

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

ANÁLISE DA INTERATIVIDADE EM DJ HERO: A JOGABILIDADE DOS JOGOS MUSICAIS DE RITMO

Giovane Cozer Webster¹; Thiago Godolphim Mendes²

Universidade Feevale

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo apresentar, através do game DJ Hero 2 (ACTIVISION, 2010), os jogos musicais de ritmo. Há uma breve descrição de sua história e de como esse gênero se estabeleceu no mercado mundial. A partir desta perspectiva, este trabalho descreve detalhadamente como ocorre a jogabilidade do *game*, apresentando pontos importantes. Por fim, o trabalho analisa, através das perspectivas de Mendes e Silva (2014), Branco (2011) e Steuer (1992), identificando fatores que diferenciam este tipo de jogo de títulos de outros gêneros.

Palavras chave: Interatividade. Jogos musicais. Áudio.

ABSTRACT

This work aims to present, through the game DJ Hero 2 (ACTIVISION, 2010), the musical rhythm games. There is a brief description of its history and how this genre has established in the world market. From this perspective, this paper describes how the gameplay of the game occurs, presenting important points. Finally, this paper analyzes, through the perspectives of Mendes and Silva (2014), Branco (2011) and Steuer (1992), identifying factors that differentiate this kind of game titles from other genres.

Keywords: Interactivity. Musical rhythm games. Audio.

1 INTRODUÇÃO

No contexto atual, o mercado mundial de jogos digitais, milionário e multifacetado, continua dando espaço a gêneros consagrados. Os MMORPGs³ e os FPS⁴ aparecem,

¹ Graduando em Jogos Digitais, Universidade Feevale.

² Mestre em Design, Universidade Feevale.

³ Sigla em inglês para *Massive On-line Role Playing Games*. São jogos predominantemente narrativos e com um grande número de jogadores dividindo o mesmo mundo virtual persistente.

⁴ Sigla em inglês para *First Person Shooters*. São jogos de tiro em primeira pessoa.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

frequentemente, no topo das listas de campeões de venda. Estes dois gêneros são seguidos de perto pelos gêneros de ação e os de esportes.

No entanto, com a evolução dos consoles e, conseqüentemente, dos dispositivos de entrada, usados pelos jogadores, novos gêneros foram se estabelecendo e conquistando seu espaço no cenário de entretenimento digital. Jogos utilizando captura de movimentos, desempenho vocal ou mesmo habilidade em instrumentos, como no caso do Rocksmith (UBISOFT, 2011), em que o jogador utiliza uma guitarra real como controlador do *game*.

Nesse contexto, os jogos que apresentam simulações simplificadas da operação de instrumentos musicais, como guitarras, baterias ou mesmo mesas controladores, usadas por DJ's, conquistaram seu espaço na cabeça dos jogadores. Para se ter um exemplo, uma simples consulta ao termo "Guitar Video Games" na Wikipedia⁵, apresenta como resultado uma lista com 47 títulos já publicados. Com o objetivo de facilitar o entendimento, esse gênero será chamado, neste trabalho, de jogo musical de ritmo.

A partir desse cenário, o presente trabalho tem por objetivo investigar o tipo de interação ocorrida nesse tipo de *game*, analisando como ocorre a relação entre o jogador e o jogo, através das perspectivas de Branco (2011), Steuer (1992) e Mendes e Silva (2014).

Para isso, o trabalho vai utilizar o game DJ Hero 2 (ACTIVISION, 2010), ambientado na música eletrônica e que simula a operação de uma controladora usada por DJ's. A escolha do jogo se deu porque, dentre os títulos de jogos musicais, este é o que tem o tipo de jogabilidade menos comum.

O trabalho ainda pretende apresentar um pouco sobre a história deste tipo de gênero, e seu crescimento com o passar dos anos.

⁵ Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Guitar_video_games>. Acesso em 14 mai. 2014.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

2 ORIGENS DOS JOGOS MUSICAIS

A origem dos jogos musicais está diretamente relacionada com o que Proctor (2011) apresenta como a Tarefa de Simon, descoberta nos anos 1960 por J. R. Simon, e que se refere a um tipo de tarefa de escolha por reação. Uma década depois, um brinquedo eletrônico chamado Simon⁶ (figura 1) utilizou os conceitos da Tarefa de Simon para fins de entretenimento. O jogador deveria pressionar as áreas correspondentes às cores que eram apresentadas em sequência, segundos antes. Se acertasse a sequência, avançaria para o próximo nível. Se errasse, teria de iniciar novamente o jogo.



Figura 1 - Brinquedo Simon

O brinquedo deu origem à mecânica de chamada e resposta, utilizada amplamente nos games e a base do *gameplay* dos jogos musicais. Essa mecânica foi utilizada inicialmente no *game Guitar Freaks* (KONAMI, 1998), que foi lançado visando os fliperamas japoneses. O *gameplay* utilizava uma guitarra em miniatura com três botões coloridos (vermelho, azul e verde) e o jogador precisaria pressioná-lo no momento certo, de forma que pudesse acompanhar a música que era tocada (VASCONCELOS, 2012).

Outro aspecto importante foi a atenção dada a jogos que utilizavam a música como elemento de jogabilidade no Japão a partir da segunda metade dos anos 1980, uma vez

⁶ No Brasil, este brinquedo foi fabricado pela Brinquedos Estrela S/A sob o nome de Gênio.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

que se tornavam cada vez mais populares (MASSARANI, 2009). Essa atenção é evidenciada pelo lançamento de Otocky (ASCII CORPORATION, 1987), um jogo de tiro em 2D onde uma nota musical é emitida para cada direção apontada pelo jogador no *joystick*, permitindo a composição musical ao longo do jogo.

Com a chegada de Guitar Hero (HARMONIX, 2005), os jogos de musicais de ritmo passaram a ocupar um lugar de destaque no mercado. Em 2011, aparecia em primeiro lugar na lista dos jogos mais rentáveis, com US\$ 830 milhões em faturamento⁷. Nesta mesma lista, os jogos Rock Band e Guitar Hero: World Tour ocupam o 5º e o 7º lugares, respectivamente (VASCONCELOS, 2012).

Esse grande sucesso, a partir de 2005, abriu caminho para uma série de outros jogos com a jogabilidade semelhante. A introdução de outros instrumentos, como baixo, bateria e até mesmo microfone, expandiram o *gameplay* com o lançamento de Rock Band (HARMONIX, 2007). Outras abordagens da mesma mecânica foram surgindo, apresentando novos dispositivos, como é o caso de DJ Hero (ACTIVISION, 2009), onde *joystick* simula uma mesa controladora para DJ's.

A questão mais importante nesse ponto é entender de que forma a mecânica de jogo se relaciona com o jogador e de que forma se dá o engajamento deles com o game em questão.

3 O GAMEPLAY DE DJ HERO 2

Criado em 2010, pela Activision, DJ Hero 2 tem, como elemento central de sua jogabilidade, uma variação da mecânica presente nos jogos musicais de ritmo contemporâneos. Em DJ Hero 2, ao invés do jogador “tocar um instrumento”, para avançar nas diferentes missões ele deverá mixar músicas e manipular o som através de um “toca discos”.

⁷ Disponível em: <<http://ovicio.com.br/os-jogos-mais-lucrativos-da-atual-geracao/>>. Acesso em: 14 mai. 2014.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale



Figura 2 - Joystick de DJ Hero

Este dispositivo possui 7 funções que interferem no *gameplay*: uma plataforma giratória móvel, com 3 botões (um verde, um azul e um vermelho), um *crossfader*⁸, um controle de marcação de efeitos e um botão denominado “Euphoria”, que aciona habilidades especiais durante o jogo.

Há diversos modos de jogo, entre eles os modos *multiplayer* competitivo e cooperativo. É possível dois jogadores interagirem, nesse modo, local ou remotamente. Também há o modo “DJ vs Guitar” que permite a utilização de controladores dos jogos Guitar Hero ou Rock Band. Finalmente, há um modo de jogo denominado “Party Play” que faz com que o jogo toque determinadas músicas automaticamente e permite que o jogador possa entrar e jogar a qualquer momento.

A interface de jogo apresenta uma linha de tempo que mostra quais comandos deveram ser utilizados em um momento específico (figura 3). O jogador deve executar esses comandos o mais próximo do momento ideal, para que a pontuação seja o mais

⁸ Nos mixers (as mesas de som), é o controle responsável por passar o volume de uma música para outra gradativamente, ou mesmo manter as duas músicas tocando simultaneamente.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

alta possível. À medida que o jogador acerta os comandos, a pontuação para cada ação certa também aumenta.



Figura 3 - Tela de *gameplay* de DJ Hero 2

Outro ponto característico da interface do *game* é a utilização de grandes nomes da música eletrônica nas interfaces do jogo. Dessa forma, o jogador se coloca no papel de dj's como David Guetta ou a dupla Daft Punk (figura 4), por exemplo. No entanto, esses elementos não influenciam o *gameplay*, servindo apenas como um reforço conceitual de narrativa.



Figura 4 - A dupla Daft Punk em DJ Hero 2

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Este conjunto de elementos apresentados trabalha na construção de uma experiência de jogo complexa e que proporciona uma série de estímulos e interações. Essas interações serão analisadas a seguir, em função do conteúdo, do fenômeno comunicacional e do potencial imersivo do *game*.

4 ANÁLISE DE GAMEPLAY

Para que seja possível compreender todo o processo serão utilizadas 3 abordagens distintas. A primeira diz respeito à forma usada para inserir os elementos de gameplay e, conseqüentemente, seu conteúdo jogável, usando um modelo proposto por Mendes e Silva (2014). A segunda, observando de que maneira esse conteúdo se manifesta à medida que o jogador joga o jogo, através dos Ludemas, defendidos por Branco (2011). A terceira delas, através de uma análise do potencial de Vivacidade e Interatividade, dimensões apresentadas por Steuer (1992) para determinar o nível potencial de Telepresença.

4.1. O CONTEÚDO JOGÁVEL DE DJ HERO 2

Mendes e Silva (2014) apresentam uma categorização na forma de inserção de conteúdo educacional em jogos voltados à aprendizagem. Apesar de originalmente ter sido pensada com foco em educação, é possível concluir facilmente que este modelo de categorização pode ser usado para qualquer tipo de conteúdo. Seja ele pedagógico ou não.

Com base nesse raciocínio, é possível analisar a presença de conteúdo jogável de DJ Hero 2 com base nestas categorias. Dessa forma, existe a possibilidade de que o conteúdo jogável esteja presente através da Narrativa e Ambiente de Jogo, dos Modelos de Comportamento, do Espaço Ampliado de Jogo ou do Metajogo (MENDES; SILVA, 2014).

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Uma vez que o *game* em questão se propõe a fazer o papel de um “simulador de DJ”, é fácil afirmar que o conteúdo jogável está presente através de uma série de modelos de comportamento. Estes modelos de comportamento estão inseridos na operação do controlador do jogo, entregando um ou outro resultado à medida que o jogador toma esta ou aquela ação. O papel das diferentes missões que o jogador recebe é o de explorar diferentes comportamentos possíveis para superar determinado desafio.

No entanto, todos os elementos de ambientação do universo virtual do jogo, como os cenários de show e clubes e a presença de avatares dos grandes nomes da música eletrônica, contribuem para que a experiência seja mais rica e envolvente. Dessa forma, há também a presença de conteúdo através da Narrativa e Ambiente de Jogo. No entanto, esta segunda categoria desempenha um papel secundário.

A combinação desses dois formatos enriquece a experiência por que entrega o conteúdo de formas diferentes, surpreendendo e motivando o jogador.

4.2 OS LUDEMAS DE DJ HERO 2

Branco (2011) faz uma análise sobre o fenômeno de interação do jogador com o jogo, apresentando um fenômeno intitulado Ludema. O ludema acontece quando, dentre todas as possibilidades oferecidas ao jogador, por um ato de vontade ele toma uma decisão e atua sobre o jogo através de algum dispositivo técnico qualquer (*joystick*, reconhecimento de imagem ou qualquer tipo de *input* que o hardware puder reconhecer).

Branco ainda reforça o conceito de ludema ao afirmar que:

O ludema ocorre quando o interator, entre muitas possibilidades, atualiza uma ação. É justamente a contrapartida para o sistema de regras. Este último fornece todas as possibilidades e limitações possíveis do jogo, enquanto o primeiro é ato de atualização performatizado pelo *gamer* de uma entre essas muitas possibilidades (2011, p. 67)

Nesse contexto, o autor estabeleceu 6 categoria que identificam o tipo de fenômeno ocorrido entre o jogador e o jogo. São eles os ludemas de exploração, ludemas

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

de performance física, ludemas de performance cognitiva, ludemas estéticos, ludemas sociais e ludemas de interface.

Observando o gameplay de DJ Hero 2, é possível identificar uma presença constante de ludemas de performance física, em função dos desafios de reflexo propostos durante toda a experiência de jogo. O jogo exige do *gamer* que seus reflexos sejam suficientemente aguçados para executar as operações necessárias para superar determinada missão. Isso desafia a coordenação motora do jogador constantemente.

Outro ludema que ocorre frequentemente é o social. Em função de todos os modos de jogo já mencionados, o jogo convida o jogador, a todo o momento, interagir com outros jogadores e vencer desafios de forma conjunta, seja no mesmo ambiente físico ou através da internet.

Em menor escala, diversos outros tipos de ludemas também ocorrem durante o andamento do jogo. São manifestações que ampliam a riqueza da experiência de jogo e convidam o jogador a tomar as mais diversas ações constantemente.

4.3 ASPECTOS DE TELEPRESENÇA

Steuer (1992), apresenta um modelo de análise de dispositivos de realidade virtual que indica quão potencialmente imersivas eles são. Para isso, o autor dividiu os aspectos utilizados para esta análise em dois grupos. O primeiro grupo, chamado de vivacidade, compreende a questões de qualidade e riqueza de recepção. O segundo grupo, denominado interatividade, avalia os aspectos diretamente relacionados com a capacidade que o usuário tem de modificar o ambiente virtual apresentado.

Para Steuer (1992), é possível que determinada experiência seja incrivelmente viva e muito pouco interativa, como o cinema 3D, por exemplo, ou profundamente interativa e muito pouco viva, como alguns jogos de tabuleiro ou o tradicional RPG⁹ de mesa.

Na Vivacidade, há dois aspectos distintos que devem ser utilizados para análise: Amplitude e Profundidade. A amplitude diz respeito ao número de canais sensoriais

⁹ Da sigla em inglês *Role-Playing Game*. Refere-se à um jogo de tabuleiro com estrutura não linear.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

estimulados simultaneamente pelo dispositivo, enquanto que a profundidade analisa a qualidade de cada um destes estímulos (STEUER, 1992).

Na interatividade, há não dois, mas três aspectos que analisam a experiência imersiva: Velocidade, Mapeamento e Alcance. A velocidade está diretamente relacionada com o tempo em que determinada ação do usuário é processada pelo sistema computacional, bem como, com o tempo de resposta desse sistema em função da reação do ambiente virtual. O mapeamento é a forma de pela qual o usuário interage com o ambiente. Esse critério analisa as diferenças entre usar um joystick convencional ou um dispositivo de captura de movimento, por exemplo. Por fim, o alcance mede quanta liberdade o usuário tem no ambiente, quanto mais ações possíveis, maior o alcance (STEUER, 1992).

Em DJ Hero 2 (ACTIVISION, 2010), que a maior parte dos critérios elencados por Steuer não fogem muito do que ocorre comumente na maior parte dos jogos digitais. Os aspectos de vivacidade não possuem nada de especial se comparados a quaisquer outros gêneros da indústria dos videogames.

No entanto, o que diferencia o game (e conseqüentemente seus similares) de outros gêneros de jogos, é o mapeamento. Esse aspecto ocorre em DJ Hero 2 de uma forma incomum, uma vez que o input do usuário ocorre através de um dispositivo que simula um dispositivo real. É possível que esta seja uma das principais razões do sucesso deste tipo de jogo.

Outra questão importante está diretamente relacionada com o critério de velocidade. Em função dos desafios propostos pelo jogo, a velocidade de interação é um fator determinante para que a experiência seja eficiente.

A combinação destes dois fatores define o tipo de potencial de imersão oferecido pelo game da Activision e caracterizam, de uma maneira geral, todos os *games* musicais de ritmo.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os games de ritmo conquistaram seu espaço e se constituem em um segmento importante da indústria mundial de jogos digitais. Essa afirmação é facilmente comprovada pela gama de títulos produzidos nos últimos anos. Outro fator importante, que indica a relevância deste gênero, é o fato de seu desenvolvimento datar do final dos anos 1960.

É possível concluir que DJ Hero 2 entrega seu conteúdo através Modelos de Comportamento e pela Narrativa e Ambiente de Jogo, conforme Mendes e Silva (2014). Por outro lado, o game oferece uma série de fenômenos comunicacionais através, principalmente, de Ludemas de Performance Física (BRANCO, 2011). Por fim, o mapeamento e a velocidade da experiência é fator determinante para o sucesso da experiência de jogo (STEUER, 1992).

Através destas três perspectivas diferentes, é possível identificar elementos de grande importância para a compreensão deste tipo de jogo. Há diversas outras questões relacionadas aos jogos musicais de ritmo, no entanto, que podem ser analisadas e que trariam questões não abordadas neste trabalho. O tema é relevante e pode oferecer subsídios para o entendimento e desenvolvimento de títulos do gênero, mais divertidos e envolventes.

Bibliografia

ACTIVISION. **DJ Hero**, 2009.

ACTIVISION. **DJ Hero 2**, 2010.

ASCII CORPORATION. **Otocky**, 1987.

BRANCO, M. A. A. **Jogos Digitais: Metodologia e Conceitos para uma mídia indisciplinada**. Unisinos. São Leopoldo. 2011.

HARMONIX. **Guitar Hero**, 2005.

HARMONIX. **Rock Band**, 2007.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

KONAMI. **Guitar Freaks**, 1998.

MASSARANI, S. A. **Breve discussão sobre os videogames de música**. Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense, 2009.

MENDES, T. G.; SILVA, R. P. **Games e Educação: Diretrizes de Projeto para Jogos Voltados à Aprendizagem**. 1ª. ed. Lisboa: Novas Edições Acadêmicas, 2014. ISBN 978-3-639-61114-4.

NWN2004. [S.l.]: [s.n.].

PROCTOR, R. W. Playing the Simon game: Use of the Simon task for investigating human information processing. **Acta Psychologica**, Lavayette, v. 136, n. 2, p. 182-188, Fevereiro 2011. ISSN 001-6918.

STEUER, J. S. Defining Virtual Reality: Dimensions determining telepresence. **Journal of Communication**, v. 4, n. 42, p. 73-93, abril 1992.

UBISOFT. **Rocksmith**, 2011.

VASCONCELOS, B. **Assim Nascem Heróis: Os heróis da guitarra no game Guitar Hero**. IV Musicom - Encontro de Pesquisadores de Comunicação e Música Popular. São Paulo: USP. 2012.