

Aplicação de Variantes para Construção de um Novo Jogo: Estudo de Caso Army Battle

Arthur Ferreira¹, Marcelle Panzariello¹, Geraldo Xexéo¹²
arthurfs@cos.ufrj.br, panzariello@cos.ufrj.br, xexeo@cos.ufrj.br

Resumo – Projetar novos jogos, tanto digitais como de tabuleiro, não é uma tarefa fácil, sendo normalmente realizada de forma ad-hoc. Esse artigo investiga a possibilidade de usar modificações passo a passo como parte de uma metodologia de criação de jogos, usando para isso um estudo de caso onde se parte de Xadrez para criar um jogo novo e suficientemente diferente, de forma que sua origem não é imediatamente reconhecida, seguindo o conceito de variantes. Dessa forma, é criado o jogo Army Battle, que indica que a abordagem de variantes é possível de ser utilizada em um processo mais bem definido de criação de jogos.



★ Variantes

Segundo Burgun, variantes são “qualquer coisa que altere as regras do jogo”. Assim, cada versão de um mesmo jogo, desde que as regras tenham sido modificadas, é, portanto, um jogo inteiramente novo.

Para este trabalho, consideramos o modelo de tipologias de variantes proposto por Unger, que cria uma hierarquia do tipo de variante que está sendo usada. Nela, **complementos** pouco afetam as regras, **mutadores** afetam as regras existentes, **modificadores** criam novas regras e **conversões completas** aplicam todas as formas anteriores criando uma nova sensação ao jogar, como se fosse um jogo completamente diferente (Figura 1). Isto permite ao designer um certo controle do impacto da variante em um ciclo de desenvolvimento.

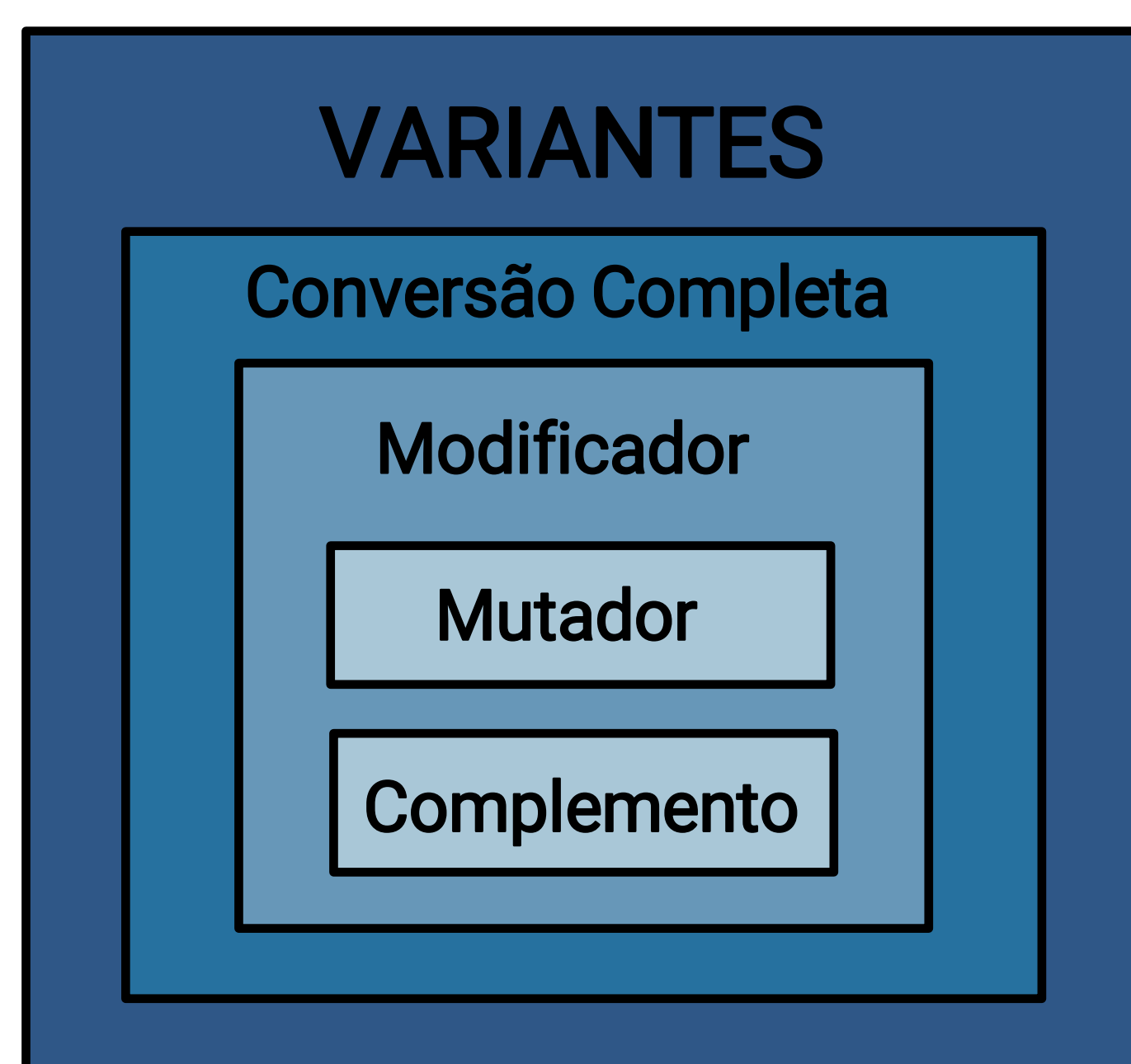


Figura 1. Tipologia de variantes propostas por Unger segundo autores

★ Army Battle

Em virtude do conjunto simples de regras iniciais e da existência de uma grande gama de variantes, escolhemos o **Xadrez Clássico** como jogo inicial para o estudo de caso.

Mas como o Xadrez pode ser usado para criar um jogo bem diferente, onde ele fosse reconhecido apenas levemente, e cada alteração levasse a um jogo mais distante do original?

O primeiro conceito aplicado foi o de **complemento**, que teve em sua maioria alterações estéticas, tais como modificação do cenário e adição de linhas no tabuleiro, criando assim um novo tema para o jogo, permitindo uma nova narrativa para as partidas.

O segundo conceito aplicado foi o de **mutadores**, onde diversas regras foram modificadas, baseando-se em variantes do Xadrez, como o Xadrez Aleatório de Fischer, que permite aos jogadores posicionar suas peças de forma aleatória e o Xadrez de Kira, que permite esconder o valor das peças para o adversário.

Os **modificadores** aplicados ao jogo alteraram a quantidade de peças existentes, e incluíram novas, cada peça com um mutador de movimento associada a ela. Outros modificadores incluídos foram novas casas no tabuleiro (fogueiras) e uso de cartas.

Conversões completas englobam todas as variantes anteriores, ou seja, agregam mudanças na estética, sistema de regras, narração e mecanismos do jogo, porém, não são limitadas a alterações no jogo. Segundo Unger, "para que haja uma conversão completa, é necessário que a sensação ao jogar seja diferente, o jogador deve sentir estar jogando um novo jogo".

Através de relato realizado com alguns jogadores, acredita-se que Army Battle pode ser considerado uma conversão completa, pois mesmo não tendo perdido características importantes do jogo original de Xadrez, não é simples reconhecê-lo, e, principalmente, a experiência produzida é muito diferente.

★ Conclusão

Army Battle, o jogo construído com base nas definições e tipologias de variantes, mostra que a aplicação dessas variantes pode ser usada como **guia para criar um novo jogo**. Mesmo ainda sendo possível reconhecer levemente o jogo original, ele oferece novas mecânicas e dinâmicas de jogo, e uma experiência totalmente diferente, assim como possui nova estética, narração e sensação ao jogar, **caracterizando uma conversão completa**.

Conclui-se, portanto, não só que o modelo de tipologias de variantes pode ser aplicado à criação de novos jogos, mas também que vale a pena investigar seu uso de forma mais sistemática.

