

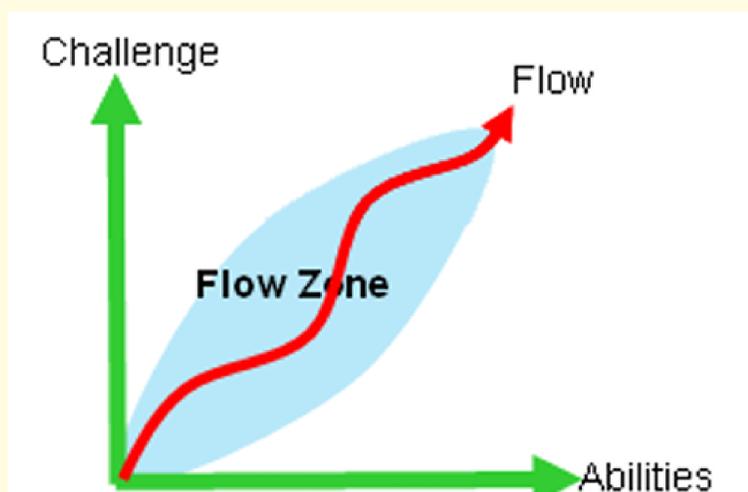
# Análise qualitativa do game design de *Elden Ring*

## Introdução

*Elden Ring* é um jogo do gênero *soulslike* lançado em 2022 pela empresa *From Software*, e que obteve grande sucesso. Em seu primeiro ano, vendeu mais de 20 milhões de cópias, e mantém mais de 5000 visualizações médias na *Twitch*, umas das principais plataformas de streaming. Devido a esse feito, este trabalho busca entender quais fatores levaram a ascensão deste jogo, que envolvem o seu *game design*, e que sejam úteis para o desenvolvimento de outros jogos do gênero, que desejam ter um impacto similar. Os conceitos utilizados para a análise do *game design* de *Elden Ring* foram o *flow* e o *4 Keys to Fun*.

## Flow

O *flow* é um estado de foco completo numa atividade, com um grande sentimento de satisfação. A base do *flow* é o equilíbrio entre o desafio proporcionado por uma atividade e as habilidades de uma pessoa para executar a mesma. Caso a atividade seja muito difícil para as habilidades de uma pessoa, pode causar ansiedade. Em contrapartida, se a atividade for muito fácil, pode causar tédio. No entanto, ao ter-se um equilíbrio entre esses dois eixos, uma atividade não causa nenhum desses sentimentos negativos, que atrapalha no engajamento da pessoa, o que permite que a mesma tenha a melhor experiência possível durante esta atividade.



## Flow em *Elden Ring*

### ► Mundo aberto

- Num jogo de mundo aberto, o jogador consegue explorar todas as porções do mapa sem nenhum tipo de restrição. Ele tem a liberdade de decidir para onde gostaria de ir, sem limitações impostas pelo jogo.
- Essa característica pode ser considerada como positiva na busca da geração do estado de *flow* num jogador. Isto se deve à liberdade que o mesmo tem de escolher aonde quer ir no jogo e quando o deseja, dependendo de como cada parte do mapa o entretém.

## ► Cinzas de Invocação

- Cinzas de invocação são itens que permitem com que o jogador invoque algum tipo de inimigo existente no mundo de *Elden Ring*, que atua como aliado durante um combate.
- Permite a customização da dificuldade do jogo por parte do jogador.



## 4 Keys To Fun

O *4 Keys to Fun* é um conceito que consiste na descrição de como criar jogos divertidos, por meio do uso de 4 chaves que buscam criar emoções nos jogadores.

- **Hard Fun:** Conquista de desafios, teste de habilidades. Gera sentimento de frustração e triunfo.
- **Easy Fun:** Imersão do jogador, foco em detalhes secundários. Gera sentimento de curiosidade.
- **Serious Fun:** Função terapêutica, altera o estado mental do jogador, muda a sua forma de pensar.
- **People Fun:** Interação com outras pessoas. Gera sentimento de camaradagem e/ou rivalidade.

## 4 Keys To Fun em *Elden Ring*

- **Hard Fun:** Combates desafiadores, mas bem balanceados e com possibilidade de customização da dificuldade por parte do jogador.
- **Easy Fun:** Exploração do mapa e busca por itens importantes para o entendimento da história do jogo.
- **Serious Fun:** Ambiente impiedoso do jogo convoca a não desistência do jogador para que o mesmo finalize o jogo. Introduz o sentimento de persistência.
- **People Fun:** O jogo contém opção multiplayer, além de ser divertido de assistir alguém jogando.

## Conclusão

Os conceitos do *flow* e *4 Keys To Fun* mostram-se úteis para a análise da qualidade da experiência do usuário, e são bons parâmetros para se seguir ao levantar requisitos para o desenvolvimento de um jogo. Olhando sob a ótica de ambos os conceitos, *Elden Ring* apresenta-se como um jogo versátil, que consegue atender a públicos de diferentes perfis, o que explica o seu sucesso. Ou seja, essas métricas são úteis para que outros jogos do gênero *soulslike* consigam alcançar um impacto similar ao de *Elden Ring*.