

Big Gamer Brasil: Proposta de um jogo

Camila A. Santana <i>Instituto de Matemática e Estatística</i> Universidade do Estado do Rio de Janeiro Rio de Janeiro, Brasil camilasantanaa@gmail.com	Claudio H. M. Jambo <i>Programa de Mestrado em Ciências Computacionais</i> Universidade do Estado do Rio de Janeiro Rio de Janeiro, Brasil 0000-0003-1242-7944	Vera Maria B. Werneck <i>Programa de Mestrado em Ciências Computacionais</i> Universidade do Estado do Rio de Janeiro Rio de Janeiro, Brasil 0000-0002-6537-2441	Rosa Maria Moreira da Costa <i>Programa de Mestrado em Ciências Computacionais</i> Universidade do Estado do Rio de Janeiro Rio de Janeiro, Brasil 0000-0001-6165-1649
--	---	---	---

Resumo—A notoriedade dos reality shows alcançada nas últimas décadas motivou a proposta do game Big Gamer Brasil (BGB), que se baseou em jogos já desenvolvidos para esse contexto. O BGB foi avaliado com questões sobre a proposta, relevância cultural, socioeducativa, personagens, ambiente e jogabilidade. Na análise dessa avaliação, foi possível conhecer os pontos fortes e fracos da proposta. O BGB cumpre o objetivo de ser uma ferramenta de entretenimento e imersão em um reality show. A partir desta análise, o Big Gamer Brasil será desenvolvido utilizando uma arquitetura multiagente.

Palavras-chaves—big brother, jogos digitais, multiagentes, reality show

I. INTRODUÇÃO

Reality shows são programas de entretenimento que fazem sucesso no mundo todo, com uma variedade de formatos para atender diferentes perfis de telespectadores. No Brasil, a 21ª edição do Big Brother Brasil, também conhecido como BBB, teve recorde em audiência, superando edições anteriores do programa e alcançando 39,9 milhões de média de público [1]. Ao longo das edições do BBB, algumas empresas perceberam a possibilidade de criar jogos para entretenimento com esse cenário e produziram jogos inspirados na sua dinâmica [2], [4], [6], mas apesar do sucesso do programa, muitos desses jogos não obtiveram o mesmo impacto comercial e foram descontinuados.

O BBB é um jogo de convivência, em que os participantes desenvolvem atividades de cooperação e de disputas, que muitas vezes, são de complexa transferência para um jogo eletrônico. Em geral, relacionamentos pessoais e tramas psicológicas atraem o interesse do público. Entretanto, essas relações são de difícil controle e reprodução no jogo eletrônico. Neste caso, estratégias de sistemas multiagentes podem contribuir para o controle de alguns relacionamentos sociais, simulando os acontecimentos de forma mais próxima ao real, motivando a permanência do jogador na disputa do grande prêmio.

A proposta do Big Gamer Brasil, BGB, visa proporcionar além do entretenimento, a experiência de estar em um *reality show*. Nele o jogador deve manter um bom relacionamento com os outros participantes, vencer as provas e fugir do paredão, até chegar a grande final no 100º dia, "ganhando" o prêmio de R\$ 1,5 milhões.

Neste artigo é apresentada a proposta do Big Gamer Brasil, que foi concebida a partir da análise de trabalhos correlatos e de uma pesquisa piloto com voluntários, que verificaram a proposta do jogo, características dos personagens e jogabilidade.

II. TRABALHOS CORRELATOS

Nesta seção são apresentados alguns jogos já desenvolvidos relacionados ao tema, analisando os pontos fortes e fracos de cada um.

A. Big Brother Brasil - Jogo Oficial

Criado pela Continuum Entertainment, em parceria com a Rede Globo e a Brasoft, o jogo oficial do Big Brother Brasil [2], foi lançado em 2002. Similar ao The Sims, uma série de jogos eletrônicos de simulação de vida real, devido às interações entre as pessoas, tendo como diferencial a dinâmica dos paredões e as provas do líder, que são baseadas em sorte, tendo como única interação do jogador sendo a escolha de algum objeto (balão, concha, etc) aleatoriamente e tendo que encontrar algum item escondido [3]. Ao iniciar o jogo, o jogador deve escolher entre 12 opções de participantes já pré definidos. Oferece uma narrativa em terceira pessoa e tem várias ações observadas disponíveis na interação com outro participante não jogável (NPC) (Tabela 1). Os pontos fortes são: é um jogo simples, intuitivo e de fácil usabilidade. Seus pontos fracos são: interface gráfica simples, interação com outros participantes como único desafio para o jogador, prova do líder decidida na sorte e não é baseado em agentes inteligentes.

B. Big Blox Brasil

Lançado em 2017, um simulador online e multijogador, desenvolvido na plataforma roblox em 3D [4]. O avatar criado durante o jogo é semelhante aos personagens dos brinquedos da Lego. Com uma narrativa em terceira pessoa, reúne 16 jogadores *online* que participam de provas de habilidade. Caso ninguém consiga completar as provas dentro do tempo estipulado, o líder é escolhido aleatoriamente. A votação tem duração de 60 segundos e ocorre entre os próprios jogadores, que decidem quem será eliminado. O jogo é rápido e o campeão definido em uma hora de jogo, as interações são

apresentados em balões de fala. Os Pontos fortes são: jogo *online*, multijogador, jogo simples, intuitivo, fácil usabilidade, tem provas de habilidade. E os pontos fracos são: necessário reunir jogadores, sem ações como comer e dormir, devido a celeridade dos eventos, a experiência de estar em um *reality show* é pouco vivenciada, os jogadores ficam reunidos esperando que as provas e as votações aconteçam, avatares pouco realistas.

C. *Big Brother - The Game*

É um jogo que reúne jogadores *online*, disponível para celular, narrativa em terceira pessoa e oferece dois modos de jogo, a versão grátis, onde o jogador tem o papel de telespectador e a opção paga, onde o jogador precisa pagar para conseguir de fato ser um participante [6]. Na opção telespectador é possível visualizar as câmeras e escolher qual assistir. No modo participante é possível interagir com os demais jogadores, além de participar da prova do líder. Os competidores devem pagar por um *token* para entrar na Casa. Há 7 níveis disponíveis, cada um representado por um posição evolutiva. A medida que o jogador vence, ele passa para a próxima posição. O jogador precisa competir para ganhar o grande prêmio, em dinheiro real. Os pontos fortes são: multijogador, interface gráfica 3D, avatares personalizáveis e bem realistas, prêmio em dinheiro. E seus pontos fracos são: modo participante na versão paga, necessário reunir outros jogadores pagantes para que o jogo aconteça, o prêmio em dinheiro é condicionado a uma quantidade esperada de jogadores pagantes.

D. *My Big Brother*

Criado pela Meantime, lançado em 2005, era um jogo de celular [2], similar ao jogo Pou, também de celular e brincou como o Tamagotchi, onde o jogador deveria cuidar da alimentação, humor, higiene e disciplina do seu participante, além das dinâmicas para escapar do paredão. Além disso, o jogo trazia informações em tempo real de notícias do *reality show*, ao iniciar o jogo, 12 avatares poderiam ser escolhidos como participantes. Os pontos fortes são: proximidade entre o jogo e os acontecimentos do *reality*. E seus pontos fracos: poucas interações, poucos desafios.

III. PROPOSTA DO BIG GAMER BRASIL

A tabela I mostra um resumo comparativo entre as principais características observadas em cada jogo. A proposta do jogo Big Gamer Brasil foi baseada na análise de pontos positivos e negativos dos trabalhos correlatos, considerando a narrativa com seus personagens e a jogabilidade.

A. *Narrativa*

O Big Gamer Brasil (BGB) é um jogo que simula a vida de um participante em um *reality show*. O jogador ‘vive’ a experiência de um participante, agindo como se estivesse no programa, podendo criar alianças, desafetos e outras situações do jogo, além da possibilidade de usar suas habilidades durante a execução das provas.

TABELA I
RESUMO COMPARATIVO ENTRE AS CARACTERÍSTICAS DE CADA JOGO

Característica	Big Brother Brasil - Jogo Oficial	Big Blox Brasil	Big Brother - The Game	My Big Brother	Big Gamer Brasil
Plataforma	PC	Xbox One, PC, Android e iOS (iPhone e iPad)	Celular	Celular	PC
Avatar Personalizado	Não	Sim	Sim	Não	Sim
Total de participantes	12 jogadores: 11 NPCs e o jogador	16 jogadores online	Não informado	12 jogadores: 11 NPCs e o jogador	20 jogadores: 19 NPCs e o jogador
Multijogador	Não	Sim	Sim	Não	Não
Online	Não	Sim	Sim	Não	Não
Foco narrativo	3ª pessoa	3ª pessoa	3ª pessoa	3ª pessoa	1ª e 3ª pessoa
Interação entre os jogadores	Conversar Contar piada Dançar Paquerar Beijar Fazer complô Xingar	Mensagens de texto	Bate-papo público com voz e imagem e mensagens diretas e secretas	Não se aplica	Conversar Contar piada Insultar Fofocar Discutir Admirar Namorar Ir para o edredom Expor Tornar aliado Enganar Trair Agredir
Provas disponíveis	Líder	Líder Anjo	Líder	Líder	Líder Anjo Comida
Tempo Total de Jogo	Não informado	1 hora	Não informado	Não informado	40 horas

O jogo possui ao todo 21 personagens: o apresentador, 20 participantes sendo 19 NPCs, ou seja, personagens não jogáveis e o próprio jogador. O apresentador é o responsável por narrar o jogo e dar as instruções durante as provas e missões.

Os participantes do jogo são: Influenciador, Vigoroso(a), Barraqueiro(a), Desleixada(o), Planta, Influenciável, Reclamão, Tímido, Duas caras, Caça likes, Gentil, Brincalhão, Organizador(a), Esperto(a), Master chef, Cantor(a), Atriz/Ator, Sincero(a) e Fitness.

O foco narrativo oferece um plano em primeira e terceira pessoa, ficando a critério do jogador escolher qual prefere. O jogo ocorre em 2021 e 1 segundo do tempo real equivale a 1 minuto de jogo, com isso, um dia se completa em 24 minutos. O jogo tem duração máxima de 100 dias que podem ser concluídos em 40 horas de jogo. O espaço é em 3D limitado em 2 principais espaços: a casa, com a área externa e interna e a área de prova.

B. *Jogabilidade*

O grande foco do jogo é a rotina dos participantes. Ao entrar na casa o jogador terá que interagir com os outros participantes, a fim de ganhar pontos de afeto. A pontuação vai subir ou descer, dependendo das interações entre eles e irão refletir no ‘queridômetro’. É através dessa dinâmica que o jogador saberá as opiniões dos demais, entender como está o clima do jogo e reinventar suas relações. Interações positivas causam um aumento na pontuação de afeto.

Ao longo das semanas o jogador pode passar por 4 estágios: (i) Anjo: poderá imunizar algum aliado e quando auto-imune garantirá mais uma semana de jogo; (ii) Monstro: ao ser indicado para o monstro o jogador deverá cumprir alguma tarefa até o dia da votação (iii) Líder: além de garantir mais uma semana de jogo e regalias em aproveitar o quarto do líder, terá a missão de indicar um participante ao paredão e (iv) Emparedado: Terá que trabalhar duro para reverter a situação e convencer o público da sua permanência no jogo.

Há três provas principais, a prova da comida, a prova do anjo e a prova do líder. Ganhar a prova da comida garante uma semana na cozinha SHOW, já a derrota implica em uma semana na cozinha básica, que interfere negativamente no humor do grupo. As provas que definem o anjo, o líder e a prova da comida, que define a divisão dos grupos nas cozinhas, são randomizadas, mas já pré-definidas. Terão provas aleatórias de habilidade, tais como: jogos da memória, de mira, de velocidade, ou de obstáculos.

As regras do jogo são: (i) O participante com menos popularidade será eliminado e perde o jogo. (ii) O jogador ganha se no 100º dia de jogo tiver a maior popularidade, comparada com os outros 2 finalistas. (iii) O jogador não terá visibilidade da sua popularidade e (iv) O jogador terá noção dos pontos de afeto através do "queridômetro", um painel que refletirá anonimamente a opinião dos outros participantes.

As ações disponíveis para o jogador são: (i) Criar o avatar: está opção permite ao jogador criar um avatar totalmente personalizado, (ii) Andar, (iii) Pular, (iv) Dormir, (v) Limpar a casa, (vi) Tomar banho, (vii) Sentar, (viii) Ficar de pé, (ix) Deitar, (x) Cozinhar, (xi) Ir ao banheiro, (xii) Lavar roupa, (xiii) Participar de provas (Comida, Anjo e Líder) (xiv) Se divertir, as opções são: Dançar, Tomar banho de piscina e Ir à festa e (xv) Interagir com outros personagens. As interações do jogador com os outros se desdobram em outras ações como: (i) Conversar, (ii) Fofocar, (iii) Contar piada, (iv) Discutir, (v) Admirar, (vi) Namorar, (vii) Ir para o edredom, (viii) Se expor, (ix) Se tornar aliado, (x) Enganar, (xi) Insultar, (xii) Trair e (xiii) Agredir.

A ação de agredir só fica habilitada caso o outro participante seja considerado um inimigo. Caso utilizada, implica na expulsão do reality.

A votação do líder e a decisão do anjo são definidas de acordo com os pontos de afeto, exceto quando o jogador é o líder ou o anjo, pois ele é quem decidirá as indicações. A pessoa de maior afeto do anjo, recebe a imunidade, em contrapartida a pessoa de maior desafeto do anjo, receberá o castigo do monstro. A pessoa de maior desafeto do líder é a indicada para o paredão. Caso o jogador tenha sido indicado para o monstro da semana, deverá usar uma fantasia durante todo o tempo e, ao ser notificado, deverá cumprir o castigo que lhe foi passado.

Ações positivas na interação com os outros participantes, dão uma bonificação de 1 ponto de afeto, enquanto as negativas dão uma punição de 2 pontos de afeto. Ganhar qualquer prova é considerado uma ação positiva, e portanto gera 2 pontos de bonificação nos pontos de popularidade. Perder qualquer prova

é considerado uma ação negativa, e portanto gera uma punição nos pontos de popularidade.

C. Agentes

Um agente inteligente é qualquer agente que possa perceber o ambiente a sua volta, raciocinar e, a partir disso, tomar a decisão que melhor o levará à realização do seu objetivo [7]. O jogo é multiagente, composto por quatro agentes inteligentes: Agente apresentador: tem o papel de conduzir a narrativa do jogo; Agente coordenador: tornará a dinâmica possível através da execução e tratamento das regras, ambos terão conhecimento dos agentes público e participantes. Os agentes participantes: saberão o que os outros participantes enviam de informações e o que precisam fazer, dessa forma é possível calcular, nessa base de conhecimento, os pontos de afeto, que são determinados pela ação direta do jogador com o agente. O agente público saberá o que os agentes participantes e o jogador fazem, a popularidade será calculada com base no conhecimento de todas as ações individuais dos agentes participantes e do jogador. Tanto a popularidade quanto o afeto, serão calculados através de bonificação e punição das ações positivas e negativas realizadas por cada participante. A forma como os agentes interagem entre si, disputando ou cooperando para alcançar objetivos em comum dentro do ambiente, também afeta o modo de classificá-lo [7]. No caso do BGB, podemos afirmar que os agentes participantes são cooperativos/competitivos.

IV. AVALIAÇÃO DO JOGO

Para avaliação da proposta, foi realizada uma pesquisa com voluntários que, após a leitura da descrição, responderam a um questionário de percepção. Para as respostas foi utilizada a Escala de Likert (de 1 a 5). As perguntas foram organizadas com base em quatro critérios: proposta do jogo, relevância cultural, social e educacional, características dos personagens e do ambiente, e jogabilidade. A tabela II mostra os itens definidos para cada critério.

O questionário foi disponibilizado no Google Questionário e 16 pessoas participaram da avaliação. As respostas do questionário estão apresentadas na Fig. 1. Analisando os resultados obtidos, observamos que a avaliação da proposta do BGB mostrou-se positiva. Todos os critérios foram atendidos, havendo um consenso predominante nos critérios de jogabilidade (perguntas de 12 a 19) e as características dos personagens e do ambiente (perguntas de 7 a 11).

V. CONCLUSÃO

Esse artigo apresentou a proposta e a avaliação do jogo Big Gamer Brasil. O grande diferencial do BGB é o uso de multiagentes inteligentes, outro aspecto que torna o jogo mais desafiador, em comparação aos jogos analisados, é a quantidade de provas disponíveis (líder, anjo e comida) que tem o intuito de testar as habilidades do jogador e são variadas através de jogos de memória, jogos de mira, jogos de velocidade e provas de obstáculos.

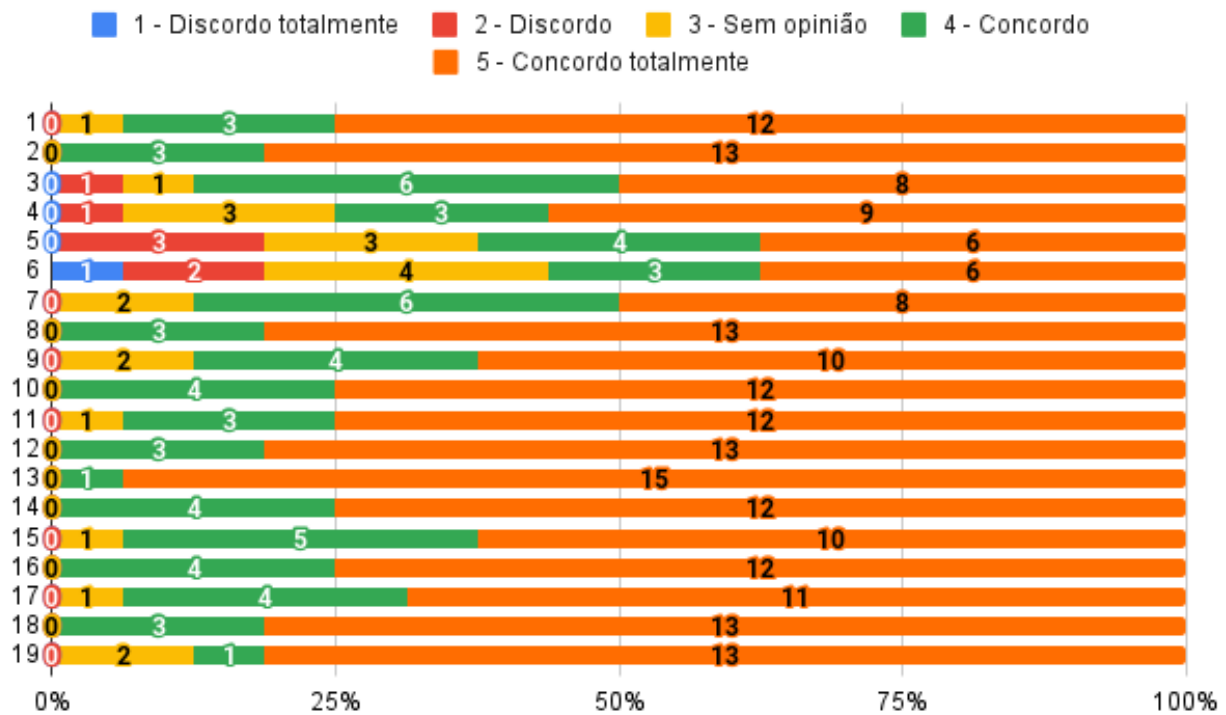


Fig. 1. Resultados das respostas às perguntas

TABELA II
ITENS DO QUESTIONÁRIO DA PROPOSTA DO BIG GAMER BRASIL

Critério	Item	Descrição do Item
Em relação à proposta do jogo	1	Tem o potencial de entreter o jogador
	2	Tem o potencial de manter o jogador interessado
	3	Tem o potencial de reproduzir a experiência de um Reality
Relevância cultural, social e educacional	4	Tem potencial de estimular as relações interpessoais
	5	Tem potencial de estimular o autoconhecimento
	6	Tem valor educacional relevante
Características dos personagens e do ambiente	7	O número de participantes é adequado
	8	Os personagens apresentam características bem definidas e abrangentes
	9	Os personagens são representativos dos participantes na realidade
	10	Os ambientes propostos são adequados
	11	O grau de personalização é adequado
Jogabilidade	12	Os objetivos são claros
	13	As regras estão bem definidas
	14	O sistema de recompensas é atrativo
	15	Os desafios são estimulantes
	16	As penalidades são justas
	17	A mecânica proposta apresenta fluidez
	18	As ações disponíveis são adequadas
	19	A duração do jogo é adequada

A avaliação piloto realizada com 16 participantes buscou identificar a percepção das pessoas, considerando quatro critérios: a proposta geral do jogo, relevância cultural, social

e educacional, características dos personagens e do ambiente e jogabilidade. Os resultados apontaram que a proposta tem potencial de entretenimento, relação próxima com o jogo real, com ambientes e ações adequadas. Como trabalho futuro, temos a revisão de algumas características a partir desse resultado, a finalização da modelagem e sua implementação.

REFERÊNCIAS

[1] "BBB 21 superou audiência das últimas sete edições do reality". [Online]. <https://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2021/03/29/bbb-21-superou-audiencia-das-ultimas-sete-edicoes-do-reality-diz-globo.htm> Acesso: Julho 2021.

[2] G. Breve. "Por trás dos games do BBB". [Online]. <https://www.uol.com.br/start/reportagens-especiais/quando-o-big-brother-brasil-virou-videogame> Acesso: Julho 2021.

[3] V. Miller. "Big Brother Brasil já ganhou jogo baseado em The Sims. Lembra?". [Online]. <https://gamehall.com.br/big-brother-brasil-ja-ganhou-jogo-baseado-em-the-sims-lembra>. Acesso: Julho 2021.

[4] A. Henrique. "O que é Roblox? Saiba mais sobre a plataforma de games". [Online]. <https://olhardigital.com.br/2021/04/20/games-e-consoles/o-que-e-roblox> Acesso: Julho 2021.

[5] A. Henrique. "Simulador de BBB na plataforma 'Roblox' viraliza com 20 milhões de visitas". [Online]. <https://olhardigital.com.br/2021/04/20/games-e-consoles/simulador-de-bbb-roblox/> Acesso: Julho 2021.

[6] "Big Brother - The Game: Famoso reality show vira jogo para mobile". [Online]. <https://recreio.uol.com.br/games/big-brother-the-game-famoso-reality-show-vira-jogo-para-mobile.phtml> Acesso: Julho 2021.

[7] I., Souza & F., Pereira. "Ambiente de simulação baseado no jogo Super Bomberman para ensino e pesquisa em Inteligência Artificial", Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, Uberlândia, MG, 2016, pp. 1179, DOI: /10.5753/cbie.webie.2016.1179