

Análise do Jogo Digital Team Fortress 2

Bruno Cicanci Rodrigues de Sousa

SENAC - SP, Pós-Graduação em Games: Produção e Programação, Brasil



Figura 1: Team Fortress 2, jogo digital online da Valve para PC

Resumo

Team Fortress 2 é um jogo digital online desenvolvido pela Valve para computadores. Este artigo irá apresentar as características deste jogo digital segundo as regras de Juul (2005) e outras características de Game Design, utilizando o jogo digital citado como objeto de estudo.

Palavras-chave: análise de jogo digital; regras de juul; game design; team fortress 2.

Contato do Autor:

brunocicanci@gmail.com

1. Introdução

O jogo digital Team Fortress 2 da Valve é um FPS (First Person Shooter, ou Tiro em Primeira Pessoa) online, onde o jogador deve ajudar sua equipe a superar a equipe adversária em objetivos que variam em cada modo de jogo. Esta é a segunda edição de um jogo que nasceu de uma modificação do jogo Half-Life, também da Valve, em 1999.

Em 2007, o jogo Team Fortress 2 foi lançado e tornou-se um dos melhores jogos do gênero, devido aos seus gráficos bem trabalhados no estilo *cartoon*, um pouco de humor, uma jogabilidade muito boa, e modos de jogo que incentivam o trabalho em equipe para conquistar os objetivos, sempre buscando vencer a equipe adversária.

A análise deste jogo digital foi feita utilizando as seis características de Juul, além da identificação de características básicas de Game Design, como Regras, Peças, Arena e Desafios.

2. As 6 Regras de Juul

As 6 regras de Juul visam identificar características de um jogo. O Team Fortress 2 foi analisado seguindo tais características propostas por Juul. Suas seis características são: Regras, Resultados variáveis e quantificáveis, Valorização do Resultado, Esforço do Jogador, O jogador é conectado ao resultado e Conseqüências negociáveis.

2.1 Regras

Todo jogo, digital ou não, possui regras. Esta é uma característica muito importante, pois direciona a mecânica do jogo para a direção correta.

Existem regras para o jogador em relação a sua equipe e em relação à equipe adversária, além das regras que o jogador deve seguir antes de entrar em uma partida. A regra mais básica é que o jogador pode atirar em qualquer outro jogador que pertença a equipe adversária, porém ele não pode atirar nos jogadores que pertencem a sua equipe. Esta regra é uma das mais importantes, pois o objetivo do jogo é justamente derrotar a equipe adversária, e não atrapalhar sua própria equipe.

Por ser um jogo online, ou seja, ele deve ser jogado em rede local ou internet, a primeira ação que o jogador deve fazer após abrir o jogo é selecionar em qual servidor ele deseja jogar a partida. Existem diversos servidores espalhados pelo mundo, o melhor é jogar em um servidor no país do jogador para que o jogo não fique lento por causa da conexão de internet. Cada servidor, enquanto aberto, está executando o jogo em um determinado modo de jogo. O jogador pode escolher o servidor de acordo com o modo de jogo que

deseja jogar, e cada modo de jogo possui algumas regras específicas.

Modos de jogo:

- Capture the Flag: Cada equipe deve invadir a base da equipe adversária, roubar a maleta da equipe adversária (flag) e retornar para sua base. O jogo acaba quando este procedimento ocorrer um número especificado de vezes (geralmente três).
- Control Point: Cada equipe deve capturar os pontos da equipe adversária. O ponto é um local com a cor da equipe onde o jogador deve ficar parado em cima para trocar a cor. A equipe que pegar todos os pontos da outra ganha. Também existe um sub-modo onde uma equipe apenas defende seus pontos e a outra apenas ataca os pontos.
- Territorial Control: Parecido com o modo de jogo Control Point, porém o jogador deve conquistar os pontos da equipe adversária enquanto avança pelo território do mapa, até chegar na base inimiga. Uma equipe só pode chegar na base da outra se todos os pontos forem conquistados.
- Payload: A equipe azul deve escoltar um carro cheio de explosivos através de uma área até a base da equipe vermelha em um determinado tempo. O veículo somente se movimento se houver jogadores em sua volta (quanto mais, mas rápido). Se nenhum jogador ficar em volta do carro, ele começa a se movimentar para trás.
- Arena: As duas equipes se enfrentam em situações iguais, com estratégias e táticas diversificadas para dominar um único ponto central na arena (que é destravado após 1 minuto do início da partida).



Figura 2: Visão do jogador durante a partida

Ao selecionar o servidor/modo de jogo desejado, o jogador deve escolher a classe de personagem que irá utilizar. Cada classe possui vantagens, desvantagens e

equipamentos únicos para jogar. As classes são divididas nos seguintes grupos:

- Ataque: Scout, Soldier e Pyro
- Defesa: Demoman, Heavy e Engineer
- Suporte: Medic, Sniper e Spy

Em uma partida, sempre existem duas equipes: vermelha e azul. Os jogadores devem escolher em qual equipe desejam participar, de modo que uma equipe não pode ter um número muito maior que a outra – o próprio jogo faz este balanceamento, não permitindo que o jogador entre em uma equipe que já tem muitos jogadores.

2.2 Resultados variáveis e quantificáveis

Cada partida possui duas equipes (vermelha e azul); cada equipe possui até uma dúzia de jogadores que podem ser qualquer uma das nove classes disponíveis; cada classe possui pelo menos três armas diferentes, cada uma para ser usada em uma determinada situação ou estratégia; a partida pode estar acontecendo um dos cinco modos de jogo, cada um com suas características e regras.

Analisando todas estas variáveis acima, que ocorrem simultaneamente toda vez que uma partida é iniciada, podemos verificar que é tende a zero a probabilidade de uma partida ser semelhante à outra. O jogo torna-se orgânico, pois vários jogadores podem ter comportamentos distintos de acordo com cada situação, que são variáveis.

2.3 Valorização do Resultado

Toda vez que o jogar “matar” algum outro jogador inimigo ele ganha um ponto de *kill*. Este ponto faz sua posição no ranking da partida subir. Quando o jogador é “morto” por um inimigo, o jogador ganha um ponto de *dead*. Este ponto faz sua posição no ranking da partida cair.

Caso o jogador cometa suicídio (explodir a si mesmo ou pular de um lugar muito alto, por exemplo), ele perderá um ponto de *kill* e ganhará um ponto de *dead* como penalidade.

2.4 Esforço do Jogador

O jogador exerce um esforço com dois objetivos: fazer sua equipe ganhar da equipe adversária e ficar bem colocado no ranking da partida.

Ao final de cada partida, a equipe que tiver mais pontos conquistados de acordo com o modo de jogo que estiver ocorrendo ganha a partida. Para atingir este objetivo, o jogador deve executar as estratégias de sua equipe, ajudando-a a conquistar seu objetivo.

Além de superar a outra equipe, o jogador pode também tentar superar seus companheiros de equipe,

conseguindo uma melhor pontuação no ranking geral da partida. Isto transforma o jogo dado ao jogador dois objetivos: fazer sua equipe ganhar e ser o melhor.

2.5 O jogador é conectado ao resultado

Quanto mais o jogador subir no ranking da partida e verificar que está ajudando sua equipe a ganhar, ele ficará mais empenhado em dar o melhor de si pela sua equipe e por ele mesmo. Os desafios propostos pelo jogo fazem o jogador querer se superar e até fazer a diferença em uma partida. Esta característica o torna recompensado por um “trabalho bem feito”.

Por outro lado, quando mais o jogador “morrer”, e tiver dificuldade para “matar” seus inimigos, ele ficará frustrado de não estar conseguindo ter um bom desempenho no jogo, fazendo-o até desistir de jogar e perder o interesse pelo jogo.



Figura 3: Personagens das duas equipes (azul e vermelha)

3. Características de Game Design

3.1 Regras

As regras do jogo foram descritas no item 2.1, pois este item faz parte das características de Juul e também é uma característica básica de Game Design, uma vez que um jogo sem regras não é um jogo, pois são necessárias regras para tudo, desde o início até o fim do jogo.

No Team Fortress 2, as regras visam proporcionar uma partida justa e limpa para todos que estiverem jogando. Um exemplo disto é o auto-balanceamento que o jogo faz automaticamente se um time tiver mais jogadores do que o outro, para que não tenha desvantagens para o time menor.

3.1 Peças

Durante a partida, o jogador incorpora um personagem e controla suas habilidades para vencer os demais e ajudar sua equipe a conquistar o objetivo do modo de jogo que estiverem jogando. Cada

personagem possui um arsenal de três armas diferentes, sendo uma de longo alcance, uma de curto alcance e uma arma para usar com as mãos (faca, machado, toco de *baseball*). Durante o jogo, o jogador pode trocar de personagem sempre que desejar, não sendo necessário sair do jogo para isto.

Os personagens, com gráficos ao estilo *cartoon*, são muito bem elaborados dão um tom de humor essencial ao jogo, além de tornar isto um grande diferencial aos demais jogos de tiro que buscam o realismo nos gráficos.

3.1 Arena

O ambiente do jogo é composto por cenários de campos de guerra, edifícios destruídos, bases militares e indústrias. Mapas podem ser criados pelos jogadores e adicionados ao jogo, graças ao software Source SDK, disponibilizado pela Valve.



Figura 4: Um dos mapas do jogo

3.1 Desafios

O jogo proporciona ao jogador desafios de sobrevivência, raciocínio rápido e necessidade de desenvolvimento de habilidades cognitivas e coordenação motora. Quanto mais experiente um jogador fica, mais rápido se tornará suas respostas e raciocínio.

O jogador deve enfrentar seu inimigo (outro jogador), lidar com sua vantagem ou desvantagem de maneira lógica para conseguir conquista seu objetivo. Diversas situações fazem o jogador ter que pensar muito rápido e tomar a atitude que achar melhor no momento certo, caso contrário pode entrar em pânico, cometer erros e perder para seu inimigo. A resposta rápida do jogador é relacionada à habilidade adquirida durante certo tempo de experiência neste jogo.

O Team Fortress 2 proporciona um desafio maior do que a sobrevivência de um jogador: a equipe deve sobreviver, vencer suas dificuldades, criar estratégias e táticas para alcançar seu objetivo e ganhar a partida, de acordo com o modo de jogo.

4. Conclusão

Team Fortress 2 é um grande jogo de tiro em primeira pessoa (FPS), com características únicas que buscam proporcionar ao jogador combates entre equipes, onde a estratégia que leva ao objetivo da equipe é mais importante do que sair atirando em todo mundo. O jogador é forçado a aprender a jogar em equipe, e não tentar apenas ser o melhor de todos.

Não é a toa que este jogo ganhou notas altas e prêmios na indústria de jogos digitais: ele possui um carisma único que atrai até mesmo jogadores que não gostam de jogos de tiro, devido a sua necessidade de cooperação entre os jogadores.



Figura 5: Personagens carismáticos

Referências

JUUL, Jesper. *Half-Real: Video games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press, 2005.

TEAM FORTRESS 2 (Comunidade Brasileira). Disponível em: <<http://teamfortress2.com.br>> Acesso em: 6 de nov. de 2009.

TEAM FORTRESS 2 (Oficial). Disponível em: <<http://tf2.com>> Acesso em: 6 de nov. de 2009.

VALVE Corporation. Disponível em: <<http://www.valvesoftware.com/>> Acesso em: 6 de nov. de 2009.