



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

FERNANDO JOSÉ DE ALMEIDA FILHO

PROJETO DO JOGO DE TABULEIRO CRÔNICAS DE GREYHAWK

Caruaru
2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

MEMORIAL DESCRITIVO DO PROJETO

PROJETO DO JOGO DE TABULEIRO CRÔNICAS DE GREYHAWK

FERNANDO JOSÉ DE ALMEIDA FILHO¹

Caruaru

2022

¹ Graduando em Design pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: fernando.josealmeida@ufpe.br

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Almeida Filho, Fernando José de.

Projeto do Jogo de Tabuleiro Crônicas de Greyhawk / Fernando José de
Almeida Filho. - Caruaru, 2022.
125 : il., tab.

Orientador(a): Fábio Caparica de Luna

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2022.

Inclui referências, apêndices.

1. Design. 2. Design de Jogos. I. Luna, Fábio Caparica de. (Orientação). II.
Título.

700 CDD (22.ed.)

A todos aqueles que tem um sonho e não
pensam em desistir dele.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos aqueles que estiveram comigo durante esta jornada árdua e me incentivaram a nunca desistir e me manter de pé diante dos desafios que me foram impostos.

A minha mãe Maria Dolores, que me apoiou e me incentivou sempre a estudar e seguir meu sonho.

As minhas tias que me ajudaram nos momentos de maior necessidade, depositando confiança em mim.

A minha amiga e companheira Rayhana, toda a minha gratidão por seu carinho, dedicação e sua fé na minha capacidade. É um privilégio te ter em minha vida.

Ao meu gato Karin, um filho de quatro patas que nunca esperei ter, pelos momentos de alegria que trouxe para minha vida.

Aos amigos que fiz durante este tempo na faculdade e que levarei para sempre. Lucas e Yngrid pelas várias madrugadas de conversas sem sentido na *call* do *discord*.

Ao meu orientador Fábio Caparica, por toda a paciência durante este projeto e por dividir comigo seu tempo e conhecimento.

A mim, por nunca desistir.

RESUMO

O presente trabalho é um projeto que alia pesquisas metodológicas e estudos sobre alguns jogos de tabuleiro atuais, além do estudo dos fundamentos do design de jogos e análise do perfil do usuário de jogos de tabuleiro, visando a construção de um jogo com inspiração na temática de RPG e exploração de masmorras visando todas etapas, desde sua concepção até a prototipação. A esquematização de um método de desenvolvimento para jogos de tabuleiro, compreendendo de forma mais adequada suas fases de criação e seu funcionamento através de suas diversas camadas, atrelado a metodologia de 4 etapas aprendida nas cadeiras de IHC, ministradas pelo Professora Fábio Caparica de Luna, tornaram o possível o desenvolvimento de um artefato que fornece experiência lúdica satisfatória. Embora que ainda em formato digital, na plataforma tabletopia o jogo pode ser facilmente impresso para uso pessoal, que é o nosso objetivo principal.

Palavras-chave: design; design de jogos; boardgame; dungeon crawler.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	PROJETO	12
2.1	METODOLOGIA	12
2.2	ORGANIZAÇÃO PROJETUAL E RPC	13
2.2.1	Entendimento do Problema	13
2.2.2	Geração e Seleção de Alternativas	13
2.2.3	Testes e Refino de Soluções	13
2.2.4	Implementação de Soluções	14
3	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL	14
3.1	ENTENDIMENTO DO PROBLEMA	14
3.2	QUESTIONÁRIO DE PERFIL	15
3.3	ANÁLISE DE SIMILARES/COMPETIDORES	18
3.4	ARCADIA QUEST	19
3.4.1	Estrutura do Arcadia Quest	20
3.4.2	Cenários do jogo	25
3.5	CHRONICLES OF DRUNAGOR	29
3.5.1	Estrutura do Chronicles of Drunagor	30
3.5.2	Cenários de Jogo	39
3.5.3	Partida rápida	47
3.6	MICE AND MYSTICS	49
3.6.1	Estrutura do Mice and Mystics	50
3.6.2	Cenários de Jogo	59
3.7	MASMORRA DE DADOS	62
3.7.1	Estrutura do Masmorra de Dados	62
3.7.2	Cenários de Jogo	69
3.8	DEFININDO REQUISITOS	74
3.9	GERAÇÃO E SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS	76

3.10	TESTES E REFINO DE SOLUÇÕES	80
3.10.1	Implementação de Soluções	84
4	IDENTIDADE VISUAL	85
4.1	DIAGRAMAÇÃO DOS COMPONENTES DO JOGO	88
5	ICONOGRAFIA	89
5.1	<i>CONCEPT ART</i>	90
6	DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES	92
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	109
	REFERÊNCIAS	110
	APÊNDICE A - LISTA DE COMPONENTES	111
	APÊNDICE B - MANUAL DE REGRAS E O LIVRO DE	124
	AVENTURA DO JOGO CRÔNICAS DE GREYHAWK ...	

1 INTRODUÇÃO

A motivação pessoal para o desenvolvimento desse projeto se deu pelo interesse na área de jogos, tanto no desenvolvimento das relações sociais através dos jogos, como suas mecânicas, das temáticas contidas nos jogos e do próprio jogo como produto em suas mais diversas formas, tabuleiros, fichas, cartas, miniaturas e etc...

Dessa maneira foi pretendido buscar meios para a criação de um jogo de tabuleiro, visando todas etapas, desde sua concepção até a prototipação. No desenrolar do projeto pesquisas históricas e metodológicas contribuíram bastante para a construção de uma base para a esquematização de um método de desenvolvimento para jogos de tabuleiro, compreendendo de forma mais adequada suas fases de criação e seu funcionamento através de suas diversas camadas de maneira a otimizar o desenvolvimento de jogos de tabuleiro.

Dessa maneira fomos em busca de um entendimento adequado de jogos, desde de muito tempo vários autores vêm tentando definir o conceito de jogo, tentando compreender e descrever o que seria essa atividade tão antiga quanto o início ou antes da sociedade humana e que veio evoluindo gradativamente através da influência do homem. Uma descrição que complementa esse pensamento é a do escritor Johan Huizinga, em seu livro *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura* de 2000.

Segundo Huizinga (2000) o jogo é uma atividade mais antiga que a própria cultura, pois mesmo a cultura em suas definições menos rigorosas, presume sempre a existência da sociedade humana; mas os animais não dependeram do homem para serem ensinados interações lúdicas entre eles.

Em suas descrições Huizinga (2000) cita a criação de um campo delimitado, de maneira física ou imaginária, de forma proposital ou espontânea.

“Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial”. (HUIZINGA, 2000 apud SALEN; ZIMMERMAN, 2017, p. 91)

Essa teoria do círculo mágico citada pelo autor se trata de um espaço delimitado fora da vida real e isolado. Esse espaço tem suas próprias regras. “São estas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão.” (HUIZINGA, 2000, p. 12). Dessa maneira podemos entender as regras como um limitador físico do espaço delimitado criado, nos impedindo assim de transpassar o círculo mágico e dar fim ao jogo.

Outra teoria interessante para a definição de jogos é a do pesquisador Abt (2017 apud Salen; Zimmerman, 2017) onde ele descreve o jogo como uma atividade entre dois ou mais jogadores independentes tentando alcançar seus objetivos em um contexto limitador. O problema com essa descrição é que ela é muito delimitadora, pois nem todos jogos são disputados. Em alguns jogos, os jogadores cooperam para atingir um objetivo comum contra uma força limitadora provocada por um sistema pré-programado.

A partir de nossas pesquisas o autor que se aproxima mais da definição que buscamos seria o pesquisador Brian Sutton-Smith, no livro *The Study of Games*, em que ele descreve que os “jogos são um exercício de sistemas de controle voluntário, em que há uma competição entre forças, limitadas por regras para produzir um desequilíbrio” (SUTTON-SMITH apud SALEN; ZIMMERMAN, 2017, p. 94).

Após a reunião dos elementos das definições anteriores, após suas análises e redução de elementos desnecessários, chegamos a definição adequada, que engloba de maneira mais precisa a definição que procuramos para este projeto, que é: “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável”. (SALEN; ZIMMERMAN, 2017, p. 95). Os autores de *A Regra do Jogo* citam essa definição como concisa e ainda carregada dos conceitos dos demais autores. Em sua definição Salen e Zimmerman (2017) citam os jogos como sistemas que são divididos em objetos que são tidos como partes ou variáveis do sistema, atributos que são vistos como qualidades dos sistema e seus objetos, sua relações internas que são as relações entre os objetos e por fim o meio ambiente que se trata do contexto em que aquele sistema está inserido. Eles também citam as regras como parte crucial dos jogos, assim como os demais autores. As regras são a estrutura básica dos jogos delimitando o que o jogador pode ou não fazer.

Mas antes de podermos entrar mais a fundo na construção de um jogo foi preciso entender também qual o nosso papel como designer e assim podermos traçar um paralelo entre esses dois campos do conhecimento, os jogos e o design, e a forma como um pode contribuir com o outro.

Chegar a uma definição sobre o que vem a ser design não é uma tarefa simples, por ser um tema multidisciplinar e por sofrer mudanças constantes com o passar do tempo, sempre se renovando. Dessa maneira, não é pretendido chegar a uma definição exata sobre o assunto, mas encontrar definições sobre o design relevantes para a área, e a partir delas levantar pontos onde o design e os jogos podem convergir a fim de se ter um entendimento do design de jogos.

Para um melhor entendimento sobre o design devemos primeiramente entender a etimologia da palavra. Segundo Rafael Cardoso em Uma introdução a história do Design.

A origem imediata da palavra está na língua inglesa, na qual o substantivo design se refere tanto à idéia de plano, desígnio, intenção, quanto à de configuração, arranjo, estrutura (e não apenas de objetos de fabricação humana, pois é perfeitamente aceitável, em inglês, falar do design do universo ou de uma molécula). A origem mais remota da palavra está no latim designare, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar. Percebe-se que do ponto de vista etimológico, o termo já contém nas suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro concreto de registrar/configurar/formar (CARDOSO, 2002, p. 16).

Ele ainda complementa que “a maioria das definições concorda que o design opera a junção desses dois níveis, atribuindo forma material a conceitos intelectuais. Trata-se, portanto, de uma atividade que gera projetos, no sentido objetivo de planos, esboços ou modelos” (CARDOSO, 2002, p. 16).

De início podemos enxergar uma definição, mesmo que básica do que pode vir a ser Design, mas apenas começamos a entender o mínimo sobre o assunto. Para buscarmos mais profundamente o que é design devemos encontrar uma definição menos abstrata e ampla, e que se aplique de maneira mais adequada a tarefa que pretendemos realizar.

Deve-se reforçar que apesar do Design conter em alguns momentos atividades artesanais ou artísticas em seu processo de fabricação, ele está muito mais ligado ao ato de pensar uma nova ideia com intuito de solucionar um problema ou melhorar

soluções já existentes, entendendo que determinada prática não se dá apenas de maneira intuitiva, porém metódica e pensada.

Seguindo esse pensamento Buchanan (2017 apud Salen; Zimmerman, 2017) argumenta que o design se preocupa com a concepção e planejamento de todos os modelos do mundo artificial criado pelo homem, sejam eles signos, objetos físicos, atividades, sistemas ou ambientes.

Observadas de maneira geral as definições de Design mostram uma gama de preocupações que podem afetar o designer. Por fim podemos dizer que o Design é uma atividade de criação, ação, comunicação, reflexão e transformação, sendo cada um desses meios válidos para a compreensão da área. Buscando uma definição adequada para este projeto, podemos ficar com a de que o “Design é o processo pelo qual um designer cria um contexto a ser encontrado por um participante, a partir do qual o significado emerge” (SALEN; ZIMMERMAN, 2017, p. 57).

Com esses dois pontos definidos, tanto o de jogo, como nossa função como designer, chegamos ao ponto onde finalmente podemos traçar um paralelo entre essas duas áreas e definirmos design de jogos.

Segundo os autores Salen e Zimmerman (2017, p. 96), “Design de jogos é o processo pelo qual um designer de jogos cria um jogo, a ser encontrado por um jogador, a partir do qual surge a interação lúdica significativa”. Os conceitos de design e de jogo foram essenciais para a nossa compreensão do que constitui o design de um jogo. Mas entendemos que para um entendimento da prática do design de jogos precisamos de uma estrutura conceitual mais robusta.

Salen e Zimmerman (2017) falam que o papel de uma estrutura é organizar como os jogos são estudados. Essa organização pode ser dada de várias maneiras, seja através de assuntos, cronologia; por tipo de jogo ou plataforma tecnológica. Em cada uma desses casos, a estrutura guiaria como esses jogos são estudados e explicados.

Dessa maneira nosso processo de game design foi baseado na construção de uma estrutura dividida em três esquemas primários chamado RPC (rule, play e culture) que deram suporte para a construção do jogo que é fornecida pelos autores Salen e Zimmerman (2017). Sendo o primeiro as regras que se referem às estruturas matemáticas no jogo, é um esquema formal, que serve para criar padrões aos jogos. A interação lúdica, segundo os Salen e Zimmerman (2017), é um esquema primário experimental que enfatiza a interação do jogador com o jogo e outros jogadores. A

cultura é um esquema primário contextual e destaca os contextos culturais nos quais qualquer jogo está incorporado.

Dessa maneira se tornou mais claro de que maneira se daria o processo de construção de um jogo e com a implementação da metodologia de 4 passos, publicada pelo designer Anderson Henrique Alexandrino de Lima em seu projeto de graduação em 2021 intitulado *Quadratur* Aprendendo design de forma lúdica e que é utilizada de base na disciplina de Interação Homem Computador (IHC), que acabou fornecendo uma base mais sólida como metodologia de desenvolvimento nos permitindo ter acesso a uma gama de ferramentas adaptadas a cada etapa e necessidade do projeto.

O resultado desse projeto é demonstrado com detalhes mais adiante, foi um esforço contínuo para a finalização de um projeto que superou as expectativas de sua própria produção. No momento o jogo pode ser apreciado de forma online por meio da plataforma Tabletopia, ainda assim o projeto foi pensado para ser usado de forma física e está pronto para ser produzido fisicamente, e em algum futuro próximo esperamos poder alcançar esta etapa final.

Crônicas de *Greyhawk* se mostrou um jogo que superou as expectativas tanto na complexidade de seu desenvolvimento quanto em seu funcionamento. Mesmo com tamanho complexidade um dos maiores desafios do desenvolvimento de um jogo ainda é torná-lo interessante e divertido para aqueles que pretendem usufruir dele.

2 PROJETO

2.1 METODOLOGIA

Este projeto utilizou de base a metodologia publicada pelo designer Anderson Henrique Alexandrino de Lima em seu projeto de graduação em 2021 intitulado *Quadratur* Aprendendo design de forma lúdica e é utilizada na cadeira de IHC, ministrada pelo professor Fábio Caparica de Luna. Por ser uma metodologia estrutural e flexível, permite que possa ser aplicada em projetos das mais variadas áreas de atuação do design.

A metodologia projetual abordada consiste em 4 etapas que servem de base para organização e execução de projetos: Entendimento do Problema, Geração e Seleção

de Alternativas, Teste e Refino de Soluções e por fim implementação de soluções. Essa divisão permite a utilização de uma variedade de ferramentas projetuais de acordo com cada etapa: entrevistas, análise de similares, técnicas de prototipagem, testes de usabilidade e muitas outras. Por ter uma flexibilidade projetual proporcionada devido a criação de uma metodologia híbrida, originada da junção de diferentes métodos de desenvolvimento, foi possível aplicar os conhecimentos adquiridos na cadeira de game design de maneira prática.

2.2 ORGANIZAÇÃO PROJETUAL E RPC

2.2.1 Entendimento do Problema

Para a primeira etapa são utilizados métodos para a compreensão de maneira mais aprofundada do problema tratado. Para isto é preciso entender as necessidades do projeto como um todo, desde saber qual o público a que se destina, quais as soluções existentes, quais as limitações do projeto desde orçamento a tempo necessário.

Todos estes questionamentos devem ser levados em consideração para que se escolha as ferramentas corretas de pesquisa, que melhor se adeque às necessidades do projeto.

2.2.2 Geração e Seleção de Alternativas

Com uma compreensão adequada do problema o designer terá as informações necessárias para desenvolver alternativas. Nesta etapa não se tem a pretensão da geração de uma solução definitiva do problema abordado. É pretendido a criação de diversas alternativas que só posteriormente serão analisadas e filtradas a fim de se obter o resultado mais promissor.

2.2.3 Testes e Refino de Soluções

Com a seleção dos resultados mais adequados, se inicia os testes dessas soluções. Os testes são realizados de acordo com a finalidade de cada projeto. Durante estes testes serão observados vários aspectos de usabilidade a fim de coletar

dados para a realização de correções de aspectos falhos ou de geração de novas alternativas para que seja feito o refino adequado do projeto. Durante a fase de refino é comum retornar a fase anterior para que se obtenha de maneira mais apurada o melhor resultado possível.

2.2.4 Implementação de Soluções

A última etapa se resume a união dos resultados adquiridos durante todo o processo metodológico de design. Ela se resume a concepção do artefato como bem como todo material necessário para a confecção e veiculação do produto final.

3. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

3.1 ENTENDIMENTO DO PROBLEMA

Este projeto teve como objetivo principal a busca de meios para a criação de um jogo de tabuleiro, visando todas etapas que englobam o processo de criação de um jogo desde a concepção, esquematização, implementação de mecânicas, testes de jogabilidade, processo iterativo e prototipação para um melhor entendimento de qual maneira cada passo ocorre. Sempre buscando um melhor planejamento prévio que assegure uma melhor qualidade do produto. No desenvolver do projeto pesquisas metodológicas serviram de base para a esquematização de um método de desenvolvimento para jogos de tabuleiro alinhados com os conhecimentos adquiridos na cadeira de IHC, compreendendo de forma mais adequada às fases de criação e o funcionamento de um jogo de tabuleiro através de suas diversas camadas de maneira a otimizar o seu desenvolvimento.

Visando este entendimento de como projetar um jogo de tabuleiro foi utilizado de referência um sistema para análise e de jogos estruturado em 3 camadas, fornecida pelos autores de Regras do Jogo Salen e Zimmerman (2017), chamada RPC (rules, play, culture) que foi incorporado a metodologia de 4 passos para analisar esquemas mais detalhados. O RPC procura entender de maneira sistemática e estrutural o comportamento e as manifestações que os jogos produzem, ela divide o jogo em camadas, o separando em: regras (rules) que são estruturas formais e

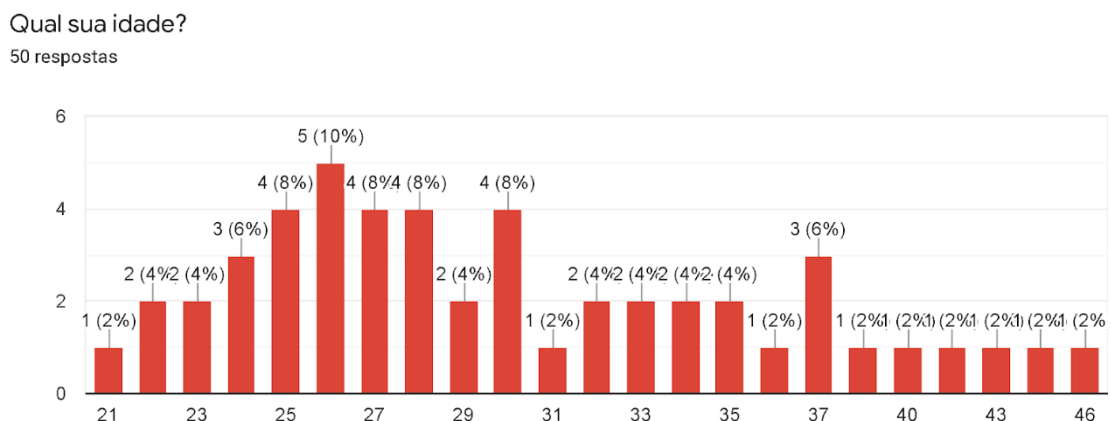
temáticas que servem de esqueleto e formam a base para a construção de um jogo. Interação lúdica (play) que contém esquemas experimentais, relações estéticas entre os componentes que formam o jogo e a experiência lúdica, que é como jogador e jogo interagem e o grau de satisfação obtido pelo jogador, o meaningful play, ou interação lúdica significativa. A última camada dos jogos, a Cultura (culture), é a maior de todas as partes que compõem os jogos, ela ultrapassa a interação lúdica no sentido em que ela começa a observar além das qualidades internas dos jogos e começa a interagir diretamente com o contexto externo refletindo o meio em que se encontram ou transformando este.

Tendo estes pontos definidos tornou-se mais simples poder selecionar as ferramentas de pesquisa a serem utilizadas em cada etapa do projeto.

3.2 QUESTIONÁRIO DE PERFIL

Para definir de maneira adequada o perfil do público alvo deste projeto, foi realizado um questionário de público através de um formulário online com cerca de 50 pessoas em grupos e comunidades direcionadas a discussão sobre jogos de tabuleiro em geral, utilizando perguntas para definir, faixa etária, frequência com que jogam, tipos de jogos que se identificam, em relação a mecânicas e temáticas que mais atraem os jogadores. As informações coletadas serviram de referencial para construção das regras, mecânicas e demais elementos que compuseram o produto final deste projeto.

Figura 1 - Gráfico em colunas

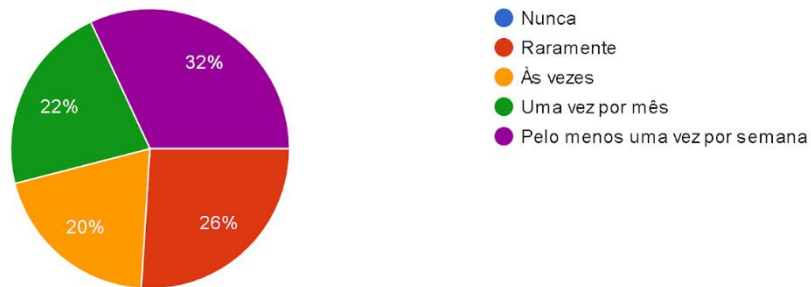


Fonte: Do autor (2022).

A primeira pergunta do questionário foi quanto a faixa etária dos entrevistados, onde a maioria possui entre 22 a 30 anos.

Figura 2 - Gráfico em setores

Você costuma jogar jogos de tabuleiro?
50 respostas

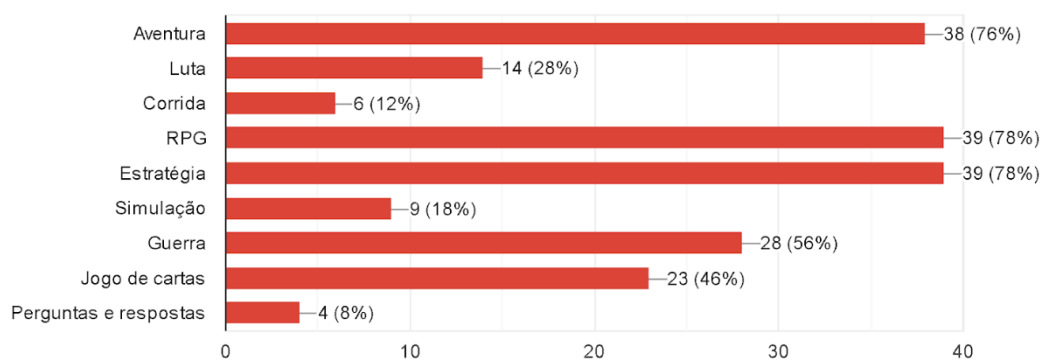


Fonte: Do autor (2022).

Quanto ao comportamento do público em relação aos jogos de tabuleiro, vimos que parte dele, cerca de 42% não possui o hábito de jogar jogos de tabuleiro, enquanto a maioria de 58% joga ao menos uma vez por mês ou toda semana.

Figura 3 - Gráfico em barras

Quais tipos de jogos você se identifica?
50 respostas



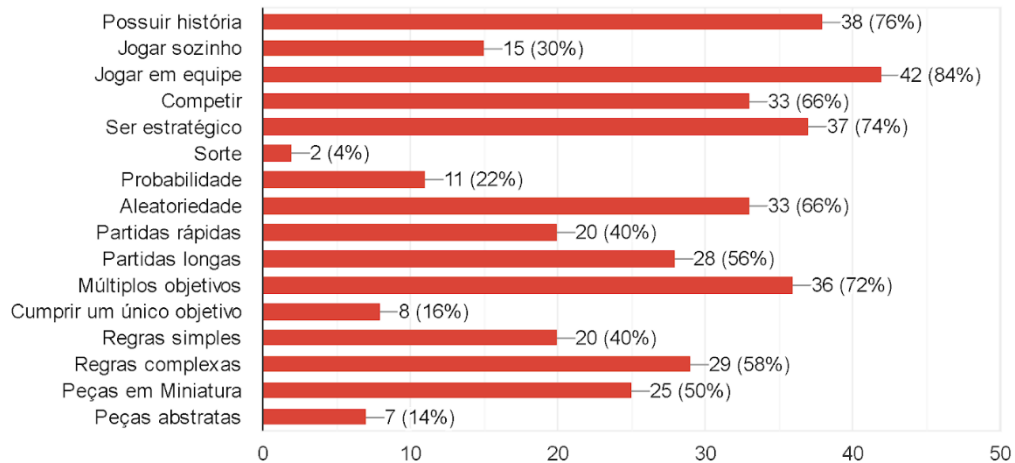
Fonte: Do autor (2022).

Esta pergunta serviu para levantar dados quanto aos tipos de jogos, quanto às suas mecânicas/regras assim como suas dinâmicas/jogabilidade. É uma pergunta em que os entrevistados poderiam marcar várias opções. Os mais votados foram os jogos de RPG, os de estratégia e aventura.

Figura 4 - Gráfico em barras

O que você gosta em um jogo de tabuleiro?

50 respostas



Fonte: Do autor (2022).

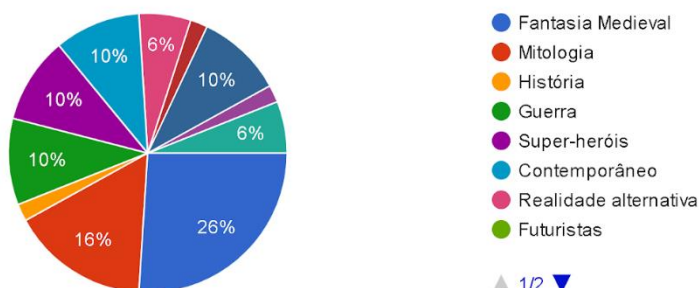
A quarta pergunta do questionário se refere ao gosto dos usuários, se ele prefere um jogo de competição ou cooperação, se prefere jogar sozinho ou com um grupo, às questões de regras como envolvimento de sorte e estratégias, a elementos estéticos como o uso de miniaturas ou peças abstratas.

Grande parte dos entrevistados gostam de jogos com história, levando em conta a questão anterior onde boa parte do público tem preferência por jogos de rpg e aventura onde um enredo bem construído é um dos pontos fundamentais para a construção de um bom jogo. Vemos também uma preferência do público por jogarem com um grupo de pessoas, seja em equipe ou competindo, nesse ponto podemos identificar uma forte relação social atribuída aos jogos de tabuleiro.

Figura 5 - Gráfico em setores

Qual tipo de enredo mais lhe atrai em um jogo?

50 respostas



Fonte: Do autor (2022).

A última questão foi em relação a temática preferida entre o público, para que fosse definido os enredos que poderiam ser abordados na geração de alternativas relacionadas aos temas mais votados, assim como na fase de desenvolvimento do projeto gráfico já que a temática abriria caminhos estéticos diferentes para o jogo. As temáticas preferidas pelos entrevistados foram fantasia medieval e mitologia.

3.3 ANÁLISE DE SIMILARES/COMPETIDORES

A partir da análise das informações coletadas durante o questionário de perfil foram definidos alguns requisitos necessários que serviram de parâmetro para a estruturar o jogo. Apesar das informações coletadas serem essenciais para a estrutura do jogo elas são apenas o pontapé inicial para o entendimento do funcionamento de um jogo.

Foi necessário realização de uma pesquisa de jogos similares que atendessem aos requisitos levantados durante o questionário, para que fosse feita uma análise de suas regras e mecânicas, assim como enredo e soluções tomadas para a elaboração de cada projeto, como desenvolvimento de peças, tabuleiro e soluções estéticas.

A pesquisa de outros projetos é essencial para compreender de maneira mais aprofundada o funcionamento de um jogo de tabuleiro. Para esta análise a escolha mais adequada foram jogos do gênero de *dungeon crawler* por englobarem mecânicas presentes em jogos de RPG, assim como estratégias e carregarem em seu enredo temáticas de aventuras. Os demais critérios observados durante a análise de dados

dos questionários também foram levados em consideração visando encontrar jogos que se alinhassem com as demandas do público alvo.

3.4 ARCADIA QUEST

Figura 6 - Embalagem do jogo Arcadia Quest



Fonte: Site Amazon (2022).

Arcadia Quest é um jogo baseado em campanha de 2 a 4 jogadores, em que cada jogador tem o controle de uma guilda composta por 3 heróis únicos. Os jogadores devem cumprir uma série de missões para ganhar cada cenário e decidir para onde seguir durante a campanha enquanto batalham entre si, assim como contra os inimigos que ocupam o tabuleiro.

O jogo conta com um enredo simples, onde guildas de heróis competem em uma campanha para derrotar um poderoso vampiro para recuperar a grande cidade de Arcadia, mas que serve de base para a construção da campanha assim como os cenários de cada partida.

Os jogadores têm a capacidade de escolherem o caminho que a campanha leva enquanto avançam em cada cenário, navegando por 6 dos 11 cenários disponíveis, de maneira em que cada vez que a campanha é jogada, ela pode ter uma configuração diferente da anterior. À medida que a campanha avança, os jogadores são capazes de adquirir novas armas, equipamentos e melhorias para seus heróis que os ajudarão a enfrentar os desafios à frente.

3.4.1 Estrutura do Arcadia Quest

3.4.1.1 Preparação de guilda

- Pode ser jogado de 2 a 4 jogadores
- Cada jogador escolhe 1 das 4 guildas do jogo e recebe uma ficha referente a guilda escolhida, além de marcadores de guilda que são usados para marcar ações. (não há diferença alguma além da estética)
- Cada Guilda escolhe 3 heróis, que não poderão ser trocados até o fim da campanha, entre os 12 disponíveis no jogo que serão dispostos nos cartões de guilda.
- Cada guilda recebe 5 cartas de Melhoria, pré-definidas pelas regras, como equipamento inicial para serem distribuídas entre os heróis.

Anatomia da carta de Herói e mecânicas de ação

Figura 7 - Carta de herói de Arcadia Quest



Fonte: Manual do jogo Arcadia Quest (2022).

- A: Quantidade de dados de Defesa que o Herói pode rolar
- B: Pontos de vida
- C: Nome do Herói
- D: Habilidade Natural do Herói, uma característica especial que o diferencia dos outros.
- E: Todo herói possui 3 pontos de movimento. (Não demonstra na carta)

Durante as partidas de Arcadia Quest cada jogador terá controle sobre 3 heróis com suas próprias habilidades e equipamentos individuais. Durante o turno dos jogadores será possível ativar um herói ou descansar a guilda. O herói ativado pode realizar, na ordem que preferir, seu movimento e um ataque. Para cada ponto de movimento gasto o herói pode mover-se para um espaço, abrir ou fechar uma porta que esteja de um dos lados de seu espaço e usar um portal. Durante o ataque o jogador deve escolher uma carta de ataque do inventário do herói para executar a ação, os pontos de ataque contidos na carta definirão a quantidade de dados de ataque a serem rolados, exaurindo a carta.

Quando o jogador opta por descansar a guilda os heróis não podem fazer nenhum movimento e nem executar nenhum ataque durante o turno. Durante o descanso o jogador tem a possibilidade de restaurar cartas, reorganizar itens e ressuscitar heróis. Cartas que foram exauridas durante alguma ação podem ser recarregadas para serem utilizadas outra vez. O jogador pode reorganizar itens trocando entre os heróis da guilda que estiverem próximos um do outro. Heróis derrotados podem ser ressuscitados no ponto inicial de cada guilda.

O sistema do Arcadia Quest oferece um leque de opções de ações a serem tomadas durante o turno do jogador dando liberdade para a construção de diversas estratégias de acordo com a necessidade de cada situação apresentada no jogo.

3.4.1.2 Sistema de dados de dados de ação

Figura 8 - Dados de Arcadia Quest



Fonte: Manual do jogo Arcadia Quest (2022).

O sistema de ação do Arcadia Quest consiste na rolagem de uma quantidade de dados D6, de acordo com a defesa ou o ataque do personagem, com 4 resultados possíveis, ataque próximo, ataque a distância, defesa e crítico. Cada símbolo funcionará em determinadas circunstâncias de combate. Os ataques próximos só podem ser executados em inimigos que estejam em um espaço perto do herói, além disso só contarão como acerto no caso de o herói usar uma arma com o tipo de ataque correspondente. Ataques a distância podem ser executados desde que o inimigo esteja na linha de visão do herói, assim como o ataque próximo o resultado só contará como acerto caso se use uma arma com o dano correspondente ao resultado. O resultado da defesa serve para prevenir danos tanto de ataques próximos quanto a distância. Os resultados críticos sempre contam como acerto independentemente do tipo de rolagem, além disso ele permite rolar um dado adicional para que o resultado seja adicionado ao resultado total.

O sistema de dados carrega uma mecânica de ataque e defesa simples, que somada ao sistema de cartas de melhoria que será abordado adiante trás uma gama de possibilidades de ações de combate.

3.4.1.3 Sistema de rodadas e iniciativas

Arcadia Quest funciona com um sistema de rodada simples, onde o jogador inicial é definido nos dados no início da partida. Após definido o primeiro jogador as rodadas seguem a ordem horária dando vez ao jogador seguinte. A ordem de rodada é alterada ao fim de cada cenário, onde o jogador vitorioso escolhe o próximo cenário a ser jogado e inicia a rodada.

3.4.1.4 Ficha de Guilda

Figura 9 - Ficha de Guilda de Arcadia Quest



Fonte: Manual do jogo Arcadia Quest (2022).

A Ficha de guilda é essencial na organização do equipamento de cada herói assim como o que cada um carrega consigo. Se um herói é morto durante a partida, exceto por suas cartas de melhorias, qualquer item que ele carrega é derrubado para outros jogadores poderem pegar.

3.4.1.5 Cartas de Melhoria

Figura 10 - Cartas de melhoria Arcadia Quest



Fonte: Manual do jogo Arcadia Quest (2022).

- A: Nome da carta
- B: Valor de compra da carta
- C: Tipo de carta
- D: Número de dados de ataque rolados para atacar e tipo de dano da arma. (Apenas as cartas de Ataque apresentam este valor)
- E: Efeito Especial que a carta oferece
- F: Código de identificação. Pode ser usado para registrar as cartas na Folha de Campanha.
- G: Algumas cartas de melhoria oferecem estatísticas permanentes aos heróis como, pontos de vida, defesa adicional e conjunto de rolagem adicionais.

As cartas de melhoria desempenham um papel importante no desenvolvimento da campanha do jogo, elas fazem parte do sistema de melhoria dos heróis no jogo. Conforme os jogadores avançam na campanha eles podem adquirir cartas que ajudam a aperfeiçoar o uso da característica natural de um herói ou a montar composições que possam desempenhar um papel diferente na partida ajudando nos desafios de cada cenário. As cartas de melhorias apresentam um sistema simples de evolução para o jogador, sendo muito fácil de entender como utilizar cada melhoria, mas ainda sim permitindo uma gama de composições para construir cada herói da maneira que preferir.

3.4.2 Cenários do jogo

Figura 11 - Cartas de melhoria de Arcadia Quest



Fonte: Manual do jogo Arcadia Quest (2022).

A campanha de Arcadia Quest se divide em 3 etapas: o círculo exterior, descrito na Figura 11 em laranja, o círculo interior, em vermelho e o confronto final no centro do mapa, na cor roxa. Durante a campanha são jogados apenas 6 dos 11 cenários mostrados. Este sistema permite que haja uma rotatividade dos cenários da campanha, trazendo um maior nível de rejogabilidade para o jogo.

Figura 12 - Tabuleiros modulares de Arcadia Quest



Fonte: Manual do jogo Arcadia Quest (2022).

O jogo é composto por 9 tabuleiros, 9x9 com impressão frente e verso, que permite a construção de uma gama de cenários modulares. Os cenários são compostos por missões PVE(player versus environment) e PVP(player versus player). As missões PVE trazem recompensas pela finalização, assim como bônus para os jogadores que concluírem primeiro, incentivando a competitividade entre os jogadores. As missões PVP por si só já incentivam a competitividade, delegando objetivos como eliminar um herói da guilda oponente.

Figura 13 - Marcadores de exploração de Arcadia Quest



Fonte: Manual do jogo Arcadia Quest (2022).

Figura 14 - Marcadores de entrada de monstros de Arcadia Quest



Fonte: Manual do jogo Arcadia Quest (2022).

Além das missões, cada cenário traz consigo marcadores de exploração, que podem oferecer alguma ajuda ou conter armadilhas para os jogadores, e marcadores de entrada de monstros, que definem o local de aparição e o tipo de monstro que aparecerá. Estes marcadores são sorteados e colocados ao longo de cada cenário. Esta mecânica traz mais aleatoriedade a cada partida, tornando cada nova campanha mais única.

3.4.2.1 Anatomia das cartas de Monstros e mecânicas de ação

Figura 15 - Cartas de monstro de Arcadia Quest



Fonte: Manual do jogo Arcadia Quest (2022).

- A: Nome do monstro.
- B: Categoria/tipo de monstro.
- C: Pontos de vida.
- D: Ferimentos que um único ataque deve causar para eliminar o Monstro instantaneamente.
- E: A recompensa ganha por eliminar o monstro.
- F: Indica se o Monstro faz ataques próximos ou a distância.
- G: O número de dados que o monstro rola para atacar.
- H: O nome do ataque do Monstro.
- I: Pontos de movimento que o monstro tem disponíveis.
- J: Nível do monstro. (Sempre será proporcional ao cenário jogado)
- k: Quantidade de dados de Defesa que o Herói pode rolar.
- L: Alguns monstros dispõem de uma Habilidade especial que está sempre ativa.
- M: Alguns monstros dispõem de um conjunto de rolagens adicionais.

Os monstros do Arcadia Quest têm uma mecânica de ações passivas, o que faz com que eles apenas reagem às ações dos jogadores de acordo com o tipo de movimento executado na partida. A execução da ação de um monstro é tecida pela vontade do jogador oponente, o que torna as ações mais diversificadas e imprevisíveis. Este sistema oferece mais dinamicidade para as partidas, apesar dos inimigos não serem tão ativos nos cenários.

3.4.2.2 Partida rápida

Arcadia Quest também conta com um modo de partida rápida. Este método torna mais diversificado a maneira como os jogadores podem interagir com o jogo. Com pequenas alterações nas regras de distribuição de equipamento, sendo assim disponibilizadas cartas de melhorias de acordo com o nível de cenário escolhido para a partida e definindo a vitória da partida de acordo com os ganhos obtidos ao longo da exploração do cenário escolhido. Este modo de partida rápida traz mais flexibilidade para como os jogadores podem aproveitar o jogo, permitindo aproveitar cada cenário individualmente sem se comprometer a concluir uma campanha inteira para a aproveitar as possibilidades de construções de “builds” de personagens.

3.5 CHRONICLES OF DRUNAGOR

Figura 16 - Embalagem do jogo Chronicles of Drunagor



Fonte: Quackalope (2022).

Chronicles of Drunagor - Age of Darkness é um jogo de tabuleiro totalmente cooperativo e estratégico de combate tático em uma aventura de masmorra para 1 a 5 jogadores onde cada integrante controla um herói. A campanha do CoD é dividida em vários capítulos onde os jogadores devem avançar através de uma série de cenários 3D, que são revelados conforme os jogadores avançam em cada cenário. Cada um dos cenários descobertos traz uma configuração única, desde segredos a serem descobertos, inimigos a serem derrotados, modificadores de regras obscuros e novos objetivos a serem alcançados, a fim de obter a vitória.

O jogo carrega um enredo profundo, onde cada capítulo da campanha tem uma história única, mas ainda sim atrelada ao enredo principal. Dentro dos cenários de cada capítulo os jogadores devem trabalhar em equipe para superar os desafios e alcançar o objetivo da aventura juntos, a morte ou corrupção de um único herói consistirá na derrota do grupo.

3.5.1 Estrutura do Chronicles of Drunagor

3.5.1.1 Preparação da Primeira Aventura

- Pode ser jogado de 1 a 5 jogadores
- Cada jogador escolhe 1 Herói do jogo e recebe uma ficha que contém todas as informações necessárias referente ao herói.
- Cada jogador define uma função para seu herói, que determinará não só seu turno ao longo da partida, mas também fornecerá habilidades únicas que contribuirão ao longo da aventura.
- Cada Herói recebe um conjunto de equipamento inicial, sendo uma arma e uma armadura, de acordo com a proficiência de cada um .
- As cartas iniciais dos heróis são distribuídas ao longo da trilha de iniciativa de acordo com a função escolhida.
- São distribuídos cubos de ação para os heróis de acordo com a descrição da carta de iniciativa de cada um.

3.5.1.2 Anatomia da carta de Herói e mecânicas de ação

Figura 17 - Ficha de herói do Chronicles of Drunagor



Fonte: Aodarkness (2022).

- 1 - Barra de vida: Os jogadores podem acompanhar os pontos de vida atual do personagem movendo um marcador conforme ele perde ou recupera vida. O espaço mais escuro determina os pontos de vida iniciais do herói no início da aventura.
- 2 - Retrato do Herói: Uma pintura do herói com seu nome e uma breve descrição sobre o personagem. Serve principalmente para ajudar a encontrar as cartas correspondentes e a miniatura do herói.
- 3 - Habilidades de Foco: São habilidades especiais que o herói pode usar descartando Fichas de Foco, que podem ser acumuladas, em vez de Cubos de Ação.
- 4 - Espaço de Cubos de Ação disponíveis: Espaço reservado para manter cubos de ação não usados.
- 5 - Espaço de Cubos de ação gastos: Espaço reservado para manter cubos de ação que foram usados em ações além do uso de habilidade.
- 6 - Habilidades Iniciais: Cada herói inicia a aventura com 8 habilidades divididas pelas cores e ícones demonstrados na ficha.
- 7 - Espaço para Equipamento: Todo herói conta com um total de 4 espaços para distribuir o equipamento adquirido ao longo da campanha.
- 8 - Proficiências do herói: Lista com os tipos de equipamentos que o herói pode usar.

- 9 - Caminho do herói: Cada herói pertence a um determinado caminho. Isso influencia algumas opções de interação ao longo da aventura.

Nas partidas de Chronicles of Drunagor cada jogador terá o controle de um herói, com um conjunto de habilidades únicas e funções definidas para ajudar o grupo durante a partida.

O turno de cada herói é dividido em 3 etapas. A primeira etapa é a de Condições, onde qualquer efeito negativo que afete o herói (VENENO, QUEIMADURA, LENTIDÃO e assim por diante) é resolvido. Qualquer dano por condição pode ser prevenido por "escudo" ou "habilidades de reação", sempre gastando marcadores de escudo antes de poder ativar a habilidade de reação.

A segunda etapa é chamada de "Ativar Habilidades", qualquer perícia passiva que possa ser ativada no início do turno do herói entra em vigor após a resolução da primeira etapa. Apesar de fazer parte do turno do herói, as duas ações anteriores são automáticas e independem da vontade do jogador. Mesmo a etapa de ativação de habilidade é uma ação regida pelo sistema do jogo, se resolvendo de maneira automática.

A terceira etapa é quando se é realizada as ações de Herói, a partir desta etapa o herói executa qualquer uma das ações disponíveis de acordo com a ordem que o jogador preferir.

O Herói pode executar 3 tipos de ações, uma ação de movimento gratuito, que permite o personagem se mover por 3 quadrados. 2 ações de cubos que podem ser utilizadas para executar habilidades de ativação ou para executar movimentos adicionais e por último o herói pode executar ações secundárias. Ações secundárias são definidas no jogo como ações menores. Essas ações podem ser desde trocar itens; interagir com um ponto de interação; abrir uma porta; Procurar um baú; usar uma Habilidade de Foco e ou usar um item consumível. O jogo permite ao jogador executar uma de cada tipo de ação secundária uma vez por turno.

O sistema do jogo oferece uma boa liberdade de ações a serem tomadas durante o turno do jogador. Mesmo durante a primeira etapa, o jogo oferece um sistema de controle de dano onde o jogador pode se utilizar de habilidades bem como alguns efeitos de proteção para prevenir dano de algumas condições. Na terceira etapa o jogador tem total controle de como realizar qualquer ação disponível para o

herói, dando ao jogador mais liberdade para pensar em como montar sua estratégia para avançar no jogo.

3.5.1.3 Sistema de cubos

Figura 18 - Cubos de ação do Cronicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

Os cubos são a parte essencial de Chronicles of Drunagor. Através dos cubos de ação os jogadores poderão executar ataques, evitar danos, lançar feitiços, realizar movimentos extras e muitas outras ações. Cada cor de cubo se refere a um tipo de atributo que pode ser usado para executar uma ação. Cada herói inicia a campanha com cinco cubos definidos pela carta de iniciativa. Ao longo da partida os heróis podem adquirir cubos de ação adicionais conforme aprendem novas habilidades.

Figura 19 - Cubos de ação do Chrocicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

Os cubos de estado ao contrário dos cubos de ação não são gastos. Estes cubos assim como os de ação são divididos por cores existindo 4 tipos, o marcador de vida que serve para informar a quantidade de vida dos heróis de acordo com o seu posicionamento na barra de vida, o de habilidade de classe que serve marcar as habilidades aprendidas nas cartas de habilidade de classe, os cubos de trauma e maldição que representam dano físico ou espiritual sofridos pelo herói ao longo da aventura.

Quando um herói perde todos os pontos de vida, ele é derrubado e sua miniatura é colocada deitada. A partir deste momento o jogador deve escolher uma das habilidades da ficha do herói para ser bloqueada com o cubo de trauma, impedindo a utilização desta habilidade até o fim da aventura. Os Heróis só podem

por padrão ter 1 cubo de trauma por vez, exceto quando alguma habilidade permite segurar mais cubos de trauma. Se a quantidade for excedida ele é derrotado e a aventura fracassa. As Trevas buscam corromper os Heróis, atacando as partes mais sombrias de seu espírito. Quando um herói é exposto às trevas, ele perderá acesso às habilidades. Assim como os cubos de trauma, cada cubo de maldição deve ser atribuído a uma habilidade, impedindo de usá-la enquanto o cubo de maldição estiver lá. Os cubos de maldição podem ser acumulados até um total de 5, exceto quando alguma habilidade permite segurar mais cubos. Se o seu Herói receber mais cubos de Maldição que pode suportar a aventura fracassa. Os cubos de maldição ou de trauma só podem ser removidos através de habilidades específicas que permitam a remoção ou durante a fase de acampamento no fim de cada aventura.

Ao longo das rodadas os heróis vão gastando seus cubos de ação. No jogo isto é representado como efeitos de tempo, fadiga e corrupção das trevas sobre o herói. Sendo assim os jogadores podem realizar uma "ação de retorno", voluntária ou involuntária, que permite que ele recupere todos os cubos de ação gastos, mas também deve inserir um cubo de maldição, representando a passagem do tempo e efeitos adversos das trevas, e inseri-lo em uma habilidade do herói.

O sistema de cubos traz uma mecânica em que os jogadores não dependem tanto da sorte ao rolar um D20. Com os cubos os jogadores devem se preocupar mais com o gerenciamento de recursos e pensar estrategicamente para terem disponíveis as habilidades certas para os momentos necessários.

3.5.1.4 Sistema de rodadas e iniciativas

Figura 20 - Trilha de iniciativa de Chronicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

- 1 - Iniciativa das Funções: Com base em sua importância estratégica, cada função tem sua posição específica na trilha para atuar durante uma rodada.
- 2 - Espaços de Runa: Determinam onde as cartas de monstros e chefes são colocados.
- 3 - Marcador de Iniciativa: Indica qual personagem é o próximo a agir.
- 4 - Carta de Monstro: As cartas de monstro são colocadas acima ou abaixo, conforme as instruções em suas cartas, dos símbolos de runas correspondentes na trilha de iniciativa.
- 5 - Carta de Iniciativa de Herói: Colocada ao longo da trilha com base na Função escolhida.
- 6 - Carta de Runa: A carta de runa define a ação das trevas sendo colocada no final da trilha.

O Chronicles of drunagor é jogado em uma série de rodadas até que seja completado o objetivo da aventura ou um único herói da equipe seja morto ou corrompido. Cada rodada consiste na resolução do turno de cada personagem incluso em uma "trilha de iniciativa". A trilha de iniciativa é o que determina a ordem de cada personagem, seguindo da esquerda para a direita e de cima para baixo, de acordo com sua função no jogo. Cada herói conta com um cartão de iniciativa que serve para marcar seu turno na "trilha de iniciativa" e a quantidade de cubos de ação com que ele começa no início de uma campanha. Os jogadores definem sua ordem independente do herói escolhido, mas sim baseado na função que aquele herói exercerá na equipe. Já os monstros contêm informações, representadas através de "runas", em suas cartas que determinam sua posição na trilha.

3.5.1.5 Cartas de Equipamento

Figura 21 - Trilha de iniciativa de Chronicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

- 1 - nome e subtipo de equipamento: O subtipo especifica qual proficiência necessária para usar o equipamento.
- 2 - Categoria de arma: descrição iconográfica do alcance da arma, corpo a corpo ou à distância.
- 3 - Tipo de equipamento: Se refere a qual espaço de equipamento do personagem a carta pertence, arma, Aparato Secundário, Armadura ou Artefato.
- 4 - Valor de precisão: O valor que o jogador deve rolar no D20 para acertar. Bônus de HIT são aplicados a este teste.
- 5 - Dano de equipamento: A quantidade de dano que o herói inflige em um golpe bem-sucedido.
- 6 - Efeitos de equipamento: Descrição de bônus ou efeitos de equipamento, caso tenha.
- 7 - Espaço para cubo de ação: Em equipamentos com habilidades, pode ser usado um cubo de ação para ativar seus efeitos.
- 8 - Ilustração
- 9 - Habilidade Passiva: Ícone para identificação de habilidades que sempre estão ativas fornecendo algum tipo de bônus para o herói
- 10 - Nível de equipamento - para identificar em qual acampamento este equipamento está disponível.

Todos os heróis vêm com um conjunto de proficiências que os permitem equipar apenas determinados equipamentos. Esses equipamentos podem trazer consigo habilidades, tanto de ataque e reação bem como passivas úteis para o herói. As armas são um dos tipos de equipamento mais importantes, sem elas o herói não será capaz de realizar nenhuma habilidade de ataque com arma. Elas também determinam o alcance de algumas habilidades, assim como podem oferecer buffs passivos. Assim como as armas, os heróis possuem proficiência com um tipo específico de aparato de mão secundária que lhe oferecerão um bônus passivo como possivelmente habilidades ativas que podem ser usadas com cubos de ação. As armaduras também possuem suas especificidades, assim como os itens anteriores, geralmente armaduras contam com habilidades protetoras. Além dos demais itens já citados, os heróis também podem com itens classificados como “artefatos” que podem dar a você benefícios passivos especiais ou ter suas próprias habilidades. Este é o único item que todos os heróis são igualmente proficientes.

Cada herói começa a campanha com duas peças de equipamento inicial com base em suas proficiências de herói. Conforme avançam na aventura os heróis podem encontrar equipamentos novos para adicionarem em seu conjunto. Apesar de só poderem usar equipamentos em que são proficientes, os jogadores podem guardar equipamentos que não podem usar para compartilhar com os companheiros de equipe.

A mecânica que permite aos jogadores utilizarem apenas equipamentos correspondentes à proficiência do herói controlado apresenta um sistema tanto de cooperação quanto de gerenciamento de recursos, onde se deve ter atenção ao tipo de equipamento que você encontrou e a possibilidade de trocar este equipamento com um outro jogador.

3.1.5.6 Habilidades e melhorias de herói

Chronicles of Drunagor conta com um sistema complexo e bem abrangente de evolução onde os personagens adquirem melhorias tanto através dos equipamentos que conseguem durante a aventura, mas também com o sistemas de evolução de habilidades. Todo herói inicia a campanha com um conjunto de habilidades iniciais assim como é mostrado na figura 00(ficha de herói), mas ao longo

da campanha, no fim de cada capítulo eles podem aprender novas habilidades que complementarão seu “setup”.

As habilidades aprendidas podem ser divididas em 3 categorias, cartas de habilidade adicionais, habilidade de classe e por fim habilidade de função. As cartas de habilidade adicional se referem a habilidades que assim como as habilidades iniciais, contidas na ficha do herói, são habilidades que podem usar cubos de ação, a cada nova habilidade adicional que o herói aprende, ele também ganha um cubo de ação referente a cor da habilidade aprendida.

Figura 22 - Habilidade de classe de Chronicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

As habilidades de classe são habilidades com modificadores passivos para o herói ou que se ativam por gatilho (quando uma condição é preenchida). O jogo também contém uma mecânica de "multi-classe" onde o herói pode ter uma classe secundária, podendo aprender as "habilidades de classe" de outro herói que não esteja sendo utilizado no jogo. Este sistema dá mais liberdade para os jogadores jogarem de maneiras variadas e montarem "builds" mais diversificadas para aproveitarem as partidas.

Figura 23 - Habilidade de função de Chronicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

Por fim, o jogo apresenta um sistema de funções onde cada jogador pode assumir uma função para exercer na masmorra. Essas funções não só definirão a ordem de cada herói na "trilha de iniciativa", mas fornecerão habilidades únicas referentes a cada função que complementarão o conjunto de habilidades de cada herói. Sempre que o herói aprende uma habilidade de função nova ele ganha um cubo da cor de sua preferência.

Através do sistema de evolução de habilidade, o jogo fornece aos jogadores uma gama de possibilidades de como jogar o chronicles of drunagor. Podendo bolar novas estratégias a cada nova campanha montando o setup do herói de maneiras variadas para se adaptar ao modo que cada um preferir jogar.

3.5.2 Cenários de Jogo

Figura 24 - Preparação de cenário de Chronicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

- 1 - Primeira preparação: A primeira preparação contém não só as configurações do cenário, mas também o local de partida dos jogadores
- 2 - Porta: Todas portas contém detalhamento das configurações do próximo cenário
- 3 - Preparação de Porta:

Cada início de aventura começa com uma configuração chamada "primeira preparação", que se trata da primeira configuração de um cenário que os jogadores terão que fazer para começar a jogar. A partir dessa configuração, para cada nova porta que os heróis abrirem será apresentado uma nova "preparação" de cenário com uma configuração nova aleatória.

Figura 25 - Porta de Chronicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

Cada nova porta contém instruções para o próximo cenário, onde os jogadores podem encontrar outro caminho para explorar, ou de alguma forma alcançar o objetivo final. Além das configurações físicas, como formato do cenário, localização de monstros e segredos, as portas também podem apresentar regras adicionais, geralmente válidas apenas para a configuração apresentada, assim como eventos especiais, acionados simplesmente ao abrir a porta ou através da execução de comandos e resoluções especiais para seus efeitos.

Este sistema de cenário traz uma maior sensação de exploração em que cada porta aberta trás uma surpresa, e ao jogar a mesma aventura mais de uma vez será apresentado uma configuração de cenário totalmente nova aos jogadores. O jogo ainda conta com um sistema de nivelamento onde, a cada jogador na campanha se tem um aumento na quantidade de monstros de acordo com as descrições das portas.

3.5.2.1 Anatomia de Cartas de monstros

Figura 26 - Carta de monstro de Chronicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

- 1 - Nome do Monstro
- 2 - Nível: Qual Nível o Monstro ocupa, em ordem de força: Recruta, Combatente, Veterano ou Campeão.
- 3 - Ilustração.
- 4 - Imunidades: O monstro não é afetado por nenhuma das condições mostradas.
- 5 - Vida: Valor de vida a ser inserido no tabuleiro de monstro.
- 6 - Posição da Runa - Mostra onde a carta de Monstro é colocada na trilha de iniciativa.
- 7 - Movimento - O número de quadrados (ou áreas para monstros grandes) que o Monstro pode mover a cada turno.
- 8 - Tipo de Ataque - Corpo a Corpo, Combate à Distância ou Mágico.
- 9 - Dano e Habilidades Especiais - o Monstro atacará com a quantidade de dano mostrada, usando todas as Palavras-chave de efeito marcadas em PRETO.
- 10 - Habilidades Passivas e Ativas - no início da ativação do Monstro, antes de realizar qualquer ação, ele ganha todos os benefícios listados em ROSA. As

habilidades passivas estão sempre ativas e marcadas em AZUL, caso o monstro tenha.

Ao contrário dos heróis, os monstros contêm todas as informações listadas em suas cartas de iniciativa. Para que possa ser possível acompanhar os estados de cada monstro, como pontos de vidas e efeitos sofridos, o jogo conta com um tabuleiro de monstro como mostrado na figura 00(tabuleiro de monstro).

Figura 27 - Tabuleiro de Chronicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

Os monstros de Chronicles of drunagor são inteligentes e sempre se irão comportar de modo em que sempre tentarão, se possível, causar o máximo de dano ao máximo de heróis sempre focando nos personagens com a maior pontuação de vida. Pode-se observar que as mecânicas de ação para monstros, inicialmente, parecem bem simplistas, mas bastante eficazes. Quando unidas com as informações contidas nas cartas de cada monstros, elas oferecem um bom desafio tornando as partidas bem dinâmicas.

Ao contrário dos heróis, os monstros sempre acertam os ataques, a tendências dos monstros são pré-determinadas pelas regras do jogo, eles sempre se moverão a uma distância necessária para realizar um ataque priorizando o herói mais forte. Monstros com opções de ataque múltiplo priorizaram atacar onde possa realizar dano a uma maior quantidade de Heróis. Ser capaz de acertar mais de um herói com seus ataques sempre atrai mais atenção de um Monstro do que ser capaz de atacar o herói mais forte.

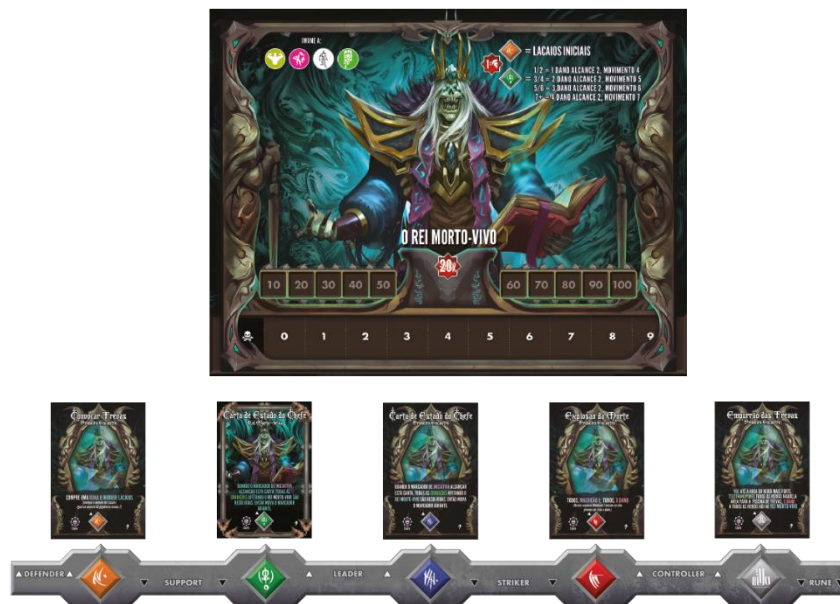
O jogo contém uma boa variedade de monstros tanto em níveis e tipos como em tamanho, monstros grandes ocupam uma área maior no tabuleiro e não são

afetados por alguns efeitos(derrubar, empurrar, atordoar e telecinese). Assim como o espaço ocupado, o ataque do monstro tem um alcance equivalente podendo atingir uma distância maior que monstros menores.

O funcionamento dos monstros em Chronicles of Drunagor trás um bom desafio para os jogadores com mecânicas de movimentação simples, mas adaptáveis para determinadas situações tornando as ações dos inimigos mais dinâmicas e eficazes.

3.5.2.2 Mecânica de Chefe

Figura 28 - Ficha de chefe de Chronicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

Ao enfrentar o chefe da masmorra no fim da campanha, será apresentado aos jogadores um sistema próprio de mecânicas de combate, bem como uma ficha só para ele onde pode se ver tanto imunidades, a aplicação de algumas habilidades e sua própria barra de vida.

O chefe de masmorra tem suas estatísticas adaptáveis, como a vida ou dano causado, de acordo não só com a quantidade de jogadores na partida, mas também com os sistemas de acúmulo de runas na trilha de iniciativa. Ao contrário dos monstros convencionais, o chefe ocupa toda a trilha de iniciativa contando com 4 cartas de ação,

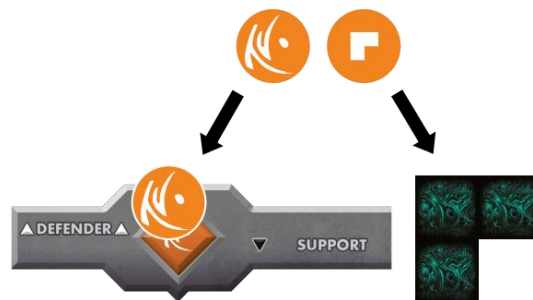
com uma ação diferente em cada, e 1 carta de condução que servirá para resolver qualquer condição negativa que o chefe venha a adquirir.

O combate do chefe de masmorra se mostra bastante desafiador onde um trabalho em equipe por partes dos jogadores se mostra essencial para se alcançar o sucesso da partida.

3.5.2.3 Sistema de “Trevas”

As "Trevas" são descritas no jogo como "um misterioso inimigo de outro mundo". As Trevas são uma ameaça constante ao longo das partidas, sempre tentando alcançar os heróis para corrompê-los através de condições negativas e dano à vida. As trevas agem de acordo com a trilha de iniciativa, assim como monstros e heróis. Sempre que o marcador de iniciativa se move para uma carta de runa, é hora das trevas agirem seguindo as seguintes etapas.

Figura 29 - Ficha de runas e trevas de Chronicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

- O jogador retira uma ficha de runa da bolsa de fichas de runa; então
- Seleciona a ficha de Trevas que é mostrada na parte de trás da ficha rúnica e a coloca no mapa;
- A ficha de runa é colocada na trilha de iniciativa, em cima da runa correspondente, com o lado da runa para cima.

Figura 30 - Aplicação de trevas de Chronicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

A maioria dos mapas contém um ícone que determina o aparecimento das "Trevas", durante o aparecimento. As "Trevas" sempre aparecerão o mais próximo possível do herói mais forte e terá como comportamento padrão sempre perseguir o herói mais forte, ela é absoluta por isso não pode ser afetada ou enganada por habilidades.

Os blocos de "Trevas" inseridos no tabuleiro são determinados por sorteio ao retirar uma runa do saco de runas, esta runa retirada deve ser inserida no espaço de trilha correspondente a ela. Todas as runas contém dois lados, um lado corresponde ao formato dos blocos a serem inseridos e o outro a runa na trilha de iniciativa.

O sistema de sorteio de runas influenciará, ao longo da campanha, não só no avanço das trevas contra os heróis, mas no combate final contra o chefe em que determinadas fichas de runas influenciam no aumento de certas estatísticas do inimigo.

3.5.3 Partida rápida

Por Chronicles of Drunagor contar com uma campanha muito longa, torna-se difícil terminar em apenas uma partida, muitas vezes não podendo aproveitar todos os aspectos do sistema de evolução e combate oferecido pelo jogo. Para isso o jogo conta com um modo de partida rápida onde o progresso de evolução de personagem é acelerado através da "Trilha de Subida de Nível".

Figura 31 - Trilha de subida de nível de Chronicles of Drunagor



Fonte: Manual do jogo (2022).

Cada vez que qualquer herói do grupo mata um inimigo grande (pequenos não contam), todo o grupo ganha 1 nível acima. Isso se reflete na Trilha de Subida de Nível: mova o token de Subida de Nível uma carta para a direita. Se o token sair da última carta da linha, mova-o de volta para o primeiro cartão, criando um laço. Cada vez que o token de Subida de Nível atinge uma nova carta, cada Herói recebe imediatamente o bônus mostrado.

Este modo de partida rápida, permite um bom aproveitamento de alguns aspectos do jogo onde os jogadores poderão aproveitar uma partida sem se comprometer a concluir uma campanha inteira.

3.6 MICE AND MYSTICS

Figura 32 - Embalagem de jogo Mice and Mystics



Fonte: Site Amazon (2022).

Mice and Mystics é um jogo de aventura de masmorra cooperativo de 1 a 4 jogadores onde cada jogador tem o controle de um herói rato. A campanha do jogo é dividida em aventuras com uma temática fantasiosa e bem ambientada tanto na construção dos cenários quanto no seu enredo. A cada novo bloco de cenário aberto durante a aventura ele apresenta não só um novo ambiente para explorar, mas também um trecho de história que traz mais emissividade para os jogadores.

O jogo apresenta um enredo divertido e mecânicas fáceis de se aprender, onde os jogadores devem trabalhar em equipe para superar os desafios e alcançar o objetivo da aventura juntos em uma corrida contra o tempo.

3.6.1 Estrutura do Mice and Mystics

3.6.1.1 Preparação da Primeira Aventura

- Pode ser jogado de 1 a 4 jogadores
- Cada jogador escolhe seu herói (ou heróis) e reúne a carta de herói, a carta de iniciativa e a miniatura.
- Os jogadores escolhem 1 carta de habilidade para cada herói que controlarem atendendo as exigências de classe para a habilidade escolhida.
- As cartas de busca indicadas são equipadas de acordo com a organização inicial dos heróis.
- Os blocos de salas são colocados no meio da área de jogo, como demonstrado na seção de “Organização dos Blocos de Sala” do capítulo jogado no momento.
- As miniaturas dos heróis devem ser inseridas no tabuleiro como demonstrado na seção de “Organização dos blocos de sala” do capítulo jogado no momento.

3.6.1.2 Anatomia da carta de Herói e mecânicas de ação

Figura 33 - Carta de herói de Mice and Mystics



Fonte: Manual do jogo (2022).

- 1 - Nome do herói
- 2 - Classe do herói: A maior parte das habilidades e alguns itens só podem ser utilizados por determinadas classes. Alguns heróis têm 2 classes e podem usar itens e habilidades de ambas.
- 3 - Valor de batalha: Representa a pontuação de ataque de um herói e determinará a quantidade de dados a serem rolados no ataque.
- 4 - Valor de defesa: representa a defesa natural do herói e determinará a quantidade de dados a serem rolados na defesa.
- 5 -
- 6 - Valor de movimento: Representa a distância mínima percorrida por um herói, ao se mover o jogador deverá rolar um dado a soma do valor tirado no dado mais o valor de movimento determinará a distância percorrida pelo herói.
- 7 - Habilidades: São habilidades naturais dos heróis, que lhe permitem executar alguma ação especial.
- 8 - Equipamentos iniciais: estas cartas são equipadas ao rato no início de um capítulo.
- 9 - Valor de vida: é o número de feridas que o rato pode receber antes de ser capturado.

No início do turno do herói, o jogador que o controla pode rolar um dado de ação para se movimentar. Apesar da movimentação dos heróis ser determinada pelos valores tirados no dado, eles também contam com o “valor de movimento” de cada um, este valor de movimento será somado ao valor tirado no dado e determinará a quantidade de espaços que o herói poderá percorrer.

Durante o turno de um herói em Mice and Mystics, ele também poderá executar uma das seguintes ações, antes ou depois de se mover. A primeira é fugir, que consiste em uma rolagem adicional de dados para se movimentar, esta ação está sujeita às mesmas regras de movimentação normal. Batalhar consiste em rolar uma quantidade de dados equivalentes ao valor de batalha do herói mais bônus de equipamentos que ele usa, heróis de curto alcance só acertam com resultados de espada e de longo alcance com resultados de flecha enquanto resultados de queijo fornecem marcadores de queijo tanto no ataque quanto na defesa. Para realizar a ação de buscar, o jogador deve tirar um ícone de asterisco ao rolar o dado, assim o jogador poderá retirar uma carta do monte de busca. Se a carta for um item, arma, armadura, acessório, pergaminho ou truque, o jogador pode colocar a carta na mochila de busca do rato para usar mais tarde, ou descartá-la imediatamente por 1 queijo. Se for uma carta de evento ela deve ser resolvida imediatamente. Cada herói só pode realizar uma busca por bloco. A ação de recuperar consiste em se livrar de efeitos negativos do herói como atordoado, quando se encontra sobre efeitos deste tipo os heróis não podem realizar nenhuma das outras ações. A última ação que o herói realiza é a de explorar, que é o modo em que eles se movem do bloco de sala em que se encontram para um diferente. Uma ação de explorar só pode ser executada quando não houver nenhum laçao no mesmo bloco de sala que o dos heróis.

Além das ações descritas, os heróis também podem realizar uma série de ações livres, que podem ser executadas a qualquer momento do turno do herói. As ações livres se dividem em compartilhar, onde os heróis podem livremente trocar cartas de busca e/ou marcadores de queijo com outro herói que esteja no mesmo ou em um espaço adjacente, equipar alguma carta que esteja na mochila para a área de equipamento ou o contrário. O herói pode subir de nível trocando 6 marcadores de queijo por uma habilidade nova a escolha do jogador. E por fim o jogador pode utilizar uma habilidade em troca dos marcadores de queijo descritos nela.

O sistema de turno dos heróis em Mice and Mystics trás uma série de ações que podem ser tomadas não só com o intuito de realizar um simples ataque,

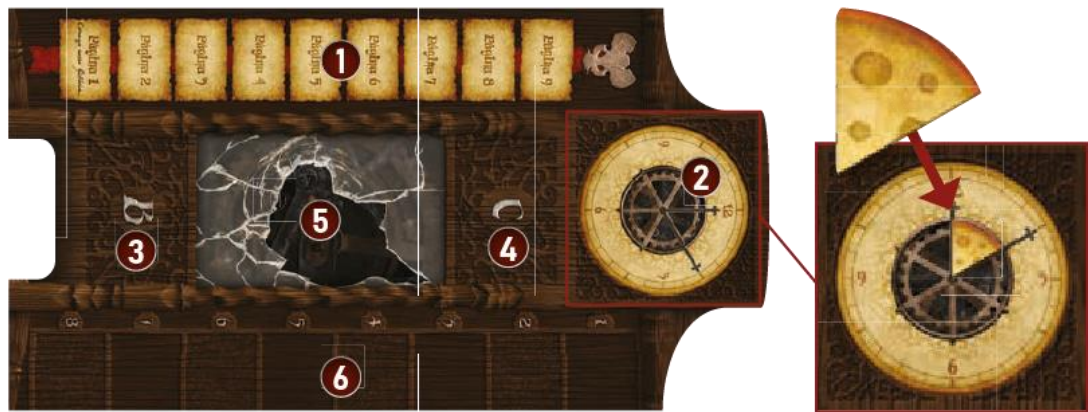
mas também permite ao jogador tomar decisões que possam contribuir para a partida de forma estratégica, se movendo para longe de inimigos ou encontrando um item útil para o herói ou para a equipe e compartilhando recursos entre os jogadores para ajudar na partida.

3.6.1.3 Sistema de dados de ação

O sistema de ação do Mice and Mystics consiste na rolagem de uma quantidade de dados D6, de acordo com a ação que será tomada, a quantidade de dados rolados sempre é definida pelas estatísticas da carta de herói, exceto no caso de movimentação onde ataque próximo, ataque a distância, defesa e crítico. Cada símbolo funcionará em determinadas circunstâncias de combate. Os ataques próximos só podem ser executados em inimigos que estejam em um espaço perto do herói, além disso só contarão como acerto no caso de o herói usar uma arma com o tipo de ataque correspondente. Ataques a distância podem ser executados desde que o inimigo esteja na linha de visão do herói, assim como o ataque próximo o resultado só contará como acerto caso se use uma arma com o dano correspondente ao resultado. O resultado da defesa serve para prevenir danos tanto de ataques próximos quanto a distância. Os resultados com marcadores de queijo podem tanto beneficiar os jogadores para ganharem recursos para seus heróis quanto podem atrapalhar avançando o contador da partida caso algum inimigo role os dados.

3.6.1.4 Sistema de rodadas e iniciativas

Figura 34 - Tabuleiro de controle de história de Mice and Mystics



Fonte: Manual do jogo (2022).

- 1 - Sequência do capítulo: Marcador que acompanha o avanço até a página final de acordo com o capítulo que está sendo jogado. Se o marcador de ampulheta alcançar o marcador de final de capítulo antes que as condições de vitória tenham sido concluídas, os heróis perdem o capítulo.
- 2. Roda de queijo dos lacaios: A roda é onde serão colocados os marcadores de queijo obtidos pelos lacaios. Quando completa, ela provoca uma onda de lacaios e avança o marcador em uma página.
- 3. Monte de busca: Onde fica o monte de cartas de busca.
- 4. Monte de confrontos: Onde ficam as cartas de confronto.
- 5. Reserva do grupo: Onde são colocados os marcadores associados aos itens de grupo que os ratos encontraram.
- 6. Sequência de iniciativa: Sequência em que as cartas de iniciativa são colocadas para mostrar a ordem do turno.

O Mice and Mystics é jogado em série de rodadas divididas em turnos que são determinados de forma aleatória a cada novo bloco. As cartas de confronto servem para determinar os tipos de lacaios que aparecerão sempre que os heróis entrarem em uma nova área. Os lacaios são definidos de acordo com a página em que o marcador de ampulheta se encontra. Além disso as cartas de confronto contém uma indicação de "onda" que indica o próximo grupo de lacaios a aparecer caso o marcador de ampulheta alcance a próxima página. Assim que os lacaios do confronto forem definidos as cartas de iniciativas dos lacaios são embaralhadas junto com as dos heróis para determinar a ordem de iniciativa de cada um.

Figura 35 - Carta confronto de Mice and Mystics



Fonte: Manual do jogo (2022).

O sistema de cartas de confronto trás mais aleatoriedade às partidas, variando os confrontos não apenas a partir das cartas, mas também de acordo com a página em que os jogadores se encontram, tornando os confrontos mais variados mesmo ao jogar um cenário mais de uma vez.

3.6.1.5 Cartas de busca

Figura 36 - Cartas de busca de Mice and Mystics



Fonte: Manual do jogo (2022).

- Nome: nome da carta de busca.
- Símbolo de equipamento: Indica se o equipamento é usado para um ataque a distância, corporal ou se é para defesa. Também se inclui qualquer bônus que uma arma ou armadura conceda.
- Tipo: Tipo de ataque que a arma executa. Alguns lacaios são resistentes a certos tipos de ataque. No caso de armadura, acessório e itens, serve apenas de descrição para o tipo de carta.
- Habilidade: Qualquer regra especial aplicável à carta está descrita aqui, assim como qualquer bônus que um acessório possa conceder.
- Área de equipamento exigida: Esta imagem indica qual parte do corpo do rato este equipamento deve ocupar. No caso de armas, quantas patas são necessárias para usar. Os ratos geralmente só podem ter 1 peça de equipamento por área.
- Outras exigências: descrição de qualquer classe ou atributo necessário para usar uma carta de busca.

O jogo conta com um sistema de cartas de busca onde, durante a campanha, os heróis poderão executar ações de busca através da rolagem de um dado, se for bem sucedido o herói deverá pegar uma carta da pilha de cartas de busca. Existem uma vasta gama de cartas que os heróis podem retirar, sendo elas, itens de grupo, itens, truques, eventos, armas, armaduras e acessórios.

Os Itens de grupo são compartilhados igualmente por todos os heróis e servem para ajudar a equipe ao longo da campanha, além de não ocupar nenhum espaço na mochila de nenhum dos heróis. Já itens são consumíveis que um rato pode transportar na mochila e usar conforme indicado na carta. Alguns itens têm exigências para que possam ser utilizados e são descartados após utilizados. Os truques assim como os itens são consumíveis, mas não ocupam nenhuma área no inventário do herói nem nenhum espaço na mochila. As cartas de evento podem ajudar ou atrapalhar os ratos na missão. Estas cartas devem ser resolvidas imediatamente quando forem sacadas. Os ratos podem equipar armaduras e acessórios para ajudá-los na aventura. O rato só pode atacar se tiver uma arma equipada.

Exceto por itens de grupos que podem ser adquiridos em buscas especiais, as outras cartas de busca são adquiridas aleatoriamente. Apesar de contar com uma gama de equipamentos, o jogador depende da sorte para encontrar determinados equipamentos para fortalecer o herói. O sistema de troca de itens acaba amenizando um pouco esse ponto, mas ainda sim é limitada a quantidade de vezes que cada herói pode realizar uma busca por bloco.

3.6.1.6 Habilidades e melhorias de herói

Figura 37 - Carta de habilidade de Mice and Mystics



Fonte: Manual do jogo (2022).

- 1 - Exigência: para usar esta carta, o rato deve atender à exigência da classe.
- 2 - Habilidade: qualquer regra especial aplicável à habilidade é descrita aqui.
- 3 - Custo: é o número de queijos que um rato precisa descartar para usar a habilidade.

O Mice and Mystics conta com um sistema bem simples de evolução em que ao acumular 6 marcadores de queijo o herói pode, em seu turno, realizar a ação livre de subir de nível. Esta ação permite que o jogador escolha uma carta de habilidade condizente com a classe do herói para ser adicionada ao seu arsenal.

Por mais que seja um sistema simples, os marcadores de queijo são um recurso indispensável no jogo e são utilizados tanto para subir níveis como na ativação de habilidades exigindo cuidado na hora de utilizá-los.

3.6.2 Cenários de Jogo

Figura 38 - Tabuleiro de Mice and Mystics



Fonte: Manual do jogo (2022).

- 1 - Seta de orientação: Orientação para quando múltiplos blocos estão em jogo, sempre ficando na mesma direção.
- 2 - Saídas: Os ratos podem usar uma ação de explorar para mover-se para um bloco adjacente por uma saída.
- 3 - Área reversa: Os ratos podem usar uma ação de explorar enquanto estiverem em uma área reversa para virar o bloco.
- 4 - Espaços de ratoeira: Espaços marcados com um símbolo de "X" vermelho são espaços de ratoeira. Elas devem ser inseridas sempre que alguma carta de confronto e ou instrução de organização do livro de histórias indicar, caso o bloco contenha o marcador.
- 5 - Aparecimento de Lacaios: Espaço onde os lacaios aparecem.

Em Mice and Mystics os cenários das aventuras são divididos em um total de 8 tabuleiros com face dupla, possibilitando a exploração de um total de 16 cenários diferentes com modificadores únicos a depender do cenário, assim como alguns chefes. Cada cenário também contém sua própria configuração de aparecimento de lacaios bem como marcadores para disposição de armadilhas.

O jogo traz uma variedade de cenários agradável para serem jogados nas primeiras vezes, porém por serem cenários pré determinados de acordo com as aventuras, logo se tornam repetitivos. O jogo acaba se apoiando nas cartas de

confronto para trazer essa dinamicidade nas explorações, o que acaba não contribuindo de maneira significativa.

3.6.2.1 Anatomia de Cartas de monstros

Figura 39 - Carta de monstro de Mice and Mystics



Fonte: Manual do jogo (2022).

- 1 - Nome: é o nome do lacaio que pertence a esta carta de iniciativa.
- 2 - Habilidade: é uma regra única que se aplica a este tipo de lacaio.
- 3 - Valor de batalha: Número de dados de ação rolados quando o lacaio ataca.
- 4 - Valor de defesa: Número de dados de ação rolados quando o lacaio defende.
- 5 - Valor de vida: Número de feridas que um lacaio precisa receber para ser derrotado

Ao contrário dos heróis, os lacaios só tem as cartas de iniciativa, onde são exibidos os atributos para os lacaios associados aquela carta. O turno de um lacaio consiste em duas ações básicas que se dividem em mover e atacar. Quando se inicia o turno de uma carta de lacaio, será o turno de todas as miniaturas no tabuleiro daquele tipo de lacaio, que começa com os lacaios mais próximos seguindo para os mais distantes dos heróis. Os lacaios de curto alcance sempre se moverão o mais próximo possível dos heróis, de acordo com o resultado tirado no dado. Logo em seguida ele rola a quantidade de dados indicados na carta de iniciativa para realizar o ataque. Ao contrário dos lacaios de curto alcance, os de longo alcance só se movem quando não há nenhum rato em seu campo de visão no bloco de sala em que estão.

Durante a partida os lacaios sempre tentarão atacar os heróis por ordem de proximidade sem se repetir se houver dois heróis igualmente próximos o laiaio seguirá a ordem na trilha de iniciativa.

O jogo apresenta uma mecânica de combate e movimentação simples para os lacaios, mas ainda sim dinâmica o suficiente para trazer algum desafio para os as batalhas de *mice and mystics*.

3.6.2.2 Modo Campanha

Ao contrário dos jogos de masmorras convencionais, *Mice and Mystics* vem com as configurações de cada capítulo adaptado para o modo de partida rápida. Mesmo assim é possível jogar em modo campanha conservando o progresso dos heróis de um capítulo para o seguinte através de algumas poucas regras adicionais.

- Os heróis mantêm o histórico de conquistas na história e habilidades obtidas nos capítulos anteriores.
- Os heróis podem manter apenas 1 carta de busca que tinham no fim do capítulo anterior. Soma-se esta carta às de equipamentos iniciais. Os heróis sempre começarão um novo capítulo com as cartas dos equipamentos iniciais.
- Os heróis não mantêm nenhum item de grupo, conquistas individuais ou queijos de capítulos anteriores.

Com uma pequena modificação no sistema entre capítulos é possível se jogar uma campanha conservando o progresso dos heróis, mas também não impede os jogadores de jogarem a campanha completa uma partida separada de cada vez. Dessa maneira permite que os jogadores possam escolher jogar com os heróis associados a cada capítulo, já que um dos pontos fortes do jogo acaba por ser sua história que é contada ao longo da jogatina.

3.7 MASMORRA DE DADOS

Figura 40 - Embalagem do jogo Masmorra de Dados



Fonte: Multiversox (2022).

Masmorra de dados é um jogo competitivo (ou cooperativo) de um a quatro jogadores que simula de maneira descontraída um jogo clássico de exploração de masmorras. Cada jogador controla um personagem que explora uma masmorra e enfrenta suas adversidades: monstros e armadilhas, além disso portais e tesouros te aguardam a cada sala explorada em dois níveis de uma masmorra repleta de desafios e recompensas. O tempo de partida é de aproximadamente 10 minutos por jogador.

3.7.1 Estrutura do Masmorra de Dados

3.7.1.1 Preparação da Primeira Partida

- Quantidade de jogadores: O jogo pode ser jogado com 2 a 4 jogadores
- Separar pilhas de salas: As salas são separadas de acordo com a quantidade de jogadores na partida, as salas são separadas pelo número de jogadores indicado no verso de cada sala e por nível da sala. Serão duas pilhas de nível 1 e nível 2.
- Posicionar sala inicial: Os jogadores iniciam a partida em um sala vazia pré determinada. Os personagens são identificados por dados que contabilizam a vida de acordo com a face virada para cima.
- Distribuir cartas de tesouro: Cada jogador recebe 2 cartas de tesouro aleatórias.

- Distribuir fichas de personagem: Cada jogador recebe uma ficha de personagem a sua escolha e suas respectivas cartas de habilidades, assim como um marcador de experiência marcando a posição de XP.
- Começo do jogo: O primeiro jogador a iniciar é decidido pelos dados seguindo a ordem de ação horária.

3.7.1.2 Anatomia da carta de Herói e mecânicas de ação

Figura 41 - Ficha de herói do Masmorra de Dados



Fonte: Manual do jogo (2022).

- **1** - Nome do herói
- **2** - Raça de classe
- **3** - Espaço para dados usados: Espaço que serve para adicionar os símbolos já utilizados durante o turno do jogador.
- **4** - Símbolo de bota gratuita: Indicação de ação de quantidade de movimentos gratuitos que o herói tem por turno.
- **5** - Tabela de experiência: Tabela que serve para acompanhar a quantidade de experiência obtida pelo herói na partida.
- **6** - Habilidade inicial: Habilidade única inicial do herói.

Em Masmorra de Dados fase de ação do jogador segue etapas bem simples, o herói pode primeiro, realizar uma movimentação gratuita que pode ser realizada apenas uma vez a qualquer momento do turno. Em seguida o jogador rola 6 dados de ação, podendo rolar qualquer quantidade destes até mais 2 vezes a fim de obter os resultados desejados. Após rolar os dados, o jogador escolherá as ações a serem executadas de acordo com os símbolos tirados nos dados, colocando os dados gastos no espaço de dados sobre a ficha. Os dados não utilizados no turno são convertidos em moedas para o jogador que podem ser trocadas por cartas de tesouro a qualquer momento da partida.

Após realizar todas as ações descritas se encerra o turno do jogador. Determinadas salas exigem algum símbolo ou combo de símbolos para executar

certas ações, como abrir fechaduras de baús de tesouro, desarmar armadilhas ou ativar um portal, essas exigências determinarão as possibilidades de ações dos heróis.

Os heróis contam ainda com habilidades que permitem ao jogador converter dados de um determinado símbolo em combos de símbolos que se adequem mais a ação que o jogador queira realizar.

O jogo conta com um sistema bem simples de ação e de fácil aprendizagem, mas que possibilita uma gama de ações de acordo com cada situação.

3.7.1.3 Sistema de Símbolos

Figura 42 - Símbolos do Masmorra de Dados



Fonte: Manual do jogo (2022).

O jogo conta com um sistema de símbolos em que são rodados 6 dados durante a rodada do jogador a fim de obter os símbolos desejados. Cada símbolo determina uma ação específica além de poderem ser utilizados para executar ações de salas.

O símbolo “Bota” permite ao jogador executar uma ação tanto de explorar ou de mover. É possível explorar uma nova sala, se houver ao menos um espaço livre adjacente à sala onde está o dado do personagem. Assim será retirado uma sala do topo da pilha correspondente ao andar da masmorra em que o personagem se encontra (caso não exista mais salas neste andar, explorar não será uma opção). A nova sala é colocada no espaço livre adjacente à sala onde está o dado do personagem, movendo-o para esta nova sala. A movimentação só é possível enquanto o jogador tiver símbolos de “Bota” ou se não houver nenhum monstro na mesma sala em que ele se encontra.

Os símbolos “Arco” e “Espada” são usados em ataque, qualquer personagem pode usá-los para atacar sem restrição de classe. Cada um desses símbolos contabiliza 1 dano. Estes dois símbolos se diferenciam apenas pelo tipo de ataque, o combate corpo a corpo é qualquer combate que seja realizado com ao menos um

símbolo de “Espada”. Nesse tipo de combate, você está sujeito ao ataque do monstro, mesmo se derrotá-lo. Já o combate a distância é qualquer combate que seja realizado exclusivamente com símbolos de “Arco”. Nesse tipo de combate, você não está sujeito ao ataque do monstro se derrotá-lo. Símbolos de “Arco” e Espada podem ser combinados para derrotar monstros, mas desta maneira o combate é considerado “corpo a corpo”.

O símbolo “Escudo” é usado para prevenir um ponto de dano que seria causado ao personagem em combate. Cada símbolo de Escudo previne 1 dano. É possível ainda usar um símbolo “Espada” com “Escudo” para formar um combo gerando 1 ponto de defesa e 2 de ataque.

O símbolo “Cura” é usado nas ações de Recuperar Vida e Esconjuro. Ao realizar a ação de recuperar vida, será restaurado 1 ponto de vida para cada símbolo gasto. A ação de esconjuro funciona como um ataque à distância para monstros mortos-vivos. Dessa maneira é possível combinar os símbolos de “Arco” e “Cura” para atacar inimigos à distância.

Por último, o símbolo “Magia” é usado nas ações de Mudar o Destino e Dano Mágico. Mudar o destino consiste em alterar o símbolo de um dado, que ainda não foi utilizado no turno, para o símbolo desejado. O dano mágico pode ser utilizado como ataque à distância em ocasiões que um determinado monstro sofra dano mágico.

O sistema de símbolos traz uma variedade de ações a depender do símbolo que o jogador tirar. Com o sistema de conversão de símbolos para combos através de habilidades e do sistema de re-rolagem de dados, que dá a oportunidade para o jogador salvar os resultados desejados e tentar novos resultados com os demais dados, permite que os jogadores não fiquem dependendo tanto da sorte.

3.7.1.4 Sistema de rodadas e iniciativas

O Masmorra de Dados é dividido em turnos definidos no início de cada nova partida e seguindo esta ordem até o vencedor dela. Ao se definir o primeiro jogador da partida os turnos seguirão em ordem horária se iniciando o turno de um monstro ao fim do turno de cada jogador.

3.7.1.5 Cartas de tesouro

Figura 43 - Cartas de tesouro do Masmorra de Dados



Fonte: Manual do jogo (2022).

O Masmorra de Dados conta com um sistema de cartas de tesouro que podem ser obtidas ao derrotar um monstro, resolver o enigma em uma sala de tesouro ou em troca de cinco moedas. O limite é de seis cartas na mão de uma jogar, podendo optar por descartar uma no momento de comprar uma nova. Existem dois tipos de cartas de tesouro, cada uma tendo duas seções:

- **Carta de Ação:** São cartas que geram efeito quando jogadas, como efeitos de interrupção (seção marrom) e efeitos utilizados no turno do jogador (seção roxa).
- **Carta Heróica:** Cartas com efeitos diferentes dependendo do tipo de partida, como no jogo competitivo (seção azul) que fornece XP extra que será computado após o término da partida ou nos modos de jogo heróico (seção vermelha) que concedem efeitos negativos para os jogadores.

Por se tratar de um jogo em que seu modo básico é competitivo, o Masmorra de Dados contém mecânicas que podem ser utilizadas para atrapalhar o adversário e dar vantagem ao jogador através de determinadas cartas trazendo mais incerteza para a partida.

3.7.1.6 Cartas de habilidade e melhorias de Herói

Figura 44 - Cartas de habilidade de herói do Masmorra de Dados



Fonte: Manual do jogo (2022).

Em Masmorra de Dados o jogador ganha uma nova habilidade permanente de seu personagem sempre que salta de linha na tabela de experiência. Sendo assim ele escolhe uma das duas habilidades iniciais de uma de suas cartas de habilidade. As habilidades existentes no jogo são separadas em quatro tipos: efeito contínuo, docar dados, pagando moedas, docar dado e pagar moeda.

Efeito contínuo são habilidades que concedem algum benefício de jogo ao personagem e estão ativos desde o momento que o jogador ganha aquela habilidade. Docar dados consiste em colocar fisicamente o dado adequado sobre o símbolo quadrado da habilidade para obter seu efeito, os símbolos obtidos têm que ser usados na sala atual do personagem, símbolos não usados são descartados ao mudar de sala ou terminar o turno. O símbolo de Bota é o único que pode ser mantido de uma sala para outra. Pagando moedas tem como função apagar o número indicado de moedas para obter o efeito da habilidade. Esta habilidade, quando indicada com “dois pontos” pode ser usada mais de uma vez no turno, uma para cada vez que pagar o custo. Docar dados e pagar moeda: Funciona como o “Docar dados” só que pagando uma moeda ao docar o dado. Este tipo de habilidade só pode ser usado uma vez por turno.

Com o ganho de novas habilidades o leque de ações a serem executadas por cada personagem aumenta consideravelmente tornando o jogo mais dinâmico conforme a partida avança.

3.7.2 Cenários de Jogo

Figura 45 - Salas do Masmorra de Dados



Fonte: Manual do jogo (2022).

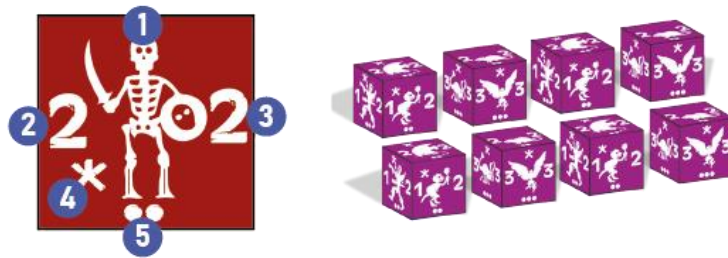
As salas em Masmorra de Dados, apesar de existirem salas grandes, não são divididas por áreas, quadrados ou espaços. Apesar de haver limite de ocupação de monstros por sala, cada sala gasta apenas o equivalente a um ponto de movimento livre ou um símbolo de “Bota” para ser explorada. O cenário do jogo é revelado de acordo com a vontade de cada jogador.

Existe uma variedade de salas a serem exploradas que são reveladas antes que a próxima exploração seja feita, sendo assim o jogador pode ou não escolher seguir para a sala mostrada no topo da pilha. Alguns casos são exceção como armadilhas que quando reveladas devem ser colocadas em um espaço vago adjacente à sala do jogador que realizou a ação de explorar.

O jogo traz uma variedade de salas a serem exploradas, com diferentes ações a serem tomadas, como destrancar baús, enfrentar monstros e armadilhas a serem desarmadas. O sistema de exploração de salas torna a cada partida bastante dinâmica e única, pois cada nova sala explorada assim como o tipo de monstro que possa aparecer são decididos pela sorte.

3.7.2.1 Anatomia de Cartas de monstros

Figura 46 - Dados de Monstro do Masmorra de Dados



Fonte: Manual do jogo (2022).

- 1 - Monstro: Pictograma indicando o monstro que aparece.
- 2 - Ataque: Valor de dano do monstro.
- 3 - Defesa: Valor do dano necessário para derrotar o monstro
- 4 - Habilidade especial: Indica se o monstro contém uma habilidade especial ou não. A habilidade especial de um monstro é descrita no manual na ficha de monstro.
- 5 - Ponto de experiência: Quantidade de pontos de experiência fornecidos pelo monstro ao ser derrotado.
- 6 - Tipo: Apesar de não ser representado no dado o tipo de monstro é citado no manual e tem importância para tipos de dano, como utilizar símbolos de cura para causar dano a longo alcance em mortos vivos.

Os monstros em Masmorra de Dados não contam com cartas ou fichas que contenham informações referentes a eles, mas sim com uma representação pictórica nos dados rolados para determinar o aparecimento de cada monstro. A mecânica de movimentação e ataque dos monstros é bem simples. Após o fim das ações de cada jogador se inicia a fase do Mestre da Masmorra onde o jogador controla o movimento e surgimento dos monstros no mapa. Os monstros têm direito a dois pontos de movimento realizados de acordo com a vontade do jogador, movendo dois monstros por até um espaço ou um monstro por dois espaços. Os monstros interrompem seu movimento ao se encontrar com algum herói, não é possível mover um monstro que esteja na mesma sala que um personagem. Depois dessa movimentação, os dados de monstros são rolados de acordo com as salas de monstros vazias nos níveis que ainda tenham personagens presentes, monstros

menores para os símbolos de caveira e monstros maiores para os símbolos de dragão. O jogador que está controlando os monstros pode escolher onde colocar cada monstro rolado desde que este corresponda ao tipo indicado na sala. Os monstros maiores e menores não se diferenciam de maneira drástica, exceto pela pontuação de XP ganha.

Não só o sistema de turno dos monstros, mas a própria estrutura um monstro é apresentado de maneira simples e de fácil entendimento. Por ser um jogo mais focado na competitividade entre os jogadores, com partidas rápidas o jogo foca em mecânicas claras e diretas mesmo para os monstros já que eles acabam por ser apenas mais uma ferramenta a ser usada na competição entre os jogadores, tanto para ganhar pontos ou para atrapalhar um adversário.

3.7.2.2 Mecânica de Chefe

Figura 47 - Ficha de chefe do Masmorra de Dados



Fonte: Manual do jogo (2022).

No Masmorra de Dados algumas salas têm monstros especiais, os “Chefes”. Quando uma sala destas entrar em jogo, é colocado um marcador representando o “Chefe” no local com a face azul virada para cima. Os Chefes são monstros especiais que precisam ser derrotados duas vezes para serem eliminados. Ao derrotar a primeira face o jogador compra uma carta de tesouro e ganha os pontos de experiência; o marcador é virado para sua face oposta (a vermelha). Derrotando a segunda face o jogador ganha mais pontos de experiência e compra uma nova carta. Ao contrário de monstros comuns, os “Chefes” são imunes a habilidades e cartas que

afetam os demais monstros. Eles contam como monstros grandes para efeitos de lotação de salas, e podem se mover normalmente como outros monstros. Cada face pode ter habilidades e valores de ataque e defesa diferentes.

Figura 48 - Sala de chefe do Masmorra de Dados



Fonte: Manual do jogo (2022).

O jogo ainda conta com uma sala do chefe final, com dimensão maior que salas grandes, que é inserida na partida de maneira opcional. Se os jogadores optarem por jogar com a sala, a partida termina se restar somente um jogador ou quando o Chefão final é derrotado. Não há limite de pontos de experiência fazendo com que se acumule pontos para serem contabilizados no final da partida. A sala ainda conta com mecânicas próprias se dividindo em 5 áreas, exigindo que os jogadores usem símbolos de movimento entre eles para enfrentar o chefe final.

As mudanças de regras que são feitas com adição de alguma peça do jogo trazem uma variedade de modos de se jogar tornando o jogo menos repetitivo.

3.7.2.3 Modo Heroico

O jogo também conta com um modo heroico que consiste em partidas solo ou cooperativa. Neste modo os jogadores devem conseguir uma determinada quantidade de XP de acordo com o tamanho da equipe além de concluir objetivos específicos para alcançarem a vitória no tempo determinado pelo jogo. As partidas contam com uma determinada quantidade de marcadores e a cada vez que o último jogador terminar seu turno, um marcador é removido da ficha. Quando o último marcador for removido da ficha o jogo termina.

No modo heroico os monstros passam a se mover de maneira automática seguindo um sistema de ações pré-determinadas pelo jogo. Todos os monstros passam a se mover 1 sala na direção dos jogadores a cada turno até que

possa alcançá-los e assim entrar em combate. As salas passam a ser reveladas e aplicadas ao cenário a cada exploração de sala que os jogadores realizam preenchendo os espaços vagos da sala em que o jogador se encontra. Cartas de tesouro passam a utilizar apenas funções determinadas nas cartas para o modo heroico.

O modo heroico traz um gama de modificações para o jogo, tornando um jogo mais simples em algo muito mais complexo com a adição das novas regras. As partidas se tornam mais dinâmicas com o sistema de cenários aplicado ao modo heroico e a quantidade de rodadas força os jogadores a pensarem de forma mais estratégica já que cada rodada passa a ser crucial para a conclusão da partida.

3.8 DEFININDO REQUISITOS

A análise dos jogos, juntamente com a realização do questionário de público foram muito úteis para definição dos requisitos necessários para a realização do projeto. Com os questionários foi possível não só entender o público alvo, mas as principais características que o produto deve carregar. Desde sua estrutura mais básica como seu funcionamento, assim como sua estética.

A análise de similares ainda nos mostrou características básicas comuns entre jogos do gênero escolhido, como a estrutura de uma partida, sistema de evolução, assim como escolha de soluções tomadas em cada projeto que tornavam cada jogo único.

Os requisitos observados para a realização das próximas etapas deste projeto são:

- O jogo será um dungeon crawler
Boa parte do público demonstrou preferência por jogos de aventura, estratégia e RPG. Os jogos do gênero de dungeon crawler carregam boa parte das características presentes nestes 3 tipos de jogos.
- Possuir história (enredo e narrativa)
Evidentemente todo jogo precisa de um plano de fundo onde se desdobram as partidas. Sendo um jogo de masmorras com foco em rpg e aventura, se faz necessário a criação de um enredo que motive os jogadores e contribua para a imersividade nas partidas.

- Ser cooperativo e ou competitivo

Como observado nas análises, muitos jogos do gênero de *dungeon crawler* contam com uma variedade de modos de jogo, contendo ao menos 2 modos, podendo alternar entre partidas cooperativas e competitivas assim como um modo campanha ou *one-shot* (que são partidas rápidas que tem a duração de um capítulo da campanha original do jogo). Devido a drástica mudança de regras exigida para adaptação de modos de jogo cooperativo para competitivo além do tempo exigido para a construção e balanceamento de cada modo de jogo foi optado por realizar apenas um modo de jogo.

- Sistemas de aleatoriedade em jogos

O jogo precisa conter uma mecânica que é básica de jogos de exploração de masmorras. Seja desde o aparecimento de monstros durante a partida, através da exploração de cenários e até mesmo através das recompensas adquiridas durante o jogo. É preciso trazer a sensação de exploração mesmo quando jogado pela segunda ou terceira vez.

- Partidas de curta a média duração

Durante as análises foi observado a preferência por partidas rápidas, mesmo jogos que jogos de *dungeon crawler* contem com partidas de longa duração, é comum conter modos de partidas rápidas e sistema de ficha de jogador onde cada jogador pode registrar as informações das partidas e poder dar continuidade posteriormente. Modos *one-shot* são fáceis de adaptar, pois mantêm o sistema de regras básicas do jogo, adaptando apenas o tipo ou nível de equipamento que os heróis devem iniciar de acordo com o capítulo da campanha escolhido ou acelerando o sistema progressão dos personagens para se adaptar a uma partida rápida.

- Múltiplos objetivos

Uma das características básicas dos jogos observados é a exploração dos cenários, a sensação de desvendar mistérios assim como encontrar prêmios ao longo das partidas que contribuirão para a progressão do jogador.

- Sistema de regras variado de fácil entendimento

O sistema de regras deve ser de fácil entendimento de modo em que os jogadores possam aprender enquanto jogam, mas ainda sim manter uma boa variedade de regras de acordo com situações diferentes pode trazer aleatoriedade para as partidas.

- Representação do personagem em jogo

De acordo com o questionário assim como na análise dos jogos, foi observado a preferência do público por peças em miniaturas representando os personagens controlados durante a partida. Uma das características básicas de jogos de masmorra é a utilização de miniatura visando aumentar a imersividade das partidas, onde o jogador pode não só controlar seu personagem, mas também vê-lo em ação no tabuleiro. Por mais que seja uma característica básica de jogos do gênero, não é essencial para o funcionamento do jogo, então será um requisito secundário e servirá de base para possíveis alternativas para a confecção de um protótipo.

- Temática de fantasia medieval e mitologia

A temática servirá de referência não só para o enredo do jogo, mas será também o ponto de partida para as decisões estéticas tomadas para o projeto gráfico do jogo.

3.9 GERAÇÃO E SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS

Com as informações básicas sobre o projeto reunidas, se inicia a fase de geração e seleção de alternativas. Nesta etapa do projeto foi optado por desenvolver primeiramente as regras do jogo, as condições de vitória, componentes (peças, tabuleiro, miniaturas, dados e etc.), configuração inicial(preparação e disposição dos componentes para início do jogo), quantidade de jogadores possíveis e mecânicas.

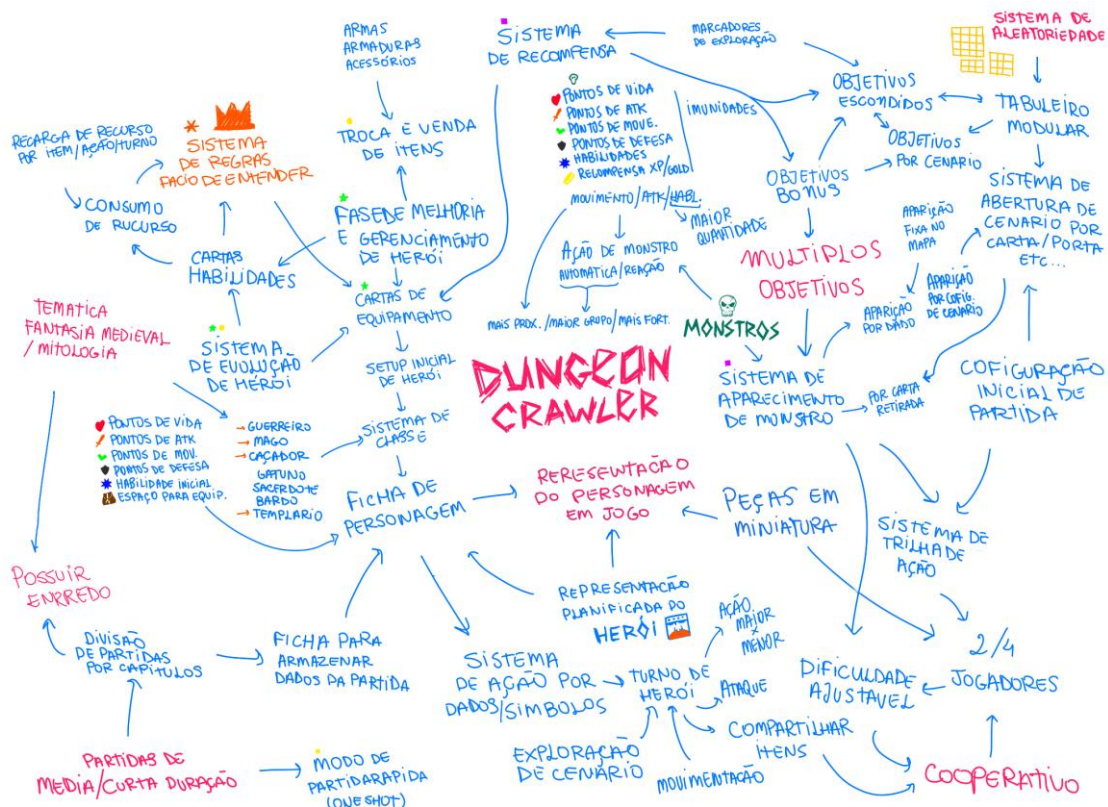
Foi optado pela construção das regras inicialmente, pois é ela quem dará forma para o jogo, servindo de esqueleto, assim como citam Salen e Zimmerman (2012, p.119) que classificam os jogos como esquemas formais que dão sustentação ao jogo. “Jogos têm regras. Talvez esta seja a característica mais importante dos jogos, que os distingue dos outros meios de comunicação, arte e entretenimento.” Seguindo esse raciocínio, os autores oferecem dois sentidos “formais” para os jogos.

“Primeiro, o termo *formal* é usado no sentido de “forma”: as regras constituem a *forma* ou organização interna dos jogos. Em outras palavras, as regras são as estruturas internas essenciais que constituem os objetos do mundo real conhecidos como jogos... Um segundo sentido no qual a palavra *formal* é usada tem relação com o conceito de “formalização”, a ideia de que há algo metódico e preciso sobre ver os jogos.” (SALEN, ZIMMERMAN, 2012, p. 119-120).

Como podemos observar as regras são os esquemas mais quantificáveis e precisos na estruturação dos jogos, já os outros esquemas “interação lúdica” e “Cultura” são mais interpretativos de acordo com a percepção de cada usuário e o meio em que o artefato está inserido.

Com esses conceitos em mente foi primeiramente pretendido gerar o máximo de alternativas possíveis através de um brainstorm, com os requisitos que foram definidos na fase anterior servindo de âncora, para gerar ideias de regras e mecânicas a serem implementadas no jogo. O objetivo principal foi abordar todos os aspectos possíveis que compunham um *dungeon crawler* usando os jogos analisados de base.

Figura 49 - Brainstorming



Fonte: Do autor (2022).

Após realização do brainstorming foi preciso realizar um filtragem de ideias e organizá-las para entender como cada parte do jogo poderia se encaixar de maneira adequada de modo que não houvesse aspectos equivocados ou ambíguos, para isso foi realizado a construção de um diagrama de afinidades onde as regras e mecânicas do jogo foram organizados em grupos para um melhor entendimento do jogo.

Figura 50 - Diagrama de afinidade



Fonte: Do autor (2022).

A construção do diagrama teve uma grande relevância, pois ajudou não só na organização das ideias já geradas, mas também para o refino delas e contribuiu para a criação de novas soluções. Nesse ponto foi possível observar de que maneira poderia se desenrolar cada evento do jogo ao longo de uma partida. Cada pequena parte das mecânicas do jogo começou a se encaixar onde o micro contribuía para o funcionamento do macro.

Com o diagrama construído e com as soluções criadas organizadas, se teve a certeza do funcionamento do sistema de regras. Cada ponto de interseção entre as mecânicas do jogo se comunicavam de maneira adequada, mantendo uma continuidade de forma dinâmica até a conclusão do seu ciclo.

3.10 TESTES E REFINO DE SOLUÇÕES

Mesmo com o sistema básico do jogo funcionando de maneira adequada, o diagrama apenas pode nos ajudar a observar as soluções funcionando em um ambiente ideal. Assim como é dito por Salen e Zimmerman 2012, p.119, que ao se projetar um sistema é de grande importância compreender a matemática por trás das probabilidades de escolha realizadas no sistema e como isso o afetará. “...quando você desenha um jogo com um elemento aleatório, é importante entender não apenas os mecanismos probabilísticos do acaso, mas também como os jogadores irão interpretar ou mal interpretar esses mecanismos.” Essa afirmação apenas reforça a necessidade de se realizar testes com as ideias geradas.

Com esse pensamento em mente foram desenvolvidos protótipos simples de papel e foram realizados alguns testes de usabilidade, após algumas rodadas os participantes realizaram uma rápida entrevista.

Nesse ponto se observou problemas graves quanto a certas nomenclaturas de cartas de habilidades bem como era feita explicação das cartas de configuração de cenário. as nomenclaturas deixavam brechas para uma interpretação errônea do funcionamento de algumas habilidades, assim como a explicação pictórica dos cenários não era clara o suficiente para se identificar tanto os componentes que seriam inseridos no tabuleiro, como monstros e marcadores de exploração, assim como a também não estava clara como configuração que foi aberta deveria se encaixar no cenário anterior.

Foi observado também um nível de dificuldade elevado no desenrolar das partidas o que foi determinante para uma reavaliação tanto das estatísticas de monstros como do sistema de gerenciamento de recursos. Em muitos momentos alguns jogadores se encontravam sem o recurso necessário para a utilização de habilidade ou evolução de personagens.

Dessa maneira o sistema de recurso foi alterado para para que os jogadores pudessem manter um melhor consistência de ataques, os jogadores passaram a ter o recurso sempre disponível, gastando ao longo das rodadas enquanto queimavam

habilidades, após zerar seus recursos os heróis executariam uma ação de recarga em que o jogador teria que sacrificar suas ações de ataque para recuperar todos os recursos e dessa maneira ter acesso as habilidade usadas anteriormente, assim foi possível se manter o equilíbrio dos combates e ainda sim permite uma fluidez na partida fazendo com que os jogadores pensassem mais estrategicamente e não dependessem tanto da sorte de tirar um crítico no D20 ou de derrotar um inimigo para ganhar recurso .

Junto com isto o sistema de evolução também foi alterado, onde os jogadores não iriam depender mais do acúmulo de recursos para evoluírem e adquirirem novas habilidades, mas sim da derrota de determinados monstros de patente mais alta.

As informações contidas nas cartas também foram alteradas para fornecer uma descrição mais detalhada tanto de habilidades, como configuração dos cenários abertos. Dessa maneira o layout de algumas cartas foi alterado para conter mais informações, nesse ponto foi bastante desafiador poder manter o equilíbrio entre um sistema de regras mais claro e objetivo e adaptar o *layout* pretendido para os componentes do jogo sem afetar demais as dimensões pretendidas para os componentes.

Com os ajustes iniciais acertados foi desenvolvido um segundo protótipo mais detalhado, ao longo do próprio processo de construção foi observado a necessidade de mais ajustes a fim de tornar as regras mais objetiva dada a complexidade da própria jogatina. Alguns sistemas foram reavaliados mais uma vez, tornando o sistema de evolução mais simples e recompensando os jogadores com equipamento e novas habilidades ao fim de cada aventura jogada. Para que a exploração do cenário não se tornasse tão monótona foi pensando em um sistema de espólios onde os jogadores poderiam interagir com fichas de tesouro a fim de conseguir equipamentos mesmo durante as aventuras. Juntamente com isto, inspirações foram retiradas de jogos de RPG de mesa como D&D para o desenvolvimento de personagens, monstros e algumas regras adicionais de combate.

O segundo teste foi realizado com sucesso. Foi reunido um grupo de voluntários com jogadores de RPG de mesa, jogos de tabuleiros e alguns jogadores iniciantes nas outras duas categorias. Em cada uma das partidas atuamos como um membro da jogatina e eventualmente como facilitador para eventuais dúvidas sobre o funcionamento do artefato. Devido a complexidade do jogo foi criado um manual de antemão e fornecido a cada um dos participantes que auxiliou no aprendizado das

regras do jogo, o que veio a facilitar o entendimento de cada função e reduzindo a necessidade de determinadas explicações ao longo da partida. Os Voluntários entenderam bem como se dava o funcionamento de cada etapa do jogo e agiam em conjunto, tanto durante as etapas de combate no jogo quanto no desdobramento dos mapas. Sendo assim, o manual é parte fundamental para um entendimento claro do jogo.

As partidas tiveram média de 3h com quantidade máxima de 4 jogadores, sendo reduzida para 2h com 2 jogadores. Apesar da duração, os jogadores se mostraram engajados nas partidas e demonstraram apreciar bastante o combate à exploração do jogo. A variação de tempo se deu claramente pela quantidade de turnos que dava para encerrar uma rodada. Assim como a quantidade de jogadores aumentava a quantidade de inimigos também, para equilibrar a dificuldade resultando em uma quantidade maior de turnos.

Após o teste alguns dos jogadores sugeriram elementos reguladores de tempo de partida de modo a otimizar o tempo das partidas para uma menor duração em partidas com mais jogadores. Assim foi pensado um possível sistema de urgência para ser implementado no jogo, além do equilíbrio de movimentação entre personagens que atacam a distância e corpo a corpo, permitindo que personagens corpo a corpo se movam por maiores distâncias.

Todos os jogadores responderam um questionário simples de 4 perguntas onde as 4 primeiras eram respostas de escala semântica que iam de concordo totalmente a discordo totalmente e de muito fácil a muito difícil. Essas perguntas tinham como objetivo principal medir o grau de usabilidade do produto como um todo, não só em relação a satisfação do jogador em relação ao jogo, mas também o grau da eficácia das instruções passadas através do manual, bem como a sua eficiência, de forma que fornecesse o conhecimento adequado para que os jogadores aprendem como jogar o jogo. Abaixo são demonstradas essas respostas de forma resumida em tabelas.

Tabela 1 – Aprendizado do jogo

Você sente que aprendeu o jogo?				
concordo totalmente	concordo	nem concordo nem discordo	discordo	discordo totalmente

4	2	0	0	0
---	---	---	---	---

Fonte: Do autor (2022).

Tabela 2 – Compreensão

O jogo foi fácil de aprender?				
concordo totalmente	concordo	nem concordo nem discordo	discordo	discordo totalmente
3	3	0	0	0

Fonte: Do autor (2022).

Tabela 3 – Nível de dificuldade

Você sentiu que o nível de dificuldade do combate do jogo estava muito fácil ou muito difícil para a quantidade de jogadores?				
muito fácil	fácil	nem fácil nem difícil	difícil	muito difícil
0	2	4	0	0

Fonte: Do autor (2022).

Tabela 4 - Diversão

Você se divertiu jogando o jogo?			
concordo totalmente	concordo	nem concordo nem discordo	discordo
6	0	0	0

Fonte: Do autor (2022).

3.10.1 Implementação de Soluções

Com a conclusão da fase de testes onde foram testados todos os aspectos formais dos jogos como suas mecânicas e jogabilidade partimos para a etapa final onde foi realizado a implementação das soluções encontradas durante o teste e refino

das soluções. Devido a complexidade de um jogo como um *dungeon crawler* foram antecipadas alguns aspectos do jogo como o nome do jogo que foi inspirado na história criada para as aventuras que se passam no universo do próprio jogo.

Assim como mostrado na primeira etapa, o questionário de perfil permitiu ter um direcionamento mais adequado da temática a ser seguida, isso permitiu ser mais assertivos quanto a temática preferida pela maioria seguindo para um enredo de fantasia medieval buscando inspiração nas diversas histórias de D&D e das terras médias.

Dessa maneira foi definido o nome de Crônicas de Greyhawk inspirado e um dos cenários de campanha de D&D, o nome assim como as aventuras criadas para o jogo de tabuleiro tomaram de inspiração um cenário de fantasia medieval dos jogos de RPG de mesa. Isso poupou tempo para gerar um Naming para o produto, e nos permitiu fazer uma relação direta com a história que era contada para os jogadores durante a jogatina.

Sendo assim só restava desenvolver um projeto de identidade visual além da criação de ilustrações para as cartas, e por fim a diagramação final dos demais elementos do jogo.

4. IDENTIDADE VISUAL

Com o nome já definido foi dado início ao desenvolvimento da marca desde sua tipografia a sua paleta de cores. Como citado anteriormente, utilizamos dados da primeira etapa, do campo e do público a que o jogo se direciona.

Tendo essas informações já em mãos, a etapa de análise dos concorrentes e dos similares foi realizada gerando um painel com referências incluindo concorrentes diretos para o jogo. Seja por sua temática, pelas mecânicas semelhantes ou pelo forte apelo junto ao público alvo.

E marcas similares jogos de outros segmentos como Magic (jogo de cartas) e World of Warcraft (jogo online) assim como de obras de fantasia usados como fonte de inspiração para este projeto e que são consumidos pelo público alvo, como Game of Thrones e Senhor dos Anéis, que além dos livros, possuem suas versões como jogos de tabuleiro.

Figura 51 - Painel de concorrentes e similares



Fonte: Do autor (2022).

A análise gráfica dos painéis serviram como guia para o projeto, assim foi possível entendermos que tipo linguagem estão comunicando aquelas marcas e qual o posicionamento devemos tomar no desenvolvimento da marca do jogo para que se adeque às linguagens já reconhecidas no mercado, mas que também possa se diferencia com suas características próprias.

Figura 52 - Esboços e testes de composição



Fonte: Do autor (2022).

A ideia era trabalhar uma tipografia que representasse bem um estética de fantasia medieval. Com traços marcantes em suas hastes e que remetesse à ideia de ter sido caligrafado. Pensando nisso, a foi analisada cada uma das composições feitas e foi desenvolvido um *lettering* a partir do conjunto mais promissor.

Figura 53 - Implementação de alternativas



Fonte: Do autor (2022).

Uma característica percebida também no painel de similares foi o forte uso de elementos de apoio nas logos, como espadas, crânios, flâmulas e etc. O uso de texturas também é utilizado para dar ideia de superfícies com desgastes, e simulando efeitos tridimensionais.

Com o *lettering* criado foi pensando em um símbolo que acompanha a logo e que pudesse ser replicado de forma similar nos demais componentes do jogo de forma a seguir uma identidade consistente, dessa maneira foi pensando no conceito de estandartes com uma flâmula que carregam brasões de reinos e cavaleiros.

Dessa maneira seria possível a aplicação de uma identidade concisa com símbolos referentes a cada tipo de carta que é apresentada no jogo e que seguisse a temática proposta para o jogo.

Figura 54 - Logo do jogo Crônicas de Greyhawk



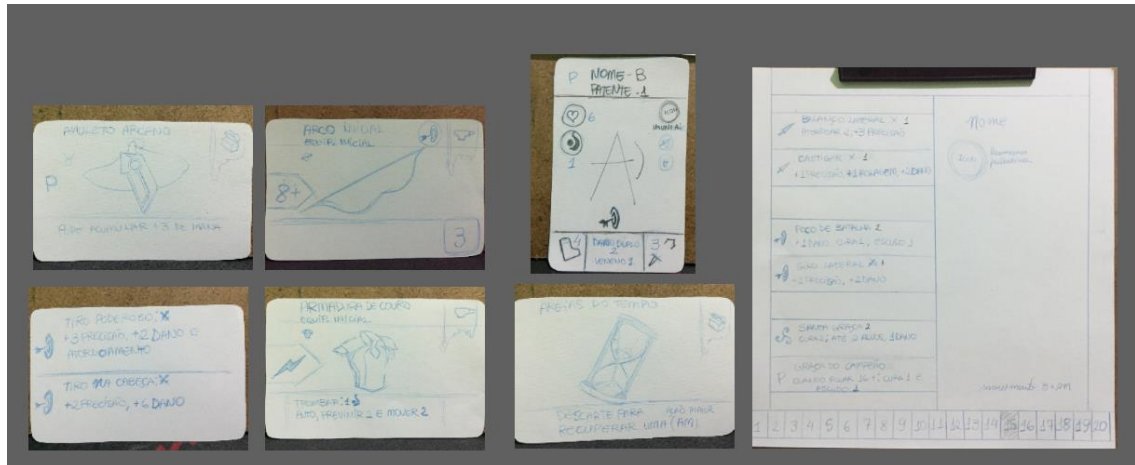
Fonte: Do autor (2022).

4.1 DIAGRAMAÇÃO DOS COMPONENTES DO JOGO

Com a identidade visual acertada, foi dado início, primeiramente, à diagramação dos componentes do jogo para que assim fosse possível organizar cada informação contida em cada peça. Por se tratar de um jogo complexo de exploração de masmorras, com diversas mecânicas atreladas ao combate, exploração de cenário, interação com objetos e entre jogadores, foi passado um tempo (antes mesmo de sua fase de prototipação) pensando em maneiras de transmitir o máximo de informação de forma mais concisa e guiando os jogadores acerca do funcionamento de itens, habilidades dos personagens e mecânicas de combate de inimigos. Durante a construção das mecânicas, bem como a fase de prototipação e dos testes foi possível definir quais informações deveriam conter em cada componente e de que maneira poderiam ser representadas neles.

Foi gasto um tempo analisando jogos similares, desde suas miniaturas, cartas, tiles, tabuleiros e etc. Essas informações foram de grande ajuda para termos uma boa base na diagramação dos componentes de forma a otimizar nosso processo de desenvolvimento e adequar as informações que deveriam constar em tanto nas cartas de equipamentos, como fichas de personagens e cartas de monstros seguindo uma identidade compatível com a desenvolvida para este jogo.

Figura 55 - Esboços de layout de componentes do jogo



Fonte: Do autor (2022).

5. ICONOGRAFIA

Com a diagramação dos componentes do jogo já definido foi dado início a construção dos elementos pictóricos do jogo pois eles iriam guiar os jogadores de forma concisa quanto ao funcionamento de grande parte dos componentes do jogo.

Eles são encontrados não apenas em cartas de equipamento, mas também fichas de personagem, cartas de iniciativas de monstros, fichas de estado e fichas de recurso. Os ícones foram desenvolvidos visando manter uma consistência estética de forma que seguissem uma linguagem gráfica que fosse adequada a identidade visual pensada para o jogo, mas principalmente para que fossem de fácil identificação e boa legibilidade.

Figura 56 - Geração de pictogramas



Fonte: Do autor (2022).

5.1 CONCEPT ART

As ilustrações para as cartas foram um dos maiores desafios, na produção final deste projeto. Cada arte foi pensada de maneira que assim conversasse com o resto da identidade gráfica do projeto e ainda sim mantivesse uma silhueta característica de cada equipamento, consumíveis e personagens representados nas cartas. Foi pensado ilustrações com traços e sombras bem definidos, destacando cada formas dos componentes que seriam representados. Devido a grande quantidade de componentes nos jogos e o prazo curto para a conclusão deste projeto, as ilustrações deveriam seguir uma forma simples, então a ideia de uma ilustração chapada seria a mais adequada.

Figura 57 - Concept art de personagens



Fonte: Do autor (2022).

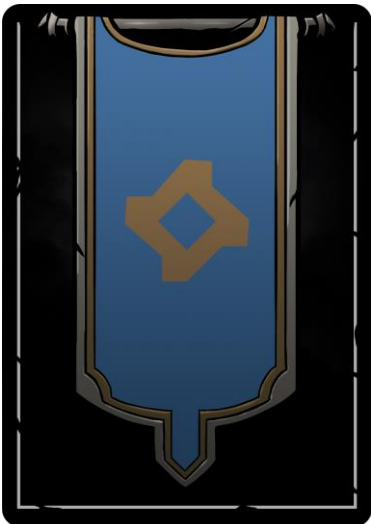
Devido aos números componentes de jogo com ilustrações foi gerado um grande número de esboços para as artes de cada tipo de componente cartas, em um volume tão grande que foi optado por apresentar apenas alguns processos neste trabalho.

6 DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES

A seguir seguem as especificações técnicas do jogo técnicas tanto para o formato impresso quanto para o formato digital. O conjunto completo dos componentes do jogo se encontra no apêndice B.

Uma versão de teste do jogo foi desenvolvida na plataforma Tabletopia, que faz uma simulação virtual online de vários jogos de tabuleiro e pode ser usada de forma gratuita tanto por jogadores quanto por designers de jogos.

Tabela 5 – Carta de herói

Cartas de iniciativa de herói	
frente	verso
	
dimensões	
60 x 85 mm	
171 x 241 px	
Material	
Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

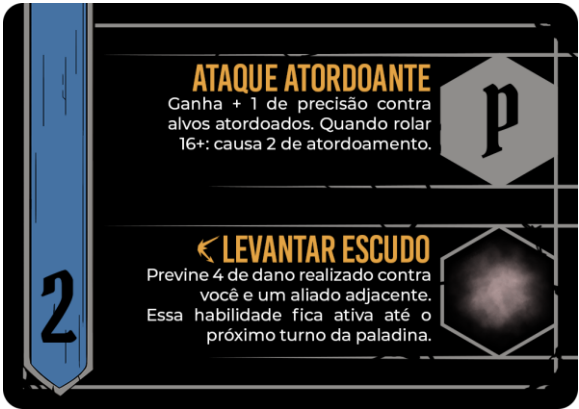
Fonte: Do autor (2022).

Tabela 7 – Carta de monstro

Cartas de iniciativa de Monstro	
frente	verso
	
dimensões	
60 x 85 mm	
171 x 241 px	
Material	
Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

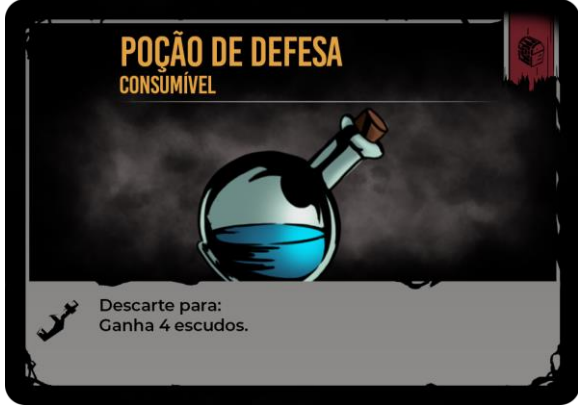
Fonte: Do autor (2022).

Tabela 8 – Carta de habilidade

Cartas de habilidade de herói	
frente	verso
	
dimensões	
85 x 60 mm	
241 x 171 px	
Material	
Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

Fonte: Do autor (2022).

Tabela 9 – Carta de consumíveis

Cartas de consumíveis	
frente	verso
	
Dimensões	
85 x 60 mm	
241 x 171 px	
Material	
Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

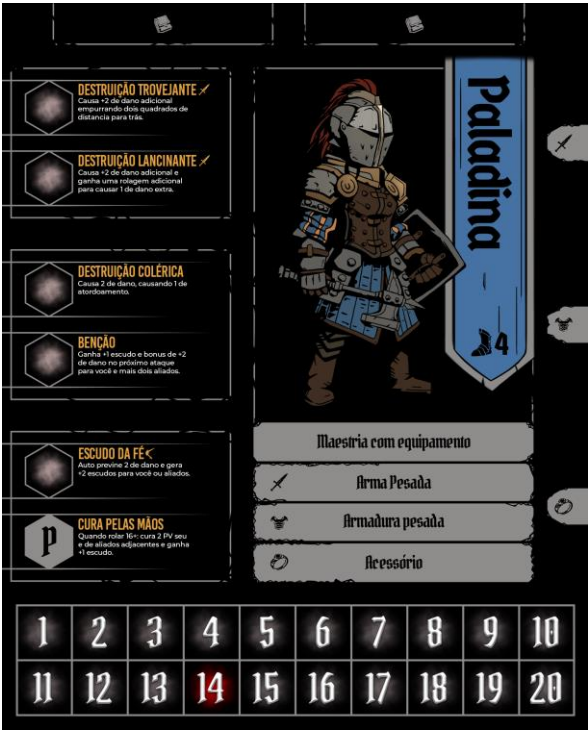
Fonte: Do autor (2022).

Tabela 10 – Carta de equipamento

Cartas de equipamento	
frente	verso
	
Dimensões	
85 x 60 mm	
241 x 171 px	
Material	
Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

Fonte: Do autor (2022).

Tabela 11 – Ficha de personagem

Ficha de personagem	
frente	verso
	
Dimensões	
210 x 260 mm	
595 x 737 px	
Material	
Cardboard 2 mm - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

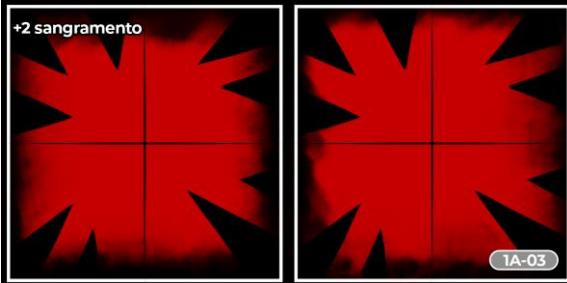
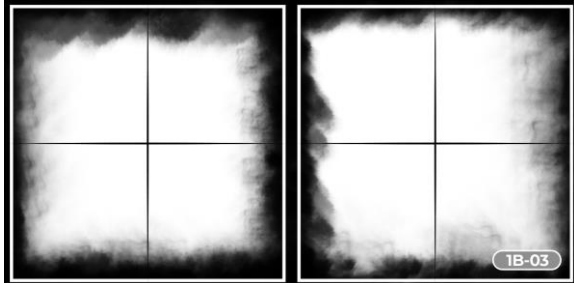
Fonte: Do autor (2022).

Tabela 12 – Trilha de ação

Trilha de ação	
frente	verso
	
Dimensões	
305 x 45 mm	
864 x 127 px	
Material	
Cardboard 2 mm - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

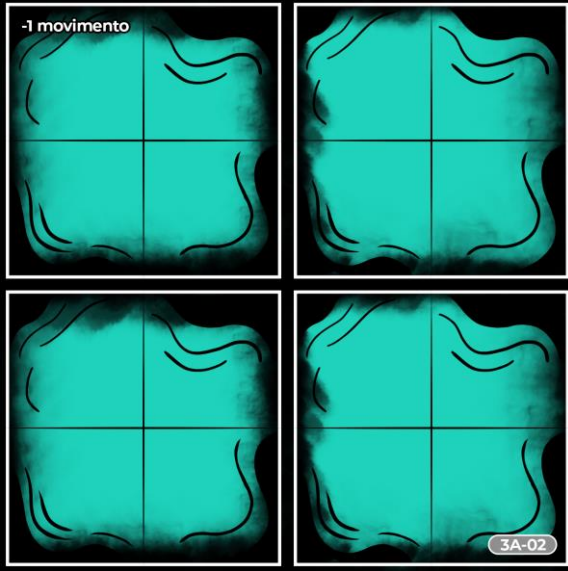
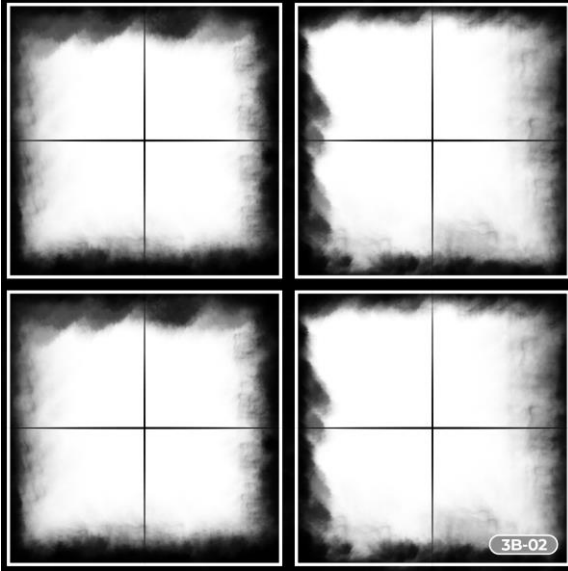
Fonte: Do autor (2022).

Tabela 13 – Tabuleiro modular

Tabuleiro modular 2x1			
frente		verso	
			
Dimensões			
125 x 62,5 mm			
355 x 178 px			
Material			
Cardboard 2 mm - 4x4 cores - Laminação fosca frente e verso - Corte reto			
Imagem em png			

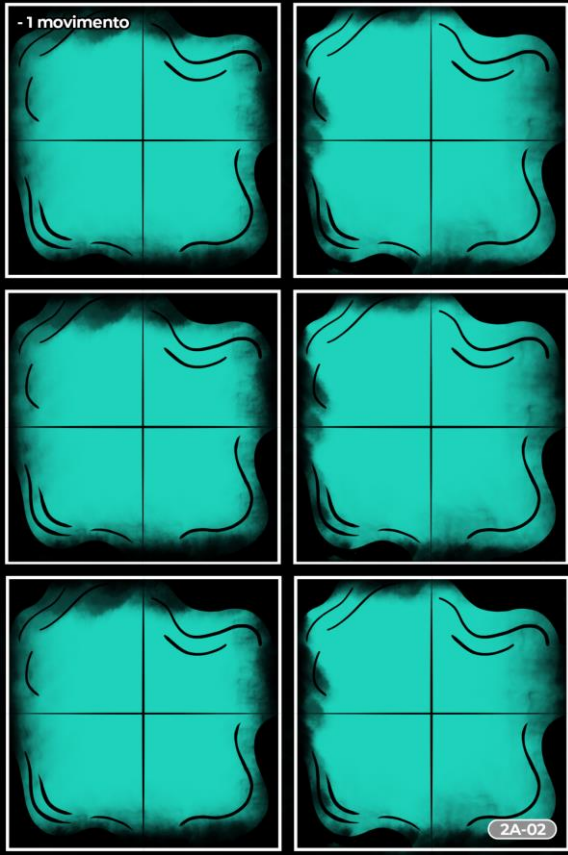
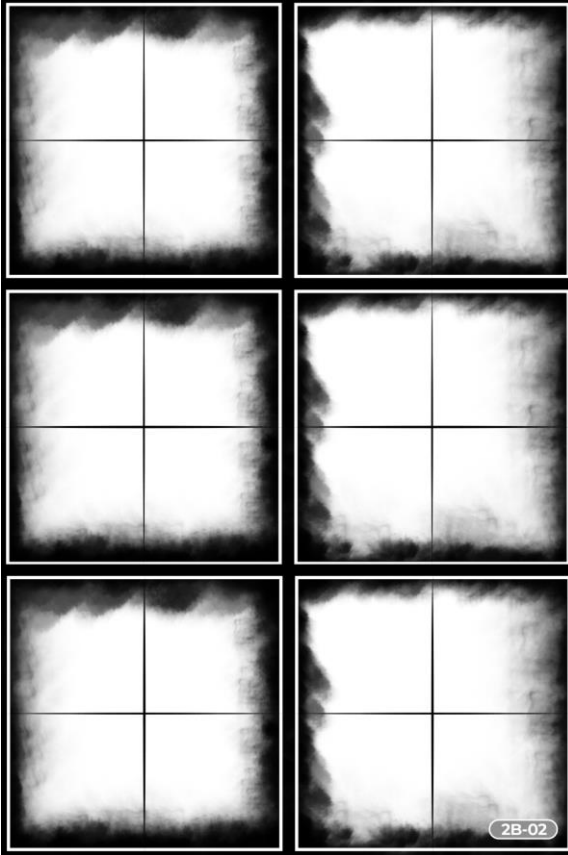
Fonte: Do autor (2022).

Tabela 14 – Tabuleiro modular

Tabuleiro modular 2x2	
frente	verso
	
Dimensões	
125 x 125 mm	
355 x 355 px	
Material	
Cardboard 2 mm - 4x4 cores - Laminação fosca frente e verso - Corte reto	
Imagem em png	

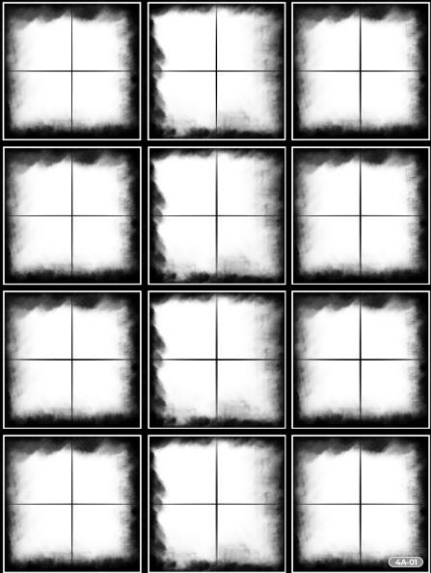
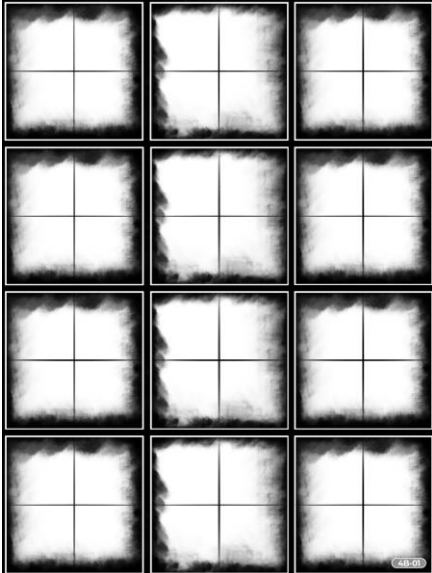
Fonte: Do autor (2022).

Tabela 15 – Tabuleiro modular

Tabuleiro modular 2x3	
frente	verso
	
Dimensões	
125 x 187,5 mm	
355 x 532 px	
Material	
Cardboard 2mm - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

Fonte: Do autor (2022).

Tabela 16 – Tabuleiro modular

Tabuleiro modular 3x4	
frente	verso
	
Dimensões	
187,25 x 25 mm	
533 x 709 px	
Material	
Cardboard 2 mm - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

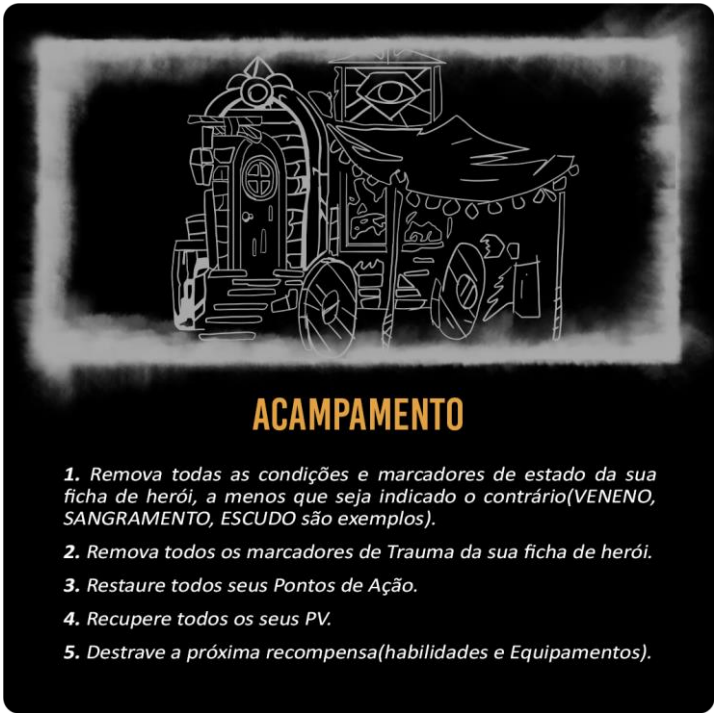
Fonte: Do autor (2022).

Tabela 17 – Carta de Aventura

Carta de Aventura	
frente	verso
A CASA ABANDONADA Através de uma janela quebrada em uma cabana humilde, você vê uma mulher gritando desesperadamente por ajuda enquanto mais criaturas se aproximam. Você afunda seus pés em uma poça, chamando atenção dos monstros. Alguns se viram para impedir o seu avanço, enquanto uma figura encapuzada continua em direção à cabana. Você não tem tempo a perder... 3A-01 1A-01 2A-02 3C REGRA ESPECIAL Quando o último monstro for derrotado, leia "Fim do Capítulo" e prossiga para a fase de acampamento. 1 Aventureiro 2 Aventureiros 3 Aventureiros 4 Aventureiros	Capítulo 01 Porta 01
Dimensões	
90 x 130 mm	
256 x 368 px	
Material	
Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

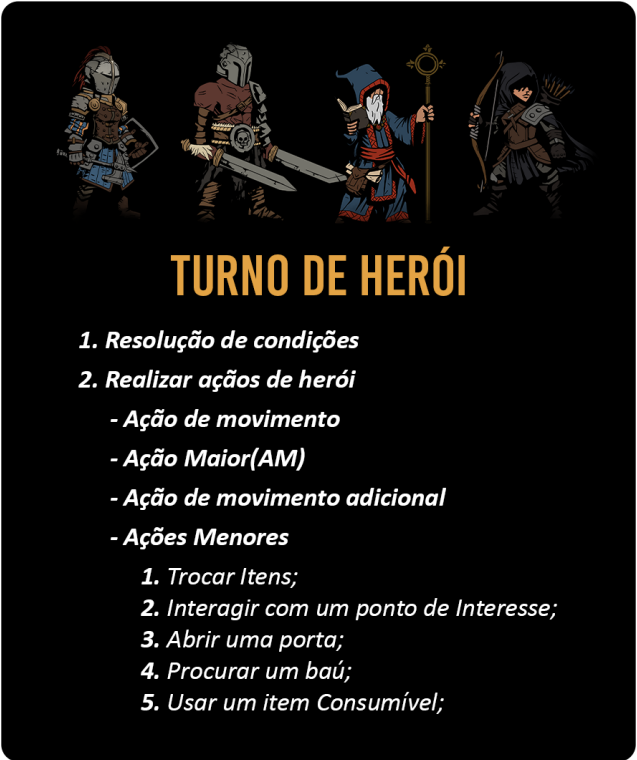
Fonte: Do autor (2022).

Tabela 18 – Carta de acampamento

Carta de acampamento	
frente	verso
 ACAMPAMENTO 1. Remova todas as condições e marcadores de estado da sua ficha de herói, a menos que seja indicado o contrário(VENENO, SANGRAMENTO, ESCUDO são exemplos). 2. Remova todos os marcadores de Trauma da sua ficha de herói. 3. Restaure todos seus Pontos de Ação. 4. Recupere todos os seus PV. 5. Destrave a próxima recompensa(habilidades e Equipamentos).	
Dimensões	
90 x 90 mm	
255 x 255 px	
Material	
Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

Fonte: Do autor (2022).

Tabela 19 – Carta de turno

Carta de turno	
frente	verso
 TURNO DE HERÓI 1. <i>Resolução de condições</i> 2. <i>Realizar ações de herói</i> - <i>Ação de movimento</i> - <i>Ação Maior(AM)</i> - <i>Ação de movimento adicional</i> - <i>Ações Menores</i> 1. <i>Trocar Itens;</i> 2. <i>Interagir com um ponto de Interesse;</i> 3. <i>Abrir uma porta;</i> 4. <i>Procurar um baú;</i> 5. <i>Usar um item Consumível;</i>	
Dimensões	
75 x 90 mm	
213 x 255 px	
Material	
Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

Fonte: Do autor (2022).

Tabela 20 – Miniaturas

Miniatura de herói e monstros menores	
frente	verso
	
Dimensões	
30 x 30 mm	
85 x 85 px	
Material	
Cardboard 2 mm - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

Fonte: Do autor (2022).

Tabela 21 – Miniaturas

Miniatura de monstros maiores	
frente	verso
	
Dimensões	
60 x 60 mm	
170 x 170 px	
Material	
Cardboard 2 mm - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

Fonte: Do autor (2022).

Tabela 22 – Fichas hexagonais

Fichas Hexagonais	
frente	verso
	
Dimensões	
17,5 x 20 mm	
50 x 57 px	
Material	
Cardboard 2 mm - 4x4 cores - Laminação UV frente - Corte reto	
Imagem em png	

Fonte: Do autor (2022).

Tabela 23 – Fichas circulares

fichas circulares	
frente	verso
	
Dimensões	
25 x 25 mm	
71 x 71 px	
Material	
Cardboard 2 mm - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

Fonte: Do autor (2022).

Tabela 24 – Ficha de vida

Fichas de vida	
frente	verso
	
Dimensões	
20 x 20 mm	
57 x 57 px	
Material	
Cardboard 2 mm - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados	
Imagem em png	

Fonte: Do autor (2022).

Tabela 24 – Ficha de porta

Portas	
frente	verso
	
Dimensões	
60 x 15 mm	
170 x 43 px	
Material	
Cardboard 2 mm - 4x4 cores - Laminação UV frente - Corte reto	
Imagem em png	

Fonte: Do autor (2022).

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do projeto de design de um jogo de tabuleiro desde a sua concepção à produção de um protótipo foi uma tarefa que se mostrou desafiadora, não só pela complexidade de projetar um sistema de funcionamento independente, mas também pelo conhecimento requerido para produção do artefato, desde conteúdos mais teóricos sobre os jogos, como suas mecânicas até o projeto gráfico em si que envolve várias vertentes do design, como design editorial, identidade visual, concept art e produção gráfica.

Tal projeto não seria possível sem uma metodologia bem estruturada e flexível como a utilizada. A metodologia de 4 etapas se mostrou bastante eficaz para a organização e execução de cada etapa do projeto fornecendo uma gama de ferramentas que ajudaram a alcançar o objetivo principal deste projeto. Apesar da necessidade de novos testes para uma validação mais consistente do artefato, é considerado que o objetivo deste projeto foi alcançado.

Esperamos que este projeto possa contribuir para futuras pesquisas na área de desenvolvimento de jogos. E que possamos ajudar e inspirar outras pessoas interessadas nessa área tão diversificada. O percurso percorrido até aqui abre caminhos para que os estudos em game design prossigam, e evoluam para que surjam novos projetos em um campo de atuação que cresce cada vez mais no cenário Brasileiro.

REFERÊNCIAS

Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/arcadia-quest>. Acesso em: 02 de novembro de 2022.

Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/chronicles-of-drunagor-age-of-darkness?v=>. Acesso em: 02 de novembro de 2022.

Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/masmorra-de-dados>. Acesso em: 02 de novembro de 2022.

Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/mice-and-mystics>. Acesso em: 02 de novembro de 2022.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4 Ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000.

CARDOSO, R. **Uma Introdução à História do Design**. 1 Ed. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2002.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos Vol 1**. 2 Ed. São Paulo: Editora Blucher, 2017.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos Vol 2**. 1 Ed. São Paulo: Editora Blucher, 2016.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos Vol 3**. 1 Ed. São Paulo: Editora Blucher, 2017.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos Vol 4**. 1 Ed. São Paulo: Editora Blucher, 2012.

LIMA, A. H. A. **Quadratur: aprendendo design de forma lúdica**. Caruaru, 2022.

RAIO DE FOGO ✓
Ataca até 100 pontos com 1 de dano por ataque.

MISSILES MÁGICOS ✓
Projeta até 100 pontos e ataca até 100 pontos.

RAIO DE GELO
Causa 2 de dano e congela o inimigo.

ATAQUE CERTEIRO
Causa 12 de dano por ataque, mas só se o alvo estiver congelado. Causa 1 de dano por ataque se não estiver congelado.

ESCUDO ARCANO ✗
Protege 2 de dano e gera 2 escudos por vez ou um único.

RECUPERAÇÃO ARCANO P
Cura até 100 pontos, mas só se o alvo estiver congelado.

ATAQUE DE PRECISÃO ✓
Causa 12 de dano por ataque, mas só se o alvo estiver congelado.

ATAQUE TRESPASSANTE ✓
Ataca até 100 pontos e causa 12 de dano por ataque.

ATAQUE DE ENCONTRO
Causa 12 de dano por ataque, mas só se o alvo estiver congelado.

RETOMAR FÔLEGO
Causa 2 de dano e gera 1 de dano por ataque.

APARAR ✗
Protege 2 de dano e gera 2 escudos.

SURTO DE AÇÃO P
Quando o alvo estiver congelado, causa 12 de dano por ataque.

Mago

3

Guerreiro

4

Maestria com equipamento

Catalisador

Armadura leve

Necessário

Maestria com equipamento

Arma leve

Armadura pesada

Necessário

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

ASSASSINO DE COLOSSO ✓
Causa 12 de dano por ataque, mas só se o alvo estiver congelado.

DESTRUIDOR DE HORDAS ✗
Ataca até 100 pontos e causa 12 de dano por ataque.

OPONENTE FAVORITO
Causa 12 de dano por ataque, mas só se o alvo estiver congelado.

CURAR FERIMENTOS
Cura 12 de dano e gera 1 escudo.

MATADOR DE GIGANTES ✗
Protege 2 de dano e gera 2 escudos por vez ou um único.

MARCA DO CAÇADOR P
Quando o alvo estiver congelado, causa 12 de dano por ataque.

DESTRUIÇÃO TROVEJANTE ✓
Causa 12 de dano por ataque, mas só se o alvo estiver congelado.

DESTRUIÇÃO LANCINANTE ✓
Causa 12 de dano por ataque, mas só se o alvo estiver congelado.

DESTRUIÇÃO COLÉRICA
Causa 2 de dano e gera 1 de dano por ataque.

BENÇÃO
Causa 12 de dano por ataque, mas só se o alvo estiver congelado.

ESCUDO DA FÉ ✗
Protege 2 de dano e gera 2 escudos por vez ou um único.

CURA PELAS MÃOS P
Quando o alvo estiver congelado, cura 12 de dano.

Caçadora

3

Paladina

4

Maestria com equipamento

Arma a distância

Armadura média

Necessário

Maestria com equipamento

Arma Pesada

Armadura pesada

Necessário

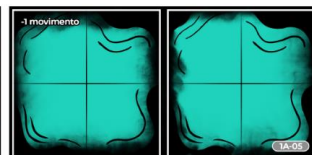
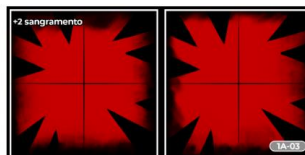
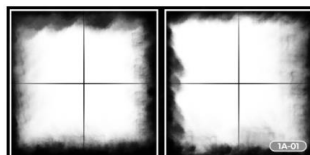
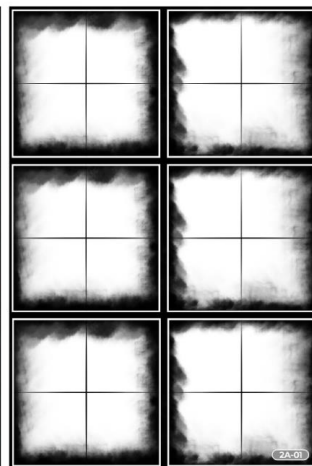
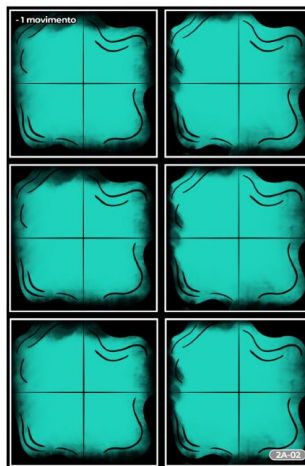
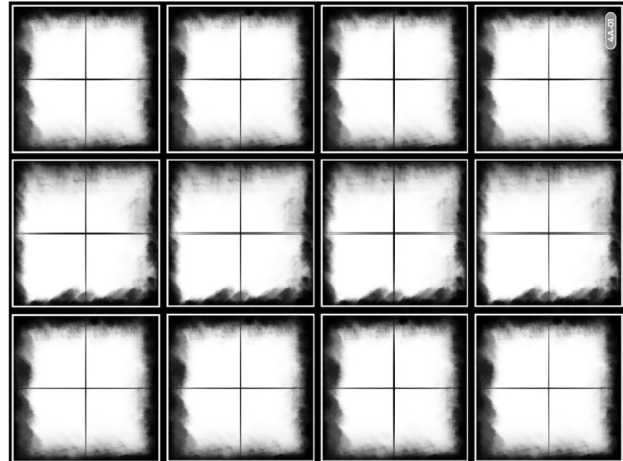
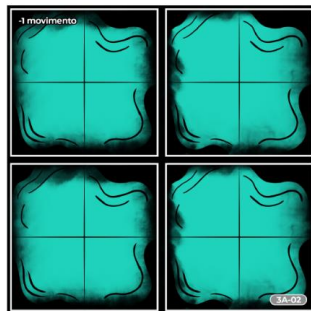
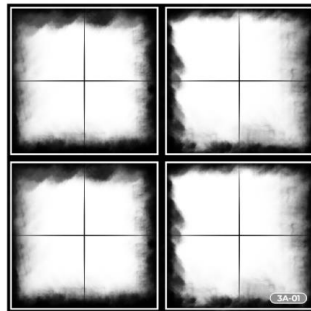
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

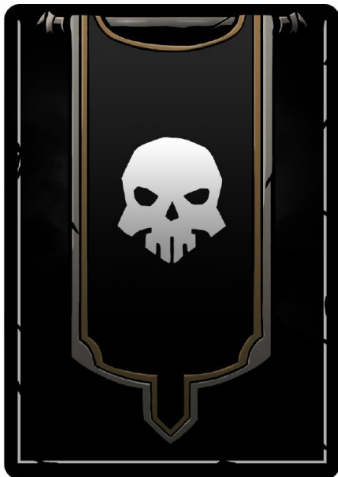
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20





1	2	3	4	5
11	12	13	14	15
6	7	8	9	10
16	17	18	19	20





12 ABOMINAÇÃO
RECRUTA

IMUNIDADE



2 5

Quando ataca causa 1 de atordoamento.

5A-01

16 ABOMINAÇÃO
COMBATENTE

IMUNIDADE



2 6

Quando ataca causa 1 de atordoamento.

5B-01

20 ABOMINAÇÃO
VETERANO

IMUNIDADE



3 7

Quando ataca atinge todos inimigos na área de seu alcance causando 2 de atordoamento.

5C-01

24 ABOMINAÇÃO
CAMPEÃO

IMUNIDADE



3 8

Quando ataca atinge todos inimigos na área de seu alcance causando 2 de atordoamento.

5D-01

12 CAVALEIRO SOMBRIO
RECRUTA

IMUNIDADE



2 5

Quando ataca causa 1 de atordoamento.

4A-01

16 CAVALEIRO SOMBRIO
COMBATENTE

IMUNIDADE



2 6

Quando ataca causa 1 de atordoamento.

4B-01

20 CAVALEIRO SOMBRIO
VETERANO

IMUNIDADE



3 7

Quando ataca atinge todos inimigos na área de seu alcance causando 2 de atordoamento.

4C-01

24 CAVALEIRO SOMBRIO
CAMPEÃO

IMUNIDADE

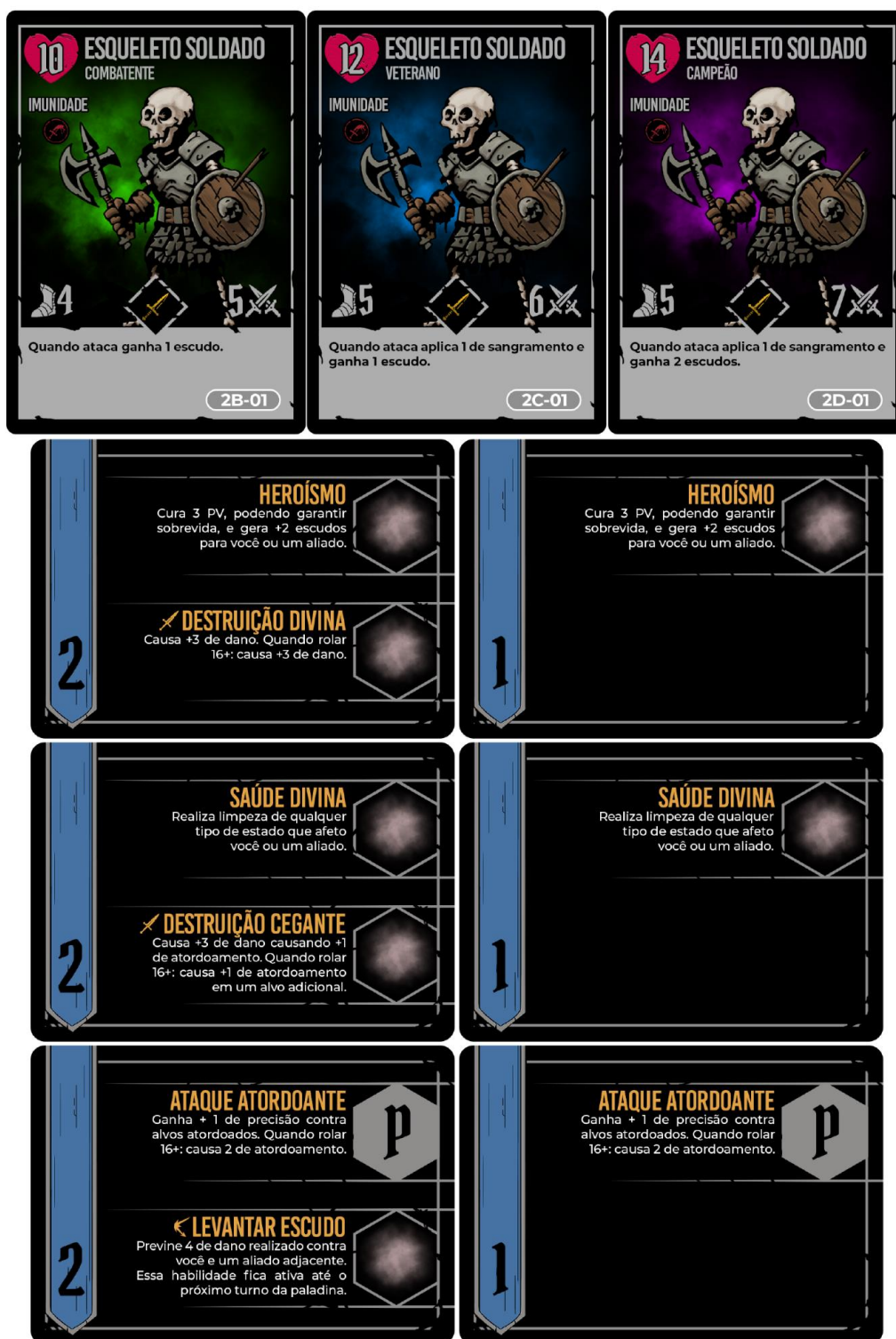


3 8

Quando ataca atinge todos inimigos na área de seu alcance causando 2 de atordoamento.

4D-01





2

ARMADURA ARCANA
Cura 2 PV e gera +3 escudos.

✂

LUFADA DE VENTO
Ganha +2 de precisão causando +2 de dano e empurrando 2 quadrados de distância para trás.

1

ARMADURA ARCANA
Cura 2 PV e gera +3 escudos.

2

LENTIDÃO
Afeta uma área a sua escolha. Causa 1 de lentidão em todos alvos dentro da área.

✂

BOLA DE FOGO
Afeta uma área a sua escolha. Ganha +2 de precisão causando +2 de dano em 2 todos alvos dentro da área.

1

LENTIDÃO
Afeta uma área a sua escolha. Causa 1 de lentidão em todos alvos dentro da área.

2

IMOBILIZAR
+1 de dono em inimigos afetados por lentidão. Quando rolar 16+: causa 1 de lentidão.

⚡

CONTRA MAGIA
Previne 4 de dano refletindo metade do dano do atacante.

1

IMOBILIZAR
+1 de dono em inimigos afetados por lentidão. Quando rolar 16+: causa 1 de lentidão.

2

INSPIRAR
Cura 2 PV, podendo garantir sobrevivência, e gera +2 precisão para você ou um aliado.

✂

ATAQUE ESTENDIDO
Causa +3 de dano. Quando rolar 16+: atinge um alvo extra que esteja adjacente causa +3 de dano.

1

INSPIRAR
Cura 3 PV, podendo garantir sobrevivência, e gera +2 escudos para você ou um aliado.



1

**FLECHA VENENOSA**

Ganha +1 de precisão acertando o alvo com +1 de dano e causando 2 de envenenamento.

2

INIMIGO FAVORITO

Ganha +1 de dano contra inimigos marcados.

**INTERCEPÇÃO**

Quando um inimigo atacar alguém. Cause 2 de dano e previna metade do dano sofrido.



TURNO DE HERÓI

1. Resolução de condições

2. Realizar ações de herói

- Ação de movimento

- Ação Maior(AM)

- Ação de movimento adicional

- Ações Menores

1. Trocar Itens;

2. Interagir com um ponto de Interesse;

3. Abrir uma porta;

4. Procurar um baú;

5. Usar um item Consumível;



ACAMPAMENTO

1. Remova todas as condições e marcadores de estado da sua ficha de herói, a menos que seja indicado o contrário(VENENO, SANGRAMENTO, ESCUDO são exemplos).

2. Remova todos os marcadores de Trauma da sua ficha de herói.

3. Restaure todos seus Pontos de Ação.

4. Recupere todos os seus PV.

5. Destrave a próxima recompensa(habilidades e Equipamentos).

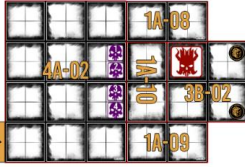
ABERTURA DE MAPA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer vestibulum viverra urna ac efficitur. Nunc lacus dui, sagittis at nisi eu, euismod pellentesque quam. Nullam sed nunc velit.

Phasellus facilisis, mauris ac egestas ultricies, sem arcu pharetra orci, conmodo nulla

velit leo at nulla. Sed et elit tortor. Integer molestie hendrerit augue ac lacinia. Vestibulum dapibus tempor lectus nec laoreet.

Duis consectetur tempor mauris, eget pharetra augue conalla sit. Integer dapibus non mi eget efficitur. Curabitur luctus, neque eu



1 Aberturas

2 Aberturas

3 Aberturas

4 Aberturas

Capítulo 06

Porta 05



ABERTURA DE MAPA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer vestibulum viverra urna ac efficitur. Nunc lacus duis sagittis at nisi eu, euismod pellentesque quam. Nullam sed nunc velit.

Phasellus facilisis, mauris ac egetas ultricies, sem arcu pharetra orci, commodo mollis.

velit leo at nulla. Sed et elit tortor. Integer molestie hendrerit augue ac lacinia. Vestibulum dapibus tempor lectus nec laoreet.

Duis consectetur tempor mauris, eget pharetra augue convalis id. Integer dapibus non mi eget efficitur. Curabitur luctus, finque eu.

1 Aventura 2 Aventura 3 Aventura 4 Aventura

Capitulo 05
Porta 04

ABERTURA DE MAPA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer vestibulum viverra urna ac efficitur. Nunc lacus duis sagittis at nisi eu, euismod pellentesque quam. Nullam sed nunc velit.

Phasellus facilisis, mauris ac egetas ultricies, sem arcu pharetra orci, commodo mollis.

velit leo at nulla. Sed et elit tortor. Integer molestie hendrerit augue ac lacinia. Vestibulum dapibus tempor lectus nec laoreet.

Duis consectetur tempor mauris, eget pharetra augue convalis id. Integer dapibus non mi eget efficitur. Curabitur luctus, finque eu.

1 Aventura 2 Aventura 3 Aventura 4 Aventura

Capitulo 06
Porta 02

ABERTURA DE MAPA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer vestibulum viverra urna ac efficitur. Nunc lacus duis sagittis at nisi eu, euismod pellentesque quam. Nullam sed nunc velit.

Phasellus facilisis, mauris ac egetas ultricies, sem arcu pharetra orci, commodo mollis.

velit leo at nulla. Sed et elit tortor. Integer molestie hendrerit augue ac lacinia. Vestibulum dapibus tempor lectus nec laoreet.

Duis consectetur tempor mauris, eget pharetra augue convalis id. Integer dapibus non mi eget efficitur. Curabitur luctus, finque eu.

1 Aventura 2 Aventura 3 Aventura 4 Aventura

Capitulo 05
Porta 03

ABERTURA DE MAPA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer vestibulum viverra urna ac efficitur. Nunc lacus duis sagittis at nisi eu, euismod pellentesque quam. Nullam sed nunc velit.

Phasellus facilisis, mauris ac egetas ultricies, sem arcu pharetra orci, commodo mollis.

velit leo at nulla. Sed et elit tortor. Integer molestie hendrerit augue ac lacinia. Vestibulum dapibus tempor lectus nec laoreet.

Duis consectetur tempor mauris, eget pharetra augue convalis id. Integer dapibus non mi eget efficitur. Curabitur luctus, finque eu.

1 Aventura 2 Aventura 3 Aventura 4 Aventura

Capitulo 06
Porta 03

ABERTURA DE MAPA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer vestibulum viverra urna ac efficitur. Nunc lacus duis sagittis at nisi eu, euismod pellentesque quam. Nullam sed nunc velit.

Phasellus facilisis, mauris ac egetas ultricies, sem arcu pharetra orci, commodo mollis.

velit leo at nulla. Sed et elit tortor. Integer molestie hendrerit augue ac lacinia. Vestibulum dapibus tempor lectus nec laoreet.

Duis consectetur tempor mauris, eget pharetra augue convalis id. Integer dapibus non mi eget efficitur. Curabitur luctus, finque eu.

1 Aventura 2 Aventura 3 Aventura 4 Aventura

Capitulo 06
Porta 01

ABERTURA DE MAPA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer vestibulum viverra urna ac efficitur. Nunc lacus duis sagittis at nisi eu, euismod pellentesque quam. Nullam sed nunc velit.

Phasellus facilisis, mauris ac egetas ultricies, sem arcu pharetra orci, commodo mollis.

velit leo at nulla. Sed et elit tortor. Integer molestie hendrerit augue ac lacinia. Vestibulum dapibus tempor lectus nec laoreet.

Duis consectetur tempor mauris, eget pharetra augue convalis id. Integer dapibus non mi eget efficitur. Curabitur luctus, finque eu.

1 Aventura 2 Aventura 3 Aventura 4 Aventura

Capitulo 06
Porta 04

APÊNDICE B - MANUAL DE REGRAS E O LIVRO DE AVENTURA DO JOGO CRÔNICAS DE GREYHAWK

Disponível em: https://drive.google.com/drive/folders/1Are8VzA2RrKcbdEicNiehi-aKEB0JOoO?usp=share_link

FERNANDO JOSÉ DE ALMEIDA FILHO

PROJETO DO JOGO DE TABULEIRO CRÔNICAS DE GREYHAWK

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso de
Design do Campus Agreste da
Universidade Federal de Pernambuco –
UFPE, na modalidade de relatório
científico, como requisito parcial para a
obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovado em: 09/11/2022

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Fábio Caparica de Luna (Orientador)

Universidade Federal de Pernambuco

Profª. Dra. Verônica Emília Campos Freire (Examinadora Interna)

Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Especialista. Khristofferson Alves da Silveira (Examinador Externo)