

QUESTÕES DE MÚLTIPLA ESCOLHA

- 1: Qual é a sua categoria de experiência em jogos competitivos em geral?

- Iniciante: Começou recentemente, menos de 3 meses jogando com regularidade. (3)
- Intermediário: Joga regularmente faz mais de 3 meses mas menos de um ano. (2)
- Estabelecido: Joga regularmente faz mais de um ano, não participa em torneios/ligas. (42)
- Competitivo/Profissional: Participação ativa na comunidade, torneios ou ligas. (16)
- Outros: (0)

- 2: Como considera seu próprio nível de jogo em Street Fighter 6 especificamente?

- Novato: Começando agora, menos de 20 horas de jogo. (4)
- Casual: Joga ocasionalmente, entendendo os fundamentos, ao redor de 20 a 150 horas. (9)
- Veterano: Joga regularmente, pesquisa e treina estratégias e técnicas avançadas, +150 horas. (39)
- Competitivo/Profissional: Participação ativa na comunidade, torneios ou ligas. (6)
- Conheço o jogo, mas ainda não joguei SF6, apenas outros jogos de luta. (4)
- Não jogo jogos do gênero. (0)
- Outros: (1)

- 3: Em sua experiência pessoal, como você avalia o nível de complexidade geral de Street Fighter 6? (Em questão de jogabilidade, aprendizado, estratégias e execução de comandos.)

- Muito Baixa. (O jogo é muito simples) (4)
- Baixa. (5)

-Moderada. (Neutro) (28)

-Alta.(20)

-Muito Alta. (O jogo é extremamente complexo) (6)

- 4: Qual o seu nível de satisfação com Street Fighter 6 como um título competitivo atualmente? (Em comparação com outros jogos do gênero ou outros jogos competitivos em geral, até mesmo de outros gêneros como Shooters, Estatégia, MOBAs, etc.)

-Totalmente Insatisfeito, não consigo pensar em elementos que me agradam. (4)

-Insatisfeito, certos elementos do jogo me agradam. (6)

-Neutro. (6)

-Satisfeito, há elementos do jogo que poderiam melhorar. (40)

-Totalmente Satisfeito, não consigo pensar em elementos que me desagradam. (7)

- 5: Quais são suas opiniões sobre Street Fighter 6 como um jogo competitivo no cenário atual (balanceamento, mecânicas, acessibilidade, facilidade de integração na competitividade)?

(dissertativa)

- 6: Em geral, você concorda com a estrutura e os fatores listados na Tabela de Complexidade apresentada?

-Discordo Totalmente (3)

-Discordo Parcialmente (10)

-Neutro (Não concordo nem discordo) (11)

-Concordo Parcialmente (30)

-Concordo Totalmente (9)

- 7: A Tabela de Complexidade proposta captura de forma eficaz os principais desafios que um jogador enfrenta ao tentar dominar o SF6?

-Extremamente Ineficaz (3)

-Parcialmente Ineficaz (9)

-Neutro (5)

-Parcialmente Eficaz (28)

-Extremamente Eficaz (18)

- 8: Caso concordou com a eficácia da tabela, quais seriam suas sugestões mais importantes para alteração, melhoria ou balanceamento do jogo, focando nos fatores que identificamos?

(dissertiva)

- 9: Caso discordou com a eficácia da tabela, qual fator de complexidade foi negligenciado ou superestimado na nossa análise? O que você faria diferente?

(dissertiva)

QUESTÕES DISSERTIVAS

Observação: Algumas respostas fazem mais de um ponto, logo somando todos os pontos, encontra-se um número maior que o número de respostas.

QUESTÃO 5: QUAIS SÃO SUAS OPINIÕES SOBRE STREET FIGHTER 6 COMO UM JOGO COMPETITIVO NO CENÁRIO ATUAL (BALANCEAMENTO, MECÂNICAS, ACESSIBILIDADE, FACILIDADE DE INTEGRAÇÃO NA COMPETITIVIDADE)?

(17) Opinião positiva sobre balanceamento.

(9) Op. positiva sobre mecânicas.

- (18) Op. positiva sobre acessibilidade.
- (11) Op. positiva sobre integração na competitividade.
- (6) Op. positiva geral
- (8) Op. neutra sobre balanceamento.
- (7) Op. neutra sobre mecânicas.
- (2) Op. neutra sobre acessibilidade.
- (5) Op. neutra sobre integração na competitividade.
- (1) Op. neutra geral.
- (8) Op. negativa sobre balanceamento.
- (16) Op. negativa sobre mecânicas.
- (2) Op. negativa sobre acessibilidade.
- (6) Op. negativa sobre integração na competitividade.
- (1) Op. neutra geral.

QUESTÕES 8 E 9:

Não é possível contabilizar as respostas pelos pontos realizados, porém alguns pontos podem ser abstraídos:

- O formato da tabela causou muitas respostas que concordam com ela a discordarem por não entenderem o que foi apontado e analisado.
- Balanceamentos infrequentes, o que causa demoras a consertarem problemas.
- Mecânicas universais são prevalecentes demais, causando personagens a se sentirem homogenizados.
- Balanceamento entre recompensa e risco causam os jogadores a se sentirem obrigados a jogarem com estratégias ofensivas utilizando o sistema Drive, que compõem as mecânicas universais.
- A interação entre o sistema Drive e os golpes personagens causam um peso aumentado em golpes e combinações específicas, o que causa o jogo ficar imprevisível.

- Tutoriais falham em explicar mecânicas essenciais, obrigando jogadores que desejam se aprofundar a procurarem guias fora do ambiente do jogo.
- Pela quantidade de ambiguidade em situações neutras, as interações de “Pedra-Papel-Tesoura” apresentam um desbalanceamento de risco e recompensa frustrante.

RESPOSTAS INDIVIDUAIS

Por motivos de privacidade dos respondentes, não serão disponibilizadas publicamente as respostas completas, apenas os pontos analisados.

Legenda:

primeiro número: Número da questão

letra (B ou E): Brasileiro ou Estrangeiro

segundo número: Pessoa que respondeu

porções em colchetes [como essa]: conclusão que cheguei ao ler a resposta.

QUESTÃO 5:

- 5.B.1:

-Opinião positiva sobre SF6 comparado a outros jogos do gênero, do controle "Moderno", e da acessibilidade.

- 5.B.2:

-Opinião positiva sobre controle "Moderno", para jogabilidade e para acessibilidade.

-Aponta jogos de luta como gênero mais importante do arquétipo competitivo.

- 5.B.3:

-Opinião positiva sobre aprendizado, experiência de novos jogadores, controle "Moderno", e acessibilidade.

- 5.B.4:

-Vazio.

- 5.B.5:

-Vazio.

- 5.B.6:

-Opinião positiva sobre balanceamento, acessibilidade, experiência de novos jogadores, controle "Moderno", e Netcode permitindo torneios online.

-Opinião negativa sobre Throw Loop.

- 5.B.7:

-Opinião que exige pouca execução para a complexidade dos combos.

-Opinião positiva sobre acessibilidade, modo treino, tutorial de personagens, controle "Moderno",

-Opinião negativa sobre balanceamento (personagens fracos demais),

-Opinião positiva sobre restante do balanceamento, sobre acessibilidade do cenário competitivo pelos campeonatos dentro do jogo que são online.

- 5.B.8:

-Opinião negativa sobre sistema universal entre personagens (Sistema "Drive")

- 5.B.9:

-Opinião positiva sobre balanceamento, sobre mecânicas fáceis de dominar, sobre acessibilidade para pessoas com necessidades,

-Opinião que jogos de luta ainda são pequenos demais no cenário competitivo geral.

- 5.B.10:

-Opinião neutra sobre balanceamento, porém diz ser adequado para o nível de habilidade dos jogadores

- 5.B.11:

-Opinião negativa sobre o jogo inteiro.

- 5.B.12:

-Opinião neutra sobre o jogo.

-Diz serem necessárias as mudanças que SF6 implementou.

- 5.B.13:

-Opinião positiva sobre aprendizado, sobre progressão, e sobre modo single-player para jogadores novos.

- 5.B.14:

-Opinião positiva sobre progressão pelo modo que o ranking é organizado.

-Diz que certas mecânicas foram feitas para aumentar o público alvo, como Drive Parry, Drive Impact e controle "Moderno".

-Opinião negativa sobre controle "Moderno" por afetar negativamente e demasiadamente o "jogo neutro", por causar variação estratégica que não adiciona profundidade, pelo efeito negativo na fantasia do personagem jogado e no loop de jogatina, por diminuir o ritmo do jogo diminuindo a efetividade de estratégias agressivas e diminuindo a interação com o oponente,

-Apesar disso ainda diz que a ideia de controle "Moderno" é positiva e poderia substituir o controle "Clássico"

-Opinião negativa sobre os riscos e recompensas advindos das ramificações de situações.

-Opinião negativa sobre diversão do jogo em níveis mais altos por conta de "mesmice".

-Opinião positiva sobre diversão do jogo nos outros níveis.

- 5.B.15:

-Opinião neutra sobre balanceamento.

-Opinião negativa, diz que a jogabilidade é satisfatória apenas em níveis mais altos por conta das mecânicas novas serem chatas e frustrantes para jogadores iniciantes e intermediários.

- 5.B.16:

-Opinião positiva sobre o jogo em geral e sobre balanceamento. Opinião positiva sobre a comunidade.

-Opinião negativa pelo tempo demaisado entre mudanças grandes, sobre a organização do torneio mundial pelo Brasil ter perdido uma vaga e outros países também. Opinião negativa sobre estrutura de jogabilidade universal entre personagens ser frustrante para jogadores e espectadores.

- 5.B.17:

-Opinião positiva geral, e sobre acessibilidade

- 5.B.18:

-Opinião positiva sobre experiência de novos jogadores, progressão, torneios online e integração com o cenário competitivo.

- 5.B.19:

-Opinião positiva sobre balanceamento em níveis mais baixos e intermediários, e sobre sistemas universais equalizando jogadores, sobre a integração dos jogadores no cenário competitivo e na comunidade, e sobre a acessibilidade.

-Opinião negativa sobre risco/recompensa da jogabilidade por conta das ramificações de situações advindas da grande quantidade de opções de baixo risco e alta recompensa.

- 5.B.20:

-Opinião positiva sobre competitividade, mecânicas, personagens.

-Opinião neutra sobre balanceamento.

-Opinião positiva mas com ressalvas do sistema Drive, dizendo que Drive Rush e Drive Impact são fortes e afetam negativamente quando um jogador utiliza com muita frequência.

- 5.B.21:

-Opinião negativa sobre acessibilidade de jogos de luta em geral para novatos

-Opinião negativa sobre aprendizado ser rápido demais em jogos de luta, gerando um "META".

- 5.B.22:

-Opinião positiva sobre o jogo em geral.

-Ressalvas sobre mecânicas inconsistentes, pede mudanças para algumas ramificações de situações adicionando mais recompensas em certas ferramentas.

- 5.B.23:

-Opinião levemente positiva sobre balanceamento.

-Opinião negativa sobre aprendizado e progressão, sugerindo que é demorado demais, e negativa sobre o aprendizado por ser difícil encontrar guias adequados.

- 5.B.24:

-Opinião positiva sobre personagens presentes no jogo base e sobre Netcode.

-Opinião negativa sobre personagens lançados, sugerindo que impactam demais o META do jogo.

- 5.B.25:

-Vazio.

- 5.B.26:

-Opinião negativa sobre balanceamento por conta de inatividade da Capcom.

-Apontou outro jogo de luta (2XKO) e sugere que irá "roubar" boa parte da comunidade por ter balanceamentos mais frequentes.

- 5.B.27:

-Opinião positiva sobre balanceamento por conta de dano alto, acessibilidade de mecânicas universais equalizando os jogadores.

-Ressalvas sobre volatilidade advinda do poder das mecânicas universais, podendo tornar o jogo muito monótono ou imprevisível demais, além de equalizar demais o plano de jogo de personagens diferentes.

- 5.B.28:

-Opinião negativa sobre frequência de atualização do jogo.

- 5.B.29:

-Opinião levemente positiva sobre adições do SF6.

- 5.B.30:

-Opinião positiva sobre balanceamento mas com ressalvas.

-Ressalvas sobre opções com pouco risco e alta recompensa serem prevalentes demais (Drive rush, e Drive Parry).

- 5.B.31:

-Opinião positiva geral do jogo, sobre experiência de jogadores novos.

-Opinião negativa sobre balanceamentos infrequentes, aponta que afeta negativamente jogatina competitiva e de alto nível.

- 5.B.32:

-Opinião neutra sobre competitividade.

-Opinião positiva sobre balanceamento entre personagens.

-Opinião negativa sobre throw loop.

- 5.B.33:

-Vazia.

- 5.E.1:

-Opinião levemente positiva geral.

- 5.E.2:

-Opinião positiva sobre balanceamento, sobre controle "Moderno" e "Clássico".

- 5.E.3:

-Opinião negativa sobre mecânicas em geral e mais especificamente o sistema Drive.

-Opinião positiva sobre experiência de novos jogadores.

- 5.E.4:

-Opinião positiva geral, mas com ressalva de mecânicas universais, apontando que poderiam ser ajustadas.

- 5.E.5:

-Opinião positiva sobre balanceamento e acessibilidade.

-Opinião negativa sobre variedade, pedindo mais risco ou dificuldade em combos otimizados.

- 5.E.6:

-Opinião positiva sobre balanceamento, aprendizado e progressão.

- 5.E.7:

-Opinião negativa sobre risco/recompensa de Drive Rush, e falta de precisão necessária para certos golpes.

- 5.E.8:

-Opinião negativa sobre plano de jogo de diferentes personagens serem semelhantes demais.

- 5.E.9:

-Opinião negativa com ressalvas sobre o incentivo de jogatina agressiva do jogo, porém as mecânicas universais ajudam a remediar esse problema com opções defensivas advindas do Drive Parry.

-Opinião positiva sobre incentivo dos jogadores a encontrarem estratégias novas e inconvencionais (jogatina emergente), exemplificando o combo não-intencional do personagem Ed que foi apenas ajustado, quando outros desenvolvedores poderiam ter completamente removido. Opinião positiva sobre resolução de problemas de formas criativas, que agradam a comunidade, como os "nerfs" por via de aumentar a complexidade necessária para opções mais fortes (Drive Parry).

- 5.E.10:

-Opinião positiva sobre balanceamento comparado a jogos anteriores da série, e sobre o balanceamento dos riscos/recompensas de cada personagem, apontando que jogos anteriores tinham um excesso de golpes "inúteis" por terem alto risco e baixa recompensa.

- 5.E.11:

-Opinião positiva em comparação com outros jogos.

- 5.E.12:

-Opinião positiva sobre balanceamento, mecânicas com complexidade adequada, acessibilidade com exemplo do jogador cego Blind Warrior Sven, e sobre integração do jogador no cenário competitivo. Com ressalvas sobre recompensas do modo de jogo Ranqueado.

- 5.E.13:

-Opinião negativa sobre homogenização de jogatina, jogo neutro excessivamente simplificado, situações de Pedra-Papel-Tesoura repetitivas, execução fácil demais, tomada de decisões, e opções desestabilizadoras.

- 5.E.14:

-Opinião positiva mas com ressalvas de balanceamento, por conta de opções e mudanças inconsistentes entre personagens.

-Opinião positiva sobre acessibilidade por conta do controle "Moderno", mas aponta que o estigma associado com a ferramenta machuca o cenário.

- 5.E.15:

- Opina que o jogo é simples e fácil de começar, porém intimidador para jogadores novos.

- 5.E.16:

-Opinião negativa sobre personagens diferentes terem jogatina semelhante demais, porém facilita trocar de personagem por conta das mecânicas universais. Aponta que há dessincronia entre conteúdo de jogo e torneios. Sugere que o formato de "melhor de 3 partidas" é curto demais.

- 5.E.17:

-Opinião levemente negativa que pequenos ajustes devem ser feitos para alguns personagens e que deveria haver mais acessibilidade.

- 5.E.18:

-Opinião positiva geral mas com ressalva do cenário competitivo.

- 5.E.19:

-Opinião levemente negativa sobre balanceamento por ser cauteloso demais com as mudanças, sobre o número excessivo de mecânicas poderosas demais que diminuem a expressão do jogador, sobre homogenização de personagens.

-Opina que é impossível comparar MOBAs com Jogos de Luta por conta do aspecto de time, que adiciona a complexidade estratégica pelo número de jogadores.

- 5.E.20:

-Opinião positiva sobre balanceamento, sobre acessibilidade advinda do controle "Moderno" e do modo single-player, e opina ser o melhor jogo para integração no cenário competitivo por conta do controle "Moderno" e pela base saudável de jogadores.

-Opinião negativa sobre mecânicas universais serem presentes demais nas estratégias dos personagens, o que reduz a individualidade de cada personagem.

- 5.E.21:

-Opinião positiva sobre acessibilidade, sobre experiência de novos jogadores advindo do controle "Moderno" e do modo single-player. Opinião positiva sobre o balanceamento por todos os personagens aparentarem fortes.

-Opinião positiva mas com ressalvas das mecânicas universais, ressalvas na funcionalidade de Drive Rush. Opina ser bom as mecânicas universais funcionarem como um equalizador mas que personagens ainda precisam serem únicos, porém isso aparenta estar sendo resolvido nos últimos personagens lançados.

-Opina necessitar de mais variedade de personagens e modos de utilizar o sistema Drive.

- 5.E.22:

-Aponta que personagens tem os mesmos planos de jogo.

-Opinião negativa sobre integração em competitividade por não haver outra alternativa além de desafiar jogadores veteranos.

- 5.E.23:

-Opinião positiva geral do jogo.

- 5.E.24:

-Opinião negativa sobre mecânicas do jogo conflitarem entre si.

- 5.E.25:

-Opinião negativa sobre facilidade excessiva, mecânicas desinteressantes, situações de Pedra-Papel-Tesoura forçadas, e personagens homogenizados.

- 5.E.26:

-Opinião negativa sobre o jogo ser acessível demais para jogadores novos e sobre opções ofensivas fáceis de aprender mas que requerem defesa difícil de aprender.

- 5.E.27:

-Opinião positiva sobre balanceamento mas com ressalvas em "certas áreas".

- 5.E.28:

-Opinião positiva sobre balanceamento e acessibilidade.

-Opinião positiva mas com ressalvas sobre mecânicas que apesar de serem satisfatórias na jogatina e para espectadores, poderiam receber mais alguns ajustes.

- 5.E.29:

-Opinião positiva geral.

-Opinião negativa sobre ramificações de situações homogenizadas demais, o que retira a individualidade de jogadores e personagens.

- 5.E.30:

-Opinião positiva sobre balanceamento, especificamente sobre personagens recentemente lançados por serem mais únicos, mais especificamente a personagem mais recente que oferece opções de risco mais alto e recompensas mais altas.

QUESTÕES 8 E 9:

- 8.B.1:

-Vazia.

- 9.B.1:

-Vazia.

- 8.B.2:

-Opina que desenvolvedores deveriam estudar os jogadores e os jogos na prática para balancear melhor o jogo.

- 9.B.2:

-Opina que deveria haver um foco maior em balanceamentos frequentes, correção de bugs e integração de novos jogadores na comunidade.

- 8.B.3:

-Vazia.

- 9.B.3:

-Vazia.

- 8.B.4:

-Vazia.

- 9.B.4:

-Vazia.

- 8.B.5:

-Vazia.

- 9.B.5:

-Vazia.

- 8.B.6:

- Opina que deveria haver mais tutoriais.

- 9.B.6:

-Vazia.

- 8.B.7:

-Opina que apesar de concordar com a tabela, não vê a carga mental de SF6 como um problema, e sim como um detalhe do jogo.

- 9.B.7:

-Vazia.

- 8.B.8:

-Opina que deveriam limitar a utilidade do sistema Drive, removendo a opção de utilizar Drive Rush para "pular" o jogo neutro, e remover o Perfect Parry como defesa contra antiaérea, o que diminuiria as ramificações de situações.

- 9.B.8:

-Vazia.

- 8.B.9:

-Opina a favor da remoção de certas situações que obriguem o jogador defensivo a fazer o mesmo leque de escolhas, o que diminuiria as ramificações de situações.

-Sugere utilizar soluções já presentes no jogo para mais personagens. Especialmente para solucionar o problema de "Throw Loop" que é comumente um alvo de reclamações.

- 9.B.9:

-Discorda da carência de tutoriais, apontando a grande variedade de explicações presentes, e o modo single-player. Também discorda que o jogo necessite de mais chats.

[Não foi isso que eu quis dizer na tabela, quis dizer que os tutoriais e os chats são insuficientes para ensinar certas mecânicas para o jogador.]

- 8.B.10:

-Opina que o jogo deveria melhorar ferramentas para entender o que o jogador está fazendo de errado, tornar estratégias defensivas mais justas utilizando mudanças em personagens individuais.

- 9.B.10:

-Opina que a simplificação dos controles é demais e limita o quanto um jogador pode evoluir utilizando controles simplificados, além de haver diferenças demais que dificultam a migração para controles padrões.

- 8.B.11:

-Vazia.

-9.B.11:

- Opinião negativa geral sobre o jogo.

- 8.B.12:

-Vazia.

- 9.B.12:

-Opina que deveria investigar personagens mais à fundo, especialmente nos elementos que se sobrepõem entre eles.

[Talvez essa resposta seria destinada para a Questão 8]

- 8.B.13:

-Opina que não haja alternativas demais para um jogador sair de uma situação desvantajosa e que depende demais da situação por não ser claro o suficiente.

[Pelo que ele apontou discordando do meu ponto, ele revela que ainda assim há um problema de complexidade excessiva nessa situação específica.]

- 9.B.13:

-Opina que os controles simplificados não ajudem tanto assim na avaliação da complexidade.

-Opina que a visibilidade de recursos também faz parte da compreensão do jogo.

[Esse fator da visibilidade foi analisado também, porém não foi apresentado na planilha por não haver nada notável sobre isso em SF6.]

- 8.B.14:

-Opina que Perfect Parry cria muitas ramificações de situações, logo representa um componente de aleatoriedade, além de ser inconsistente demais para a recompensa que proporciona.

[Por eu não explicar no formulário o que eu quis dizer com "Aleatoriedade Geral", ele entendeu incorretamente. Mas de qualquer forma, isso acaba sendo uma opinião à favor das conclusões presentes na tabela, especialmente a de ramificações de situações.]

- 9.B.14:

-Opina que apesar das ferramentas de aprendizado presentes ajudam o jogador que já sabe jogar jogos de luta, elas não servem para absolutos novatos.

[Algo que talvez não tenha ficado claro na tabela aqui no formulário, visto que os passos que tive para chegar nas conclusões não foram escritos. "Aprendizado" representa o ensinamento após o onboarding, logo ele está argumentando um motivo em partes vazio, pois essas ferramentas realmente não servem para realizar o onboarding. De qualquer forma, isso novamente concorda com outro ponto que fiz em minha tabela, que o tutorial (ferramenta que ele não está mencionando) falha em passar essas informações ao jogador novato.]

-Opina que a seção "Ramificações de Situações" não está claramente explicada e o levou a entender errado a tabela.

[Isso foi um erro de explicação da tabela, mas também das conclusões que eu cheguei terem sido apresentadas de forma errada.]

-Opina que na seção "Volume de Passos" o jogo tem um problema de clareza por não apresentar claramente erros que jogadores novos podem cometer.

[Novamente um erro de explicação da tabela, e esse problema que ele apresentou é um problema na categoria de aprendizado, que eu apresentei em minhas conclusões sobre análise de replay e guias.]

- 8.B.15:

-Opina que deveriam diminuir a eficácia dos "pulos" do jogo neutro, o que diminuiria a complexidade de ramificações de situações.

- 9.B.15:

-Opina que o onboarding é complicado por mais que providencie facilidades através de estratégias e mecânicas difíceis do jogador novo lidar.

- 8.B.16:

-Opina que o jogo apesar de balanceado é extremamente punitivo, e que o jogo deveria diminuir o dano um pouco mas não o suficiente para afetar a complexidade presente na tomada de decisões.

- 9.B.16:

-Vazia.

- 8.B.17:

-Opina que deveriam haver mais personagens jogáveis.

- 9.B.17:

-Vazia.

- 8.B.18:

-Vazia.

- 9.B.18:

-Discorda sobre a conclusão de haver ramificações demais para um jogador em desvantagem sair da situação desvantajosa, e aponta que apenas alguns personagens realmente possuem ferramentas eficazes para sair da desvantagem.

- 8.B.19:

- Opina negativamente sobre o aprendizado do jogo, sugerindo que o aprendizado presente não é claro o suficiente nos métodos de jogar, e os guias de personagem, apesar de serem completos, são não-interativos.

-Aponta que o aprendizado relevante para o jogo é encontrado apenas fora do ambiente do jogo.

[Isso é uma opinião de acordo com o que eu encontrei em minha pesquisa.]

- 9.B.19:

- Opina que a complexidade na seção "Ramificação de Situações" não se encontra nas situações de ataque e defesa, e sim nas situações de jogo neutro, que é extremamente complexa para todos os níveis de jogo.

[Apesar de ser outra conclusão, é uma complexidade excessiva na mesma seção que eu encontrei, o que demonstra a eficácia do meu método.]

- 8.B.20:

-Opina que certas mecânicas deveriam ser retrabalhadas para não dificultarem o aprendizado, porém não serem tão versáteis, flexíveis e fáceis.

-Também opina que gosta da grande quantidade de opções defensivas e gostaria de mais opções.

- 9.B.20:

-Vazia.

- 8.B.21:

-Vazia.

- 9.B.21:

-Vazia.

- 8.B.22:

-Opina que o jogo deveria melhorar a situação em que um jogador em desvantagem tem muitas formas de se livrar dessa situação e que a agressão no jogo é forte demais e pouco punitiva.

- 9.B.22:

-Opina que o ponto da aleatoriedade deveria ser observado mais à fundo por haverem situações em que até mesmo um jogador de alto nível possa negligenciar e perder, especialmente por conta de Drive Impact.

[Isso é outro caso da tabela não ter sido explicada corretamente, visto que essa situação se encaixa em Ramificações de Situações, e não em aleatoriedade, visto que é um fator em total controle de um dos jogadores.]

- 8.B.23:

-Vazia.

- 9.B.23:

-Opina que no fator de complexidade de volume de passos está faltando a análise da quantidade de inputs necessários para os comandos, que são difíceis para jogadores novos.

[Novamente isso é um caso da tabela ter sido mal explicada, visto que esse fator foi considerado e não é relevante por conta da presença do controle "Moderno" que proporciona uma opção mais simples e enxuta para realizar comandos.]

- 8.B.24:

-Sugere focar na adaptação ao oponente, mudando o estilo de jogo de acordo com a situação.

[Isso é um fator para jogadores, então foge da pergunta.]

- 9.B.24:

-Discorda sobre a análise dos tutoriais, visto que é o mais completo entre os jogos da franquia.

[Isso é um ponto que foi considerado, e é verdade, mas visto que o jogo ainda possui diversos buracos nos tutoriais, e que ainda é necessário procurar por guias fora do jogo, meu ponto se mantém.]

- 8.B.25:

-Sugere mais complexidade mecânica.

[Acredito que isso seja destinado à questão 9.]

- 9.B.25:

-Sugere mais complexidade mecânica.

[Concordo que a complexidade mecânica é importante, mas para conseguir realizar essa pesquisa, é necessário não aprofundar demais em mecânicas específicas do jogo, logo minha tabela não tem esse objetivo, e sim encontrar o problema para enfim observar com profundidade o elemento problemático.]

- 8.B.26:

-Sugere adicionar mais espaço para criatividade entre personagens que possuem poucos números de estratégias viáveis.

- 9.B.26:

-Vazia.

- 8.B.27:

-Sugere remover "throw loops".

[Isso diminuiria a complexidade de ramificações de situações.]

- 9.B.27:

-Opina que a aleatoriedade é um ponto negativo no jogo por conta da inconsistência das mecânicas universais.

[Novamente um caso da tabela ter sido mal explicada, isso se encaixa em ramificações de situações, não em aleatoriedade, pois está sob total controle de ao menos um dos jogadores.]

- 8.B.28:

-Vazia.

- 9.B.28:

-Vazia.

- 8.B.29:

-Vazia.

- 9.B.29:

-Vazia.

- 8.B.30:

-Sugere remover "throw loops" especificamente para diminuir a complexidade de ramificações de situações.

- 9.B.30:

-Sugere alterar a conclusão sobre tutoriais para positiva, visto que o tutorial e modo treino de SF6 são uns dos melhores entre jogos de luta.

[Ponto considerado quando fiz a análise, mas ainda assim existem buracos no tutorial que obrigam o jogador a procurar por respostas fora do ambiente do jogo, logo não é totalmente completo.]

- 8.B.31:

-Sugere atualizações de balanceamento mais frequentes.

- 9.B.31:

-Vazia.

- 8.B.32:

-Vazia.

- 9.B.32:

-Opina que a complexidade de progressão é superestimada por haver a possibilidade de jogadores novatos chegarem á rankings elevados em que não consigam competir.

[Isso é uma possibilidade extremamente improvável, além de se tornar ainda mais improvável quanto mais o jogador novato em questão jogue, visto que ele pode sempre aprender com as partidas perdidas.]

-Discorda sobre faltarem tutoriais e chat.

[Novamente um caso da tabela ter sido mal explicada, não conclui que faltam tutoriais e chat, apenas que dentro do jogo não existem ambientes que providenciam toda a informação necessária para o jogador.]

-Discorda sobre as conclusões na seção de Estrategização, citando que existem personagens que não possuem o problema apontado.

[Este ponto da resposta se contradiz, pois ela implica que também existem personagens que possuem este problema, logo concordando que ele existe.]

-Concorda com as conclusões sobre Habilidade Mecânica.

- 8.B.33:

-Sugere melhorias na jogabilidade e fluidez do jogo.

- 9.B.33:

-Sugere reavaliação sobre as formas de defesa do jogo e no excesso de golpes punitivos.

- 8.E.1:

-Sugere nivelar o poder para personagens que têm dificuldades com as mecânicas universais.

[Isso pode significar duas coisas: Utilizar mecânicas universais para balancear personagens considerados fracos, ou balancear personagens que não conseguem utilizar mecânicas universais apropriadamente.]

- 9.E.1:

-Sugere analisar mais as mecânicas universais.

- 8.E.2:

-Sugere melhorar a explicação do jogo neutro nos tutoriais.

- 9.E.2:

-Sugere considerar mais as falhas do tutorial, especialmente sobre o tutorial do jogo neutro.

[Isso pode significar que, apesar do tutorial ensinar esse fator ao jogador, a experiência dentro do jogo em si é complexa demais mesmo para o jogador que utilizou o tutorial.]

- 8.E.3:

-Concorda com a efetividade da tabela, porém diz que os efeitos visuais podem ser pesados demais.

[Isso serve como uma resposta para a questão 8 e a questão 9.]

- 9.E.3:

-Vazia.

- 8.E.4:

-Sugere mais respostas para ferramentas que permitem jogadores a investirem no oponente.

[Isso pode diminuir OU aumentar a complexidade de ramificações de situações dependendo de como for implementado.]

- 9.E.4:

-Opina que os tutoriais são suficientes para ensinar mecânicas e até dar dicas para jogatina.

-Aponta que as ferramentas que permitem o jogador a escapar de uma situação ruim podem ser vencidas por uma mesma resposta, o "Shimmy".

[Apesar dele estar correto em afirmar que o "Shimmy" vence de muitas das ferramentas em questão, o "Shimmy" também pode perder para certas opções que o oponente tem, demonstrando novamente a presença de um grau alto de complexidade por haver ainda mais ramificações a partir dessa situação.]

- 8.E.5:

-Sugere que o jogo precisa de mais ferramentas para ajudar jogadores iniciantes e intermediários a entenderem seus sucessos e falhas.

- 9.E.5:

-Vazia.

- 8.E.6:

-Vazia.

- 9.E.6:

-Opina que mais ferramentas de comunicação não ajudariam para aprendizado e que ferramentas de fora do jogo são mais úteis.

[Novamente um caso da tabela ter sido mal explicada, visto que o que foi encontrado por mim não foi uma falta da quantidade de ferramentas de comunicação, e sim uma insuficiência na efetividade delas para o aprendizado, além do fato que ferramentas fora do jogo serem mais úteis ser exatamente o meu ponto.]

- 8.E.7:

-Sugere fazer com que as interações dependam menos das mecânicas universais e mais nos personagens.

-Sugere reduzir o dano e recompensa para que jogadores aprendam gradualmente com os erros ao longo da partida em vez de ganhar por "chutes e sorte".

[Diminuir o peso de cada interação pode diminuir a complexidade de Ramificações de Situações por via de diminuir a importância do jogador "errar" a estratégia correta para a situação.]

- 9.E.7:

-Opina que aleatoriedade vem mais das mecânicas universais que os personagens.

[Como não foi explicado o que eu quis dizer com "aleatoriedade" na minha tabela, ele não entendeu o que significava, de qualquer forma, isso pode ser atribuído à aleatoriedade de Ramificações de Situações por ser uma mecânica imprevisível demais.]

- 8.E.8:

-Vazia.

- 9.E.8:

-Opina que ramificações de situações não são excessivas.

- 8.E.9:

-Aponta que o modo single-player pode ser usado para progressão de pessoas que não ligam para a competição.

[Ele teve essa opinião pois não expliquei na planilha o que "Volume de Passos" significava. Ele diz ter entendido isso como o número de passos para um jogador ficar habilidoso, o que não é o caso.]

- 9.E.9:

-Discorda ser excessivo o número de ferramentas para um jogador sair de uma situação de desvantagem por serem dramaticamente reduzidas em níveis altos por terem consequências.

- 8.E.10:

-Sugere melhoria na visibilidade por ser difícil ver o que certos personagens estão fazendo, ou quando certos golpes de múltiplos acertos estão terminando, em especial o Rashid.

- 9.E.10:

-Diz que há uma quantidade razoável de modos para sair de uma situação de desvantagem, e que não precisa ter mais.

[Ele entendeu errado, o que eu concluo é uma quantidade alta demais, não baixa demais.]

- 8.E.11:

-Vazia.

- 9.E.11:

-Vazia.

- 8.E.12:

-Vazia.

- 9.E.12:

-Opina que deveria ser considerado o gerenciamento de recursos na seção de Complexidade de Estratégia.

[Essa é uma boa sugestão, mas um pouco aprofundada demais. De qualquer forma, é um fator presente em quase todos os jogos competitivos de certa forma.]

-Opina que o jogo precisa de uma grande quantidade de opções defensivas por conta que as opções ofensivas são muito fortes.

[Sim, concordo. Porém, isso de qualquer forma aumenta a complexidade desnecessariamente por tentar balancear uma grande quantidade de opções ofensivas com uma grande quantidade de opções defensivas.]

-Discorda com minha conclusão sobre o tutorial por ser bem completo em explicar as mecânicas bases e personagens específicos.

[Sim, o tutorial é completo, porém ainda há elementos que o jogador necessariamente precisa pesquisar fora do jogo para aprender, como vantagem e desvantagem de quadros.]

- 8.E.13:

-Vazia.

- 9.E.13:

-Discorda com a tabela e a pesquisa em geral, sugerindo que a complexidade dos jogos é um problema para os jogadores resolverem individualmente, ou seja, que jogos mais complexos são melhores competitivamente.

[Concordo, porém esse não é o ponto da minha pesquisa, e sim encontrar qual parte complexidade é excessiva, e desnecessária para o jogo.]

- 8.E.14:

-Sugere melhoria nos tutoriais e explicações sobre termos presentes em estratégias de jogos de luta que não são do conhecimento comum.

- 9.E.14:

-Discorda que o número de opções defensivas é algo negativo.

- 8.E.15:

-Vazia.

- 9.E.15:

-Opina que a tabela é difícil de entender e que talvez o texto completo explique melhor.

[Sim, infelizmente não expliquei a tabela direito quando fiz o formulário.]

-Opina que a tabela não inclui fatores da comunidade como guias, pareamento de oponentes de habilidade igual, etc.

- 8.E.16:

-Sugere melhores ferramentas dentro do jogo para aprimorar estratégias, visto que já possui muitas opções para praticar habilidade mecânica.

- 9.E.16:

-Vazia.

- 8.E.17:

-Sugere algum tipo de treinador virtual, pois o tutorial por si só não causa progressão.

- 9.E.17:

-Vazia.

- 8.E.18:

-Focar em manter jogadores no jogo ao invés de focar em conseguir novos jogadores.

- 9.E.18:

-Vazia.

- 8.E.19:

-Sugere que o jogo carece de variedade de estilo de jogo e expressão de habilidade por conta das mecânicas universais.

- 9.E.19:

-Sugere um foco maior na aleatoriedade, especialmente em situações ambíguas como "Throw Loop".

[Novamente um caso da tabela ter sido mal explicada, isso entra em complexidade de ramificações de situações, e não de aleatoriedade, por um dos jogadores terem total controle dessa situação.]

- 8.E.20:

-Vazia.

- 9.E.20:

-Opina que fora dos níveis mais altos o jogo tem a sensação de aleatoriedade.

[Isso pode se dar pelas ramificações de situações ou pela aleatoriedade individual.]

- 8.E.21:

-Sugere diminuir a aleatoriedade e focar nas forças e fraquezas dos personagens, tornar o sistema Drive uma extensão do jogo, e não o jogo girar em torno do Drive. Sugere que isso faz o jogo se tornar imprevisível e aleatório por ser difícil de navegar.

- 9.E.21:

-Vazia.

- 8.E.22:

-Vazia.

- 9.E.22:

-Aponta fatores específicos do jogo como espaçamento e posicionamento que não foram considerados na tabela.

[Foram considerados, porém não estão explícitos na tabela, além de serem fatores específicos demais do jogo para serem considerados no contexto geral de jogos competitivos.]

-Opina que as conclusões de ramificações de situações são opinativas demais, e que não deveriam ser negativas.

-Opina que ambiguidade é necessária para jogos competitivos.

[Concordo com os dois pontos acima, essa pesquisa não tem o objetivo de remover a complexidade, e sim encontrar quando ela é excessiva e desnecessária.]

- 8.E.23:

-Vazia.

- 9.E.23:

-Opina que a tabela considera qualquer complexidade que não pode ser entendida facilmente por um iniciante como desnecessária, o que é negativo para jogos competitivos, visto que a complexidade torna o jogo recompensador para quem toma tempo para aprender.

[Concordo, esse não é o objetivo da tabela. Talvez a tabela ser resumida causou esse efeito.]

- 8.E.24:

-Vazia.

- 9.E.24:

-Opina que o leitor de entrada não é muito bom.

-Opina que o primeiro fator da complexidade de habilidade mecânica deveria ser reconsiderado.

-Opina que as ramificações de ramificações são realmente ambíguas mas talvez o sistema de Drive seja a causa.

- 8.E.25:

-Vazia.

- 9.E.25:

-Aponta que outro fator das ramificações de situações são o conhecimento do funcionamento de cada golpe não ser claro durante a partida e depender de memorização.

[Isso é um problema de visibilidade ou de aprendizado, não ramificações de situações.]

-Aponta que a leitura de entrada é considerada ruim.

-Aponta que personagens diferentes terem poucas inconsistências é homogenização excessiva, o que pode ser bom para onboarding mas é insatisfatório.

-Opina que por conta da leitura de entrada generosa, situações de pedra-papel-tesoura são forçadas, e em vez de simplificar as ramificações, acaba criando mais delas.

[Isso é interessante e pode ser considerado em trabalhos futuros mais aprofundados em jogos de luta.]

-Opina que não é a quantidade de ferramentas defensivas o problema, e sim o que foi apontado acima.

- 8.E.26:

-Sugere nerfs para personagens que são fortes e fáceis, pois existe uma popularidade desproporcional nesses personagens.

- 9.E.26:

-Vazia.

- 8.E.27:

-Sugere melhorias na leitura de entrada.

- 9.E.27:

-Discorda totalmente com as conclusões sobre Ramificações de Situações, pois existem situações de xeque-mate, e que não tem opções demais para escapar de desvantagens.

- 8.E.28:

-Sugere melhorias para navegação nos menus.

- 9.E.28:

-Opina que Ramificações de Situações não são excessivas na situação de vantagem/desvantagem, pois recompensa jogadores que treinam o conhecimento e velocidade de reação.

- 8.E.29:

-Opina que analisar o jogo pela visão apenas de jogo competitivo é redutivo por ser um jogo de luta.

[Isso é um assunto para a questão 9, e além disso, não faz sentido, pois jogos de luta, incluindo SF6, são jogos competitivos.]

- 9.E.29:

-Opina que não deveria comparar SF6 a jogos de outros gêneros como jogos de tiro, mas quando comparado entre jogos de luta, SF6 é um dos mais simples.

[Isso foi realizado. Ele não teve conhecimento do método da pesquisa.]

-Opina que "mixups" em SF6 são universais e fáceis de entender.

[Isso pode estar se referindo a Ramificações de Situações.]

- 8.E.30:

-Vazia.

- 9.E.30:

-Discorda com o número excessivo de opções para sair de uma situação de desvantagem, pois é um problema que o jogo deve ter. Mas concorda com o número sobre carregado de opções, especialmente para jogadores novos.

[Pelo que entendi, ele concorda que a complexidade está nas Ramificações de Situações, mas não no elemento de vantagem/desvantagem.]