class Jogo {  
 // Var pode sofre alterações lembrar do let e const  
 var titulo = ""  
 var capa  
 // Val nao podemos alterar esse valor vai ser igual uma const  
 val descricao  
}

Lembrar que no kotlin sempre devemos incializar a variavel com algum valor, não podemos deixar ela vazia.

Lembrar que o Kotlin ele consegue enteder qual o tipo da variavel, mas podemos também passar o tipo para ela.

class Jogo {  
 // Var pode sofre alterações lembrar do let e const  
 var titulo**: String** = ""  
 var capa: String = ""  
 // Val nao podemos alterar esse valor vai ser igual uma const  
 val descricao: String = ""  
}