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

Italo José Araújo Santos

Projeto do jogo de tabuleiro Tribo: Confronto de Clãs

CARUARU
2017

Italo José Araújo Santos

Projeto do jogo de tabuleiro Tribo: Confronto de Clãs

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Design, pela Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste.

Orientador: Fábio Caparica de Luna

Caruaru, 2017

Catalogação na fonte:
Bibliotecária – Marcela Porfírio CRB/4 - 1878

S237p Santos, Italo José Araújo.
Projeto do jogo de tabuleiro Tribo : confronto de clãs. / Italo José Araújo Santos. – 2017.
104f. : il. ; 30 cm.

Orientador: Fábio Caparica de Luna
Monografia (Trabalho de conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2017.
Inclui Referências.

1. Jogos de tabuleiro. 2. Jogos – Projetos. I. Luna, Fábio Caparica de (Orientador). II. Título.

740 CDD (23. ed.) UFPE (CAA 2017-060)

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADEMICO DO AGRESTE

NUCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA

DE DEFESA DE PROJETO DE

GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

Italo José Araújo Santos

Projeto do jogo de tabuleiro
Tribo: Confronto de Clãs

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considerada o aluno **Italo José Araújo Santo, APROVADO.**.

Caruaru, 2017.

Fábio Caparica de Luna
(SIAPE: 2155032)

Renato José Araújo de Albuquerque
(CPF: 088.241.124-12)

Marcos Buccini Pio Ribeiro
(SIAPE: 2375598)

Dedicatória

A minha mãe, Edylane, a figura mais importante da minha vida, minha maior incentivadora e exemplo de ser humano. Sem seus esforços este trabalho não seria possível.

Agradecimentos

A minha família pelo incentivo conjunto pela educação dos seus filhos e filhas, pelos valores ensinados e pelo suporte dado. Em especial à minha mãe e minhas avós Riso, Dona Nêga e Zefinha onde sempre encontrei ensinamentos e a Bizu, meu pai, pelo exemplo de perseverança e trabalho.

A minha segunda família, meus amigos, desde sempre meus apoiadores. Aos mais antigos, Elbert e Jefferson pelo fundamental incentivo a fazer design que abriu a possibilidade desse trabalho está sendo realizado, a Genese pelas intermináveis noites de risadas e jogatinas, a Weider pelos anos de amizade. Aos amigos que fiz em Caruaru Jota, Victor e Vinícius pelo crescimento profissional proporcionado pelo Fabrico de Ideias e especialmente a Filipe e Thiago, vocês estarão sempre comigo.

Aos meus professores e colegas de curso pelo aprendizado juntos, dentro e fora da sala de aula, e a Fábio Caparica pelo papel de orientador desse projeto. Por fim a Rodrigo Batista que no papel de ilustrador somou consideravelmente a qualidade final construindo juntos a parte visual deste trabalho.

Resumo

O presente trabalho é um projeto que alia pesquisas históricas e estudos de caso sobre alguns jogos de tabuleiro clássicos e também atuais, além do estudo dos fundamentos do design de jogos e o perfil do atual mercado de jogos de tabuleiro, visando a construção de um jogo que misture elementos de um jogo clássico, o Ludo, com jogos modernos. Com o embasamento destas pesquisas é possível obter referências, métodos e sistemas de analises que permitirão o objetivo deste trabalho, que é a construção de um protótipo com um experiência lúdica satisfatória.

Palavras Chave: Design de Jogos. Jogos. Jogo de Tabuleiro

Abstract

This work is a project that combines historical research and case studies on some classic board games, and present in addition to the study of game design fundamentals and the profile of the current market board games, aimed at building a game that mixes elements of a classic game, Ludo, with modern games. With the foundation of this research can get referrals, methods and analysis systems that will enable the objective of this work, which is building a prototype with a good satisfactory playful experience.

Keywords: Game Design. Games. Board Game

Lista de Figuras

Figura 1 Esquema do círculo mágico segundo Huizinga 16
Figura 2 Estruturas/esquemas que constituem os jogos 20
Figura 3 Jogo Senet 21
Figura 4 Membros de uma tribo africana jogando Mancala 22
Figura 5 Jogo Mancala 22
Figura 6 Jogo Ludo 23
Figura 7 Pachisi, jogo indiano que deu origem ao Ludo 24
Figura 8 Mesa durante uma partida de Dungeons & Dragons 24
Figura 9 Gary Gygax e Dave Arnerson criadores do Dungeons and Dragons 25
Figura 10 Capa do primeiro livro de RPG lançado no ano de 1971 25
Figura 11 Livros das edições recentes de Dungeons & Dragons 26
Figura 12 Jogo Mice & Mystics 27
Figura 13 Manual e livro de histórias de Mice & Mystics 27
Figura 14 Tabuleiro representando locais do castelo, como cozinha e jardim. 28
Figura 15 Dados e miniaturas exclusivas do jogo 28
Figura 16 Monopoly Disney Pixar. Fonte: http://migre.me/uHrrY 30
Figura 17 Monopoly Game of Thrones. Fonte: http://migre.me/uHrFO 30
Figura 18 Xadrez The Simpsons. Fonte: http://migre.me/uHrKQ 30
Figura 19 War Batalhas Mitológicas. Fonte: http://migre.me/uHtcL 31
Figura 20 Risk Game of Thrones. Fonte: http://migre.me/uHt92 31
Figura 21 Hero Quest. Fonte: http://migre.me/uHvTZ 32
Figura 22 Magic, The Gathering. Fonte: http://migre.me/uHvYa 32
Figura 23 Partida de Magic, The Gathering: Arena of Planeswalker. Fonte: http://migre.me/uHwab 33
Figura 24 Magic, The Gathering: Arena of Planeswalker e sua expansão 33
Figura 25 Os elementos básicos da criatividade, segundo o documentário Everything is a Remix 34
Figura 26 Marca do jogo Simulacro 35
Figura 27 Cards, suas respectivas peças e as fichas de pontos de habilidade 36
Figura 28 Movimentação da peça Mago 36
Figura 29 Marca do jogo Corsários 37
Figura 30 Embalagem do jogo Corsários e suas divisões internas para os componentes 37
Figura 31 Tabuleiro do jogo Corsários 37
Figura 32 Cartas de recursos, dívidas e lucro 38
Figura 33 Respostas à pesquisa de campo: Idade 40
Figura 34 Respostas à pesquisa de campo: Costume de jogar jogos de tabuleiro 41
Figura 35 Respostas à pesquisa de campo: quem já jogou Ludo 41
Figura 36 Respostas à pesquisa de campo: categorias e estilos de jogos mais populares 42
Figura 37 Respostas à pesquisa de campo: mecânicas e interações mais populares 42
Figura 38 Respostas à pesquisa de campo quanto as temáticas dos jogos 43
Figura 39 Respostas à pesquisa de campo: quanto ao nível de dificuldade de alguns jogos chave para o projeto 43
Figura 40 Relação dos pontos de vista em relação ao jogo entre designer e jogador . 44
Figura 41 Ludo em sua versão de mercado 46
Figura 42 Ludo da década de setenta, quando pertencia a fabricante Estrela 47
Figura 43 Tabuleiro e suas áreas especiais 50
Figura 44 Carta de personagem 51

Figura 45 Cartas de glória 55
Figura 46 Protótipo testado pelos jogadores. 56
Figura 47 Partida teste com o protótipo final do jogo 57
Figura 48 Cores do Ludo 58
Figura 49 Antes e depois da mudança das cores do Ludo para o Projeto. 59
Figura 50 Padrão cromático da tribo vermelha. 59
Figura 51 Padrão cromático da tribo amarela 60
Figura 52 Padrão cromático da tribo verde 60
Figura 53 Padrão cromático da tribo azul. 60
Figura 54 Painel de referências visuais da tribo vermelha 61
Figura 55 Painel de referências para construção do personagem Goblin 62
Figura 56 Personagem Goblin em esboço e finalizado 62
Figura 57 Painel de referências para construção do personagem Ogro 63
Figura 58 Personagem Ogro em esboço e versão finalizada 63
Figura 59 Painel de referências para construção do personagem Gigante 64
Figura 60 Personagem Gigante em esboço e sua versão finalizada 64
Figura 61 Painel de referências para construção do personagem Dragão 65
Figura 62 Personagem Dragão em esboço e versão finalizada 65
Figura 63 Painel de referências para criação da tribo verde 66
Figura 64 Painel de referências para construção do personagem Guardião 66
Figura 65 Personagem Guardião em esboço e versão finalizada 67
Figura 66 Painel de referências para construção do personagem Xamã 67
Figura 67 Personagem Xamã em esboço e versão finalizada. 68
Figura 68 Painel de referências para construção do personagem Troll 68
Figura 69 Personagem Troll em esboço e versão finalizada 69
Figura 70 Painel de referência para construção do personagem Ent 70
Figura 71 Personagem Ent em esboço e versão finalizada. 70
Figura 72 Painel de referência para construção da tribo Azul 71
Figura 73 Painel de referência para construção do personagem Sereia 71
Figura 74 Personagem Sereia finalizado com e sem cores. 72
Figura 75 Painel de referência para construção do personagem Kraken 72
Figura 76 Personagem Kraken em uma primeira alternativa e sua versão final escolhida para o jogo 73
Figura 77 Painel de referência para construção do personagem Oráculo 73
Figura 78 Personagem Oráculo em esboço e versão finalizada 74
Figura 79 Painel de referência para construção do personagem Navegante 74
Figura 80 Personagem Navegante em seu processo de finalização 75
Figura 81 Painel de referência para construção da tribo Amarela 75
Figura 82 Painel de referência para construção do personagem Tocador 76
Figura 83 Conceitos iniciais do e arte final do personagem Tocador 76
Figura 84 Painel de referência para construção do personagem Ancião. 77
Figura 85 Ancião em versão inicial e finalizado. 77
Figura 86 Painel de referência para a personagem Alquimista 78
Figura 87 Personagem Alquimista em rascunho e versão finalizada 78
Figura 88 Painel de referência para construção do personagem Cangaceiro 79
Figura 89 Personagem Cangaceiro rascunhos e versão finalizada. 79
Figura 90 Brainstorming para definir o DNA da marca. 81
Figura 91 DNA da marca. Tribal, competitivo e lúdico. 82
Figura 92 Mapa mental 82
Figura 93 Painel de concorrentes 83
Figura 94 Painel de similares 84

Figura 95 Painel de referências para construção do logotipo 85
Figura 96 Geração de alternativas para marca do jogo 85
Figura 97 Desenho escolhido e duas etapas de refinamento antes da vetorização e finalização 86
Figura 98 Marca do Jogo 86
Figura 99 Ícones dos atributos dos personagens 86
Figura 100 Stands de acrílico do jogo Lendas de Andor 88
Figura 101 Especificações do tamanho das bases e da impressão dos personagens para o stand 88
Figura 102 MockUp dos stands prontos 88
Figura 103 Modelo do Stand para testes de tamanho e materiais 89
Figura 104 Modelo do tabuleiro com alteração de suas forma e número de casas 89
Figura 105 Tabuleiro finalizado 90
Figura 106 Layout das cartas de personagem em fase de testes 90
Figura 107 Versão base da carta dos personagens 91
Figura 108 Cartas finalizadas com inserção das ilustrações e textos dos personagens referidos 91
Figura 109 Verso das cartas de personagem 92
Figura 110 Marcadores de status 92
Figura 111 Capa manual de regras e contra capa 93
Figura 112 Impresso do verso das cartas de personagem 94
Figura 113 Cartas de personagem sendo cortadas e refiladas 94
Figura 114 Todas as cartas de personagens reunidas 95
Figura 115 Marcadores impressos em frente e verso 95
Figura 116 Stand do personagem Alquimista em tamanho 96
Figura 117 Todos os stands impressos 96
Figura 118 Stands montados 97
Figura 119 Dados e Tabuleiro 97
Figura 120 Verso do tabuleiro com as marcas de corte e vinco. 98
Figura 121 Adesivação do Tabuleiro 98
Figura 122 Tabuleiro final 99
Figura 123 Verso do tabuleiro final 99
Figura 124 Partida de teste com todos os componentes de jogo prontos. 100
Figura 125 Caixa do jogo planificada 100
Figura 126 Caixa do jogo aberta 101
Figura 127 Tribo: Confronto de clãs e seus componentes 101

Sumário

1. INTRODUÇÃO 14

2. OBJETIVOS 15

2.1 Geral 15

2.2. Específicos 15

2.2.1. Identificar o público alvo do jogo a ser projetado 15

2.2.2. Mixar elementos de jogos clássicos a temas modernos 15

2.2.3. Identificar e implementar quais os conhecimentos teóricos necessários e conhecimentos para poder produzir o jogo de tabuleiro. 15

3. OS JOGOS, O DESIGN E O DEIGN DE JOGOS 16

3.1. O que é jogo? 16

3.2. Design 18

3.3. Design de jogos 19

3.4. Breve História dos Jogos de Tabuleiro 20

3.5. Origem do jogo Ludo 22

3.6. RPG 24

4. HIBRIDAÇÃO E CRIATIVIDADE 29

5. TRABALHOS RELACIONADOS 35

5.1. Simulacro: O jogo 35

5.2. Corsários 36

6. MEMORIAL DESCRITIVO 39

6.1. Problema 39

6.2. Objetivos 39

6.2.1. Geral 39

6.2.2. Específicos 39

6.3. Contexto 39

6.4. Campo 40

6.5. Indivíduos 40

6.6. Métodos 44

6.6.1. O jogo em camadas 44

6.6.1.1.Regras: esquemas formais 44

6.6.1.2. *Play* (Interação Lúdica): esquemas experimentais 45

6.6.1.3. Cultura: Esquemas contextuais 45

7. PROJETANDO O JOGO 46

7.1. Pesquisa sobre os jogos de tabuleiros 46

7.2. Jogos clássicos x jogos modernos 46

7.2.2. Jogo Clássico - Ludo 46

7.2.2. RPGs 48

7.3. Definindo elementos do jogo 48
7.3.1. Conceito/Temática 48
7.3.2. Mecânicas/Regras 49
7.3.2.1. Tabuleiro 49
7.3.2.1.1. Áreas do Tabuleiro 50
7.3.2.3. Número de jogadores 50
7.3.2.4. Componentes do jogo 50
7.3.2.5. Personagens 50
7.3.2.5. Visão geral 51
7.3.2.6. Turnos 51
7.3.2.7. Final de turno 52
7.3.2.8. Dados de Movimentação 52
7.3.2.9. Ataque 52
7.3.2.9. Subindo de nível 52
7.3.2.10. Poderes 53
7.3.2.11. Dinâmica 53
7.3.2.12. Nocaute 54
7.3.2.13. Custos 54
7.3.2.14. Status/Verbetes 54
7.3.2.15. Condições de vitória 54
7.3.3. Dinâmica/Interação Lúdica 55
7.3.3.1. Preparação 55
7.3.3.2. Testes 55
7.3.3.3. Balanceamento 57
7.3.4. Estética/Cultura 58
7.3.4.1 Concept Art 58
7.3.5 Identidade visual 79
7.3.5.1. Nome do jogo 80
7.3.5.2. Marca 83
7.3.5.3. Iconografia 86
7.3.5.3.1. Ícones dos atributos 86
7.3.5.3.2. Ícones dos poderes 86
7.3.5.4. *Stands* 87
7.3.5.5. Tabuleiro 89
7.3.5.6. Layout das cartas 90
7.3.5.6. Marcadores 92
7.3.5.7. Manual de Regras 92

7.3.6. Produção gráfica 93
8. CONCLUSÃO 102
9. TRABALHOS FUTUROS 103
Referências 104

1. INTRODUÇÃO

Os jogos são atividades e artefatos que acompanham a vida dos seres humanos desde a pré-história, alguns estudiosos como o holandês Johan Huizinga afirma que o caráter lúdico dos jogos deram forma as fases mais antigas da formação cultural do homem. “Não queremos com isso dizer que o jogo se transforma em cultura, e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico” (HUIZINGA, 2012, p. 54).

Assim como o próprio conceito de jogo, os jogos de tabuleiro surgiram há milhares de anos como artefatos usados pelo homem, e assim “o campo de design responsável pela concepção desses objetos, sempre foi deixado levar pelo radar da cultura” (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 09).

Esse contexto mudou drasticamente com a massificação dos jogos digitais nos anos 80, que após dominar massivamente o mercado nas décadas seguintes e praticamente fazer com que os jogos de tabuleiro sumissem na década de 90. Na década seguinte ouve um reaquecimento do mercado de jogos de tabuleiro na Europa e nos Estados Unidos, no Brasil, o mercado também está bem movimentado, tendo aumento proporcional maior que os jogos digitais. Com o mercado em alta há um certo tempo, e cada vez mais empresas nacionais importando títulos de sucesso e muitas criando jogos completamente nacionais este projeto tem como finalidade construir um jogo totalmente do início. Pensando no mercado nacional a ideia é criar um jogo para os jogadores mais habituados a essa nova fase dos jogos de tabuleiro, de forma que todos os jogadores tenham uma interação lúdica satisfatória.

A motivação pessoal para o desenvolvimento desse projeto se dá pelo interesse na pesquisa por trás dos jogos, desde de a sua história, relações sociais envolvidas, suas mecânicas, conceitos arraigados a temática dos jogos e os jogos como produtos em forma de tabuleiros, fichas, cartas, miniaturas e etc.

2. OBJETIVOS

2.1 Geral

Este trabalho tem como objetivo principal a criação de um jogo de tabuleiro, desde sua concepção até criação do seu protótipo, passando por todas as etapas do projeto, esquematização, testes, refinamento, arte final e produção. Durante o projeto, a pesquisa histórica dos jogos irá servir de base para criação de um protótipo baseado no jogo de tabuleiro clássico Ludo, misturando a elementos dos jogos de RPG, assim como a pesquisa histórica, a pesquisa de público se faz necessária para entendimento do contexto e dos indivíduos, criando assim um jogo à nível mercadológico. Entendendo suas fases de criação (temática/enredo), implementação de mecânicas, testes de usabilidade/jogabilidade, processo iterativo (refinamento do projeto), prototipação e pré-lançamento.

2.2. Específicos

2.2.1. Identificar o público alvo do jogo a ser projetado

Para entender o contexto ao qual o jogo a ser desenvolvido deverá se adequar. A coleta de informações através de questionários será realizada, levantado as características e preferencias dos jogadores por determinadas temáticas, tipos de jogos e grau de conhecimento deles a respeito dos temas principais abordados pelo projeto.

2.2.2. Mixar elementos de jogos clássicos a temas modernos

Reunidas as informações sobre o mercado de jogos e dos jogadores, a próxima etapa é através das preferências dos jogadores gerar alternativas, ou seja, sistemas de jogo que mais se adequem à aquele perfil identificado na pesquisa. Sempre levando em consideração à experiência prévia dos jogadores e o grau de imersão necessário para que no jogo em desenvolvimento tenha uma interação lúdica satisfatória.

2.2.3. Identificar e implementar quais os conhecimentos teóricos necessários e conhecimentos para poder produzir o jogo de tabuleiro.

Através dos conhecimentos teóricos e práticos contidos nos livros Regras do Jogo que dividem os jogos por camadas e esquemas (regras, interação lúdica e cultura), que serão também as etapas de produção do jogo aqui desenvolvido. Necessário também conhecimentos em projetos gráficos desde seus leiautes até a produção dos mesmos. Criando assim o mínimo necessário para o jogo ser testado e refinado

2.2.4**.** Aplicar testes de jogabilidade ao jogo.

Modificar os pontos negativos observados pelos jogadores e testar novamente, até que o projeto chegue a um nível agradável de jogo.

Após a concepção inicial dos sistemas de interação do jogo, ele será submetido a testes com o público identificado na primeira etapa do projeto. Esses testes irão identificar quais partes do projeto não estão funcionando bem. Inicialmente a nível de sistema, sua mecânica e dinâmica, quanto na fase final sua parte estética, o projeto gráfico e componentes do jogo.

3. OS JOGOS, O DESIGN E O DEIGN DE JOGOS

3.1. O que é jogo?

Muitos autores já criaram e estudaram o conceito de jogo, tentando descrever esta atividade que desde os primórdios da raça humana existe de formas diferentes e vem evoluindo com o tempo. Dentre as descrições conhecidas uma das mais complementares é a do escritor alemão Manfred Lurker, no seu Dicionário de Simbologia de 1979:

> [...]os jogos são, por natureza, atividades sem finalidades e espontâneas, que seguem determinadas regras e trazem alegria e satisfação pela tensão e pelo relaxamento, seja para um indivíduo apenas, para um grupo ou para uma comunidade maior. (LURKER, 2003. P 363).

Lurker 2003 p.363 ainda fala que o prazer lúdico é inato ao homem iniciando desde a criança que brinca alegremente, sejam em jogos de movimento corporais, movimento de peças e etc. O jogo ainda que jogado pela criança revelam uma face de adaptação do contexto onde a criança está inserida, de uma forma a adaptar a criança ao meio em que ela vive. O autor ainda faz menção de vários estilos de jogos ancestrais e a forma como os homens se relacionam com eles.

Outro autor a estudar essa interação entre o homem e o jogo foi Johan Huizinga, em seu livro Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. Nele Huizinga cria a teoria do Círculo Mágico, uma evasão da vida real criada no momento em que acontece o jogo, colocando os jogadores numa espécie de bolha atemporal e não espacial, o autor assim como Lurker afirma que os jogos não são sérios, estão fora da vida real, acontecem dentro de limites temporais e espaciais, são totalmente envolventes, procedem de acordo com regras, não está associado a ganhos ou interesses materiais, mas acabam criando grupos sociais que os separam do mundo exterior.

Figura 1 Esquema do círculo mágico segundo Huizinga

Segundo Marcelo (2009, p. 1), autores do livro Design de Jogos: Fundamentos, definem jogos como “qualquer tipo de competição onde regras são feitas ou criadas num ambiente restrito ou até mesmo imediato, diferentes do esporte, cujas regras são universais”.

Já o pesquisador John Sutton-Smith escreve:

> Cada pessoa define jogos a sua própria maneira – os antropólogos especialistas em folclore, em termos de origens históricas; os militares, empresários e educadores em termos de uso; os sociólogos em termos de função psicológicas e sociais. Em tudo isso há provas contundentes de que o significado dos jogos é, em parte, uma função das ideias que pensam a respeito dele. (SUTTON-SMITH apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, P. 94)

Essa ideia entra em consenso com a do teórico social Clark C. Abt, escritor do livro *Serious Games* em que (ABT apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 90) "o jogo é uma forma de olhar alguma coisa, desse modo o jogo pode ser qualquer coisa, inclusive tudo, uma guerra, a política a vida".

Outra definição de jogo bastante importante é a historiador de jogos, o americano David Parlett ele divide o jogo em duas vertentes os jogos formais e os jogos informais. "Um jogo informal é simplesmente uma interação lúdica não dirigida, ou uma simples brincadeira, como quando as crianças ou os cachorros brincam de luta" (PARLETT apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p.89). Essa definição é bem parecida com a definição "não séria" dos jogos vista por Huizinga. Já os jogos formais segundo o estudioso é a seguinte:

> Um jogo formal tem uma dupla estrutura com base em fins e meios:
>
> Fins. É uma competição para atingir um objetivo. (A palavra grega para jogo é *agon*, que significa competir). Somente um dos concorrentes, individuo ou equipes, pode atingi-lo, uma vez que seu ato de atingir termina o jogo. Atingir esse objetivo é vencer. Daí, um jogo formal, por definição, tem um vencedor; e vencer é o fim do jogo em ambos sentidos da palavra, como termino e como objeto. O jogo tem um conjunto acordado de equipamentos e "regras" procedimentos por meio das quais o equipamento é manipulado para produzir uma situação vencedora." (PARLETT apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p.89)

Após analisar todas estas definições, assim como fizeram Salen e Zimmerman, a definição geral para o jogo, chega bem próximo à dita por Sutton-Smith de que: "Jogos são um exercício de sistemas de controle voluntário, em que há uma competição entre forças, limitadas por regras para produzir um desequilíbrio", mixando essa definição que é apontada pelos autores de A Regra do Jogo, como concisa e extremamente poderosa, com as demais vistas a definição de jogo para o livro, e para o restante do presente trabalho é: **"Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável**". (SALLEN; ZIMMERMAN et al 2012, p. 95 grifo do autor).

A seguir desconstruiremos essa definição para entendermos mais a fundo:

- *Sistema de incertezas:* Jogos tem que ter uma dose de incerteza para que as escolhas dos jogadores sejam significativas. Sem a incerteza os jogos podem perder totalmente o sentido, como assistir o reprise de uma luta em que você já sabe o vencedor. Há pelo menos três principais níveis de nesse sistema:
- Certeza: um jogo que não possui incertezas raramente é considerado um jogo. Pode haver uma certeza contextual – dois jogadores familiarizados com jogo da velha podem ter certeza de que o resultado será em empate. É difícil projetar escolhas significativas nesse contexto.

- Risco: acontece quando o jogador pode calcular ou ter uma certa noção do que pode acontecer. Pode haver um cálculo de probabilidade.
- Incerteza: acontece quando o jogador não tem nenhuma noção do que pode acontecer – se ele pode ganhar ou perder. Isso acontece quando se joga com jogadores aleatórios.

- *Interatividade:* ainda no livro Regras do Jogo os autores chamam a atenção para perguntas fundamentais a serem observadas pelo designer de jogos a respeito da interatividade, ou interação lúdica:
  1. Qual o estado antes do jogador ter tomado a decisão?
  2. Como as escolhas são apresentadas ao jogador?
  3. Como ele fez essa escolha?
  4. Qual o resultado dessa escolha? O que é afetado por ela?
  5. Como esse resultado é percebido pelo jogador? (*feedback*)

- *Feedback:* O resultado quantificável é o poder que sistema de jogo tem em apresentar ao jogador as respostas imediatas a suas ações no jogo. É bastante utilizada na fase de testes pode revelar várias falhas no sistema, ajudando a balancear o jogo, ajustes nas regras, aumentar ou diminuir o tempo de jogo:

  Feedback positivo: reforça uma ação. Se uma coisa aumenta, a outra também vai aumentar.

  - Desestabiliza o jogo: reforça o jogador que está ganhando
  - Faz com que o jogo termine mais rápido
  - Enaltece os sucessos iniciais

  Feedback negativo: freia uma ação. Se uma coisa aumenta, o sistema fará uma providência de abaixar essa coisa:

  - Estabiliza o jogo: pode ser perigoso, caso haja muito feedback negativo. Pode haver um momento que os jogadores sejam colocados em ponto de inércia ou pode haver sentimento de que não é um jogo de habilidade, pois os jogadores que estão perdendo são muito favorecidos.
  - Pode prolongar o jogo
  - Enaltece os sucessos posteriores

3.2. Design

Já vimos vários conceitos de jogo no capítulo anterior e nesse iremos tentar resolver (por hora) as definições de design existentes e encontra um paralelo onde esses dois campos do conhecimento, os jogos e o design se encontram, e a forma como um pode contribuir como o outro quanto a área dos estudos.

Chegar a uma definição sobre a palavra design é uma tarefas das mais difíceis, e sempre é um assunto bastante recorrente e polemizado nas rodas formadas para discutir o assunto, meu objetivo aqui não é, de forma alguma, chegar a uma definição correta sobre, mas selecionar algumas definições de designer significativos para o campo, e a partir delas se debruçar sobre o campo dos jogos e levantar pontos onde

elas podem convergir e formar uma só área, pois metade do entendimento do que é design de jogos se dá no próprio entendimento da palavra design.

Primeiro de tudo vamos ao menos complicado lugar de consulta sobre o conceito da palavra design, o dicionário, segundo o dicionário online *Dicio* Design é:

> Disciplina que visa à criação de objetos, ambientes, obras gráficas etc. que sejam ao mesmo tempo funcionais, estéticas e conformes com os imperativos da produção industrial. Conjunto de objetos criados sob tais critérios. (DICIO, 2015)

À primeira vista parece ser algo de fácil entendimento, mas não para quem é designer, pra nós (ou muito de nós), mesmo o que estão em formação, parece não ser o bastante apenas os conceitos contidos no dicionário. Há um desejo, fetiche ou soberba, ou sabe-se lá as três coisas juntas, do designer se supervalorizar e se posicionar de forma superlativa ao falar do seu campo de atuação. Mas hora, o que é design afinal? A criação do Design como disciplina se dá, pelo menos nos livros de história, no início da revolução industrial e se firma como área no início do século XX com as escolas vanguardistas, essa é uma das partes que entram em conflito, pois é do *quem, onde e quando* que muitos pesquisadores tiram seu embasamento para conceituação do campo. Outros autores ainda buscam por um design mais primitivo, que permite saber o *como,* o projetar. No livro Design sem Designer, de Hugo Cristo que tem como uma das abordagens justamente a “não definição” do conceito de design, ele crava:

> Design é projeto, diz a frase célebre. Então que projetar seja a representação máxima da expressão da atividade do designer. A dúvida normalmente levantada pela audiência é de que projeto os designers falam: é o mesmo dos engenheiros ou dos arquitetos? É um projeto técnico, é uma forma de pesquisa ou é uma sequência de passos para solucionar problemas de qualquer natureza? (SANT’ANNA, 2013, P 17).

Outra proposição do livro é a seguinte:

> (..)este livro se propõe a explicar o Design pela vulgarização dos mitos, ou seja, trilhando o caminho da generalização da atividade projetual em direção ao argumento de que o Design é um produto ordinário da evolução das faculdades humanas (...)Se esse pensar lhe permite ser um designer, que assim seja. De uma forma ou de outra, é o ser humano em geral que é designer, ao contrário do que o argumento dos mitos sugere.” (SANT’ANNA, 2013, P. 10)

Design é por fim uma atividade de criação, ação, comunicação, processo, pensamento, reflexão e transformação, e cada uma delas pode nos oferecer meios válidos para compreensão do campo. Para este trabalho, a criação de um jogo de tabuleiro podemos ficar com a seguinte definição “Design é todo processo pelo qual um designer, cria um contexto a ser encontrado por um participante, a partir do qual o significado emerge”. (Sallen; Zimmerman, 2012, p.57).

3.3. Design de jogos

“Design de jogos é o processo pelo qual um designer de jogos cria um jogo, a ser encontrado por um jogador, a partir do qual surge a interação lúdica significativa” (Sallen; Zimmerman, 2012, p.96). A partir da frase que abre esse subcapítulo podemos separa-la afim de conseguir uma dimensão maior sobre esta definição do campo, e a prática do design de jogos.

Processo do game design baseia-se na construção de três estruturas e/ou esquemas primários que darão suporte para a evolução do jogo. Primeiro as **regras** que se refere as estruturas matemáticas intrínsecas no jogo, é um esquema formal, que serve para criar padrões aos jogos. A **interação lúdica**, segundo os autores é um esquema primário experimental e enfatiza a interação do jogador com o jogo e outros jogadores. A **cultura** é um esquema primário contextual e destaca os contextos culturais nos quais qualquer jogo está incorporado.

Figura 2 Estruturas/esquemas que constituem os jogos

Jogo é o resultado quantificável da ação do designer de jogos. É o sistema criado a partir de regras, que interagem de maneira direta com as ações do jogador dentro do campo de jogo, gerando resultados também quantificáveis ao final do jogo, é o resultado quantificável que diferencia os jogos das demais interações lúdicas, como por exemplo as brincadeiras.

Jogador é parte essencial ao jogo, um jogo só é um jogo quando um ou mais jogadores participantes interagem ele, o jogam, experimentando assim sua interação lúdica.

Interação Lúdica Significativa, como vimos anteriormente nos outros fragmentos da frase que define o design de jogos, a interação lúdica surge do ato de jogar. A interação lúdica significativa é caracterizada quando as ações e resultados de um jogo ocorrem de maneira clara e integrada no contexto maior do jogo. Clara na medida que o jogador possa perceber o resultado de uma ação do jogo, um *feedback* imediato; e integrada quando o resultado de uma ação integra todo o sistema de jogo como um todo.

3.4. Breve História dos Jogos de Tabuleiro

A origem dos jogos e da interação lúdica nasceu bem antes do aparecimento do homo sapiens como afirmava (HUIZINGA, 2012, p.35), sendo o jogo como uma forma de interação da vida humana e animal. Com a evolução da vida humana esses jogos foram evoluindo para atividades pra fora dos limites do corpo e da fala. A criação de objetos e o fim da vida nômade possibilitaram aos indivíduos criarem situações nova de jogo. Surgiram assim os primeiros jogos de tabuleiros, datados de milhares de anos antes de Cristo, esses jogos eram feitos por peças simples e eram jogados pelas mais diversas classes sociais. Há várias teorias acerca do primeiro jogo de tabuleiro criado pelo homem, neste trabalho falaremos as duas hipóteses mais difundidas entre os pesquisadores.

Primeiro falaremos sobre o jogo Senet, “O jogo de tabuleiro mais antigo” que é datado de por volta de 3.500 à 3.100 a.C., e foi encontrado de escavações no Egito no período primeira dinastia, o chamado “jogo de passagem” ou Senet, era um jogo que consistia em retirar todas as peças do jogador adversário do tabuleiro. O jogo até hoje possui além da sua função lúdica um viés místico em seu entorno pelo fato de ter sido encontrado em tumbas de membros da nobreza, além das pinturas sagradas encontrados nas mesmas.

Figura 3 Jogo Senet

Outro jogo africano datado ainda mais antigo que o Senet é o Mancala, que tem origem na palavra árabe *nagaala* que significa “mover”. O jogo surgiu cerca de 7.000 anos a.C., sua origem assim como o Senet é no Egito, considerado o “pai” dos jogos. O jogo era jogado com pedras ou sementes, sobre um tabuleiro com cavidades, ou até mesmo no chão, os tabuleiros mais antigos foram encontrados em escavações no templo de Karnak, na cidade síria de Aleppo que pertencia ao Egito, e também no Theseum, que fica em Atenas-Grécia. Mancala é um jogo de estratégia relacionado à semeadura simulando do semear a colheita. O movimento das sementes pelo tabuleiro era associado ao movimento celeste das estrelas, e o próprio tabuleiro simbolizava o Arco Sagrado, daí vindo seu caráter primitivo entre magia e religiosidade.

Figura 4 Membros de uma tribo africana jogando Mancala

Figura 5 Jogo Mancala

3.5. Origem do jogo Ludo

Um dos jogos que serve como base para o jogo que será desenvolvido durante este projeto será o Ludo, por isso este merece uma seção especial contando mais detalhes sobre sua origem, jogabilidade e evolução durante os anos.

Figura 6 Jogo Ludo

É quase que unanime que todas as pessoas já jogaram Ludo em algum momento em sua vida, (73% dos entrevistados na pesquisa deste trabalho). Por sua jogabilidade muito simples ele é um dos preferidos entre os jogos casuais que podem ser jogados por qualquer um não importando a idade, os chamados *family friend*, ou jogos para família.

É um jogo que pode ser jogado de dois a quatro jogadores, onde cada um deles escolhem uma cor e eles têm que dar uma volta no tabuleiro, chegando a zona final com suas quatro peças sem serem “apanhados” pelos oponentes, no tabuleiro possuem casas que são as zonas de segurança onde os oponentes não podem passar. A movimentação e a saída das peças se dá pela rolagem dos dados, o que implica num fator sorte muito influente ao jogo, a saída pode ser conseguida com o resultado 1 ou 6 no dado, o resultado 6 dá a oportunidade do jogador jogar novamente o dado, e se o resultado rolado for novamente 6 ele rolará novamente até que outro resultado seja outro número.

Por ser um jogo clássico há muito tempo difundido ele possui muitas regras adaptadas entre grupos de jogadores ou até mesmo decididas previamente e/ou durante a partida. Segundo historiadores as regras desse jogo vem sendo modificadas desde que fora trazido ao ocidente por volta de 1850, primeiramente na Inglaterra e quase duas décadas depois nos Estados Unidos onde foi patenteado Hudson River Valley no ano de 1867.

O Ludo é na verdade uma versão para criança do *pachisi*, um jogo de origem Indiana. O seu tabuleiro e objetivos são os mesmos, porém há algumas diferenças nos artefatos utilizados para se jogar, como por exemplo o uso de conchas onde o resultado pode chegar até 25 ao invés do 6 do dado, é aí que está uma grande diferença entre as versões, o resultado máximo de 25 é também a palavra que dá nome ao jogo, *pachisi* é 25 em hindi. Além do dado temos diferenças nas casas do tabuleiro onde algumas delas possuem efeitos especiais para as peças dos jogadores, coisa que não temos na versão Americana do jogo.

Figura 7 Pachisi, jogo indiano que deu origem ao Ludo

Na índia ainda possui outro jogo com mecânicas bem parecidas aos do Ludo e do Pachisi, trata-se do jogo *Chaupar.* O Ludo está para o Pachisi, assim como o Pachisi está para o *Chaupar*, ou seja, o *Chaupar* é um jogo ainda mais elaborado em termos de regras e jogadas. Ambos ainda são jogados em território Indiano, porém são poucos conhecidos no ocidente.

3.6. RPG

O RPG (*Role-Play Game*) são jogos onde os jogadores interpretam livremente seus personagens, daí o nome *Role-Play Game*, numa tradução livre, jogo de interpretar papéis, ou jogo de representação. Nesses jogos os jogadores representam personagens e agem livremente dentro de um sistema de jogo e um contexto de cenário, que normalmente é fantasia medieval, mundo das trevas, ficção científica. Esse estilo de interação lúdica se observa desde tribos primitivas, em rituais onde cada homem colocava uma máscara representando alguma divindade, e a partir daí eles interagiam de forma a representar suas deidades durante esse ato religioso, como afirma Huizinga. Apesar de ser um jogo na maior parte das vezes colaborativo os RPGs surgiram de jogos de competição, os *wargames*.

Figura 8 Mesa durante uma partida de Dungeons & Dragons

Sua aparição se deu em meados da década de 1970, quando os americanos Gary Gygax e Dave Arnerson criou a partir dos *wargames*. War Games, também conhecido como jogos de miniaturas, é um jogo onde são utilizadas miniaturas para representar tropas, soldados e objetos relacionados a batalhas, distribuídos num tabuleiro simulando batalhas. A grande mudança em relação aos *wargames* e o rpg que a dupla americana criou foi a possibilidade dos jogadores poderiam incorporar de fato os personagens que controlavam.

Figura 9 *Gary Gygax e Dave Arnerson criadores do Dungeons and Dragons*

Outra mudança significativa feita por Gygax, juntamente com Jeff Perren foi a implementação de batalhas corporais ao jogo, dando ainda mais controle das ações de seu personagem por parte do jogador. Tudo isso foi introduzido junto a um universo de fantasia medieval Europeia claramente inspirado nas obras do autor inglês J.R.R. Tolkien. Esse cenário até hoje serve como base para criação das mais diversas versões de RPG. O nome da primeira edição com essas novas regras foi chamada de *Chainmail: rules for medieval miniatures.*

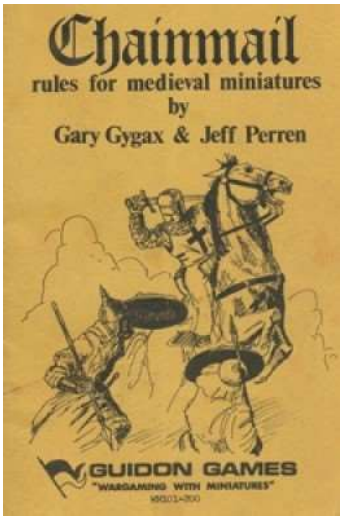

Figura 10 *Capa do primeiro livro de RPG lançado no ano de 1971*

Com o passar dos anos os jogos de RPG foram evoluindo e sendo aprimorado, os livros de regras se tornaram bastante extensos e para determinados títulos, como o D&D, precisava-se de mais de 3 livros para ter acesso às informações sobre todo a informação de jogo. Isso requeria por parte dos jogadores bastante tempo para entendimento das mecânicas, criação do personagem, da ficha de jogo além da trama que normalmente é criada por um jogador fundamental aos RPGs, o mestre (jogador responsável por mediar as ações do jogo e narrar os acontecimentos da trama). Os

jogos foram ficando complexos e tomando muito tempo para montar. Uma alternativa para os jogadores sem tempo de criar personagens, ler os livros de regras, criar a trama do jogo e etc. foi o aparecimento de uma nova tipo de jogo de tabuleiro, os *dungeon crawlers* (explorar masmorras), um jogo de RPG menos complexo e sem a parte de interpretação dos personagens.

Figura 11 *Livros das edições recentes de Dungeons & Dragons*

O *dungeon crawler* como o nome sugere, é uma variação das aventuras vividas no D&D (*Dungeons&Dragons)* as regras e mecânicas são bem similares aos RPG como movimento em área, cooperação, rolagem de dados e poderes variáveis dos jogadores. As diferenças principais entre esses estilos são a não necessidade de interpretação dos personagens controlados pelos jogadores e também a história do jogo, nos RPGs as histórias são contadas pelo mestre do jogo, o narrador, e podem sofrer mudanças de acordo com a vontade desse participante do jogo, nos *dungeon crawlers* a história já vem junto ao jogo com enredos na maioria das vezes sobre fantasia medieval.

O estilo do jogo se popularizou bastante entre os jogadores por ser menos complicado de montar campanhas, construir personagens e todo um enredo. A cada ano vários jogos e expansões dos existentes nesse estilo são lançados atendendo uma demanda forte do público fiel a que eles atendem. Um dos jogos mais famosos entre eles e que o sucesso foi tanto que foi lançado uma versão em português aqui no Brasil no ano de 2013 foi o Mice & Mistics.

Figura 12 Jogo Mice & Mystics

Seguindo o “padrão” dos *dungeon crawlers* esse jogo conta a história de heróis transformados em ratos por uma bruxa malvada que quer usurpar o trono de um reino outrora feliz. O jogo vem com um livro sobre a história e cada um de seus capítulos é uma partida diferente fazendo os jogadores ficarem ainda mais imersos dentro do círculo mágico.

Figura 13 Manual e livro de histórias de Mice & Mystics

Cada capítulo conta a história dos personagens tentando fugir dos perigos do castelo lutando contra baratas, lacrais e soldados transformados em ratazanas para prender os jogadores, cada cômodo é representado por um tabuleiro diferente que se interconectam com outros.

Figura 14 *Tabuleiro representando locais do castelo, como cozinha e jardim.*

Outra característica marcante e muito semelhante aos jogos de interpretação é o cuidado e alto grau de primor da produção do jogo quanto ao material gráfico, as ilustrações, miniaturas e peças exclusivas para o jogo.

Figura 15 Dados e miniaturas exclusivas do jogo

4. HIBRIDAÇÃO E CRIATIVIDADE

Um dos parâmetros levantados como um dos objetivos deste trabalho, foi a realização de uma mixagem de elementos e categorias de jogos existentes, criando assim um jogo híbrido. Para que possamos entender como a aplicação dessa hibridação interferirá no processo criativo do presente projeto tomaremos algumas definições para o esclarecimento dos termos e de sua aplicação real ao produto desenvolvido aqui.

Primeiramente iremos à definição do termo hibridação que é presente em áreas do conhecimento como a biologia, química e física entre outras definições para o que seria algo híbrido. Veremos algumas delas a seguir:

- *Genética*. Diz-se daquilo (animal ou vegetal) que foi alvo do cruzamento entre espécies, raças, variedades ou gêneros distintos, sendo seu descendente (no caso de um animal) geralmente infértil: soja híbrida; a mula e o burro são exemplos de animais híbridos.
- *Linguística*. Diz-se do vocábulo que se forma a partir da junção de palavras pertencentes a outra(s) língua(s).
- *Fisioquímica*. Ação de combinar orbitais atômicos (num mesmo átomo), gerando o mesmo número de orbitais híbridos.
- *Automobilismo*. Carro Híbrido (elétrico). Um automóvel que possui e pode funcionar com um motor de combustão (normalmente movido a gasolina) e/ou com um motor elétrico.
- Informática. Monitor Híbrido, geralmente se pode referir a um monitor de computador que também funciona como televisor ou tablete.

Fonte: http://www.dicio.com.br/hibrido/ (acessado em 16/08/2016).

Como podemos observas nas definições termos como cruzamento, combinação e polivalência, são utilizados para explicar o que é a hibridação. Para o game design podemos entender então, por hibridação, o cruzamento/combinação de elementos estruturais do jogo, ou seja, suas regras e mecânicas. A mistura dos elementos da primeira camada dos jogos podem criar experiências de jogo completamente novas, trazendo um grau de diferenciação ao jogo(artefato).

Podemos observar a combinação de elementos de dois ou mais jogos não só em sua parte mais estrutural, mas também no que diz respeito a cultura que é a sua camada mais exterior, logo a que mais pode sofrer influência dessas mixagens. Uso aqui o termo mixagem por ser um elemento já presente em outras manifestações culturais como a indústria fonográfica. Podemos encontrar definições para a palavra mixagem nas diversas áreas em que ela atua como:

- *Cinema:* junção e combinação de sinais sonoros recebidos de fontes distintas, como ocorre na gravação de uma banda sonora, a partir das gravações separadas do diálogo, dos ruídos e da música, dando ênfase a uma ou outra, dependendo da imagem correspondente no filme.
- *Industria fonográfica:* processo ou resultado de combinar vários canais de som, amplificados e/ou gravados separadamente. Processo ou resultado de combinar as saídas de vários microfones em uma gravação sonora original.
- *Música*: em música concreta e música eletrônica, superposição concomitante das monofonias e gravação do resultado.
- *Tv:* processo ou resultado de combinar dois ou mais sinais de imagem, para obter efeito de fusão, superposição, corte etc.

Na esfera dos jogos de tabuleiro podemos ver essas mixagens de uma forma mais superficial, modificando apenas a parte estética/cultural do jogo, onde os jogos são

apenas revestidos sobre uma determinada temática sem modificar em nada ou muito pouco em suas regras. Podemos citar os exemplos clássicos como Monopoly, Xadrez e War.

Figura 16 Monopoly Disney Pixar. Fonte: http://migre.me/uHrrY

Figura 17 Monopoly Game of Thrones. Fonte: http://migre.me/uHrFO

Figura 18 Xadrez The Simpsons. Fonte: http://migre.me/uHrKQ

Nos exemplos acima as mudanças há mixagem no que corresponde a parte estética que é acoplada à estrutura das regras existentes de um jogo padrão, não

alterando em nada o jogo original, criando um novo produto com uma margem de venda aumentada devido ao seu tema.

Porém em alguns casos como o War em sua versão Game of Thrones e Batalhas Mitológicas, algumas regras e interatividades são adicionadas ao jogo para que eles a interação lúdica seja mais imersiva, por exemplo, no War Batalhas Mitológicas os jogadores podem utilizar os poderes dos deuses para algum benefício, como Podeison, o deus grego dos mares da vantagens ao jogador que atacar por uma fronteira marítima. Na versão Game of Thrones ainda não lançada no Brasil, (por isso o nome Risk que é o mesmo jogo, porém ficou conhecido nacionalmente por War nome escolhido pela Grow em seu lançamento 1971) os jogadores podem enfrentar-se entre si reconstruindo a Guerra dos Cinco Reis, evento da história, ou num mapa/tabuleiro extra lutando contra os senhores de escravos de Essos. O jogo ainda permite utilizar catas de persagens da trama realizando ações especiais durante o jogo, trazendo mais ponte de estratégia e intrigas que é marca da universo ficcional de Game of Trones.

Figura 19 War Batalhas Mitológicas. Fonte: http://migre.me/uHtcL

Figura 20 Risk Game of Thrones. Fonte: http://migre.me/uHt92

Como observado, a inserção elementos temáticos aos jogos servem de gancho para criação de novas mecânicas em jogos base, porém há outras formas de hibridação em game design. É possível criar um jogo a partir da união de jogos com mecânicas, regras e formatos diferentes, como é o exemplo de *Magic, the Gathering: The Planeswalker Arena,* que une o homônimo *Magic, The Gathering* um *card game* com o HeroQuest um popular jogo de miniaturas lançado nos anos 80, que simula batalhas entre seres mágicos bem semelhantes aos RPGs, com a figura de um mestre de jogo, cartas de item, fichas e movimentação dos personagens pelo tabuleiro.

Figura 21 Hero Quest. Fonte: http://migre.me/uHvTZ

Figura 22 Magic, The Gathering. Fonte: http://migre.me/uHvYa

Figura 23 Partida de Magic, The Gathering: Arena of Planeswalker. Fonte: http://migre.me/uHwab

Na fusão entre os jogos é aproveitado toda a ambientação e enredo presentes em Magic, por ele ser um jogo mais comercial e mais ativo no mercado que o *Hero Quest.* A mecânica ainda utiliza algumas partes do Magic, como, as cartas presentes no jogo original (pouquíssimo modificadas ao novo jogo), do jogador ter que administrar sua mão e do sistema de joga-las ser semelhante ao original (utilizando pontos de energia, chamados de mana). Algumas cartas foram adaptadas a essa nova plataforma de *wargame* vinda do *Hero Quest*, que permitem que os personagens/criaturas do Magic que outrora eram cartas estáticas na mesa se movimentem pelo tabuleiro, atacando e defendendo utilizando dados, habilidades especiais com a nomenclaturas iguais ao jogo Magic. *Magic: The Gathering: Arena of Planeswalker* é um ótimo exemplo de como um game designer pode unir dois jogos distintos para fazer um jogo completamente imersivo e rico em todas as suas camadas, capaz de obter uma interação lúdica significativa.

Figura 24 Magic, The Gathering: Arena of Planeswalker e sua expansão

O processo criativo se dá de diversas formas, e tem na hibridação, ou seja, na combinação de elementos apenas uma de suas formas de operar durante a construção de novos artefatos, ideias e projetos de maneira geral. No documentário Everything is a Remix, produzido pelo americano Kirby Ferguson em 2010 que em quatro partes trata sobre cópia e *remix* nas mídias sonoras e visuais, sobre a indústria construída em cima disso, de direitos autorais e sobre o processo criativo, que é o que iremos analisar para este trabalho.

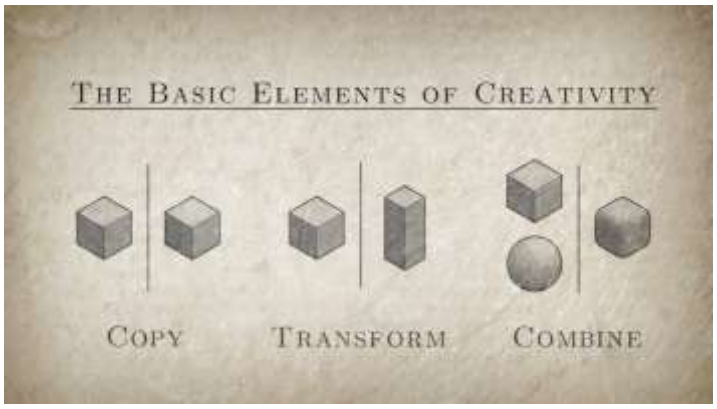

Figura 25 Os elementos básicos da criatividade, segundo o documentário Everything is a Remix

Na terceira parte do documentário intitulada *The Elements of Creativity* nos mostra que a criatividade não é uma mágica e da capacidade dos gênios, mas ela consiste em aplicar as ferramentas pensamento aos materiais existentes, onde através da cópia e do domínio sobre determinada linguagem e a partir delas que surgem os resultados. É citado também como as transformações de coisas já existentes e a combinação delas pode resultar em um artefatos “novos e originais” à primeira vista, mas que eles são resultados de anos de avanços e pesquisas, como por exemplo o conceito dos *Personal Computers,* que copiou tecnologias de outras empresas, transformou-as para que se adequassem ao uso caseiro e combinando assim tecnologia e usabilidade para que tornasse o produto comercialmente viável.

Em game design esses elementos operam com a mesma eficácia, sendo da capacidade do game designer lidar com o vasto número de possibilidades tanto no que tange as regras e mecânicas do jogo, até o número ainda maior de possibilidades no campo da cultura e dos aspectos estéticos dele. O manuseio dessas capacidades e o funcionamento fluente delas entre cada camada é o que torna tanto o jogo quanto a experiência lúdica enriquecedora.

5. TRABALHOS RELACIONADOS

5.1. Simulacro: O jogo

O projeto “Simulacro: O jogo” é um jogo de tabuleiro do gênero estratégia e fantasia desenvolvido por Renato Araújo no início de 2009. O jogo se relaciona ao presente projeto por também se aprofundar na pesquisa quanto a história dos jogos e principalmente por mesclar elementos de jogos clássicos, no caso do Simulacro o xadrez, com jogos mais modernos como o RPG. Construindo o jogo baseado em artefatos preexistentes, porém inserindo novas regras, mecânicas além do projeto gráfico e sua produção.

Figura 26 Marca do jogo Simulacro

Figura 17 Embalagem, tabuleiro e demais componentes do Simulacro

Tendo no xadrez suas principais inspirações quanto suas mecânicas e regras Renato Araújo no site simulacroboardgame.wordpress.com, assim descreve as bases em que estão construídas o jogo: “A Primeira versão do jogo se baseia no mesmo conceito do xadrez (com temática medieval), cada jogador possui um exército com a mesma quantidade de peças, onde tais peças possuem importâncias diferentes no jogo, assim como seu modo de movimentação no tabuleiro (exemplo: o cavalo e o peão, do xadrez). Além disso, as peças mais importantes, possuem habilidades especiais, que são utilizadas para conseguir vantagens durantes as batalhas.

Figura 27 Cards, suas respectivas peças e as fichas de pontos de habilidade

Os *Cards* informando a movimentação e a habilidade especial da peça é um dos elementos que remetem aos RPGs, onde para usá-los é necessário gastar um ponto de habilidade, ao que se assemelha a mana, poder mágico ou energia dos jogos de interpretação. O tabuleiro com as casas hexagonais também é um diferencial no sistema de captura das peças adversárias em relação ao xadrez.

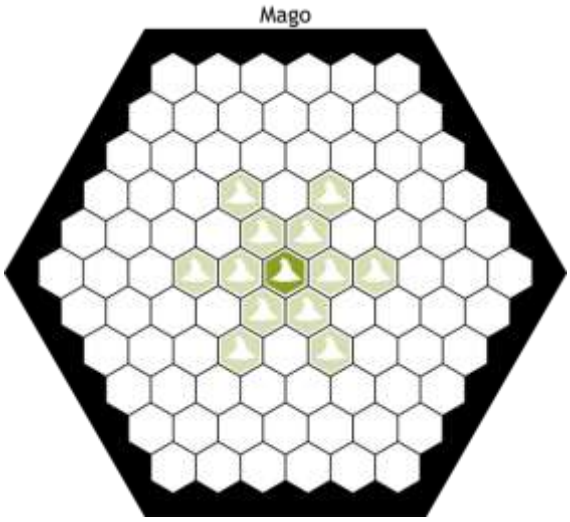

Figura 28 Movimentação da peça Mago

5.2. Corsários

O jogo Corsários foi desenvolvido por Eduardo Silva como projeto de conclusão de curso, semelhante ao presente trabalho. No Corsários os jogadores controlam navios, tripulações e seus recursos, combatendo contra os outros jogadores em busca de riqueza e glória. Como o próprio nome do jogo deixa claro o jogo tem como tema a Era de Ouro da pirataria e os jogadores para saírem vitoriosos devem realizar, ataques e pilhagens aos navios inimigos.

Figura 29 Marca do jogo Corsários

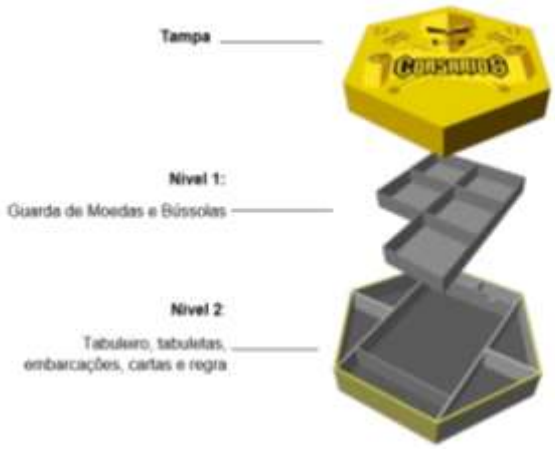

Figura 30 Embalagem do jogo Corsários e suas divisões internas para os componentes

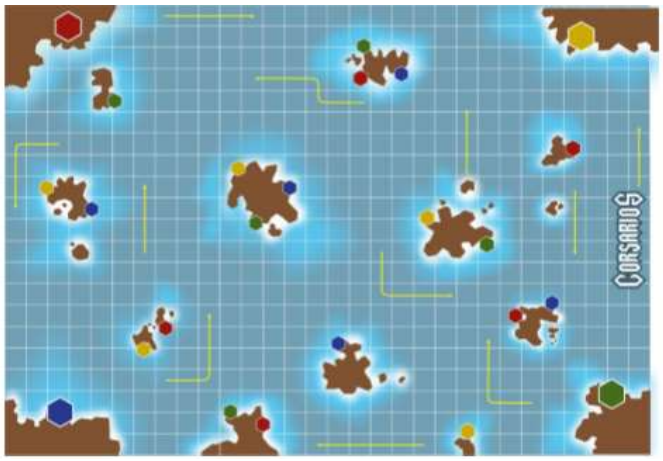

Figura 31 Tabuleiro do jogo Corsários

Sendo um jogo de estratégia, combate e gerenciamento de recursos o designer optou por representar todos esses elementos do jogo com cartas para melhor organização e produção do protótipo.

Figura 32 Cartas de recursos, dívidas e lucro

6. MEMORIAL DESCRITIVO

6.1. Problema

Projetar um jogo de tabuleiro misturando os conceitos do jogo clássico ludo e RPG com elementos de jogos de tabuleiro modernos, visando a construção de um protótipo, passando por todas as etapas do game design, concepção, definição das mecânicas e regras, testes com jogadores, projeto gráfico e produção de um protótipo, com a qualidade mais fiel possível ao nível de mercado.

6.2. Objetivos

6.2.1. Geral

Criar um protótipo de um jogo de tabuleiro baseado em ludo e elementos de RPG (temática medieval). Entender quais conhecimentos são necessários para construção de um jogo de tabuleiro a nível mercadológico. Entendendo suas fases de criação (temática/história), implementação de mecânicas, testes de usabilidade/jogabilidade, processo iterativo (refinamento do projeto), prototipação e pré-lançamento.

6.2.2. Específicos

a) entendimento do contexto

Realizar uma pesquisa histórica sobre a função social dos jogos de tabuleiro; assim como a situação do mercado de jogos de tabuleiro no Brasil e no mundo; as inovações em relação aos jogos clássicos; e o público a que se destina, entrevistando os indivíduos para coletar os dados necessários para o alicerce desse projeto.

b) geração de alternativas

Reunido os dados coletados na primeira etapa, gerar ideias que acordem com as informações levantadas, para que elas atendam às necessidades do projeto, gerando um número quantitativo de ideias para serem posteriormente analisadas e selecionadas para a composição do jogo.

c) seleção de alternativas

Avaliar o quanto as ideias geradas na fase anterior se adequam melhor com o público e contexto mercadológico encontrado na primeira fase. Escolhendo as opções mais solidas para o projeto. Construir protótipos das alternativas selecionadas para valida-las junto ao público, através de testes de jogabilidade e usabilidade, refinando assim o projeto para que dê início a sua fase final.

d) concretização

Após realizado os testes necessários às dinâmicas e mecânicas do jogo, dá início a fase de produção do projeto gráfico, tornar o jogo palpável de fato criando sua marca, personagens, cenários, tabuleiro e todo material gráfico necessário para a produção e veiculação do protótipo.

6.3. Contexto

Para melhor compreender o contexto em que este jogo está se inserindo, se fez necessário estudar melhor o campo e os indivíduos que dele se utilizarão. Essa pesquisa será feita através da análise do atual mercado de jogos de tabuleiros, questionários e análise do perfil desses indivíduos.

O contexto é um dos esquemas contidos na metodologia deste trabalho pois a partir dele entendemos variáveis culturais e comportamentais dos jogadores e do

ambiente em que ele está inserido, como veremos mais adiante na parte de metodologia.

6.4. Campo

Os jogos de tabuleiro tiveram sua efervescência no Brasil nas décadas de 70 e 80, com os clássicos War, Banco Imobiliário, Detetive e Jogo da Vida. A partir do final dos anos 80 e início dos anos 90 os jogos de tabuleiro foram perdendo espaço para os videogames. Como conta o jornalista Leonardo Vasconcelos, do Jornal do Comércio-PE, me matéria publicada em 18/10/2015:

> "Nas décadas de 70 e 80, quando os jogos de tabuleiro como War, Banco Imobiliário, Detetive e Jogo da Vida viraram febre no Brasil, nem se sonhava com a internet, muito menos com a possibilidade de se divertir em tempo real (?) com uma pessoa que estivesse a milhares de quilômetros de distância. Naquela época, o único toque utilizado com as mãos não era para dar comandos na tela, mas para mover os pinos ou jogar os dados. Que saudade!
>
> E foi justamente essa nostalgia que fez com que grupos de pessoas voltassem a se reunir para disputar as mesmas partidas de antes. Esperto, o mercado aproveitou a onda de recordações para lançar novas versões dos jogos clássicos (algumas até para o meio digital). Hoje, os jogos de tabuleiro já representam 8% das vendas de brinquedos no Brasil e Pernambuco é o sexto Estado que mais consome o produto no Brasil, correspondendo a 4,9% do País, segundo a Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos (ABRINQ em matéria do jconline.ne10.uol.com.br. Acesso em 30/11/2015). "

6.5. Indivíduos

Para identificar melhor o perfil do público alvo deste projeto, foi realizada uma pesquisa de campo, com cerca de 100 pessoas, utilizando perguntas para diretas identificando, faixa etária, frequência com que elas jogam, em relação a mecânicas, temas dos jogos e a complexidade atribuída aos jogos existentes para servir como referencial à construção das mecânicas, elementos e regras do produto a ser desenvolvido.

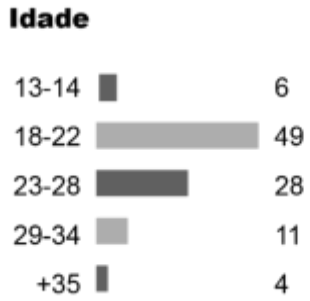

Figura 33 Respostas à pesquisa de campo: Idade

A primeira pergunta foi quanto a faixa etária do entrevistado, onde a maioria dos entrevistados possui entre 18 e 28 anos.

Figura 34 Respostas à pesquisa de campo: Costume de jogar jogos de tabuleiro

Quanto ao comportamento do público em relação aos jogos de tabuleiro vimos que a maior parte dele cerca de 73% não possui o hábito de jogar jogos de tabuleiro, em quanto 23% joga com uma maior frequência.

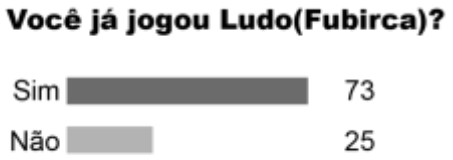

Figura 35 Respostas à pesquisa de campo: quem já jogou Ludo

Uma das perguntas de mais importância para o projeto foi saber qual a porcentagem dos entrevistados já haviam tido a experiência de jogar o jogo clássico ludo, já que ele serve de base para o jogo à ser desenvolvido por este projeto. A pesquisa mostrou que 75% das pessoas já jogaram o Ludo pelo menos uma vez em dado momento da sua vida. Atestando a afirmativa dita no primeiro capítulo desde trabalho que o Ludo é um dos jogos mais tradicionais que existe, e é jogado por crianças e adultos.

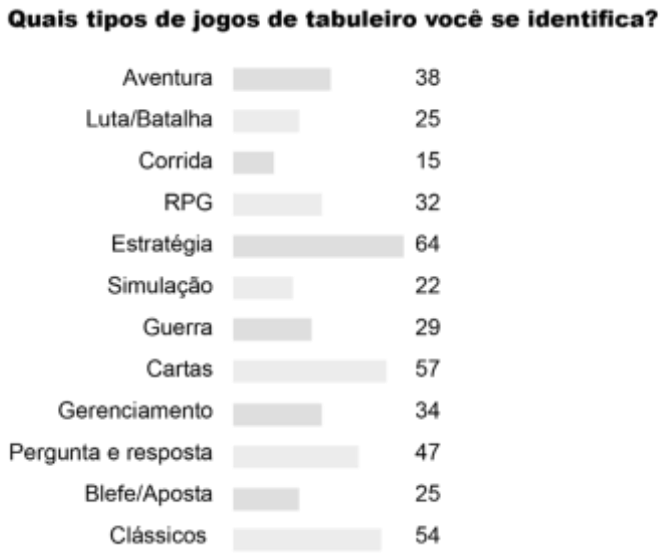

Figura 36 Respostas à pesquisa de campo: categorias e estilos de jogos mais populares

A pergunta de número quatro, era pra levantar dados sobre quais os tipos de jogos, quanto as suas mecânicas/regras assim como suas dinâmicas/jogabilidade. É uma pergunta em que os entrevistados poderiam marcar várias opções. E os mais votados foram os jogos de estratégia, cartas, os jogos clássicos como, xadrez, damas e o próprio ludo.

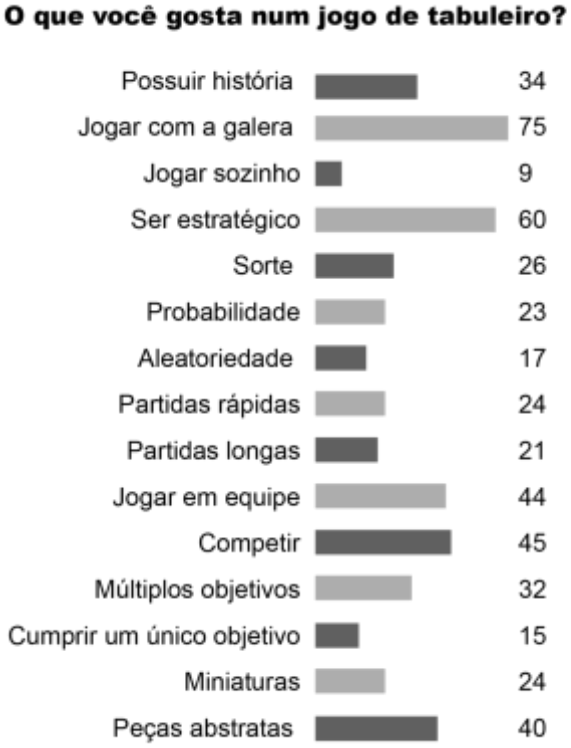

Figura 37 Respostas à pesquisa de campo: mecânicas e interações mais populares

A quinta pergunta do questionário também foi uma pergunta de múltiplas escolhas, e possui vínculo com as três bases da metodologia de design de jogos utilizada no projeto, à RPC (*rules, play, culture)*, a pergunta refere-se aos gostos dos usuários questões de cultura como se ele prefere um jogo de competição ou

cooperação, se prefere jogar sozinho ou com um grupo, à questões de regras como envolvimento de sorte e estratégias, a elementos estéticos como o uso de miniaturas ou peças abstratas. A maior parte dos entrevistados gostam de jogar com um grupo de jogadores, daí o forte apelo social dado aos jogos de tabuleiro, preferem jogos de estratégia, jogar em equipe e de competir.

Figura 38 Respostas à pesquisa de campo quanto as temáticas dos jogos

Nessa parte queríamos saber em relação a parte cultural/estética preferida entre o público, para definirmos os temas que poderiam ser abordados na geração de alternativas correlacionadas aos temas mais votados, assim como na fase da criação do projeto gráfico já que o tema abriria caminhos estéticos diferentes para o jogo. As temáticas preferidas pelos entrevistados foram uma realidade alternativa, mitologia, de ficção e de fantasia medieval.

As últimas questões da entrevista serviram para orientar o projeto acerca do grau de dificuldade dos usuários com os estilos de jogos que terão alguma característica sua inserida na mixagem do jogo, os mais votados como os tipos de jogos com que as pessoas mais se identificam, os jogos de cartas, clássicos e colecionáveis, os jogos de estratégia, como o RPG e os clássicos.

Figura 39 Respostas à pesquisa de campo: quanto ao nível de dificuldade de alguns jogos chave para o projeto

A pesquisa nos revela que os jogadores acham os jogos citados de entendimento e jogabilidade moderados em sua maior parte, exceto o Xadrez, os TCGs e RPGs segundo a pesquisa são colocados como de moderado para difícil, e o Ludo de

Moderado pra fácil, já que possui um conjunto de regras e ações bem mais simples que o restante dos jogos da lista.

6.6. Métodos

6.6.1. O jogo em camadas

A metodologia utilizada para o desenvolvimento do jogo é a RPC (*rules, play, culture)*. O RPC procura entender o comportamento e as manifestações que os jogos produzem como cultura, ela trabalha o jogo como esquemas e em camadas, dividindo-os em: regras e mecanismos de jogo, relações estéticas entre o conteúdo e os componentes que formam o jogo e experiência lúdica, que é como jogador e jogo interagem e o grau de satisfação obtido pelo jogador no contato com o jogo, o *meaningful play,* ou experiência lúdica satisfatória.

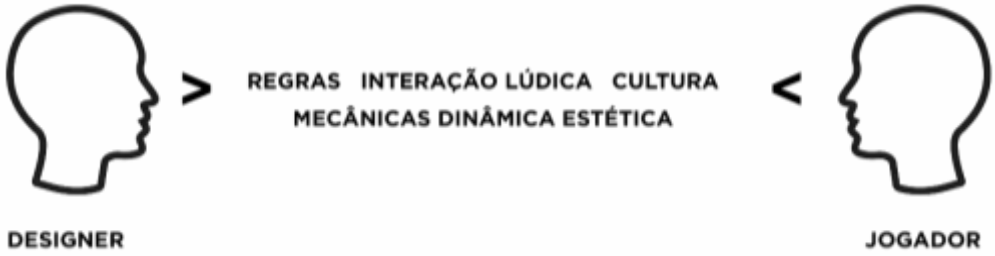

Figura 40 Relação dos pontos de vista em relação ao jogo entre designer e jogador

Sendo uma metodologia dividia em três etapas, referentes as camadas/esquemas que constituem os jogos, vamos nos aprofundar sobre cada uma delas afim de compreender melhor suas características e funções para o jogo como um todo.

6.6.1.1.Regras: esquemas formais

O primeiro dos esquemas são as regras, que são classificados por Sallen e Zimmerman 2003, p.119 como esquemas formais e que dão sustentação ao jogo. “Jogos têm regras. Talvez esta seja a característica mais importante dos jogos, a que os distingue dos outros meios de comunicação, arte e entretenimento.” Seguindo a conceituação dos autores, as Regras oferecem pelo menos dois sentidos “formais” aos jogos.

“Primeiro, o termo formal é o usado no sentido de “forma”: as regras constituem a forma ou organização interna dos jogos. Em outras palavras, as regras são as estruturas internas essenciais que constituem os objetos do mundo real conhecidos como jogos... No segundo sentido no qual a palavra formal é usada tem relação com o conceito de “formalização”, a ideia de que há algo metódico e preciso sobre ver os jogos. ” (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 119).

As regras portanto, são os esquemas mais analíticos e matemáticos na estrutura dos jogos, pois os outros dois *Play* (Interação lúdica) e Cultura são mais interpretativos e menos quantificáveis “os esquemas das Regras são ferramentas analíticas que dissecam os jogos matematicamente. ”

Nesta etapa do projeto é desenvolvida a temática abordada pelo jogo, as regras, as condições de vitória, os componentes (peças, tabuleiro, cartas, miniaturas, dados e etc.), *set up* (preparação e disposição dos componentes para início do jogo), quantidade de jogadores possíveis e mecânicas.

6.6.1.2. *Play* (Interação Lúdica): esquemas experimentais

Os esquemas contidos nessa camada dos jogos são completamente diferentes daqueles que vimos na camada de Regras. Eles estão ligados na Interação Lúdica, ou seja, as experiências que o jogo proporciona aos jogadores.

"...ao enquadrar os jogos como Interação Lúdica, devemos considerar não apenas as regras, mas também o sistema de regras como um contexto projetado para proporcionar uma experiência particular de interação lúdica para os participantes do jogo. Essa experiência pode ser uma social, uma experiência narrativa ou uma experiência de prazer. " (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 120).

A interação lúdica, portanto, é parte dos jogos onde são explícitas as relações dos jogadores em forma de experiências, sejam elas como observação, um estado mental, uma emoção ou um estado corporal, algo que foi vivido por aquele indivíduo enquanto imerso no círculo mágico.

Essas experiências durante o projeto são obtidas através de testes que indicarão o grau de imersão da narrativa do jogo, ou seja, sua temática e mecânica, e também o grau de satisfação dos jogadores em relação ao jogo. Os jogadores fornecerão nesta etapa dados importantes para a melhoria do projeto afim de se obter a Interação Lúdica Satisfatória.

6.6.1.3. Cultura: Esquemas contextuais

A última camada dos jogos, a Cultura, é a maior de todas as partes que compõe os jogos, ela ultrapassa a barreira do círculo mágico e interage diretamente com o contexto maior externo ao campo de jogo.

"Os esquemas apresentados sob Cultura são esquemas contextuais. Eles focam nas dimensões culturais dos jogos, design de jogos e interação lúdica. Ao considerar os jogos por um ponto de vista cultural, nosso objetivo é entender como o design de um jogo, da Interação Lúdica Significativa, engaja os sistemas compartilhados de valor e significado. " (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 120).

Ainda sobre a importância dos esquemas contextuais presentes nessa camada Salen e Zimmerman 2003, p.120 afirmam "O papel do contexto é fundamental para o estudo dos jogos porque um contexto é o ambiente do sistema de jogo. É o espaço que circunda e existe fora do sistema. "

7. PROJETANDO O JOGO

Para a construção desse projeto de game design, foi definido que o jogo produzido resultaria de uma mistura entre jogos clássicos e jogos modernos, fazendo *mash ups* entre os elementos estruturais dos jogos, suas mecânicas, dinâmicas e estética.

O jogo será produzido em todas as suas etapas, focando desde suas mecânicas até o processo de produção de um protótipo jogável, passando por fases de testes com jogadores reais, para que o modelo produzido possua a menor quantidade de falhas possíveis, garantindo uma experiência lúdica significativa aos jogadores.

7.1. Pesquisa sobre os jogos de tabuleiros

Como primeiro passo para o entendimento do projeto, foram realizadas pesquisas sobre os jogos clássicos e modernos afim de entender a fundo os jogos e todos seus entornos.

O que? Quando? Por que? Onde? Quem? Como? E quanto? Coletando esses dados sobre os jogos afim de estabelecer paralelos entre o elementos a serem mixados, e ter referencias concretas para a projeção de um jogo.

7.2. Jogos clássicos x jogos modernos

7.2.2. Jogo Clássico - Ludo

O Ludo é uma versão com as regras simplificadas do jogo *pachisi*, onde cada jogador escolhe uma cor entra as 4 disponíveis e tem que dar uma volta completa no tabuleiro com todos os 4 peões, assim vencendo o jogo.

Figura 41 Ludo em sua versão de mercado

O jogo no formato mais parecido com o Ludo com o formato e as regras que conhecemos hoje teve suas primeiras aparições por volta de 1850.

No seu formato mais primitivo/original possuía uma enorme quantidade de praticantes na Índia, na época, uma colônia Britânica despertando assim o interesse dos colonizadores que logo levaram o jogo para o ocidente e começaram a produzi-lo e modifica-lo por volta de 1850.

Os primeiros tabuleiros do *pachisi* embarcaram na Inglaterra na metade do século XIX, e começou a sofrer mudanças na sua estrutura devido a sua complexidade, pois se queria um jogo para crianças. Duas décadas depois o jogo já era produzido nos

Estados Unidos no formato em que conhecemos, utilizando as cores verde, amarela, verde e azul, assim como o dado de seis faces para determinar a quantidade de casas percorridas pelo peão.

Patenteado pela Hudson River Valley no ano de 1867, o jogo logo se expandiu no território Americano, chegando mais tarde a outros países do continente, no Brasil a empresa que por muitos anos produziu o jogo foi a Estrela.

Figura 42 Ludo da década de setenta, quando pertencia a fabricante Estrela

Produzido com materiais simples o Ludo assim como os outros jogos clássicos encantam pela simplicidade em seu visual, assim como os elementos mais abstratos em seus jogos em disparidade aos jogos modernos que sempre apelam pela caracterização e o tema nos jogos. Os jogos clássicos são ricos por proporcionar uma experiência lúdica satisfatória com regras simples e objetivas.

Por possuir elementos simples e poucos componentes os jogos clássicos muitas vezes eram produzidos artesanalmente com materiais reaproveitados e o tabuleiro desenhado pelos próprios jogadores em pedaços de madeira, panos ou papelões. Industrialmente há várias versões do jogo em componentes de diferentes formatos, variando muito seu custo e preço dentro do mercado.

Estrutura do Ludo

Segundo os autores Salen e Zimmerman os jogos possuem uma estrutura em três níveis, o primeiro, e que dá sustentação à todas as outras camadas são suas **regras**. As regras de um jogo são sistemas, as estruturas formais de um jogo, todos jogos possuem regras, e estas são uma qualidade essencial do jogo (Salen & Zimmerman, Rules of Play2). As regras não são a experiência do jogar, podemos mudar a experiência de um jogo, como mudar as cores dos peões, ou alterar o número e o desenho da trilha no ludo, sem alterar suas regras estruturais.

As regras estruturais do Ludo são:

- Pode ser jogado entre 2 e 4 jogadores
- Cada jogador escolhe uma cor e controla os peões da cor escolhida
- Vence o jogador que colocar os 4 peões na zona central, após dar uma volta inteira na trilha do tabuleiro.
- Para movimentar os peões o jogador rolará um dado e o resultado obtido indicará a quantidade de casas que o peão andará

- Para colocar um peão na casa onde inicia a trilha o jogador terá que obter um resultado igual a 6 na rolagem de dados.
- Se um peão de um jogador cair na mesma casa de um jogador oponente, o peão daquele oponente é colocado fora do jogo de volta no campo inicial
- Se um peão de um jogador cair na mesma casa que outro dele, se forma um castelo, os peões adversários não poderão nem tirar de jogo nem ultrapassar a casa onde foi formado o castelo (essa não é uma regra universal do Ludo e pode ser inclusa nas regras não formais, discutida entre os jogadores antes de uma partida)

Como vimos algumas regras podem ser alteradas pelos jogadores, elas fazem parte da segunda camada dos jogos a **interação lúdica,** ou o **jogar**, para isso os jogadores absorvem além das regras formais do jogo, regras de etiqueta para com os outros jogadores dentro do círculo mágico, (como não rolar o dado de modo que derrube as peças), e regras abstratas como a sequência da ordem de jogada durante o jogo, horário/anti-horário.

7.2.2. RPGs

O RPG (*Role-Play Game*) são jogos onde os jogadores interpretam livremente seus personagens, daí o nome Role-Play Game, numa tradução livre, jogo de interpretar papéis, ou jogo de representação.

Sua aparição se deu em meados da década de 1970, quando os americanos Gary Gygax e Dave Arnerson criaram a primeira versão do *Dungeons and Dragons* a partir dos wargames. Os War Games, também conhecido como jogos de miniaturas são jogos onde utilizam-se miniaturas para representar tropas, soldados e objetos relacionados a batalhas, distribuídos num tabuleiro simulando batalhas. A grande mudança dos RPGs em relação aos *war games* é a possibilidade dos jogadores poderiam representar de fato os personagens que controlavam. Podendo o jogador representar livremente seu personagem, agindo livremente dentro da temática do jogo, que normalmente é fantasia medieval, mundo das trevas, ficção científica entre outros temas de fantasia.

Numa partida de RPG normalmente é necessário vários componentes para poder criar uma estória que envolva vários jogadores/personagens. São necessário livros de regras, fichas, dados, lápis, borracha, miniaturas, tabuleiros e etc. Como o RPG foi um gênero que se espalhou bastante, em vários gêneros e temáticas diferentes cada jogo possui regras, componentes e estilos de jogo diferentes, gerando assim uma enorme variável de possibilidades de jogo. Portanto ao analisarmos sua estrutura em regras, interação lúdica e cultura, analisaremos em linhas gerais pois não é o intuito deste trabalho se debruçar sobre a grande quantidade de títulos de RPG disponíveis

7.3. Definindo elementos do jogo

7.3.1. Conceito/Temática

É um jogo de tabuleiro semelhante ao ludo, suas bases e sistemas primários são os mesmos. O tabuleiro, os turnos e a rolagem de dados são os componentes de sua mecânica que indicam essa semelhança. O jogo se passa em uma terra mágica que remonta um período atemporal, com várias tribos disputando a soberania. A terra de Tribo: Confronto de Clãs é habitada por criaturas fantásticas divididas em várias nações, cada nação vive pacificamente cada uma em sua sociedade. Nesse mundo de fantasia, ocorre anualmente uma competição de busca e conquista entre as nações, essa competição é chama de **Confronto de Clãs***,* nessa grande aventura cada nação

escolhe 4 dos seus melhores aventureiros para enfrentar os oponentes e derrotá-los nessa corrida cheia de ação, perigo e aventura.

7.3.2. Mecânicas/Regras

A primeira camada dos jogos consiste nas regras do jogo aliadas as diversas mecânicas dentro desse contexto fazendo o jogo operar como um sistema. Nos sites especializados em jogos de tabuleiro como o Board Game Geek e Ludopedia, maiores portais especializados internacional e nacionalmente respectivamente, dispõe de uma lista com essas mecânicas, sendo a do portal brasileiro a mesma lista do Board Game Geek traduzida para nosso idioma.

As mecânicas presentes no jogo aqui desenvolvido são provenientes do ludo, mais mecânicas existente nos jogos visto durante a pesquisa, como os RPGs e outros jogos de fantasia. Logo temos um jogo com as seguintes mecânicas:

Rolar e mover

A mecânica de Rolar e Mover consiste em rolar os dados e mover as peças de acordo com o valor obtido. O sistema é associado com a sorte, mas não necessariamente quer dizer isso, já que pode haver certa tática envolvida.

Rolamento de dados

A mecânica de Rolagem de Dados consiste em rolar os dados e na maioria das vezes dependem de sorte para levar vantagem na partidas.

Jogadores com diferentes habilidades

A mecânica de Jogadores com Diferentes Habilidades consiste em jogos onde os jogadores recebem habilidades diferentes / ou diferentes caminhos para a vitória.

Sistema de Pontos de Ação

A mecânica de Sistema de Pontos de Ação consiste em jogos onde cada jogador tem um certo número de pontos de ação por rodada. Esses pontos podem ser gastos em ações disponíveis, até que o jogador não tenha o suficiente restante para usar mais ações.

Toma essa

A mecânica Toma Essa consiste em jogos onde o jogador ataca diretamente outros jogadores, fazendo-o perder níveis, pontos de vida ou algo valioso, impedindo seu progresso no jogo. Jogos com essa mecânica geralmente possuem um alto grau de interação entre os jogadores.

7.3.2.1. Tabuleiro

O tabuleiro possui a mesma estrutura do Ludo comum, com 48 casas no total do percurso, mais as casas da “zona de chegada”. Porém o tabuleiro carrega a estética e as características ímpares de Tribo: Confronto de Clãs. Cada jogador ficará em um dos lados do tabuleiro, no seu lado esquerdo ficará os personagens que estão no “Quartel General”, ou QG. O QG é a parte que ficarão as peças que estão não estão em jogo, ou seja, não poderá usar nenhum tipo de ação, a não ser tentar entrar em jogo). O jogo é pronto para ter tabuleiros diferentes (expansões e coleções) como por exemplo áreas que ativam efeitos variados, número de casas diferentes e configurações personalizadas. Essas configurações e alterações podem ser criadas pelos próprios jogadores.

7.3.2.1.1. Áreas do Tabuleiro

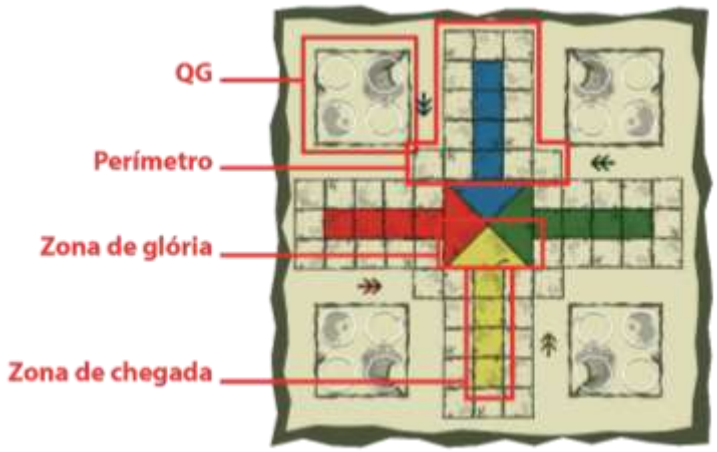

Figura 43 Tabuleiro e suas áreas especiais

Perímetro: o tabuleiro é dividido em quatro perímetros;

Zona de Chegada: são as últimas casas percorrida pelos personagens, na Zona de Chegada os personagens não podem sofrer danos ou poderes diretos (só por área, perímetro, global ou das cartas de glória), eles podem usar os seus poderes pois estarão em jogo, para entrar na Zona de Glória o personagem terá que tirar um resultado na movimentação que ele pare exatamente nela, ou que passe 3 ou mais casas após a entrada da Zona de Glória;

Zona de Glória: Nessa área do tabuleiro os personagens terão completado sua missão e resgatado sua carta de glória, lá eles não estarão mais em jogo por tanto não serão atingidos por quaisquer efeitos.

7.3.2.3. Número de jogadores

Assim como o Ludo comum ele pode ser jogado entre 2 à 4 jogadores, todos contra todos, ou numa regra especial entre os jogadores pode ser jogado entre duplas.

7.3.2.4. Componentes do jogo

Dados (D4, D6, D8 e D10)
1x Tabuleiro
16x Miniaturas ou stands, representando os personagens do jogo
16x Cartas de Personagem
Marcadores de Dano
Marcadores de Energia
Marcadores de Tempo
Marcadores de Feitiço e Encanto

7.3.2.5. Personagens

Assim como nos RPGs o jogo é repleto de personagens fantásticos. Nessa grande aventura cada nação envia seus melhores competidores para alcançarem a glória. Eles são os guerreiros, magos, feiticeiros e criaturas mais poderosas de todos o reinos. Cada um possui características únicas que irão ajudar a eles mesmo e seus companheiros a saírem vitoriosos. Essas características são seu **ataque**, que mostra a ofensividade de um personagem ao encontrar com um oponente no campo de batalha;

sua **velocidade**, a capacidade que eles terão de se mover dentro do jogo; sua **treinabilidade**, que é o grau que ele pode evoluir, aprendendo assim novas habilidades no decorrer do jogo; sua **vitalidade**, que é o indicador do quanto "casca-grossa" é o personagem, o quanto ele consegue levar de dano sem ser nocauteado; e sua **energia**, que é o poder mágico que eles podem concentrar para poder evoluir e usar suas habilidades especiais.

Figura 44 Carta de personagem

Cada personagem conta com uma carta indicando suas características como:

Nome: Alquimista;

Ilustração: Desenho do personagem;

Ataque: ao se movimentar e cair na mesma casa ou em uma casa próxima a um oponente seu personagem efetuará um ataque simples. O valor de ataque do personagem é a quantidade de casas que ele consegue atacar a partir da sua.

Velocidade: Indica qual o dado que o personagem utilizará para se mover. Ex: D6 (esse personagem usa um dado de seis lados para resultar quantas casas ele andará);

Treinabilidade: Indica o quanto de energia o personagem gasta para passar para o próximo nível: Ex: 3 (este personagem gasta 3 pontos de energia para subir de nível).

Vitalidade: Indica o quanto de dano é preciso para que o personagem seja nocauteado, ou seja, saia do jogo. Ex: 2 (esse personagem precisa sofrer dois de dano para ser nocauteado, a vitalidade não se recupera automaticamente.

Energia: Indica o valor inicial que o personagem entra pela primeira vez em jogo. Ex:4 (este personagem entra no tabuleiro de jogo com 4 pontos de energia iniciais para poder ser usado como ele quiser)

7.3.2.5. Visão geral

A visão geral é onde abordamos cada etapa do jogo e quais ações e regras estão presentes nas etapas do jogo.

7.3.2.6. Turnos

Cada jogador possui 3 ações por turno, ele pode utiliza-las como quiser e em qual ordem for conforme sua estratégia. As ações podem ser, utilizar um poder,

movimentar o personagem, colocar um personagem em jogo, subir de nível e/ou colocar uma energia extra em um personagem. As ações não podem ser repetidas num mesmo personagem. Ex. usar um poder ou se movimentar duas vezes no mesmo turno.

Inicio de turno

Ao iniciar o turno antes de tudo será desencadeado os efeitos de poderes, áreas encantadas, habilidades e etc. dos seus personagens.

Obs: (Ações rápidas podem ser utilizadas por qualquer oponente, e respondidas apenas com outras ações rápidas).

Turno Comum

É onde o jogador pode realizar suas 3 ações. As ações rápidas não contam como uma ação, elas podem ser realizadas mais de uma vez por um mesmo personagem e pelos outros jogadores

Obs: (Ações rápidas podem ser utilizadas por qualquer oponente, e respondidas apenas com outras ações rápidas).

7.3.2.7. Final de turno

O jogador ao realizar suas 3 ações dá por encerrado seu turno. Nesse momento os outros jogadores podem utilizar ações rápidas que não poderão ser respondidas pelo jogador do turno atual.

7.3.2.8. Dados de Movimentação

O jogo possui 2 dados que serão compartilhados com todos os jogadores. Esses dados são utilizados em diversos momentos do jogo como a movimentação, ativação de efeito e confrontos entre os jogadores. O primeiro dado possui o número de casas que o personagem irá andar o segundo é o bônus que a rolagem do dado realizara que podem ter os seguintes efeitos: O personagem anda uma casa a mais; O personagem ganha mais um de ataque; O personagem rola mais uma vez o dado de movimento; O personagem ganha um de energia; O jogador ganha uma ação extra; ou nada acontece.

7.3.2.9. Ataque

Ao se movimentar, obrigatoriamente o personagem efetuará um ataque simples ao oponente que ele encontrar. Esse ataque simples causa 1 de dano, a não ser que algum dos personagens envolvidos estejam sob algum efeito. Ataques simples só funcionam no seu turno e após a rolagem do dado de velocidade e não atingem personagens aliados. Se um personagem possui ataque 0 ele não efetua ataques simples. Se ele tiver ataque 1 ele só ataca os personagens que estão na usa casa, se for 2 nas casas adjacentes a sua, no caso seu ataque seja 3 ele ataca até duas casas adjacentes a sua e assim sucessivamente. Cada personagem só pode atacar um oponente por turno, casa haja mais de um oponente na que ele possa atacar ele deve escolher entre um deles.

7.3.2.9. Subindo de nível

Cada personagem só poderá subir um nível por turno. O jogador deverá gastar a quantidade energia descrito na carta do personagem e terá poderá usar aquele novo poder. Os personagens entram em jogo com o nível 0 (zero) e para subir de nível gastam uma ação.

7.3.2.10. Poderes

Cada personagem só poderá usar um poder por turno. Esse poder tem um nome e poderá ser de vários tipos diferentes.

- **Golpe:** Só podem ser usados durante o turno do jogador na vez.
- **Ação Rápida:** Podem ser utilizadas em qualquer turno ou em resposta a uma ação de um oponente, durante qualquer fase do turno corrente, exceto na etapa de desencadeamento dos efeitos em jogo.
- **Encanto:** Ativa Efeitos em uma ou mais áreas escolhidas. Em uma mesma área não podem estra ativos dois ou mais encantos diferentes, nem iguais, pois seus efeitos não acumulam.
- **Feitiço:** Ativa um efeito em um personagem, seja ele aliado ou oponente. Um personagem pode estar sob vários efeitos de feitiço ao mesmo tempo. E eles podem acumular.
- **Habilidade:** O personagem ao subir para determinado nível ganha uma habilidade, essa habilidade é passiva, ou seja, não necessita de ser ativada, sendo assim sem custos de energia.

Todos os personagens em uso ou não neste turno ficam com suas **Habilidades** e efeitos de **Feitiço** ou **Encanto** ativas nos turnos. Cada tipo de poder possui particularidades que delimitam os efeitos e pré-requisitos para eles funcionarem. São elas:

- **Custo:** Quanto de energia é gasto para utilizar o poder. Se o personagem não possui a quantidade de energia desnecessária para efetuar o poder ele não será executado.
- **Dano:** O quanto de vida que o poder irá retirar do oponente alvejado.
- Alcance: A partir da casa do personagem quantas casas esse poder pode atingir para frente ou para trás.
- **Tempo:** Quantas rodadas esse efeito, habilidade ou encanto irá permanecer em jogo.
- **Área:** Quantas casas, perímetro ou local no tabuleiro o efeito atingirá.

7.3.2.11. Dinâmica

A dinâmica é um fato importantíssimo no jogo, com a grande quantidade de personagens no tabuleiro durante uma partida, vários poderes e efeitos pode estar sendo utilizados de maneira simultânea. A dinâmica irá dizer qual é a ordem com que esses efeitos são combinados e/ou resolvidos.

Eles seguirão sempre a ordem do final para o início, ou seja, o último poder que foi utilizado acontecerá primeiro, afetando assim os demais, após estes são levados em conta as habilidades, seguido pelos encantos e feitiços e por último os atributos dos personagens.

Por exemplo:

“Um personagem do jogador 1 está prestes a ser atacado. Então ele usa uma ação rápida para sair do campo de ataque do seu oponente. Um outro oponente, jogador 2, em seguida usa outra ação rápida para paralisar o personagem que está sendo atacado. Um personagem do jogador atacante, jogador 3, possui uma habilidade que diz que toda vez que um oponente usar uma ação rápida em seu turno ele ganhará um ponto de energia”.

Portando a dinâmica se resolveria da seguinte maneira: a ação rápida do jogador 2 paralisaria o personagem do jogador 1, que não poderia se mover por conta do efeito

da ação rápida do jogador 2, portanto o personagem do jogador 1 sofreria o ataque, em seguida a habilidade do personagem do jogador 3 funcionaria e ele ganharia 2 pontos de energia.

7.3.2.12. Nocaute

Como visto anteriormente, quando um personagem tem sua vitalidade igual ou menor a zero ele será nocauteado. Esse nocaute poderá acontecer de diversas formas, por ataques simples, por danos de poderes em geral e por efeitos que retirem a vitalidade sem necessariamente causar dano. Quando um personagem é nocauteado ele voltará ao QG da sua equipe, perderá todos os níveis que tiver alcançado, mas continuará com a mesma quantidade de energia que estava quando foi nocauteado. O personagem que causou o nocaute ganhará um valor de energia equivalente ao nível do personagem derrotado. Todos os feitiços que o personagem nocauteado estava sob efeito serão destruídos.

7.3.2.13. Custos

Normalmente o custo das ações realizadas pelos personagens são gastos pontos de energia. Se um personagem não tem pontos de energia suficientes para usar um poder ele não poderá utiliza-lo. Há poderes que possuem custos extras como alguma condição especial de uso, ou ao invés de pontos de energia. Em alguns casos o custo pode ser um valor incógnito, esse valor não pode ser igual ou menor que zero, e não terá um limite máximo a menos que seja estabelecido na carta do personagem.

7.3.2.14. Status/Verbetes

Alguns poderes causam efeitos imediatos, temporários ou permanentes nos personagens. Cada efeito é descrito na carta do seu personagem e ocasionam essas reações ao personagem:

Paralisado – o personagem não poderá se mover nem atacar por um ou mais turnos.

Nocauteado – o personagem perde todos os seus níveis e volta ao QG de sua equipe.

Anexado - quando dois ou mais personagens estão envolvidos numa batalha corpo a corpo. Eles ocupam sempre a mesma casa e ataques e efeitos direcionado a um dos dois afetarão ambos.

Atordoado – um personagem atordoado em seu próximo movimento andará a metade arredondada pra baixo. Ao usar um poder ele rolará um dado se der par funciona se não o poder falha.

Aliado – um personagem da sua equipe, ou de um jogador aliado em caso de partidas em dupla.

Oponente – Qualquer outro personagem que não seja de sua equipe ou de um jogador aliado em caso de partidas em dupla.

Efeitos – qualquer circunstância do jogo causada por um personagem, poder, jogador ou carta de glória.

7.3.2.15. Condições de vitória

Ao completar o percurso o jogador recebe uma carta de glória, nela aparecerá estrelas, que são os pontos de vitória. Os pontos de vitória que define quem será o vencedor da partida, ganha o jogador que juntar primeiro 5 ou mais pontos de vitória ou completar o percurso com os quatro personagens do seu clã.

Figura 45 Cartas de glória

7.3.3. Dinâmica/Interação Lúdica

A segunda camada pertencente aos jogos como vimos é parte da Interação lúdica, o jogar. Ela é a parte onde a parte das regras são confrontadas pelos jogadores, onde as regras se tornam experiência, uma relação que se dá entre o jogo e jogadores e também como os jogadores interagem entre eles mesmo dentro do círculo mágico.

7.3.3.1. Preparação

Para iniciar qualquer jogo de tabuleiro os jogadores devem posicionar as peças nos seus devidos lugares para que a partida possa ser iniciada, essa parte é o primeiro contato dos jogadores com o jogo e é chamada de preparação, ou, setup do jogo.

O manual de regras se faz necessário nesse momento para saber como as peças, o tabuleiro e os demais componentes ficarão dispostos no início da partida. Nesse momento o manual do jogo ainda não estará completamente disponível pois o jogo estará em fase de teste, e suas regras ainda podem ser alterada nessa etapa, ou posteriormente. Uma versão beta do manual estará disponível com as configurações da preparação e as demais regras do jogo.

Para iniciar uma partida do Tribo: Confronto de Clãs os jogadores devem seguir as seguintes instruções:

1° Posicionar o tabuleiro

2° Selecionar o time com que eles irão jogar

3° Posicionar todos personagens em seus respectivos QG (área do tabuleiro)

4° Organizar as fichas dos personagens e colocar sobre elas os marcadores de vitalidade e energia de acordo com cada personagem.

5° Cada jogador rolará um dado para saber quem começa, o maior resultado inicia o jogo, seguindo o sentido horário.

6° O jogador vencedor joga o turno de abertura e daí em diante jogadores seguem a sequência de turnos individuais.

7.3.3.2. Testes

Antes de submeter o jogo à testes com usuários o jogo já havia passado por uma série de provas com a equipe interna, no caso eu, o desenvolvedor. Pequenas mudanças foram feitas como nas condições de vitória, onde foi implementado o sistema

de cartas de glória para a aceleração da partida, pois nos primeiros testes mostrou-se muito demorado e quase impossível chegar com os quatro personagens na Zona de Glória (local esse renomeado para o jogo, pois no Ludo não há nomenclaturas para as seções do tabuleiro). Foram resolvidos também algumas falhas do sistema quanto aos poderes de alguns personagens não funcionarem e etc.

Os primeiros testes serviram para apresentar ao grupo de testadores um material com menos falhas e mais encaixado com as propostas do projeto, seria chamado o momento 1 da fase de testes segundo MARCELO, 2009 p.43 onde o desenvolvedor lapida melhor o jogo antes de colocá-lo em prova diante dos testadores. O protótipo com o qual os jogadores testaram o jogo já haviam itens da identidade visual do jogo feitos como as cartas, tabuleiro, fichas, ícones e marcadores (vitalidade, energia e tempo). Esses itens da identidade visual embora não sendo a arte final auxiliaram os jogadores a ter uma imersão maior do jogo e assim passar uma *feedback* melhor para os aprimoramentos.

Figura 46 Protótipo testado pelos jogadores.

Os testes foram feitos com jogadores com pouca experiência em jogos de estratégia e fantasia medieval, sendo eles um perfil bom para realização desta etapa do projeto, uma vez que a inexperiência serve para analisar pontos como a clareza e o grau de imersão do jogo em suas mecânicas e seu tema.

Figura 47 Partida teste com o protótipo final do jogo

7.3.3.3. Balanceamento

Após os testes com o grupo de jogadores algumas observações foram anotadas e foram modificadas para a produção do protótipo como:

1. Ao nocautear um oponente o jogador tem direito a comprar uma carta de glória. Essa mudança trouxe mais dinamismo à partida além de tornar o tempo do jogo mais rápido, deixando ele com um tempo de partida mais adequado. Após implementar essa modificação optamos por deixar o sistema de ganhos de cartas de glória apenas quando os personagens completassem o percurso.
2. Ganhar pontos de energia ao nocautear um oponente. Além do bônus da carta de glória o jogador ao derrotar um oponente ganha de energia o equivalente ao nível do personagem derrotado, gerando mais interação entre os jogadores.
3. Implementar a mecânica “pontos de ação por turno”. Ao invés de escolher apenas um personagem para usar durante seu turno, na versão final do jogo ele terá um número de 3 ações para utilizar durante seu turno, podendo mover e usar poderes dentro do limite de ações que ele possui.
4. Inserir legendas no tabuleiro. Colocar as legendas dos ícones dos poderes no tabuleiro para que seja uma forma mais fácil para o jogador novato saber o que cada uma significa sem precisar recorrer ao manual. Após implantar essa modificação optamos por utilizarmos cartas com algumas regras rápidas para auxiliar os jogadores.
5. Diminuição do número de casas do tabuleiro. No Ludo clássico o tabuleiro possui 52 casas durante seu percurso, no Tribo: Confronto de Clãs foi reduzido esse número para 36 casas pois a trilha se mostrou muito longa durante os testes, sendo poucos personagens terem conseguido completar o trecho sem ser abatido por seus oponentes.
6. Mudança nos dados. Inicialmente o jogo foi projetado para usar vários dados indo de um D2(dado com dois resultados possíveis) à um D10(dado com dez lados). Porém o fator sorte influenciava bastante dessa maneira diminuindo o fator estratégico que é mais importante para o jogo. Essa mudança alterou o modo como os personagens se moverão no jogo, agora eles rolam um dado com resultados de 0 à 4 e adicionam ao valor do atributo **Velocidade,** contido na carta do personagem.

Estas foram as mudanças mais significativas que o jogo sofreu em sua fase de preliminar de testes. Os próximos foram feitos com a versão do jogo já com a arte final e foram consertados problemas ortográficos e de informações nas cartas e problemas com os *stands.*

7.3.4. Estética/Cultura

7.3.4.1 Concept Art

O desenvolvimento dos personagens é parte importantíssima para o visual do jogo, pois ela é um dos seus principais atrativos e têm o um poder maior de familiarizar os jogadores através dos arquétipos presentes em cada time e consequentemente em cada personagem.

No jogo ludo temos 4 cores disponíveis para o jogo, e a escolha delas se dá apenas por uma questão de gosto pessoal de cada jogador. No nome do jogo cada cor representa uma tribo e seu time de competidores. Para cada cor foi escolhida características estéticas de tribos, regiões e mitologias existentes e/ou criadas para o próprio jogo. As primeiras mudanças feitas em relação ao Ludo foi alterar as cores para tons mais condizentes com o público a que se dirige o jogo, pois sendo o ludo um jogo mais infantil e familiar os tons utilizados são mais abertos e de fácil compreensão.

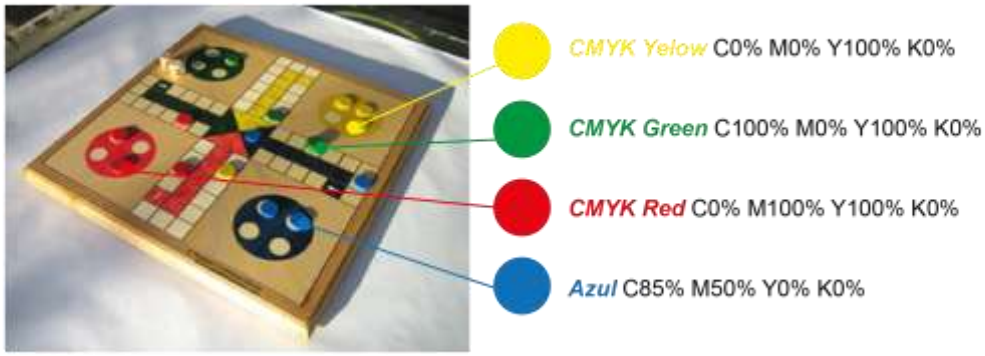

Figura 48 Cores do Ludo

A mudança dos tons se fez necessário para dar um ar de mais seriedade ao jogo, devido a faixa etária identificada na pesquisa de campo entre 16 e 26 anos em sua maior parte, a parte estratégica adicionada ao jogo e também por sua temática ficcional. O ajuste das cores foi realizado já pensando sobre quais características as tribos teriam e quais tonalidades representariam melhor os personagens daquele time.

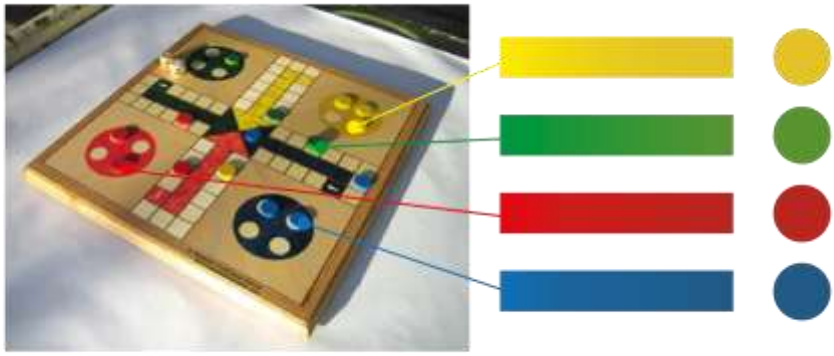

Figura 49 Antes e depois da mudança das cores do Ludo para o Projeto.

Tribos

As cores básicas do Ludo foram mantidas alterando-se apenas sua composição no que diz respeito às suas tonalidades, porém esse foi apenas um dos primeiros problemas a serem resolvidos. A ideia era transformar cada cor numa tribo e seu time de competidores para o jogo, foram selecionadas algumas tribos existentes e a elas mixadas alguns elementos de mitologias mais comuns aos jogos de tabuleiro, por exemplo a mitologia de Tolkien, dos clássicos Senhor dos Anéis e O Hobbit, que influenciou e influencia na cultura dos jogos até os dias atuais.

A escolha das tribos foi realizada com base em características geográficas distintas representando povos e culturas de diferentes biomas, fazendo um passeio que se inicia nas estepes africanas (tribo vermelha), passando pelas florestas tropicais (tribo verde), o sertão nordestino (tribo amarela) e litoral europeu (tribo azul). Tomamos cada parte dessas localizações para construir visualmente os conceitos de cada time como veremos adiante.

Figura 50 Padrão cromático da tribo vermelha

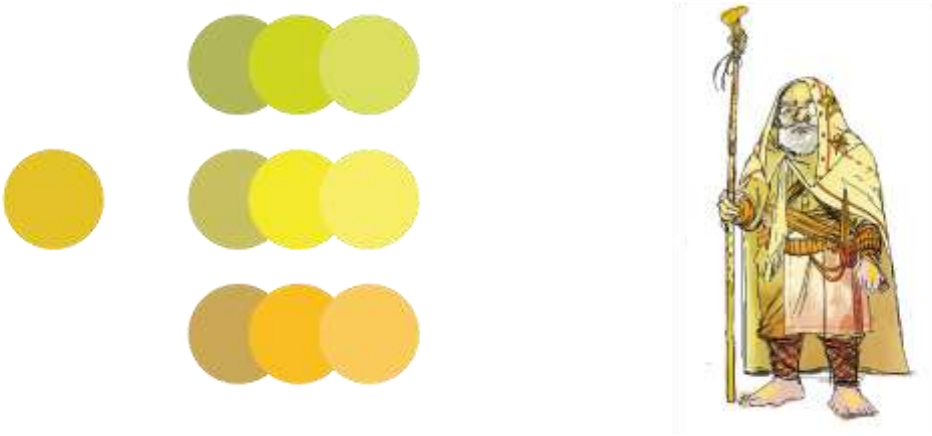

Figura 51 Padrão cromático da tribo amarela

Figura 52 Padrão cromático da tribo verde

Figura 53 Padrão cromático da tribo azul

Tribo Vermelha

A tribo vermelha é baseada nos povos das tribos do Vale do rio Omo, na África que oferecem vários características impares para construção dos arquétipos dessa tribo e de seus personagens. A tribo vermelha, assim como os nativos da região do Vale do Omo costumam pintar seus corpos para ritos e comemorações como é o caso da competição ambientada no jogo.

Figura 54 Painel de referências visuais da tribo vermelha

Eles não são muito amistosos e sua maneira de competir é usando a agressividade dos homens extremamente fortes, dos seus guerreiros gigantes, dos duendes que dominam explosivos e de um dragão que é venerado como um deus, esses são os personagens que veremos a construção de cada um a seguir.

Globin

Este personagem é a representação das crianças da tribo em fusão com a criatura mitológica do *goblin*, uma criatura mágica da mitologia nórdica que se assemelham aos duendes e são figuras sempre presentes no mundo dos RPGs, sempre representado como uma criatura que gosta de brincadeiras de mau gosto e artimanhas mirabolantes. Em sua versão neste projeto o personagem possui a habilidade de manusear explosivos, construir minas que podem explodir os oponentes ou até ele mesmo, é um personagem de espírito brincalhão e infantil apesar de sua periculosidade.

Figura 55 *Painel de referências para construção do personagem Goblin*

Figura 56 Personagem Goblin em esboço e finalizado

No painel de referências foram selecionados imagens dos nativos que continham características que se adequassem tanto ao arquétipo do *goblin* para o jogo, quanto ele representado em outros jogos, além de seus adornos e armas, como as granadas rudimentares feita com cerâmica.

Ogro

O Ogro é um personagem também presente no mundo das fantasias, ele possui um porte físico avantajado, utiliza armas mais rusticas e possui pouca ou nenhuma inteligência. No time vermelho o Ogro possui as mesmas características que sua forma clássica, possui uma aparência pouco simpática e utiliza pedras como sua arma de combate.

Figura 57 Painel de referências para construção do personagem Ogro

Foram postas no painel de criação deste personagem além da forma clássica da representação do Ogro nos jogos, algumas características que definimos importante para composição do personagem como o aspecto meio aborígene e sua barba e cabelos.

Figura 58 *Personagem Ogro em esboço e versão finalizada*

Gigante

O ser fantástico do gigante é um dos mais antigos e conhecidos por todos, ele está presente em diversas culturas e histórias de fantasia dos clássicos gregos à histórias infantis como João e o pé de feijão. Várias são as abordagens dadas a esse personagem nessas histórias, desde o gigante furioso a um ser dotado de sono e letargia. Para o jogo trouxemos um gigante guerreiro, com um porte físico magro semelhante ao dos nativos das tribos do vale do Omo. Apesar de guerreiro quisemos passar uma áurea de sabedoria nele e recorremos a algumas referências de outras tribos, como alguns gurus indianos e seus *dreads* e barbas.

Figura 59 Painel de referências para construção do personagem Gigante

Figura 60 Personagem Gigante em esboço e sua versão finalizada

Dragão

Quando se fala em um mundo mágico certamente o dragão é a figura fantástica que mais se vem à cabeça, é um dos seres mais presentes nos contos de ficção, no mundo dos RPGs e nos vídeo games, para citar alguns exemplos temos Smaug em O Hobbit, os dragões de Daenerys Targaryan, em Game of Thrones e o temível Tiamat de A caverna do dragão para os mais saudosistas. Para o jogo o dragão possui uma forma mais parecida com o dragão existente em nossa realidade, o de Komodo, mas sem abandonar as asas de sua versão mitológica. O dragão para os nativos da tribo vermelha é venerado como um deus e tratado como um, também possuindo a pintura corporal de batalha que cada representante da tribo utiliza na competição.

Figura 61 Painel de referências para construção do personagem Dragão

Figura 62 Personagem Dragão em esboço e versão finalizada

Tribo Verde

Baseados principalmente nas tribos indígenas brasileiras, a tribo verde, pela associação da cor como ponto de partida para a criação de alternativas, é uma tribo da floresta e das magias da natureza. No início do projeto pensou-se em utilizar os Elfos como os criaturas principais dessa tribo, porém com o amadurecimento da ideia central do jogo em sua opção por representar culturas existentes mixadas a elementos da literatura de fantasia, os povos indígenas brasileiros foram escolhidos. Além da figura do guerreiro Guarani e de uma xamã/pajé, foram escolhidas duas criaturas mágicas para compor esse time, o *Troll* e o *Ent* que apesar de fazerem parte de outras culturas também são seres da floresta. A seguir o mapa mental utilizado para a conceituação e representação dessa tribo.

Figura 63 Painel de referências para criação da tribo verde

As pinturas corporais dos índios brasileiros serão utilizadas como elemento de caracterização e padronização dos personagens dessa tribo. Além da pintura tradicional, as armas, roupas e acessórios utilizados por esses personagens são feitos com materiais naturais, como madeiras, rochas, ossos e alguns minerais.

Guardião

Este personagem retrata os jovens guerreiros indígenas, que desde cedo aprendem a manejar armas para caça, pesca, coleta e etc. Ele utiliza um arco e flecha como arma de combate, e possui habilidades de exploração dos locais no decorrer da partida, habilidades essas que se assemelham a classe dos RPGs dos *rangers*, algo como caçadores e/ou guardiões.

Figura 64 Painel de referências para construção do personagem Guardião

Figura 65 Personagem Guardião em esboço e versão finalizada

Foram testadas alguns estilos de pintura corporal para o personagem, além das cores dessa pintura. Foi decidido o tom da pintura ser verde para reforça a representatividade da cor da tribo ao qual os personagens pertencem.

Xamã

Ao se estudar os povos nativos brasileiros sempre iremos encontrar na formação social das tribos a figura do pajé ou xamã, o líder espiritual que comanda os ritos religiosos e a quem toda autoridade de invocação dos deuses, poderes visionários, de cura e etc. Quase que sempre essa figura é representada por um homem velho, porém, optamos por uma mudança completa nesse conceito do xamã, e propusemos uma personagem feminina e jovem.

Figura 66 Painel de referências para construção do personagem Xamã

Figura 67 Personagem Xamã em esboço e versão finalizada

A caracterização da personagem se adequou aos tipos de habilidades que ela possui no jogo. As caveiras indicando o tipo de magia que ela possui que controla a energia vital, além dos adornos com dentes de animais, galhos e folhas de plantas mágicas.

Troll

Os *Trolls* são figuras da mitologia escandinava que possuem uma forma antropomórfica, de estatura bem maior ao dos seres humanos comuns e de pouca inteligência, bem semelhante aos Ogros, outro personagem que vimos aqui. Os *Trolls* são criaturas que vivem longe dos outros seres e em bando, e possuem um comportamento agressivo.

Figura 68 Painel de referências para construção do personagem Troll

Figura 69 Personagem Troll em esboço e versão finalizada

No jogo o *Troll* é utilizado com uma poderosa arma de combate para a tribo verde conseguir a vitória na competição, devido a sua força empunhando seu machado de batalha, seu escudo de lasca de arvore e sua habilidade de regeneração.

Ent

Os *Ents* são figuras mitológicas presentes na maioria dos universos do RPG, na literatura de fantasia medieval como o universo de Tolkien (O Hobbit e Senhor dos Anéis), talvez perdendo apenas para os dragões. Ele são árvores falantes, que se locomovem silenciosamente pela floresta, são os protetores dessas áreas em que vivem e possuem poderes mágicos, além de grande sabedoria devido aos milhares de anos que podem viver.

Em Tribo: Confronto de Clãs o *Ent* é um guardião sagrado da nação verde. Além de ser um oráculo para o povo da tribo ele é um dos representantes deles na competição ambientada dentro do jogo.

Figura 70 Painel de referência para construção do personagem Ent

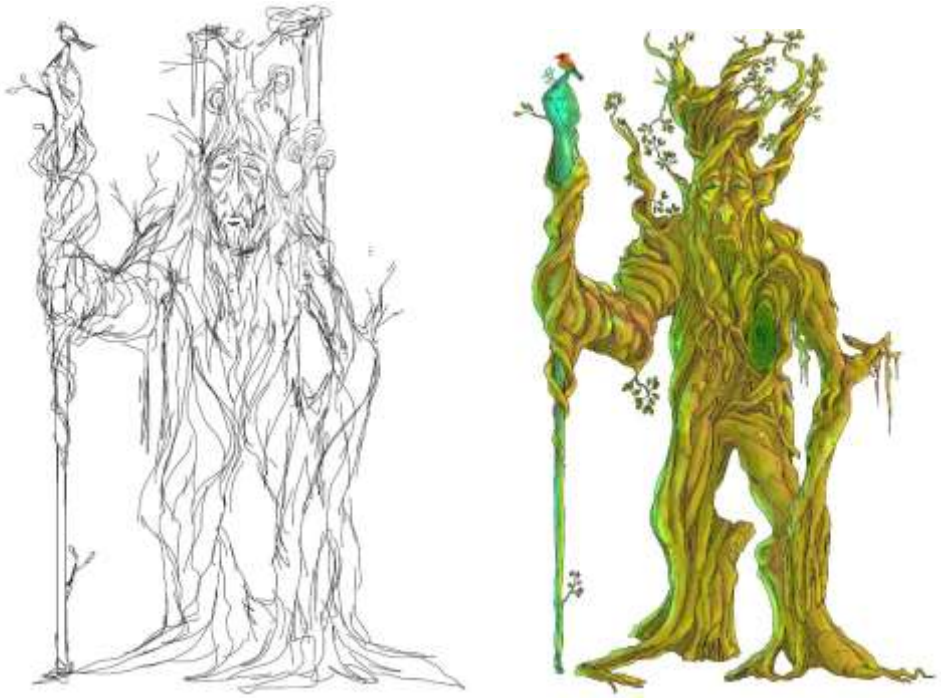

Figura 71 Personagem Ent em esboço e versão finalizada

Tribo Azul

A tribo azul são os povos que vivem nas ilhas ao redor do continente de Tribo (terra onde se passa o jogo), sua cultura é baseada nos povos Europeus no período das grandes navegações e da mitologia acerca das viagens marítimas. Os povos dessas ilhas são mercadores, viajantes e exploradores dos mares, seus habitantes são em sua maioria humanos vivendo ou em ilhas mais urbanas e populosas ou ilhas remotas com povos mais hábitos mais primitivos. A mágica dos povos da tribo azul são mágicas de ilusão, controle do tempo e do espaço e o controle da mente, magia essa dominada pelas sereias que vivem nos mares próximos as cidades e sempre estão em busca de riqueza, prêmios e presentes dos navegadores que ali passam. O time que representa a tribo azul é o Explorador, o *Kraken*, a Oráculo e a Sereia.

Figura 72 Painel de referência para construção da tribo Azul

Sereia

As sereias são seres da mitologia grega, são criaturas entre o hibrido de peixes e humanos, sua representação mais comum é com a parte superior do corpo de forma humana e a parte inferior a de um peixe. Na literatura clássico, as sereias habitam as costas rochosas de ilhas e praias, cantavam belas canções que atraiam e enfeitiçavam os tripulantes que passavam por elas.

Figura 73 Painel de referência para construção do personagem Sereia

Figura 74 Personagem Sereia finalizado com e sem cores

A sereia que pertence ao time da tribo azul é uma representação mais fiel quanto aos seus conceitos mágicos e poderes no jogo, mas a representação dela seguiu as referências presentes no painel para que ela se adequasse aos padrões cromáticos exigidos ao projeto.

Kraken

Também ligado ao universo marítimo das mitologias antigas, o *Kraken* é uma espécie de lula gigante ou polvo, que atacava os navios nos mares entre a Islândia e a Escandinávia. Segundo a mitologia Viking os *Krakens* eram criaturas gigantescas que possuíam vários tentáculos que se agarravam às embarcações e as tragavam para o fundo do mar.

Figura 75 Painel de referência para construção do personagem Kraken

Figura 76 Personagem Kraken em uma primeira alternativa e sua versão final escolhida para o jogo

Oráculo

O oráculo é um personagem baseado nas videntes, seres capazes de prever o futuro, tratado em algumas mitologias como seres iluminados e em outras como seres amaldiçoados, sendo tratado como bruxos e feiticeiros.

Figura 77 Painel de referência para construção do personagem Oráculo

Assim como nos contos antigos essa personagem vive longe das pessoas, em locais remotos, neste caso em uma das várias ilhas dos povos da tribo azul. A Oráculo tem o poder de controlar o tempo e visão do futuro para que ajude seu time na competição de Tribo: Confronto de Clãs.

Figura 78 Personagem Oráculo em esboço e versão finalizada

Navegante

Meio pirata e meu aventureiro, assim é o Navegante, um personagem baseado nos bravos desbravadores da era das grandes navegações. Um personagem que possui habilidades de explorar bem lugares perigosos assim com a trilha até chegada da Glória em Tribo: Confronto de Clãs.

Figura 79 Painel de referência para construção do personagem Navegante

Figura 80 Personagem Navegante em seu processo de finalização

Tribo Amarela

Desde o início do projeto havia a vontade de homenagear a cultura brasileira de alguma forma no jogo, primeiramente (Fora Temer) se pensou na tribo verde e os povos indígenas como principais representantes da nacionalidade do jogo, mas fomos ainda mais bairristas e décimos colocar a cultura nordestina como um dos clãs do jogo. Representados pelos vaqueiros, cangaceiros, cantadores e todos os personagens vistos nas literaturas e na história do Nordeste.

Figura 81 Painel de referência para construção da tribo Amarela

Os povos do agreste e sertão da região Nordeste brasileiras foram usados como principal fonte de referência para a concepção dos personagens desenvolvidos desse clã. Figuras como os religiosos, cangaceiros e músicos foram usados de inspiração para construção desse

Tocador

O bardo nos jogos de RPG é uma classe de personagem que usa a música de forma mágica para ajudar seus companheiros ou atrapalhar seus inimigos, sempre usando instrumentos como flautas, violas ou tambores. No cenário Nordestino temos várias manifestações musicais que podem ser utilizadas como referência para o bardo, dentre elas foi escolhida a banda de pífano Zé do Estado sendo representada por um personagem carregando instrumentos típicos do Nordeste e tocando um pífano, trajando o uniforme que os músicos da banda usam em suas apresentações.

Figura 82 Painel de referência para construção do personagem Tocador

Figura 83 Conceitos iniciais do e arte final do personagem Tocador

Ancião

A religião é algo bastante presente nas estórias de fantasia ambientadas no Nordeste e por isso um dos personagens da tribo representa a figura do religioso, muitas vezes representados por um padre, um curandeiro, um conselheiro ou até mesmo por um eremita, o Ancião é toda essa representação num só personagem um pouco de frei Franciscano há um pouco Antônio Conselheiro. Nos RPGs a figura que mais se assemelha a este personagem são os clérigos, criaturas com a capacidade de mágicas

de cura vinda de poderes sagrados utilizando normalmente um cajado como artefato portador do seu poder divino.

Figura 84 Painel de referência para construção do personagem Ancião

Figura 85 Ancião em versão inicial e finalizado

Alquimista

A personagem feminina do clã Amarelo representa as mulheres do cangaço e toda a força e fibra que elas tinham. A classe que essa personagem possui é a de Alquimista, suas habilidades estão concentradas na experimentação dos elementos naturais para criar desde tônicos e poções mágicas para seus aliados quanto fortes venenos e material explosivos.

Figura 86 Painel de referência para a personagem Alquimista

Figura 87 Personagem Alquimista em rascunho e versão finalizada

Cangaceiro

O último personagem do clã amarelo é o Cangaceiro propriamente dito, o anti-herói e justiceiro mais marcante das histórias do Nordeste do Brasil. No jogo o Cangaceiro é um jovem aventureiro que patrulha pelos sertões atrás experiências que o torne mais sábio e poderoso.

Figura 88 Painel de referência para construção do personagem Cangaceiro

Figura 89 Personagem Cangaceiro rascunhos e versão finalizada

7.3.5 Identidade visual

A identidade visual de um jogo é extremamente importante para seu sucesso, ou seja, para que ele atinja tanto o público quanto a experiência do jogador com esse componente dos jogos. Estando na camada de Cultura dos jogos, a camada responsável pela comunicação dos sistemas experienciais dos jogadores dentro e fora do círculo mágico, seja pela sua temática ou pelos signos contidos no jogo. A parte visual do jogo é um dos chamarizes principais no consumo desses produtos, por tanto a identidade visual desses artefatos deve receber igual, ou até superior (em alguns casos), importância que as outras camadas.

A identidade visual de um jogo é seu primeiro contato com o público, fazendo com que esse item do projeto seja tratado como qualquer outro tipo de marca, em outras

palavras, devemos tratar a identidade visual de um jogo com algo comercial, que busca resultados reais, e não apenas como uma adequação visual a este artefato. A marca e toda identidade visual de um jogo deve ser considerada do ponto de vista comercial, considerando, público, concorrentes, similares e as bases em que o projeto se inspira.

> "A identidade da marca é tangível e faz um apelo para os sentidos. Você pode vê-la, tocá-la, agarrá-la, ouvi-la, observa-la se mover. A identidade da marca alimenta o reconhecimento. Amplia a diferenciação e torna grandes ideias e significados mais acessíveis. A identidade da marca reúne elementos dispares e os unifica em sistemas integrados. " (WEELER. 2009, p. 14)

Ao falar em marca e identidade visual entendemos aqui, marca como um desenho/representação gráfica que representa um empresa, serviço, pessoa, organização etc., e identidade visual como vimos na citação do livro Design de identidade da marca, reúne todos os sistemas que a marca possui, todos os pontos de contato que essa marca possa ter com seu cliente ou seja, fazer com que a partir desse símbolo visual, a marca, se crie uma identidade a ser aplicada em vários outros itens, no caso deste jogo, cartas, tabuleiro e demais componentes.

7.3.5.1. Nome do jogo

Antes de se criar a identidade visual de um jogo, é necessário encontrar um nome adequado para o que o jogo se propõe.

> "Um bom nome deve ser original, simples, fácil de entender e de usar (falar, escrever, ouvir e ler) e bom para memorizar. Deve também ter a relação mais próxima possível com o negócio, produto, ou serviço que irá designar [...]" (STRUNK, 2012, p. 29).

Segundo Delano Rodrigues (2011 p, 50) em seu livro *Naming*: O nome da marca, os nomes de uma organização são classificados em 8 tipos diferentes cada um deles com características e qualidades diferentes. São eles:

Nomes Patronímicos, quando fazem alusão aos nomes de marcas baseados em nomes de pessoas, seja o fundador, inventor ou dono da patente. Por exemplo, Singer, de Isac Singer, Disney, Ferrari entre outros.

Nomes descritivos, são os nomes que descrevem diretamente a natureza do negócio, produto ou serviço da marca. Por exemplo, Banco do Brasil, Museu de Arte de São Paulo e etc.

Nomes toponímicos, que se refere aos nomes de marca que remetem ao lugar de origem ou de atuação inicial da instituição. Por exemplo Nokia, onde a primeira fábrica da marca foi construída as margens do rio Nokia, ou a CBS, Columbia Broadcasting System, originaria da cidade de Columbia.

Nomes metafóricos, os nomes metafóricos revelam a natureza dos negócios indiretamente. Referem-se a seu objeto por meio de uma qualidade comum que provoca associações. Por exemplo, Apple, onde a maçã traz a metáfora do desejo e a marca automotiva Jaguar que utiliza a metáfora da velocidade, força e agilidade do animal para seus produtos.

Nome encontrados, é uma palavra já conhecida que não possui relação natural com o que a companhia ou produto representa. Esses nomes não trazem de imediato qualquer significado para a marca e dependem de grandes investimentos em comunicação para o alcance dos efeitos pretendidos. Temos os exemplos das companhias telefônicas Vivo e Oi.

Nomes artificiais, eles englobam neologismos, palavras completamente novas que não fazem parte do léxico. Podem ser onomatopeias, pedaços de palavras ou junção dessas. Por exemplo Accenture, que é a compactação de *"accent on the future"* (acento no futuro) e Lubrax, que veio das palavras Lubrificante + (PetroBRas) + Graxa.
Abreviações, é quando nomes de empresas se tornam muito longos e dificultam a comunicação da marca, sempre há a opção de introduzir abreviações. As abreviações podem ser removendo uma parte do nome como, *Scandinavian Airlines*, para *Scandinavian*; por abreviações das inicias como *General Motors*, para GM e abreviações não iniciais como a parca Esso, que é uma abreviação fonética de *Standard Oil*.
Nomes de Status, são nomes que através de sua sonoridade e significado remetem a condições de status. Essa categoria também pode ser considerada metafórica pois trabalha por associação, remetendo tanto ao significado da palavra quanto a sentidos culturalmente construídos. Exemplo: Diamante Negro, Consul e etc.

Tendo essas informações coletadas, foi realizado um brainstorming e mapa mental para criar a maior quantidade possível de alternativas para se criar o DNA da marca do jogo, os três pilares que sua identidade visual deverá representar.

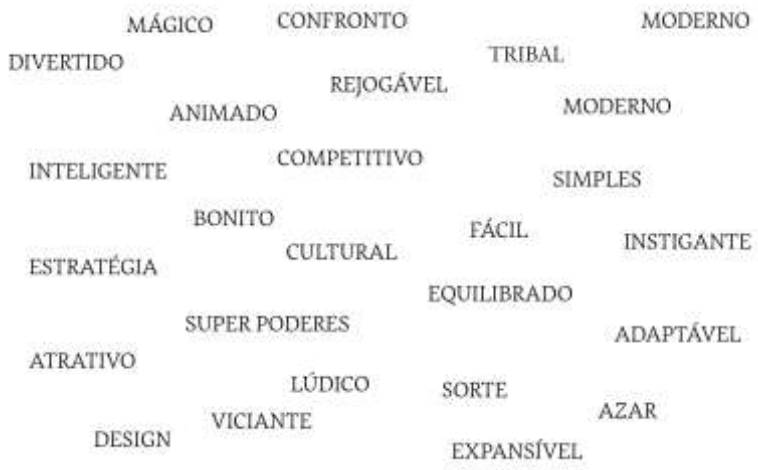

Figura 90 Brainstorming para definir o DNA da marca.

Após o brainstorming foram definidas três palavras para serem utilizadas como guias projetuais da identidade da marca do jogo e também durante a geração de alternativas para seu nome. Após esta etapa também foi feito um mapa mental para auxiliar na criação dos nomes de acordo com esses três adjetivos que formam a essência do jogo.

Figura 91 DNA da marca. Tribal, competitivo e lúdico

Figura 92 Mapa mental

Com o mapa mental foram encontrados mais verbetes, eles foram usados para criar as alternativas de nomes em pelo menos cada tipo que vimos dentro da classificação de Delano Rodrigues. Após esta etapa, a seleção final dos nomes passou por um filtro de qualidade de um bom nome, são atributos que um bom nome deve possuir segundo (WEELER, p. 31) em seu livro Design de Identidade da Marca, onde ela lista essas qualidades presentes em nomes eficazes, são eles:

Significativo. Comunica algo sobre a essência da marca. Dá apoio à imagem que a empresa quer transmitir.

Diferente. É único, além de fácil de lembrar, pronunciar e soletrar. É diferenciado da concorrência.

Orientado para o futuro. Posiciona a empresa para crescimento, mudanças e sucesso. Tem sustentabilidade e mantem as possibilidades. Pode se estender.

Modular. Permite a empresa construir extensões da marca com facilidade.

Pode ser protegido. Pode ser protegido e registrado como marca. Existe um domínio disponível.

Positivo. Tem conotações positivas nos mercados atendidos. Não tem fortes conotações negativas.

Visual. Presta-se para representação gráfica um logotipo, no texto e na arquitetura de marca.

Os nomes que ficaram para seleção final foram Tribo: Confronto de Clãs, Tribo: *Clash of Clans*,*Tribal Rush*, Ludo Champions, Tribattle e Desafio Tribal. A escolha final ficou pela representatividade do nome junto ao enredo do jogo, uma disputa entre as tribos/clãs em busca da glória e soberania sobre as outras. **Tribo: Confronto de Clãs** foi o nome escolhido por representar melhor essas características. Além de poder ser utilizado só a primeira parte do nome (Tribo), e também sua forma abreviada (TCC) brincar com a natureza em que o jogo foi desenvolvido, no caso, um Trabalho de Conclusão de Curso.

7.3.5.2. Marca

A marca do jogo será desenvolvida em quatro etapas, seguindo uma metodologia própria para solução deste problema que se dá em pesquisar, planejar, criar alternativas e finalizar.

A primeira delas é a etapa de pesquisa, onde utilizaremos os dados da primeira pesquisa, do campo e do público a que o jogo se direciona. Tendo essas informações já em mãos a etapa de análise dos concorrentes e dos similares foi realizada gerando dois painéis distintos.

Figura 93 Painel de concorrentes

No painel acima foram incluídos os concorrentes diretos para o Tribo: Confronto de Clãs. Seja pela temática, pelas mecânicas semelhantes ou pelo forte apelo junto ao público alvo, como no caso do jogo de zumbis *Zombicide*.

Figura 94 Painel de similares

No painel de similares foram colocadas marcas de jogos de outros segmentos como *Magic* (jogo de cartas) e *League of Legends* (jogo online) assim como de obras de fantasia usados como fonte de inspiração para este projeto e que são consumidos pelo público alvo, como *Game of Thrones* e Senhor dos Anéis, que além dos livros, possuem suas versões como jogos de tabuleiro.

Após a coleta das marcas para os painéis que vimos, fizemos uma análise dos elementos gráficos que compunham os logos afim de compreender como eles comunicam os valores dessas marcas/produtos através desses elementos.

- Forte uso de elementos de apoio os logos, como espadas, crânios, flâmulas e etc.
- O uso de texturas também é utilizado para dar ideia de superfícies com desgastes, simulando a antiguidade e suas lendas.
- As tipografias seguem estilos que remetem a antiguidade, assim como as texturas. Caligrafias góticas e de estilo romano, como o alfabeto fundamental e as Romanas capitulares, representam muito bem a ideia do antigo.
- As cores de metais como o cinza do metal e o amarelo do ouro são as mais utilizadas em decorrência da temática das marcas levantadas.

A análise gráfica dos painéis serve como guias projetuais, para entendermos qual tipo de linguagem está comunicando os atributos daquelas marcas e qual o posicionamento devemos tomar para que a marca do jogo se adeque a uma linguagem já reconhecida pelo público, mas também se diferencie.

A segunda etapa é a de estratégia onde foi montado um painel de referências visuais desejadas para um direcionamento nas gerações de alternativas para o desenho da logo do jogo.

Figura 95 Painel de referências para construção do logotipo

Como o jogo envolve quatro culturas diferentes, possuindo cada uma delas milhares de referenciais imagéticos possíveis de serem utilizados na logo, e pensando nas possíveis expansões do jogo incluindo outras tribos e assim novas culturas. Optamos por utilizar um estilo caligráfico antigo, das caligrafias Quadrata e Uncial. Não fazer uso de caracterizações exacerbadas das culturas incluídas nesse jogo base é uma estratégia para que a marca possa se manter relevante para futuras expansões. Tendo essas referências partimos para as gerações de alternativa.

Figura 96 Geração de alternativas para marca do jogo

Dentre as alternativas geradas uma foi selecionada para o refinamento da ideia inicial, corrigindo alguns contrastes e compensações óticas para uma melhor aplicação dentro e fora do ambiente do jogo.

Figura 97 Desenho escolhido e duas etapas de refinamento antes da vetorização e finalização

Figura 98 Marca do Jogo

7.3.5.3. Iconografia

7.3.5.3.1. Ícones dos atributos

Presentes na ficha do personagem os ícones de atributos deveriam passar uma ideia que se associasse rapidamente a sua função no jogo. Optamos por uma representação clássica e sintetizada de cada ícone para os jogadores terem mais rapidez na codificação entre atributo e ícone.

Figura 99 Ícones dos atributos dos personagens

O atributo de **velocidade** é representado por um pictograma de um personagem correndo na cor laranja que tem uma conotação de dinamismo. O atributo **ataque** é representado pela espada, um ícone sempre atrelado a esse tipo de mecanismo. Na **vitalidade** foi utilizado outro símbolo comum no mundo dos jogos para representar as vidas dos personagens. No atributo de **energia** usamos um cristal azul referente a muitos jogos onde pedras mágicas são a fonte dos poderes. No atributo de **treinabilidade** uma seta para cima na cor verde representa a evolução e ascensão que os personagens adquirem ao passar de nível.

7.3.5.3.2. Ícones dos poderes

Os ícones foram desenvolvidos para parecerem de uma mesma identidade tendo assim uma similaridade entre eles para que não fugisse muito entre um ícone e outro, uma forma de padrão que encontramos para utilizar nos poderes foi o campo de energia

que simula uma explosão. Utilizamos do representação da explosão em todos os ícones criando interações com ele de acordo com o tipo de poder.

O golpe é um tipo de poder que só pode ser usado no turno próprio jogador, como uma habilidade que requer concentração. Então utilizamos o elemento da explosão com o mesmo ícone no centro indicando esse poder concentrado.

A ação rápida é um poder que pode ser utilizado a qualquer momento da partida por qualquer jogador, interrompendo qualquer ação que esteja acontecendo. O ícone do raio como um sinal bem reconhecido pelo público como sinal de velocidade foi adicionado ao elemento da explosão.

O feitiço é um tipo de poder que causa algum efeito sobre o personagem alvo desse feitiço. Para representa-lo utilizamos um pictograma humanoide com o elemento da explosão sobre ele, como se algo estivesse o afligindo.

As habilidades são o único poder em que os personagens não precisam gastar energia para usa-los, apenas chegar ao nível em que habilitam essa habilidade. O ícone de energia foi usado em baixo do pictograma representando algo que é nato do personagem, que vem de suas raízes.

Os encantos são poderes que ativam algum efeito sobre uma ou mais casas do tabuleiro, algo que remontam termos como “floresta encantada”, “vale encantado” e etc. Como ícone reconhecido pelo público o ícone de localização dos mapas foi utilizado sobre o de explosão.

Para os requisitos de utilização dos poderes também seguimos o conceito de ícones mais simples aproveitando elementos do ícones criados para os poderes, e ícones de fácil reconhecimento e associação para o público alvo.

O custo foi representado pelo ícone do raio como um símbolo monetário “$” (algo que se gasta) mais o ícone em losango do atributo energia.

Para o alcance foi utilizado o ícone do arco e flecha como um projétil que pode alcançar lugares distantes.

Para o dano foi usado o símbolo de explosão cortado na parte inferior como um impacto, um explosão algo que cause estragos.

O ícone de localização que é usado praticamente nos poderes de encanto e indica as ares em que o efeito acontece foi utilizado com um quadrado representando uma casa do tabuleiro.

O ícone do tempo em que o poder surte efeito foi representado pela ampulheta que é um marcador de tempo antigo e facilmente reconhecido pelos jogadores.

7.3.5.4. *Stands*

Os personagens serão representados no jogo por *stands*, que são bases de acrílico onde os cartões impressos com os personagens são encaixados apresentando uma representação não abstrata a esses componentes únicos do jogo.

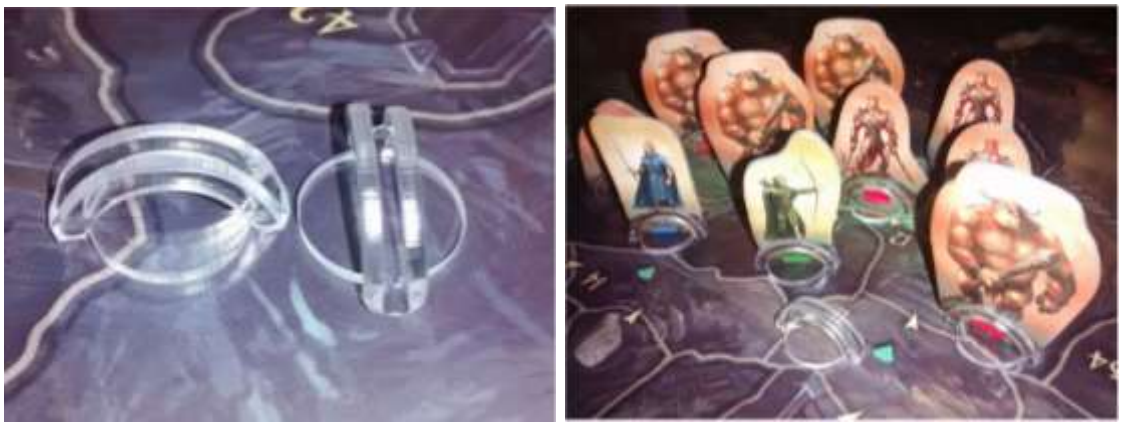

Figura 100 Stands de acrílico do jogo Lendas de Andor

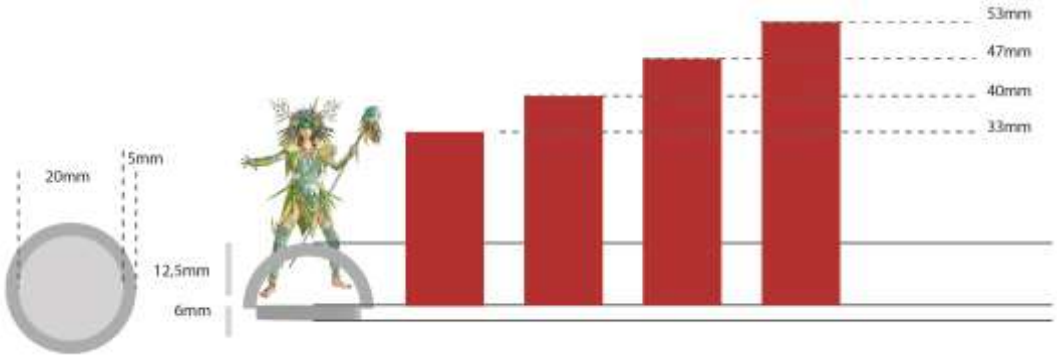

Figura 101 Especificações do tamanho das bases e da impressão dos personagens para o stand

Figura 102 MockUp dos stands prontos

Foram construídos modelos dos stands com um material alternativo para testar o tamanho e a fixação dos personagens antes de produzi-los em acrílico que é o material do protótipo.

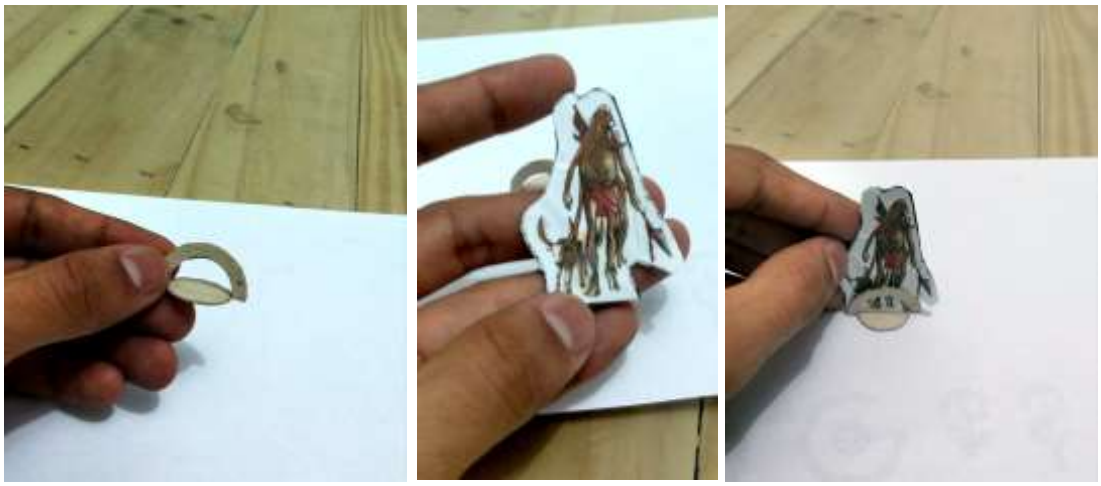

Figura 103 Modelo do Stand para testes de tamanho e materiais.

7.3.5.5. Tabuleiro

O Tabuleiro do jogo foi projetado para ter 40cm de ar para ser dobrável em quatro partes, cada uma correspondente ao quadrante de cada clã, esse recurso da dobra serviu para deixar o tabuleiro reduzido, diminuindo assim o tamanho final da caixa/embalagem do jogo. Devido ao tamanho das bases dos Stands serem de 20 milímetros, cada casa teria que ser maior que essa medida para comportar mais de personagem por casa quando necessário. Gerando assim um tabuleiro com dimensões grandes. Cada quarto do tabuleiro possui 20 centímetros e nove casas em seu percurso, 4 a menos que o ludo convencional pois durante os testes muitos jogadores se queixaram sobre o longo percurso onde muitas vezes eles era nocauteados pelos seus oponentes.

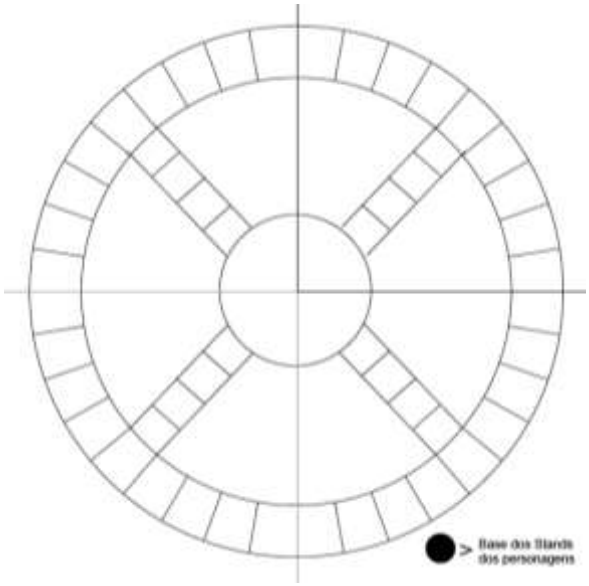

Figura 104 Modelo do tabuleiro com alteração de suas forma e número de casas

O próximo passo após o desenho da estrutura do tabuleiro foi fazer a arte seguindo o esqueleto montado na fase preliminar, utilizando elementos do tabuleiro do Ludo, como a Zona de chegada nas cores dos clãs, as rochas seguindo o mesmo estilo gráfico do fundo e verso das cartas dos personagens e o Quartel General identificado nas cores e por símbolos usados nas ilustrações dos personagens.

Figura 105 Tabuleiro finalizado

7.3.5.6. Layout das cartas

Nas cartas dos personagens onde temos a maior parte da mecânica do jogo, temos vários dados que precisam também ser transformados em sinais visuais, como os atributos desses personagens, sua velocidade, ataque, vitalidade, energia, evolução. Além dos atributos os personagens possuem poderes de categorias diferentes como vimos nas regras que são eles, golpe, ação rápida, encanto, feitiço e habilidade. Cada um desses poderes possui particularidades em sua execução e aplicabilidade que são:

- Custo: o custo de energia ao usá-lo;
- Dano: o dano que retira do oponente;
- Alcance: o máximo de casas o poder pode atingir;
- Tempo: por quantas rodadas esse efeito durará;
- Área: quantas casas o efeito do poder atinge.

Figura 106 Layout das cartas de personagem em fase de testes

As cartas foram feitas já com o seu tamanho final, que é de 88x64mm, tamanho padrão de cartas para jogos de cartas no mercado americano, já pensando no jogo comercialmente falando, pois, o tamanho se adequaria a acessórios complementares

como *sleeves* (capas protetoras paras as cartas). Esse teste inicial das cartas serviu também para selecionar uma tipografia de texto adequada ao projeto, no caso foi selecionada a tipografia Palatino, pois no tamanho do corpo do texto (8 ponto) ela teve uma boa leitura por conta das características do seu desenho, as serifas que auxiliam a legibilidade em corpos pequenos e a altura de X elevada para uma fonte serifada tornaram ela a escolha ideal para compor o layout das cartas.

O segundo passo foi criar a versão final seguindo a estética do jogo. Uma versão da carta foi criada como base para todas as outras, alterando apenas os dados de cada personagem e suas cores se adequando ao clã que ele pertencia.

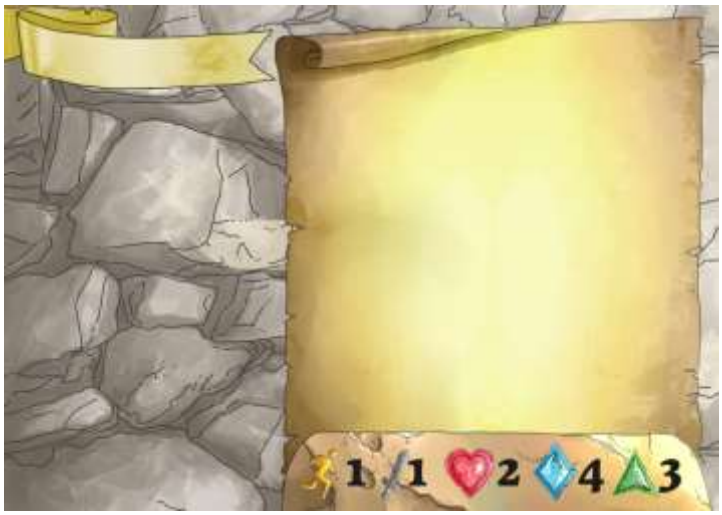

Figura 107 Versão base da carta dos personagens

Figura 108 Cartas finalizadas com inserção das ilustrações e textos dos personagens referidos

Figura 109 Verso das cartas de personagem

As cartas são finalizadas alterando as cores dos papiros de acordo com o clã dos personagens para dar uma personalização maior as cartas e também todos os dados do personagem como os atributos, textos dos poderes, nome do personagem e sua ilustração.

7.3.5.6. Marcadores

Os marcadores são componentes auxiliares do jogo, servem para sinalizar algum valor quantitativo no jogo para não ficar a cargo da memorização do jogador o essa quantia. Tribo: Confronto de Clãs possuem 4 tipos de marcadores, são eles marcadores de vitalidade, energia e tempo que serão adicionados e subtraídos conforme os valores descritos na carta dos personagens, além desses os marcadores de glória, que são os pontos de vitória necessários para vencer o jogo.

Figura 110 Marcadores de status

7.3.5.7. Manual de Regras

O manual de regras é o guia completo do jogo, onde estão explicadas todas os mecanismos do jogo, desde o seu *set up,* termo utilizado pelos jogadores mais experientes de jogos de tabuleiros, que significa a preparação para o jogo, como os componentes do jogo e o que cada jogador precisa fazer para dar início a partida. O manual também possui a descrição detalhada de cara etapa do jogo durante a partida, e o que é possível fazer nessas etapas, explicando também os termos usados no jogo, assim como todos os símbolos que o jogo possui facilitando o entendimento das regras para os jogadores novatos.

O manual foi projetado em formato a5 para que coubesse com facilidade e fosse mais prático na hora de guarda-lo na caixa do jogo. Seguindo a identidade visual do jogo, foi utilizado elementos visuais como tipografia e elementos das cartas e ilustrações em sua composição.

Figura 111 Capa manual de regras e contra capa

7.3.6. Produção gráfica

Toda produção do protótipo foi feita em gráfica rápida tentando utilizar os materiais mais próximos dos utilizados por jogos que estão no mercado e são produzidos em larga escala. As cartas dos personagens assim como as cartas de glória foram impressas nos padrões internacionais de cartas de jogos, 88x63 e 44x63 respectivamente, em papel couchê fosco 250g que possui uma resistência e maleabilidade ideal para as cartas jogáveis. Impressas a laser em frente e verso usamos uma sangria para ajudar a casar melhor a parte frontal com o verso.

Figura 112 Impresso do verso das cartas de personagem

Em seguida todas as cartas foram recortadas com auxílio de um estilete e régua e ao final todas receberam um acabamento arredondado nos cantos que evita um desgaste maior nos vértices das cartas

Figura 113 Cartas de personagem sendo cortadas e refiladas

Figura 114 Todas as cartas de personagens reunidas

Os marcadores foram impressos também em couchê 250g na parte frontal e com a impossibilidade de casar frente e verso com a mesma imagem por conta da forma dos marcadores e do tipo de impressão utilizada, foi realizada a impressão da parte da frente em couchê 250 e uma outra folha em adesivo para colar com na parte do verso. Fazendo com que os marcadores tivessem os dois lados impressos sendo mais fácil de utilizá-los na hora do jogo.

Figura 115 Marcadores impressos em frente e verso

Os stands foram produzidos da mesma forma que os marcadores por eles serem a representação dos personagens no tabuleiro eles deveriam também serem impressos em frente e verso para que todos os jogadores pudessem identificá-los independentemente de sua posição na mesa.

Figura 116 Stand do personagem Alquimista em tamanho

Figura 117 Todos os stands impressos

Figura 118 Stands montados

Nesta etapa tivemos problemas com o acabamento dos stands por terem sido cortados a mão, e também com as bases de acrílico em que algumas apresentaram marcas do corte a laser.

Figura 119 Dados e Tabuleiro

A material escolhido para produção do tabuleiro foi o papel Paraná, por ser rígido e ter uma espessura adequada (3 milímetros) para ser usado como a prancha de jogo. Seguindo a ideia original do jogo o papel Paraná foi cortado e vincado em seu centro para criar as dobras necessárias para o tabuleiro ficar com um tamanho pequeno ao ser guardado na caixa do jogo. Porém, ao ser finalizado a parte, de corte e vinco, as dobras não ficaram paralelas e ao serem aplicados os adesivos as dobras amassaram e cortaram parte do adesivo comprometendo a qualidade do tabuleiro.

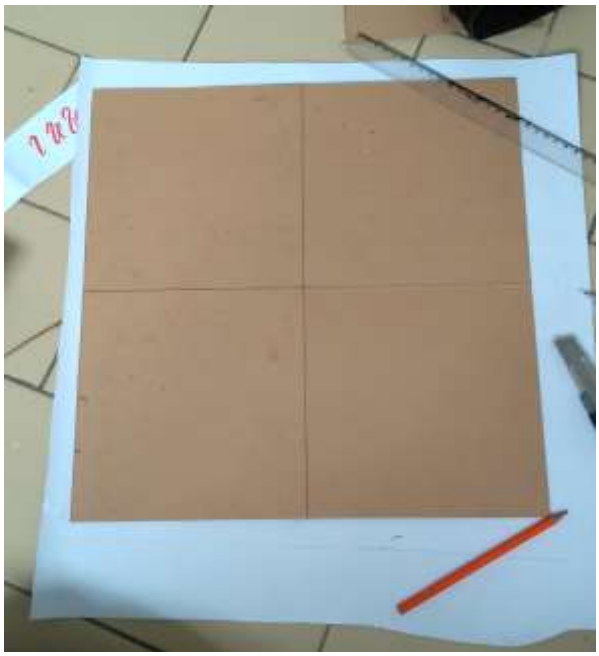

Figura 120 Verso do tabuleiro com as marcas de corte e vinco.

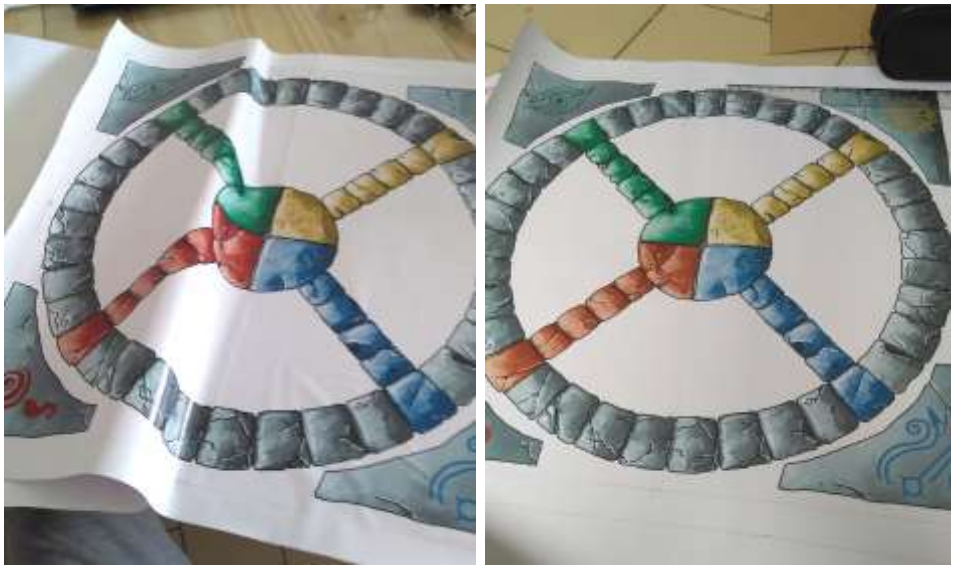

Figura 121 Adesivação do Tabuleiro

Ao não funcionar essa ideia inicial partimos para a segunda alternativa que foi produzir o tabuleiro em uma lâmina única de papel Paraná, sem dobras ou vincos. Essa alternativa fez com que o tamanho do tabuleiro diminuísse 13 centímetros de aresta em relação ao primeiro que tinha 40 centímetros de cada lado e fechado 20 centímetros, essa solução também fez com que a caixa do jogo aumentasse 10 centímetros, já que o tabuleiro ficaria com seu tamanho real (agora 27 centímetros) aumentando assim o tamanho da caixa.

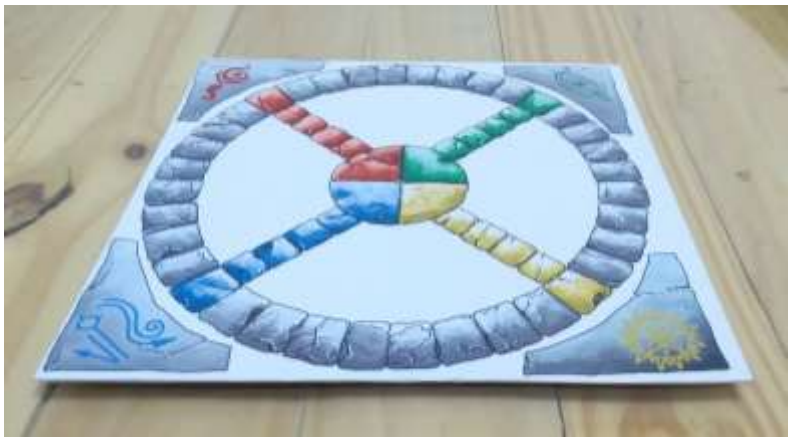

Figura 122 Tabuleiro final

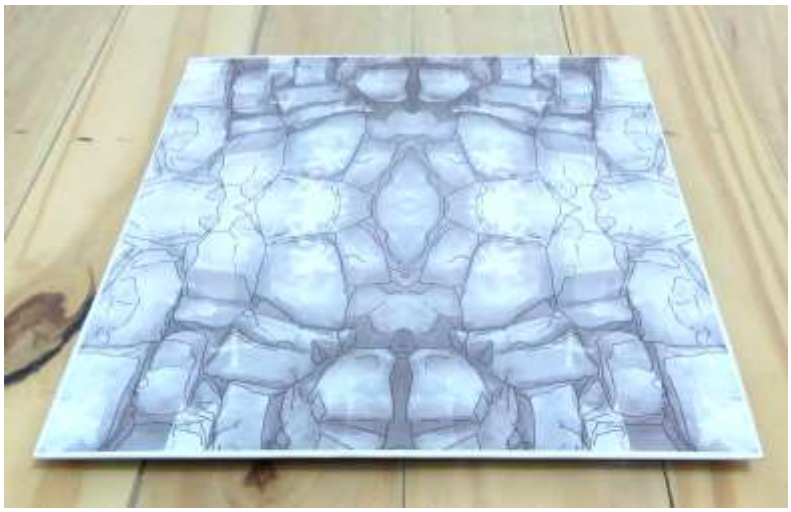

Figura 123 Verso do tabuleiro final

Na fase de produção também foi jogado uma partida de teste com componentes finais para apresentação do jogo, para os jogadores mensurarem a qualidade das peças e influência da arte final no nível de interação do jogo. Os fatores positivos levantados pelos jogadores foi a representação dos personagens pelos stands estarem bem claras, a arte do jogo também foi muito bem avaliada. Os fatores negativos foram algumas bases do stands não estarem bem ajustadas.

Figura 124 Partida de teste com todos os componentes de jogo prontos.

Por último foi produzido a caixa do jogo, sua embalagem. Contendo na frente uma breve apresentação dos representantes de cada clã e todo os personagens nas laterais. No fundo da caixa apresentamos imagens dos componentes do jogo e também um texto informativo sobre a temática e história do jogo, sendo auxiliadas pel foto do tabuleiro simulando uma partida e todos os seus componentes.

Figura 125 Caixa do jogo planificada

A produção da embalagem do jogo também foi feita de forma manual usando papel paraná como material do miolo da caixa e adesivos da arte da caixa aplicados nela. Mais uma vez tivemos problemas na produção da caixa e na aplicação do adesivo por falta de técnica em realizar essas tarefa.

Figura 126 Caixa do jogo aberta

Figura 127 Tribo: Confronto de clãs e seus componentes

Foto do final da etapa de produção com todos os componentes produzidos do projeto Tribo: Confronto de clãs que teve como objetivo produzir uma versão de ludo com elementos de RPGs e jogos de tabuleiro produzidos atualmente.

8. CONCLUSÃO

Realizar o projeto de design de um jogo de tabuleiro desde a sua concepção à produção de um protótipo se mostrou uma tarefa muito difícil, primeiro pelo pouco material acadêmico produzido no Brasil sobre o tema, contendo poucos livros em língua portuguesa e livros que tivessem os jogos de tabuleiro como tema central, segundo pela grande quantidade de informações requeridas para produção do artefato, desde conteúdos mais teóricos sobre os jogos, como suas mecânicas e como elas funcionam à ao projeto gráfico que envolve várias vertentes do design, como design editorial, identidade visual, *concept art* e produção gráfica.

Apesar das dificuldades projetar um jogo com tais características foi de grande aprendizado por diversos fatores, a imersão inicial na pesquisa sobre a história dos jogos, embora superficial; a pesquisa junto ao público e o mercado de jogos para entender e fazer um artefato condizente com as expectativas dos jogadores que se mostraram interessados durante o processo de produção e principalmente no design do jogo que foi de grande acréscimo em minha formação profissional.

Jogos normalmente são feitos por uma grande equipe de trabalho composta por game designers, designers gráficos, ilustradores, produtores, redatores e etc. realizar esse projeto concluiu meu objetivo como profissional de entender na prática como desempenhar o papel de cada componente desse time que tem como finalidade criar jogos para interação das pessoas e como o game design e seu produto é importante como ferramenta de produção e relações socioculturais. O percurso percorrido até aqui abre caminhos para que os estudos em game design prossigam, gerando evolução e novos projetos em um campo de atuação que cresce cada vez mais no cenário Brasileiro.

9. TRABALHOS FUTUROS

Todo conhecimento adquirido neste trabalho será utilizado como ponto de partida no aprofundamento teórico e prático na profissão de game designer. A produção de novos jogos é algo que já está em projeções futuras, criando novos temas, novas hibridações e assim novos jogos. Além dos novos jogos haverão os desdobramentos do projeto aqui desenvolvido, criando novos clãs e novos personagens, incluindo assim culturas de diversas partes do mundo como Japão feudal, Egito, Grécia, Vikings, Atlantis e etc. Estudar a possibilidade desses clãs serem comercializados separadamente do jogo base, ou em jogos inteiramente novos, com tabuleiros modificados regras adicionais e também formatos especiais, incluindo temas históricos ou caixas com dois times rivais por exemplo: Bruxas X Caçadores, Samurais X Ninjas.

A parte de estruturação das regras e interação lúdica construída em Tribo: Confronto de Clãs possui a possibilidade de inserção de ilimitadas camadas cultural/estética que dialogue com o público, com a temática “da moda“ sendo assim jogo que tem um poder de renovação e prolongamento.

Referências

ABT, Clark C. Serious Games / Clark C. Abt. Nova York: Viking Press, 1970.

DICIONÁRIO DICIO. Dica de Leitura. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/design/>. Acesso em: 25 de set. 2016.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura / Johan Huizinga; [tradução João Paulo Monteiro]. 7ª Edição .São Paulo : Perspectiva, 2012. Título original: Homo Ludens: Vom Unprung der Kultur im Spiel.

LURKER, Manfred. Dicionário de Simbologia / Manfred Lurke ; [tradução Mario Krauss e Vera Barkow]. – 2ª Edição. São Paulo : Martins Fontes, 203. Título original: Worterbuch der Symbolik.

MARCELO, Antonio. Fundamentos de design para jogos: um guia para o projeto de jogos modernos reais e virtuais / Antonio Marcelo, Júlio Perscuite. Rio de Janeiro : Brasport, 2009.

PARLETT, David. The Oxford history of board games / David Parlett. Oxford: Oxford University Press, 1999.

RODRIGUES, Delano. Naming: o nome da marca / Delano Rodrigues. – Rio de Janeiro: 2AB, 2011.

SALEN, Katie. Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1 / Salen Katie e Eric Zimermman; [tradução Edson Furmankiewisz] – São Paulo : Blucher, 2012. Título original *Rules of Play: game design fundamentals.*

SALEN, Katie. Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 2 / Salen Katie e Eric Zimermman; [tradução Edson Furmankiewisz] – São Paulo : Blucher, 2012. Título original *Rules of Play: game design fundamentals.*

SALEN, Katie. Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 3 / Salen Katie e Eric Zimermman; [tradução Edson Furmankiewisz] – São Paulo : Blucher, 2012. Título original *Rules of Play: game design fundamentals.*

SALEN, Katie. Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 4 / Salen Katie e Eric Zimermman; [tradução Edson Furmankiewisz] – São Paulo : Blucher, 2012. Título original *Rules of Play: game design fundamentals.*

SANT'ANNA, Hugo Cristo*. Design sem Designer.* Serra: Edição do autor, 2013.

STRUNK, Gilberto. Como criar identidades visuais para marcas de sucesso. 4ª edição. Rio de Janeiro: Rio Books, 2012.

SUTTON-SMITH, Brian. The ambiguity of play / Brian Sutton-Smith. Boston: Havard University Press, 2001.

WHEELER, Alina. Design de identidade de marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas / Alina Wheeler ; [tradução Fancisco Araújo da Costa] – 3ª edição. Porto Alegre : Bookman, 2012.