

Um levantamento de mecânicas indutoras de narrativas emergentes em jogos de simuladores de colônia

Gabriel Gottschalk, Laura Sofia Tibau, Rafael Marques Albuquerque

Escola Politécnica – Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI)
Florianópolis – SC – Brazil

gabriel.p.gottschalk@gmail.com, laura.tibau@edu.univali.br,
albuquerque@univali.br

Abstract. *In this article, elements that provide an emerging narrative in colony simulator games were analyzed, in search of patterns that allow the player to co-author the game's narrative, enabling the process of unique and interesting experiences for those who play the stories told.*

Keywords— *emergent narrative, colony simulation, game mechanics, game dynamics*

Resumo. *Neste artigo, foram analisados elementos que propiciam uma narrativa emergente em jogos de simulador de colônia, em busca de padrões que possibilitam ao jogador a coautoria da narrativa do jogo, possibilitando a vivência de experiências únicas e interessantes para quem joga as histórias contadas.*

Palavras-chave— *narrativa emergente, simulador de colônia, mecânica, de jogo dinâmica de jogo*

1. Introdução

Neste artigo foram analisados jogos do gênero Simulador de Colônias, cuja premissa é o jogador assumir a função de gerenciar uma comunidade. Um ponto crucial desse gênero é sua interação com o conceito de Narrativa Emergente, a construção de uma narrativa não planejada pelo desenvolvedor do jogo. A análise foi feita para avaliar como esses jogos possibilitam ao jogador construir suas próprias histórias a partir da narrativa e sistemas do jogo.

Essa possibilidade é resultante da abordagem do desenvolvedor assumir o jogador como um coautor da narrativa, e não apenas como observador. Essa aproximação da abordagem do usuário como autor é importante de ser estudada, pois dentre as mídias, os jogos são os mais propícios a permitir este tipo de interação do usuário-mídia.

Para realização da análise, observou-se 11 jogos em busca de dinâmicas que enaltecem os aspectos de narrativas emergentes em jogos e os padrões que se formam e podem ser utilizados para auxiliar na produção de outros jogos que desejam ter o jogador como um coautor.

2. Fundamentação teórica

A base teórica para a análise envolve os conceitos de Narrativa Emergente e da Estrutura MDA.

2.1. Narrativa Emergente

Segundo Louchart, Aylett et al. (2008) pode-se caracterizar Narrativa Emergente como a divisão do peso da autoria entre jogador e desenvolvedor. O jogador toma parte como autor da narrativa, descrito pelos autores como: “O usuário participa da criação do conteúdo da história e suas articulações de uma perspectiva autoral sem tomar parte em seu desenrolar pelo ponto de vista de personagem ou jogador.” (Ibid., tradução nossa)

Já Clement (2017) a define como “o produto da interação entre jogadores, mecânicas de jogo e a comunidade que os cerca.” (p. 66, tradução nossa). Sua visão desse conceito inclui um segmento importante para os jogos analisados, a comunidade de jogadores. Segundo Adams (2021), “Quando pessoas jogam jogos, elas contam histórias sobre suas experiências.” (tradução nossa), demonstrando que existe um aspecto social em elementos narrativos. Para esta análise é considerada como facilitadora para a criação de histórias, não só para o entretenimento do jogador, mas para o seu compartilhamento com a comunidade que o cerca.

2.2. Estrutura MDA

Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004) introduzem a estrutura MDA para formalizar o entendimento de jogos, dividindo-os em 3 lentes: Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas. Estas 3 lentes fornecem uma base para entender qual o objeto de estudo e o que está sendo procurado. A lente da Estética descreve as respostas emocionais do jogador ao interagir com os sistemas do jogo; a lente da Dinâmica descreve os comportamentos das mecânicas ao interagir com as ações dos jogadores; e a lente da Mecânica descreve os componentes do jogo.

Tomando este vocabulário, é possível chegar em um modelo em que jogos de Narrativa Emergente extraem sua força da capacidade do jogador de criar sua própria trama e explorar as possibilidades de narrativa e ficção por meio das dinâmicas do jogo, resultando em uma Estética que pode ser descrita com os objetivos Expressão e Narrativa com Fantasia e Descoberta servindo como objetivos secundários.

Com essa definição, pode-se então olhar para as mecânicas e dinâmicas; para auxiliar esta análise, foi utilizado o conceito de mecânica composta, proposto por Sicart (2008), um tipo de mecânica que é constituída por um conjunto de mecânicas similares e de mesma temática.

3. Materiais e métodos

Para a análise, buscou-se definir dinâmicas que propiciam ao jogador a autoria de narrativas próprias dentro do jogo, através de uma pesquisa das diferentes mecânicas e sistemas. A seleção dos jogos teve início com Dwarf Fortress, pois segundo seu autor (2021, “Em Dwarf Fortress, um simulador de povoamentos fantasia, nós tentamos prover o jogador com um jogo para contar histórias genéricas, mas intrincadas em um contexto de fantasia” (tradução nossa). Procurou-se jogos com estruturas similares a de Dwarf

Fortress, com consultas às comunidades online e buscas na plataforma digital Steam por jogos com o marcador simulador de colônia. Após a pesquisa, foram selecionados 11 jogos.

Para a análise, cada um foi jogado em pelo menos duas sessões, onde a primeira foi jogada com o intuito de adquirir familiaridade com os sistemas e progressão do jogo e na segunda sessão foi realizada a avaliação das mecânicas dos jogos, buscando agrupá-las em dinâmicas que propiciem narrativas emergentes. Em cada jogo, as duas sessões juntas resultaram em, no mínimo, 10 horas.

4. Resultados e discussão

Após análise dos jogos escolhidos, foram encontradas 5 dinâmicas principais presentes na maioria dos jogos e com intensidades variadas. As dinâmicas propostas são: Sistemas Cíclicos; Pressões Externas; Pressões Internas; Variação; e Motivações Extrínsecas.

Tabela 1. Jogos analisados e presença das dinâmicas encontradas

Jogos	Sistemas Cíclicos	Pressões Externas	Pressões Internas	Variação	Motivações Extrínsecas
Dawn of Man	X	X	X	X	X
Dwarf Fortress	X	X	X	X	X
Going Medieval	X	X	X	X	X
KeeperRL		X		X	X
Kenshi	X	X	X	X	X
Kingdoms and Castles	X	X	X	X	X
MachiaVillain	X	X	X	X	X
Odd Realm	X	X	X	X	
Rimworld	X	X	X	X	X
Stonehearth	X	X	X	X	X
Timberborn	X		X	X	X

4.1. Sistemas Cíclicos

Um sistema cíclico pode ser entendido como uma série de eventos que apresentam estágios independentes da ação direta do jogador, ligando-se apenas a outro estágio. Uma das formas mais comuns de se encontrar este tipo de dinâmica é em sistemas como estações do ano, em que cada estação afeta elementos como, por exemplo, o crescimento das plantações e as roupas que os personagens devem utilizar. Pode ser um sistema indireto, integrado com a temperatura do ambiente, como é o caso em Rimworld e Going Medieval, fazendo com que as estações afetem de forma diferente o mapa de acordo com

a região em que ele se encontra. Ou de forma mais abstrata e direta, como em Dawn of Man, que dita quando cada vegetal pode ser plantado e colhido.

Outros sistemas podem estar vinculados ao mesmo ciclo; Dwarf Fortress faz essa ligação com seu sistema de imigração, em que toda estação há uma nova onda de imigrantes, e as caravanas que passam em uma estação do ano fixa.

Um outro exemplo de sistema cíclico é o sistema de seca em Timberborn, onde o rio apresenta um comportamento intermitente, criando momentos de abundância e escassez que o jogador deve contornar.

4.2. Pressões Externas

Caracteriza-se por sistemas que não estão ligados diretamente ao funcionamento da colônia e que apresentam certa imprevisibilidade, forçando o jogador a improvisar e agir rapidamente sem preparo, criando momentos de instabilidade e suspense.

Frequentemente apresentados como invasões e assaltos à colônia, esses ataques geralmente possuem sua intensidade relacionada à progressão da colônia (riqueza gerada, população, tempo de jogo ou alguma outra métrica). Mas essa pressão pode advir de outros elementos, como, por exemplo, em Kingdoms and Castles, onde o jogador pode optar por jogar com jogadores AI.

Elas também podem se apresentar como uma possível oportunidade, como os comerciantes em Stoneheart, que, em troca de itens que o jogador deve produzir dentro de um limite de tempo, oferecem produtos de maior raridade ao jogador.

4.3. Pressões Internas

Pressões Internas são dinâmicas integradas em elementos ou sistemas internos à colônia, que supostamente estão sob o controle do jogador. Porém, ao interagir com outros sistemas, geram dinâmicas em que o jogador deve cuidar e prover, fazendo uma manutenção do funcionamento da colônia. Geralmente têm suas informações acessíveis ao jogador e que são, em relação às pressões externas, fáceis de acompanhar e prever, focando mais nas habilidades de percepção e interpretação do jogador.

Alguns dos exemplos mais comuns são as necessidades e vontades dos personagens da colônia e os requisitos de materiais para os diversos sistemas de construção e produção que estimulam o jogador a procurar formas de continuar adquirindo materiais para manter as linhas de produção funcionais.

Em outros jogos, como em Rimworld e Dwarf Fortress, os personagens apresentam características individuais que influenciam seu comportamento, tornando-o mais complexo. Já em Stoneheart, há um sistema de preferências estéticas que o jogador deve desvendar quais objetos agradam qual personagem.

4.4. Variação

São os sistemas e opções em jogos que permitem ao jogador criar experiências únicas e modificar os parâmetros de jogo para vivenciar uma história que lhe interesse.

Começando com os mapas; em sua maioria, os jogos utilizam algum sistema de geração aleatória, mas esta não é a única forma de apresentar variação. Timberborn apresenta

diversos mapas pré-fabricados para o jogador escolher e tanto Kenshi, quanto Dawn of Man possuem grandes mapas em que o jogador pode escolher seu local inicial.

Há variação presente também nas condições preliminares de jogo, como quantidade de membros, equipamentos e suprimentos iniciais da colônia. Alguns jogos oferecem conjuntos prontos com temáticas diferentes, que o jogador pode escolher para abordar os desafios do cenário. Outros jogos apresentam um sistema de aquisição, em que o jogador possui pontos iniciais para distribuir entre equipamentos, materiais e outros produtos, como em Odd Realm e Dwarf Fortress; este último apresenta, também, a possibilidade de escolher as habilidades iniciais dos personagens.

Outro destaque é Rimworld, que possui um sistema de customização das condições de jogo do cenário. Nele, pode-se escolher condições obrigatórias para os personagens ou para o mundo, como também modificar as condições padrões do mundo para algo que o jogador considere mais interessante.

4.5. Motivações Extrínsecas

Representa as motivações iniciais que o jogo apresenta ao jogador, como possíveis almejos. Nos jogos analisados, há a temática em comum de sobrevivência, mas nem todos consideram este aspecto como uma condição de fim de jogo, sendo ela derrota ou vitória. Em Rimworld e Odd Realm, por exemplo, caso todos os personagens tenham morrido, basta o jogador esperar a chegada de um novo imigrante.

Mas poucos jogos apresentam uma condição de vitória, como é o caso de Rimworld, que apresenta mais de uma possibilidade para chegar à vitória. Outro sistema encontrado é o sistema de marcos do jogo Dawn of Man, que recompensa o jogador por alcançar determinadas condições ou realizar determinada ação, incentivando-o a continuar progredindo. Isso demonstra uma expectativa que os jogos em geral têm com a motivação intrínseca do jogador para determinar os objetivos e caminhos que ele deve seguir, fornecendo apenas um conflito base que possa ser expandido e criado sobre.

5. Considerações finais

A dinâmica considerada mais marcante é a de Variação; permitir ao jogador modificar e personalizar o estado inicial de jogo e como ele se desdobrará, prolonga a vida útil do jogo. Já a dinâmica de Motivações Extrínsecas deve ser abordada com suavidade; ela é importante para o jogador ter um direcionamento em suas primeiras partidas, mas se muito intensa, pode comprometer a sua capacidade de buscar seus próprios objetivos. Estas duas mecânicas juntas fornecem ao jogador uma sensação de unicidade de sua experiência e a capacidade de influenciá-la.

Já as outras mecânicas operam o desenvolver da trama, fornecendo ao jogador uma combinação de momentos de relaxamento e planejamento aliados a momentos de tensão e solução de problemas. Ainda que seja importante que o jogador entenda o ritmo do jogo, é também fundamental que haja uma certa fluidez, para que a experiência não se estagne.

Referências

Adams, T. (2021) “Characterization and emergent narrative in Dwarf Fortress”, Narrative Mechanics, Strategies and Meanings in Games and Real Life (pp.151-160).

Clement, R. (2017) “Playing the story: the emergence of narrative through the interaction between players, game mechanics, and participatory fan communities”. UWSpace.

Hunicke, R., LeBlanc, M., Zubek, R. (2004) “MDA: a formal approach to game design and game research”.

Louchart, S., Aylett R., et al. (2008) “Authoring emergent narrative based games”.

Sicard, M. (2008) “Defining game mechanics”. Game Studies volume 8 edição 2.