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

RAYLTON DEYVSON DA SILVA SANTOS

# A jornada por trás de Journey: The trading card game

Caruaru
2023

RAYLTON DEYVSON DA SILVA SANTOS

# A jornada por trás de Journey: The trading card game

Memorial descritivo de projeto apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Design.

**Orientador(a):** Profº. Fábio Caparica de Luna.

Caruaru

2023

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

Santos, Raylton Deyvson da Silva.
A jornada por trás de Journey: The trading card game / Raylton Deyvson da Silva Santos. - Caruaru, 2023.
104

Orientador(a): Fábio Caparica de Luna
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.
Inclui referências, apêndices.

1. game design. 2. trading card game. 3. journey: the trading card game. 4. board game. 5. concept art. I. Luna, Fábio Caparica de. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

RAYLTON DEYVSON DA SILVA SANTOS

**A jornada por trás de Journey: The trading card game**

Projeto de Graduação em Design apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste, como requisito para obtenção do título de bacharel em Design.

Aprovado em: 11/05/2023.

**BANCA EXAMINADORA**

_____

Prof. Me. Fábio Caparica de Luna (orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

_____

Prof. Me. Verônica Emília Campos freire (avaliadora interna)
Universidade Federal de Pernambuco

_____

Ricardo Augusto de Azevedo Marcelino (avaliador externo)

## RESUMO

Este é um projeto de conclusão de curso da graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco. Nele foi desenvolvido Journey: The trading card game, um jogo de cartas focado na construção de de baralho, estratégia e gerenciamento. O principal objetivo do presente trabalho foi integrar elementos físicos como tabuleiro e peças em um jogo do estilo “Tranding Card Games” e dessa forma desenvolver uma partida onde o jogador se sentisse imerso dentro da narrativa. Para que isso fosse possível foi necessário utilizar a metodologia de 4 etapas do design, aplicada durante as aulas de IHC do Professor Fábio Caparica, que permitiu que as técnicas de desenvolvimento de projetos fossem aplicadas da forma mais adequada possível. Como resultado foi obtido um jogo imersivo onde o jogador se sente incluído dentro de uma disputa e deve gerenciar da melhor forma suas tropas com a finalidade de derrotar o inimigo ao mesmo tempo que desfruta das mecânicas inovadoras presentes em Journey. O jogo foi desenvolvido em versão digital e física para usos pessoais porém com os resultados obtidos, o jogo se mostra capaz de ser publicado no mercado no futuro.



Palavras-chave: game design; trading card games; journey: the trading card game; board games; concept art;

## ABSTRACT

This is a final graduation project in Design at the Federal University of Pernambuco. In this project, Journey: The trading card game was developed, which is a card game focused on deck building, strategy, and management. The main objective of this work was to integrate physical elements such as a game board and pieces into a Trading Card Game and thus create a game where players feel immersed in the narrative. To achieve this, the 4-step design methodology, taught in the HCI classes by Professor Fábio Caparica, was applied, allowing the project development techniques to be applied in the most appropriate way possible. As a result, an immersive game was created where players feel involved in a competition and must effectively manage their troops to defeat the enemy while enjoying the innovative mechanics present in Journey. The game was developed in both digital and physical versions for personal use, but based on the obtained results, it has the potential to be published in the market in the future.



Keywords: game design; trading card games; journey: the trading card game; board games; concept art;

**SUMÁRIO**


| | | |
|---|---|---|
| **1** | **INTRODUÇÃO…** | **8** |
| 1.1 | OBJETIVO GERAL | 12 |
| 1.2 | OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 13 |
| **2** | **PROJETO** | **14** |
| 2.1 | METODOLOGIA | 14 |
| **2.1.1** | **As 4 etapas do design** | 14 |
| 2.1.1.1 | Entendimento do problema | 16 |
| 2.1.1.2 | Geração de alternativas | 16 |
| 2.1.1.3 | Teste e refino | 17 |
| 2.1.1.4 | Implementação | 17 |
| 2.2 | DESENVOLVIMENTO PROJETUAL | 18 |
| **2.2.1** | **Entendimento do problema** | **18** |
| 2.2.1.1 | Benchmarking | 18 |
| 2.2.1.2 | Observação do usuário | 19 |
| 2.2.1.3 | Persona | 21 |
| 2.2.1.4 | Definição de requisitos | 22 |
| **2.2.2** | **Geração de alternativas** | **23** |
| **2.2.3** | **Teste e refino** | **27** |
| **2.2.4** | **Implementação** | **33** |
| 2.2.4.1 | Identidade visual | 33 |
| 2.2.4.2 | Naming | 34 |
| 2.2.4.3 | Marca | 35 |
| 2.2.4.4 | Elementos do jogo | 39 |
| 2.2.4.5 | Concept art | 40 |
| 2.3 | DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES | *41* |
| 3 | **RESULTADOS E DISCUSSÕES** | **48** |
| | **REFERÊNCIAS** | **49** |
| | **APÊNDICE A – MANUAL DO JOGO JOURNEY** | **51** |
| | **APÊNDICE B – BRIEFING DE NOME E IDENTIDADE VISUAL** | **76** |
| | **APÊNDICE C – MANUAL DE MARCA DE JOURNEY** | **79** |
| | **APÊNDICE D – BRIEFING PARA CONCEPT ART DE CARTAS** | **86** |

**APÊNDICE E – PROCESSO DE CONCEPT ART..... 88**
**APÊNDICE F – QUESTIONÁRIO DE USABILIDADE DO JOGO JOURNEY…… 93**
**APÊNDICE G – LISTA DE ASSETS……..... 97**

# 1 INTRODUÇÃO

O ato de jogar é um fenômeno cultural que existe a milhares de anos, sendo criado e aprimorado ao longo da evolução da sociedade e da tecnologia. Como abordado por Costa (2021), o ato lúdico de jogar tem início nas primeiras civilizações, que por muitas vezes carregava em sua jogabilidade o ato de reproduzir costumes e lendas locais, tornando esse comportamento um ato passado de geração em geração, como uma forma de passar conhecimentos e tradições por meio da oralidade e da ludicidade.

Dentro da sociedade, os Jogos são considerados meios de transmissão de culturas, pois é possível ver na contemporaneidade crianças brincando com jogos que remetem a criação das civilizações antigas, como exemplo, a Grécia. É possível compreender que, além do valor cultural, o ato de brincar, com suas regras, limitações de jogabilidade e utilização de espaços e materiais, auxiliaram durante as gerações a encontrar um meio de expressão, diversão e um meio ao qual possa fugir da rotina do cotidiano. Como é citado do Huizinga (2004):

> [...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 2004, p. 33).

Como observado por Huizinga, jogos são uma forma de diversão, no qual uma ou mais pessoas definem uma realidade imaginária e regras que regem esse jogo, de forma que elas possam assumir papéis e interagir de forma lúdica. Nesse contexto, Juul (2005) diz que jogos são um conjunto de diversas variáveis e nesse ato, os jogadores interagem com as variáveis com a finalidade de influenciar os resultados dos jogos, da forma mais satisfatória possível. Levando os pontos abordados tanto por Costa quanto por Huizinga e Juul, o jogo é uma ferramenta ideal para contar uma história de uma forma interessante e interativa, na qual os jogadores podem assumir papéis e interagir com a finalidade de resolver algum conflito e chegar a um final satisfatório.

Seguindo esse conceito de criar elementos narrativos dentro de um contexto de jogo, no qual as pessoas se imaginam em uma realidade fictícia e criam sistemas de regras e mecânicas de interação, segundo Firmino (2018), Richard Garfield

P.H.D. em 1996, criou o jogo Magic: The Gathering(MTG), que consiste em um jogo de cartas colecionáveis, em que dois ou mais jogadores interpretam o papel de grandes magos poderosos, em uma disputa utilizando cartas específicas que representam as magias do grimório do mago (jogador), com a finalidade de derrotar o oponente. De acordo com Firmino, esse jogo foi pioneiro e popularizou o estilo *Trading Card Games* (TCG) no mundo.

Em uma tradução direta, Trading é Negociação, estando relacionado com temática de DeckBuilding, na qual jogadores trocam cartas entre si para construírem baralhos com funcionalidades que melhor representem o seu estilo de jogo.Trading Cards Game, ou simplesmente TCG, é um gênero de jogo, no qual os jogadores interagem utilizando cartas com efeitos para desenvolver a narrativa da partida. Essas cartas possuem diversas funções, podendo ser criaturas ou heróis, que possuem o objetivo de atacar o inimigo (jogador adversário), tais cartas possuem magia de efeito rápido, podendo ser utilizadas a qualquer momento do jogo, visando gerar vantagens para o usuário e cartas mágicas, com efeito lento, que na maior parte das vezes, possuem uma consequência um pouco mais vantajosa para o jogador, porém, possuem maiores restrições ao serem utilizadas contra o adversário (FIRMINO, 2018).

Compreendendo os pensamentos (JACINTHO, 2014), o que diferencia o TCG de um Card Game, é a forma com a qual os decks são formados, a partir desta interação entre jogadores. Os jogos desse gênero são comercializados em forma de Decks pré montados, no qual as desenvolvedoras formam os baralhos com a finalidade de demonstrar uma temática ou uma forma de mecânica de jogo. Geralmente, esses baralhos tem como público alvo jogadores iniciantes, que não conhecem o jogo e suas regras, bem como usuários que não possuem ou querem adquirir novas cartas. Partindo da ideia que os jogadores possam desejar possuir novas cartas ou formar seu próprio deck, diferente do projetado pela desenvolvedora, houve a criação de um novo produto para comercialização, os Booster Packs, sendo pacotes em uma quantidade menor e diversificada de cartas que podem aumentar o nível de poder de seus usuários.

A forma com a qual as desenvolvedoras dos principais jogos de TCG agem é a partir de coleções sazonais que lançam geralmente a cada trimestre, sendo uma forma de produzir novos elementos para ampliar essas coleções, para que possam construir uma ou mais histórias. Nessas coleções lançadas há uma nova mecânica e

são atualizadas as regras, para a interação desta nova proposta de universo do jogo. Porém, mesmo introduzindo novos elementos, as cartas sempre terão uma ligação direta com a história original do jogo, uma vez que diversos aspectos importantes são representados no decorrer da história a ser contada. Como abordado anteriormente sobre os Decks pré montados, esses também tem por objetivo demonstrar as mecânicas da coleção e introduzir parcialmente as características e o desenvolvimento inicial da história da coleção a ser lançada.

De acordo com Jacintho(2013), esse ciclo de produção no desenvolvimento do jogo, gera a necessidade de comprar novas cartas, já que as mecânicas instigam o jogador a se atualizar constantemente, seja pelo interesse em interpretar as ações dentro do jogo ou pelo fator competitivo, no qual, as cartas lançadas são mais poderosas e/ou interagem com maior desempenho sobre as mecânicas lançadas em coleções anteriores.

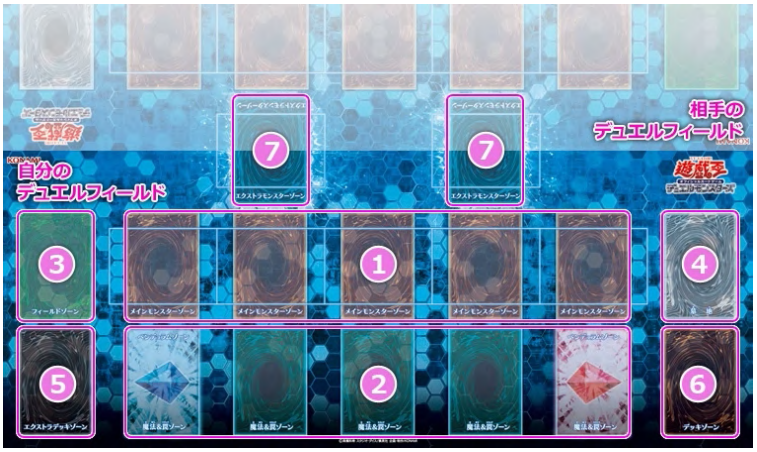
Existem diversos nomes de peso dentro do cenário do card game, como Pokémon TCG, Yu-Gi-Oh e o próprio Magic:The Gathering. Segundo Firmino (2018), os jogos de TCG possuem diversos elementos em comum em relação a cartas, efeitos e a contextualização do desenvolvimento a partir de um contexto de história. Outro fator em comum entre os jogos de TCG, é possuírem um estilo de “Campo de batalha”, no qual são ditas as formas com a qual os diferentes tipos de cartas serão dispostos dentro do jogo e quais os efeitos desta jogabilidade.Porém, foi observado que neste estilo de desenvolvimento, há uma pouca exploração dos elementos usuais típicos da jogabilidade dos tabuleiros.

Em um perspectiva geral, existem diversos tipos de jogos que se utilizam de tabuleiro e peças tridimensionais para narrar uma história, vide por exemplo, o Xadrez, que se utiliza de peças que representam personagens dentro de uma batalha medieval, e por meio de mecanicas de movimentação, faz com que o jogador tenha que derrotar o exército adversário. Como definido por Carneiro (2003), jogos de tabuleiro apresentam um contexto de uma história e os objetos representam esse contexto ou época.

> Os Jogos de sociedade são essencialmente ligados aos contextos e nasceram do reencontro individualizado de dois tipos de objetos diferenciados para jogar: o tabuleiro e o pião. Foram praticados em determinadas épocas do ano, pontuados por festas que tinham início meio e fim. Os princípios eram os mesmos que assentavam os do trabalho (CARNEIRO,2003, p.25).

Tomando como exemplo o campo utilizado no jogo de Yu-Gi-Oh (Figura 1), é observado que há a disponibilidade das cartas, contendo as limitações quanto a disposição de diferentes tipos de cartas e seus mecanismos, juntamente com o desenvolvimento da história do jogo. Sendo possível compreender esta disposição, a partir do manual do jogo (KONAMI, 2021, 4-5), sendo estas:

Figura 1 - Campo de YuGiOh




Fonte: Manual de regras de Yu-Gi-Oh (2023)

1. Zona de monstros, onde as cartas de criaturas são posicionadas
2. Zona de magias, onde cartas de efeito são dispostas
3. Zona de campo, onde cartas de efeito que afetam o comportamento de ambos os jogadores são posicionadas.
4. Cemitério, onde cartas de criatura que morreram dentro do jogo e cartas de efeito que já foram usadas são colocadas. É a pilha de descarte do jogo.
5. Deck extra, onde cartas de criaturas especiais que só podem ser postas em jogo a partir de condições específicas são colocadas.
6. Deck, é o baralho contendo as cartas do jogador.
7. Zona extra, onde cartas especiais com efeitos especiais podem ser jogadas. (KONAMI, 2021, 4-5)

Fazendo a correlação entre a ideia de um jogo narrar uma história, a partir de elementos e peças tridimensionais que foram produzidos os Eurogames.Como definido por Mann (2006) e reproduzido por Andrade e Silva (2018), sendo um

gênero de Board game ou jogo de tabuleiro, que utilizam de forma criativa diversas configurações de Design para tornar o jogo mais empolgante e imersivo para os jogadores. Eurogames possuem as seguintes características:

- Simplicidade: Jogos com poucas regras, variando de 4 a 8 páginas no manual;
- Estratégia: Os eurogames tem um foco nas habilidades do jogador, excluindo o fator sorte e aleatoriedade;
- Visual: Eurogames apresentam um aspecto visual mais abstrato, suas componentes são representações minimalistas de personagens e cenários.
- Desenvolvimento: Os eurogames em sua maioria são jogos voltado para o desenvolvimento de civilizações ou da economia e não sobre conflitos direto;
- Mecânica: esta vertente de jogos não se utiliza de pontos resultantes por combate e sim pontos atribuídos a cada recurso, cartas com pontuações etc.; 20
- Duração: os eurogames são jogos que tem um número limite de rodadas ou pontos de vitória a ser atingidos para concluir uma partida, podendo variar de 30 a 90 minutos de duração total de partida (MANN, 2006 apud ANDRADE E SILVA, 2018, p.19-20).

Com o advento da tecnologia ficou muito mais fácil produzir diferentes peças, tabuleiros, cartas e os mais diversos elementos que constituem um jogo. Sendo assim, é possível utilizar de artefatos tridimensionais para auxiliar na narrativa de uma disputa de *Trading Card Game.*

## 1.1 OBJETIVO GERAL

Produzir um jogo que possa implementar os elementos físicos de jogos categorizados como *EuroGames*, na perspectiva da jogabilidade proposta pela *Trading Card Game.* Dessa forma, o jogo intitulado como Journeys, terá a finalidade de produzir uma nova forma de narrar a história da partida, tornando o jogo mais imersivo e diversificado.

## 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver um jogo totalmente novo, com história e um universo imersivo;
- Desenvolver elementos gráficos e físicos que irão representar essa história;
- Estabelecer regras de jogo que o tornem empolgante e divertido, e ainda assim, permaneça dentro da temática do estilo Eurogames e Trading Card Game;
- Desenvolver dois decks pré montados, que possam narrar uma história dentro do universo de Journeys, com isso, desenvolver mecânicas de jogo que interajam e representem elementos da história em uma partida;
- Estabelecer métricas para o desenvolvimento futuro de outras coleções de cartas para  o jogo Journeys;

# 2 PROJETO

## 2.1 METODOLOGIA

A partir do conhecimento adquirido sobre de Interação Humano-Computador (IHC), durante as aulas de IHC do professor Fábio Caparica de Luna, na Universidade Federal de Pernambuco, campus acadêmico do agreste (UFPE - CAA), no período do ano de 2022. Sendo uma metodologia genérica para o desenvolvimento de diversos artefatos de design de forma abrangente, permitindo ao Designer adaptar o processo de design da melhor forma, para que seja o mais adequado possível. Um processo flexível e que conta com diversas ferramentas de design, simplificando o desenvolvimento de projetos.

### 2.1.1 As 4 etapas do design

Quando o assunto é um projeto relacionado ao desenvolvimento de jogos, existem inúmeras metodologias que podem ser utilizadas, como Spiral, Scrum, Waterfall, entre outras. Para a proposta do projeto será utilizada a “Metodologia Projetual Genérica”, que consiste na dinâmica de desenvolvimento de IHC, que se trata de um framework híbrido dividido em 4 etapas, podendo conciliar as diferentes técnicas para o desenvolvimento de um projeto de design. Esta técnica também é conhecida como as 4 etapas do design, sendo executadas durante as aulas de IHC, como abordado também por Lima(2021) e corroborada por Filho(2022).

Essa metodologia se refere em como os projetos de design podem ser divididos em 4 grandes fases distintas, mas possuem interações cíclicas entre si. Como é possível perceber na figura 2, quais sejam: Análise e entendimento do problema, Geração de alternativas, Teste e refino, e por fim, a Implementação. Para manter o conceito de flexibilidade que deu origem à metodologia, há um *ToolBox* das mais variadas técnicas, uma vez que esta é capaz de aceitar a utilização de maior parte delas em seu escopo, como questionários, prototipagens, mapas mentais, Focus Group e outras.

Figura 2 -Modelo apresentando metodologia

Fonte: O autor(2023)

Com essas características em mente, é importante salientar que as 4 etapas do design são muito abrangentes, sendo assim é uma metodologia difícil de ser implementada, já que ela não possui uma linearidade de ações a serem seguidas ou uma hierarquia de técnicas a serem aplicadas. Há uma necessidade do designer de saber como aplicar as ferramentas do *ToolBox* da forma mais eficiente e na fase de desenvolvimento mais adequada.

É importante lembrar que as 4 etapas são, acima de tudo, uma forma de se pensar, por isso, as etapas são voltadas a entender o processo de design. Sendo um produto de análises dos elementos que constituem o processo de design que posteriormente foram separados em diferentes fases. Ao analisar diversos métodos de design, independente do tamanho, duração ou área da metodologia, foram identificados elementos de semelhança entre os mais diversos processos. Essas semelhanças foram separadas por função no processo, em grupos que posteriormente fossem identificados como as etapas de desenvolvimento em design. As etapas serão apresentadas a seguir, nas temáticas de Entendimento do problema, Geração de alternativas, Teste e refino e  Implementação.

#### 2.1.1.1 Entendimento do problema

Seguido o abordado por Lima(2021), esta etapa se define por entender qual seria o problema do ponto de vista do designer. Existem algumas perguntas que devem ser respondidas para ser possível analisar um problema, alguns exemplos são: Quais os Usuários? Qual o cliente? Qual o prazo? Há uma solução existente? Se houver solução, quais os problemas com essa solução? Qual o orçamento?

Para conseguir entender a problemática, podem ser aplicadas diversas técnicas, algumas das ferramentas mais comuns nessa etapa são entrevistas, questionários de perfil, persona, mapas semânticos, mapas mentais e diagramas. As informações obtidas nessa etapa são de suma importância para o projeto, e por isso as técnicas devem ser aplicadas da forma mais adequada possível. Uma vez que essa etapa tem caráter inicial, qualquer falha na informação pode gerar erros na execução do projeto e atrasos, tornando necessária a realização de nova pesquisa sobre a problemática.

#### 2.1.1.2 Geração de alternativas

Assim como Lima(2021) e Filho(2022) também abordam, esta etapa se inicia com as propostas de soluções para o problema reconhecido na etapa anterior. Após obter as informações necessárias na fase de entendimento, o designer as utiliza para propor diferentes alternativas de soluções. Existem inúmeras opções de ferramentas capazes de auxiliar nessa etapa, mas o que é importante salientar é que nenhuma delas é definitiva e nenhuma solução proposta está totalmente certa ou errada. O importante nesta fase é a geração livre de alternativas, incentivando sempre a utilização criativa das informações obtidas na etapa anterior. Algumas das ferramentas mais comuns para a produção de alternativas são *brainstorming*, 635, e *storyboards*.

Uma coleta eficiente de informações na etapa anterior garante um processo de criação mais eficiente, sem tantas turbulências e com soluções mais adequadas para o problema real. Após a geração de alternativas elas serão filtradas para que apenas as ideias mais adequadas passem para a terceira etapa do projeto.

### 2. 1.1.3 Teste e refino

A etapa de testes e refino se referem a busca por melhores possibilidades de resolução do problema, a partir do que foi construído durante a fase de geração de alternativas, sendo submetidas a diferentes testes para validação, como os de usabilidade, desempenho, durabilidade e produção, entre outros.

Para que as alternativas possam ser testadas, elas são fabricadas, ou seja, em âmbito de teste, as alternativas ganham uma simulação de sua forma final através de prototipagem. Independente da área de atuação do projeto, existe uma forma de prototipar as alternativas escolhidas, podendo ser uma impressão 3D/modelagem, de baixa a alta fidelidade ou simular as telas de aplicativo em papel através de *Paper Prototyping.* Com os protótipos em mãos, é possível aplicar novos testes com a finalidade de descobrir possíveis falhas. Aqui, é possível aplicar ferramentas como entrevistas, questionários de uso, Focus Group, avaliações heurísticas, apenas de forma exemplificativa.

Também há a possibilidade de que todas as alternativas, que foram escolhidas na etapa anterior, sejam descartadas após as baterias de testes. Dessa forma, é possível retornar à etapa anterior com as novas informações obtidas para desenvolver novas alternativas. Esse fator torna essa metodologia interativa e incremental, uma vez que é possível repetir o ciclo de etapas continuamente até encontrar a melhor solução para um problema.

### 2.1.1.4 Implementação

A implementação é a última fase dessa metodologia, ou seja, é neste momento que o artefato de design é publicado. Essa última etapa é uma das mais complexas, uma vez que envolve mais equipes de diferentes setores e competências técnicas e artísticas, além do design, sendo necessário incluir a perspectiva do público, comercial, divulgação e outros mais.

Esta é a fase em que é possível obter os dados sobre a utilização do produto final, os feedbacks dos clientes e os relatórios de vendas do produto. Dependendo da área, esses dados têm importância para o projeto em si, por exemplo: considerando um projeto que desenvolveu uma cadeira, os dados obtidos seriam utilizados para um projeto futuro da marca com implantação de melhorias. Porém, se

falarmos de produtos digitais, os feedbacks se tornam ainda mais relevantes, já que sempre é possível lançar um novo Patch para um aplicativo ou para um jogo digital.

## 2.2 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

### 2.2.1 Entendimento do problema

#### 2.2.1.1 BenchMarking

Para começar o desenvolvimento do jogo foi necessário identificar as principais características de alguns referenciais em títulos já existentes. O critério de escolha dos títulos, será a relevância deles na modalidade do jogo Journey, seguindo a perspectiva de *Trading Card Game*, com isso, foram escolhidos como exemplos de análise, Magic: The Gathering, Pokémon TCG, Legends of Runeterra (LoR), Yu-Gi-Oh TCG e Faeria. Esses jogos são amplamente conhecidos dentro do nicho de jogos, possuem anos de história e design, como também abordado por Firmino(2018).

Figura 3-Benchmarking

Fonte: O autor(2023)

A partir dos dados analisados, é possível observar que há constantes em jogos que caracterizam o gênero proposto, como as cartas de criaturas e de efeito que podem ser jogadas durante o turno. O mais relevante para o atual projeto é a interação dos grandes títulos com o tabuleiro, pois na grande maioria, os jogos analisados possuem uma interação leve com o campo ou a forma de dispor as cartas no tabuleiro.

Utilizando como base o campo de Yu-Gi-Oh (Imagem 1, página 9) citado anteriormente, é possível perceber que há uma utilização do campo, sendo um aspecto que auxiliou na popularização do jogo, após sua adaptação para o anime em 1996, no qual os monstros “saem” das cartas para batalhar em um grande campo se assemelhando a um tabuleiro. Tal característica traz um segmento a ser elaborado para o Journeys, como forma de buscar imagens e formas que possam representar as cartas durante a sua jogabilidade em campo.

#### 2.2.1.2 Observação do usuário

A próxima etapa foi entender quem é o público-alvo para o jogo que está sendo desenvolvido. Para que o recorte social fosse o mais adequado possível, foi realizada uma observação de usuários em ambientes reais de uso de jogos, onde interagem diretamente com jogos do mesmo segmento que o Jorney. Sendo assim, foram analisados jogadores em torneios de Card Game, que ocorrem semanalmente, em pequenas lojas de artigos voltados para o público nerd e geek da região do agreste de Pernambuco. Este estudo foi realizado especificamente coletando os dados entre os anos de 2022 e 2023 nas lojas “The Dragon Shop” localizada em Caruaru e na loja “Espaço Anima” localizada em Belo Jardim.

O método utilizado consiste na observação silenciosa, e sem interferência, do observador aos usuários em seu ambiente de interação com o elemento a ser analisado. Nesse caso, os jogadores foram observados durante o período em que jogaram torneios de diferentes modalidades de cartas, sendo analisados os diversos aspectos físicos e emocionais dos usuários, além dos discursos de interação durante as partidas.

Os torneios programados das lojas, que serão acompanhados, aconteceram em dias e horários diferentes, podendo abranger uma diversidade de público, uma

vez que os jogos estão relacionados com a modalidade de Trading Card Game, sendo eles o Yu-Gi-Oh, Magic:The Gathering e Pokémon TCG. Após a observação, foi possível concluir as seguintes observações:

- Uma vez que o público alvo de MTG eram pessoas por volta dos 20 a 40 anos de idade, os torneiros ocorriam à noite, entre segunda-feira a sexta-feira e tinham uma duração média de 3 a 4 horas.
- O público alvo do jogo Yu-Gi-Oh  em sua maioria é adolescente, até o nível jovem adulto, sendo assim, as idades variam entre 15 a 26 anos. Eles ocorriam sempre aos sábado, iniciando às 10hrs da manhã e se estendendo até a noite por volta das 19hrs.
- Por fim, o público alvo de Pokémon são jovens a partir dos 10 a 20 anos de idade, ocorrendo também aos sábados, porém costumam encerrar por volta das 15 hrs.

Há diversas observações a serem feitas, começando com as características físicas das cartas, como o jogo de Pokémon, que oferece peças de papel que representam elementos gráficos do jogo, como marcador de dano e marcador de Status (Envenenado, Queimado, Paralizado e Ataque Especial). São muito utilizados por jogadores novatos que acabaram de comprar o seu Deck pré-montado. Porém, é perceptível que essas peças foram mal planejadas, elas são pequenas e se perdem com facilidade, em diversos momentos durante o torneio os jogadores perderam suas peças. A principal reclamação em relação ao jogo, foi quanto ao design repetitivo das coleções, no qual não há nada de novo introduzido no jogo, e no geral, as cartas eram iguais às outras coleções. Porém, apresentavam aspectos que as tornavam mais poderosas para que vendessem uma nova coleção.

Ainda na temática de elementos que representem marcadores e condições dentro do jogo, jogadores de MTG se utilizavam de elementos de fora do jogo para representar aspectos referentes ao jogo e aprimorar a jogabilidade. Eles utilizavam dados para marcadores de aumento de poder das criaturas e dados para marcar a quantidade de vida de cada jogador, uma vez que esses itens não eram fornecidos pela empresa criadora do jogo.

Quanto aos elementos de jogo, o MTG se utiliza bastante de elementos referenciados como fichas, que representam criação de recursos dentro da partida. Como exemplo, uma habilidade que te permite gerar uma “Ficha de Criatura 1/1 com voar e lifelink” e em diversas vezes o jogador não possua essa ficha, essa ficha

pode ser comprada de forma externa e independente apesar de não estar no produto principal;

Quanto aos aspectos de Gameplays dos jogos, houveram diversas reclamações, principalmente debates acalorados sobre a quantidade de texto presente em Yu-Gi-Oh, o tamanho da fonte, que varia devido a quantidade de texto escrito, gerando confusão na leitura, enquanto a partida e o uso das cartas e seus efeitos acontece.

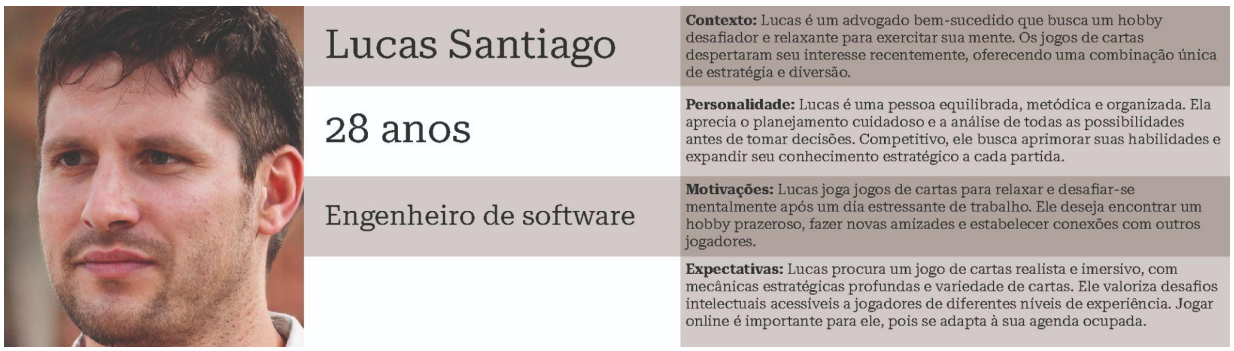
Houve diversas opiniões sobre os jogos, sendo as mais relevantes para o desenvolvimento do projeto devidamente coletadas. Assim, a legibilidade, complexidade dos textos e game design pouco amigável aos iniciantes foram as principais dificuldades encontradas em outros jogos.

### 2.2.1.3 Persona

Persona é uma ferramenta utilizada para humanizar o processo de design. Ao criar uma pessoa fictícia utilizando os dados coletados, o usuário ganha um rosto, uma personalidade, um estilo de vida, sendo assim, os designers tendem a projetar para uma pessoa específica ao invés de um conjunto de números.

Para elaboração da persona foram utilizados os dados obtidos a partir da observação do usuário, onde os jogadores dos torneios foram analisados e em seguida falaram brevemente sobre suas características. A partir disso foram escolhidos elementos em comum e a partir disso foi desenvolvida uma persona.

Figura 4 Persona



Fonte: O autor(2023)

#### 2.2.1.4 Definição de requisitos

Nesta etapa é estabelecido os parâmetros que o projeto deve possuir. Levando em consideração todos os elementos levantados, tanto nas etapas anteriores do entendimento do problema e os que foram abordados durante o processo de levantamento de material teórico para o projeto, foi possível estabelecer os requisitos que o jogo deveria ter, sendo eles:

- O jogo deve ser intuitivo. Uma partida dos mais diversos card games tendem a ser complicadas por natureza. Afinal, o gênero tende a possuir muitos elementos gráficos e uma mistura enorme de mecânicas diferentes, devido a quantidade de coleções diferentes e temáticas diferentes. Sendo assim, o jogo em si deve ser simples de ser jogado para um usuário neófito. Não necessariamente ele irá masterizar o jogo. Porém, deve ser capaz de se divertir jogando depois de poucas partidas do jogo;
- Deve-se implementar a história durante a gameplay. A principal característica comum entre todos os jogos é a narrativa do jogo, e como os jogadores interagem com essa história. Em relação a partidas de Eurogames a TCG's, geralmente são histórias sendo contadas à medida que o jogo se desenvolve, no qual o final muda dependendo de como as variáveis foram influenciadas durante a partida. Sendo assim, o jogador deve se sentir como um dos personagens dentro do universo do jogo;
- Os elementos gráficos e ilustrações do jogo e suas mecânicas tem que passar a sensação de representatividade. Complementando o que foi citado no tópico anterior, o jogador deve se sentir representado durante o jogo. Por isso, as ilustrações devem receber uma atenção especial para que o jogador desenvolva afeto por elas por algum motivo, seja por sua história ou porque gostou da arte da carta. As mecânicas devem representar as histórias por trás das cartas, o seu estilo de combate e a personalidade do personagem representado;
- O tabuleiro e elementos físicos devem ser empolgantes, mesmo à primeira vista. O principal elemento que vai diferenciar o Journey dos demais card games, é o seu tabuleiro que lembra um board game e as peças físicas que se diferenciam de outros jogos;

- Os elementos físicos devem ser compactos e manejáveis. Journey é um TCG, então quando falamos em vendas, ele será vendido em forma de Booster Packs e de Decks pré-montados temáticos. Sendo assim, as peças precisam de alguma forma ser distribuídas por esses meios, para que todos os jogadores possam ter acesso aos elementos básicos do jogo;
- As mecânicas devem ser simples de se aprender e aplicar.; Jogos muito complexos ou com uma curva de aprendizagem muito alta tendem a fazer os jogadores desistir de aprender o jogo e deixá-lo de lado. Journey tem que ser animador, no qual dois amigos tenham entusiasmo em comprar baralhos temáticos diferentes, se sintam empolgados em jogar e interagir com o mundo criado;

Esses são os principais requisitos estipulados para o desenvolvimento do jogo, mas existem outros a serem implementados, porém, de forma secundária, como um meio de suporte para múltiplos jogadores, múltiplas formas de jogar Journey e com novas regras. Em um aspecto geral, é fazer com que Journey seja o mais adaptável e divertido possível.

### 2.2.2 Geração de alternativas

Uma vez que os dados pertinentes foram apurados, tem início a etapa de geração de alternativas. Para o desenvolvimento dessa etapa alguns fatores foram decisivos para a escolha do caminho a ser seguido, como o tempo para desenvolvimento, por exemplo. Mas, o fator mais relevante é que um jogo é um projeto imenso, que abrange diversas áreas do design como ilustração, editorial, produção gráfica, tipografia e identidade visual. Para que fosse possível o desenvolvimento tranquilo do projeto, foi eleita uma ordem de itens a serem explorados, começando pela história do jogo, seguido pelas mecânicas e por fim os elementos gráficos do jogo.

Vale salientar que itens como manual do jogo e suas cartas, manual de marca, lista de ilustrações e outros materiais pertinentes serão mostrados mais adiante, em outras etapas do desenvolvimento, ou estarão disponíveis nos apêndices deste projeto. Por isso, nessa etapa serão citados apenas os aspectos da aplicação das ferramentas de design e dos métodos utilizados para gerar os resultados.

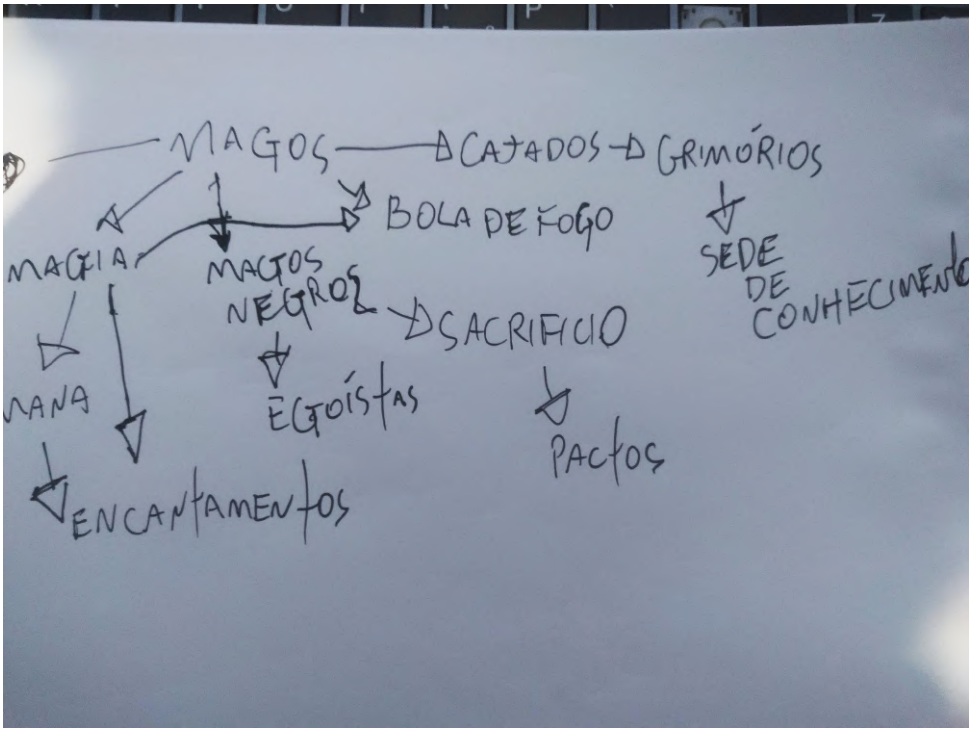
Para narrativa do jogo, foi necessário escolher uma ambientação no qual a história se desenvolvesse, e para isso, foram utilizados dados coletados durante o benchmarking. A maior parte das histórias dos jogos selecionados se passam em um ambiente medieval com elementos de fantasia, e esse mesmo conceito também permeia a cultura pop, como Senhor dos anéis ou Dungeons & Dragons, como abordado por Firmino (2018).

A ideia de um mundo medieval de fantasia é muito interessante. Porém, como citado anteriormente, ele é amplamente utilizado na cultura pop, por isso, para criar algo diferente do que já existe, foi pensando na construção de diversos momentos no qual destacasse os elementos do Journey dos demais jogos. Após muito tempo de incubação da ideia, na busca por ideias e conceitos, foi optado por explorar melhor o universo mágico e mesclá-lo com elementos tecnológicos.

Para isso é preciso entender alguns gêneros de ficção, em especial o CyberPunk que se trata de histórias baseadas em sociedades distópicas, no qual a tecnologia está extremamente presente e intrinsecamente ligada à vida cotidiana, como explicado por Lemos (2004), os diversos subtemas que foram gerados a partir dele, assim como Jardim (2019) explica. Em especial o tema de *FantasyPunk DungeonPunk* ou *ElfPunk,* que aborda sociedades avançadas que mesclam magia e tecnologia em suas tramas, além de possuírem raças fantásticas como elfos, orcs, fadas e outros como também argumenta Jardim(2019).

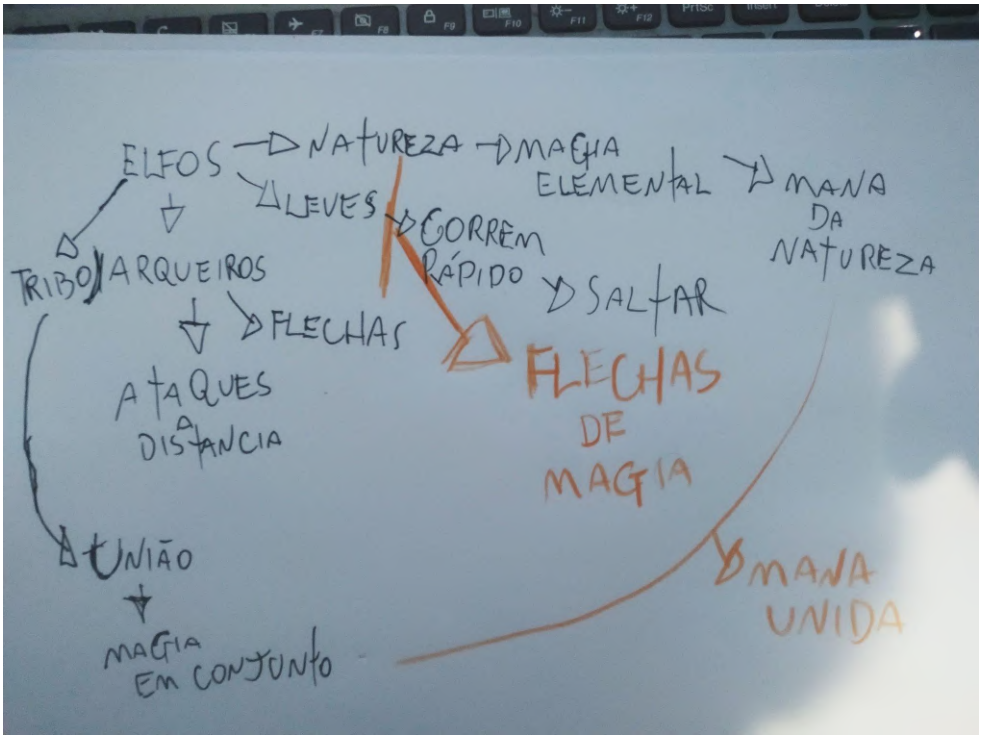
Com a ambientação definida, o próximo passo é o desenvolvimento das mecânicas de jogo, e como a proposta do projeto é de desenvolver quatro decks temáticos da história do jogo, foi elaborado um roteiro, no qual duas facções entram em conflito. Os detalhes da história podem ser analisados mais adiante nos apêndices. Para o presente momento é importante entender que cada uma das facções possuirá dois decks temáticos, com mecanismos de jogo que remetem às características delas, sendo uma de uma sociedade de magos que planeja conquistar recursos e outra será de uma sociedade regida por elfos que fundem magia e natureza. Para isso foram elaborados mapas mentais, como podem ser vistos nas figuras 5 e 6, que serviram como base para as mecânicas únicas de cada deck.

Figura 5-Mapa mental dos magos




Fonte: O autor(2023)

Figura 6 - Mapa mental dos elfos



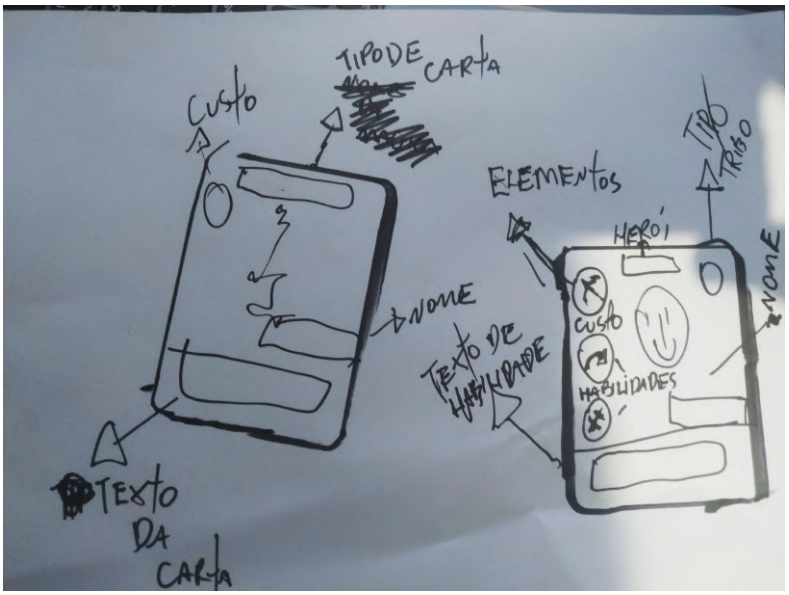

Fonte: O autor(2023)

A próxima etapa foi o desenvolvimento das mecânicas gerais de jogo, como quantidade de cartas na mão, quantidade de vida, quantidade de cartas em um deck, o momento de jogar as cartas, entre outros. Esses elementos tiveram forte influência dos títulos já consolidados no mercado, uma vez que eles possuem mecânicas parecidas ou idênticas. O campo de batalha é o diferencial do Journey, por isso, foram estabelecidos diversos layouts para ele, que foram testadas posteriormente e somente um foi selecionado.

Em diversos outros jogos do gênero, existem fatores que limitam a quantidade de jogadas a serem feitas, como por exemplo, as cartas de Magic: The Gathering, que possuem um custo de mana para serem jogadas e por sua vez, as manas só podem ser geradas por terrenos, que só podem ser jogados uma vez por turno. Uma alternativa gerada, foi que assim como nos jogos digitais, no qual em todo turno os jogadores recebem um ponto de energia para jogar as cartas, ocorresse o mesmo em Journey, mas logo foi descartada por ser muito utilizado esse método. Entretanto, enquanto os mapas mentais eram produzidos, surgiu a ideia de peças como as de xadrez, que se movimentam pelo mapa, sendo “sacrificadas”, uma forma alternativa para as cartas serem jogadas, servindo como contador de energia e como uma espécie de peão de xadrez;

Por fim, os elementos gráficos. Em um primeiro momento de geração de alternativas, apenas foram estabelecidos elementos gráficos simples para cartas e esboços de diagramação, para gerar os protótipos e nortear o desenvolvimento dos produtos finais.

Figura 6 - Esboço de cartas




Fonte: O autor (2023)

### 2.2.3 Teste e refino

Como citado anteriormente, há inúmeros elementos a serem levados em consideração no desenvolvimento de Journey, como mapa, peças e cartas. Tomando como base os requisitos levantados anteriormente, foram realizados diversos testes para chegar a um resultado. Os testes decorreram em um *focus group*, no qual os diversos jogadores falaram se já tiveram experiências com jogos do mesmo nicho que Journey, analisaram as cartas antes da partida para entender como elas funcionavam e se familiarizar com os elementos presentes, tabuleiro e mecânicas de jogo, e em seguida, falaram sobre experiências com outros jogos e comparações como o Journey.

Além disso, os jogadores receberam com antecedência uma cópia digital da versão inicial do manual, para que entendessem as regras previamente. Como Journey é um *trading card game*, no qual dois jogadores duelam entre si, o pesquisador optou por deixar os voluntários jogarem entre eles mesmos, e à medida que a partida foi se desenvolvendo o pesquisador foi aplicando uma entrevista aberta, para que os voluntários não somente respondessem as questões levantadas sobre o jogo, como também, se sentissem mais à vontade para externar possíveis dúvidas, sugestões e reclamações sobre a versão de testes iniciais de Journey.

A primeira versão testada de Journey, tinha como foco a história do jogo em si, desenvolvendo a narrativa da história do jogo dentro da partida. Isso ocasionou

uma quantidade desnecessária de diferentes tipos de cartas, personagens e mecânicas dentro do jogo. Inicialmente seriam quatro diferentes baralhos de cartas, que continham até uma cópia de cada carta, semelhante a formatos existentes em outros jogos do mesmo nicho. Esses parâmetros fizeram com que o jogo ficasse muito extenso e longo de ser jogado, além de que, a quantidade de cartas fazia com que o jogo fosse muito confuso. Afinal, seriam cerca de 60 cartas para memorizar por deck, um total de 240 cartas. As partidas demoravam mais de duas horas para serem finalizadas e a quantidade de peças não era de fácil entendimento.

A partir desse teste, outras soluções foram abordadas, com o viés de tornar o jogo mais dinâmico. Uma dessas soluções foi diminuir drasticamente a quantidade de cartas e baralhos, que passaram a ser apenas dois. Foi utilizada como base uma linha de produtos de Magic: The Gathering, chamada de Duel Decks, que são produtos voltados para o público iniciante do jogo. Estes produtos consistem em dois baralhos de cartas, baseados em temáticas pré-estabelecidas, como a batalha de dois personagens por exemplo, e por isso, as cartas presentes no produto são baseadas nesses personagens. Trazendo esse conceito para Journey, foi desenvolvido o protótipo de baixa fidelidade dos baralhos definitivos. As regras foram alteradas e passaram a ser dois baralhos contendo múltiplas cópias de uma mesma carta.

Com esse protótipo em mãos, foi aplicado outro teste com voluntários, e esse ocorreu muito bem. As regras ficaram mais interessantes e os baralhos mais coesos. O fator de aleatoriedade foi diminuído, uma vez que havia menos cartas diferentes dentro dos baralhos, e por isso, as estratégias eram bem definidas. Os jogadores relataram que o jogo estava mais interessante de ser jogado e que dava para ter uma noção melhor sobre a história do jogo e a forma de narrativa desenvolvidas. Segundo um dos jogadores, que esteve presente em ambos os testes, o jogo passou a representar melhor a ideia de estratégia e de batalha.

Apesar de no segundo teste Journey ter tido uma aprovação bem maior que no primeiro, ainda havia diversas mudanças a serem feitas. As opiniões e sugestões dos jogadores foram revisadas para serem implementadas em um terceiro teste. As mais relevantes foram sobre a duração da partida que estava lenta, sobre a falta de sentido dos minions dentro do jogo, além disso, notou-se que o jogo estava interagindo pouco com o campo de batalha. Vale salientar, que nesse teste as

ilustrações das cartas não estavam aplicadas, ou seja, as cartas eram esboços com textos e nomes nas cartas.

Para solucionar esses problemas, os textos das cartas foram revisadas e novas habilidades para os campeões foram elaboradas e implementados, a partir de agora, cada uma das cartas de campeão poderia ter até 3 habilidades extras representadas por símbolos. Para contextualizar com os elementos presentes na narrativa do jogo foram criadas as nações. Em outros jogos existem classificações que diferenciam as cartas, no Magic: The Gathering, existem as cores de mana, no Pókemon The trading card game, existem os tipos e em Faeria, são as manas elementais. Foi com base nesse conceito, que foi traduzido em Journey na forma de nações, que são partes importantes dentro da narrativa  do jogo. Dessa forma, a partida de Journey passa a ser uma representação de uma disputa entre nações, no qual o jogador é o estrategista movendo as unidades em campo de batalha.

Cartas relacionadas a nação dos elfos se tornaram Arinwyn, os magos se tornaram Arcanis, e as nações possuem habilidades que as representam. Os textos foram atualizados, para que a movimentação causasse danos e jogar campeões em campo de batalha fosse mais recompensador para os jogadores.

Cartas de elfo receberam habilidades que as permitiam andar de forma diferenciada pelo mapa, as cartas de magos ganharam efeitos que permitiu que interagissem melhor com as mecânicas de jogo. Quanto às questões com os minions, eles se tornaram peças importantes, antes eles eram apenas um marcador da quantidade de mana que um jogador poderia gerar por turno e passaram a ser elementos estratégicos, que causam dano aos adversários.

Com os novos elementos definidos, foi desenvolvido um protótipo de alta fidelidade que continha ícones e ilustrações. Em seguida, foi utilizado para o terceiro teste que foi realizado durante um evento de cultura geek. Ele seguiu a mesma proposta dos anteriores, no qual os voluntários jogavam a partida, enquanto o pesquisador se mantinha apenas em observação e fazia perguntas sobre a jogabilidade de Journey. Essas partidas realizadas no terceiro teste aconteceram ao mesmo tempo que torneios de outros jogos, em um espaço com mesas para que pessoas jogassem partidas de *trading card game*.

E após esses teste, as últimas mudanças foram implementadas, sendo essas mudanças os tipos de cartas, que passaram a ser Campeão, Item, Magia e Equipamento, para que se adequassem ao conceito de controlar personagens

dentro do mapa. Os ícones foram alterados, pois foi verificado que a versão do terceiro teste estava abstrata e não estava legível para todos os jogadores. Eles foram alterados para serem mais simples e se adequarem a identidade visual do jogo.

Por fim, as cores foram reformuladas, uma vez que as cores seriam relacionadas às nações e as cartas possuíam a cor de sua nação. As cores estavam causando conflito de entendimento e estavam tediosas, porque possuíam um alto grau de dificuldade para serem jogadas. A solução foi relacionar a cor ao tipo de carta, assim, a cor azul foi atribuída aos campeões, o vermelho para as magias, o verde para os equipamentos e o laranja para os itens.

Em um aspecto geral, em todos os testes os jogadores afirmaram que o jogo estava divertido e empolgante, e que as mecânicas do tabuleiro eram algo que eles não tinham visto. Os jogadores possuíam níveis variados de experiência com outros card games, cerca da metade deles jogavam outros card games e por isso, as respostas e conversas durante as partidas eram proveitosas do ponto de vista do design do jogo. As conversas iam de melhorias que poderiam ser feitas, como comparações a falhas de design de outros jogos e que em Journey não seria necessário repetir, como também, a sugestão sobre as formas de organizar o produto final.

Todas as partidas foram de duelos de duas pessoas e totalizaram 7 partidas, com duração média de uma a duas horas para concluir o jogo. Apesar do tempo de partida ser maior que o de outros jogos, os voluntários se mantiveram imersos na partida até o final, um dos voluntários chegou a afirmar que gostaria que as partidas durassem mais turnos e que adorou o gerenciamento de peças e de recursos dentro de Journey. Todos os voluntários responderam a um questionário digital (Apêndice F), contendo 10 perguntas, no qual analisaram os elementos do jogo como manual, ícones, textos e regras, além de responderem como foi a experiência jogando Journey. Segue abaixo as perguntas realizadas no questionário, bem como, o quantitativo de respostas a partir de cada questão.

Tabela 1 - Pergunta 1

| Você tem experiência com jogos do gênero Trading Card Games | |
|---|---|
| Sim | Não |

| | |
|---|---|
| 7 | 7 |

Fonte: O Autor(2023)

Antes da pergunta a seguir, foi disponibilizado um link para a cópia digital do manual de regras de Journey. (Apêndice A)

Tabela 2 - Pergunta 2

| O quão fácil foi entender as regras? | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Muito fácil | Fácil | Médio | Difícil | Muito Difícil |
| 7 | 3 | 2 | 2 | 0 |

Fonte: O Autor(2023)

Tabela 3 - Pergunta 3

| Você consegue entender a carta abaixo?<br>(Junto a pergunta havia fotos das cartas, uma de cada tipo) | | | | |
|---|---|---|---|---|
| concordo totalmente | concordo | nem concordo nem discordo | discordo | discordo totalmente |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 0 |

Fonte: O Autor(2023)

Tabela 4 - Pergunta 4

| No caso de ter tido alguma dificuldade, descreva qual foi. |
|---|
| o olho e a seta desenhada na carta |

Fonte: O Autor(2023)

Tabela 5 - Pergunta 5

| Os ícones e informações presentes na carta foram de fácil entendimento? | | | | |
|---|---|---|---|---|
| concordo | concordo | nem concordo | discordo | discordo |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| totalmente | | nem discordo | | totalmente |
| 7 | 4 | 2 | 1 | 0 |

Fonte: O Autor(2023)

Tabela 6 - Pergunta 6

| |
|---|
| No caso de ter tido alguma dificuldade no entendimento, descreva qual foi. |
| O símbolo de seta circular, demora um pouco para entender. |
| Dificuldade para entender os símbolos |
| Entender os efeitos passivos de algumas cartas (sem manual) |

Fonte: O Autor(2023)

Tabela 7- Pergunta 7

| Houve dificuldade ao interagir com elementos do jogo?( Tabuleiro, peões, peças e etc...) | | | | |
|---|---|---|---|---|
| concordo totalmente | concordo | nem concordo nem discordo | discordo | discordo totalmente |
| 1 | 0 | 1 | 5 | 7 |

Fonte: O Autor(2023)

Tabela 8 - Pergunta 8

| |
|---|
| No caso de ter tido alguma dificuldade, descreva qual foi. |
| Dificuldade para usar os minions |
| compreensão do uso dos efeitos das cartas de personagens |
| Conseguir usar os equipamentos |

Fonte: O Autor(2023)

Tabela 9 - Pergunta 9

| Você se divertiu jogando o Journey? | | | | |
|---|---|---|---|---|
| concordo totalmente | concordo | nem concordo nem discordo | discordo | discordo totalmente |
| 8 | 3 | 0 | 0 | 3 |

Fonte: O Autor(2023)

Tabela 10 - Pergunta 10

| Você se sentiu imerso durante a partida de Journey? | | | | |
|---|---|---|---|---|
| concordo totalmente | concordo | nem concordo nem discordo | discordo | discordo totalmente |
| 10 | 1 | 3 | 0 | 0 |

Fonte: O Autor(2023)

### 2.2.4 Implementação

O desenvolvimento da identidade geral do jogo foi realizada em meio aos testes do jogo, já que houve a necessidade de desenvolver a iconografia com a finalidade de que os voluntários a avaliassem e que fosse possível corrigir possíveis erros e priorizar uma melhor experiência do usuário.

Sendo assim, o processo de desenvolvimento foi totalmente interativo, uma vez que o projeto de identidade foi revisitado diversas vezes para adequação às necessidades do jogo. Dessa forma, a ordem de desenvolvimento listada aqui não necessariamente está de acordo com a seguida no projeto, ela tem como objetivo facilitar o entendimento do processo.

#### 2.2.4.1 Identidade visual

Em todo o processo de desenvolvimento da identidade visual do jogo, foi utilizada a metodologia das 4 etapas do design, a mesma metodologia aplicada no desenvolvimento de Journey como um todo.

Sendo assim, o primeiro passo foi entender o problema. Para isso foi elaborado um briefing (Apêndice B), para elaboração do nome do jogo e da marca. Foi utilizada a técnica de matiz presente no projeto adiante e mapas mentais para entender os objetivos da identidade.

A segunda etapa, a de geração de alternativas, foi baseada em análise das marcas no mercado, moodboard para o desenvolvimento e de brainstorming para gerar ideias que se adequassem às necessidades observadas durante a primeira etapa.

A terceira etapa, a de testes e refino, foi feita a partir de análise heurística da aplicação da marca em diversos tipos de mídias, tanto físicas como digitais e a possibilidade de reprodução.

Na última etapa foi desenvolvido um manual de marca simplificado (apêndice C).

2.2.4.2 Naming

O primeiro elemento da marca desenvolvido foi o nome, sendo assim, a partir dos conceitos obtidos no briefing e levando em consideração a ambientação e conceito do jogo, foram criadas diversas opções de nomes para o mesmo. Em seguida, elas foram organizadas de forma que fosse possível analisá-las e chegar a mais adequada, como é possível ver na tabela abaixo.

Tabela 11 - Naming

| **Magia** | **Exploração** | **Batalha** | **Território** | **Reinos** |
|---|---|---|---|---|
| Feitiço | Aventura | Luta | Zona | Trono |
| Alquimia | Descoberta | Conflito | Fronteira | Rei |
| Grimório | Desafio | Vitória | Domínio | Nobreza |
| Runas | Jornada | Disputa | Colônia | Clero |
| Conjuração | Mistério | Campeões | Terra natal | Rebelião |
| Invocação | Conquista | | Mapa | Castelo |
| Arcano | Destino | | Expansão | Trono |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Erudição | | | Fortaleza | |

Fonte: O Autor(2023)

A escolha levou em consideração um dos conceitos abordados no briefing, *“Um card game de estratégia, colecionável e dinâmico, que oferece aos jogadores a oportunidade de montar seu próprio baralho, enfrentar desafios incríveis e explorar um mundo mágico de fantasia.”*

Levando em consideração que o foco do jogo é se expandir e incentivar as diferentes formas de jogar, utilizar nomes relacionados a conflito ou batalha iria limitar a percepção do público sobre o jogo. O jogo vai além apenas das disputas, contendo uma história por trás, estimulando que cada jogador sinta que faz parte da história ao explorar o mundo e os personagens do jogo. Sendo assim o foco foi no tema exploração, e a palavra que mais chamou a atenção foi Jornada.

A jornada possui enormes possibilidades, afinal a palavra jornada está muito presente no imaginário coletivo devido a suas inúmeras referências como “A jornada do herói”, “A jornada pelo tesouro perdido" ,"Jornada por conhecimento”. Sobretudo, a palavra também se adequa ao conceito de explorar, seja novas estratégias de jogo, seja torneios ou a história do jogo. Fora isso ela passa a sensação de que todo jogador está tendo sua própria jornada enquanto joga o jogo e passa seu tempo se aprofundando nele.

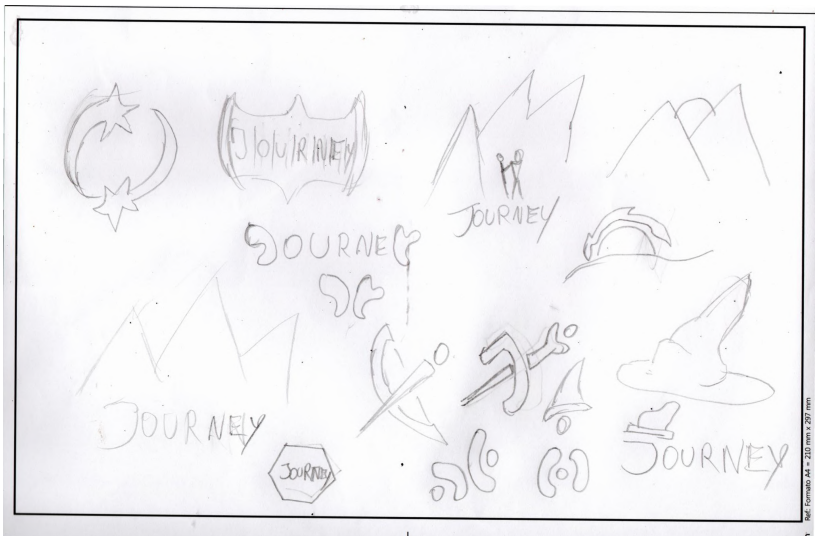
Para aplicação dentro da identidade, a palavra jornada em português pareceu um pouco sem graça. Optou-se, então, por utilizar estrangeirismos. Após análises, três opções foram eleitas, do inglês, Journey, do japonês, Tabi e do francês, Voyage. No final foi escolhida a opção do inglês por ser uma língua amplamente difundida pelo mundo, além que Journey em inglês se parece com a palavra Jornada do portugues.

### 2.2.4.3 Marca

Com o nome em mãos, a próxima etapa foi o desenvolvimento da marca de Journey. Para isso foram desenvolvidos diversos moodboard, um com outras marcas de jogos, um com a temática de fantasia e por fim, outro que representasse as palavras chave que a marca deseja alcançar, sendo elas *aventura, estratégia,*

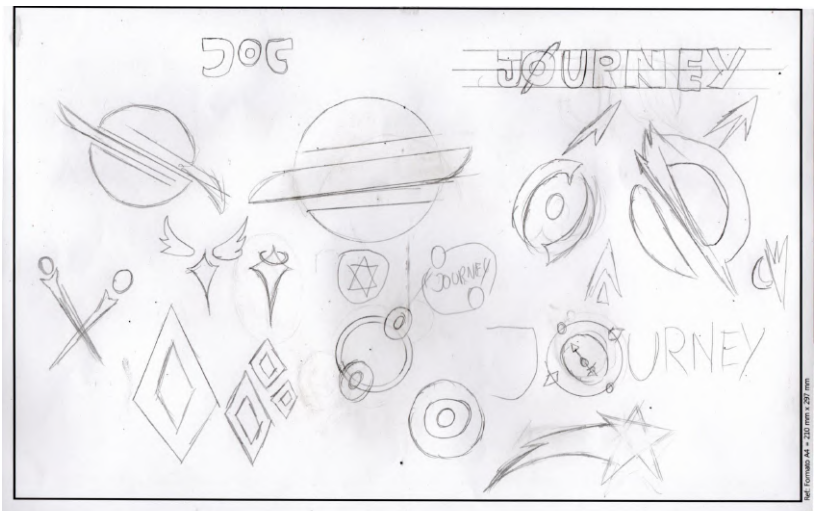
*criatividade, competitividade, desafio*, como as principais. Em seguida foram desenvolvidos esboços como representados nas imagens abaixo

Figura 7 - Esboço de marcas




Fonte: O Autor(2023)

Figura 8 - Esboço de marcas




Fonte: O Autor(2023)

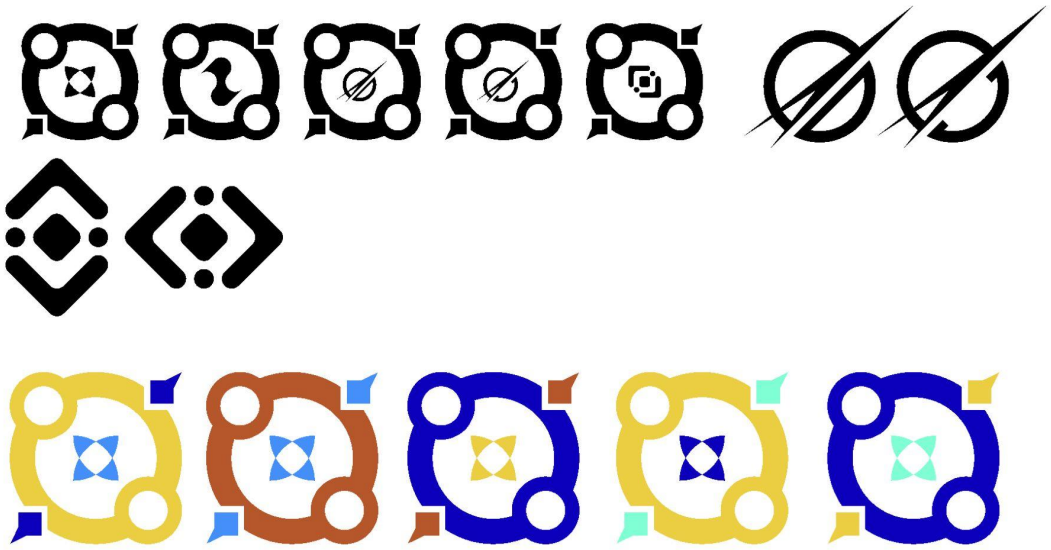
A partir dos esboços, foram selecionadas as opções que mais se adequaram ao conceito do projeto. Elas foram em seguida digitalizadas para que mais testes pudessem ser feitos.

As escolhas levaram em consideração não somente o conceito, como também a aplicação nas cartas. Jogos de cartas possuem a mesma arte no verso da

carta, para manter o fator aleatoriedade e impedir que jogadores marquem cartas. Como Journey tem o objetivo de ser tanto mídia digital quanto física, a impressão das cartas é um fator decisivo na hora de escolher um símbolo, e por isso os esboços que seguiram eram simétricos. Dessa forma não teria como trocar posição de cartas para deixar elas marcadas, como também durante a impressão a chance de erros diminui.

As escolhas foram feitas a partir de qual símbolo representava de forma mais adequada a temática de jornadas, e por isso os símbolos que foram digitalizados foram a representação de uma bússola, um planeta e os traços que parecem runas.

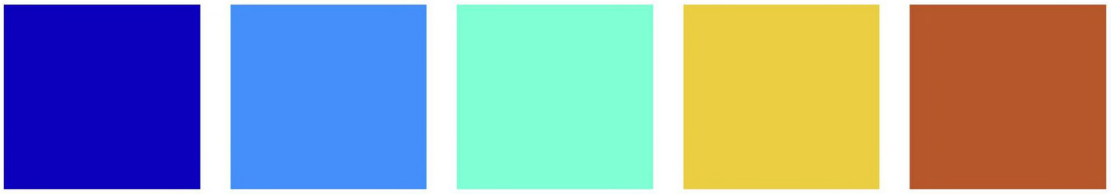
Figura 9 - símbolos digitalizados



Fonte: O Autor(2023)

Digitalizados, os símbolos receberam múltiplas versões com detalhes diferentes. Por fim, a escolhida foi a bússola, porque ela não somente representa a ideia de jornada e aventura, como também o conceito de planejamento e estratégia. Além desses fatores, há a similaridade da bússola com um círculo de magia, comumente utilizado nas diversas histórias de magia da cultura pop;

Figura 10 - Cores escolhidas



Fonte: O Autor(2023)

As cores escolhidas remetem a energia, são cores comumente utilizadas para representar as cores místicas na cultura pop, além de que o azul e suas variações são utilizados para representar a mana presente na ficção.

Após as cores serem escolhidas, foram testadas diversas fontes que combinasse com o conceito do jogo. Elas passaram por redução para testar a legibilidade, além do contraste com o símbolo do jogo. Em meio aos testes, foi percebido que a opção mais interessante foi a substituição da letra “o” de Journey pelo símbolo, que também é redondo. As fontes estilizadas se provaram de difícil aplicação pois sua legibilidade diminui à medida que o tamanho é reduzido. Além da bússola, outros símbolos e cores foram testados em conjunto com as fontes.

Figura - 11 e 12 Fontes e cores

Fonte O Autor(2023)

A fonte selecionada foi a família tipográfica Montserrat e a partir dessa decisão foi desenvolvida a marca final.

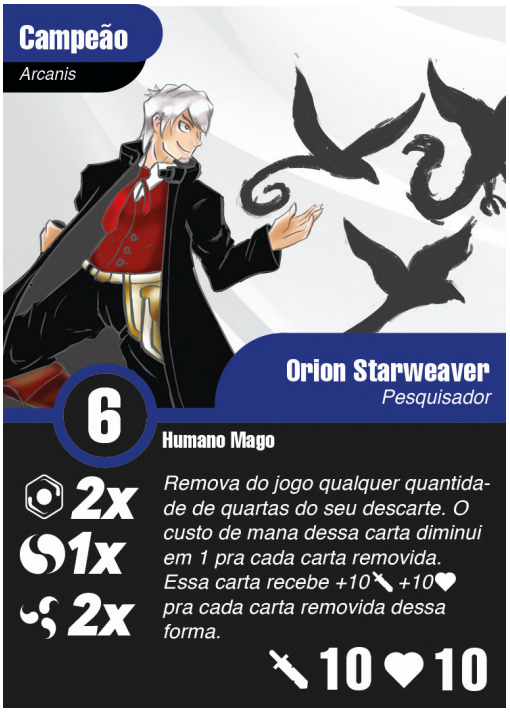
Figura 13 - Marca final

Fonte O Autor(2023)

### 2.2.4.4 Elementos do jogo

Nessa etapa foram desenvolvidos os elementos gráficos do jogo. No desenvolvimento de Journey, houve foco na legibilidade das cartas, para isso, diversos estilos de cartas foram pesquisados para desenvolver um estilo único para Journey. As palavras chaves para o desenvolvimento do design gráfico das cartas foram minimalismo e modernidade. Foram elaborados diversos esboços, como representado na figura 6, como também diferentes versões digitais. Para o desenvolvimento das cartas foram utilizadas as métricas estabelecidas por Whittemore (2020), principalmente quando ele diz que tudo tem que ser grande e robusto e que não devem existir decorações extravagantes.

Figura 14  Orion Starweaver




Fonte: O Autor(2023)

2.2.4.5 Concept art

Para o desenvolvimento das ilustrações presentes no jogo, foi utilizado o método de concept art. O processo de desenvolvimento de uma arte conceito ou concept art é trazer um processo de design para a ilustração, e por isso, possui seus próprios métodos e etapas a serem seguidos, como abordado por Takahashi e Andreo(2011).

Foram desenvolvidos ao total, 8 personagens e diversos itens para as ilustrações das cartas e algumas delas em processo simplificado. Dessa forma foi feito um briefing de concept detalhado no apêndice D.

O método consiste em quatro etapas distintas que abordam o desenvolvimento de ilustrações, sendo eles Sketching é o esboço onde são desenvolvidos os traços iniciais do personagem, Shading onde a personagem é colorido em tons de cinza, Coloring que é o processo de colorimento da personagem e para isso são testadas diversas aplicações de cores e por fim o 4 scenes ou 4 cenas onde são desenvolvidas quatro cenas com a personagem em diversas poses

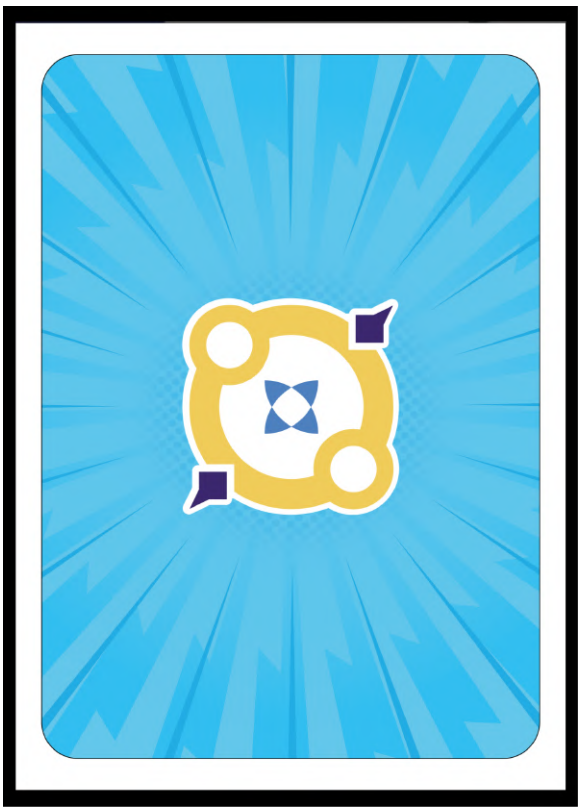
e a mais adequada é selecionada. As imagens e o processo de desenvolvimento podem ser analisadas no apêndice E.
Após a aplicação dessas etapas é desenvolvida a arte final da personagem.

## 2.3 DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES

Abaixo seguem as cartas escolhidas para serem modelos, para exemplificar os modelos de fabricação tanto para mídia física quanto para digital. Para ver todas as cartas desenvolvidas para Journey: The trading card game, elas estão disponíveis no apêndice G.

Para acesso do jogo de forma digital foi utilizada a plataforma Tabletópia, que serve para simulação de boardgames de forma digital. O jogo se encontra no link: https://tabletopia.com/games/journey-the-trading-card-game

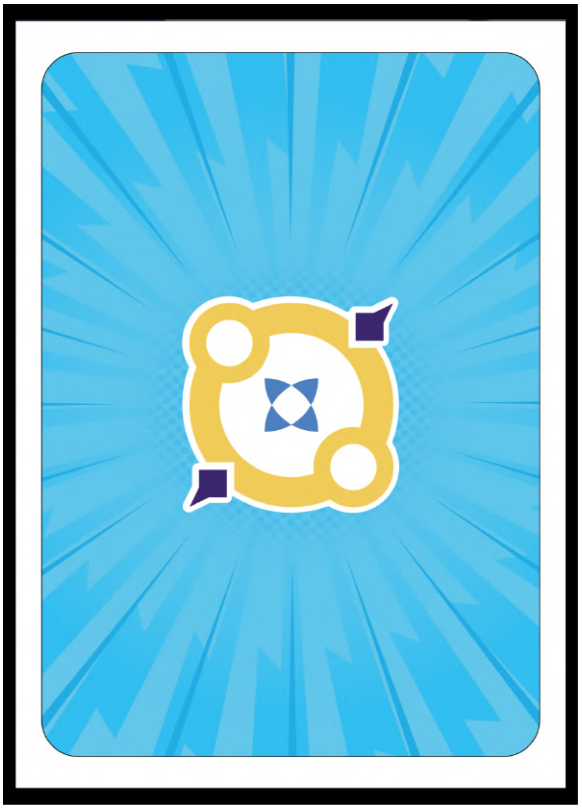
Tabela 12 - Carta de campeão

| **Carta de campeão** | |
|---|---|
| Frente | Verso |
| |  |

| **Dimensões** |
|---|
| 63,5 mm x 88 mm |
| 744px x 1039px |
| **Material** |
| Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados |
| Imagem em png |

Fonte: O Autor(2023)

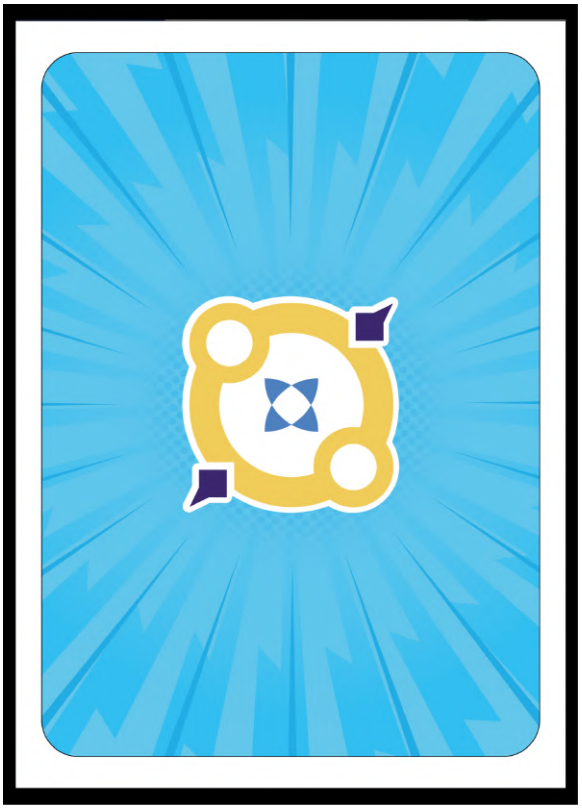
Tabela 13 - Carta de item

| **Carta de item** | |
|---|---|
| Frente | Verso |
| |  |
| **Dimensões** | |
| 63,5 mm x 88 mm | |

| |
|---|
| 744px x 1039px |
| **Material** |
| Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados |
| Imagem em png |

Fonte: O Autor(2023)

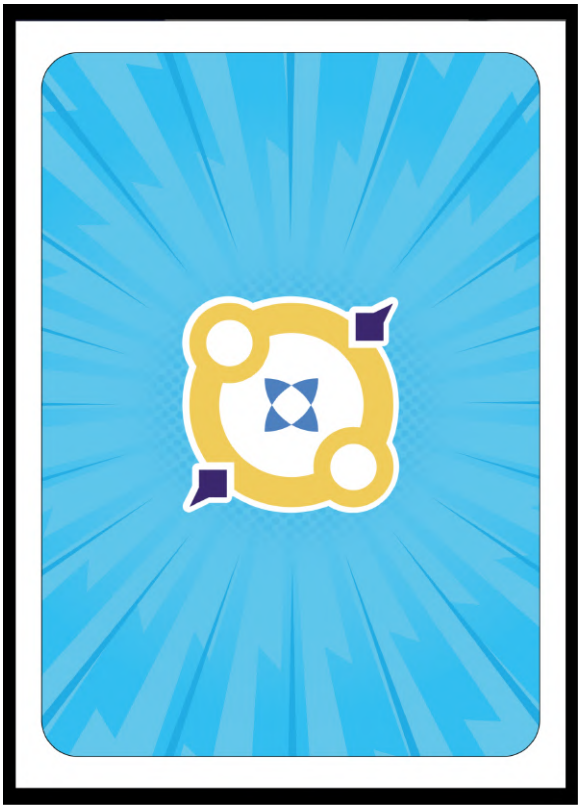
Tabela 13 - Carta de equipamento

| **Carta de equipamento** | |
|---|---|
| Frente | Verso |
| |  |
| **Dimensões** | |
| 63,5 mm x 88 mm | |
| 744px x 1039px | |
| **Material** | |

| |
|---|
| Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados |
| Imagem em png |

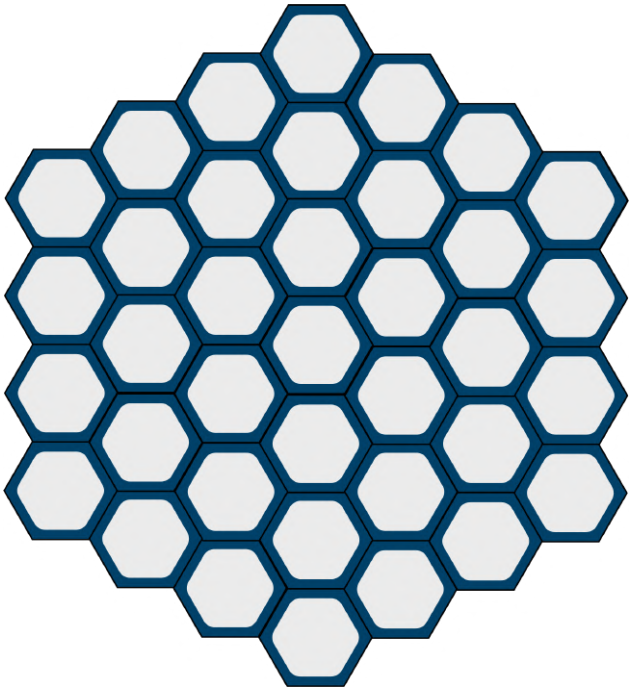
Fonte: O Autor(2023)

Tabela 14 - Carta de item

| **Carta de item** | |
|---|---|
| Frente | Verso |
| |  |
| **Dimensões** | |
| 63,5 mm x 88 mm | |
| 744px x 1039px | |
| **Material** | |
| Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados | |
| Imagem em png | |

Fonte: O Autor(2023)

Tabela 15 - Carta de batalha

| **Campo de batalha** |
| --- |
| Frente |
|  |
| **Dimensões** |
| 35cm x 31 cm |
| 912px x 997px |
| **Material** |
| Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados |
| Imagem em png |

Fonte: O Autor(2023)

Tabela 16 - Token de campeão

| **Token de campeão** |
| --- |

| Frente |
| --- |
| |
| **Dimensões** |
| 5cm |
| 125px |
| **Material** |
| Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados |
| Imagem em png |

Fonte: O Autor(2023)

Tabela 17 - Carta de contador de mana

| **Contador de mana** |
| --- |
| Frente |
| |
| **Dimensões** |

| |
|---|
| 20cm x 5,6cm |
| 708px x 160px |
| **Material** |
| Papel couchê 250g - 4x4 cores - Laminação UV frente - Cantos arredondados |
| Imagem em png |

Fonte: O Autor(2023)

# 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A criação de um jogo à partir do zero, apesar de gratificante, se provou uma tarefa complexa de se cumprir. O processo é amplo e engloba diversas áreas, sendo uma experiência única, que exige pôr em prática todo o conhecimento que foi obtido durante os anos de graduação. Processos como criação de identidade visual, design da informação, design editorial e ilustração foram alguns dos principais alicerces para a criação de Journey.

A metodologia aplicada se mostrou extremamente eficiente, uma vez que as 4 (quatro) etapas do design se provaram extremamente adequadas em relação ao desenvolvimento de artefatos de design. Seguir o processo correto, utilizando das ferramentas mais eficientes para as determinadas etapas facilitou diversos desafios que apareceram pelo caminho. Esse projeto é uma demonstração do valor das 4 (quatro) etapas do design, e serve como referência para futuras aplicações deste método no desenvolvimento de jogos futuros.

O desenvolvimento de Journey cumpriu todos os requisitos e objetivos estabelecidos ao início do projeto. De acordo com os resultados obtidos a partir das respostas dos jogadores, o jogo foi interativo e os permitiu ficar imersos dentro da partida. Levando em consideração que o principal objetivo deste projeto foi implementar elementos físicos comumente utilizados em Eurogames, dentro de partidas de trading card games, baseando-se nos dados levantados é possível dizer que Journey cumpriu esse objetivo, uma vez que segundo os jogadores as partidas foram empolgantes. Além disso, pode-se notar que o processo de análise da experiência do usuário durante  o desenvolvimento de Journey foi um fator chave para tornar o jogo um sucesso.

O processo de desenvolvimento de Journey durante esse projeto  demonstrou um futuro promissor a ser explorado. A partir das métricas estabelecidas nesse projeto é possível expandir o universo de Journey e considerar uma rentabilidade do projeto. Sendo assim, Journey continuará sendo desenvolvido e lapidado para uma possível publicação no futuro.

## REFERÊNCIAS


CARNEIRO, M. A. B.**Brinquedos e brincadeira:formando ludo educadores**, São Paulo, Articulação, 2003

COSTA, Katia A. O. **A HISTÓRIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS**. Revista Evolução, São Paulo, ed. 1, p. 39-42, 12 jan. 2021

FILHO, Fernando José de Almeida. **Projeto do Jogo de Tabuleiro Crônicas de Greyhawk**. 2022. Design - Universidade Federal de Pernambuco, 2022.

FIRMINO, Lucas Bortoleto **Westborn**. Universidade Estadual Paulista (Unesp), 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/215412>.

HUIZINGA, Johan, 2004. **Homo Ludens – O Jogo como Elemento da Cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva.

JACINTHO, Bruno Podolski. **O QUE É O TRADING CARD GAME?**. ESTRUTURA LUDENS, 7 mar. 2013. Disponível em: https://estruturaludens.wordpress.com/2013/07/03/o-que-e-o-trading-card-game/. Acesso em: 20 out. 2022.

JACINTHO, Bruno Podolski. **O TEMIDO POWER CREEP**. ESTRUTURA LUDENS, 26 mar. 2014. Disponível em: https://estruturaludens.wordpress.com/2014/03/26/o-temido-power-creep/. Acesso em: 20 out. 2022.

JARDIM, LEANDRO. **GÊNEROS DE FICÇÃO PUNK**, 21 fev. 2019. Disponível em: Gêneros de ficção PUNK:. Cyberpunk: gênero com foco tecnologia… | by Leandro Jardim | RPG e muito mais | Medium. Acesso em: 20 out. 2022

Lemos, Andre. (2004). **Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. Conexão : Comunicação e Cultura.**

LIMA, Anderson Henrique Alexandrino de. **Quadratur: aprendendo design de forma lúdica.** 2021. 72 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2021.

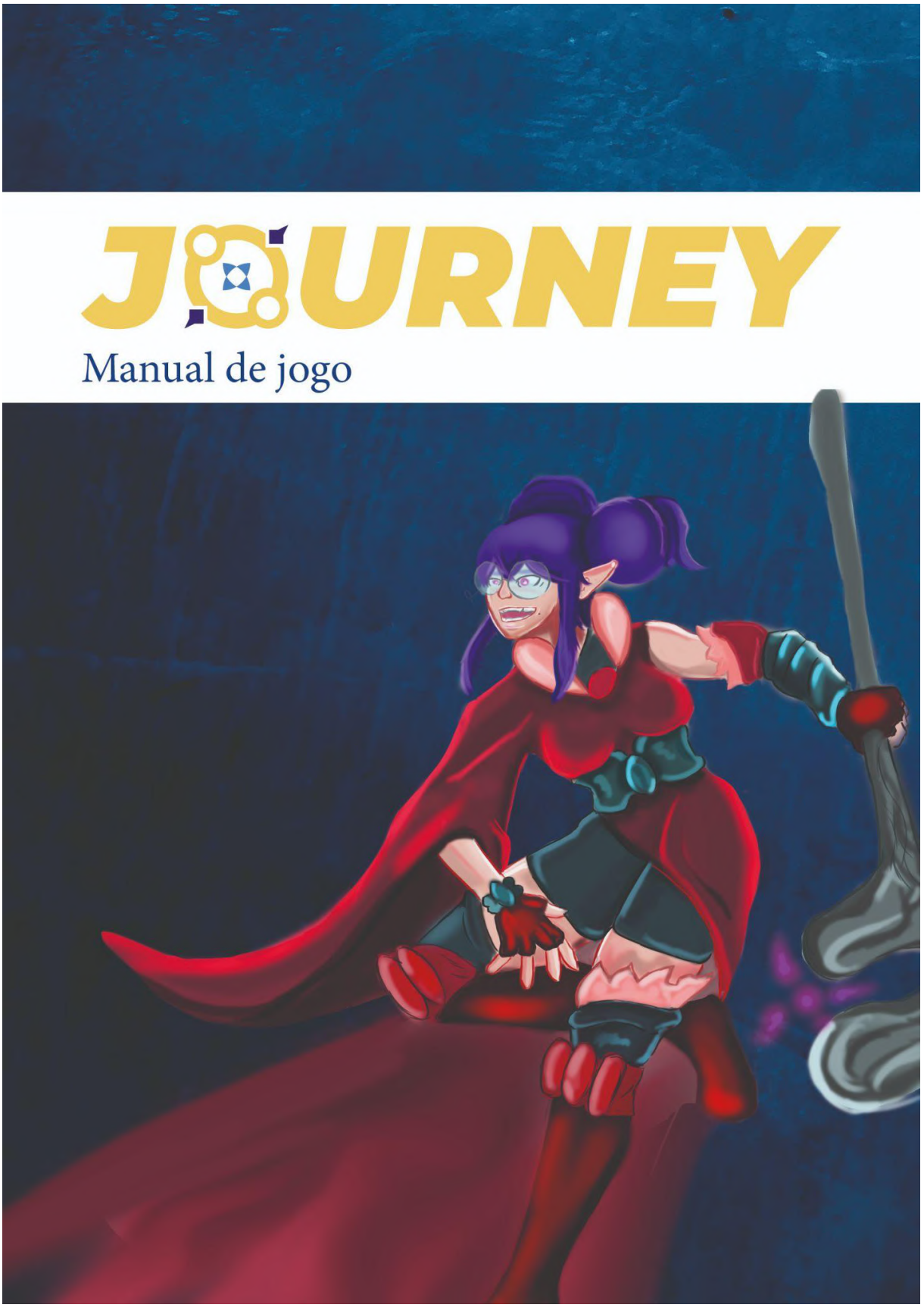
MANN, D.(2016). **A Short History of Board Games**, by Doug Mann. Disponível em: http://publish.uwo.ca/~dmann/gaming.htm (Acesso em Outubro de 2022)

SILVA, Victor Andrade e,**Hibridização de jogos Tabletop:Uma perspectiva de Game Design.** Universidade da beira do interior(UBI), 2018. Disponível em: http://hdl.handle.net/10400.6/9716.

TAKAHASHI, Patricia K., ANDREO, Marcelo C. **Desenvolvimento de concept art para personagens.** SBGames Salvador, BH (2011).

WHITTEMORE, Gabriel. **Designing a TCG: Design Language**. Medium, [S.l.], 19 out. 2020. Disponível em: https://medium.com/@gabriel_48564/designing-a-tcg-design-language-963cc1b3e425. Acesso em: 20 abr. 2023.

# APÊNDICE A - MANUAL DO JOGO JOURNEY



# Introdução

Bem-vindo ao Journey: The Trading Card Game, jogo de cartas colecionáveis (TCG) baseado em Arsenalbuilding! Em um TCG, os jogadores constroem e personalizam seus próprios Arsenals de cartas, cada um com suas próprias habilidades e estratégias exclusivas.
Um jogo baseado em Arsenalbuilding é aquele que permite aos jogadores criar suas próprias estratégias e Arsenals únicos. Eles se concentram na construção de um Arsenal poderoso e equilibrado, usando uma combinação de cartas que trabalham juntas para alcançar um objetivo comum. Em nosso jogo, incentivamos você a explorar novas combinações de cartas e estratégias para criar um Arsenal que se adapte ao seu estilo de jogo.
Diversas coleções de cartas serão lançadas regularmente para expandir ainda mais as possibilidades de personalização de seu Arsenal. Você sempre terá novas cartas para escolher e novas combinações para experimentar!
Este produto é um Arsenal de Batalha, que tem como objetivo demonstrar as mecânicas do jogo de forma prática e rápida. Com o Arsenal de Batalha, você pode começar a jogar imediatamente e testar suas habilidades contra outros jogadores.
Então, prepare-se para construir o seu Arsenal e mergulhar no emocionante mundo dos jogos de cartas colecionáveis de Journey!

Índice

Índice

Introdução ——— 2

Índice ——— 3

Começado ——— 4

Itens adicionais ——— 8

Nações ——— 9

Nação de Arcanis ——— 10

Nação de Arinwyn ——— 12

Tipos de cartas ——— 14

Como Jogar ——— 20

Fases do turno ——— 22

# Começado

## Arsenal

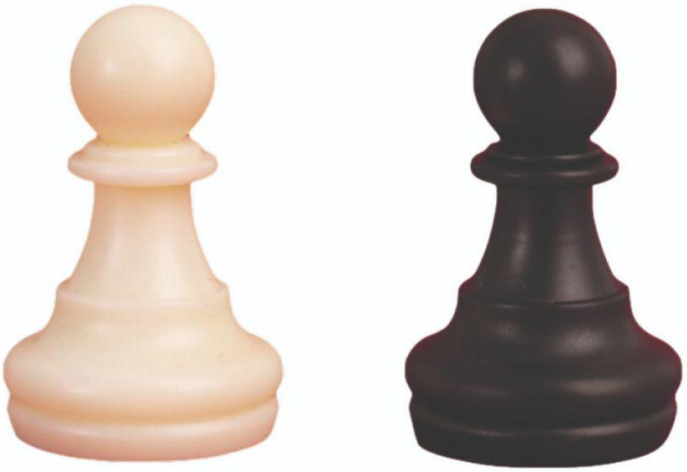
O arsenal de Journey é composto por 60 cartas. Pode ser composto por qualquer combinação de cartas, porém há o limite de 4 cópias de uma mesma carta. Cartas do mesmo personagem com nomes diferentes são consideradas duas cartas diferentes. Por exemplo uma carta chamada Orion Starweaver Pesquisador e Orion Starweaver Arcanista são cartas diferentes e é possível ter 4 cópias de cada.
Ao montar o arsenal se atente a nacionalidade das cartas, cartas de determinada região só podem ser jogadas se você controlar cartas de determinada região. Cartas de magia Arcanis só podem ser jogadas se você controlar um campeão de Arcanis.

## Peças:

Journey é um TCG inovador que combina elementos de jogos de tabuleiro e jogos de cartas colecionáveis. Ao jogar Journey, você usará cartas para controlar peças que se movem pelo campo de batalha, atacando e defendendo contra o seu oponente.
As peças físicas em Journey incluem as cartas, que representam as unidades que você controla, e as peças de movimentação, que são semelhantes às peças de xadrez. Cada peça de movimentação tem um formato único e é colocada em um espaço no campo de batalha para representar sua posição.
Existem dois tipos de peças de movimentação, os minions e as tokens de campeões.

**Minion:**

São peças parecidas com os peões do xadrez, elas são as unidades básicas de jogo. Neste pacote de batalha são 60 minions plásticos para você jogar. Em Journey, um minion é uma peça de criatura que pode ser colocada no campo de batalha para lutar em nome do jogador. Cada carta de minion tem seus próprios atributos, como pontos de vida(10) e ataques(10) que podem afetar o curso da partida. Durante uma partida de Journey, os jogadores invocam seus minions no campo de batalha, posicionando-os em diferentes locais do mapa para atacar e defender. Esses minions podem atacar diretamente o jogador adversário ou outras cartas de minions que estiverem no campo. Os minions são uma parte essencial do Arsenal de um jogador em Journey, pois fornecem uma força de combate e defesa para ajudar a alcançar a vitória. Ao construir um Arsenal, os jogadores podem escolher uma variedade de minions com diferentes habilidades e estilos de jogo para se adaptar às suas estratégias.



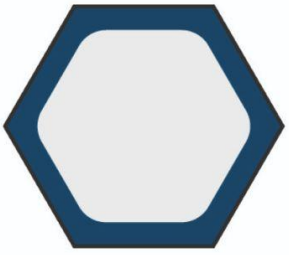
## Token:

Token é a representação física dos campeões no campo de batalha, são cartas redondas de papelão com a ilustração semelhante a da carta além do nome para que possa ser manipulada durante o jogo.

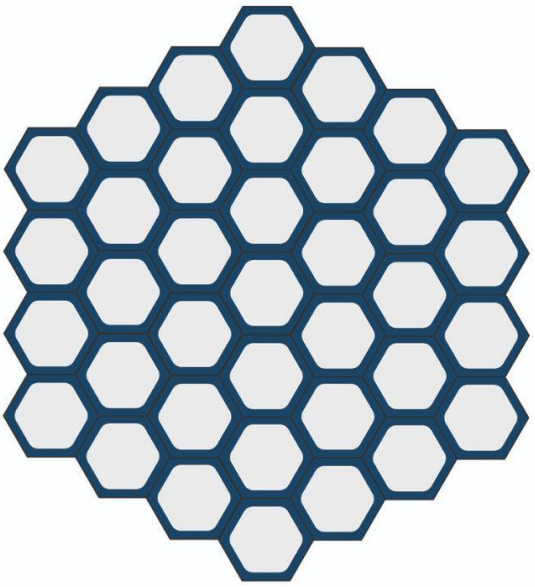
## Campo de batalha:

O mapa de Journey é composto por módulos hexagonais que representam o campo de batalha. O mapa em Journey é composto por 37 módulos de papelão hexagonal que se encaixam uns nos outros, criando a superfície de jogo. O mapa por padrão é organizado no formato de um grande hexágono, porém é possível experimentar diversas formas de organização para deixar a experiência mais única para os jogadores. Cada jogador se posiciona em lados opostos do hexágono com o objetivo de atravessar suas peças para o outro lado e atacar o oponente. As unidades de minion e as tokens de campeão devem

ser jogadas nesses módulos hexagonais que dentro do jogo são chamadas de unidades de movimentação.
Além do campo de batalha principal existem outras áreas a serem explicadas.
Zona de descarte é onde as cartas que são destruídas, usadas ou descartadas vão para esta zona com a face virada para cima. A ordem que as cartas vão para esta zona não deve ser alterada durante a partida.
Zona de Arsenal é onde o Arsenal fica. As cartas do Arsenal devem ser mantidas com a face voltada para baixo a menos que uma carta diga o contrário. Jogadores podem interagir com o Arsenal para comprar cartas ou buscar cartas no Arsenal, no segundo caso após buscar a carta o Arsenal deve ser embaralhado.



**Módulo**



**Mapa montado**

# Itens adicionais

Playmat: Um playmat é uma superfície de jogo de borracha, tecido ou plástico que os jogadores usam para jogar TCGs. É muito útil porque mantém as cartas limpas e protege-as de possíveis danos. Além disso, um playmat oferece uma área designada para o seu Arsenal, pilhas de descarte, campo de batalha e outras áreas de jogo, ajudando a manter o jogo organizado.

Sleeves: Sleeves são capas protetoras que deslizam sobre as cartas para protegê-las de danos e sujeira. Existem vários tipos de sleeves disponíveis, incluindo aqueles com diferentes graus de transparência, texturas, cores e designs. Eles também ajudam a manter as cartas em bom estado, impedindo que sejam danificadas por água, suor, sujeira ou outros elementos.

Arsenal box: Uma Arsenal box é uma caixa de armazenamento projetada especificamente para guardar e proteger seus Arsenals de TCG. Eles são úteis porque mantêm seus Arsenals organizados e protegem as cartas de danos e sujeira. Além disso, as Arsenal boxes podem ser facilmente transportadas para eventos ou encontros de jogos, tornando-as ideais para jogadores que estão sempre em movimento.

Dado: Dados são frequentemente usados em TCGs para gerar números aleatórios. Eles podem ser usados para decidir quem começa o jogo, calcular pontos de dano, determinar o resultado de uma jogada e muito mais. Um conjunto de dados é um item útil para ter em sua coleção de jogos de TCG, já que eles são um elemento importante em muitos jogos.

## Nações

No sistema de Journey, cada nação representa uma determinada temática e estilo de jogo. Cada nação é composta por cartas de diferentes tipos, tais como criaturas, magias, feitiços e equipamentos, que foram projetados para trabalhar em conjunto para alcançar uma estratégia específica.
Cada nação é representada por seu nome em baixo do tipo de carta, o que ajuda a identificar a nação a que pertence uma carta. Além disso, cada nação possui características distintas, tais como habilidades específicas e estilo de jogo.
Ao escolher uma nação para jogar, os jogadores podem construir seus Arsenals com base em estratégias específicas e aprimorar suas habilidades para criar um Arsenal eficaz e poderoso. Com diversas opções de nações para escolher, os jogadores podem experimentar diferentes estilos de jogo e encontrar aquele que melhor se adapta às suas preferências.
Além disso, uma das estratégias interessantes em Journey é a possibilidade de unir nações diferentes no seu Arsenal. Isso pode proporcionar uma grande variedade de opções e sinergias, permitindo que você crie uma estratégia única e imprevisível. Entretanto, é preciso ter cuidado ao escolher quais nações unir, já que nem todas as combinações podem ser efetivas. É preciso pensar em como as habilidades e características de cada nação podem se complementar para criar um Arsenal forte e coeso
O sistema de nações em Journey ajuda a adicionar uma camada de profundidade e personalização ao jogo, permitindo que os jogadores se sintam imersos em um mundo rico e variado, enquanto competem em batalhas emocionantes de TCG.

## Nação de Arinwyn

Arinwyn é uma nação de elfos que se orgulha de sua longa história e tradições. Com uma estrutura monárquica, existe uma casta nobre que governa e protege os interesses do reino. Os elfos de Arinwyn são conhecidos por sua conexão profunda com a natureza, considerando-a um elemento fundamental de suas vidas. Eles acreditam que a natureza é uma fonte de sabedoria e poder, e que devem protegê-la de todas as formas possíveis.

Os elfos de Arinwyn possuem uma habilidade natural para se comunicar com animais, sendo capazes de entender sua linguagem e até mesmo convocá-los para ajudar em batalhas. Essa conexão com a natureza se reflete na sua arquitetura e na maneira como vivem, com construções que se integram perfeitamente ao meio ambiente.

Apesar de sua devoção à natureza, os elfos de Arinwyn não são pacifistas, especialmente quando se trata de proteger sua terra e seus aliados. Eles têm uma forte tradição militar e são conhecidos por seus guerreiros altamente treinados e especializados em combate em áreas naturais.

Os elfos de Arinwyn valorizam muito a beleza e a elegância, tanto em sua cultura quanto em suas artes e moda. Eles têm uma habilidade natural para trabalhar com madeira, pedras preciosas e outros materiais, criando peças únicas e de grande valor.

Velocidade: A unidade alvo se movimenta 2 unidades ao invés de uma.

Artilharia: A unidade ataca em 2 unidades ao invés de uma.

Perfurar: Quando uma unidade causar dano a uma unidade inimiga, o dano extra é causado ao oponente.

# Nação de Arcanis:

Arcanis é uma nação composta por magos altamente especializados e focados em pesquisas mágicas. Sua sociedade é organizada de forma militarizada, onde o conhecimento e o poder são as maiores armas para proteger seu território e ampliar sua influência. Com um forte governo centralizado, a nação de Arcanis é liderada por um Conselho de Magos, que decide sobre as principais políticas e estratégias a serem adotadas.
Os magos de Arcanis são conhecidos por sua habilidade em manipular a energia mágica e por seu constante desejo de aprimorar seus conhecimentos. Suas pesquisas e descobertas são extremamente valiosas e cobiçadas por outras nações, o que torna Arcanis uma nação muito disputada. Alguns magos de Arcanis buscam poder e reconhecimento pessoal, enquanto outros trabalham em prol do avanço da nação como um todo.
A magia é vista como uma ciência em Arcanis, e os magos são incentivados a experimentar e testar novas teorias e técnicas mágicas. Porém, esse foco na pesquisa pode levar a excessos e a experimentos perigosos, o que pode colocar em risco a segurança da nação e de seus habitantes. Por essa razão, a nação de Arcanis mantém um rigoroso controle sobre suas pesquisas mágicas e restringe o acesso a certos conhecimentos considerados muito perigosos.

Canalizar: Cartas com canalizar geram 2 de mana. Essa mana extrapola o limite de mana do resevatório.

Escudo arcano: Quando uma unidade com escudo arcano for sofrer dano, o controlador da carta pode descartar qualquer numero de cartas da mão. Se fizer isto previna 10x a quantidade de cartas descartadas de dano.

Devorar: Enquanto um jogador controlar uma unidade com devorar, sempre que ele conjurar uma carta de item ou de mágia, esse jogador olha duas cartas do topo do Arsenal. O jogador coloca uma dessas cartas na mao e a outra no descarte.

# Tipos de cartas

Cartas são os elementos fundamentais em um trading card game, é com elas que você vai jogar e montar seus Arsenais. Cartas possuem diversas tipagens e diversos efeitos que juntos tornam cada partida única, esses tipos são:

*“Regra de ouro: Os efeitos das cartas são absolutos no jogo! Quando o efeito de uma carta contrapõe uma regra básica do jogo o efeito da carta se sobressai, ou seja, a regra que deve ser seguida sempre é a da carta.”*

## Estrutura da carta:

1. Nome da carta: O nome da carta é autoexplicativo - é o nome da carta em si. O nome da carta pode ajudar a identificar imediatamente de qual carta se trata.

2. Custo: O custo é um valor numérico que representa a quantidade de mana necessária para jogar a carta. Tipo de carta: O tipo de carta pode ser um Campeão, Magia, Artefato, Companheiro e  Cântico.

3. Nacionalidade: Em Journey diferentes nações desejam conquistar as Linhas de Ley e monopolizar a mana da natureza. Então diferentes raças e classes representam diversas nações dentro do jogo.

4. Raça e classe: Cartas possuem uma raça e uma classe em jogo, esses elementos se encontram ao lado do custo da carta. Elas seguem o padrão de raça seguido da classe.

5. Habilidades: As habilidades ou efeitos da carta são os principais elementos táticos da carta. Elas estão localizadas no lado esquerdo da caixa de descrição das cartas e são representadas por símbolos.

6. Efeitos: Os efeitos da carta oferecem informações mais detalhadas sobre suas habilidades. A descrição é escrita em um pequeno bloco de texto no centro da carta.

7. Ataque e vida: Cartas de campeão também possuem  um ataque e uma vida, o ataque representa a quantidade de dano que uma unidade causa a uma unidade inimiga, e a vida é a quantidade máxima de dano que uma unidade pode receber. A quantidade de dano recebida reinicia ao final do turno.

8.Tipo de carta: Existem quatro tipos distintos de cartas como campeão, equipamento, item e mágia. A diferença sera explicada a seguir no manual.

## Campeão:

Uma carta de campeão é um tipo de carta usada em Journey para representar uma unidade que pode ser jogada no campo de batalha para atacar ou defender.

## Mágicas:

Ao contrário das cartas de campeão, as cartas de mágica geralmente não permanecem no campo de batalha. Em vez disso, elas são jogadas diretamente da mão do jogador e, em seguida, descartadas. Algumas cartas de mágica têm efeitos imediatos, enquanto outras podem durar vários turnos ou afetar o jogo de maneiras mais complexas.
As cartas de mágica podem ter efeitos variados, como causar dano aos oponentes, curar o jogador ou seus aliados, aumentar a defesa ou ataque de uma unidade entre outros. Geralmente, essas cartas têm um custo de mana para serem ativadas, o que significa que o jogador precisa ter acumulado uma certa quantidade de recursos para poder usá-las.

**Equipamentos:**

Os equipamentos podem ter uma variedade de efeitos, desde aumentar o poder ou defesa de uma unidade, até conceder habilidades especiais ou restringir ações do oponente. Alguns equipamentos também podem ter uma quantidade de pontos de vida, funcionando como uma espécie de “escudo” ou “armadura” para a criatura que está anexada. Equipamentos podem ser anexados a campeões no campo de batalha, concedendo-lhes benefícios adicionais, e também podem ser alvo de remoção pelos efeitos das cartas do oponente.

## Itens:

Cartas de item são cartas de efeito que só pode ser jogadas durante o turno do jogador. Essas cartas podem ser usadas para uma variedade de propósitos, como ajudar a fortalecer suas criaturas, diminuir o poder do oponente ou manipular o campo de batalha para obter vantagem tática.
A principal característica das cartas de item é que elas só podem ser jogadas durante o seu turno. Isso significa que você deve planejar cuidadosamente quando usar essas cartas para obter o máximo benefício possível.

## Como Jogar

Cada jogador começa com 200 pontos de vida e, durante a partida, eles usam suas cartas para atacar as unidades do oponente ou diretamente ao oponente, reduzindo seus pontos de vida.

O objetivo é reduzir o número de pontos de vida do oponente a zero, vencendo assim a partida

Durante cada turno, os jogadores podem jogar uma ou mais cartas de sua mão, usar habilidades e mover suas peças para atravessar o tabuleiro, sempre se atentando a forma que os oponentes se comportam.

A estratégia é fundamental em jogos de TCG, pois os jogadores devem gerenciar seus recursos, como pontos de vida, cartas em suas mãos e cartas no campo, para garantir a vitória. Além disso, os jogadores precisam antecipar os movimentos do oponente e pensar à frente para maximizar sua vantagem.

No início de cada partida, cada jogador compra 7 cartas para a mão.

O jogador pode escolher embaralhar a mão, porém se fizer isso o jogador adversário compra uma carta a mais.

Em seguida definem a ordem de jogo, por quaisquer meio que seja conveniente como maior resultado em uma rolagem de dados, adedonha,

quem é mais velho... A imaginação é o limite.

O jogador que inicia a partida não pode comprar no primeiro turno.

Os jogadores então definem o contador de mana em 0. Ele que define a quantidade de mana que o jogador possiu a cada turno. No incio de cada turno, desde o primeiro, o jogador adiciona +1 ao contador de mana. Essa mana fica no reservátório de mana. A quantidade máxima de mana que pode ser gerada são 12.

A mana não se perde com a passagem dos turnos.

O reservátorio de mana possui o limite de quantidade de mana igual ao numero de contadores. Sendo assim, no inicio do seu turno, o mana não gasto no reservatório se perde.

## Fases do turno

Fase de compra: Nesta fase, o jogador compra uma carta do Arsenal. Efeitos que causam alguma condição como “Não pode jogar cartas até seu próximo turno.” terminam nesta fase. Habilidades ou efeitos que desencadeiam nessa fase tem um texto discriminante, por exemplo “Compre uma carta no início do seu turno.

Fase de Manutenção: Nesta fase, o jogador pode usar habilidades ou efeitos de cartas que são ativados durante a fase de manutenção. Esta fase é geralmente usada para executar ações específicas relacionadas à manutenção das cartas e seus efeitos. Os jogadores então adicionam +1 no contador de mana e geram a mana do turno, igual ao numero de contadores de mana.

Fase de Invocação: Nesta fase, o jogador coloca um minion em campo. Os minions podem ser invocados na primeira fileiras de hexágonos  a frente do jogador, ou nos primeiros hexágonos ao redor de uma carta de campeão que aquele jogador controla.

Fase Principal 1: Nesta fase, o jogador pode jogar cartas de campeões, itens e equipamentos. Além de ativar habilidades e efeitos de cartas, entre outras ações que podem ser feitas no turno.

Fase de movimentação: O jogador move as unidades de minion e campeões em campo de batalha, normalmente cada uma dessas anda um

hexágono a menos que a carta diga o contrário.

Fase de Batalha: Nesta fase, o jogador pode atacar as unidades do oponente ou diretamente ao oponente com suas cartas de campeão ou de minion. Cartas só podem batalhar se estiverem em hexágonos subsequentes, lado-a-lado, a menos que a carta diga o contrário. As batalhas possuem duas sub-fases:

Declaração de batalha: Quando um jogador escolhe batalhar com uma unidade inimiga. Etapa de dano, quando os respectivos danos são atribuídos a ambas as unidades. Esse dano é correspondente a quantidade de ataque estabelecida na carta ou o pode base do minion.

Fase Principal 1: Nesta fase, o jogador pode jogar cartas de campeões, itens e equipamentos. Além de ativar habilidades e efeitos de cartas, entre outras ações que podem ser feitas no turno.

Fase Final: Nesta fase, o jogador pode usar habilidades ou efeitos de cartas que são ativados durante a fase final. Esta fase é geralmente usada para executar ações

## Fim do jogo

O jogo acaba de três formas:
1 - Redução dos pontos de vida: Quando um jogador perde todos os seus pontos de vida, ele perde a partida.

2 - Exaustão do Arsenal: Se um jogador precisar comprar uma carta e não houver mais cartas em seu Arsenal, ele perde a partida.
Condição de vitória específica: Algumas cartas ou regras podem especificar uma condição de vitória específica, como controlar todas as cartas do oponente ou alcançar uma meta específica de pontos ou recursos.

3 - Desistência: Um jogador pode optar por desistir da partida a qualquer momento, concedendo a vitória ao oponente.

## Considerações

Esperamos que este manual tenha sido útil para entender melhor as regras e mecânicas do jogo, bem como para aprimorar suas habilidades como jogador. Lembre-se, Journey é um jogo emocionante e dinâmico, onde a estratégia, a habilidade e a sorte são as chaves para a vitória. Mas, acima de tudo, é um jogo que valoriza a diversão e o prazer de compartilhar momentos incríveis com amigos e entusiastas do TCG. Então, prepare-se para se envolver em batalhas emocionantes, colecionar as cartas mais raras e poderosas, e explorar um mundo mágico de fantasia em Journey! Onde sua jornada começa e a aventura nunca termina!

## APÊNDICE B - BRIEFING DE NOME E IDENTIDADE VISUAL

Projeto de identidade

Objetivo do projeto: Desenvolver uma marca forte e reconhecida no mercado de card games, que seja capaz de transmitir a emoção, a estratégia e a diversão, além de atrair e fidelizar jogadores de TCG de todas as idades e níveis de habilidade.

Serviço prestado: Um card game de estratégia, colecionável e dinâmico, que oferece aos jogadores a oportunidade de montar seu próprio baralho, enfrentar desafios incríveis e explorar um mundo mágico de fantasia.

Conceito a ser passado: A marca deve transmitir um conceito de aventura, emoção e diversão, que desperte o interesse e a curiosidade dos jogadores de TCG, desde iniciantes até os mais experientes.

O público-alvo é formado por pessoas de todas as idades que buscam um entretenimento de qualidade e que valorizam a estratégia, a habilidade e a interação social.

Meios prováveis de reprodução dos elementos: Os elementos da marca, como logo, cores, tipografia e imagens, podem ser reproduzidos em diversos meios, como embalagens de produtos, materiais promocionais, redes sociais, eventos e torneios de TCG, além de um site oficial e loja virtual para venda de produtos relacionados a Journey.

Principais concorrentes

- Pokémon
- Yu-Gi-Oh
- Magic: The gathering
- Faeria
- Legends of Runeterra

GUIA DE EXPERIÊNCIAS (AÇÕES)

- Qual a jornada do consumidor (responsáveis pelas crianças), desde a pré compra, compra e pós compra?

Na primeira etapa, o consumidor pode descobrir o jogo por meio de amigos, recomendações em sites especializados, campanhas publicitárias ou outros canais. Nessa fase, ele pode sentir curiosidade e interesse em saber mais sobre o jogo.

Na segunda etapa, o consumidor pode realizar a compra do jogo, seja em lojas físicas ou online. Nesse momento, ele pode sentir a emoção da expectativa

pela chegada do produto e a satisfação de ter feito uma aquisição que lhe parece valiosa.

Na terceira etapa, ao começar a jogar, o consumidor pode sentir a emoção de descobrir as mecânicas e estratégias do jogo, a diversão de montar seu próprio deck e a sensação de competição ao jogar contra outras pessoas. Ele pode sentir-se desafiado e motivado a aprender mais sobre o jogo.

Por fim, na quarta etapa, o consumidor pode sentir a fidelização ao jogo, querendo sempre buscar por mais cartas, expansões e conteúdo relacionado. Ele pode se tornar um jogador fiel, engajado e até mesmo um influenciador dentro da comunidade de jogadores, compartilhando sua experiência e opiniões com outros fãs.

PÚBLICO ALVO DA MARCA

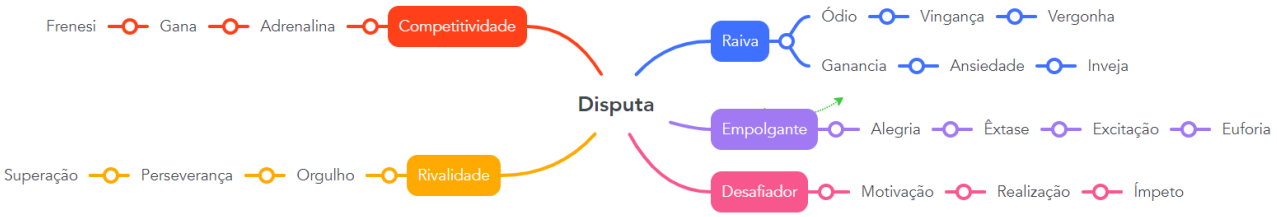
- Qual o perfil do público presente na região e no mercado de atuação?

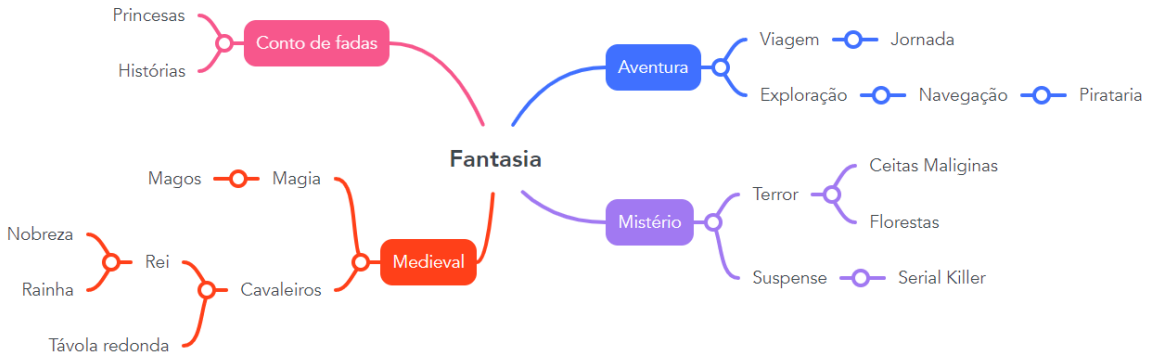
Pessoas a partir dos 13 anos que tenham certa experiência com jogos no geral. Como os demais produtos deste segmento, existem diversos produtos para agradar diferentes faixas etárias. Produtos iniciais para jovens competir e artigos mais colecionáveis como figures para pessoas mais estabilizadas.

- Quais os canais de comunicação que possui para atrair o cliente? Redes sociais (Facebook, Instagram), Outros? --- Redes sociais, sites e torneios.

Palavras chave:

Aventura
Estratégia
Criatividade
Competitividade
Desafio


Disputa
Competitividade
Frenesi
Gana
Adrenalina
Rivalidade
Superação
Perseverança
Orgulho
Raiva
Ódio
Vingança
Vergonha
Ganancia
Ansiedade
Inveja
Empolgante
Alegria
Êxtase
Excitação
Euforia
Desafiador
Motivação
Realização
Ímpeto


Fantasia
Conto de fadas
Princesas
Histórias
Medieval
Magos
Magia
Cavaleiros
Rei
Nobreza
Rainha
Távola redonda
Aventura
Viagem
Jornada
Exploração
Navegação
Pirataria
Mistério
Terror
Ceitas Maliginas
Florestas
Suspense
Serial Killer

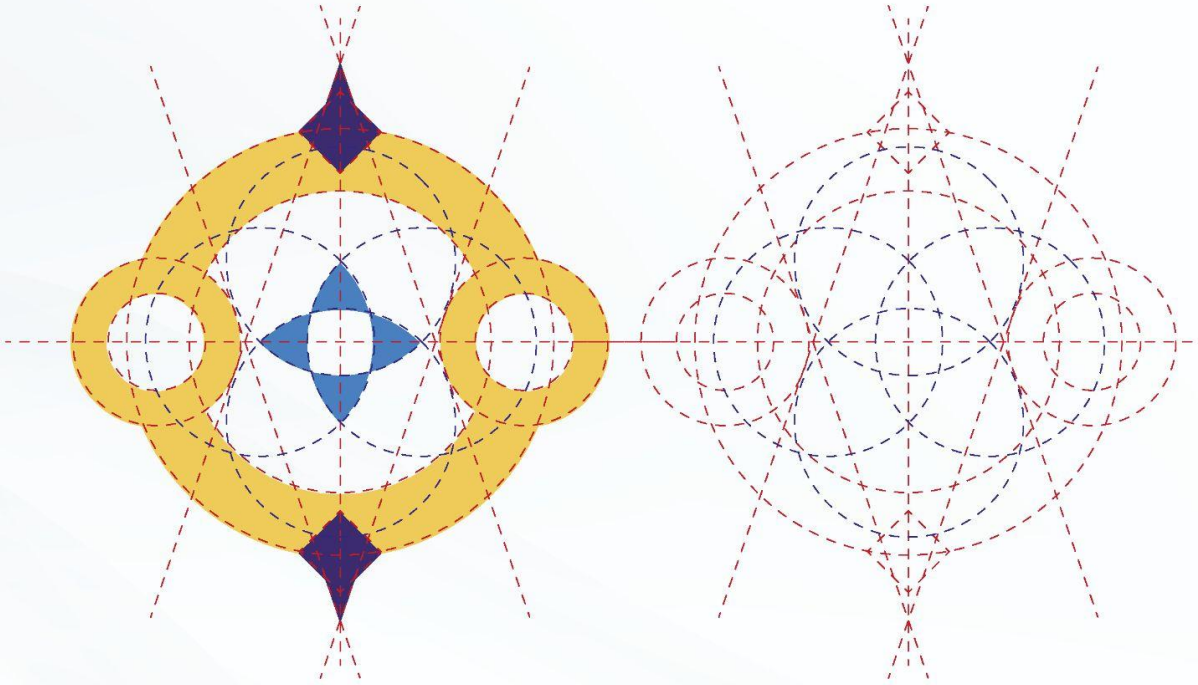
# APÊNDICE C - MANUAL DE MARCA DE JOURNEY

## *Marca:*

A marca representa uma bússola com quatro setas, porque ela não somente representa  a ideia de jornada e aventura, como também o conceito de planejamento e estratégia. Além desses fatores há a similaridade da bússola com um círculo de magia comumente utilizado nas diversas histórias de magia da cultura pop.

## *Malha construtiva*

O foco do desensenvolvimento foi manter a simetria da marca para que fosse possivel a aplicação mais adequada o possível no verso das cartas.



## *Fonte escolhida*

Devido as necessidades da marca, foi escolhida uma fonte moderna e que possuísse diversos pesos para ser capaz de ser aplicada em diversos momentos.
E para isso foi escolhida a família tipográfica Montserrat.
Em relação ao logotipo em específico, foi utilizada a Montserrat Black Italic.

***ABCDEFG HIJKLMNO PQRSTUV WXYZ***

***abcdefgh ihklmnop qrstuvwx yz***

***JOURNEY***

***Journey***

## *Malha construtiva*

O módulo utilizado para medição da marca foi um quadrado estabelecido a partir da altura do braço da letra “J”. A logo no total possui 4x e o subtítulo possui 1 x de altura.

## Cores

As cores representam mágia, mais especifícamente a cor de mana. Azul dentro da cultura pop esta atrelado a mana. O amarelo e o marrom trazem o conceito de valioso, de dourado, de precioso ao mesmo tempo que remetem a algo antigo e erudito.

**#3d1773**
R 61 G 23 B 115
C 21% M 36% Y 0% K 55%

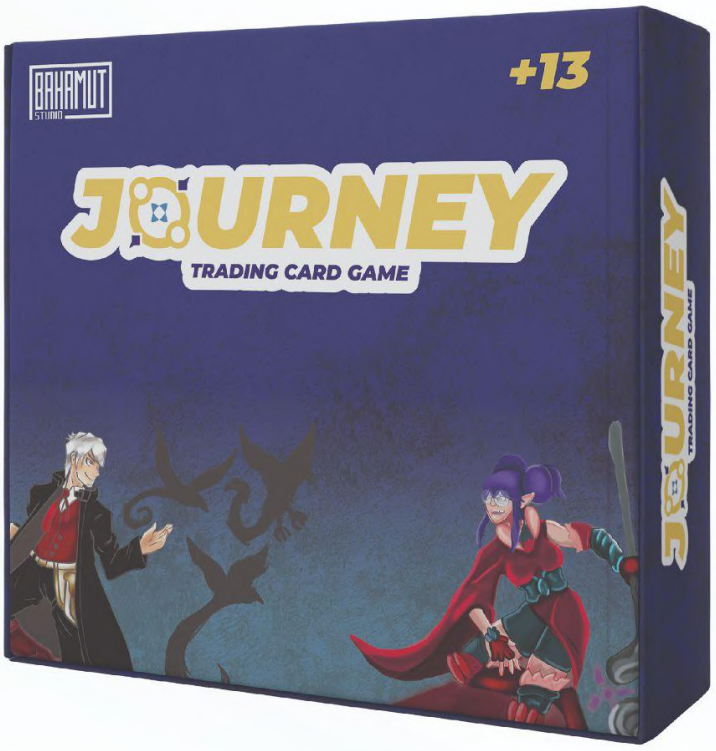
**#f2cd5c**
R 242 G 205 B 92
C 0% M 15% Y 59% K 5%

**#4e7fbf**
R 78 G 127 B 191
C 44% M 25% Y 0% K 25%

**#3d1773**
R 191 G 108 B 59
C 0% M 33% Y 52% K 25%

**#6bf2f2**
R 107 G 242 B 242
C 53% M 0% Y 0% K 5%

## *Exemplo de aplicação*



## APÊNDICE D- BRIEFING PARA CONCEPT ART DE CARTAS

### Briefing Naladis Riverwhisper

Como o personagem será usado?

1. O personagem será usado como uma carta de personagem em um jogo de cartas, provavelmente em uma resolução de alta qualidade para garantir que todos os detalhes sejam visualizados.

Como o personagem será exibido (mídia)?

2. O personagem será exibido em uma ilustração para impressão, os detalhes sejam nítidos e claros.

Qual o tamanho do personagem em relação aos outros?

3. O tamanho do personagem deve ser proporcional aos outros personagens no jogo de cartas. O tamanho da ilustração dependerá do design da carta.

O personagem será animado? Como?

4. O personagem não será animado

O personagem será visto por quais ângulos?

5. A visualização do personagem dependerá do design da carta, mas geralmente é exibido em um ângulo frontal.

Quanto movimento o personagem terá?

6. O personagem terá movimento, ele deverá mostrar dinamismo para tornar as características do personagem mais evidentes.

O personagem estará perto o suficiente para ver expressões faciais?

7. Isso dependerá do tamanho da ilustração, mas geralmente o personagem deve ser detalhado o suficiente para permitir que o jogador veja suas expressões faciais.

O personagem necessitará falar?

8. Não, o personagem não precisará falar em uma ilustração estática.

Qual o nível de detalhamento necessário para o personagem?

9. O nível de detalhamento dependerá do estilo artístico do jogo de cartas, mas geralmente é necessário que o personagem seja detalhado o suficiente para ser reconhecível e atraente para o jogador.

O personagem será simples ou complexo?

10. O personagem deve ser complexo o suficiente para ter características únicas e interessantes, tornando-o mais cativante para o jogador.

A quem o personagem necessita apelar visualmente (público-alvo)?

11. O público-alvo do jogo de cartas é jovem, com idade entre 13 e 30 anos. Nesse caso, o personagem pode ter um estilo visual mais complexo e realista, com uma aparência atraente e marcante para esse público, além de ter uma personalidade forte e cativante que possa ressoar com seus interesses e desejos.

O personagem consegue sustentar a si próprio se retirado de seu ambiente?

12. Sim, o personagem deve ser reconhecível e interessante o suficiente para ser identificado mesmo fora de seu ambiente original.

A silhueta ou perfil do personagem é reconhecível por si próprio?

13. Sim, a silhueta ou perfil do personagem deve ser reconhecível para que o jogador possa identificá-lo rapidamente durante o jogo.

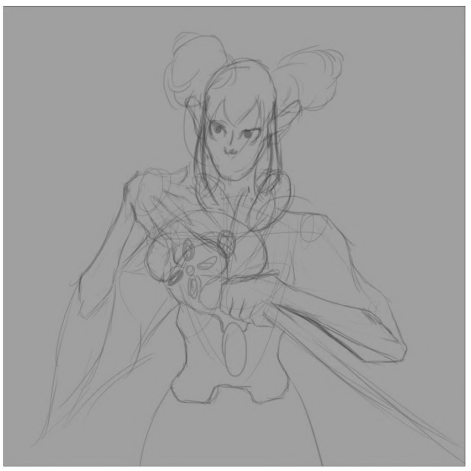
# APÊNDICE E- PROCESSO DE CONCEPT ART

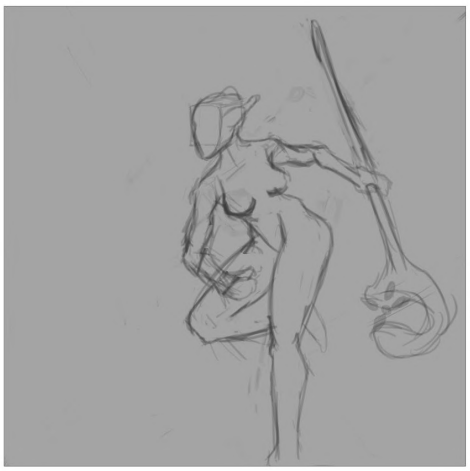
## Processo de Sketching:

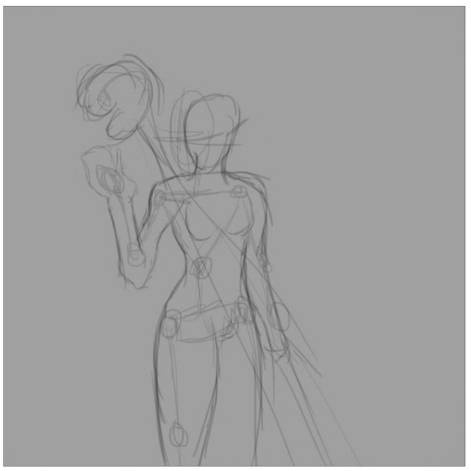
**Processo de Shading:**

**Processo de Coloring:**

**Processo de 4 scenes:**

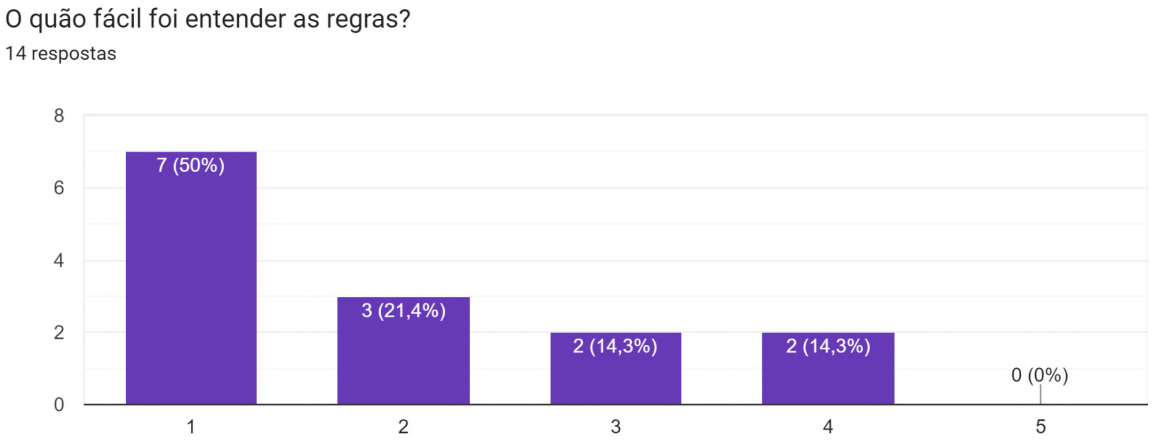




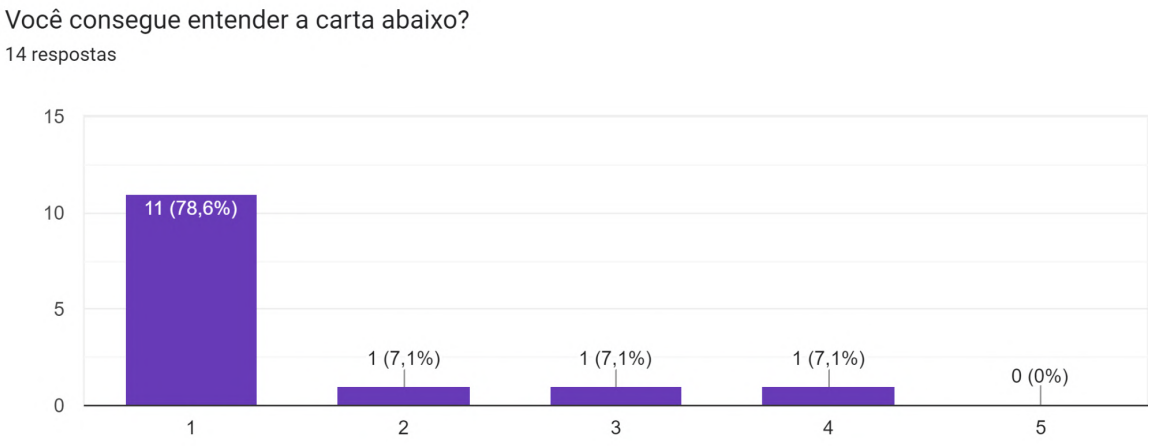


**Resultado final:**

# APÊNDICE F- QUESTIONÁRIO DE USABILIDADE DO JOGO JOURNEY



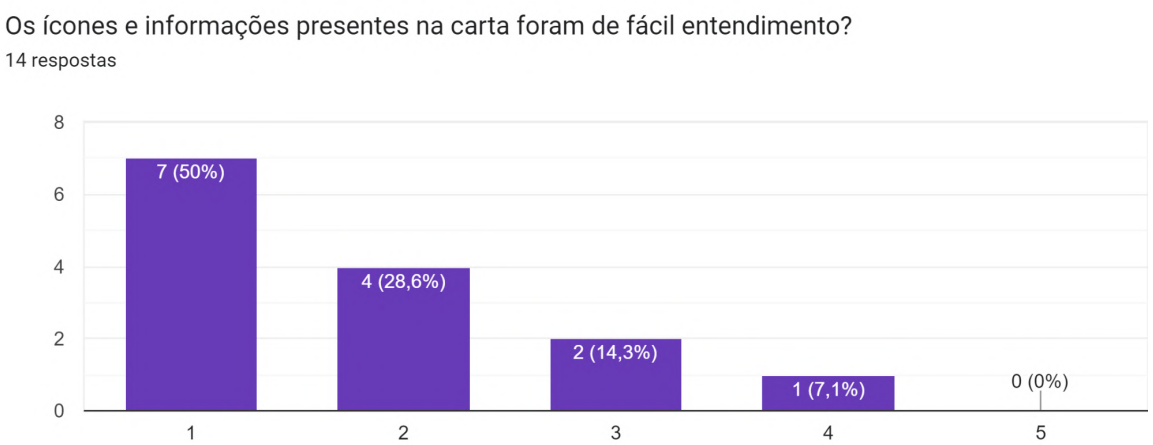

Sendo 1 muito fácil e 5 muito difícil




Sendo 1 muito fácil e 5 muito difícil

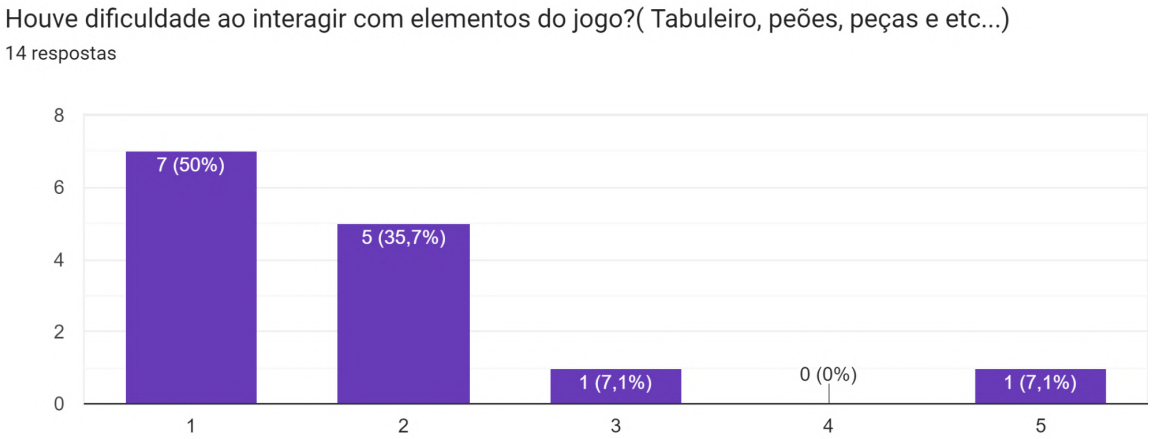
No caso de ter tido alguma dificuldade, descreva qual foi.

o olho e a seta desenhada na carta



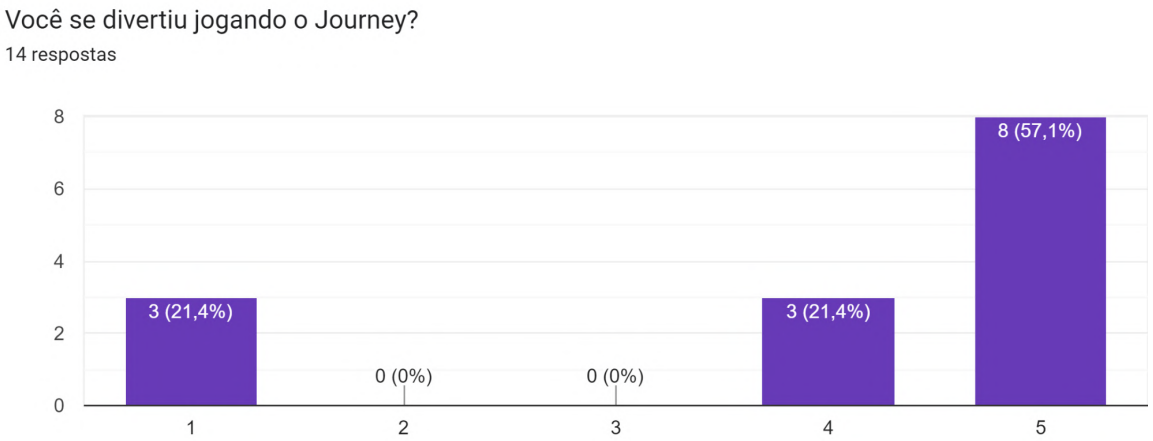

Sendo 1 muito fácil e 5 muito difícil

| No caso de ter tido alguma dificuldade no entendimento, descreva qual foi. |
|---|
| O símbolo de seta circular, demora um pouco para entender. |
| Dificuldade para entender os símbolos |
| Entender os efeitos passivos de algumas cartas (sem manual) |

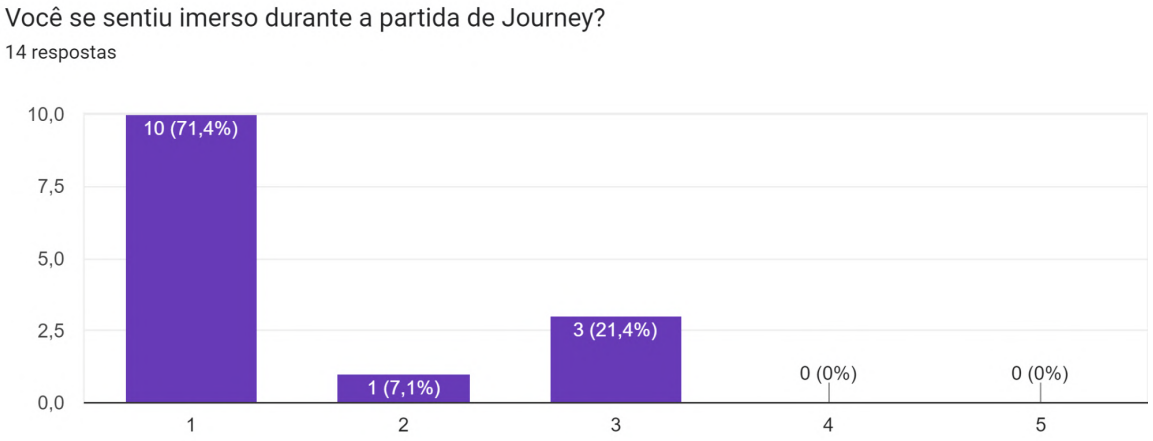



| Sendo 1 muito fácil e 5 muito difícil |
|---|

| No caso de ter tido alguma dificuldade, descreva qual foi. |
|---|
| Dificuldade para usar os minions |
| compreensão do uso dos efeitos das cartas de personagens |
| Conseguir usar os equipamentos |

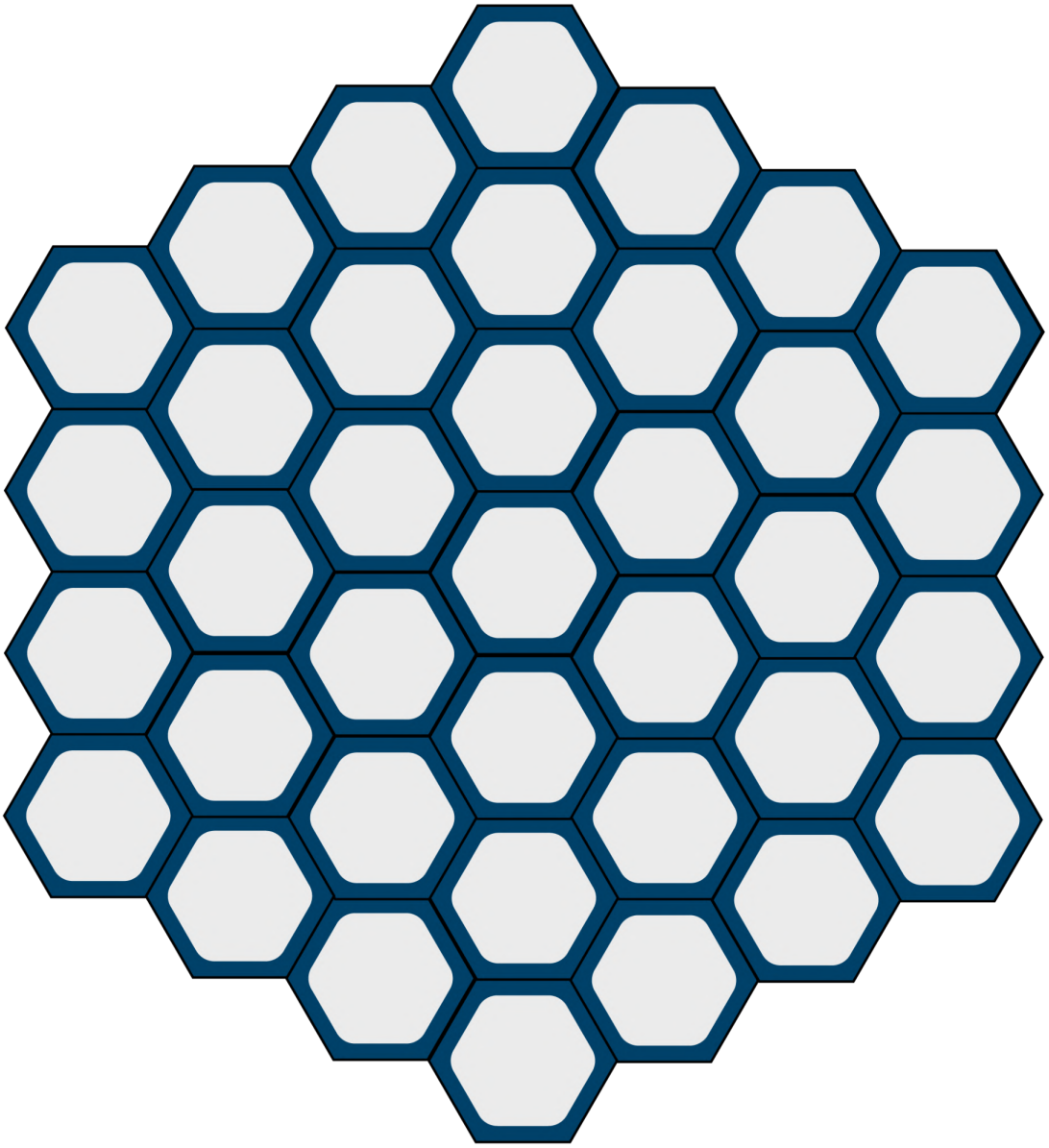



Sendo um Não me diverti nenhum pouco e 5 me diverti muito




Sendo 1 Bastante e 5 nenhum pouco

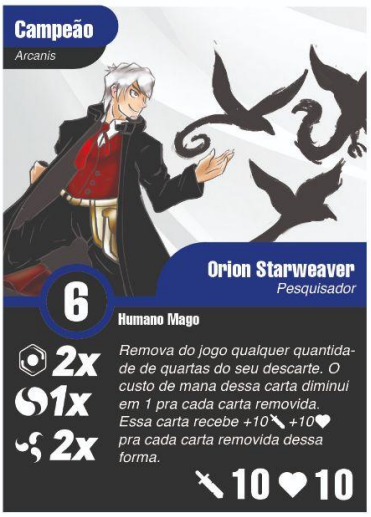
# APÊNDICE G - LISTA DE ASSETS



Contador de mana

JOURNEY

Campeão
Arcanis
John Frostcaller
Sumo Pontífice
4
Fantasma Mago
2x
2x
Quando essa unidade entra em campo de batalha, busque uma carta de mágica em seu arsenal, adicione-a a sua mão.
(Quando um jogador busca, ele procura carta no arsenal e adiciona a mão. Em seguida ele embaralha o arsenal.)
20 40


Campeão
Arcanis
Orion Starweaver
Pesquisador
6
Humano Mago
2x
1x
2x
Remova do jogo qualquer quantidade de quartas do seu descarte. O custo de mana dessa carta diminui em 1 pra cada carta removida. Essa carta recebe +10 +10 pra cada carta removida dessa forma.
10 10

Campeão
Arcanis
Aura Godfrey
Geomante
5
Elfo Mago
1x
2x
Voce pode remover do jogo cartas do descarte para pagar o custo de escudo arcano. Sempre que remover cartas do jogo dessa forma, crie uma ficha de pedra 10 10 em campo.
50 50

Campeão
Arcanis
Noel Granford
Vamipiro sepucral
3
Vampiro Mago
1x
2x
Quando essa unidade causar dano a uma unidade oponente, ganhe essa quantidade em vida.
30 30

Campeão
Arinwyn
Naiadis Riverwhisper
Maga marota
5
Elfo Mago
2x
2x
1x
Quando essa unidade entra em campo de batalha, busque uma carta em seu arsenal, adicione-a a sua mão.
(Quando um jogador busca, ele procura carta no arsenal e adiciona a mão. Em seguida ele embaralha o arsenal.)
50 50

Campeão
Arinwyn
Skandar Teyvar
Aventureiro
2
Elfo Bardo
2x
1x
Essa unidade possui um equipamento ela recebe +10 +10 para cada equipamento.
20 20

Campeão
Arinwyn

Faenala Leafbloom
Rainha Elfo

6

Elfo Nobre

2x
2x
1x

Compre X cartas, onde X é o número de unidades em campo. Em seguida coloque qualquer quantidade de elfos da sua mão, no campo de batalha.

60 60

Campeão
Arinwyn

Rhiannon Nightshade
Caçadora Fiel

2

Elfo Arqueiro

2x
2x
1x

Quando essa unidade entrar em campo, busque uma carta de equipamento e coloque na mão.
(Quando um jogador busca, ele procura carta no arsenal e adiciona a mão. Em seguida ele embaralha o arsenal.)

20 40

Magia
Mundial

Teleportar

5

Devolva a unidade alvo para mão do oponente.
(Minions alvejados com essa carta saem de jogo.)

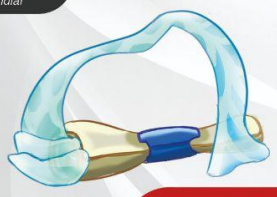
Mágia
Arcanis

Pacto sangrento

1

Sacrifique uma unidade que você controla, como custo adicional para jogar essa carta.
Cause 50 pontos de dano a uma unidade oponente, ou ao oponente alvo.

Magia
Mundial



Berreira de água

2

Previna todo dano causado a você e a suas unidades nesse turno.

Magia
Mundial

Bola de fogo

2

Cause 30 pontos de dano a uma unidade controlada pelo oponente em campo de batalha, ou ao oponente alvo.

Magia
Arcanis

Trovão carmesin

0

*Como custo adicional para jogar essa carta, sacrifique qualquer quantidade de unidades que você controla. Essa carta causa 20x a quantidade de unidades sacrificadas a qualquer unidade ou jogador alvo.*

Item
Mundial

Perfume necromante

2

*Devolva até 2 cartas da pilha de descarte para mão. Se fizer isso coloque 2 cartas do topo do deck no descarte.*

Item
Mundial

Chaves do cofre

4

*Compre 4 cartas do seu arsenal, em seguida descarte 4 cartas da sua mão.*

Item
Mundial

Chá da invisibilidade

2

*A unidade alvo não pode ser alvo de cartas do oponente até seu próximo turno.*

Item
Mundial

Guia do aventureiro

2

*Descarte duas cartas, busque por uma carta no seu arsenal e adicione a mão.*
*(Quando um jogador busca, ele procura carta no arsenal e adiciona a mão. Em seguida ele embaralha o arsenal.)*

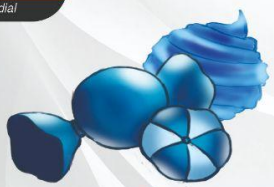
Item
Mundial

Refrigerante curativo

3

*Recupere 50 pontos de vida. Compre 2 cartas do seu arsenal, em seguida descarte 2 cartas.*

Item
Mundial



Doces Deliciosos

1

*Adicione 3 manas ao seu resevatório. Você perde as manas não gastas no final do turno.*

Equipamento
Arinwyn

Ferrão Maligno

4

*Equipar: Elfo*

*Unidade equipada causa o dobro de dano a unidade oponente. Unidades equipadas não podem ser alvo de mágias e habilidades inimigas*

Equipamento
Mundial

Botas do aventureiro

3

*Equipar: Campeão*

*O campeão equipado anda uma unidade de movimentação extra em cada turno. Unidades equipadas não podem ser alvo de mágias e habilidades inimigas*

Equipamento
Mundial

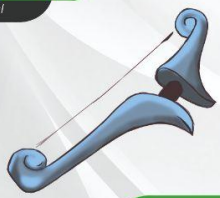
Jóia da perdição

1

*Equipar: Campeão*

*Quando a unidade equipada causar dano de combate a outra unidade ou jogador, ganhe a quantidade de dano em vida.*

Equipamento
Mundial



Ventania do oeste

2

*Equipar: Elfo*

*A unidade equipada pode atacar e batalhar com uma unidade de distancia adicional. Unidades recebem +10⚔+10❤*

Equipamento
Mundial

Óculos do aventureiro

3

*Equipar: Unidade*

*Quando a criatura equipada causar dano de combate a um jogador oponente. Olhe a mão daquele jogador e descarte uma carta. Unidades recebem +00⚔+30❤*

# JOURNEY

## TRADING CARD GAME

*Journey: The Trading Card Game é TCG baseado em deckbuilding no qual os jogadores constroem e personalizam seus próprios baralhos de cartas com habilidades e estratégias exclusivas. O jogo incentiva os jogadores a explorarem novas combinações de cartas e estratégias para criar um baralho poderoso e equilibrado. Diversas coleções de cartas são lançadas regularmente para expandir as possibilidades de personalização. O "Baralho de Batalha" é um produto que permite que os jogadores testem suas habilidades contra outros jogadores de forma prática e rápida.*

**Arcanis:**
- 4 John Frostcaller
- 4 Noel Granford
- 4 Aura Godfrey
- 2 Orion Starweaver
- 4 Doces deliciosos
- 4 Refrigerante Curativo
- 4 Guia do aventureiro
- 4 Chá da invisibilidade
- 2 Chave do cofre
- 4 Perfume necromante
- 4 Bola de fogo
- 4 Barreira de água
- 4 Pacto sangrento
- 4 Trovão carmesin
- 2 Teleportar
- 4 Botas do aventureiro
- 2 Jóia da perdição

**Arinwyn:**
- 4 Skandar Teyvar
- 4 Rhiannon Nightshade
- 4 Faenala Leafbloom
- 4 Naiadis Riverwhisper
- 4 Doces deliciosos
- 4 Refrigerante Curativo
- 4 Guia do aventureiro
- 4 Chá da invisibilidade
- 3 Chave do cofre
- 3 Perfume necromante
- 4 Bola de fogo
- 4 Barreira de água
- 3 Oculos do aventureiro
- 3 Ventania do oeste
- 2 Ferrão malígno
- 3 Botas do aventureiro
- 3 Jóia da perdição

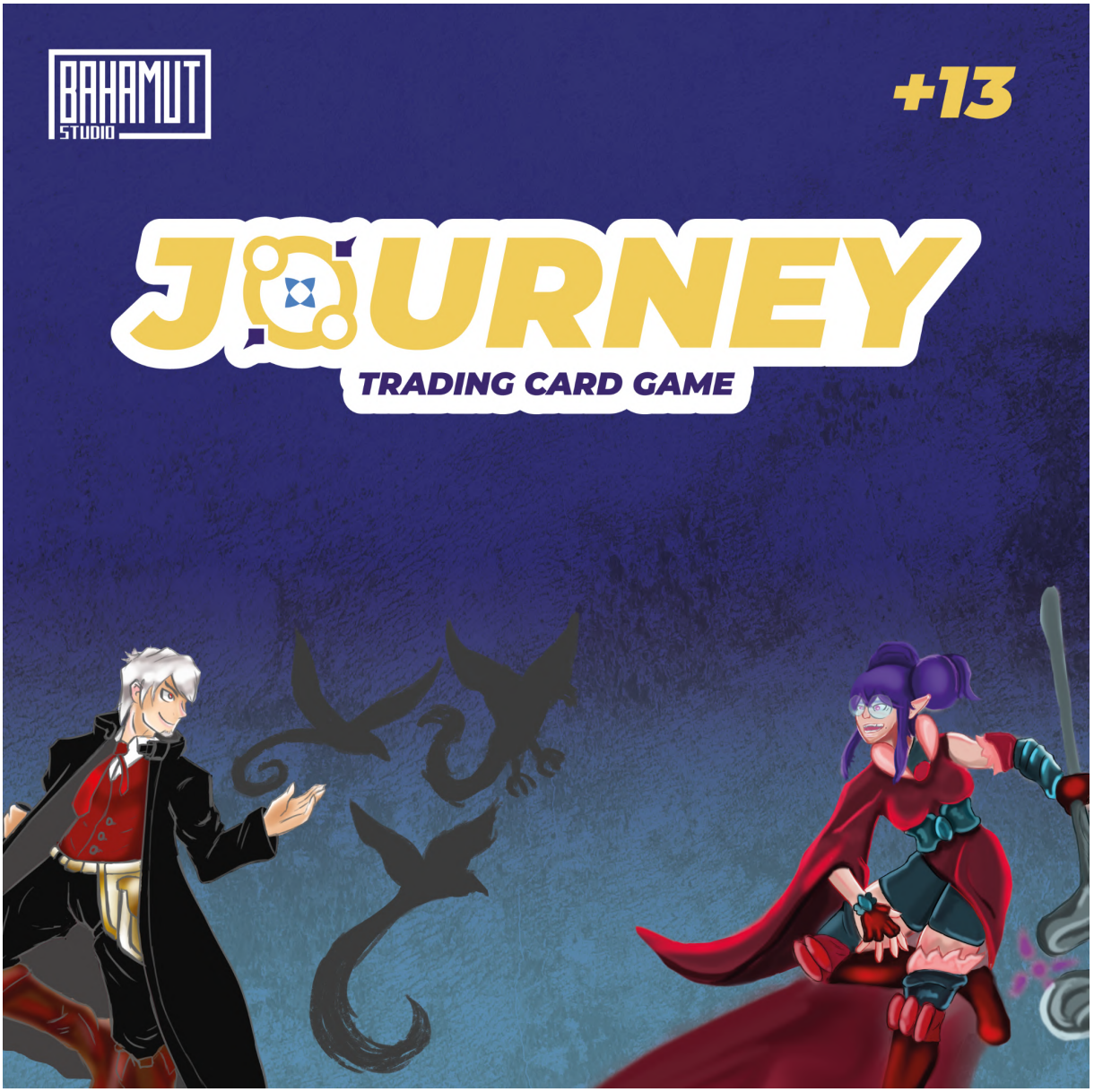
2 Jogadores

1 a 2 horas de duração

Idade mínima de 13 anos

**PEÇAS:**
- Tabuleiro de jogo
- 24 Peças de minions
- 2 Marcadore de mana
- 1 kit com 36 dados

BAHAMUT STUDIO


BAHAMUT
STUDIO
+13
JOURNEY
TRADING CARD GAME