

# Game Genesis Virtual Deck: uma ferramenta para criar ideias de jogos

Maurício Bammann Gehling\*

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), Brasil



Figura 1: Visão geral da ferramenta.

## RESUMO

Dentre os elementos que criam a experiência de jogar, o *gameplay* é um dos mais importantes, sendo composto pelo conjunto de regras, possibilidades e situações interessantes disponíveis ao jogador [12][13]. Inovar no *gameplay* é fundamental para o jogo se destacar no concorrido mercado de jogos digitais. Este trabalho apresenta uma ferramenta (figura 1) que busca auxiliar no processo de criação de ideias inovadoras de jogos, através da mistura de características de gêneros diferentes, seja de forma manual ou semiautomática, definindo a informação base que poderá ser usada para criar um *gameplay* único. A ferramenta utiliza baralhos virtuais, sendo que cada baralho possui um objetivo: criar ideias, refinar ideias já existentes, e desafiar o designer. No módulo de refinamento foi utilizado o conceito de lentes desenvolvidas por Schell [14], permitindo a análise da ideia sob várias perspectivas diferentes. Todas os dados que compõem as cartas virtuais podem ser customizados pelo usuário, e a informação resultante do uso da ferramenta pode ser exportada, visando a criação da semente de um documento de design.

**Palavras-chave:** desenvolvimento de jogos, ferramenta, baralho virtual.

## 1 INTRODUÇÃO

No mercado de jogos, com um grande número de lançamentos ocorrendo regularmente, para um título conseguir destaque costuma ser necessário haver alguma inovação que o torne único. Sendo o *gameplay* o coração da experiência e um dos elementos mais importantes [12][13], inovar neste sentido seria uma boa escolha, principalmente para desenvolvedores independentes que podem não possuir recursos para investir em outras áreas da produção como em gráficos sofisticados.

Cada gênero de jogo possui características tradicionais que os definem, sendo a maioria delas já conhecidas pelos jogadores. Por

\*e-mail: mbg3dmind@gmail.com

exemplo, muitos jogos de corrida se comportam da mesma forma, com pouca variação, sem apresentar surpresas ou inovações relevantes. Porém, para construir uma experiência de diversão, de acordo com Koster [5], um elemento fundamental é o aprendizado, então apresentar elementos novos ou pouco comuns em um gênero tradicional pode abrir novas possibilidades de jogo e estimular dinâmicas e estéticas [4] interessantes. Uma possível forma de buscar este aprendizado para o jogador, inovando no *gameplay*, seria a mistura de características de diferentes gêneros em um jogo só, gerando uma experiência diferenciada.

A ferramenta descrita neste trabalho facilita este processo, tanto de forma manual como automatizada, estimulando a criatividade do designer para criar uma ideia original de jogo. Outro recurso é o polimento de uma ideia já existente, com vários questionamentos sobre muitos aspectos do design.

Este artigo está dividido em 4 seções: a seção 1 apresenta a contextualização inicial e objetivos. Após a introdução, é apresentado as inspirações que estimularam a criação da ferramenta na seção 2. A seção 3 detalha os recursos e possibilidades de uso, além de comentar sobre o desenvolvimento. Por fim, a seção 4 apresenta as considerações finais.

## 2 INSPIRAÇÕES

Vários elementos serviram como inspirações para a criação desta ferramenta, e serão descritos a seguir.

### 2.1 Baralho The Metagame

Na Game Developers Conference<sup>1</sup> de 2011, um grupo de designers criou um jogo físico de cartas chamado The Metagame [1], com o objetivo de valorizar a discussão e cultura sobre jogos. O baralho é composto de cartas que descrevem jogos com suas informações básicas (como nome, criador, ano, plataforma), além de cartas com questões para comparações (por exemplo: “Qual jogo é mais divertido?” ou “Qual jogo é mais trágico?”). Cada jogador possui um baralho e desafia outro jogador apresentando uma carta de jogo e uma carta de comparação. O adversário deve apresentar outra carta de jogo que responde a questão na sua opinião (um exemplo pode

<sup>1</sup>www.gdconf.com

ser visto na figura 2). Então cada jogador tem 2 minutos para argumentar porque o jogo que escolheu é a melhor resposta para a questão apresentada. Depois quem estiver ao redor assistindo, vota e escolhe o vencedor. Este ganha uma carta aleatória do baralho do perdedor (esta é uma forma de jogar, existem variações). Nota: depois do lançamento, o jogo foi atualizado para abordar vários assuntos, a versão exclusiva sobre jogos digitais está esgotada na loja virtual do projeto, mas pode ser baixada sem custo para ser impressa de forma doméstica.



Figura 2: Algumas cartas do baralho The Metagame.

Este jogo de cartas inspirou a ferramenta deste trabalho no conceito de que a comparação de jogos diferentes pode gerar reflexões sobre relações entre *gameplay* distintos, estimulando ideias ainda não exploradas. Fui escolhido o uso de gêneros diferentes para abranger características mais amplas, criando uma carta por gênero, buscando a mistura de características de gêneros diferentes.

## 2.2 Livro The Art of Game Design: a Book of Lenses

O livro *The Art of Game Design* [14] utiliza o conceito de lentes, que seriam diferentes perspectivas de análise sobre o design. As 100 lentes apresentadas no livro (referente à primeira edição) cobrem os mais diversos aspectos da criação, indo deste os fundamentos do *gameplay* até questões de mercado, narrativa, balanceamento, arte, dentre outros. O objetivo é auxiliar o designer a polir a sua ideia pensando nas questões que as lentes apresentam, e através da análise, melhorar elementos do design do jogo.

Além do livro, há um baralho físico vendido à parte chamado *Deck of Lenses* (figura 3), também disponível como aplicativo para dispositivos móveis, onde cada carta representa uma lente do livro, contendo o mesmo conceito e questões, além de uma ilustração única (semelhante a *trading card games* como *Magic: The Gathering* [8]).

Ter em mãos as lentes em forma de carta apresenta algumas vantagens. É possível embaralhar, distribuir para a equipe de criação, solicitar que cada membro escolha as lentes que tenham ligação com o projeto em questão, e então discutir melhorias. Ou ainda, de forma individual, olhar cada carta aleatoriamente e a partir das questões refinar o design.

Apesar da utilidade deste baralho para análise de conceitos de jogos, não permite criar uma ideia do zero, o foco é o melhoramento de ideias já existentes. Algumas destas lentes inspiraram a criação do segundo baralho virtual da ferramenta descrita neste trabalho, com o objetivo de melhorar a ideia do jogo.

## 2.3 Jogos digitais que apresentam mistura de gênero

Alguns jogos digitais misturam características de vários estilos para diversificar o *gameplay* ou buscar inovação. Exemplos: *Rocket League* [10], um jogo de futebol jogado com carros ao invés de pessoas; *Super Puzzle Platformer Deluxe* [6], um *puzzle* onde blocos caem semelhante a *Tetris* [9], mas o jogador controla um personagem que atira e pula sobre as peças, sendo necessário destruir a quantidade correta para não ser esmagado e se proteger de pontas



Figura 3: Algumas cartas do baralho Deck of Lenses.

afiadas na parte inferior da tela (figura 4); *Rollers of the Realm* [2], uma mistura de *RPG* (*role-playing game*) com *pinball*, onde os personagens são esferas; *Velocity 2X* [3], um *shoot' em up* de nave que intercala seções de plataforma a pé (figura 5).



Figura 4: Puzzle com plataforma e tiro em Super Puzzle Platformer Deluxe.



Figura 5: Mistura de gêneros em Velocity 2X.

Apesar destes exemplos serem jogos de produção pequena, títulos famosos do mercado que podem ser considerados superproduções também incorporam muitos elementos distintos no seu *gameplay*. *Grand Theft Auto V* [7] possui uma história contada de forma muito detalhada semelhante a um jogo de aventura, além de permitir corrida de veículos, tiros em terceira pessoa, muita liberdade de ações pois se trata de um jogo de mundo aberto, misturando então características de jogos do estilo *sandbox*, *adventure*, corrida, *TPS* (*third person shooter*). *Batman Arkham Knight* [11] também possui uma história detalhada e muita liberdade de ações, variando entre combate corpo-a-corpo direto ou furtivo, quebra-cabeças, corrida com veículo, evolução do personagem ao adquirir novos golpes e atualizar itens, distribuído entre missões principais e opcionais,

misturando características de jogos do estilo *sandbox*, *adventure*, *corrida*, *puzzle*, *RPG*, *stealth*, *beat'em up*.

Estes exemplos demonstram que a mistura de características é um elemento presente em vários jogos no mercado como uma possibilidade viável à inovação.

### 3 A FERRAMENTA

De acordo com as inspirações descritas na seção 2, foi criada uma ferramenta com o objetivo de estimular o desenvolvimento de conceitos de jogos originais, através da mistura de características de gêneros diferentes. Outros objetivos seriam o polimento do design e questões que podem desafiar o designer a sair da sua zona de conforto.

A ferramenta é composta por 3 baralhos virtuais. O primeiro (com 20 cartas) é sobre estilos de jogos, onde cada carta representa um gênero de jogo diferente, com 6 características comuns a cada gênero (figura 6). O objetivo deste baralho é a criação de novos conceitos de jogos.



Figura 6: Carta FPS selecionada do baralho de estilos, com algumas características já escolhidas de outros gêneros abaixo.

O designer pode navegar entre os gêneros, selecionar alguns de seu agrado e analisar as características de cada, escolhendo algumas. Estas irão para outra seção da ferramenta (parte inferior da tela) que armazena todas as características escolhidas independentemente do gênero. Assim que finalizar a fase de escolhas, a lista resultante pode então ser filtrada, apagando alguns itens que não mais se encaixem no contexto atual da mistura das características.

Outra possibilidade existente é o uso do seletor automático, que pode ser configurado para escolher de forma aleatória uma quantidade determinada de cartas e a quantidade de características em cada uma (usando valores mínimos e máximos para cada operação), conforme pode ser visto na figura 7. Este seletor pode ser usado com qualquer baralho. O usuário ainda pode misturar as duas técnicas, selecionando algumas características de modo manual, outras de forma automática, e vice-versa.

O segundo baralho (com 27 cartas) é sobre aspectos gerais do processo de desenvolvimento de um jogo, baseado nas lentes de Shell [14]. Cada carta questiona sobre um aspecto de desenvolvimento, como arte, interface, personagens, escopo, recompensas, e assim por diante (figura 8). O objetivo é fazer o designer pensar como sua ideia de jogo se comporta sob várias perspectivas, ao analisar cada carta, gerando reflexões para polir o design. A seleção de características de cada carta pode ser usada para salvar questões

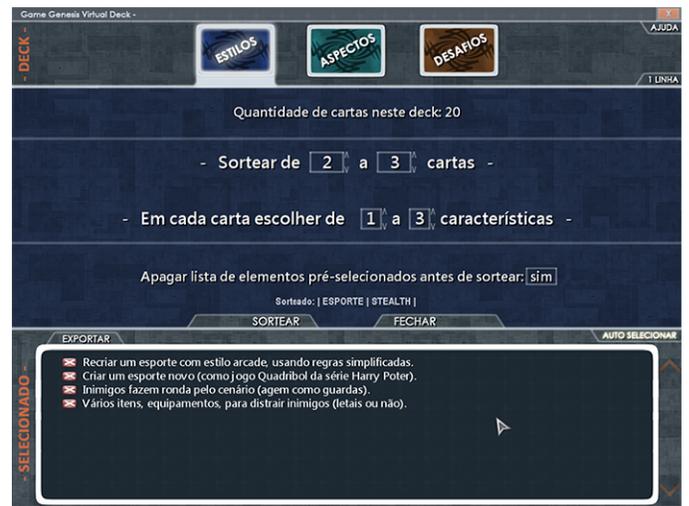


Figura 7: Tela do seletor automático da ferramenta.

que precisam de melhor análise ou melhoria, inclusive permitindo que possam ser discutidas com a equipe de desenvolvimento, se for o caso.



Figura 8: Algumas cartas do baralho de aspectos e desafios.

O terceiro baralho (com 25 cartas) trata de desafios para estimular o designer a pensar fora dos padrões e auxiliar na inovação. É um baralho opcional, de acordo com a intenção do usuário em criar desafios extras no processo de criação do conceito do jogo. Cada carta trata de um desafio diferente, como permitir que o jogo seja jogado com somente um botão, excluir combate direto, permitir cooperação entre jogadores, tornar o jogo universal excluindo qualquer fala ou texto, dentre outros (figura 8). Estes desafios buscam abordar diversos aspectos diferentes da criação, como história,

arte, tecnologia, e assim por diante.

Depois de escolhida características de cartas de qualquer baralho, o usuário da ferramenta pode exportar estas informações em um arquivo de texto, que poderá ser usado como base para um documento de conceito, ou salvar questões que serão discutidas futuramente, seja de forma individual ou com a equipe de desenvolvimento.

Também há recursos de exibir as cartas em uma ou duas linhas, além de embaralhar, para que o designer não se acostume com a ordem das cartas, evitando o vício no uso da ferramenta. Existem ainda atalhos para adicionar de uma vez todas as características de uma carta, bem como excluir todas as informações já selecionadas, além do recurso de salvar em disco uma captura de tela. Em caso de necessidade um botão de ajuda explica todas as funções.

Outro elemento importante é a customização total do conteúdo. O usuário pode adicionar, remover ou alterar o conteúdo e nome de qualquer carta, em qualquer baralho. A ferramenta carrega 3 arquivos de texto, uma para cada baralho, que podem ser livremente alterados. Cada carta é composta por 8 linhas de texto, sendo a primeira o nome que define a carta, a segunda o título da carta na ficha de características, e a terceira linha até a oitava contém as 6 características da carta (figura 9). Ao utilizar esta formatação, é possível alterar todo o conteúdo dos baralhos, podendo deixar linhas em branco caso a carta possuir menos de 6 características. Desta forma o usuário adapta a ferramenta de acordo com suas necessidades e preferências.

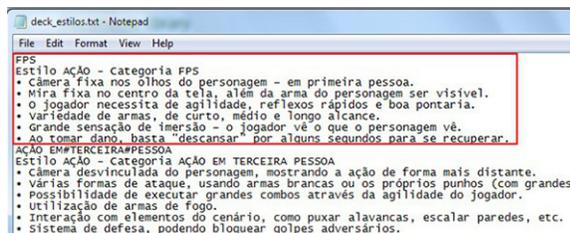


Figura 9: Organização do arquivo de texto que define as cartas.

### 3.1 Desenvolvimento e download

A ferramenta foi feita com o motor de jogos GameMaker<sup>2</sup>, devido a familiaridade do autor com este sistema de desenvolvimento e agilidade do mesmo. Pode ser baixada no blog pessoal do autor, neste endereço: <https://goo.gl/NDHDzE>, onde há um artigo que explica como utilizar a ferramenta, além de comentar sobre as inspirações que levaram a sua criação.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através de testes feitos com alguns usuários, incluindo alunos do curso de graduação em jogos digitais da universidade Unisinos<sup>3</sup>, a ferramenta mostrou ser útil como um incentivo para gerar a ideia inicial de um jogo. A mistura de características entre gêneros estimula ideias pouco comuns e esta reflexão pode levar a originalidade.

Porém, há um longo caminho entre uma semente de ideia e um jogo desenvolvido de fato. A forma que esta ideia será implementada e ajustada é fundamental para criar um jogo interessante. Ou seja, esta ferramenta busca ser um auxílio para ter uma base conceitual que poderia virar um jogo, ou ajudar no polimento do conceito, mas é primordial o trabalho do designer em conseguir filtrar, adaptar e transformar este conceito em um jogo real.

Como trabalho futuro, poderia haver novas cartas ou baralhos, um editor para modificar as cartas de forma mais direta, opção de

<sup>2</sup><http://www.yoyogames.com>

<sup>3</sup><http://www.unisinos.br>

salvar o estado atual da seção de uso da ferramenta além da exportação dos dados, e a possibilidade de um modo de uso cooperativo em rede para equipes remotas.

## REFERÊNCIAS

- [1] L. N. 12. The metagame. Disponível em: <http://metaga.me/>, 2011. Acesso em 5 de junho de 2016.
- [2] P. Compass. Rollers of the realm. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/262470/>, 2014. Acesso em 6 de junho de 2016.
- [3] Futhrefab. Velocity 2x. Disponível em: <http://velocitygame.co.uk/>, 2014. Acesso em 6 de junho de 2016.
- [4] R. Hunicke, M. LeBlanc, and R. Zubek. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Game Developers Conference, 2004.
- [5] R. Koster. *A Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press, 2004.
- [6] A. Morrish. Super puzzle platformer deluxe. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/238530/>, 2013. Acesso em 5 de junho de 2016.
- [7] R. North. Grand theft auto v. Disponível em: <http://www.rockstargames.com/V/>, 2013. Acesso em 6 de junho de 2016.
- [8] W. of the Coast. Magic: The gathering. Disponível em: <http://magic.wizards.com/>, 1993. Acesso em 5 de junho de 2016.
- [9] A. Pajitnov. Tetris. Disponível em: <http://tetris.com>, 1984. Acesso em 9 de junho de 2016.
- [10] Psonix. Rocket league. Disponível em: <http://www.rocketleaguegame.com/>, 2015. Acesso em 5 de junho de 2016.
- [11] Rocksteady. Batman arkham knight. Disponível em: <https://www.batmanarkhamknight.com>, 2015. Acesso em 6 de junho de 2016.
- [12] S. Rogers. *Level Up! Um Guia para o Design de Grandes Jogos*. Blucher, 2012.
- [13] A. Rollings and D. Morris. *Game Architecture and Design*. The Coriolis Group, 2004.
- [14] J. Shell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann, 2008.