desejo de vencer novas etapas e criar situações que envolvam emocionalmente o jogador por meio de recursos dramáticos ou da comicidade, de modo que ele se sinta coautor do projeto e cúmplice dos desdobramentos da trama, são todos caminhos que devem ser cuidadosamente elaborados para um produto imersivo e “matador”.

Em outra perspectiva, jogos não diegéticos, que se sustentam a partir de elementos lúdicos de jogabilidade sem relação com narrativas clássicas, farão uso de recursos que estimulem o gameplay fazendo com que os jogadores se sintam impulsionados a prosseguir seguidamente nas fases, superando as crescentes dificuldades a cada nível. Jogos como Candy Crush, que criam dinâmicas envolvendo pontuações crescentes a partir de estratégias de união de tokens e menor tempo de realização visando galgar níveis no ranking se utilizam em parte dos sistemas elencados por Feil e Scattergood. Adicionalmente, vale considerar que, no caso destes games, a estratégia de socialização, por meio da qual pode-se pedir ajuda ou auxiliar os amigos conectados, é outro meio de manter os níveis de integração e o desejo de superação, fundamentais para conservar os jogadores por mais tempo no jogo.

Oxland (2004) avalia, em consonância com tais apontamentos, que todos os jogos têm um “objetivo central”, competindo aos designers quebrar a monotonia de levar o jogador a esse objetivo por meio da adoção de recursos como submetas que devem ser criteriosamente posicionadas ao longo do gameplay. Estas submetas devem estar relacionadas ao objetivo central do jogo e desempenhar um papel significativo no design do game, de modo a manter a coesão do projeto. Assim

Oxland (2004, p. 21) declara que “Um jogo é como uma complexa teia de aranha, com todos [os elementos] linkados e relacionados ao ponto central. Tire uma parte e você enfraquecerá ou até mesmo fragmentará completamente o jogo.”

Em videogames, os objetivos, missões e desafios são as metas e a motivação para jogar, determina o autor, reforçando a ideia de serem também os elementos do jogo que definem o gameplay.

## Características do Gameplay

---

O gameplay, como já visto, é um termo usado para definir a forma como os jogadores interagem com um determinado game. Esse conceito pode caracterizar ainda a forma como o jogo é jogado, incluindo as regras, o enredo, os objetivos e as formas de conquistá-los, bem como a experiência geral de um jogador.

A experiência do jogador é, decididamente, um dos fatores mais importantes do gameplay e pode determinar o sucesso de um jogo. O conceito de gameplay pode também incluir detalhes como o tipo de jogo – a exemplo dos jogos de tiro em primeira pessoa, jogos de plataformas e role playing games – e como o jogo poder se manter alinhado ou desviar-se das fórmulas comuns de cada gênero. As características do gameplay podem estabelecer ainda os comportamentos e realizações que o jogador pode fazer com o personagem, envolvendo recursos preestabelecidos no mundo do jogo, e mesmo a relação com NPCs, os personagens não-jogáveis, entre outros fatores.

Como observa Assis, o gameplay pode ser, por vezes, traduzido por “jogabilidade”, mas essa tradução mostra-se imprecisa, pois todo jogo é jogável e o que interessa, afirma, é que o projeto possa se mostrar estimulante e interessante para o jogador. Oxland (2004, p. 19) afirma ainda que “Além disso, “jogabilidade” admite graus: alta ou baixa, o que não cai bem com um conceito abstrato. Por isso, seria mais proveitoso falar em “conjunto de táticas que tornam interessante (e divertida, isso é fundamental) a experiência de jogar””. (p. 19).

O pesquisador alerta, sabiamente, para o fato de que, um gameplay coerente, raramente sai perfeito da prancheta para o produto. Como forma de minimizar problemas futuros na produção do jogo e agilizar potenciais alterações, reduzindo

custos de produção e retrabalho, faz-se necessário deixar de fora do código do jogo os arquivos de configuração, para que possam ser reconfigurados de acordo com as necessidades de atualização do projeto.

## Gameplay e Flow

---

Um dos pontos mais interessantes deste tema é sua correlação com o princípio de Flow, apresentado na aula anterior. De fato, é importante frisar pontos que aproximam os dois assuntos.

Como visto, o pesquisador Sean Baron defendia a ideia de um fluxo de jogo como um sistema de metas concretas alinhadas ao gameplay, para o qual, enfatizava Baron (2012) que “quando os jogadores não sabem quais são seus objetivos, perdem o interesse e ficam propensos a parar de jogar [...] Este ciclo meta-conquista-recompensa pode manter os jogadores grudados a um jogo e facilitar o estado de Flow.”

Esse modelo de produção de conteúdo está diretamente ligado à ideia de balanceamento do gameplay, isto é, à dosagem equilibrada de recursos capazes de estimular a progressão no jogo. Segundo Oxland (2004), esse não é um fator de fácil configuração. Como afirma o profissional:

Balancear um jogo só pode acontecer quando você pode jogar o jogo. Não antes. Além disso, a equipe tem que equilibrar cada elemento do jogo e, por conseguinte, não é um processo simples. O balanceamento [dos elementos] não é uma entidade singular para a qual você pode apontar o dedo, sendo portanto, muito difícil de apresentar e explicar o conceito de equilíbrio. (OXLAND, 2004, p. 22)

Para alcançar esses objetivos, é fundamental dar início ao projeto o mais rápido possível, mesmo que elementos importantes como a arte e os gráficos não estejam prontos para serem inseridos na produção.

Os programadores devem trabalhar com gráficos de posicionamento, usando blocos de mapas, personagens [estruturais] em forma de blocos ou blocos [substituindo os] carros, para obter a sensação do jogo e o equilíbrio do gameplay

de forma objetiva.

De fato, parece fundamental estudar bastante os princípios de Fluxo para construir criteriosamente os modelos de ação de um gameplay dinâmico, tornando-o convidativo e recompensador para o jogador.

A designer Weiller (2012) demonstra como a ideia de Gameplay e Flow permanecem imbricadas ao avaliar a aproximação entre jogos e as ideias de Csikszentmihalyi. Weiller (2012, p. 51) admite que “jogos são atividades naturalmente propícias ao flow para o autor, mas [...] videogames são, na verdade, ainda mais favoráveis para esse estado por apresentarem alguns elementos essenciais ao flow de forma mais clara, precisa e de fácil interpretação para o sujeito.

A desenvolvedora esclarece como os aspectos do Flow estão incorporados no game design de um jogo, embora comente que essa aplicação está mais restrita nos dias de hoje ao gameplay, ou seja, à mecânica geral do jogo. Weiller evidencia ainda que os videogames se tornam, assim, responsáveis por um aprendizado mais rápido dos conteúdos e habilidades diretamente relacionados ao jogo e para a sensação de conquista ensejada por tais dinâmicas.

# Resumo

---

Na aula de hoje chegamos ao fim da disciplina e, como você deve ter visto, deixamos a melhor parte para o final. Embora as narrativas acompanhem o ser humano desde os seus primórdios nas cavernas, elas se modificam a cada meio narrativo que a humanidade conhece, e dessa maneira se modificam para atender também à chegada dos videogames.

Os videogames possuem uma particularidade apenas deles, herdada dos jogos anteriores: o Gameplay, que está evoluindo a partir das características que os meios digitais apresentam, diferenciando-os assim dos jogos que os precederam. Desta maneira, conhecer as narrativas e sua evolução é muito importante, mas de nada adianta se não conseguirmos relacioná-las ao Gameplay. Você estaria criando narrativas ótimas, para televisão, cinema, livros, mas não para games. Estaria apenas “dando um jeito” de usá-las, como ainda acontece em vários jogos. Por isso, nesta aula você conheceu mais detalhes do conceito de gameplay, relacionando-os com as narrativas. Entendemos as narrativas de acordo com os tipos de desafios proporcionados pelo gameplay, e vimos como a teoria do Flow pode ajudar na maneira de conduzir tudo isso.

## Autoavaliação

---

A autoavaliação de hoje não será apenas relativa a esta aula, mas à disciplina como um todo. De cabeça, tente lembrar-se de todas as aulas e como elas se relacionam ao conceito de Gameplay. Caso não consiga, pode “colar” das aulas, mas tente relacionar tudo o que vimos com esse conceito. Afinal, estamos criando narrativas para uma mídia que ainda está se desenvolvendo. Games são uma mídia nova e nós estamos criando dia após dia, título após título. Por isso é preciso tomar cuidado para criarmos bons títulos, ou criaremos uma mídia fraca, inferior às outras que as precederam.

Faça um bom trabalho e nunca se esqueça que um jogo não é apenas seu. Ele, assim como todas as mídias, é um legado seu para a humanidade.

# Referências

---

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame**: conceitos e técnicas. Alameda Casa editorial, SP. 2007

BARON, Sean. Cognitive flow: the psychology of great game design. 2012. Disponível em: <[http://www.gamasutra.com/view/feature/166972/cognitive\\_flow\\_the\\_psychology\\_of\\_.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/166972/cognitive_flow_the_psychology_of_.php?print=1)>. Acesos em 10 ago. 2015.

ERMI, Laura; MÄYRA, Frans. **Fundamental components of the gameplay. experience: analysing immersion.** Disponível em: <[http://people.uta.fi/~tlilma/gameplay\\_experience.pdf](http://people.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf)>. Acesso em 30 agos. 2015.

FEIL, John; SCATTERGOOD, Marc. **Beginning game level design.** Thomson Course Technology, MA. 2005

OXLAND, Kevin. **Gameplay and Design.** MA: Addison-Wesley, 2004.

ROLLINGS, Andrew; ADAMS, Ernest. **Andrew rollings and ernest adams on game design.** IN: New Riders Publishing, 2003.

SALEM, Katie, ZIMMERMANN, Eric. **Rules of Play: game design fundamentals.** MA: Tyhe MIT Press, 2003.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática.** São Paulo: Cengage Learning, 2008.

WEILLER, Thaís Arrias. **Game design inteligente: elementos de design de videogames, como funcionam e como utilizá-los dentro e fora de jogos.** 2012. 158 f. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, University of São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: