

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
INSTITUTO DE MATEMÁTICA E ESTATÍSTICA
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**Análise qualitativa do game design de
Elden Ring**

Gustavo Santos Morais

MONOGRAFIA FINAL

MAC 499 — TRABALHO DE
FORMATURA SUPERVISIONADO

Supervisor: Prof^a. Dr^a. Ricardo Nakamura

Agradecimentos

Gostaria de agradecer aos meus pais, que sempre me apoiaram e me deram forças durante todo o processo de desenvolvimento deste trabalho e durante todos os anos de curso.

Agradeço também ao professor Ricardo pelo apoio durante todo projeto, desde as discussões iniciais sobre o tema até os detalhes finais para a entrega. Sem o suporte dele, não conseguiria ter diversas ideias que foram essenciais para a discussão do tema.

Resumo

Gustavo Santos Morais. **Análise qualitativa do game design de Elden Ring**. Monografia (Bacharelado). Instituto de Matemática e Estatística, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024.

Essa monografia busca avaliar os elementos do jogo *Elden Ring* que o fizeram ter tanto sucesso em comparação a outros jogos *soulslike*. Os métodos de avaliação utilizados foram o *Flow* aplicado a jogos e o *4 Keys to Fun*. Por meio dessa avaliação, tenta-se encontrar quais fatores que, ao serem aplicados a jogos do mesmo gênero, podem levá-los a terem o mesmo sucesso que *Elden Ring*.

Palavras-chave: *Soulslike. Flow. Elden Ring. 4 Keys to Fun.*

Abstract

Gustavo Santos Morais. **Qualitative analysis of Elden Ring's game design.** Capstone Project Report (Bachelor). Institute of Mathematics and Statistics, University of São Paulo, São Paulo, 2024.

This monograph seeks to evaluate the elements of the game *Elden Ring* that made it have so much success compared to other *soulslike* games. The chosen evaluation methods were the *Flow* concept applied to games and *4 Keys to Fun*. With this evaluation, it's expected to find what factors can lead other games of the same genre to be as successful as *Elden Ring*.

Keywords: *Soulslike. Flow. Elden Ring. 4 Keys to Fun.*

Lista de figuras

1.1	Número de jogos <i>Soulslike</i> lançados por ano (GUZSVINECZ, 2024).	1
2.1	Captura de tela do jogo <i>Demon's Souls</i> .	4
2.2	A franquia <i>Souls</i> .	4
2.3	Captura de tela de Rogue <i>Rogue</i> (A.I Design, 1980).	5
2.4	Exemplos de jogos <i>roguelike</i> .	6
2.5	Exemplo de uso de <i>stamina</i> (barra verde no canto superior esquerdo) em <i>Elden Ring</i> . A cor amarela nesta barra mostra a quantidade de <i>stamina</i> consumida pela ação do personagem.	7
2.6	Exemplos de <i>bonfires</i> em jogos <i>soulslike</i> .	7
2.7	Fluxograma do sistema de <i>bonfire</i> (GUZSVINECZ, 2023).	8
2.8	Conexões das áreas do mapa de <i>Dark Souls</i> (STEAM, s.d.).	9
2.9	Exemplos de interação com um <i>mimic</i> em <i>Dark Souls III</i> .	10
3.1	Experiência esperada para atingir o <i>flow</i> (CHEN, 2007).	12
3.2	Experiência que foge do <i>flow</i> , o que promove sentimentos de ansiedade ou tédio (CHEN, 2007).	12
3.3	Zonas de <i>flow</i> para jogadores casuais e <i>hardcore</i> (CHEN, 2007).	13
3.4	Como o DDA ativo afeta a experiência de um jogador para atingir o estado de <i>flow</i> , por meio das escolhas do usuário (CHEN, 2007).	14
5.1	Atributos disponíveis em <i>Elden Ring</i> .	20
5.2	<i>Radagon</i> , o chefe final de <i>Elden Ring</i> (BONFIREVN, s.d.).	21
5.3	Mapa de <i>Elden Ring</i> .	22
5.4	<i>Melina</i> dando o item para invocar o <i>Torrent</i> (citemelinatorrent).	23
5.5	Personagem em <i>Elden Ring</i> montado no <i>Torrent</i> .	23
5.6	Luz da graça que guia o jogador (NAMCO, s.d.(a)).	24
5.7	Comparação de tamanho dos mapas de <i>Elden Ring</i> e <i>Dark Souls III</i> (IVE, s.d.).	25
5.8	Sinal que mostra que a invocação de cinzas está liberado na região.	26

5.9	Variedade de cinzas de invocação em <i>Elden Ring</i>	27
5.10	Exemplo de sinal de invocação em <i>Dark Souls</i>	27

Sumário

1	Introdução	1
2	Gênero <i>Soulslike</i>	3
2.1	Origem	3
2.2	Principais características	5
2.2.1	Dificuldade elevada	6
2.2.2	Sistema de <i>bonfire</i>	6
2.2.3	<i>Level design</i>	7
2.2.4	Narrativa ambiental e contextual	10
3	<i>Flow</i>	11
4	<i>4 Keys to Fun</i>	15
4.1	<i>Hard fun</i>	15
4.2	<i>Easy fun</i>	16
4.3	<i>Serious fun</i>	16
4.4	<i>People fun</i>	16
5	<i>Elden Ring</i>	19
5.1	<i>Flow em Elden Ring</i>	19
5.1.1	Mundo aberto	21
5.1.2	Cinzas de Invocação	26
5.2	<i>4 Keys to Fun em Elden Ring</i>	28
5.2.1	<i>Hard Fun</i>	28
5.2.2	<i>Easy fun</i>	28
5.2.3	<i>People fun</i>	29
6	Conclusão	31

Referências

Capítulo 1

Introdução

O gênero de jogos *soulslike* é um dos que estão em alta no mercado de jogos atualmente. De acordo com a figura 1.1, é possível ver o crescimento de jogos desse gênero sendo lançados ano após ano, o que mostra uma possível tendência entre as desenvolvedoras de jogos.

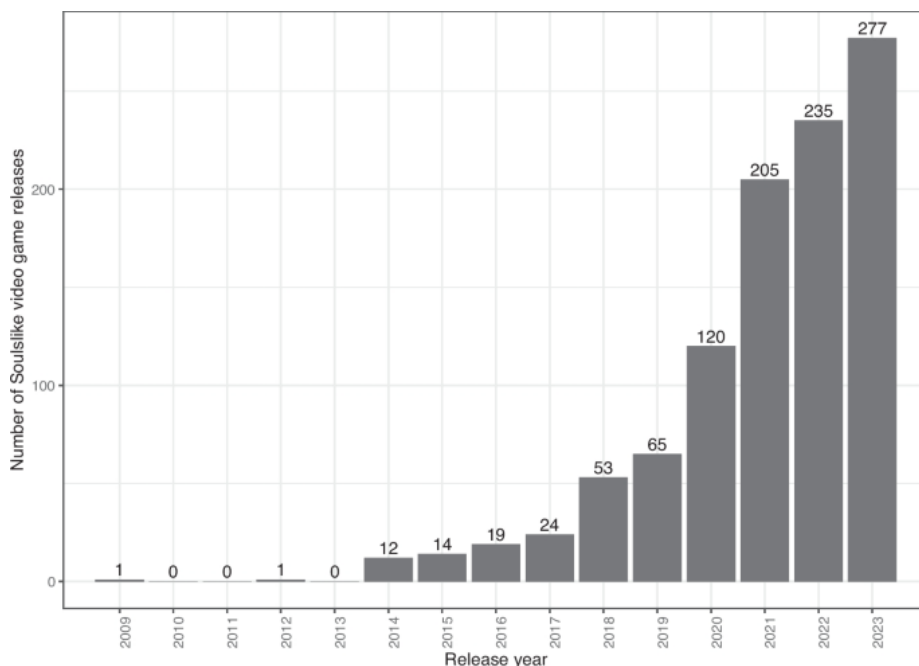


Figura 1.1: Número de jogos Soulslike lançados por ano (GUZSVINECZ, 2024).

Elden Ring pode ser considerado um dos maiores sucessos dos jogos *soulslike*. De acordo com *Fact Book* da empresa distribuidora de *Elden Ring* Bandai Namco (NAMCO, 2024), o jogo que foi lançado em 2022 vendeu mais de 20 milhões de cópias em apenas um ano. Além disso, a DLC (conteúdo adicional para o jogo) *Shadow of the Erdtree* para o jogo foi lançada em junho de 2024, já atingiu mais de 5 milhões de cópias vendidas em apenas 3 dias após seu lançamento. Estes números por si próprios já mostram o quanto o jogo foi bem recebido pelo público.

Mas fazendo uma comparação com o número de vendas de outros jogos do gênero *soulslike* e com o número de vendas de *Elden Ring*, torna-se ainda mais fácil notar essa diferença. De acordo com o mesmo *Fact Book*, todos os jogos da série *Souls* (*Dark Souls*, *Dark Souls II* e *Dark Souls III*) venderam mais de 37 milhões de cópias desde 2011 até março de 2024. Ou seja, *Elden Ring* em apenas um ano conseguiu vender mais da metade do número de cópias vendidas por três jogos diferentes em 13 anos. E quando olha-se para outros jogos do mesmo gênero lançados recentemente e que tiveram uma boa recepção do público, também nota-se uma grande diferença no número de vendas no mesmo período de tempo. *Lies of P* (NEOWIZ, 2023) e *Nioh 2* (Team Ninja, 2021) venderam mais de 7 milhões de cópias até 2024 e 2 milhões de cópias até 2022, respectivamente (THIBAUT, 2024 e ROMANO, 2022).

Da mesma forma, *Elden Ring* mostra superioridade nas visualizações na *Twitch*, uma das maiores plataformas de *streaming* para conteúdos relacionados a jogos. Segundo o site *Twitch Tracker* (TRACKER, s.d.), *Elden Ring* tem uma média de mais de 5.000 visualizações por mês na plataforma desde o seu lançamento, e teve um pico de mais de 900.000 visualizações em fevereiro de 2022, mês do seu lançamento. Em comparação com outros jogos *soulslike*, nenhum deles chega perto desses valores, onde jogos como os da série *Souls* possuem menos de 1.000 visualizações médias desde o lançamento, e picos que atingem um pouco mais de 200.000 visualizações no máximo.

Devido aos altos valores de vendas e visualizações de *Elden Ring*, fizemos uma tentativa de encontrar uma justificativa para este fenômeno, por meio de uma avaliação de seu *game design*. E por meio desta avaliação, encontrar quais fatores possam auxiliar na construção de jogos *soulslike* que sejam melhor recebidos pelo público em geral.

A avaliação foi feita com o uso dos conceitos de *flow* aplicado a jogos e do *4 Keys to Fun*, que são conceitos que estudam como balancear a dificuldade do jogo para jogadores com diferentes perfis e como gerar emoções nos jogadores de diferentes formas, respectivamente. Logo, será avaliado se em *Elden Ring* existem elementos suficientes que seguem estes conceitos, e averiguar quais elementos são esses que possam ser aplicados e/ou usados em outros jogos *soulslike*.

Capítulo 2

Gênero *Soulslike*

2.1 Origem

O primeiro jogo que viria a ser classificado como esta nova categoria foi *Demon's Souls* (Fig. 2.1), lançado em 2009 no Japão para *Playstation 3* e desenvolvido pela empresa japonesa *From Software*. Apesar de ser anunciado como um RPG (*Role-Playing Game*), ele tinha algumas características peculiares que o diferenciaram de outros jogos do gênero, como a dificuldade elevada, os *checkpoints* do jogo que localizavam-se apenas aonde os chefes do jogo eram derrotados, e o fato de perder-se as "moedas" do jogo quando o personagem era derrotado. O jogo tinha um perfil único em comparação a outros jogos RPG.

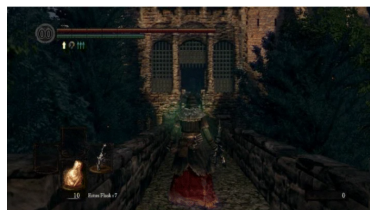
Mas a recepção do jogo em seu lançamento não foi das melhores. O ex-presidente da *Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios Shuhei Yoshida*, testou o jogo antes de seu lançamento no Japão. "Isso é uma porcaria. Este é um jogo incrivelmente ruim", disse *Shuhei* (REILLY, 2012). Essa opinião negativa sobre o jogo no Japão fez com que a *Sony* não investisse inicialmente na sua publicação na América do Norte e Europa. Entretanto, distribuidoras terceirizadas avaliaram que *Demon's Souls* poderia ser bem sucedido, assim investindo na publicação do mesmo em outros mercados.

Devido a este sucesso, a *From Software* desenvolveu uma franquia de jogos que tem características similares a *Demon's Souls*, mas que tiveram uma aceitação melhor por parte das distribuidoras e do público, e que foram a maior influência para a criação de um novo gênero de jogos. A "franquia *Souls*" (Fig. 2.2) é composta por *Dark Souls* (2011), *Dark Souls II* (2014) e *Dark Souls III* (2016), que compartilham a mecânica de combate, temática sombria e dificuldade elevada. Essas obras sacramentaram a *From Software* como uma das principais e mais renomadas desenvolvedoras de jogos.

Outras desenvolvedoras enxergaram uma grande oportunidade de lucro ao perceber o crescimento dessa franquia. Tendo em vista que esses três jogos são bem similares, foi observado um padrão no design deles, que poderia ser replicado em jogos diferentes, e que buscava atingir o mesmo público-alvo. Dessa forma, novos jogos parecidos com os da "franquia *Souls*" começaram a ser lançados, como *Lords of the Fallen* (CI Games, Deck13, 2014) e *Mortal Shell* (Cold Symmetry, 2020).



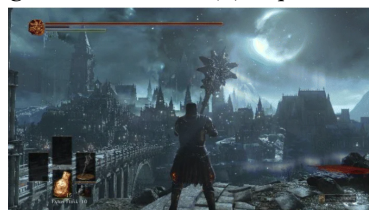
Figura 2.1: Captura de tela do jogo *Demon's Souls*.



(a) Captura de tela do jogo *Dark Souls*.



(b) Captura de tela do jogo *Dark Souls II*.



(c) Captura de tela do jogo *Dark Souls III*.

Figura 2.2: A franquia *Souls*.

Tornou-se notável a existência de uma fórmula para desenvolver jogos similares aos da série *Souls*, tendo em vista o aumento da quantidade desses jogos sendo lançados ao longo dos anos (Fig. 1.1). Ou seja, uma tendência de jogos com as mesmas características iniciou-se, e para ajudar a comunidade a classificar jogos como esses, o termo *Soulslike* foi cunhado (traduzindo literalmente, seria "como um *Souls*"). Este termo rapidamente foi abraçado pela comunidade *gamer*, além de ter um marcador específico na *Steam* (maior loja online de jogos para PC) para permitir a filtragem de jogos desse gênero.

2.2 Principais características

Os jogos da "franquia *Souls*" possuem similaridades em diversos aspectos, pelo fato de fazerem parte da mesma franquia de jogos. Logo, com o intuito de tentar recriar a experiência desses jogos, é necessário fazer uma captura das principais características que eles possuem, e tentar reproduzi-las em obras diferentes.

Entretanto, a criação de um gênero novo a partir da influência de um ou mais jogos não aconteceu exclusivamente com o gênero *soulslike*. O gênero de jogos *roguelike* também é um exemplo desse fenômeno (GONZALEZ, 2017). Ele possui como características principais as do jogo *Rogue* (Fig. 2.3), publicado em 1980. Dentre elas, pode-se citar a geração de cenários aleatórios, a morte permanente do personagem e o combate com um grande número de inimigos ao mesmo tempo. Exemplos de jogos *roguelikes* são *The Binding of Isaac* e *Enter the Gungeon* (Fig. 2.4).

Ou seja, um jogo *soulslike* pode ser definido a partir de um grupo de características que sejam consideradas essenciais para os jogos *Souls*. Apesar de não existir uma definição formal de quais sejam essas características, é possível listar as mais citadas e as consideradas mais importantes, tendo como base os estudos de outros pesquisadores (GUZSVINECZ, 2024; GUZSVINECZ, 2023; BOTHONA e NESTERIUK, 2021) e a análise do autor sobre o assunto.

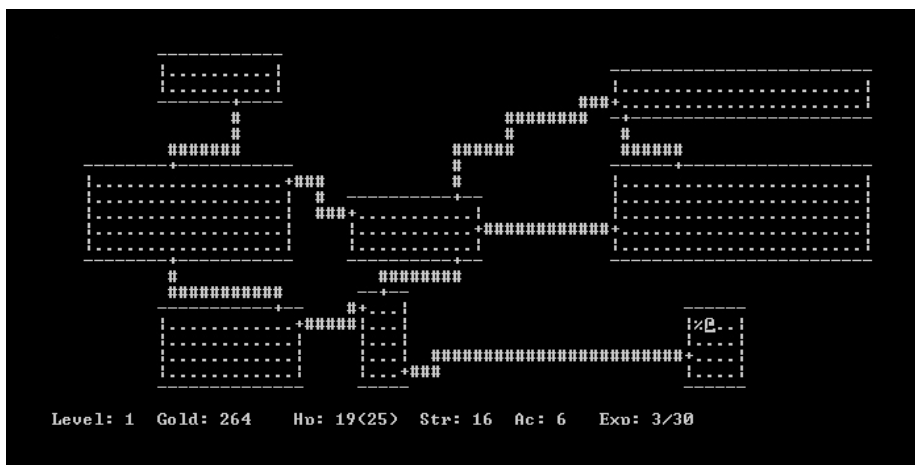
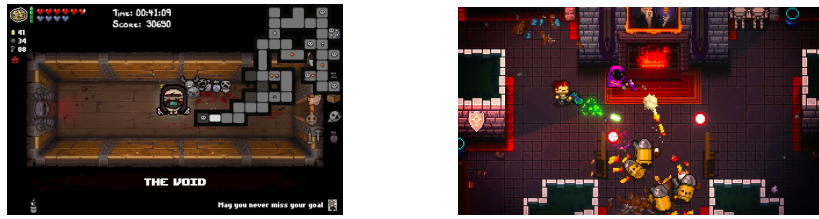


Figura 2.3: Captura de tela de *Rogue* (A.I Design, 1980).



(a) Captura de tela de *The Binding of Isaac* (b) Captura de tela de *Enter the Gungeon* (Edmund McMillen, Florian Himsl, 2011). (Devolver Digital, 2016).

Figura 2.4: Exemplos de jogos roguelike.

2.2.1 Dificuldade elevada

O grande desafio proporcionado nestes jogos é um dos aspectos mais notados entre a comunidade *gamer*. Ao analisar os jogos considerados mais difíceis dentre a comunidade, diversos jogos *soulslike* são citados (STANTON e FREEMAN, 2016; HIGHTON, 2024), o que mostra como jogos do gênero são vistos como desafiadores.

Boa parte desta dificuldade está ligada com o combate do jogo. Em geral, os inimigos não perdoam erros cometidos, e punem a maioria das aberturas deixadas pelo jogador. Então, é necessário ter o cuidado extra e atentar-se aos padrões dos ataques inimigos, para conseguir desviar ou defender-se no momento certo e atacá-los enquanto estão vulneráveis.

Além disso, a existência do conceito de *stamina* em jogos *soulslike* aumenta a complexidade do combate. *Stamina* é um recurso que é consumido após a execução de certas ações no jogo, como atacar, desviar, defender ou correr. Ele é recarregado automaticamente após um certo tempo sem fazer nenhuma dessas ações, mas caso este recurso se esgote, o personagem fica impossibilitado de executá-las, o que pode deixá-lo exposto e desprotegido. Isto significa que o gerenciamento da *stamina* durante uma batalha é de extrema importância para a vitória do jogador. A figura 2.5 dá um exemplo do funcionamento deste recurso, que mostra o consumo de *stamina* durante o ataque do personagem.

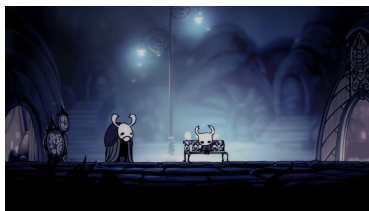
2.2.2 Sistema de *bonfire*

Este sistema também é bem característico do gênero e está presente em vários jogos *soulslike*. O *bonfire* (ou traduzindo, "fogueira") funciona como um *checkpoint* no jogo, que o personagem retorna após a sua morte. O seu nome vem do fato desse *checkpoint* ser representado visualmente por um fogueira na "franquia *Souls*", o que popularizou o uso deste termo em outros jogos. Entretanto, o visual do *bonfire* em outras obras pode variar. Como pode ser visto na figura 2.6, em *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017), o *bonfire* é representado visualmente por um banco, enquanto que em *Elden Ring* ele é representado por o que no jogo é chamado de "graça", uma espécie de artefato luminoso. O funcionamento do sistema de *bonfire* é explicado por meio de um fluxograma apresentado na figura 2.7.

O fluxograma limita as ações do personagem no jogo a apenas duas opções: interagir com um *bonfire* ou morrer. Caso haja a interação com o bonfire, um novo *checkpoint* é criado naquele local, o jogador é curado totalmente, as suas poções de cura são recarregadas e todos os inimigos (exceto *chefes*) são revividos. Caso o personagem morra, ele deixa



Figura 2.5: Exemplo de uso de stamina (barra verde no canto superior esquerdo) em Elden Ring. A cor amarela nesta barra mostra a quantidade de stamina consumida pela ação do personagem.



(a) Banco em Hollow Knight



(b) "Graça" em Elden Ring.

Figura 2.6: Exemplos de bonfires em jogos soulslike.

todas as moedas (usadas para comprar itens e evoluir os atributos do personagem no jogo) que carrega no local de sua morte, e volta para o checkpoint ou para o a parte inicial da área (pode acontecer em áreas que não possuem um *bonfire* na sua porção inicial). Todos os eventos que ocorrem após a interação com um *bonfire* também ocorrem após a morte do personagem.

Após a morte do personagem e sua volta ao *checkpoint*, o jogador deve fazer uma decisão importante que não está representada neste fluxograma: ir buscar as moedas que perdeu no local que morreu anteriormente ou não. É relevante destacar que, caso o personagem morra sem ter recuperado as moedas que perdeu devido a sua morte anterior, elas são perdidas definitivamente. Essa característica aumenta o risco para o jogador de se aventurar em áreas perigosas, pois caso ele acabe morrendo nela, ele sabe que terá que voltar para recuperar as moedas que perdeu.

2.2.3 Level design

Na maioria dos jogos *Soulslike*, o mapa é interconectado e "aberto". Ou seja, as diferentes áreas do mapa são conectadas, o que deixa o jogo menos linear e permite com que o jogador tenha diversas opções de escolha de caminhos a seguir em sua exploração. Apesar dessa característica estar presente na maioria dos jogos desse gênero, existem exceções, como

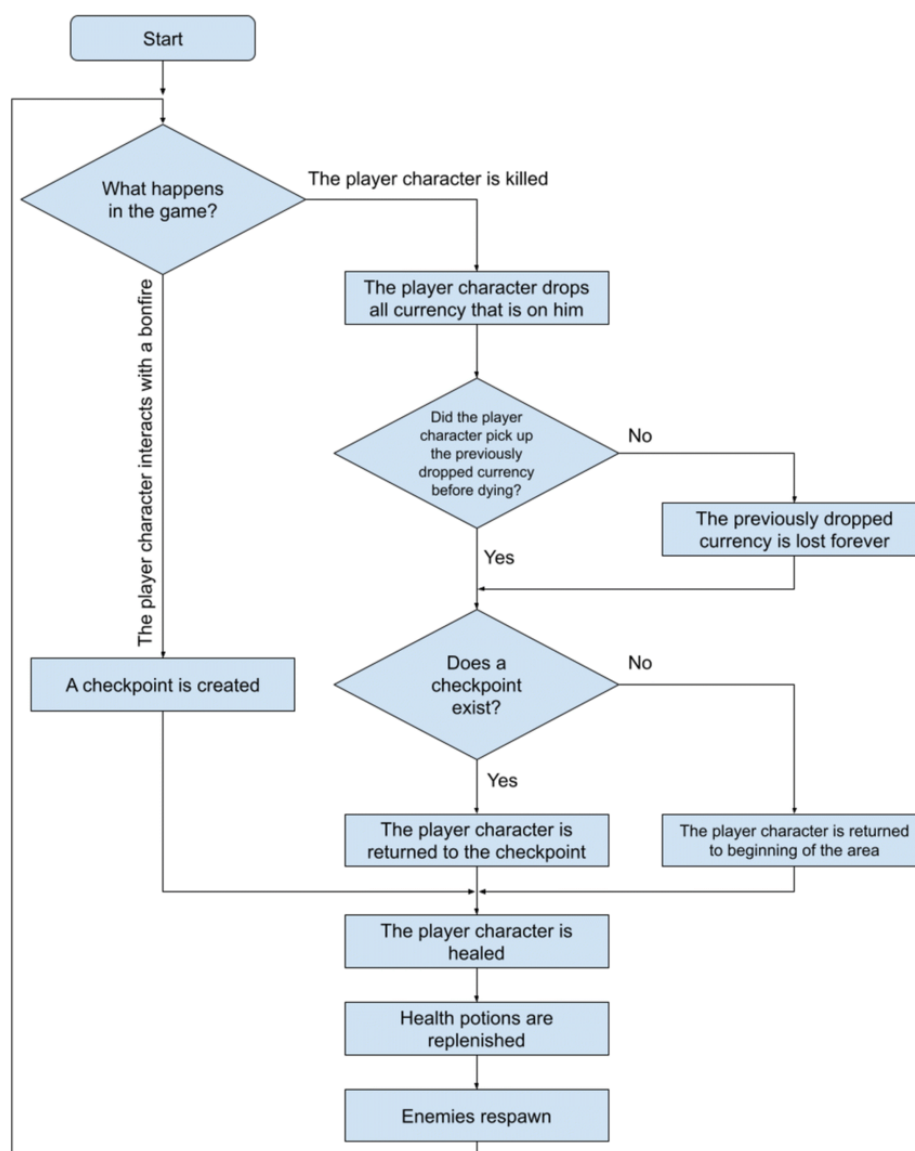


Figura 2.7: Fluxograma do sistema de bonfire (GUZSVINECZ, 2023).

Demon's Souls por exemplo, que possui um seletor de áreas para escolher qual delas que o jogador deseja explorar.

Um bom exemplo de jogo com este tipo de mapa é *Dark Souls*. Na figura 2.8 são mostradas as conexões das diferentes áreas do mapa deste jogo, onde cada área tem um número, que denota a ordem em que estas áreas podem ser acessadas no jogo. Ao observar esta figura, fica claro que a ordem em que o jogador deve percorrer estas áreas não é linear, sendo necessário várias idas e vindas para conseguir progredir no jogo. Também é possível notar como algumas áreas que só podem ser acessadas num ponto mais avançado do jogo possuem conexões com áreas iniciais, o que gera essa interconexão entre o mundo de *Dark Souls*, e garante uma variedade de caminhos para serem explorados.



Figura 2.8: Conexões das áreas do mapa de *Dark Souls* (STEAM, s.d.).

Outro ponto relevante é a ambientação, que é altamente hostil em sua maior parte. Armadilhas camufladas, emboscadas e inimigos colocados em pontos cegos são alguns exemplos de eventos que permitem que o ambiente surpreenda o jogador. Essa série de acontecimentos com foco em prejudicar o personagem são, por muitas vezes, muito bem escondidas pelos desenvolvedores, o que torna difícil a sua detecção por parte dos jogadores.

Um exemplo famoso desta hostilidade e imprevisibilidade são os *mimics*, um tipo de inimigo presente em muitos jogos *soulslike*. O que o torna tão imprevisível é o fato dele se parecer muito com um baú, que é um objeto que geralmente contém bons itens para serem coletados. Logo, é normal que o jogador queira abrir um baú sem hesitação, entretanto, quando tenta-se abrir um baú que na verdade é um *mimic*, o personagem é atacado, e a verdadeira forma deste inimigo é apresentada. A figura 2.9 mostra um exemplo de interação com um *mimic*.



(a) Mimic imitando um baú (CARTMAN, 2018). (b) Mimic mostrando sua verdadeira forma quando o personagem tenta abri-lo.

Figura 2.9: Exemplos de interação com um mimic em Dark Souls III.

2.2.4 Narrativa ambiental e contextual

Em toda a "franquia *Souls*", a história do jogo não é contada ao jogador de forma direta e clara. Diversas informações relevantes da história apenas aparecem em descrições de itens do jogo, e também presentes de forma subjetiva no cenário e na ambientação de certas áreas. Além disso, diálogos com NPCs (*Non-Playable Characters*) também possuem informações importantes para a narrativa.

Portanto, a fim de ter o entendimento total da história dos jogos da "franquia *Souls*", é necessário que o jogador junte todas essas informações que estão espalhadas pelo mapa, e por conta própria, organize-as da forma correta. Apesar que, de modo geral, o entendimento da história não é necessário para completar o jogo, mas adiciona um novo elemento de exploração e descoberta, que tem o potencial de engajar o jogador.

Capítulo 3

Flow

Para possibilitar uma análise qualitativa de *Elden Ring*, foi selecionado o conceito do *flow* direcionado para jogos.

O *flow* é um estado de foco completo numa atividade, com um grande sentimento de satisfação. Foi estudado por Mihaly Csikszentmihalyi, que em 1990 publicou um livro que explorava este sentimento, com o intuito de explicar a felicidade (CSIKSZENTMIHALYI, 1990). Ele desenvolveu teorias para ajudar as pessoas a entrarem neste estado durante a execução de alguma atividade.

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.

Nas imagens 3.1 e 3.2, a linha vermelha mostra em que direção a experiência da pessoa numa atividade percorre. Na imagem 3.1, a experiência permanece em equilíbrio entre os desafios e as habilidades, e se mantém na zona de *flow*, que seria a zona que garante a experiência do *flow*. Já na imagem 3.2, as linhas vermelhas mostram como uma desarmonia entre desafios e habilidades podem causar sentimentos negativos, como ansiedade e tédio, e faz com que a experiência de uma pessoa se distancie da zona de *flow*.

Essas teorias começaram a ser aplicadas em diversas áreas, com o intuito de promover melhores experiências para as pessoas, e com a área de jogos não foi diferente. Por meio do trabalho de Genova Chen em *Flow in Games* (CHEN, 2007), pode-se observar como o *flow* é aplicado no design de games, e como isso afeta no quão divertido um jogo pode ser.

Quando trata-se de jogos, cada jogador tem um perfil diferente, baseado em suas habilidades. Por consequência, cada jogador também tem diferentes níveis de receptividade para dificuldade, pois um jogador que tem mais habilidades, para não se entediar facilmente, tende a buscar uma experiência mais difícil para conseguir se entreter, assim como jogadores com menos habilidades tendem a buscar experiências mais simples, para

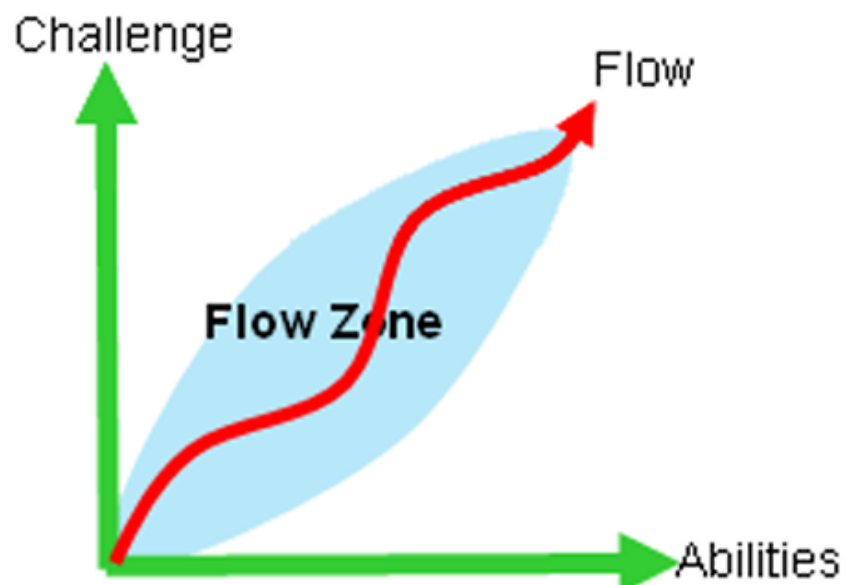


Figura 3.1: Experiência esperada para atingir o flow (CHEN, 2007).

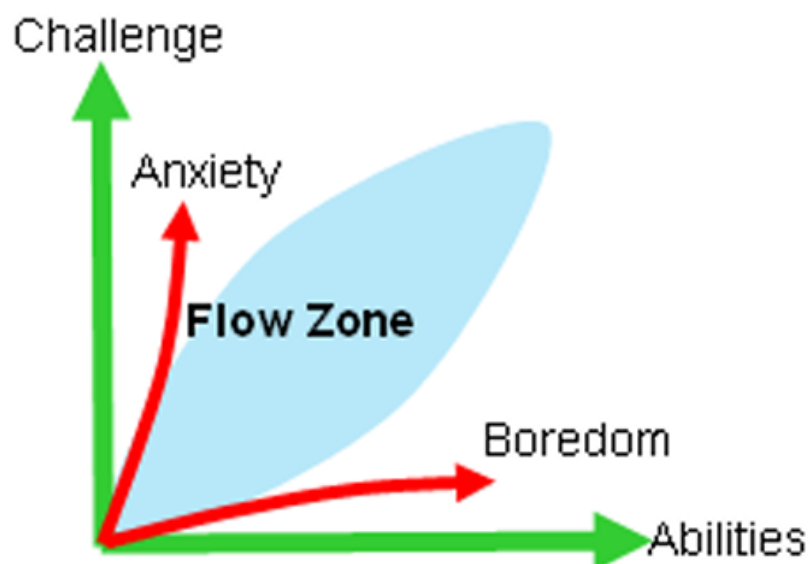


Figura 3.2: Experiência que foge do flow, o que promove sentimentos de ansiedade ou tédio (CHEN, 2007).

que não se frustem tão rápido.

Com isso, segundo Chen, é possível agrupar os jogadores em dois grupos: os jogadores casuais e os *hardcore*. Cada grupo tem a sua própria zona do *flow*, que é compatível com os níveis de habilidade dos jogadores, como mostra a figura 3.3. Para jogadores casuais, essa zona se distancia de altos níveis de dificuldade, devido ao fato dos jogadores desse grupo não possuírem grande destreza para experiências mais desafiadoras, o que evita a frustração dos mesmos e garante sua permanência no estado de *flow*. Já para jogadores *hardcore*, tendo em vista que são mais habilidosos, a sua zona de *flow* engloba atividades mais desafiadoras, que não permitem que eles se entediem tão facilmente.

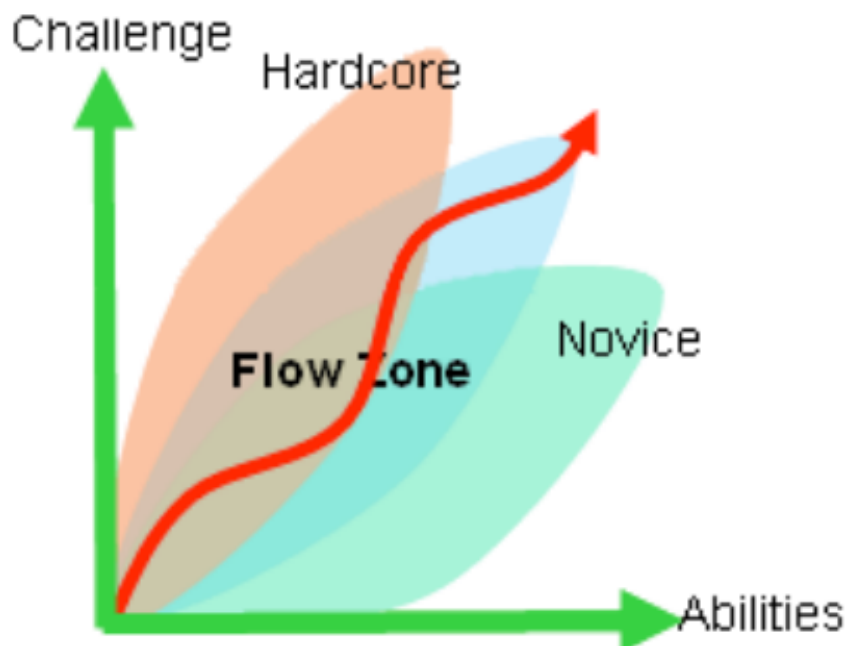


Figura 3.3: Zonas de *flow* para jogadores casuais e *hardcore* (CHEN, 2007).

Logo, é vantajoso que jogos que buscam atingir grandes públicos possuam atividades que consigam entreter jogadores de diferentes perfis. Eles tem que oferecer uma cobertura grande de experiências que se encaixem nas zonas de *flow* de diferentes perfis de jogadores. Dessa forma, é mais provável que eles sejam atrativos para um maior número de pessoas.

Isso é possível por meio da implementação de um *DDA* (*Dynamic Difficulty Adjustment*) ativo, baseada nas escolhas do jogador. O *DDA* é uma forma de ajustar a dificuldade do jogo dinamicamente, de forma passiva ou ativa. Segundo Chen, implementar um *DDA* ativo é mais benéfico para a experiência do jogo, levando em conta que o próprio jogador tem controle sobre os ajustes feitos sobre a dificuldade.

Ou seja, para um jogo conseguir ter esse tipo de *DDA*, ele deve possuir elementos na sua jogabilidade que possibilitem o jogador escolher como navegar sobre ele. Deve ser possível para jogador, caso esteja entediado, fazer escolhas durante sua jornada que dificultem a jogabilidade. Assim como também deve ser possível facilitar a jogabilidade caso o jogo se mostre muito difícil. Dessa forma, por meio dessas escolhas, o próprio jogador consegue

moldar a sua experiência com o jogo, para que essa experiência se encaixe na zona de *flow* correspondente ao perfil do usuário, como mostra a figura 3.4.

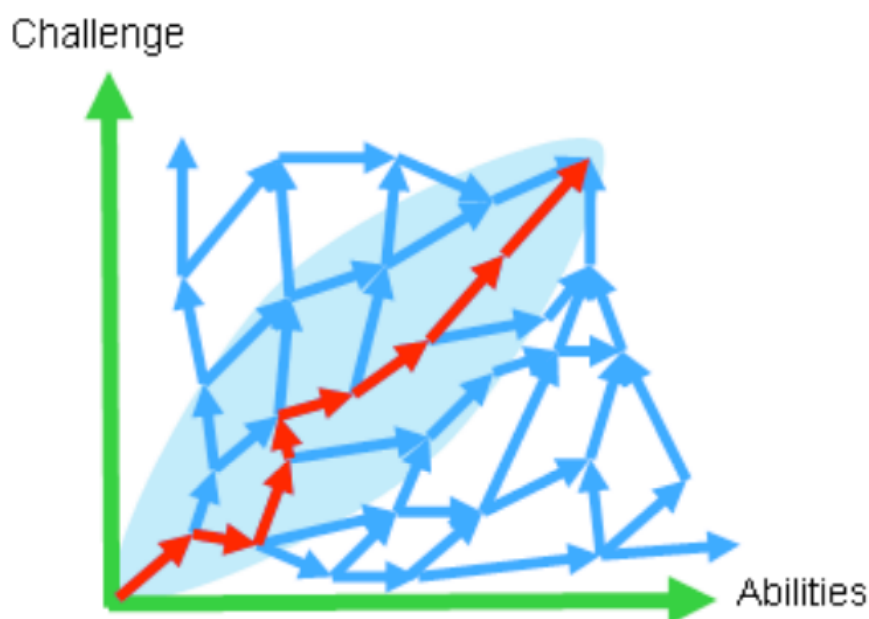


Figura 3.4: Como o DDA ativo afeta a experiência de um jogador para atingir o estado de *flow*, por meio das escolhas do usuário (CHEN, 2007).

Sendo assim, para utilizar o *flow* como principal parâmetro de avaliação de um jogo, é necessário investigar se o jogo em questão possui elementos em sua jogabilidade que possibilitem com que o jogador possa fazer essas escolhas para ajustar a sua experiência. Quanto mais elementos diferentes que possibilitem essas escolhas um jogo possuir, mais o mesmo será receptível e divertido para o grande público, o que é um fator positivo na avaliação.

Capítulo 4

4 Keys to Fun

O *4 Keys to Fun* é um conceito que consiste na descrição de como criar jogos divertidos. Ele foi criado pela CEO da empresa *XEODesign* Nicole Lazzaro em 2004, que lançou o jogo *Tilt World* para a plataforma *iOS* em 2007, e tornou-se o jogo número um da China em seu lançamento. O intuito deste conceito é encontrar os principais aspectos dos jogos que são capazes de criar emoções nos jogadores além da história do jogo em si, assim como entender a importância dessas emoções na experiência dos jogadores.

Para desenvolver essas chaves, a *XEODesign* fez uma pesquisa com 30 adultos, sendo 15 jogadores *hardcore* e os outros 15 sendo jogadores casuais (LAZZARO, 2004). Após todos jogarem seus jogos favoritos por volta de 90 a 120 minutos, eles responderam um questionário com perguntas sobre o que sentiam durante a jogatina, além de também ser analisado vídeos desses adultos jogando, onde se observou o que falavam e quais sugestões emocionais tinham enquanto jogavam.

Como resultado da pesquisa, após observar uma série de emoções geradas por meio da jogabilidade, e entender os gatilhos para que elas acontecessem, a *XEODesign* criou 4 chaves para criar emoções nos jogadores. Apesar das chaves terem diferentes importâncias dependendo do jogo e do jogador, foi analisado que em jogos de grande sucesso como *Grand Thief Auto (GTA)*, *Halo* e *Mario Kart Double Dash*, emoções são geradas com o uso de pelo menos 3 das 4 chaves.

Logo, segundo a pesquisa da *XEODesign*, a presença de pelo menos 3 chaves das *4 Keys to fun* é um bom parâmetro para qualificar um jogo como sendo divertido, e capaz de criar emoções que engajam o jogador.

4.1 *Hard fun*

Hard fun cria emoção por meio da busca de um objetivo. Os desafios presentes num jogo podem gerar frustração, mas ao serem vencidos, geram o sentimento de conquista. É a forma que um jogo possibilita passar desses desafios que define esta chave.

Logo, jogadores que criam emoções por meio desta chave gostam de testar as suas habilidades e se sentirem realizados ao passarem de um obstáculo. Além disso, é preferível

que isso seja possível através de estratégias pensadas pelo jogador, ao invés de sorte. Isso ajuda a dar um *feedback* mais claro sobre como o jogador está progredindo, e como as habilidades estão evoluindo.

Esta chave tem uma forte ligação com o conceito do *flow*, explicado no capítulo 3. No *flow*, é estudado como otimizar a experiência do jogador, por meio do nivelamento entre as suas habilidades e a dificuldade do jogo. Ou seja, para que a *hard fun* realmente faça efeito, é necessário evitar a frustração extrema ou tédio extremo por parte do jogador, para que o sentimento de conquista seja possível, e que quando ocorra, seja relevante.

4.2 *Easy fun*

Esta é uma chave que envolve a imersão do jogador. Ao retirar o foco apenas no objetivo principal do jogo, é possível apreciar outras atividades secundárias, além de prestar mais atenção em pequenos detalhes da obra que são essenciais para o aprofundamento do jogador. Ou seja, a curiosidade é uma das principais emoções que esta chave gera.

Explorar o mundo para descobrir novas localidades, procurar informações sobre a história do jogo, apreciar efeitos sonoros específicos são formas de gatilhar a *Easy fun* e proporcionar maior imersão no jogo. É importante observar essas ações não possuem uma condição de vitória, uma vez que, muitas vezes, não são realmente necessárias para o progresso no jogo. Mas permitem que os jogadores admirem a obra, e sintam-se como parte dela.

4.3 *Serious fun*

É possível que jogos possam ter uma função terapêutica para algumas pessoas. Um jogo pode, por meio de suas mecânicas, fazer um jogador se sentir de forma diferente, como mais calmo, mais inteligente, mais animado, entre outras emoções. Em outras palavras, jogos podem fazer com que uma pessoa passe de um estado mental para outro, e realmente mudem sua forma de pensar ou enxergar o mundo.

Serious fun é uma chave que busca intrigar o jogador e alterar a sua forma de pensar e o seu humor. É por meio dela que muitos jogadores podem se sentir seriamente afetados pelo jogo, e entender que o mesmo tenha mudado a sua forma de pensar, num certo contexto.

4.4 *People fun*

Jogar sozinho pode ser divertido, mas jogar com outras pessoas pode ser ainda mais. *People fun* envolve as emoções geradas ao jogar-se com mais de uma pessoa. Num cenário competitivo, a emoção de rivalidade é a florada entre os jogadores. Assim como ao jogar-se de forma cooperativa, os sentimentos de camaradagem e prosperação tomam conta, uma vez que os jogadores envolvidos possuem objetivos em comum.

Entretanto, esta chave não se mostra presente apenas quando múltiplos jogadores

estão jogando ao mesmo tempo, mas também quando o jogatina torna-se um espetáculo para outras pessoas. Segundo a pesquisa, muitas pessoas acham divertido assistir alguém jogando, e essa interação também é uma forma de gerar emoções e de juntar pessoas por meio de um jogo. Pode ser engraçado assistir alguém tendo dificuldades em alguma fase, como também é possível ficar impressionado com as habilidades de outra pessoa derrotando um chefe difícil facilmente.

Capítulo 5

Elden Ring

Elden Ring é um jogo do gênero *soulslike*, lançado em 2022, desenvolvido pela empresa *From Software*, e distribuído pela empresa *Bandai Namco*. É um dos jogos mais recentes desenvolvidos pela *From Software*, que é uma desenvolvedora conhecida por fazer jogos do gênero *soulslike*, como *Demon's Souls*, a série *Souls* e *Bloodborne*.

Elden Ring mistura elementos de jogos *RPG* e de *ação e aventura*. O sistema de *status* é um bom exemplo de elemento de jogo *RPG*, onde, por meio do uso de runas, é possível distribuir pontos para cada um dos diferentes atributos do personagem, como mostrado na figura 5.1. Cada um dos atributos afeta diferentes aspectos do personagem, como o dano que ele dá ou o aumento da sua barra de vida.

A exploração do mapa e a forma do combate são elementos que tem maior ligação com o gênero de *ação e aventura*. A exploração será melhor explicada na subseção 5.1.1. Já o combate segue os padrões apresentados na subseção 2.2.1, pelo fato de *Elden Ring* se um jogo *soulslike*. Logo, a fim do jogador avançar no jogo, o mesmo deve vasculhar as Terras Intermédias (nome do local onde *Elden Ring* se passa), enfrentar os desafios apresentados em cada região, que envolvem combate com diferentes tipos de inimigos e chefes, e encontrar o caminho correto até o objetivo final do jogo.

O objetivo principal do jogo é encontrar o caminho até a Têrvore para derrotar o chefe final do jogo, chamado *Radagon* (figura 5.2). Após derrotá-lo, o jogador finaliza o jogo, e tem a opção de escolher qual encerramento ele quer dar para a sua jornada. Basicamente, dependendo das ações e escolhas que o personagem faz durante a sua jornada, ele pode ter diferentes desfechos, dentre eles, se tornar o novo lorde das Terras Intermédias, que é considerado como o desfecho padrão.

5.1 *Flow em Elden Ring*

Em *Elden Ring*, boa parte de suas principais características e elementos possibilitam que o jogador escolha como prefere passar pelos desafios expostos nessa obra. Dentre essas características, pode-se citar o seu mundo aberto e a sua mecânica de cinzas de invocação.

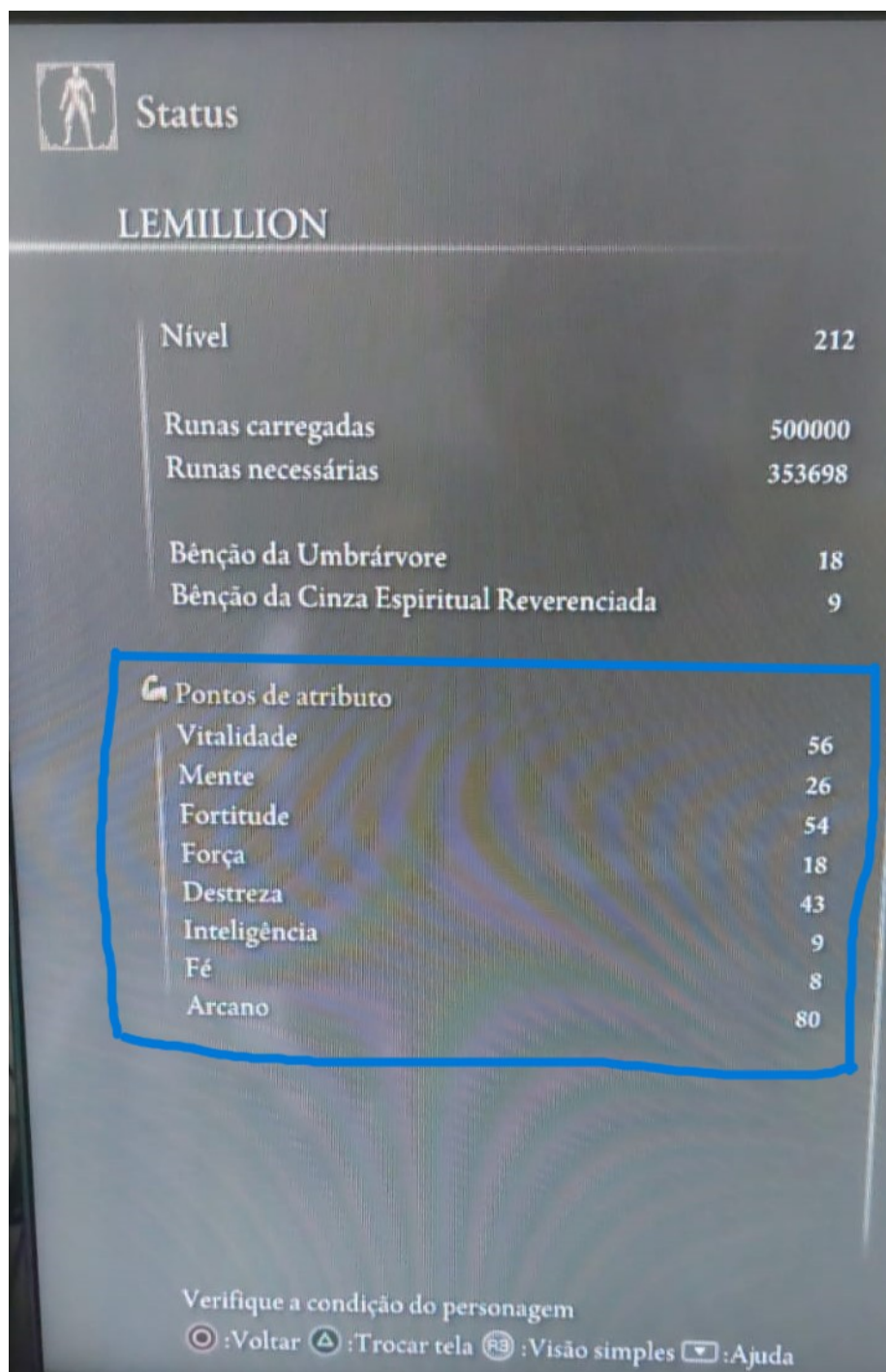


Figura 5.1: Atributos disponíveis em Elden Ring.



Figura 5.2: Radagon, o chefe final de Elden Ring (BONFIREVN, s.d.).

5.1.1 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. Ou seja, teoricamente, se o jogador vê qualquer local enquanto joga, deve ser possível para o mesmo alcançar este local caso queira.

Devido a essa liberdade, é bem comum que em jogos de mundo aberto, o mapa seja bem maior em comparação com jogos lineares. Como o jogador pode ir para onde quiser, esses jogos disponibilizam diversas tarefas e elementos no mapa, para deixar o ambiente mais "vivo", e os espalham sobre uma vasta região, para que conforme o jogador vá chegando em novos locais, sempre haja algo diferente para fazer, que recompense o jogador por ter explorado o mapa.

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. Caso uma região esteja muito difícil, o jogador pode, por exemplo, escolher sair dali para ir em outro lugar com inimigos mais fáceis, e acumular recursos para deixar o seu personagem mais forte para poder passar da região que antes era complicada. Ou caso certa parte do jogo esteja muito fácil, o jogador pode se aventurar em regiões mais desafiadoras do mapa.

Ainda assim, existem limitações em relação a como essa característica pode ser positiva para o *flow*. Mesmo que com o mundo aberto, o jogador tenha essa liberdade de escolha, o mesmo ainda precisa ter a iniciativa para possivelmente escolher um novo caminho, além de ter de encontrar um caminho que leve a uma região que atenda melhor as suas habilidades no momento. Ou seja, não é garantido que o jogador encontre uma região com uma dificuldade que o atenda melhor logo de cara, isso se o mesmo tiver a iniciativa de procurar uma. Portanto, o fato de *Elden Ring* ter um mundo aberto não implica diretamente na entrada da zona de *flow* do jogador, mas ainda assim, é melhor do que limitar os caminhos do jogo para áreas muito fáceis ou muito difíceis, sem opção de escolha.

Elden Ring se encaixa como sendo um jogo de mundo aberto, por possuir as características citadas acima. Ele tem um mapa bem extenso, que pode ser comparado ao tamanho de mapas de outros jogos de mundo aberto famosos, como *Red Dead Redemption 2* e *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (VFX, 2022). Além disso, o jogador pode ir para basicamente qualquer parte do mapa desde o início do jogo, até mesmo para locais que teoricamente deveriam ser alcançados apenas no final do jogo. Ou seja, a liberdade do usuário de explorar aonde bem entender é totalmente possível em *Elden Ring*.

O mapa de *Elden Ring* pode ser observado na figura 5.3. No começo do jogo, o personagem se encontra na região de *Limgrave*, mais ao sul do mapa. Apesar de todo o resto do mapa já estar liberado, é bem difícil de conseguir alcançar outras regiões, por conta do personagem estar andando a pé, e não ser tão rápido. Mas isso pode ser resolvido na primeira interação com *Melina*, uma das principais *NPCs* do jogo (figura 5.4). Ela pode ser encontrada em frente a um grande portão em *Limgrave*, e ao conversar com ela pela primeira vez, ela te dá um item para conseguir invocar o *Torrent* (figura 5.5), um cavalo que pode ser usado para navegar pelo mundo *Elden Ring* com maior facilidade e velocidade.

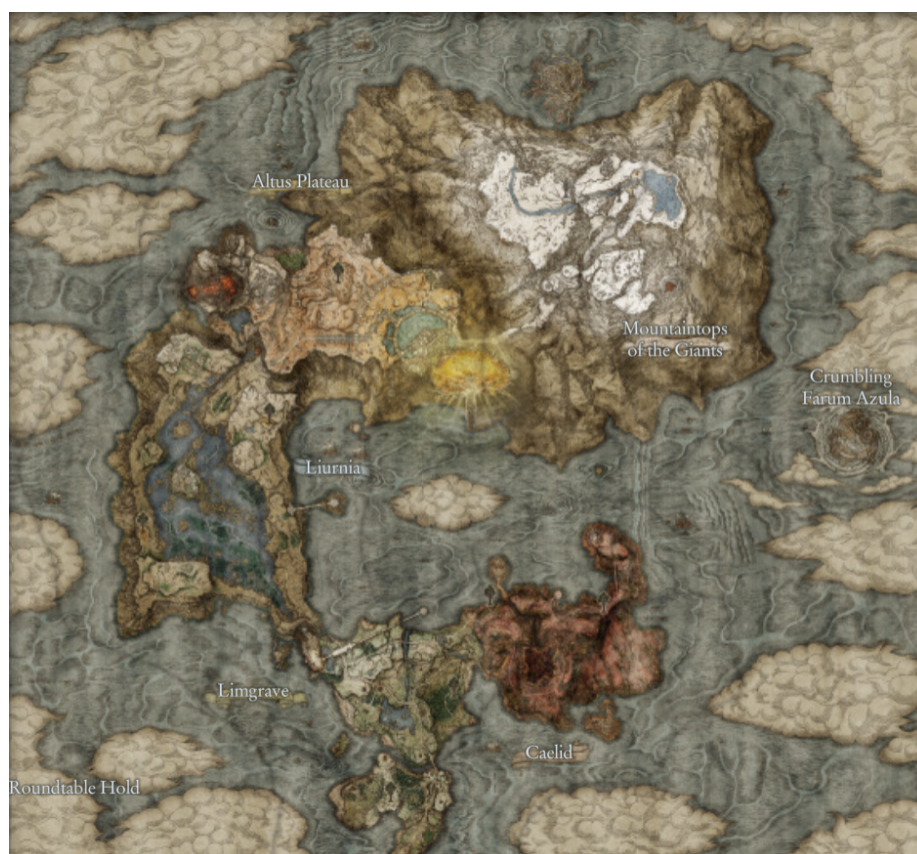


Figura 5.3: Mapa de *Elden Ring*.

Outro ponto que facilita a exploração neste mapa são as graças. As graças em *Elden Ring* funcionam como o *bonfire* do jogo. Mas além disso, elas também permitem que o personagem possa se teletransportar para o local da graça, desde que o mesmo já tenha a achado e que ele não esteja no meio de um combate. Esse teletransporte ajuda bastante caso



Figura 5.4: Melina dando o item para invocar o Torrent (citemelinatorrent).

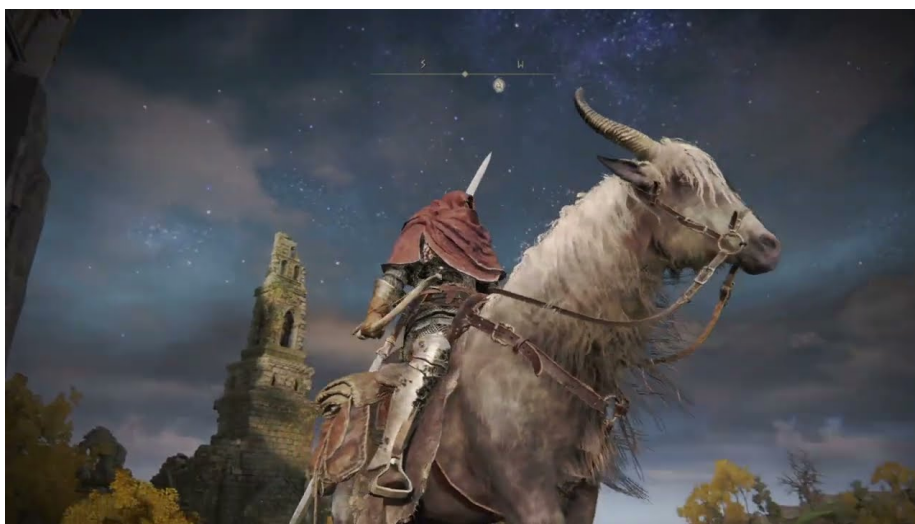


Figura 5.5: Personagem em Elden Ring montado no Torrent.

o jogador deseje ir diretamente para uma região muito distante de onde ele está localizado no momento.

Além disso, cada uma das regiões do mapa possui inimigos diferentes, com diferentes dificuldades, assim como novas ambientações. O mapa também fornece uma grande variedade de itens úteis para o crescimento do personagem no jogo, como armas ou magias novas, itens para melhorar essas armas e magias, novas armaduras, entre outros. Ou seja, o mapa é bem preenchido com conteúdo relevante para o jogador.

Levando em consideração todas as características principais que *Elden Ring* possui relacionadas ao fato do jogo ser mundo aberto, percebe-se o porque delas ajudarem no processo de fazer o jogador entrar no estado de *flow*. A vastidão e variedade do mapa, juntamente com a liberdade do jogador de explorar os mesmos, aumenta a probabilidade de que cada jogador tenha tido diferentes experiências, onde cada uma delas tenha sido compatível com o nível de habilidade e com os gostos pessoais de cada um. Em outras palavras, a autonomia do jogador com o mapa auxilia na customização da sua experiência com o jogo, que é um dos principais fatores do *DDA* ativo, e que por consequência, contribui para a entrada do estado de *flow* para jogadores com diferentes perfis.

Entretanto, é importante destacar que o jogador não é apenas "jogado" num vasto mapa, com a responsabilidade de encontrar o caminho correto. Isso poderia acarretar em tédio, tendo em vista a possibilidade de vagar pelo mapa sem encontrar nada relevante. Mas *Elden Ring* tem um elemento que ajuda com isso, que são as luzes das graças. Muitas graças do mapa emitem uma luz, como mostra a figura 5.6, que aponta para uma certa direção, e direciona o jogador para as áreas mais relevantes do jogo, que possuem combates com chefes importantes ou que tem ações importantes a serem feitas relacionadas a história do jogo. Dessa forma, mesmo que o jogador se encontre perdido ao explorar o mapa, ele sempre pode se encontrar novamente por meio das luzes das graças, e partir novamente para as principais regiões do jogo.



Figura 5.6: Luz da graça que guia o jogador (NAMCO, s.d.(a)).

Tem-se como comparar *Elden Ring* com outros jogos *soulslike*, como os da franquia *Souls* por exemplo. Todos eles são jogos de mundo semi-aberto, ou seja, apesar do jogador

ter mais de uma área para explorar, e poder escolher para onde deseja ir, nem todas as regiões estão liberadas inicialmente, pois algumas delas dependem que o jogador derrote algum chefe em alguma outra região, ou interaja com algum item específico antes, para que assim, essas outras localidades inicialmente bloqueadas, possam ser exploradas pelo personagem.

Devido a isso, o mapa de jogos de mundo semi-aberto não é tão grande e diverso comparado com jogos de mundo aberto. Usuários da plataforma *reddit* fizeram uma comparação dos mapas de *Elden Ring* com *Dark Souls III*, usando elementos de ambos os jogos que possuem dimensões iguais ou parecidas como unidade de medida. O resultado visto na figura 5.7 mostra que o mapa inteiro de *Dark Souls III* é do tamanho de apenas uma das regiões de *Elden Ring*, o que mostra a diferença de proporção no tamanho dos mapas.

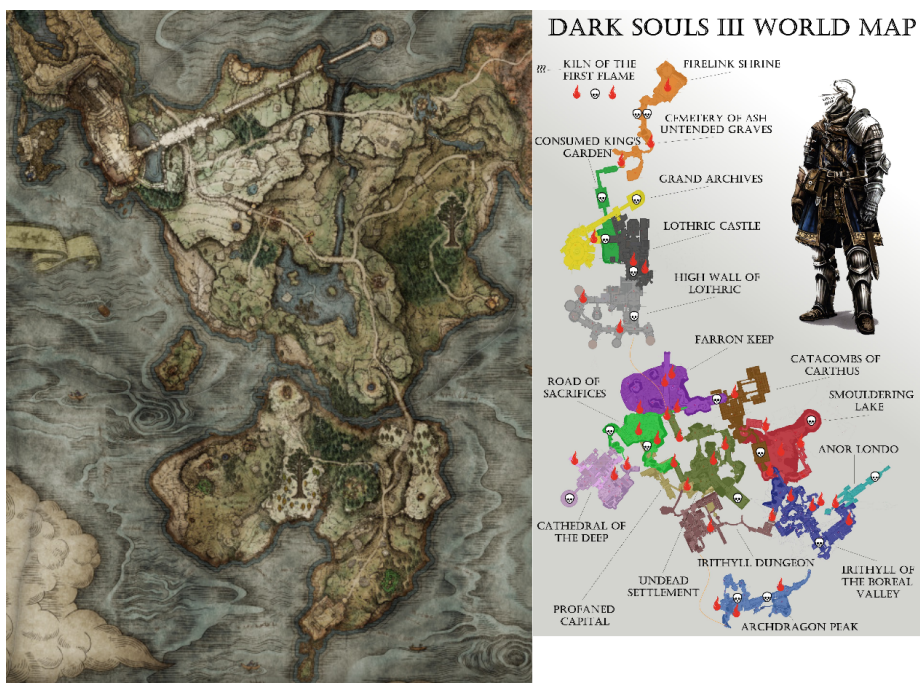


Figura 5.7: Comparação de tamanho dos mapas de *Elden Ring* e *Dark Souls III* (IVE, s.d.).

Logo, *Dark Souls III* possui menos elementos que permitam com que o jogador escolha como explorar o mapa. Pelo fato de um mundo semi-aberto ser mais limitado do que um mundo aberto, não se tem tanta liberdade para decidir qual caminho seguir, o que pode acarretar em situações em que uma certa parte do jogo não seja tão prazerosa para para o usuário, e ele não tenha muitas opções de atividades diferentes daquela para poder customizar a forma como ele lida com os desafios, o que pode afetar negativamente a sua experiência com o jogo.

Em resumo, sob a ótica do *flow*, o mapa de *Elden Ring* teria uma avaliação melhor do que o de *Dark Souls III*, pois garante um maior controle da dificuldade por parte do jogador. E essa comparação seria parecida para outros jogos *soulslike*, como os da franquia *Souls* por exemplo, pelo fatos deles também terem um mundo semi-aberto.

5.1.2 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. Eles não podem ser controlados pelo jogador, mas atacam qualquer inimigo que se aproxime, assim como também chamam a atenção desses inimigos. Entretanto, essas cinzas apenas podem ser invocadas em regiões específicas do mapa, como em lutas com chefes, calabouços, ou em regiões que possuem um grande número de inimigos. É possível saber se é possível invocar uma cinza ou não por meio de um sinal que aparece na lateral da tela, como destacado na figura 5.8.



Figura 5.8: Sinal que mostra que a invocação de cinzas está liberado na região.

Esse item pode ser encontrado em diversas partes do mapa, e possui uma grande variedade no que diz respeito ao tipo de aliado invocado. Desde pequenas hordas de monstros mais fracos, até um coveiro de grande porte, a diversidade de tipos de aliados que podem ser invocados possibilita com que o jogador possa escolher qual deles ele deseja invocar dependendo da situação, como mostrado na figura 5.9.

Além disso, também é possível que o jogador evolua cada uma das cinzas que ele possui em seu inventário, podendo deixá-las mais fortes. Para fazer isso, é necessário gastar runas (são as moedas do jogo, conquistadas ao matar inimigos ou por meio de uso de itens) e lírios do vale fantasma, que podem ser encontrados em diversas localidades do mapa. Isto é, não existe uma grande limitação para a evolução das cinzas, o que também facilita o uso dessa mecânica.

Logicamente, ter um aliado para ajudar numa batalha facilita o desafio a ser enfrentado. Todavia, essa ajuda é totalmente opcional, e fica a critério do jogador usá-la ou não. Logo, esse elemento do jogo permite com que o próprio jogador escolha se quer deixar o jogo mais ou menos difícil, dependendo se a batalha que está enfrentando é muito frustrante por ser difícil demais, ou se a dificuldade dela agrada o jogador, que pode decidir por tentar passar por ela sozinho. Em suma, a possibilidade de customização da dificuldade do jogo se mostra presente por meio das cinzas de invocação.



Figura 5.9: Variedade de cinzas de invocação em Elden Ring.

Em outros jogos *soulslike*, essa mecânica de invocar *NPCs* para ajudar em batalhas também existe. Nos jogos da franquia *Souls* por exemplo, em frente a algumas arenas de chefes, existem alguns sinais de invocação, que permitem que o jogador invoque um *NPC* para ajudar na luta contra o chefe. Na figura 5.10 pode-se ver um exemplo desses sinais, que após a interação do personagem com elas, mostra-se qual *NPC* será invocado.



Figura 5.10: Exemplo de sinal de invocação em Dark Souls.

Entretanto, essa mecânica é mais limitada nos jogos da franquia *Souls*. Esses sinais não aparecem em todos os chefes, além do *NPC* a ser invocado estar pré-definido pelo jogo. Outro ponto é que para esses sinais aparecem, o personagem tem que estar na sua forma humana. A humanidade é uma mecânica dos jogos da franquia *Souls*, onde o personagem começa em sua forma humana, mas ao morrer, ele entra em sua forma *hollow*. Um personagem nesta forma não consegue invocar *NPCs*, e para sair dela, é necessário gastar um item chamado "humanidade", que permite que o personagem volte à forma humana. Esse não é um item abundante na franquia *Souls*, o que o torna escasso, e limita o

seu uso quando necessário.

Logo, as cinzas de invocação em *Elden Ring* mostram-se bem mais versáteis em comparação com a mecânica de invocações de NPCs da franquia *Souls*. Em outras palavras, em relação a essa mecânica, *Elden Ring* também mostra-se superior, por possibilitar o uso dela da forma que o jogador bem entender. E por ser uma mecânica que afeta diretamente na dificuldade do jogo, ela torna-se uma variável importante na customização da zona de *flow* do jogador, variável essa que pode ser alterada mais facilmente em *Elden Ring*.

5.2 4 Keys to Fun em Elden Ring

Elden Ring contém elementos capazes de gerar emoções nos jogadores por meio de 3 das 4 chaves da 4 Keys to Fun. A única chave que não se mostra presente neste jogo seria a *Serious fun*, pelo fato de não fazer parte da premissa do jogo alterar o estado mental do jogador, ou gerar algum tipo de discussão sobre algum tema específico. Mas como explicado no capítulo 4, o fato de *Elden Ring* possuir 3 das 4 chaves o enquadra como um jogo capaz de gerar emoções nos jogadores de diversas formas, assim como outros jogos bem renomados conseguem fazer.

5.2.1 Hard Fun

Por conta de *Elden Ring* ser um jogo do gênero *soulslike*, esta chave mostra-se muito presente. Como jogos desse gênero tem a premissa de serem mais desafiadores, a frustração e sentimento de conquista são buscados nesse jogo por design, e são estes tipos de sentimentos que compõem a essência de *Elden Ring*.

Ou seja, a grande quantidade de chefes desafiadores e de mapas e regiões hostis intrigam jogadores que buscam a diversão na dificuldade, o que faz com que *Elden Ring* torne-se bem divertido para jogadores com este perfil. Entretanto, como explicado no capítulo 5.1, esta dificuldade pode ser bem balanceada, com o objetivo de tornar *Elden Ring* um jogo mais receptível para jogadores com menos habilidades, e permitir que os mesmos possam usufruir do sentimento de conquista, mesmo que seja numa "dificuldade menor".

5.2.2 Easy fun

A exploração do mapa em *Elden Ring* é uma atividade que não exige grande esforço, mas que pode recompensar os jogadores que investem nela. Além da variedade de ambientes no mapa, onde cada região tem sua própria vegetação, visuais e arquitetura, também existem diversos itens espalhados no mapa que possuem informações cruciais para o entendimento da história do jogo. Logo, muitos jogadores podem se entreter com a paisagem do jogo, além de terem a possibilidade de aprenderem mais sobre o universos que eles estão por investirem na exploração e busca de itens específicos.

Além disso, a trilha sonora também é um dos pontos altos de *Elden Ring*. Tomando como principais exemplos as trilhas que tocam nos enfrentamentos de chefes do jogo, é perceptível como a trilha faz um ótimo trabalho em imergir o jogador na batalha, e como a mesma é muito bem trabalhada. As trilhas de *Elden Ring* são desenvolvidas com orquestras

reais dentro de um estúdio, por meio do trabalho de um ou mais compositores. A *Bandai Namco*, distribuidora do jogo, publicou um vídeo mostrando como essas trilhas são feitas (NAMCO, s.d.(b)).

Sumarizando, a exploração do mapa e o belo trabalho com a trilha sonora do jogo são elementos que são muito apreciados pelos jogadores, e que não dependem de grande esforço para que os mesmos possam se entreter com estes elementos, os tornando ótimas formas de entretenimento e de imersão no universo do jogo.

5.2.3 *People fun*

Como *Elden Ring* possui modo *multiplayer*, ele também consegue gerar emoções por meio da interação entre pessoas. Este jogo consegue gerar o sentimento de camaradagem, por conta do seu modo *co-op*, que permite batalhar contra chefes e hordas de inimigos junto de alguma pessoa, de forma *online*. Da mesma forma que *Elden Ring* consegue gerar o sentimento de rivalidade, por possuir o modo *PvP*, onde é possível enfrentar outros jogadores reais numa batalha um contra um, dois contra dois ou até três contra três.

Ademais, *Elden Ring* também mostra-se um jogo divertido de assistir. Como mencionado no capítulo 1, este jogo possui altos números de visualizações na *Twitch*, e tornou-se um dos jogos mais assistidos, principalmente na época perto de seu lançamento. O engajamento criado ao assistir outras pessoas jogando também se enquadra dentro da *People fun*, e *Elden Ring* também se mostra competente neste quesito.

Capítulo 6

Conclusão

Devido aos números de vendas e visualizações, *Elden Ring* se mostrou como um grande caso de sucesso dentre os jogos *soulslike*. E por conta dessa exceção, é justificada a busca pela explicação do porquê do impacto deste jogo ter sido tão maior que outros do mesmo gênero.

Logo, para justificar esta discrepância, foram utilizados os conceitos do *flow* e *4 Keys to Fun*, que mostram-se úteis para a análise de qualidade da experiência do usuário e são bons parâmetros para se seguir ao levantar requisitos para o desenvolvimento de um jogo.

Em conclusão, 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 balanceamento da dificuldade, que é permitida por uma boa implementação do conceito do *flow* e a variedade de formas com que este jogo consegue emocionar os jogadores são pontos positivos na análise de seu *game design*, e que explicam o porque do grande impacto que o jogo teve.

Logo, outros jogos do gênero *soulslike* podem seguir estes mesmos parâmetros durante o seu processo de desenvolvimento, com o objetivo de obterem um impacto similar ao de *Elden Ring*. Um próximo passo para este trabalho seria o desenvolvimento de um jogo *soulslike*, onde, durante o desenvolvimento do seu *game design*, seria necessário implementar os conceitos explorados neste trabalho, e após a finalização do jogo, liberá-lo para teste com usuários reais, e conseguir *feedback* destes usuários, para averiguar se as vantagens de implementar o *flow* e *4 Keys to Fun* foram notadas pelos jogadores.

Referências

- [BONFIREVN s.d.] BONFIREVN. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zvvkogCVfLw> (citado na pg. 21).
- [BOTHONA e NESTERIUK 2021] Camila BOTHONA e Sérgio NESTERIUK. “Jogos soulslike: como a diversificação de contexto pode ajudar a consolidar o gênero”. *SBC – Proceedings of SBGames 2021* (2021) (citado na pg. 5).
- [CARTMAN 2018] Von CARTMAN. *Dark Souls III - Todos os Mimics do Jogo*. 2018. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=german&id=1336986073> (citado na pg. 10).
- [CHEN 2007] Jenova CHEN. “Flow in games (and everything else)”. *Commun. ACM* (2007). URL: https://www.jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf (citado nas pgs. 11–14).
- [CSIKSZENTMIHALYI 1990] Mihaly CSIKSZENTMIHALYI. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial Modern Classics, 1990 (citado na pg. 11).
- [GONZALEZ 2017] A. Garcia GONZALEZ. *Like e Lite: Jogos que se tornam gêneros*. <https://uvejuegos.com/articulo/Like-y-Lite-Juegos-que-se-convierten-en-generos/1041/2>. 2017 (citado na pg. 5).
- [GUZSVINECZ 2023] Tibor GUZSVINECZ. “The correlation between positive reviews, play-time, design and game mechanics in souls-like role-playing video games.” *Multimedia Tools and Applications* (2023) (citado nas pgs. 5, 8).
- [GUZSVINECZ 2024] Tibor GUZSVINECZ. “The soulsification of video games”. *Multimedia Tools and Applications* (2024) (citado nas pgs. 1, 5).
- [HIGHTON 2024] Andrew HIGHTON. *Top 10 hardest video games and franchises in history: Where does Elden Ring rank?* <https://www.dexerto.com/gaming/top-10-hardest-video-games-franchises-in-history-where-does-elden-ring-rank-1775899/>. 2024 (citado na pg. 6).
- [IVE s.d.] IVE. URL: https://www.reddit.com/r/Eldenring/comments/v8h8k3/i_was_really_curious_how_big_elden_rings_map_is/ (citado na pg. 25).

- [LAZZARO 2004] Nicole LAZZARO. “Why we play games: four keys to more emotion without story” (2004). URL: https://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf (citado na pg. 15).
- [NAMCO 2024] Bandai NAMCO. *Fact Book 2024*. 2024. URL: https://www.bandainamco.co.jp/en/ir/library/assets/pdf/2024/factbook2024_en.pdf (citado na pg. 1).
- [NAMCO s.d.(a)] Bandai NAMCO. URL: <https://en.bandainamcoent.eu/elden-ring/news/elden-ring-starter-guide-tips-know-playing-the-game> (citado na pg. 24).
- [NAMCO s.d.(b)] Bandai NAMCO. *ELDEN RING Shadow of the Erdtree – OST Behind the Scenes performance*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zIKUzL1cLpA> (citado na pg. 29).
- [REILLY 2012] Jim REILLY. *Sony Talks The Last Guardian, Demon’s Souls, And The Vita Launch*. <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2012/02/10/shuheiyoshida-interview.aspx>. 2012 (citado na pg. 3).
- [ROMANO 2022] Sal ROMANO. “Nioh 2 shipments and digital sales top 2.5 million”. *Gematsu* (2022). URL: <https://www.gematsu.com/2022/02/nioh-2-shipments-and-digital-sales-top-2-5-million> (citado na pg. 2).
- [STANTON e FREEMAN 2016] Rich STANTON e Will FREEMAN. “The 25 hardest video games of all time”. *The Guardian* (2016) (citado na pg. 6).
- [STEAM s.d.] STEAM. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=182979555> (citado na pg. 9).
- [THIBAUT 2024] THIBAUT. “Over 7 million have played lies of p”. *Instant Gaming News* (2024). URL: <https://news.instant-gaming.com/en/articles/5428-over-7-million-have-played-lies-of-p> (citado na pg. 2).
- [TRACKER s.d.] Twitch TRACKER. URL: <https://twitchtracker.com/games/512953> (citado na pg. 2).
- [VFX 2022] DG VFX. *VIDEO GAME Maps Size Comparison 3D (Elden Ring, Horizon Forbidden West)*. 2022. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UOq1wm1GEWk> (citado na pg. 22).