

Análise dos elementos presentes em jogos do gênero Metroidvânia e como esses elementos afetam os jogadores

Guilherme Garcia¹, Alan Salvany Felinto¹

¹Departamento de Computação – Universidade Estadual de Londrina (UEL)
Caixa Postal 10.011 – CEP 86057-970 – Londrina – PR – Brasil

guilherme.garcia@uel.br, alan@uel.br

Abstract. *Since the beginning of the digital games era, there has been a growing demand for product diversification to match its target audience. With this demand it was necessary for developers to be creative to create games that presented something new or that could draw attention, and since then different types of games are created, some have similar elements between them so they can be classified by genres. Each play style has its particularity, its mechanics, and each type of experience that the game provides, causes different emotions in the player, emotions that can be good or bad depending on the player's profile. This paper aims to understand how elements present in games affect players emotions, specifically the ones belonging to the metroidvania game genre, giving support for those aiming to develop a game considered metroidvania that offers a great experience to the player.*

Resumo. *Desde que se iniciou a era dos jogos digitais, se originou uma crescente demanda por diversificação de produtos para que correspondam ao seu público alvo. Com essa demanda foi necessário que os desenvolvedores fossem criativos para criar jogos que apresentassem algo novo ou que chamasse atenção, e com isso foram e ainda são criados tipos de jogos diferentes, alguns tem elementos parecidos entre eles assim podendo classificar por gêneros. Cada estilo de jogo tem sua particularidade, suas mecânicas, e cada tipo de experiência que o jogo fornece, causa diferentes emoções no jogador, emoções estas que podem ser boas ou ruins dependendo do perfil do jogador. Esse trabalho busca entender como elementos presentes nos jogos afetam as emoções dos jogadores, especificamente em jogos do gênero metroidvania, fazendo com que este sirva de apoio para quem busca desenvolver um jogo considerado metroidvania que ofereça uma ótima experiência ao jogador.*

1. Introdução

Com o crescimento do mercado de jogos digitais foram abertas as portas para todos os públicos e com isso a demanda por diferentes tipos de entretenimento, por conta disto temos diversas categorias de jogos, podendo ser jogos competitivos ou casuais, corrida ou terror, há varias opções para todos os gostos[3]. Temos eventos que ocorrem anualmente que expõe uma variedade de jogos para o público como a E3 (Electronic Entertainment Event)¹, em que se é apresentado trailers de jogos e muitas vezes a data de lançamento para criar uma expectativa maior no público e até mesmo disponibilizar versões demo de

¹<http://e3expo.com/>

jogos que são mais curtas e assim a empresa faz um teste para avaliar a aprovação do público e quais melhorias serão feitas.

Uma das categorias ou gênero de jogos é conhecida como metroidvania, que será o foco do estudo assim como os jogadores que tem preferência a esse tipo de jogo. Metroidvania é um subgênero de jogos de ação-aventura baseado nas mecânicas primeiramente encontradas nos jogos que levam o crédito pelo gênero, Metroid e Castlevania. Jogos considerados metroidvania por sua maioria tem os seguintes elementos: jogo de plataforma 2D; progressão não linear; mundo aberto e extenso; locais bloqueados pela falta de algum item de mobilidade ou chave e outros elementos, mas como não há um consenso definitivo sobre quais elementos fazem parte e quais não fazem do conceito de metroidvania. Alguns exemplos de jogos metroidvania são: Hollow Knight, Ori and the Blind Forest, Blasphemous, Cave Story, Axiom Verge, Salt and Sanctuary, Guacamelee, Dust: An Elysian Tail, Yoku's Island Express, e etc. Jogos estes bastante conhecidos com avaliações muito positivas na plataforma de jogos Steam[2] e no site metacritic[1].

Mesmo que estes jogos façam parte do mesmo gênero, não necessariamente vão oferecer a mesma experiência ao jogador, Dust: An Elysian Tail por exemplo, conta com mais foco no combate e melhoria de atributos, enquanto que Yoku's Island Express é um metroidvania com mecânicas de pinball. E mesmo que possam ser jogos bem diferentes, ainda são muito aclamados por jogadores do gênero, pois o gênero metroidvania é muito diversificado, com diferentes tipos de jogos, com diferentes mecânicas, mas se comparados será possível ver a semelhança que dita o gênero.

2. Fundamentação Teórico-Methodológica e Estado da Arte

Nesta seção será apresentada a fundamentação teórico-metodológica necessária para o entendimento e execução do objetivo proposto. Para melhor entendimento, o conteúdo apresentado será dividido em subseções.

2.1. Definição Metroidvania

Metroidvania vem da união dos nomes dos jogos Metroid e Castlevania, mesmo eles não sendo os primeiros do gênero, foram um dos que obtiveram mais destaque. O termo foi usado pela primeira vez por Scott Sharkey, editor do site 1UP, para descrever jogos com elementos semelhantes à Metroid e Castlevania e o termo se popularizou ao ponto de ser usado para se referir como gênero de jogos.

Ainda não há um consenso para definição exata do termo, já que ele não especifica quais elementos de ambos os jogos fazem parte dessa definição, mesmo assim há elementos que são mais populares, e que os jogadores julgam como “mais” necessários para que o jogo seja considerado realmente um metroidvania. A fim de trabalhar com o gênero, definiremos neste trabalho os elementos mais frequentes e populares encontrados em jogos considerados metroidvania[11, 10, 4]:

- Geralmente jogos de plataforma 2D, com um mundo extenso não linear. O jogador deve ter a sensação de que o mapa inteiro encontra-se disponível a todo o momento, mesmo que na situação atual não seja possível alcançar todas as salas.
- Impedimentos físicos que podem ser superados apenas com a aquisição de habilidades ou itens como chaves. Pela liberdade de exploração que o jogador tem, o

desenvolvedor deve tomar os cuidados necessários para que o jogador não quebre o fluxo do jogo, por exemplo, encontrar eventos na ordem errada fazendo com que não tenha sentido.

- Necessidade em visitar lugares específicos após conseguir um item ou habilidade para acessar uma área que antes não estava disponível por conta de algum dificultador (Backtracking).
- Areas secretas, onde é possível adquirir itens ou habilidade únicas e areas inacessíveis que podem ser exploradas apenas em circunstâncias específicas, como após algum evento acontecer.
- Inimigos infinitamente disponíveis. Ao entrar em uma sala, ou em alguns jogos ao salvar o jogo, todos os inimigos reaparecem em seus lugares, mesmo que tenham sido derrotados anteriormente. Isso garante que o jogador se mantenha sempre em combate e em estado de atividade.
- Itens e habilidades permanentes, que geralmente são utilizados para resolver os bloqueios existentes no mapa. A presença destes elementos proporciona ao jogador uma sensação de progressão de poder.

2.2. Modelo Brainhex e Arquétipos

O estudo sobre os diferentes tipos de jogadores pode ajudar os desenvolvedores a criarem o jogo podendo planejar como cada tipo de jogador irá experimentá-lo, decidindo se será melhor atrair um tipo específico de jogador ou desenvolver o jogo de tal forma que agrade uma parte maior. Cada jogador reagirá de uma forma diferente à uma mesma situação, pode ser que alguns jogadores decidam nem mesmo experimentarem um jogo por conta do gênero, um exemplo é se o jogador não gostar do sentimento de perigo e o jogo for do gênero de terror.

O modelo BrainHex [9] é um modelo de satisfação do jogador criado através de estudos na área de neurobiologia. Este modelo descreve o comportamento do jogador diante o jogo e o classifica entre sete arquétipos baseados no sistema nervoso humano, sendo eles: *Seeker*, *Survivor*, *Daredevil*, *Mastermind*, *Conqueror*, *Socialiser* e *Achiever*. A fim de facilitar, os arquétipos serão referenciados respectivamente como: Explorador, Sobrevivente, Audaz, Estrategista, Conquistador, Social e Colecionador [6].

2.2.1. Explorador (*Seeker*)

Curioso pelo mundo do jogo e detalhes do cenário, gosta de explorar, buscar áreas escondidas e observar o ambiente.

2.2.2. Sobrevivente (*Survivor*)

Desejam experiências que fornecem sentimento de perigo ou urgência, como situações que causam terror, perigo à vida do personagem, ou consequências ruins.

2.2.3. Audaz (*Daredevil*)

Gostam de jogos frenéticos, correr riscos, mobilidade agilidade, ritmos rápidos, gostam de ter controle mesmo em altas velocidades e passar por situações perigosas mas emocionantes.

2.2.4. Estrategista (*Mastermind*)

Jogadores desse arquétipo buscam desafios lógicos, quebra-cabeças, ou criar estratégias, tal como buscar a melhor decisão para alcançar a vitória.

2.2.5. Conquistador (*Conqueror*)

Não gostam de vitórias fáceis, se satisfazem superando desafios e se o jogo for fácil demais fica entediante. Jogadores do arquétipo conquistador gostam de derrotar inimigos considerados impossíveis, e derrotar outros jogadores. Mesmo que demore, jogadores do arquétipo conquistador não ficam desmotivados com a dificuldade como a maioria, sabendo que irá valer a pena superar o desafio.

2.2.6. Social (*Socialiser*)

Jogadores com este arquétipo são atraídos por jogos onde há interação com outros jogadores, preferencialmente de forma cooperativa; Tendem a ser confiáveis, mas ficam furiosos se outro jogador abusar de sua confiança.

2.2.7. Colecionador (*Achiever*)

Jogadores deste arquétipo também são conhecidos pelo termo *completionist*, em inglês, que se refere ao tipo de jogador que busca completar tudo o que o jogo oferece, como coletar todos os itens/coleccionáveis(opcionais), completar todas as missões, adquirir todas as conquistas, geralmente resumido em completar 100% do jogo.

2.3. Emoções

Jogos são uma atividade que geram experiências e emoções em seus jogadores. As pessoas jogam, não apenas pelo jogo em si, mas pela experiência que o jogo cria, seja ela superar um desafio difícil no jogo ou buscar alívio das preocupações do dia a dia[8].

Neste trabalho, utilizaremos as oito emoções propostas por Lazzaro[8] que coincidem com as 10 emoções levantadas por Bateman em sua pesquisa DGD2[5]. São elas: *Naches*, *Schadenfreude*, Alívio, Curiosidade, Surpresa, Entusiasmo, Admiração, Contentamento, Divertimento, Frustração, Espanto, Triunfo, Raiva e Medo

2.3.1. Naches

Uma palavra na língua ídiche que descreve o sentimento de orgulho por aqueles que ensinamos ou guiamos. Por exemplo, é o sentimento que os pais sentem quando os filhos realizam algo importante.

2.3.2. Schadenfreude

Palavra alemã que define o sentimento de prazer pelo infortúnio ou infelicidade de outra pessoa, como a felicidade pela derrota de um adversário.

2.3.3. Alívio

É uma emoção positiva sentida quando algo desagradável, doloroso ou angustiante não acontece ou chega ao fim.

2.3.4. Curiosidade

É o desejo de querer saber, de entender, de conhecer algo novo ou desconhecido.

2.3.5. Surpresa

Sentimento causado quando algo inesperado acontece.

2.3.6. Entusiasmo

Sentimento de empolgação que motiva e inspira para realizar determinada atividade ou situação.

2.3.7. Admiração

Sentimento de estima e respeito, seja ele por ações ou pela pessoa.

2.3.8. Contentamento

Sentimento de satisfação, bem estar, alegria.

2.3.9. Divertimento

Sentimento de interesse, estar entretido.

2.3.10. Frustração

Emoção causada quando algo não sai como esperado, gerando um sentimento de fracasso.

2.3.11. Espanto

Sentimento causado nas pessoas quando presenciam algo totalmente fora do comum.

2.3.12. Triunfo

Sentimento de orgulho e felicidade causado por conquistar algo, como superar algum desafio, ou vencer uma partida difícil.

2.3.13. Raiva

Sentimento de indignação causado quando não há aceitação sobre algo que obteve um resultado indesejado.

2.3.14. Medo

É um sentimento causado pela consciência de uma situação de perigo, preocupação de que algo possa ameaçar a segurança ou a vida de si mesmo ou de outra pessoa.

2.4. Modelo MDA

O modelo MDA[7] (**Mechanics, Dynamics, Aesthetics**) é um modelo que retrata de maneira formal e interativa a relação entre designer e jogador. Esse modelo serve como ferramenta para o designer e permite analisar as metas de design e antecipar como as mudanças irão impactar cada aspecto do modelo e as implementações finais.

Conceitualizando os três níveis, Mecânica, Dinâmica, Estética, é possível ajudar no desenvolvimento de técnicas de design e melhorias, podendo evitar resultados indesejados e oferecer a melhor experiência possível aos seus jogadores. O designer projeta as dinâmicas do jogo (combinação e interação com as mecânicas) para produzir as estéticas. A estética do jogo são as respostas emocionais do jogador sentidas durante a experiência do jogo.

3. Objetivos

O objetivo deste trabalho é criar um guia de sugestões para o game designer implementar dinâmicas que gerem emoções significativas aos jogadores que gostam de jogos do tipo Metroidvania, de forma que se possa definir quais as mecânicas e características devem haver neste tipo de jogo e a melhor forma de executar para que assim o jogador tenha a melhor experiência possível.

4. Procedimentos metodológicos/Métodos e técnicas

A fim de alcançar o objetivo deste trabalho, primeiramente será realizado um estudo sobre jogos considerados Metroidvania e o que os define. Em seguida será feito um levantamento bibliográfico sobre os diferentes arquétipos de jogadores e relacioná-los aos elementos presentes em jogos metroidvania. Também será feito um levantamento bibliográfico sobre a psicologia das emoções e perfis psicológicos dos jogadores, para que seja possível classificar esses perfis em relação ao gênero metroidvania. Por último, será analisado todas as informações obtidas, e será identificado o perfil psicológico e arquétipos dos jogadores de metroidvania e quais elementos devem estar presentes para agradar este tipo de jogador.

5. Cronograma de Execução

De acordo com as atividades descritas na seção anterior, o cronograma de execução será seguido como mostrado na Tabela 1.

Atividades:

1. Estudo sobre o gênero Metroidvania;
2. Levantamento bibliográfico e estudo sobre arquétipos de jogadores;
3. Classificação dos arquétipos;
4. Levantamento bibliográfico e estudo sobre as emoções;
5. Classificação das emoções;
6. Avaliação do resultado e geração de sugestões;

Tabela 1. Cronograma de Execução

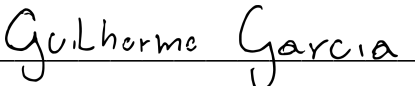
	set	out	nov	dez	jan	fev	mar	abr	mai	jun
Atividade 1	x	x								
Atividade 2			x	x						
Atividade 3			x	x						
Atividade 4					x	x				
Atividade 5					x	x				
Atividade 6							x	x	x	

6. Contribuições e/ou Resultados esperados

Espera-se que este trabalho possa guiar desenvolvedores de jogos e servir de apoio para a criação de jogos metroidvania que causem experiências significativas para seus jogadores, gerando emoções e fazendo com que tenham a melhor experiência possível.

7. Espaço para assinaturas

Londrina, 13 de Setembro de 2021.


Aluno


Orientador

Referências

- [1] *Metacritic*.
- [2] *Steam*.
- [3] Dominic Arsenault. Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos. Journal for computer game culture*, 3(2):149–176, 2009.
- [4] André Luís Orlandi Fávaro Camila Stefani do Prado, João Pedro P. R. Lazarini. Análise dos princípios de desenvolvimento de jogos metroidvania. 2020.
- [5] Bateman Chris, Lowenhaupt Rebecca, and Nacke Lennart. Player typology in theory and practice. In *DiGRA 2011 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*. DiGRA/Utrecht School of the Arts, January 2011.
- [6] B Bulhões T Alves R Dubiela. Framework cde: com foco na experiência do usuário de jogos digitais. 2010.
- [7] Robin Hunicke, Marc LeBlanc, and Robert Zubek. Mda: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, volume 4, page 1722. San Jose, CA, 2004.
- [8] Nicole Lazzaro. Why we play games: Four keys to more emotion without story. *Game Dev Conf*, 01 2004.
- [9] Lennart E. Nacke, Chris Bateman, and Regan L. Mandryk. Brainhex: A neurobiological gamer typology survey. *Entertainment Computing*, 5(1):55–62, 2014.
- [10] Bruno Pinheiro Oliveira, Artur de Oliveira da Rocha Franco, José Wellington Franco da Silva, Fernando Antônio de Carvalho Gomes, and José Gilvan Rodrigues Maia. A framework for metroidvania games. 2020.
- [11] Tobias Wahlberg. Blockades in the metroidvania genre of games: A examination of backtracking, 2015.