

Comportamentos Emergentes na Jornada de Streamers em Limgrave, Elden Ring

Daniel Manginelli¹, Nilson V. Soares¹

¹Laboratório de Manufatura e Engajamento em Games (MaNGLab)
CESAR School Recife

daniel.manginelli.o@gmail.com, nvs@cesar.school

Abstract. *This short paper describes how will be researched the behavior of streamers playing the initial area of Elden Ring, aiming to understand, through the point of view of emergent behavior between complex systems, how the game applies the Soulsborne design to the Open World genre.*

Keywords— *player behavior, emergent gameplay, game analysis, game studies*

Resumo. *Este short paper descreve como será efetuada a pesquisa de comportamentos de streamers jogando a área inicial de Elden Ring, buscando entender, através do prisma do comportamento emergente entre sistemas, como o jogo aplica o design Soulsborne ao gênero Open World.*

Palavras-chave— *comportamento do jogador, jogabilidade emergente, game analysis, game studies*

1. Introdução

O jogo Elden Ring foi lançado em fevereiro de 2022, obtendo uma recepção amplamente positiva, conforme podemos observar em sua nota de 96 pontos no Metacritic (2022). Tal posição coloca-o, potencialmente, entre aqueles jogos que historicamente podem ser reconhecidos como um marco em sua geração, como outros jogos que alcançaram a mesma nota em tal agregador de críticas: Grand Theft Auto V; The Legend of Zelda: Breath of the Wild; Bioshock; The Elder Scrolls V: Skyrim; Mass Effect 2, entre outros. Também se destaca por, até o momento, o que alcançou maior sucesso comercial, vendendo mais de 12 milhões de cópias em menos de três semanas de seu lançamento, ultrapassando o total de vendas do Soulsborne anteriormente de maior sucesso, Dark Souls III (Villemain 2022).

Elden Ring é a mais recente entrada na série Soulsborne, um conjunto de jogos lançados pela empresa FromSoftware. Esta franquia possui largo sucesso prévio, tendo construído um público fiel e engajado (Teuton 2021), com Dark Souls, o segundo jogo da série, nomeado pelo público como o Ultimate Game of All Time, na premiação Golden Joystick Awards, que, de acordo com Tyrer (2022), constitui-se como a segunda premiação de jogos mais antiga do mundo.

Dentro da franquia, Elden Ring é, A série, possivelmente deve ser sucesso a uma escolha particular, onde o *game design* se utiliza da punição e do fracasso do jogador como cerne da experiência de jogo, e não apenas como ponto ocasional da jogabilidade. Como resultado, a experiência do jogador de empoderamento ao vencer um desafio, atrelado ao modo próprio que o mesmo decidiu engajar, torna-se extremamente pessoal, conforme relata Cadwell-Gervais (2022a).

Todavia, um ponto maior que diferencia Elden Ring de seus predecessores é a mudança de paradigma de *design* de jogo com áreas fechadas para a perspectiva da jogabilidade *open world*. Com essa mudança, argumentamos que a estrutura do jogo alterou sua prioridade anterior de uma estrutura de progressão semi-linear para uma estrutura de jogabilidade emergente (Juul 2002 e Johnson 2012), onde o jogador tem uma maior liberdade de escolher que desafios enfrentar e a qual momento enfrentá-los, além de ter suas tomadas de decisão realizadas sob uma amplitude de possibilidades que considerem a imprevisibilidade do jogador como parte do processo constituído do jogar.

Nesse cenário, desenvolve-se um espaço que demanda um maior grau de compreensão, ao mesmo tempo que a torna mais difícil: as novas possibilidades advindas da interação jogo-jogador dentro de tal ambiente possuem maior densidade, e os microsistemas de seu *game design* alcançam maior nível de complexidade. Estas são associações que resultam em novos desafios para os jogos Soulsborne, ao mesmo tempo que oferecem terreno fértil para a exploração das técnicas e disciplina do *game design* e para o estudo do comportamento dos jogadores e seus aspectos emergentes.

Neste contexto, essa pesquisa busca entender como a escola de *game design* dos jogos Soulsborne é aplicada ao paradigma de *open world*, utilizando de uma visão de sistemas de jogo e comportamento emergente. É nossa intenção, através da observação do comportamento e escolhas dos jogadores, identificar as estruturas e formas de criação de experiência para jogos que possam contribuir para desenvolvimentos futuros no campo do conhecimento do *game design*.

2. Metodologia

Tomamos como base para a elaboração de nosso percurso metodológico, a *game analysis* conforme proposta por Aarseth (2003), que define 3 formas principais para o estudo de jogos:

- a) através de *experiência própria*;
- b) através de *publicações e declarações dos desenvolvedores* sobre o jogo;
- c) através da *observação de experiências* de outros jogadores e.

Para a primeira etapa, *experiência própria*, efetuamos duas etapas: na primeira o jogo será jogado de maneira a experimentar sua jogabilidade sem preocupações acadêmicas, de modo a nos familiarizarmos com a experiência de Elden Ring. Em um segundo momento, faremos uma nova experiência de jogo, desta vez anotada e focando o olhar nos pontos de observação importantes para a pesquisa, de modo a direcionar o olhar da pesquisa aos pontos de relevância e a ajudar na compreensão das observações da terceira e segunda etapas.

Para a segunda etapa, *publicações e declarações dos desenvolvedores*, faremos uma busca por entrevistas dos desenvolvedores, documentários e outras mídias, não somente sobre Elden Ring, mas de toda a franquia Soulsborne, em sites voltados para jornalismo da indústria de jogos, como Game Developer, antigo Gamasutra¹, vídeos no youtube e buscas pelo google, com o propósito de estabelecer uma compreensão das motivações relacionadas às decisões tomadas durante o processo de criação, bem como os objetivos dos criadores.

¹ Acessado pelo endereço: <https://www.gamedeveloper.com>

Para a terceira etapa, *observação de experiências*, tomaremos como foco a experiência de jogo particular registrada por *streamers* (jogadores transmitindo ao vivo em vídeo via internet) de jogos através de plataformas como YouTube ou Twitch.

Encontraremos *let's plays* (série de vídeos onde o criador de conteúdo joga o jogo do início ao fim) no youtube ou gravações de *streams* do Twitch onde o criador de conteúdo já chegou a vencer o inimigo Godrick the Grafted. A escolha de quais streamers serão estudados se dará a partir de experiência prévia com a série Soulsborne e que seja a primeira vez que o criador de conteúdo estará jogando na região. É nosso intuito, a partir daí, apreender a interrelação das interações sistêmicas advindas na relação jogo-jogador observando as decisões do *streamer* e suas justificativas e/ou comportamentos durante as decisões para entender como o jogo está o afetando.

Optamos pela escolha de streamings por causa da facilidade de expressão e desenvolvimento da experiência que estão havendo para seu público, é da natureza do trabalho que eles mantenham constante conversa e expliquem com mais frequência e profundidade suas escolhas. Também, o material se torna de fácil acesso e de alta qualidade, facilitando o entendimento do sentimento do streamer pela gravação de suas reações pela câmera.

Para este estudo, escolhemos focar nossa observação em Limgrave, área inicial de Elden Ring por entender que as áreas iniciais do jogo tem a maior concentração de ensinamentos e desenvolvimento de técnicas de comunicação com os jogadores para alinhá-los com a expectativa de interação do jogo. Ainda, a duração do jogo completa tornaria a pesquisa inviável para os recursos disponíveis do pesquisador, por se tratar de um jogo que tem média de 90 horas para ser completado. Por fim, entende-se, por pesquisa prévia, que não existe notórias mudanças de design do jogo no âmbito de open world e decisão do jogador fora da área de Limgrave, de forma que abarcar outras regiões traria poucos benefícios para a pesquisa.

3. Base teórica

Segundo Juul (2002), todos os jogos seguem duas estruturas básicas, classificadas como *estruturas de progressão* e *estruturas de emergência*.

A *estrutura de progressão* é historicamente mais recente, onde o jogador deve performar uma sequência predefinida de ações para completar o jogo, fornecendo um maior controle ao *designer* de jogos onde e como o jogador vai se encontrar em certo momento. Assim, normalmente jogos com ambições cinemáticas ou buscando contar uma história se utilizam mais fortemente dessa estrutura.

Em contraste, uma *estrutura de emergência* é mais primordial, onde um jogo é especificado como um número finito de regras que combinadas proveem uma grande quantidade de variações de jogo, onde o próprio jogador é o responsável por desenvolver estratégias. O exemplo mais clássico é uma partida de xadrez, onde somente existem regras pré-definidas e são as interações dos jogadores que criam um comportamento emergente.

Jogos *open world* se utilizam de uma estrutura de emergência pela própria natureza da experiência, de explorar e experimentar em um mundo aberto. Similarmente, os jogos Soulsborne, apesar de existirem em uma estrutura de progressão macro, se

utilizam de muitos princípios da estrutura de emergência, ao criarem caminhos de progressão que podem ser escolhidos ou ignorados para se chegar até o final da jornada.

Sendo assim, temos como foco uma visão de sistemas emergentes, entendendo tal perspectiva como de maior potencial para a compreensão dos fenômenos de comportamento do jogador em Elden Ring.

Segundo Johnson (2012), o fenômeno dos comportamentos emergentes se dá quando a interação entre dois ou mais sistemas de menor complexidade resultam em um outro, de maior complexidade. Seguindo este conceito, o foco de nossa análise se centrará na interação jogo-jogador, com foco nas tomadas de decisão dos jogadores e o que elas podem nos dizer sobre os sistemas de jogo.

4. Planejamento e andamento

Para o início da pesquisa é necessário um entendimento profundo acerca da área de estudo, que seja o jogo Elden Ring em especial sua área inicial, Limgrave. Para tal, encontra-se concluída a primeira parte da etapa *experiência própria* da proposição de estudos de Aarseth (2003), onde formamos um entendimento inicial sobre ela através de 5 sessões de jogo, com duração aproximada de 15 horas cada, experimentando 3 das diferentes classes do jogo (*Prisoner*, *Confessor* e *Wretch*).

Em conjunto, houve uma pesquisa bibliográfica de críticos e *essays* tanto sobre a experiência de Elden Ring, como a experiência de todos os jogos Soulsborne, destacando aqui as *essays* digitais de Caldwell-Gervais (2022a e 2022b), Hbombguy (2016) e Anderson (2022), todos que buscam explicar e transpassar suas visões acerca da experiência de jogo.

Atualmente encontramos-nos em estado de formação da estrutura para a etapa de *observação de experiências* da pesquisa, especificando suas características. Usaremos como base os estudos feitos por Consalvo e Dutton (2006), para entendimento e desenvolvimento de coleta quantitativa e qualitativa dos momentos de tomada de decisões dos jogadores.

Como próximo passo, será tomada a decisão final sobre quais *streamers* serão selecionados para a coleta dos dados. Em uma prospecção inicial, estamos a considerar os *streamers/youtubers* Asmongold², Day[9]³ e MadSeasonShow⁴, devido a similaridade de perfil entre os três: todos são jogadores fãs do gênero, com substancial experiência prévia com os jogos da franquia Soulsborne; todos têm de moderado a grande sucesso enquanto *streamers*, com uma quantidade de inscritos em torno de 500 mil ou mais, e tendem a explicar e conversar sobre as decisões tomadas com seu público, criando uma janela para entender melhor como foi o processo decisório de cada. Tal seleção, entretanto, ainda é inicial, e é necessário uma verificação de se apropriadamente atendem os critérios de construção de amostra previamente definidos.

² Canal acessado pelo endereço: https://www.youtube.com/channel/UCQeRaTukNYftI_6AZPACnog

³ Canal acessado pelo endereço: <https://www.youtube.com/c/day9tv>

⁴ Canal acessado pelo endereço: <https://www.youtube.com/c/MadSeasonShow> e <https://www.youtube.com/c/BadSeasonShow>

Por fim, haverá uma síntese dos resultados encontrados, onde os achados serão estudados e comparados de modo a construir um entendimento que contribua para a área do *game design* e sobre a interação jogo-jogador em sistemas emergentes complexos.

Referencias

- Aarseth, Espen, (2003) “Playing Research: Methodological approaches to game analysis”,
https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis/citation/download, Abril.
- Anderson, Joseph, (2022) “Elden Ring - A Shattered Masterpiece”,
<https://youtu.be/nEyjdc-DIb8>, Abril.
- Caldwell-Gervais, Noah, (abril 2022a) “I Beat the Dark Souls Trilogy and All I Made Was This Lousy Video Essay”, https://youtu.be/O_KVCFxnpj4, Maio.
- Caldwell-Gervais, Noah, (junho 2022b) “Souls Inheritors: Bloodborne vs. Sekiro vs. Elden Ring [Spoilers]”, <https://youtu.be/hPRo4arGaSk>, Junho.
- Consalvo, M. e Dutton, N. (2006) “Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games”,
http://gamestudies.org/06010601/articles/consalvo_dutton, Abril.
- Hbomberguy, (2016) “Bloodborne Is Genius, And Here's Why”,
<https://youtu.be/AC3OuLU5XCw>, Maio.
- Johnson, Steven (2012) “Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities, and Software”, Scriber.
- Juul, Jesper (2002) “The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression”, Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere.
- Metacritic (2022) “Best Video Games of All Time - Metacritic”,
<https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/all/filtered>, Junho.
- Teuton, Christopher J., (2021) “Why Dark Souls Is Still Important 10 Years Later”,
<https://screenrant.com/dark-souls-10-year-anniversary-influence-community-popular/>, Julho.
- Tyrer, Ben, Gamesradar (2022) “Dark Souls crowned Ultimate Game of All Time at Golden Joystick Awards”, <https://www.gamesradar.com/dark-souls-is-your-ultimate-game-of-all-time-at-the-golden-joystick-awards/#:~:text=Dark%20Souls%20has%20been%20named,Golden%20Joystick%20Award%20voting%20public>, Junho.
- Villei, Matt, Collider (2022) “Elden Ring' Has Already Sold a Mind-Boggling 12 Million Copies in Under Three Weeks”, <https://collider.com/elden-ring-sales-numbers-12-million>, Junho.