
The iMeme Asteroids Game Design Case Report

André Lopes

Nº 2006124695
aflopes@student.dei.uc.pt
LEI

António Lucas

Nº 2006124734
alucas@student.dei.uc.pt
LEI

Hugo Conceição

Nº 2006125043
hmiguel@student.dei.uc.pt
LEI

Hugo Gaspar

Nº 2005105496
hugoasg@student.dei.uc.pt
LEI

Luis Jerónimo

Nº 2006125224
lafj@student.dei.uc.pt
LEI

Abstract

Os videojogos cómicos são de difícil projecção, existem diferentes sentidos de humor, logo diferentes perspetivas sobre o que é cómico ou não. Este relatório explica a forma que usámos na projecção e design do videojogo iMeme Asteroids.

Author Keywords

Game Design, Gameplay Experience Evaluation, internet Meme, PrototypingIntrodução

Designers de videojogos desesperam quando estão a projectar jogos de natureza cómica, pois é difícil criar um jogo que capte todos os jogadores. Actualmente a grande maioria das pessoas tem acesso à internet e navegando nesta torna-se difícil não estar a par das chamadas "internet virals". Os "memes" são uma das mais conhecidos virais e representam estados de espírito entre outras interpretações.

Permission to make digital or hard copies of all or part of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. To copy otherwise, or republish, to post on servers or to redistribute to lists, requires prior specific permission and/or a fee.



Figura 1 - Flyer promocional do videogame Asteroids.

Contextualização

Experiência

O iMeme Asteroids pretende proporcionar aos utilizadores um momento lúdico e cómico, que seja partilhado entre os jogadores. Portanto será essencialmente um jogo rápido, cheio de surpresas que faça rir e relaxar.

Estética

Este jogo transportará os jogadores aos primórdios dos jogos electrónicos, onde a jogabilidade era simples não existia grande o enredo no jogo, mas focava-se no convívio e diversão que se tirava de jogar. Esteticamente o jogo será em *cartoon* usando os elementos já existentes, os "internet memes", sendo que o grafismo funcionará à volta destes, mantendo algumas semelhanças do jogo Asteroids original.

Tipo de participação

Existe uma componente competitiva no jogo ("last man standing"), que explorará o convívio que se gera ao jogar um jogo "multiplayer" com amigos.

O Estado da Arte

Na actualidade os videogames têm uma forte tendência em ser complexos, muitas das vezes esta desgastante e complicada complexidade torna o jogo numa experiência frustrante e aborrecida.

Para evitar esta experiencia decidimos basear o projecto em um jogo que já conhecesse-mos e que tivesse tido sucesso. Decidimos portanto basear o jogo no conhecido e antigo "Asteroids".

O Asteroids foi libertado em Novembro 1979 pela Atari Inc e foi um dos jogos mais populares da era dourada dos jogos de arcadas.

O desafio desta escolha seria adaptar o conceito deste videogame, na jogabilidade e pela perspectiva à nossa visão, mantendo as características retro e simples presentes no mesmo. A abordagem que tomámos foi encontrar um jogo que respeitasse os nossos padrões e adaptar o mesmo ao nosso projecto. Desta forma, actualizar uma ideia já implementada na vida real, a um conceito presente na atualidade.

Processo Metodológico

O desenvolvimento deste processo foi faseado. Inicialmente teve que se gerar uma ideia e enriquece-la durante as diferentes fases. Ocorreu-nos a utilização de Petri nets durante o desenvolvimento do jogo, mas infelizmente não tivemos tempo para explorar esta vertente de "game modeling".

Fases

- *Brainstorming*
- *Discussão de ideias*
- *Apresentação da ideia*
- *Prototipagem*
- *Design evaluation*
- *Demo testing*
- *Finalização do projeto*

Proposta de Conceito

O conceito de jogo que propusemos foi relativamente difícil de gerar. Inicialmente houve um brainstorming



Figura 2 – Controlador típico usado

de várias ideias e de todas foi a que todos mais apreciámos.

Após a escolha desta foi difícil chegar a um consenso pois havia algumas reservas entre os elementos do grupo. Esta situação foi resolvida por duas vias, a primeira seria respeitar três perspectivas que racionam a participação dos jogadores. Concordámos que o jogo se enquadrava nas seguintes perspectivas:

- *Playfulness* – o conceito proporciona ao jogador um gameplay orientado à descoberta e espontaneidade.
- *Challenge* – proporciona dificuldade variável, neste caso, aleatória e competitiva entre os jogadores
- *Sociability* – o estilo de jogo sendo este partilhado por diferentes jogadores proporciona interacção entre os mesmos e até a possível criação de amizades por jogadores que não se conheçam

Game Design

Como se joga?

A interface utilizada para operar o jogo seria composta por um controlador para cada jogador. Nestes definimos que as teclas direccionais serviriam para navegar cada personagem. Consideramos mais dois botões do controlador, um para operar a arma do meme (usada para destruir os diferentes asteroides

que se aproximam do jogador) e um outro que controla a propulsão do character.

1º Fase – escolha de personagem

Inicialmente o jogador será confrontado com um menu onde escolhia uma das seis personagens disponíveis.

Após esta escolha o jogador terá que aguardar que os restantes jogadores façam a sua própria escolha. O jogador ao escolher a personagem esta torna-se visível para todos os adversários, pois estes têm que escolher um meme diferente.

2º Fase – Cenário Inicial

Quando o jogo começa é apresentado o cenário do jogo que consiste em quatro quadrantes, um para cada jogador, todos estes visíveis. Cada um começará a ser invadido por asteroides, dos quais o jogador terá que destruir com a sua arma para poder sobreviver.

3º Fase – Eventos no decorrer do jogo

No cenário estão espalhados objectos do tipo "bónus" que o jogador poderá recolher de modo a poder provocar dano extra nos seus oponentes ou pode provocar dano nele próprio, visto que estes são tem uma vertente positiva e negativa.

Os efeitos dos colecionáveis variam consoante a personagem escolhida pelo jogador e o fator *luck* que irá variar consoante o tempo.



Figura 3 – Concept inicial da evolução do símbolo de vida - máxima à esquerda até morrer à direita.

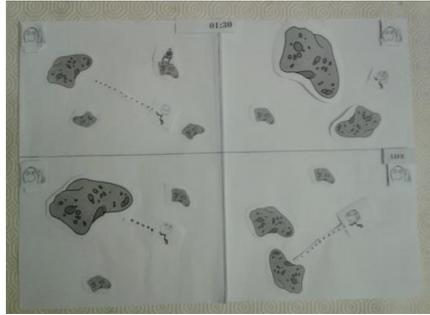


Figura 4 – Prototipagem em papel

4º Fase – Condições de fim de jogo

Definimos que o jogo terminaria quando apenas um dos jogadores se encontrar vivo (“last man standing”), tendo este eliminado todos os seus oponentes. Para isso cada jogador tem um símbolo de vida (um meme) que irá mudando de acordo com dano que seja feito no jogador.

Também decidimos adicionar a variável contador (*timer*), com um tempo pré-definido que decrementaria até 0 resultando também numa condição de término de jogo.

5º Fase – Sound design

Disponível na versão completa nos Anexos

Design Evaluation

Procedemos para a fase da prototipagem quando verificamos o conceito do jogo respeitava os padrões que tinha-mos estabelecido, nomeadamente as perspetivas *playfulness*, *challenge* e *sociability*.

Prototipagem

Como foi dito anteriormente usamos prototipagem por papel devido facilidade e rapidez na concepção da mesma.

Seguidamente procedemos à criação da arte conceptual de forma a termos uma ideia mais concisa sobre o aspecto final do jogo

Com este protótipo efectuamos várias “game rehearsals”, durante estas fizemos algumas modificações a nível do layout de alguns objectos, nomeadamente a localização da “lifebar” e “luckbar” para tornar o cenário mais “limpo” e simples.

Conclusões

O desenvolvimento deste projecto foi um verdadeiro desafio notou-se que desenvolver um jogo que apele ao sentido de humor de todos não é fácil!

A nível do contexto do jogo foi criado à volta dos “internet virals”, uma vez que nos dias que corre todas as pessoas com uma conexão á internet. Já o design deste foi baseado no antigo “Asteroids”.

O trabalho foi sendo desenvolvido por fases, sempre com bom feedback por parte de muitos intervenientes, moldando o jogo com o comentários e opiniões destes.

O play testing por parte de outros jogadores revelou-nos falhas que não tínhamos deparado, durante as nossas próprios testes e isso permitiu-nos ajustar alguns pormenores, como por exemplo o excesso de tempo que o contador do jogo tinha.

Por fim quando revelamos o jogo final verificamos que atingimos muitos dos objectivos do nosso projecto e de certa forma aprendemos novos métodos e perspectivas na concepção de videojogos.

Referências Bibliográficas

[1] Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. Osborne McGraw-Hill.

[2] Nick Peck. Beyond the Library: Applying film post-production techniques to game sound design

[3] Luís Pereira, Licínio Roque. Towards a Game Experience Design Model Centered on Participation