

A comunicação não verbal e o level design silencioso de Scorn

Scorn's non-verbal communication and silent level design

Guilherme Menezes, Danilo Fonseca, Leonardo Cavalcanti, Nilson Valdevino Soares

Scorn, level design, game design, game analysis, game studies.

Neste artigo apresentamos os resultados preliminares de uma pesquisa exploratória com o propósito de analisar a forma que o jogo independente Scorn molda a experiência que o jogador terá em seu mundo. Apresentando um *level design* que se mescla com uma narrativa não intrusiva, o jogo utiliza padrões de múltiplos autores para gerar suas fases e atmosfera únicas. O artigo irá explorar as maneiras como eles foram utilizados e como o Guidance, Mood Ambiance e Foreshadowing se mostram relevantes para a instrução do jogador sem nenhum método de exposição. A fim de confirmar os conceitos citados acima, utilizamos a metodologia de *game analysis* de Aarseth (2003) e Soares (2023) de modo a explorarmos a obra em vista dos padrões mencionados.

Scorn, level design, game design, game analysis, game studies.

In this article we present the preliminary results of an exploratory research with the aim of analyzing how the independent game Scorn shapes the player's experience in its world. Presenting a Level Design that merges with a non-intrusive narrative, the game utilizes patterns from multiple authors to generate its unique levels and atmosphere. The article will explore the ways in which they were utilized and how Guidance, Mood Ambiance, and Foreshadowing prove relevant for instructing the player without any expositional methods. In order to confirm the aforementioned concepts, we employed the game analysis methodology of Aarseth (2003) and Soares (2023) to explore the game in light of the aforementioned patterns.

1 Introdução

Os jogos são constituídos por várias seções e elementos que contribuem para a criação de uma experiência de qualidade para os jogadores e o *level design* desempenha um papel extremamente importante nesse contexto, principalmente em jogos com um foco mais experimental. Embora a inovação e a diversidade sejam importantes, a incorporação de padrões comuns e a familiaridade também têm um papel significativo no momento de garantir uma experiência coesa no jogo. Para tal é essencial considerarmos que a construção de um jogo, seu cenário e seus níveis são, em grande parte, a seleção, organização e estruturação de informação, e a definição em como elas são passadas ao jogador, ou seja, é questão de interesse e relevância para o design de informação.

Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola,
Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brasil | 2023

ISBN

Proceedings of the 11th CIDI and 11th CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola,
Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brazil | 2023

ISBN

Neste artigo estudaremos conceitos contextualizados por Bacher (2008) e Khalifa, Silva & Togelius (2019), trazendo resultados preliminares estabelecidos a partir das duas primeiras etapas da *game analysis* de Aarseth (2003) e Soares (2023) - destacando que este trabalho apresenta os resultados preliminares de uma pesquisa ainda em andamento. Nosso objeto de observação para os conceitos é o jogo Scorn, lançado pelo estúdio sérvio Ebb Software no ano de 2022.

É a partir dessa perspectiva que o jogo Scorn se torna o ponto focal de estudo deste artigo. Visto que usa exclusivamente elementos do ambiente como parte da construção de seu mundo e de sua narrativa, além de não apresentar diálogos ou alguma forma de comunicação verbal para o jogador, fazendo com que a tarefa de transmitir as informações do universo da obra e guiar o mesmo para onde é entendido se torna uma tarefa importantíssima e que requer forte conhecimento do *level design*.

O jogo torna a compreensão de sua lógica interna uma parte essencial do funcionamento da obra, e utiliza uma narrativa não intrusiva para mascarar um aspecto de suma importância para todos os jogos, sendo ele o reconhecimento de padrões, estes que são fortemente distorcidos a fim de complementar a estética singular da obra, porém, tomará algum tempo até que fique perceptível como o ambiente se comunica com o jogador e mesmo que de forma simbiótica é a forma de comunicação existente na experiência.

A fim de tornar o processo de compreensão mais acessível, organizamos os dados obtidos de nossa pesquisa até o momento da seguinte forma: No próximo tópico apresentaremos a fundamentação teórica e os conceitos que utilizamos na pesquisa para buscar uma compreensão mais aprofundada da obra, seguida pela aplicação da metodologia para buscar uma compreensão mais aprofundada do conteúdo do jogo e por fim os resultados, próximos passos e as considerações finais.

2 Fundamentação Teórica

Jogos são compostos por diversas seções, tais como níveis, jogabilidade, visuais, trilha sonora e diversos outros, porém um inerente a todos eles é o *level design*. Observando jogos existentes, fica visível que apenas fornecer inovação e variação por si só, não é suficiente para garantir uma experiência de qualidade ao jogador, faz-se notável também que o destaque de padrões comuns e que geram um senso de familiaridade na obra desempenham uma grande parte no papel da melhoria dos jogos.

Todos esses padrões se fazem necessários quando falamos sobre *level design*, visto que todos servem para gerar uma maior conexão entre o ambiente e o jogador. Tratando-se dessa conexão do jogador com o ambiente do jogo, Gonçalves (2021) explica que à medida que o indivíduo se desloca e explora o entorno, é possível deparar-se com diferentes interpretações dos objetos. Essa diversidade revela a verdadeira aparência dos mesmos. O ato de observar estabelece uma conexão entre objeto, percepção e ambiente (Gonçalves, 2021).

É a partir dessa perspectiva que o jogo Scorn se torna o ponto focal de estudo deste artigo, visto que usa exclusivamente elementos do ambiente como parte da construção de seu mundo, não apresenta diálogos ou alguma forma de comunicação para que o jogador tenha uma direção. O jogo conta com a compreensão de sua lógica interna, utilizando uma narrativa não intrusiva, sendo ela a percepção de padrões no cenário até que fique perceptível como o ambiente, mesmo que de forma simbiótica é a forma de comunicação existente na experiência.

A arquitetura narrativa nos videogames busca criar uma experiência imersiva, onde a narrativa desempenha um papel central. Reconhecendo o impacto das narrativas em nossa experiência, ela desperta nossos sentidos e emoções, conectando-nos aos ambientes virtuais. Ao projetar os jogos, cada elemento arquitetônico é cuidadosamente considerado, desde os cenários até o design dos espaços, para reforçar a narrativa e criar uma atmosfera envolvente. Através da narrativa, os jogadores são envolvidos em uma jornada única, estabelecendo um contexto e uma estrutura para a história. Essa abordagem visa proporcionar uma experiência sensorial e emocionalmente rica nos videogames (Gonçalves, 2021, p.109-110).

3 Metodologia

O campo dos *game studies* pode nos oferecer *insights* úteis não apenas para a compreensão dos jogos sob a perspectiva cultural, mas da relação deles com os jogadores, o que é essencial para as perspectivas de experiência do usuário no que concerne ao *game design*. Os jogos, são, no entanto, objeto complexo e há diversas formas de estabelecermos contato com eles..

Para qualquer tipo de jogo, existem três formas principais de adquirir conhecimento sobre ele. Em primeiro lugar, podemos estudar o design, as regras e a mecânica do jogo, na medida em que estão disponíveis, por exemplo, conversando com os desenvolvedores do jogo. Em segundo lugar, podemos observar os outros jogando, ou ler seus relatórios e críticas, e esperar que seu conhecimento seja representativo e seu jogo competente. Em terceiro lugar, podemos jogar nós mesmos. Embora todos os métodos sejam válidos, a terceira via é claramente a melhor, especialmente se combinada ou reforçada pelas outras duas. Se não experimentamos o jogo pessoalmente, estamos sujeitos a cometer graves mal-entendidos, mesmo que estudemos a mecânica e tentamos adivinhar seu funcionamento (Aarseth, 2003, p.3).

Soares (2023) refina a proposta de *game analysis* de Aarseth (2003) e propõe cinco passos que incluem as três formas de conhecimento sobre jogos acima mencionadas, ao mesmo tempo que oferecem um caminho claro para a pesquisa. De modo resumido, os cinco passos são: a) primeiro contato com o jogo, de maneira descompromissada e sem preocupação com a pesquisa, e tem o propósito trazer a familiarização com o objeto sob a lente do jogador; b) o segundo passo é revisitar o jogo, agora com a perspectiva do pesquisador, jogando com o propósito específico de buscar as questões atreladas à pesquisa, observado o jogo sob embasamento teórico previamente construído; c) o terceiro passo é a busca pela percepção de terceiros, podendo incluir entrevistas dadas pelos desenvolvedores, postagens em mídias sociais, discussões em fóruns, artigos da mídia especializada, ela tem o propósito de trazer outros olhares sob o objeto estudado, assim como a intencionalidade por trás da obra; d) o quarto passo constitui da elaboração e aplicação de um experimento, de modo a obter mais

informações; e) o quinto passo é o agrupamento das etapas *internas* (as duas primeiras) e as *externas* (as duas seguintes) e, a partir dos dados coletados, traçar a validação das hipóteses.

O presente estudo apresenta os resultados preliminares a partir dos conceitos teóricos de Bacher (2008) e Khalifa, Silva & Togelius (2019) e da aplicação dos dois primeiros passos da *game analysis* de Soares (2023 e Aarseth (2003). Destacamos que esta é uma pesquisa ainda em andamento, e os resultados preliminares serão considerados para a construção dos três passos seguintes da metodologia.

Iniciamos o estudo com a leitura dos trabalhos de Bacher (2008) e Khalifa, Silva & Togelius (2019), de modo a identificar os conceitos de *game design* que seriam estudados, especificamente: *Guidance*, *Foreshadowing* e *Mood Ambience*.

Após a leitura e a compreensão dos conceitos, chegamos a etapa de encontrar o jogo que seria estudado. Optamos por Scorn pelos seguintes critérios: ao ser um jogo em primeira pessoa, traz um foco maior ao cenário, e menor no personagem do jogador; a visão em primeira pessoa possui o potencial de demandar um maior grau de atenção espacial do jogador, pois ele se encontra mais próximo do cenário, com um ângulo de visão limitado; é um jogo não-verbal, onde as informações e contextos não podem ser passadas diretamente ao jogador através de textos ou diálogos, mas de maneira indireta, através de ambientação e detalhes no cenário, gráficos e sonorização; é um jogo recente (de 2022), oferecendo aos pesquisadores a oportunidade de primeiro contato com o jogo, de modo a entendê-lo enquanto objeto sem a contaminação de outras perspectivas e sessões de jogo anterior; por último, não podemos descartar o critério de conveniência, ao ser um jogo acessível aos recursos de tempo, *hardware* e financeiros disponíveis para a realização da pesquisa.

A seguir apresentamos os conceitos utilizados como foco de nosso estudo.

4 Conceitos para a construção da experiência do jogo em Scorn

4.1 Guidance

Khalifa, Silva & Togelius (2019) apresentam o conceito de *Guidance*, que tem como objetivo mostrar guiar, discretamente, o jogador através dos ambientes de jogo, mostrando o caminho pretendido para ele. O conceito se choca com outras formas de construção de caminho e orientação para jogadores, como o uso de mapas, minimapas, *waypoints* (geralmente apresentados como pontos do jogo destacados através de sobreposições brilhantes da interface sobre o cenário de jogo) ou mesmo orientações orais ou textuais.

No caso de Scorn, podemos notar a presença de tais aspectos através dos padrões de suas paredes e de seu chão que acabam servindo como indicadores de salas que você irá visitar durante a sua jornada, por mais que de maneira não linear. O jogo apresenta padrões adornados nas superfícies do jogo, de modo que os elementos de orientação do jogador parece orgânicos à experiência, e não externos e parte da interface gráfica do usuário. Na

figura 1 destacamos o elemento de *Guidance* em Scorn, destacando seu contorno para facilitar sua visualização.

Figura 1 - Destaque do *Guidance* em Scorn. Fonte: Autoria própria, a partir de captura de tela.



4.2 Mood Ambiance

Bacher (2008), descreve o *Mood Ambiance* como a preocupação com o uso de cores, sombras e luz, estabelecendo como são fundamentais para transmitir emoções ao jogador. É importante de relevância que o jogo apresente ao jogador um cenário que faça sentido, cujo propósito principal seja estabelecer uma relação de veracidade entre o jogador e o cenário, sempre construído de acordo com a lógica necessária para o mundo ficcional em questão. As necessidades da ambientação e imersão devem, nesse caso, suplantam aquelas meramente mecânicas ou focadas no *gameplay*. Em Scorn, o vermelho, laranja, violeta e cinza destacam-se na obra, além de ambientes com característica alienígena, enevoados e com pouca luz, evocando sentimentos de perigo, contemplação, solidão e separação ao longo do jogo, reforçando a atmosfera criada. Na Imagem 2 podemos vislumbrar o *Mood Ambiance* construído em Scorn.

Figura 2 - Imagem de Scorn, ilustrando o *Mood Ambiance*. Fonte: Captura de tela de autoria própria.



6.3 Foreshadowing

Khalifa, Silva & Togelius (2019), estabelecem o *Foreshadowing* como caminho para o jogo, cujo propósito é introduzir os elementos narrativos de maneira gradual, sempre oferecendo pistas e detalhes que serão posteriormente explorados pelo jogo. Se um elemento será futuramente importante para o jogo, o *Foreshadowing* expõe o jogador a ele previamente, de modo a facilitar o reconhecimento e destacar sua relevância para o mundo ficcional ou jogabilidade. Em Scorn podemos observar um exemplo do conceito já a partir do momento em que abrimos o jogo: no próprio local do Menu inicial do jogo, observamos uma criatura que manifestará enorme importância no decorrer da obra. Na Imagem 3 destacamos uma das criaturas que são utilizadas como *Foreshadowing* em Scorn.

Figura 3 - Exemplo de *Foreshadowing* em Scorn. Fonte: Captura de tela de autoria própria.



5 Considerações Finais

Por conta da união destes conceitos de maneira constante em toda a estruturação do seu *level design*, os conceitos acima discutidos acabam servindo como pilares para a estruturação de Scorn, já que possuem uma união intrínseca com a proposta do jogo de construção de uma história e universo ficcional que não são soletrados ou descrito diretamente ao jogador, mas que requerem interpretação através das pistas fornecidas pelo cenário. Ao mesmo tempo, a experiência de jogabilidade de Scorn se beneficia de uma interface gráfica do usuário não-intrusiva, que assume características diegéticas (Pfister & Ghellal, 2018)¹ ou seja, de maior capacidade imersiva, fenômeno observado por Lacovides, Cox, Kennedy & Cairns (2015).

Os achados constituem-se como de relevância para o *game design* pois oferecem não uma proposta exclusiva e que se oferece como única possibilidade correta ou adequada para a criação de jogos, mas como um caminho factível para o desenho de experiências de jogar imersivas, buscando interface e jogabilidade diegéticos. Nem todos jogos são adequados para as propostas dos conceitos de *Mood Ambience*, *Guiding* e *Foreshadowing*, mas eles certamente deve fazer parte do repertório dos *game designers*.

Devemos lembrar que a construção de jogos e seus mundos, bem como de suas interfaces, relacionam-se diretamente com a organização e lógica de exposição de informação. Interfaces gráficas do usuário intrusivas, ícones brilhantes e grandes números na tela e sistemas de inventário complexos são certamente formas de passar ao jogador as informações necessárias para a jogabilidade, mas não são o único caminho. *Mood Ambience*, *Guiding* e *Foreshadowing* oferecem possibilidades para pensarmos o design de informação do jogo de maneira não-intrusiva e imersiva, contribuindo para a experiência.

Destacamos que a pesquisa atual é apenas uma apresentação de dados preliminares, que apontam um caminho para as investigações futuras. Precisamos, a partir daqui, construir uma investigação que abranja os três passos seguintes da *game analysis* (Soares, 2023; Aarseth, 2003), de modo a validar os achados e também se os conceitos, tal qual aparecem em Scorn, podem trazer outras consequências à experiência de jogo..

Referências

- Aarseth, E. (2003, May). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. In *Proceedings of the digital arts and culture conference* (pp. 28-29). Australia: Melbourne.
- Bacher, D. (2008). *Design patterns in level design: common practices in simulated environment construction*. Iowa State University.

¹ Interfaces diegéticas são aquelas onde o jogador vê apenas aquilo que está exposto ao personagem de jogo.

- Gómez-Maureira, M. A., Kniestedt, I., Van Duijn, M., Rieffe, C., & Plaat, A. (2021). Level design patterns that invoke curiosity-driven exploration: An empirical study across multiple conditions. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHIPLAY), 1-32.
- Gonçalves, D. A. (2022). O Level Design nos Videogames A Arquitetura como Experiência.
- Khalifa, A.; Silva, F. m.; & Togelius, J. (2019, August). Level design patterns in 2D games. 2019 *Proceedings of IEEE Conference on Games*, 1-8. <https://doi.org/10.1109/CIG.2019.8847953>
- Lacovides, I.; Cox, A.; Kennedy, R.; Cairns, P. (2015). Removing the HUD: the impact of non-diegetic game elements and expertise on player involvement. *Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 13–22. <https://doi.org/10.1145/2793107.2793120>
- Oliveira, T. (2013). Arquitetura de uma narrativa transmidiática: análise do Jogo de Realidade Alternada Zona Incerta. *Revista Mediação*.
- Pfister, L.; Ghellal, S. (2018). Exploring the influence of non-diegetic and diegetic elements on the immersion of 2D games. *Proceedings of the 30th Australian Conference on Computer-Human Interaction*, 490-494 <https://doi.org/10.1145/3292147.3292190>
- Soares, N. V. (2023). Adaptação da game analysis: metodologia para game studies em cinco passos. *Anais do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Belo Horizonte.

Sobre os Autores

Guilherme Menezes, Graduando em design, CESAR School, Brasil, gcbtm@cesar.school

Danilo Fonseca, Graduando em design, CESAR School, Brasil, dflp@cesar.school

Leonardo Cavalcanti, Graduando em design, CESAR School, Brasil, lcc2@cesar.school

Nilson Valdevino Soares, Dr. em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, MangLab, Brasil
<nilsonsoares@gmail.com>