

## **PDF Sobre Tomada de Decisão**

**Eduardo Vascurado**

Obrigado por confiar a mim seu aprendizado sobre tomada de decisão, seja ele direcionado a fortnite ou não. Nesse arquivo, foi utilizado a escolha de drop no fortnite como exemplo, além de alguns detalhes a mais, o que pode te capacitar a fazer uma otimização de drop como eu mesmo faço. Mas também, vai te ensinar a entender a linha de raciocínio sobre tomadas de decisão baseado no estudo das aulas de Administração da Faculdade Anhembí Morumbi, cujo conteúdo foi cedido a mim através de um aluno (@sucotuco no twitter).

Agradeço se for mantido a confidencialidade apenas entre os pagantes pelo arquivo, a divulgação dele prejudica o meu trabalho e esforço para sua evolução, então por favor, NÃO

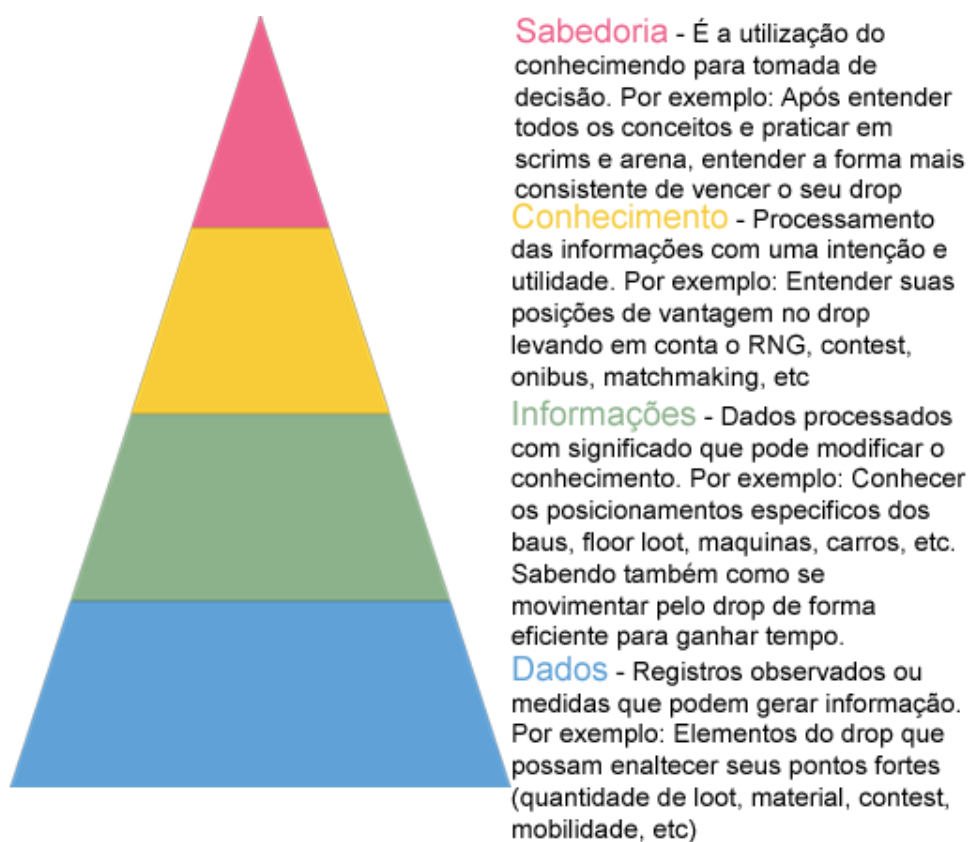
COMPARTILHEM ESTE ARQUIVO.

## TOMADA DE DECISÃO (Drop)

Para começar esse estudo, primeiro você precisa entender as etapas do processo decisório. São elas - Dados, Informações, Conhecimento e Sabedoria

Uma decisão pode fazer total diferença, quanto mais informações, mais assertivo será sua decisão, se a decisão me trouxe coisas positivas, a decisão foi boa.

Vamos utilizar o processo de escolha e otimização de drop como exemplo para explicar esse conceito:



Para aprofundar mais detalhadamente, seguem explicações com imagens.

## Dados:



Ao observar o mapa como um todo em sites como o [fortnite.gg](https://fortnite.gg), você já consegue pegar dados iniciais para saber o que cada drop pode lhe propor, como floor loot, baús, baús de suporte, caixas de frutas, etc.

Ainda assim, isso não é o suficiente para um dado inicial, então é importante ver outros detalhes, como a mobilidade e o contest

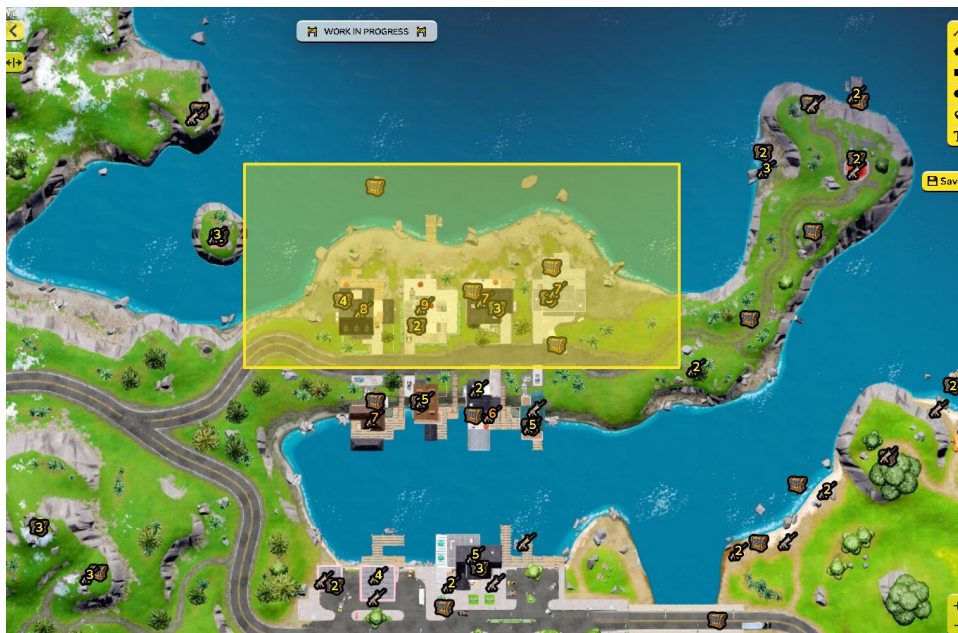


Nos metas atuais, os carros são uma grande base de mobilidade do jogo, então se seu drop não possuir um carro, é necessário saber reconhecer rotações para cada tipo de safe e matchmaking em que você pode conseguir carros fora do seu drop.





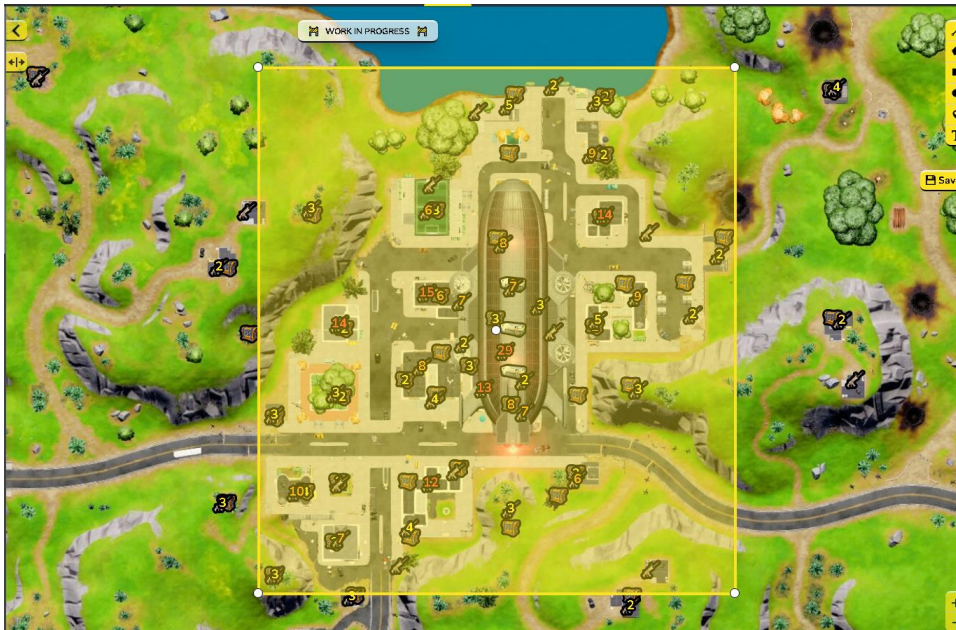
Drops que possuem muita quantidade de loot, rotações, material, etc, tendem a ser mais congestionados e contestados, então é bom reconhecer que são drops onde você acaba enfrentando mais oponentes do que outros. O que pode ser muito prejudicial em partidas importantes onde você não pode desperdiçar tempo morrendo no drop, ou sendo uma ultima partida e não fazendo nenhuma pontuação.



Drops como a parte traseira de toada, te proporcionam menos loot, porém suprem uma necessidade maior de material, tendo pontos de farm onde o “acerto critico” te permite pegar 25+ por picaretada. Sendo assim, abre um espaço maior para fightar e expandir loot em outros lugares, maximizando seu material com muita velocidade. Levando em conta que jogadores que não optarem por tal opção, podem ter mais loot, porém com a falta de material, te proporciona uma vantagem maior ofensiva (consegue encontrar mais pixel em uma build fight) e uma vantagem maior defensiva (consegue fazer a expansão de box 4x4 e se manter com uma quantidade de material considerável).

Então drops com esse tipo de vantagem/benefícios, são mais vantajosos para acumular loot e material no começo de partida, sem forçar fights, o que te permite expandir em outras regiões e pegar mais informação sobre o mapa, recomendado para jogadores que buscam ter uma postura mais “segura” dentro de partida, o que não é tão recompensador, mas te proporciona consistência no começo da partida.





Entretanto, drops como Torres Tortas, são o completo oposto, tendo poucos pontos onde você consegue maximizar rápido o seu material, porém te entregando uma grande quantidade de loot. Levando em consideração que sua tendência é estar frequentemente movimentada, lhe faz correr um risco muito maior que outros drops, porém você pode ser mais recompensado no começo da partida, tanto em pontuação nas eliminações, como com a possibilidade de encontrar armas de maiores raridades, mais curas e mais movimentação (pads, carro, etc)

Levando em consideração os fatores apresentados, esse é o tipo de análise de dados que você precisará fazer para escolher o seu drop, baseado no seu estilo de jogo e os benefícios que você consegue tirar de cada drop diante do meta.

Por exemplo: Um jogador mais defensivo, que não tem uma fight muito boa, porém é bem objetivo e consegue fazer boas rotações, optaria por drops onde ele evita o 50/50, consegue maximizar o material com tranquilidade e permite buscar algum acréscimo de loot durante a rotação da primeira safe



Acampamento do abraço é um ótimo exemplo, pois existem espaços diferentes do drop onde você consegue separar e não cair diretamente numa briga, tendo carros como mobilidade e opções como a caverna (Drop com uma quantidade muito grande de loot, então sempre sobra), splits próximos (onde pode não ter caído ninguém, te permitindo maximizar seu loot) e bosque (Que possui diversos recursos distribuídos através de máquinas de venda, floor loot, coolers, etc)



## Informações:

Depois desse processo inicial, ao escolher um drop, agora você precisa conhecer os detalhes mais específicos dele e encontrar formas de maximizar sua vantagem em menos tempo.



Como por exemplo na região de santuário, analisando qual o melhor ponto para se glidar (cair diretamente), para conseguir loot.



The screenshot displays a first-person view of a futuristic, blue-toned interior. Red bounding boxes are drawn around several objects: a large dark structure on the left, a small yellow object on a table in the center, a blue machine on the right, and a green crate in the foreground. The game's UI is visible, including a top status bar with a timer 'TEMPESTADE FORMANDO-SE EM 41 s', a bottom control bar with icons for zoom, altitude, position, and velocity, and a mini-map in the bottom right corner.

Como por exemplo aqui, onde possuí uma pedra com ponto crítico de 30+ e um floor loot ao lado.





Lembrando sempre que é importante manter uma movimentação linear, mesmo que tenha algum loot mais atrativo em outra posição, se mantenha fazendo uma rota linear para não atrasar e demorar mais na sua movimentação (a menos que tenha um contest direto e você precise disso para sobreviver) (Mas por exemplo, se tivesse um pad na esquerda, se manteria indo pela direita, farmando, pegando o loot daquele lado para depois pegar o pad, o loot não vai sair dali, então é importante ser regrado com esse detalhe)



A partir disso, você cria a opção de expandir seu loot na outra região (que pode estar contestada) e assim pegando informação cedo, pode decidir como ampliar a sua vantagem baseado no seu rng do loot.





Lembre-se sempre de manter um padrão de movimentação e ter planos secundários a disposição, pois tomar decisões novas com muita frequência pode te causar fadiga (comentado no fim do arquivo)

Como por exemplo, ter rotas secundárias de loot path:





Quanto mais detalhada a informação, mais prática é a execução.



## Conhecimento:

Essa é a parte onde entra a maior e mais comum dificuldade de todos, que é avaliar como você vai usar todas as questões anteriores em cada partida e em cada tipo de partida. Porém, a resposta permanece simples, existem diversos cenários possíveis e você nunca vai estar preparado para todos, mas você precisa entender onde consegue tirar a maior vantagem e o que vai valer mais a pena.

Por exemplo:

Em um drop como esse split entre minas e toada, suas rotações padrões vão variar com a informação que você pega enquanto glida e a informação que você consegue obter enquanto pega seu loot base inicial



Sabendo que apesar de possuir uma rota padrão, você tem opções caso não haja contest em certos pontos, assim como se obter um loot muito forte inicialmente, pode aproveitar da vantagem de informação para eliminar oponentes. Critérios que você terá estabelecido na sua mente antes mesmo de entrar na partida.





Em relação a esse drop em específico, ele possui um ponto fraco em relação a tipos de ônibus, como esse posicionamento (linha amarela), em que você tem uma grande desvantagem, pois um jogador pode cair em cima da montanha e fazer com que você seja eliminado antes mesmo de chegar ao chão, o que já muda o seu padrão de coleta de informação e já diminui suas opções sobre como expandir seu loot. Por isso sendo necessário o entendimento de áreas ("x" vermelho) onde você não deve cruzar enquanto glida e deve evitar passar a todo custo.

Então para cada drop, você precisa analisar os fatores internos e externos a ele para ter o melhor planejamento e tomar as decisões com mais agilidade, conseguindo encontrar a melhor resposta com o menor desgaste.

## **Sabedoria:**

A partir de todo esse estudo e planejamento entra a prática. Para obter os melhores resultados e alcançar a sabedoria, é necessário executar todos os planejamentos e colher resultados sobre eles (pode utilizar resultado de arena, scrims e campeonatos como base, porém é importante entender a diferença de qualidade dos oponentes em cada um desses meios).

Caso encontre resultados negativos, utilizar a regra dos “dois porquês”.

Sendo o primeiro porquê a pergunta: “Por que isso deu errado?” (lembrando de ser justo com os fatores, olhando pro rng, seu desempenho mecânico, etc)

E o segundo: “Por que isso seria bom?” (Entendendo os pontos positivos de uma decisão que pode ser arriscada)

Com essas duas perguntas, você consegue chegar no resultado se aquela decisão vale a pena ou não, para quando houver situações similares, não precisar questionar a si mesmo o valor da sua decisão.

Da mesma forma que você usará esses passos para chegar nas melhores decisões sobre o drop, pode utilizar a mesma linha de raciocínio para qualquer ação dentro do jogo, assim sempre usando a lógica da tomada de decisão, para obter os melhores resultados e alcançar a maior consistência possível.

## **Tópico secundário**

Lista de prioridades para tomada de decisão em uma fight no drop:

1 – Armas (Caso leve um 50/50, você sempre terá como reagir, então é importante pegar pontos onde possuem 2 ou mais possibilidades para pegar um floor loot/bau)

2 – Shields (Caso o oponente venha muito rápido para cima, ainda será um 50/50, porém já com shield, sua vantagem na troca direta é maior, então você tem mais chances de vencer)

3 – Material (Da mesma forma que as 2 primeiras prioridades, isso te proporciona uma maior vantagem para fight, te permitindo ganhar mais espaço e encontrar melhores ângulos)

4 – Mobilidade/utilidade (Já sai da questão de fight, aqui são itens que irão te proporcionar um bom endgame/midgame)

É importante saber reagir a cada tipo de drop, lembrando de evitar pular a lista de prioridades quando tiver uma possível fight a caminho, lembrando que o material apesar de ser o 3º item da lista, é essencial para uma melhor expansão de loot, então se por exemplo, em uma área como no print abaixo, você não encontra shield, é importante pegar o material (pedras com ponto critico de 30+) antes de fazer este caminho, para se manter protegido e não entregar ao inimigo a informação sobre sua falta de shield.





### Questões importantes:

Paralisia – Quando há uma decisão que envolve muitas pessoas, pode haver a paralisia. O que acontece em campeonatos duo, trio e squad, onde falta confiança sobre o IGL e o planejamento não está alinhado entre os jogadores, o que causa tomadas de decisão precipitadas ou até a não tomada de decisão.

Fadiga – Quando tomam tantas decisões pequenas que se cansam, pode acontecer a fadiga do processo decisório, ou seja, como a carga de tomada de decisão é muito grande devido ao rng envolvido de cada partida, quanto maior o seu planejamento detalhado sobre pequenas decisões, como ponto de drop, lootpath, etc, menos cansativo se torna. Deixando um espaço maior para pensar apenas nas variáveis fora do seu controle, como movimentações de adversários.

Fonte: Anhembi Morumbi (Curso de ADM)