

Aplicação de variantes para o desenvolvimento de jogos

LINCOLN M. COSTA

PESC/COPPE

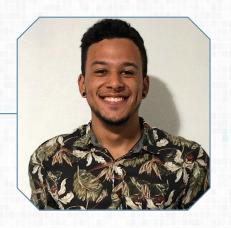
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

COSTA@COS.UFRJ.BR

LUDES.COS.UFRJ.BR

TEKPIXO.GITHUB.IO







Meu nome é Lincoln Costa e eu trabalho com desenvolvimento de software há cerca de 7 anos. Sou Engenheiro de Software pela UTFPR e Mestrando na área de Engenharia de Dados e Conhecimento pelo PESC da UFRJ. Também sou membro do LUDES, Laboratório de Ludologia, Engenharia e Simulação.

Saiba mais sobre mim em **tekpixo.github.io**.







- > Introdução
- ➤ O que são variantes?
- > Aplicação de variantes em jogos
- > Exploding Kittens e suas variantes
- > Jogos sérios
- > A criação do Xô Corona



- Dificuldades na criação de novos jogos:
- Variantes destacam-se para sanar essas dificuldades.
- > Pandemia do novo coronavírus.
- ➤ Utilização do *Exploding Kittens* para criação de um jogo digital com viés educativo para disseminação de informações sobre como prevenir-se do COVID-19.



O que são variantes?

Segundo Unger, variantes podem ser categorizadas de quatro formas diferentes de acordo com o seu propósito modificador:

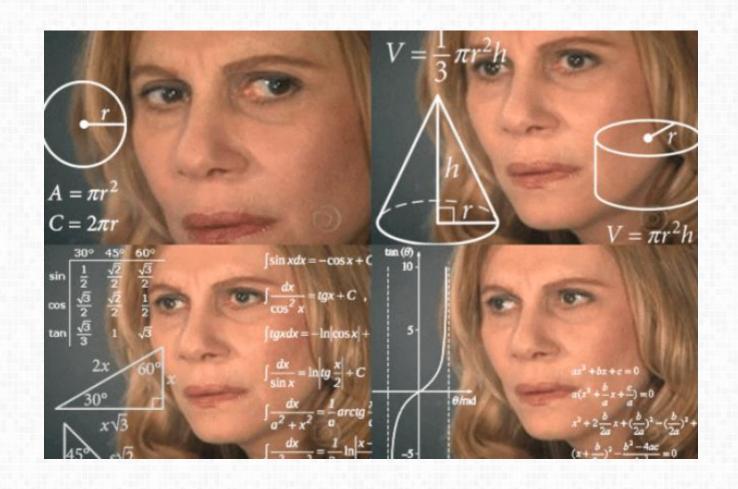


O que são variantes?

- > Mutadores: pequenas alterações no jogo como alteração da velocidade do mesmo ou adição e/ou modificação das regras.
- > Complementos: extensões mínimas como novos mapas e novas unidades, de forma que a mecânica e configuração original seja minimamente alterada.
- > Modificadores: incluem mudanças em diferentes camadas do jogo, podendo englobar mutadores e complementos. Além disso, possibilitam a manipulação do sistema de regras, permitindo alterar o jogo original através de alterações em seus mecanismos de forma significativa.
- > Conversões completas: manipulam o jogo original de tantas formas diferentes que a sensação é de estar jogando um jogo completamente distinto.

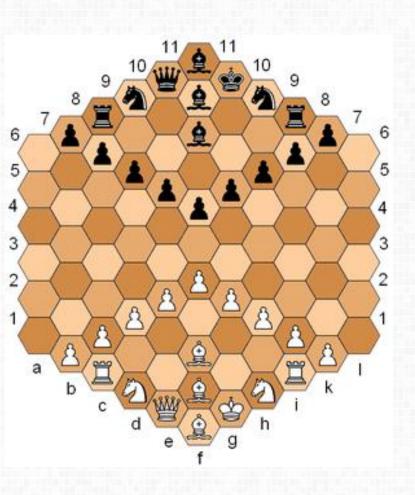


Aplicação de variantes em jogos





Aplicação de variantes em jogos







Aplicação de variantes em jogos





- "Uma versão de roleta russa altamente estratégica movida a gatinhos".
- Em Exploding Kittens, os jogadores alternam seus turnos comprando cartas até que todos comprem cartas que contenham gatinhos explosivos e percam o jogo; o último sobrevivente é o vencedor.
- ➤ O baralho é formado de cartas de efeito capazes de evitar a explosão e/ou fazer com que os seus adversários corram mais riscos.

















Jogos sérios

➤ "Aqueles em que o propósito principal é fornecer algum tipo de conhecimento, prover treinamento ou simulação, enquanto o entretenimento e a diversão são mantidos em segundo plano."



A Criação do Xô Corona

- ➤ Com o objetivo de conscientizar a respeito do COVID-19, decidiu-se que o design do jogo seria focado em aspectos de prevenção e contaminação.
- ➤ Assim, a dinâmica de Exploding Kittens mostrou-se bastante alinhada ao objetivo do Xô Corona, onde os gatinhos explosivos seriam substituídos por formas de contaminação e os jogadores deveriam evitá-las para vencer a partida.



- Modificação das cartas de efeito já existentes no jogo original e a criação de novas baseadas no contexto da pandemia do COVID-19.
- Adaptações das mecânicas ao contexto de um jogo digital.



Carta	Efeito	Categoria
Ataque	Faz com que o próximo jogador compre uma carta extra durante a sua rodada e isenta o utilizador do efeito de comprar uma carta ao final do turno.	Mantida
Cancelamento	Cancela o efeito da última carta jogada. Pode ser aplicado em: Embaralhar, Favor, Prever e Pular.	Mantida
Prever	Mostra ao utilizador as primeiras 3 cartas no topo do deck.	Mantida
Pular	Faz com que o utilizador termine o seu turno sem precisar comprar uma carta do deck.	Mantida
Favor	O utilizador pede uma carta para qualquer adversário, porém o adversário escolherá qual carta dará.	Mantida
Embaralhar	Embaralha o deck de cartas.	Mantida

17



Carta	Efeito	Categoria
Contaminação	Infectará o jogador que encontrar a carta a menos que o mesmo possua uma carta de Prevenção.	Modificada
Coringa	Apesar do nome, não têm nada de especial e somente podem ser descartados em pares. Ao fazer, o jogador que descartou deve pegar uma carta aleatória da mão de qualquer adversário a sua escolha.	Modificada
Prevenção	Salvará o jogador que a possuir caso o mesmo encontre uma carta de Contaminação.	Modificada

18



Carta	Efeito	Categoria
Fake News	Fake News são muito parecidas com cartas de Prevenção porém elas não te salvarão de uma Contaminação. Ao encontrá-la, o jogador pode descartá-la para receber uma Prevenção de verdade.	Criada
Lockdown	O utilizador escolhe um adversário para ficar em isolamento e não jogar por uma rodada.	Criada
Troca-tudo	O utilizador troca todas as cartas da sua mão com as cartas de um adversário a sua escolha.	Criada

19



A Criação do Xô Corona: Complementos



CONTAMINAÇÃO

Ficou perto de uma pessoa tossindo sem se proteger.



PREVENÇÃO

Lavou as mãos.



PREVENÇÃO

Consumiu chás naturais.



LOCKDOWN

Coloque um jogador em lockdown.



TROCA-TUDO

Troque de cartas com um jogador a sua escolha.



CANCELAMENTO

Pare uma ação de outro jogador.



FAVOR

Um jogador deve lhe dar uma carta que ele escolher.



PREVER

Veja as 3 primeiras cartas no topo da pilha de cartas.



ATAQUE

Finalize seu turno, o próximo jogador compra 2 cartas.



PULAR

Finalize seu turno sem comprar uma carta.



EMBARALHAR

Embaralhe a pilha de cartas.



CORINGA

Lenços umedecidos.



CORINGA

Álcool gel (70%).



CORINGA

Máscara.



CORINGA

Água limpa e sabão.

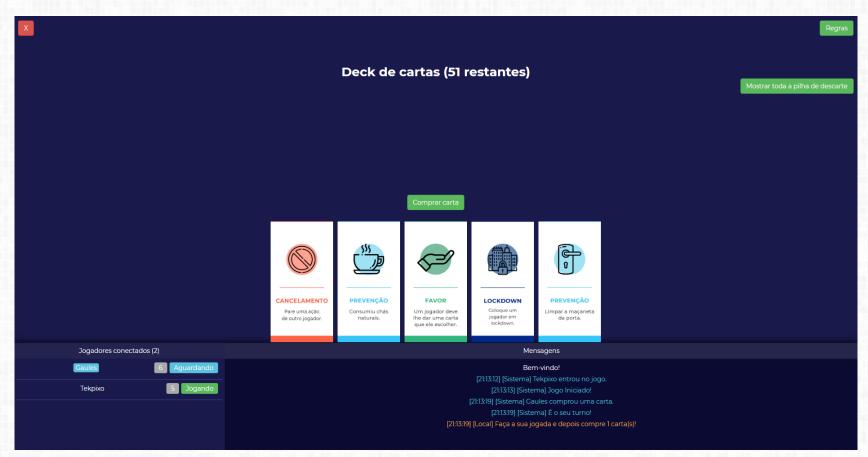


CORINGA

Lenços de papel.



Experiência ao jogar





Experiência ao jogar

> Ao ser jogado, Xô Corona demonstrou uma experiência similar a provida por Exploding Kittens, e a semelhança foi notada pelos jogadores que conheciam o jogo original. Apesar disso, o propósito imputado em Xô Corona prevaleceu e os jogadores concordaram que houve uma contribuição do jogo no conhecimento de cada um sobre o COVID-19.



Experiência ao jogar

- Sugestões de melhorias, correções e novas funcionalidades.
- ➤ De forma geral, todos os jogadores envolvidos informaram que se divertiram durante as partidas realizadas, ressaltando satisfação com os conhecimentos adquiridos enquanto jogavam. Além disso, os efeitos das cartas (os mantidos, os modificados e os criados) foram considerados interessantes, gerando estratégias e experiências diferentes a cada partida que era jogada.



Obrigado pela atenção!

LINCOLN M. COSTA

PESC/COPPE

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

COSTA@COS.UFRJ.BR

LUDES.COS.UFRJ.BR

TEKPIXO.GITHUB.IO