

Relembra-te e Ri

Pedro Costa^{*}
Faculdade de Ciências
up201002599

Nuno Dias[†]
Faculdade de Ciências
up200601102

Nuno Silva[‡]
Faculdade de Ciências
up200700262

ABSTRACT

O humor é frequentemente usado como ferramenta para impulsionar o divertimento, o que permite obter uma maior imersão por parte do espetador. Uma área em que este tema é usado maioritariamente de uma forma superficial ou até secundária, é na área dos jogos, sendo estes poucos ou limitados nos tipos de humor utilizado. O problema na utilização de humor é o facto de ser muito subjetivo a cada pessoa e de nem sempre produzir o resultado esperado. Por isso mesmo, cada vez mais, é preferível desenvolver jogos com o intuito de jogar com humor, em vez de simplesmente adicionar humor. [1] Neste artigo iremos tentar utilizar o humor, em jogos, de uma forma a abranger os diferentes tipos de humor e também associar a este, outros elementos com o intuito de impulsionar uma maior aceitação por parte do jogador.

Keywords

Jogo, Humor, 90's, Super Mario, Drangon Ball, Cavaleiros do Zodíaco

1. INTRODUCTION

No desenvolvimento de jogos, o uso de humor pode resultar num produto final mais rico e mais cativante. Outro aspeto, é o facto de que cada vez mais existe uma grande diversidade de jogadores e nem sempre é necessário um grande nível de complexidade para agradar a um dado jogador, podendo, este, querer nada mais do que um pequeno momento de diversão. Neste segmento de ideias, pretendesse criar um jogo com uma mecânica de fácil aprendizagem, ou se possível, que seja já do conhecimento do jogador e que tenha uma componente forte em humor. Neste ultimo, o objetivo é utilizar as principais categorias de humor, nomeadamente, teoria de superioridade, descontração e incongruência. [2] Para atingir os objetivos, é proposto o desenvolvimento de um jogo no

^{*}pedropetzdcc@gmail.com

[†]up200601102@fc.up.pt

[‡]up200700262@alunos.dcc.fc.up.pt

motor Construct 2 [3] em que o formato pretendido é o html 5. O jogo será no formato bidimensional baseado em plataformas, e em que ao humor, será também associado diversas personagens que marcaram uma dada época. De forma a encontrar personagens influentes, quantificamos este nível de influencia de duas formas diferentes. Para televisão recorreremos ao nível de audiências e para jogos recorreremos ao volume de vendas [4]. Através destes indicadores escolhemos o Super Mario, o Dragon Ball os Cavaleiros do Zodíaco. Com estes pressupostos pretendemos chegar a um projeto, que tem como incentivo provocar o máximo de interesse ao jogador utilizando maioritariamente o humor.

Um aspeto que é necessário mencionar é o facto de que os personagens selecionados são patenteados, logo a sua utilização é bastante restrita.

2. STATE OF THE ART/RELATED WORK

Humor tem sido alvo de investigação e debate nas áreas de psicologia, filosofia e linguística. O humor foi então classificado em três principais teorias: teoria de superioridade, descontração e incongruência. Estas três teorias complementam-se umas às outras e abordam o humor a partir de ângulos diferentes: a teoria da incongruência preocupa-se com o estímulo, a teoria da superioridade com as relações e atitudes entre o orador e o ouvinte, e a teoria da descontração com os sentimentos do ouvinte.

A teoria da superioridade é a mais antiga teoria das três. É caracterizada pela hostilidade, malícia ou agressão. O propósito da teoria da superioridade é que nos fazer rirmos sobre as desgraças dos outros, e a piada ocorre às custa de outras pessoas e de se ver a si mesmo como superior ou triunfante. Gruner [5] vê a agressão como um componente fundamental no humor; ele salienta que não existe humor sem ele. Ele compara o humor a um jogo que envolve conflito e tensão, resultando em uma vitória para o vencedor e uma derrota para o perdedor. Billig [6] destaca a importância do humor e do ridículo como um elemento essencial da vida social.

A teoria da descontração afirma que o riso provem de uma libertação de energia nervosa. Ele concentra-se no lado físico do riso, especialmente em relação ao sistema nervoso [7].

A versão mais conhecida da teoria da descontração é a de Freud [8], que divide em piadas inofensivas e tendenciosas. Piadas inofensivas são abstratas e não têm alvo. Enquanto que piadas tendenciosas podem ser agressivas, obscenas, cí-

nicas ou céticas, atacando assim algo ou alguém. Piadas inocentes são gratificantes pois reúnem coisas improváveis, e sem sentido, porque nos permitem regressar [9].

A teoria de incongruência é a mais moderna e atualmente influente no estudo de humor e riso. Da perspectiva da teoria de incongruência, pessoas riem-se de coisas que são inesperadas e surpreendentes. A causa de riso em cada caso é a repentina percepção da incongruência ou ambiguidade. O humor depende do jogo de mensagens escondidas que são de repente reveladas de formas inesperadas.

Exemplos de oposições básicas consiste em normal/anormal, real/irreal, possível/impossível, e por aí em diante. Clarke [10] sugere que o processo de humor envolve juntar diferentes padrões de entrada de semântica, onde o humor é um tipo de recompensa para junção inovadora.

3. GAME DESIGN

Para o controlo da personagem, o jogador recorre ao teclado do dispositivo. Ao longo do jogo, iremos ter vários e diferentes níveis (universos), onde o humor varia em cada um deles.

Nível I (Super Mario): Neste universo iremos poder visitar o invulgar mundo do Mario e a sua busca por algo diferente, onde no início é aplicado Humor de Incongruência. Ao longo desta busca, Humor de Descontração é usado, de uma forma inesperada. Quando o Mario chega ao seu objetivo final, temos, mais uma vez, Humor de descontração. De remarcar que esta implementação tem um objetivo diferente da sequela original, isto para criar algum desfasamento do jogador em relação às memórias que possui sobre o mesmo. Neste nível as principais personagens utilizadas foi o Mario e o Goomba, entre outros elementos como as moedas mas com um propósito diferente. Os controlos necessários para este nível, são simplesmente as teclas direcionais do dispositivo onde o jogo está a correr.

Nível II (Dragon Ball): O tão conhecido mundo do Dragon Ball onde poderemos controlar Goku, o herói deste universo e com ajuda do seu amigo Krillin e o seu filho Gohan, combater o vilão Frieza. Ao longo do percurso, iremos inserir frases humorísticas, baseadas nos diálogos dos principais momentos de comédia, incorporados no anime pelos dobradores da SIC, presentes na tradução. Destes diálogos, irá ser usado, ao início, um que simboliza humor de descontração, de seguida, entre o Gohan e o Frieza irá ser usado humor de superioridade. Finalmente, perto de fim do nível do Dragon Ball, irá ser usado o humor de descontração outra vez. Contudo, também, teremos alguns momentos de tristeza incorporados na história do nível e que foram um pouco semelhantes à história original do Dragon Ball. Os controlos de movimento são iguais ao nível do Super Mario, mas ainda temos a tecla "A" para dar murros e pontapés, a tecla "S" para mandar Ki Blasts (tiros de energia) e a tecla D para se defender dos raios do Frieza (deve-se clicar na tecla D no momento em que o raio esteja quase a chegar ao Goku, para se poder fazer a defesa com sucesso). Não é possível se mover, nem lutar, durante o decorrer de eventos da história. Durante a batalha entre o Goku e o Frieza, não será possível fazer dano ao vilão, pois neste momento Frieza é bem mais poderoso que o Goku, contudo isso muda

quando o herói se transforma em Super Guerreiro. Mas essa batalha entre o transformado Goku e o Frieza fica para uma possível atualização.

Nível III (Cavaleiros do Zodíaco): Bem conhecida série de animação que conta a história de cavaleiros que têm o dever de proteger a princesa Atenas. Usamos maioritariamente humor de descontração e incongruência, deixando a mecânica de jogo o mais simples possível. A primeira cena é caracterizada em humor de descontração com o intuito de levar o jogo menos a sério, contém também incongruência por usamos as nossas vozes, o que provoca uma estranheza porque as vozes são usadas para ridicularizar um pouco com a imagem original das personagens. Há humor de superioridade na última batalha pois pusemos um arco-íris atrás da personagem com intenção de diminuir a masculinidade deste, devido a uma incerteza gerada pela série sobre o género da personagem. Para controlar a personagem principal são usadas as teclas direcionais para o movimentar e o botão "ctrl" para disparar bolas de energia. A segunda personagem "Shun" não dispara bolas de energia, mas inutiliza as rosas lançadas pelo inimigo.

4. GAME DEVELOPMENT

4.1 Game Engine



Figure 1: Construct 2

Para o motor de jogo, inicialmente, foi selecionado o igMaker [14][figura 1] que revelou ter uma complexidade alta, bem como algumas limitações. Visto isto, consideramos outros motores e escolhemos o Construct 2 [15]. A escolha deste software deveu-se essencialmente pelas capacidades da mesma, pela disponibilidade de suporte por parte dos desenvolvedores e pela comunidade que utiliza esta ferramenta, mas também porque permite desenvolver aplicações em HTML5, o que permite uma maior abrangência de dispositivos compatíveis.

4.2 Pictures/Sounds

No desenvolvimento deste jogo foi necessário utilizar diversos recursos, com especial ênfase para imagens e sons. Parte das imagens e sons utilizados foram produzidas pelos autores deste artigo, mas não foi possível proceder desta forma para todos os elementos, pelo que se teve de recorrer a diversos repositórios. Destes repositórios, destacam-se o *spriter-resource* [11] e o *spritedatabase* [12] para imagens, e o *themushroomkingdom* [16] e *kyutwo* [17] para sons.

Estes repositórios consistem, essencialmente, de recursos Fan Art ou então têm licenças freeware para fins não lucrativos.

Para a criação e manipulação das imagens utilizadas foi necessário utilizar diversas ferramentas, nomeadamente o *paint* que é disponibilizada no sistema operativo Windows bem como o *paint.net* [13]. Estas ferramentas revelaram-se importantes para diversas tarefas, como por exemplo, redimensionamento, corte, adição de efeitos e adição de transparências.

Para a gravação e manipulação dos sons foi utilizada a ferramenta *Audacity* [18].

As ferramentas utilizadas são softwares proprietários mas com versões gratuitas de utilização ou então são freeware.

4.3 Menu



Figure 2: Game menu

Na elaboração do menu [figura 2] foi simplesmente utilizado uma imagem como fundo e depois adicionou-se os restantes elementos, como o título e as imagens das principais personagens. Também se adicionou um elemento do tipo *Button* que, através de um evento *click*, redireciona inicia o jogo ao apresentar o primeiro *Layout*.

4.4 Characters

Na elaboração das personagens, numa fase inicial, foram criadas as diferentes animações [figura 3]. Para isso utilizou-se

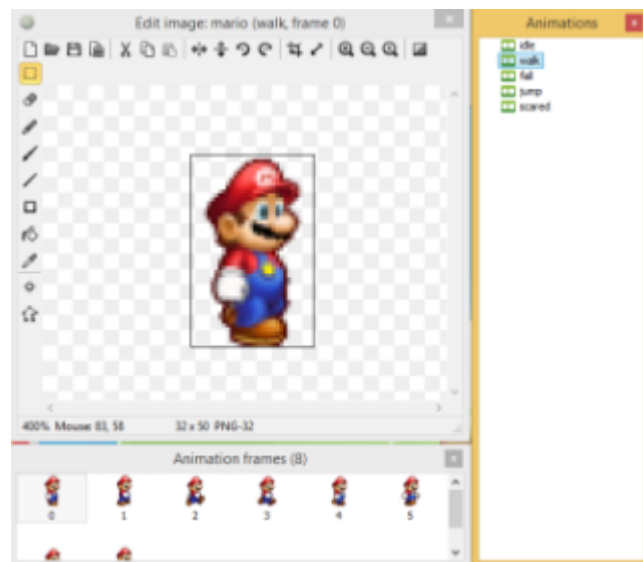


Figure 3: Personagem Mario

uma instância do objeto *Sprite* onde é possível definir sequências de frames para as diferentes animações.

De seguida, adicionou-se a esse objeto os *Behaviors* que permitem que ele se comporte como a personagem do jogo, nomeadamente o *Platform*, para definir os movimentos básicos como andar e saltar, e o *ScrollTo* para que a câmara siga sempre a personagem.

Por ultimo, acrescentou-se as variáveis associadas à personagem como a *health pull* e o controlo de checkpoints.

Este processo foi utilizado de uma maneira semelhante para todas as personagens, incluindo os adversários, mas também para os elementos que contenham animações em que a principal diferença é a não utilização do *Behavior ScrollTo*.

4.5 Scene

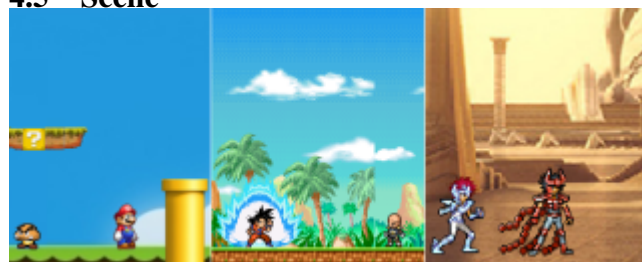


Figure 4: Cenários

Para criar cada cenário [figura 4] foi utilizado diferentes *Layout's* e dentro destes, separou-se a distribuição dos elementos por *Layers* para definir uma correta sobreposição destes.

Em cada cenário foram utilizados diferentes elementos, com diferentes movimentos ou propósitos, o que refletiu-se essencialmente na escolha dos *Behaviors* de cada elemento. Estes variaram desde *Bullet* para objetos com movimentos

lineares, Custom Movement para definir movimentos mais complexos e Persist para garantir que um dado elemento mantenha o seu estado durante a transição entre os diferentes Layouts.

Associado ao cenário, também foi criado um objeto do tipo dicionário para ser possível guardar as variáveis para controlo de elementos globais ao projeto, como por exemplo, a quantidade de pontos que o jogador adquiriu durante o jogo.

4.6 Game Events

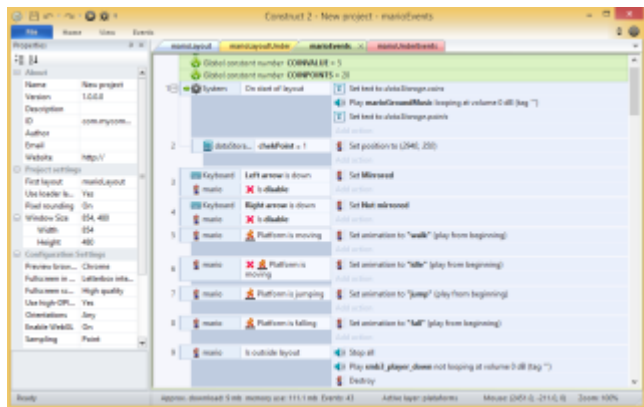


Figure 5: Eventos e ações

Para o correto funcionamento do jogo, foi necessário definir eventos e respetivas ações [figura 5]. Estes eventos foram necessários para definir diversos acontecimentos, desde a troca de animações das personagens, condições de vitória ou derrota, movimentação dos adversários e até troca de Layout's.

Os eventos consistem, de uma forma geral, na deteção de colisões entre objetos, deteção de teclas pressionadas e na comparação do posicionamento dos objetos em relação ao Layout.

5. RESULTS

Neste projeto definimos três etapas a desenvolver: criação do guião humorístico, implementação da mecânica de jogo e implementação do guião no jogo. O guião humorístico foi testado por dois grupos de pessoas. O grupo A é constituído por quatro pessoas com idades entre os 20 e os 30 anos que consideramos o nosso publico-alvo. E o outro grupo, grupo B, é constituído por três pessoas com idades entre os 35 e os 45 anos. Ambos os grupos reconheceram o teor humorístico do guião, embora só o grupo A tenha um completo conhecimento das personagens contidas nos jogos, logo não entenderam as piadas específicas desses universos. Notamos que de forma geral todo o tipo de humor foi aceite, embora o humor por superioridade não tenha sido bem aceite pelo segundo grupo por achar um pouco agressivo ou infantil.

A segunda componente que quisemos avaliar é o nível de balanceamento entre humor e a mecânica de jogo. De um grupo (grupo C) de seis pessoas que estão num intervalo de idades que se incluem no nosso publico-alvo, as opiniões divergiram um pouco mas notou-se uma tendência a gostar mais do nível II (Dragon Ball).

Temos que referir que cada nível do jogo foi desenvolvido em projetos diferentes, com o propósito de poderem ser produzidos em simultâneo, para assim agilizar a produção do prototipo. Este procedimento revelou-se produtivo mas com uma consequência: o protótipo final teve de continuar em três projetos diferentes, um para cada nível desenvolvido. Este facto deve-se a uma limitação do motor de jogo selecionado, que não permite fazer a unificação de projetos.

6. CONCLUSION

Podemos concluir que as personagens foram bem escolhidas porque mesmo o grupo B sabia identifica-las. Com a validação que tivemos desta avaliação à escolha dos personagens, podemos dizer que maximizamos a componente humorística em geral pois o facto dos jogadores estarem familiarizados com os universos das personagens usadas, as piadas foram mais facilmente entendidas e ficando assim com um potencial humorístico maior.

O tipo de humor mais aconselhado foi o humor por superioridade pois foi o mais bem aceite no geral.

Do grupo C podemos constatar que o balanceamento igual da mecânica de jogo com humor do jogo do Dragon Ball foi o que reuniu maior unicidade entre os seus constituintes. O terceiro nível (Cavaleiros do zodiaco) provou que um exagero na componente de humor torna o jogo cansativo pois após jogar uma vez o nível perder o interesse embora tenha divertido os jogadores.

7. REFERENCES

- [1] Why and When 'Laughing out Loud' in Game Playing, 3rd International Workshop on Computational Humor, 8 June 2012, Amsterdam, the Netherlands
- [2] A Review of Humor for Computer Games: Play, Laugh and More, Claire Dormann and Robert Biddle, 2 August 2009
- [3] <https://www.scirra.com/construct2>
- [4] Software Totals, Best Selling Video Games, Game Sales, Million Sellers, Top Selling - VGChartz, <http://www.vgchartz.com/gamedb/>
- [5] Gruner, C., 1997. The Game of Humor: A Comprehensive Theory of Why We Laugh. New Brunswick: Transaction Publishers.
- [6] Billig, M. 2005. Laughter and ridicule: Towards a social critique of humor. Thousand Oaks, CA: Sage.
- [7] Morreall, J., 2009. Comic Relief: A Comprehensive Philosophy of Humor. Oxford: Wiley-Blackwell.
- [8] Freud, S., 1905. Vitsi ja sen yhteys piilotajuntaan [Der Witz un seine Beziehung zum Unbewussten]. Translated from the German by Mirja Rutanen. Juva: Love Kirjat, 1983.
- [9] Berger, A. A. 1993. An anatomy of humor. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.
- [10] Clarke, A. 2008. The pattern recognition theory of humor: An outline. Cumbria: Pyrrhic House.
- [11] <http://www.spritters-resource.com/>
- [12] <http://spritdatabase.net/>
- [13] <http://www.getpaint.net/>
- [14] <http://www.rpgmakerweb.com/products/programs/ig-maker>

- [15] <https://www.scirra.com/construct2>
- [16] <http://www.themushroomkingdom.net/>
- [17] <http://www.kyutwo.com/>
- [18] <http://audacity.sourceforge.net/>