

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE

NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO

DAVID VINÍCIUS MARQUES

A adaptação do jogo online League of Legends para um card game

Caruaru

2018

DAVID VINICIUS MARQUES

A adaptação do jogo online League of Legends para um card game

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

Área de concentração: Design de jogos.

Orientador: Profº. Fábio Caparica de Luna

Caruaru

2018

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier - CRB

M357a Marques, David Vinícius.

A adaptação do jogo online League of Legends para um card game. / David Vinícius Marques. – 2018.

118 f. il. : 30 cm.

Orientador: Fábio Caparica de Luna.

Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2018.

Inclui Referências.

1. Jogos. 2. Cartas de jogar. 3. Adaptação. I. Luna, Fábio Caparica de (Orientador).
II. Título.

CDD 740 (23. ed.)

UFPE (CAA 2018-336)

DAVID VINÍCIUS MARQUES

GAME DESIGN:

A adaptação do jogo online League of Legends para um card game

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

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dr. Fábio Caparica de Luna (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Marcos Buccini Pio Ribeiro (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Rodrigo Miranda Barbosa (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Às pessoas que me inspiram a ser melhor a cada dia, minha mãe Débora e meu irmão Gustavo.

AGRADECIMENTOS

À minha família, que aturou cada ausência e me apoiou nos meus melhores e piores momentos desta trajetória e em especial à minha mãe, Débora Cristina, que me ensinou desde cedo a batalhar pelo que quero, a persistir em busca dos meus objetivos e de nunca abandonar a curiosidade e vontade de aprender;

Ao meu grupo de RPG de mesa: Eduardo Nunes, Vinícius Nunes e meu irmão Gustavo Marques, que, sem os quais, este jogo nunca teria chegado a esta proposta;

A todos os professores do curso com que tive a oportunidade de aprender algo, em especial ao meu professor orientador Fábio Caparica, que teve uma extrema paciência com minha forma ansiosa de trabalhar, além do grande auxílio em cada etapa deste projeto;

Aos meus amigos Pedro e Caio, que conheci em eventos de jogos na cidade de Caruaru e desde então, tem me ajudado com minhas intermináveis dúvidas;

Aos meus amigos do Maquinário, Laboratório de Animação do Agreste e as demais amizades que fiz durante todos os meus momentos de faculdade, por terem sido uma segunda família e me auxiliado com conselhos, dicas, links e afins.

“A escalada pode ser longa, mas a vista vale a pena.”

Taric, League of Legends.

RESUMO

O projeto apresentado a seguir busca compreender os elementos que compõem o jogo online *League of Legends*, caracterizado como um MOBA (*multiplayer online battle arena*) que une a evolução dos seus personagens em cada partida e estratégias em tempo real a um universo fantástico e singular, e assim, adapta-lo para um jogo de cartas colecionáveis, buscando aproveitar os pontos principais que o tornam atraente para os jogadores e aplicá-los nesta transição. O objetivo deste projeto, foi construir uma trajetória sólida para o processo de criação de jogos através do uso de estratégias e métodos de Design. Para tal, foi adotado um método projetual utilizado em sala de aula pelo professor Fábio Caparica na cadeira de Game Design, onde foram produzidos jogos por grupos de alunos após uma série de pesquisas específicas. Assim, foram analisadas a mecânica, estética e história do *League of Legends* juntamente com jogos de cartas variados, além da própria história dos jogos digitais para produzir uma experiência única e garantir uma interação lúdica significativa para os usuários.

Palavras chave: Jogos. Cartas. Adaptação.

ABSTRACT

The project presented below seeks to understand the elements that make up the online game League of Legends, characterized as a MOBA (multiplayer online battle arena) that unites the evolution of their characters in each game and strategies in real time to a fantastic and unique universe, and thus, adapts it to a collectible card game, seeking to take advantage of the main points that make it attractive to players and apply them in this transition. The goal of this project was to build a solid trajectory for the process of creating games through the use of Design's strategies and methods. For that, a design method used in the classroom by Professor Fábio Caparica in the Game Design chair was adopted, where games were produced by groups of students after a series of specific researches. Thus, the mechanics, aesthetics and history of the League of Legends along with varied card games were analyzed, as well as the history of digital games to produce a unique experience and guarantee meaningful play interaction for users.

Keywords: Games. Cards. Adaptation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Mapa do <i>Summoner's Rift</i>	35
Figura 2 –	Exemplo da base do <i>Summoner's Rift</i>	36
Figura 3 –	Barão de Nash'or.	38
Figura 4 –	Sete de espadas mameluco e sete de espadas de Marselha.	46
Figura 5 –	Oito de tacos mameluco e Oito de paus de Marselha.	46
Figura 6 –	Três de copas mameluco e Três de copas de Marselha.	47
Figura 7 –	Seis de ouros mameluco e Seis de ouros de Marselha.	48
Figura 8 –	Valete de espadas de Gringonneur.	49
Figura 9 –	Exemplo de cartas do baralho espanhol, italiano e alemão.	49
Figura 10 –	Exemplo do Baralho Francês.	50
Figura 11 –	Brasão da Worshipful Company of Markers of Playing Cards.	51
Figura 12 –	Selo emitido após o pagamento do tributo.	52
Figura 13 –	Exemplo de Illuminati: The Game of Conspiracy	54
Figura 14 –	Exemplo de cartas do jogo Munchkin.	55
Figura 15 –	Exemplo de cartas pretas, vermelhas e verdes de Magic.	57
Figura 16 –	Exemplo de monstro e carta mágica de Yu-Gi-Oh!	58
Figura 17 –	Cartas do Pokémon TCG, dos tipos fogo, água e grama.	59
Figura 18 –	Identidade visual do jogo Corsários.	60
Figura 19 –	Tabuleiro do jogo Corsários.	60
Figura 20 –	Cartas do jogo Corsários.	61
Figura 21 –	Verso das cartas e marca do Mundo da Música.	62
Figura 22 –	Carta de músico e carta de fã do jogo Mundo da música	62

Figura 23 –	Carta de dinheiro e carta de ação do jogo Mundo da Música.	63
Figura 24 –	Informações presentes nas cartas principais.	73
Figura 25 –	Cartas dos campeões de Demacia.	74
Figura 26 –	Cartas dos campeões de Noxus.	75
Figura 27 –	Cartas de item.	76
Figura 28 –	Cartas de feitiço.	77
Figura 29 –	Pontos de ação de Noxus e Demacia.	78
Figura 30 –	Marcadores de dano, condicionais e de efeito.	79
Figura 31 –	Esboço do manual do jogo.	82
Figura 32 –	Manual do jogo.	83
Figura 33 –	Esboços para o símbolo.	84
Figura 34 –	Comparação entre o símbolo derivado e o original.	84
Figura 35 –	Logo do League of Legends Card Game	86
Figura 36 –	Friz Quadrata TT	86
Figura 37 –	Primeiro projeto gráfico para as cartas de campeão.	87
Figura 38 –	Primeiro projeto gráfico para as cartas de feitiço.	88
Figura 39 –	Primeiro projeto gráfico para as cartas de item.	88
Figura 40 –	Primeiro projeto gráfico das cartas de ponto de ação.	89
Figura 41 –	Medidas em centímetros das cartas.	89
Figura 42 –	Projeto final das cartas de campeão.	90
Figura 43 –	Projeto final das cartas de feitiço.	91
Figura 44 –	Projeto final das cartas de item.	91
Figura 45 –	Projeto final das cartas de ponto de ação.	92
Figura 46 –	Alfabeto e algarismos da fonte Alegreya.	93

Figura 47 –	Alfabeto e algarismos da fonte <i>Alfa Slab One</i>	93
Figura 48 –	Cores das cartas de Noxus.	94
Figura 49 –	Cores das cartas de Demacia.	94
Figura 50 –	Tons de azul presentes nos campeões de Demacia.....	95
Figura 51 –	Tons de vermelho presentes nos campeões de Noxus.....	95
Figura 52 –	Base azul e base vermelha.	95
Figura 53 –	Embalagem do jogo “ <i>Fast Food Pear!</i> ”	96
Figura 54 –	Embalagem do jogo Combate.....	97
Figura 55 –	Pictogramas do jogo Cartagena.	97
Figura 56 –	Pictogramas do jogo Robin Hood.....	98
Figura 57 –	Imagem da Ultra Pro Dual Deck Box.....	99
Figura 58 –	Esboço da embalagem para o jogo.....	99
Figura 59 –	Layout final, frente.....	100
Figura 60 –	Layout final, costas.	101
Figura 61 –	Exemplos de ilustrações referenciais.	102
Figura 62 –	Reis de cada naipe.	103
Figura 63 –	Esboços dos campeões Lucian e Garen.....	103
Figura 64 –	Cartas de campeão de Demacia e Noxus.....	104
Figura 65 –	Cartas de item.	105
Figura 66 –	Cartas de feitiço.	105
Figura 67 –	Pontos de ação de Noxus	106
Figura 68 –	Pontos de ação de Demacia.	106
Figura 69 –	Embalagem do jogo.	107
Figura 70 –	Dados do jogo.	108

Figura 71 –	Páginas do manual	109
Figura 72 –	Marcadores impressos.....	110
Figura 73 –	Linhas brancas nas cartas.	111
Figura 74 –	Testes de material da caixa.	112
Figura 75 –	Local dos símbolos	113
Figura 76 –	Marcas de impressão.....	113
Figura 77 –	Modelo antigo do manual.....	114
Figura 78 –	Falhas de corte.	115

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	17
1.1	OBJETIVO GERAL	18
1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
1.3	JUSTIFICATIVA	19
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	21
2.1	JOGOS COMO DESIGN	21
2.1.1	Definições e naturezas dos jogos.....	23
2.1.2	Classificação dos jogos.....	26
2.2	JOGOS DIGITAIS	28
2.2.1	Breve história dos jogos digitais	28
2.2.2	O primeiro console caseiro	29
2.2.3	O nascimento da indústria dos jogos eletrônicos	29
2.3	BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS ONLINE	30
2.3.1	RPG: A oportunidade para os jogos online	30
2.3.2	Primeiras interações na rede	31
2.3.3	A massificação dos jogos online.....	32
2.4	LEAGUE OF LEGENDS.....	33
2.4.1	História.....	33
2.4.2	Conhecendo o jogo.....	34
2.4.2.1	<i>Summoner's rift</i>	34
2.4.2.2	<i>Campeões.....</i>	38
2.4.2.4	<i>Itens</i>	40
2.4.2.5	<i>Invocadores.....</i>	41

2.4.3	Classificando o jogo	42
2.4.4	Demacia.....	44
2.4.5	Noxus	44
2.5	JOGOS DE CARTAS	44
2.5.1	História dos jogos de cartas	44
2.5.2	Diferentes funções das cartas	52
2.5.3	Jogos de cartas modernos.....	53
2.5.3.1	<i>Steve Jackson games</i>	<i>53</i>
2.5.3.2	<i>Illuminati: the game of conspiracy</i>	<i>53</i>
2.5.3.3	<i>Munchkin</i>	<i>54</i>
2.5.4	Jogos de cartas colecionáveis.....	55
2.5.4.1	<i>Magic: the gathering</i>	<i>55</i>
2.5.4.2	<i>Yu-gi-oh!.....</i>	<i>57</i>
2.5.4.3	<i>Pokémon trading card game</i>	<i>58</i>
3	TRABALHOS RELACIONADOS.....	60
3.1	CORSÁRIOS.....	60
3.2	MUNDO DA MÚSICA: CARD GAME	61
4	PLANO DE TRABALHO.....	64
4.1	CONTEXTO	64
4.2	CAMPO: O MERCADO E A INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS	64
4.3	PERFIL DO USUÁRIO DE JOGOS NO BRASIL.....	66
5	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS ADOTADOS	67
6	MEMORIAL DESCRITIVO	68
6.1	CONCEITO E TEMÁTICA DO JOGO	68
6.1.1	Público alvo	68

6.2	MECÂNICA DO JOGO	69
6.2.1	Relação da mecânica com o Pokémon tcg	69
6.2.2	Mecânica de combate	70
6.2.3	Mecânica de classes	71
6.2.4	Cartas	72
6.2.4.1	<i>Cartas de campeão</i>	<i>72</i>
6.2.4.2	<i>Cartas de item</i>	<i>75</i>
6.2.4.3	<i>Cartas de feitiço</i>	<i>76</i>
6.2.4.4	<i>Pontos de ação</i>	<i>77</i>
6.2.4.5	<i>Marcadores</i>	<i>78</i>
6.3	REGRAS DO JOGO	79
6.3.1	Início da partida.....	79
6.3.2	Uso das cartas.....	80
6.3.3	Fim do jogo.....	81
6.3.4	Testes de jogabilidade.....	81
6.4	MANUAL DO JOGO	81
6.5	IDENTIDADE VISUAL	83
6.5.1	Símbolo da marca	83
6.5.2	Tipografia da marca	85
6.6	LAYOUT DAS CARTAS	86
6.6.1	Evolução do layout	86
6.6.2	Layout final	89
6.7	TIPOGRAFIA DAS CARTAS.....	92
6.8	CORES DAS CARTAS.....	93
6.9	PROJETO DE EMBALAGEM.....	95

6.9.1	Pontos referenciais	95
6.9.2	Definição da forma final.....	98
6.9.3	Layout e forma final	100
6.9.4	Cores da embalagem	101
6.10	ILUSTRAÇÕES DAS CARTAS	102
7	PRODUÇÃO GRÁFICA	104
7.1	CARTAS.....	104
7.2	EMBALAGEM.....	107
7.3	DADOS.....	108
7.4	MANUAL DO JOGO	108
7.5	MARCADORES.....	109
8	DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	111
8.1	CARTAS.....	111
8.2	EMBALAGEM.....	111
8.3	MANUAL	114
8.4	MARCADORES.....	114
8.5	MECÂNICA	115
9	CONCLUSÃO	116
	REFERÊNCIAS.....	117

1 INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho é *identificar* um caminho viável para a adaptação de um jogo digital para um jogo de cartas (*card game*), tomando como objeto de estudo o jogo *League of Legends*, um MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), desenvolvido pela empresa Riot Games e distribuído gratuitamente para jogar desde 2009.

Para alcançar a solução para este projeto, serão realizadas pesquisas bibliográficas sobre o *League of Legends* e os jogos de uma forma geral, buscando a compreensão dos significados, história e contexto que envolvem os jogos. Será prezada a utilização de artigos, teses e livros de autores da área ou aproximados do assunto de uma forma pertinente, além de análises e estudos a respeito de jogos de cartas para compreender seu funcionamento como jogo e como produto de design. Assim, adquirindo previamente este embasamento teórico e histórico, busca-se utilizar tais dados como uma alavanca para a produção prática do projeto.

Atualmente, o *League of Legends* é o jogo para computador mais jogado do mundo, sendo jogado mensalmente por aproximadamente 67 milhões de pessoas¹. Observando este fenômeno de crescimento do *League of Legends*, nasceu a ideia de produzir um jogo de cartas com a proposta de levar a essência do jogo aos usuários com uma jogabilidade independente do uso da internet, incentivando a interação pessoal entre os jogadores e proporcionando novas formas de relacionarem-se com o jogo, sua mecânica e seus personagens.

¹ Disponível em: <http://www.riotgames.com/pt-br/o-manifesto-riot> . Site oficial da Riot Games, acesso em 17/11/2016.

1.1 OBJETIVO GERAL

Projetar um jogo de cartas como adaptação do jogo online *League Of Legends*.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.2.1 Analisar a trajetória dos jogos digitais até sua massificação.

1.2.2 Analisar o jogo digital online *League of Legends*.

1.2.3 Analisar os conceitos e contextos do universo do *League of Legends*.

1.2.4 Analisar a trajetória dos jogos de cartas até os jogos modernos colecionáveis.

1.2.5 Unir a coleta de dados sobre os jogos de cartas e o *League of Legends* para projetar o *League of Legends Card Game*.

1.3 JUSTIFICATIVA

Para justificar este projeto, as seguintes perguntas devem ser respondidas: Por que os jogos devem ser estudados? Qual sua importância social? Qual sua relevância para o Design e a Comunicação? Os jogos se manifestam como fenômenos da cultura e veículos de comunicação, devido ao aspecto de sociabilidade proporcionado por eles. A possibilidade de compartilhamento de sensações e emoções em um contexto especial, isolado da vida ordinária e com regras e dinâmicas próprias transpassa a duração de cada jogo, acarretando no fato de que comunidades de jogadores podem tornar-se constantes. (GALLO, 2007, p. 19)

Cada jogo possui seu aspecto socializante e, quanto mais significativos forem, mais dependem da cultura em que são empregados. Isso significa que certos jogos preferidos por uma cultura em determinado espaço e tempo, podem auxiliar a compreender parte das características morais/intelectuais desta cultura. Os jogos podem fornecer indicações úteis acerca das preferências, fraquezas e linhas de força de uma determinada sociedade em um dado momento de sua evolução. (GALLO, 2007, p. 20)

Segundo Souza (2003, p. 15), o *videogame*, também tratado pelo autor como vídeo jogo ou VG, é um representante peculiar da mídia e uma área de convergência de pesquisas com posição de destaque na informática, inteligência artificial, computação gráfica, desenvolvimento de interfaces, ergonomia, design e criação de enredos e personagens. A fusão destas áreas tão distantes de uma forma complexamente bem elaborada gera um campo de estudo novo e interessante.

Os jogos online são o ápice deste processo, onde o imaginário e o real são intensamente mediados. Na tela do jogo, personagens são controlados por pessoas reais, que sabem das capacidades do personagem que enfrentam, mas não do jogador que o controla. Os jogadores avaliam o personagem e ao mesmo tempo o jogador, onde cada um é mediado pelo personagem que selecionou. Em um limitado espaço e tempo, ambos são o personagem com o qual jogam e também são jogadores limitados por sua cognição, conhecimento e reflexos. Este processo de união virtual é por si só um processo de mediação, de um meio de comunicação com uma forma diferenciada de

imersão, que envolve tanto a realidade virtualmente representada, quanto os elementos que nos lembram da artificialidade deste meio. (COSTA, 2013, p. 14)

Ao tratarmos sobre a relação de design e jogos, segundo Francis Souza (2009, p. 5) diferente dos primeiros jogos lançados, com interface simplificada e objetivos claros, os jogos atuais apresentam gráficos complexos, roteiros e estórias bem elaborados, jogabilidades que apresentam sistemas refinados e objetivos específicos cujo quais os jogadores devem compreender de forma clara. Assim, o projeto de jogos necessita de um processo metodológico estruturado para que o produto (jogo) alcance um número confortável de vendas.

Portanto, o Game Designer (designer de jogos) tem o papel de conceber a ideia do jogo, selecionar a mecânica, os conceitos e realizar protótipos, utilizando um processo estruturado de ferramentas de criatividade que oferecem suportes para a criação de novos conceitos e respostas a necessidades estéticas, funcionais e simbólicas almejadas pelos jogadores (SOUZA, 2009, p. 7). Este processo se dá da mesma forma que a produção de qualquer produto de design e por este motivo, a partir do momento em que não nasce aleatoriamente, mas sim, é fruto de um projeto elaborado e estruturado segundo as diretrizes e os fundamentos do design, os jogos passam a merecer seu lugar nos estudos acadêmicos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 JOGOS COMO DESIGN

Katie Salen e Eric Zimmerman, ao buscar o sentido do que é design de jogos em seu livro “Regras do Jogo vol.01”, trazem ao início da discussão a seguinte definição geral:

“Design é o processo pelo qual um designer cria um contexto a ser encontrado por um participante, a partir do qual o significado emerge.” (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 57)

A seguir, os autores discutem sobre cada parte desta definição, separando-a nos tópicos seguintes:

- O designer é o criador dos jogos individual ou a equipe de pessoas que cria o jogo;
- O contexto de um jogo assume a forma dos espaços, objetivos, narrativas e comportamentos;
- Os participantes de um jogo são os jogadores, que exploram, manipulam e habitam esses contextos através do jogo;
- Interação significativa é o resultado de jogadores tomando ações no decorrer do jogo. (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 57)

Com um exemplo simples sobre um jogo de pega-pega, Salen e Zimmerman (2012, p. 57) demonstram o peso da conexão entre design e significado. Sem design, este jogo seria apenas um aglomerado de jogadores correndo confusamente, tocando-se aleatoriamente e correndo em direções desnorteadas. Com a aplicação do design, a experiência de jogo com o pega-pega se torna cuidadosamente elaborada e criada por regras, o que ocasiona em formas de interação explicitamente significativas. Um simples toque recebe o significado de uma “pegada”, e o jogador que interpreta o “pegador” torna-se o terror da brincadeira.

No contexto de design, ao fazermos perguntas como “O que essa imagem representa?” Ou “O que acontece ao clicar nessa estrela?”, são todas perguntas de significado. Além de ser um dos princípios básicos da interação humana, os criadores de jogos, em particular, direcionam um interesse singular nos conceitos de significado

porque eles estão envolvidos diretamente na criação dos sistemas de interação. (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 57)

Assim, o estudo da semiótica se faz presente no contexto do livro “Regras do Jogo Vol.01”, sendo ela o estudo de como os significados são criados, tratando a questão sobre o que os signos representam ou denotam como uma preocupação central (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 58). Não é o intuito deste trabalho abrir discussões sobre os estudos da semiótica, mas sim, abordar pontos pertinentes desta disciplina ao design de jogos.

Um signo representa algo diferente dele mesmo;

Segundo Salen e Zimmerman (2012, p. 59) um signo significa alguma coisa. No jogo da velha, a marca do Círculo representa não apenas a ação de um jogador em oposição ao outro (usuário do “X”), mas também a captura de um quadro específico pelo jogador que o utiliza.

Este conceito é importante para o design de jogos e a compreensão deste campo por diversas razões. Os jogos utilizam-se de signos para indicar ação e resultando, componentes da interação significativa. Além do mais, os signos são utilizados para representar os elementos dentro do mundo de um jogo. Em Mário, existe uma série de signos que representam moedas, inimigos, entradas secretas, vidas e efeitos especiais, compondo de forma coletiva a representação de um mundo para o jogador. (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 59).

Os signos são interpretados;

Salen e Zimmerman (2012, p. 60) afirmam que os signos representam algo para alguém, que o significado não repousa nos signos em si, mas no sistema em volta. São os jogadores que dão sentido aos signos, sendo estes essencialmente arbitrários, ganhando valor por meio de um conjunto de convenções acordadas. Em uma brincadeira de pega-pega, uma árvore, uma parede ou uma pilha de pedras podem ser o signo para “pique” (local convencionado na brincadeira onde o jogador está salvo de ser pego) entre um jogo e outro ou mesmo durante um. Nada torna estes objetos especiais, além de sua designação pelos jogadores.

O significado resulta quando um signo é interpretado;

Salen e Zimmerman afirmam: Um signo representa algo para alguém; em um jogo de pedra-papel-tesoura, caso um jogador mostre um sinal de três dedos em forma de “W” ao invés do convencional “V” formado por dois dedos e que representa a tesoura, ele irá falhar ao tentar construir um signo de valor dentro do sistema deste jogo. O outro jogador pode questionar sobre aquele sinal diferente, em uma tentativa de inclusão ao sistema do jogo. Caso o primeiro jogador afirme ser uma tesoura, o seu oponente terá duas opções: rejeitar a interpretação e anular a jogada, ou introduzir o novo signo como um representativo de “tesoura”. Assim, além dos sinais de pedra, papel e tesoura, o jogo nesta situação agora possui um novo signo para “tesoura”, um sinal de três dedos. (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 60)

O contexto forma a interpretação.

Salen e Zimmerman (2012, p. 61) trazem em sua definição geral sobre design uma conexão explícita entre contexto e significado. O contexto pode ser compreendido através da ideia de estrutura, que para a semiótica, é um conjunto de normas que determina como os signos de um sistema podem ser combinados. Na linguagem, esta estrutura é a gramática, enquanto nos jogos, são as regras, que descrevem como cada elemento do jogo interage com os outros, ordenando-os de forma muito específica. Em um jogo de adivinhação de figuras através de desenhos conhecido por “pictionary”, um jogador ao tentar desenhar Frankstein, pode iniciar seu desenho criando uma cabeça ou olhos, indicando a estrutura do corpo humano. Apenas com esta parte do desenho, é impossível definir do que se trata especificamente o desenho. O jogador com a prancheta então, desenha um corpo com braços estendidos, como uma posição de “zumbi”, adiciona cicatrizes e outros elementos do personagem. Inicialmente, pode ser difícil a interpretação, mas o contexto criado pelo conjunto de elementos traz uma margem de significados cujo quais, não apareceriam de outra forma.

2.1.1 Definições e naturezas dos jogos

O historiador Holandês Johan Huizinga, em sua obra “Homo Ludens”, inicia sua discussão sobre o jogo creditando-o o fato de ser mais antigo que a própria cultura, pois esta, em suas definições mais simplórias sempre esteve diretamente ligada a sociedade

humana, enquanto o fato de jogar é reconhecido até em animais que brincam tal como homens. (HUIZINGA, 1980, p. 01)

A obra de Huizinga vai além da explicação de jogo dentro do contexto da cultura, buscando entendê-lo como fenômeno cultural e a sua importância para o desenvolvimento da cultura e da civilização, mostrando o jogo como função social e significativa. Huizinga nos traz conceitos da cultura que surge e se desenvolve em forma de jogo. (GALLO, 2007, p. 15). Traçando um caminho primário para a definição do que é jogo, Huizinga (1980, p. 01) explica:

Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa.

Mais adiante, Huizinga resume as características formais do jogo, considerando-o uma atividade livre, tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas com capacidade de absorver o jogador de maneira total, além de ser desligada de qualquer interesse material, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios e orientada por uma certa ordem e regras estabelecidas. (HUIZINGA, 1980, p. 13)

Para Huizinga (1980) as forças instintivas da vida civilizada e as atividades arquetípicas da sociedade humana são regidas desde o início pela base primitiva do jogo: direito, ordem, comércio, lucro, indústria, arte, poesia, filosofia e linguagem. Até o próprio mito, é celebrado dentro de cerimônias de aspecto completamente lúdico, onde o homem primitivo buscava, através deles, explicações sobre fenômenos aos quais não conseguia compreender, criando uma atmosfera entre os limites da brincadeira e da seriedade. (GALLO, 2007, p. 22)

Caillois (1990) explica em sua obra “Os Jogos e Os Homens” que, apesar de uma quase infinita quantidade de tipos de jogos, a palavra jogo evoca sempre uma constância, de ideias de felicidade, risco ou habilidade, além de contribuir infalivelmente

para uma atmosfera de distração ou diversão. Atribuindo-lhe o fato de opor-se ao caráter sério da vida real, caracteriza os jogos como essencialmente estéreis, que nada produzem. Nem os jogos a dinheiro, apostas ou loterias criam riquezas, apenas movimentam-na. (CAILLOIS, 1990, p. 09)

Ao início de sua discussão, Caillois afirma que todo jogo é um sistema de regras, que definem tudo que é proibido e permitido, regras que não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, caso ocorra tal ação, o jogo acabaria imediatamente. O respeito para com a regra se dá por parte dos jogadores, por sua vontade de jogar, ou seja, a vontade de respeitar. (CAILLOIS, 1990, p. 11)

Caillois traz comparações das *“instituições que comandam as sociedades”* com os ideais dos jogos. O direito, onde o código enuncia a regra do jogo social e o conjunto de decisões, interpretações e aplicações das leis estendem-se ao caso em julgamento, em que a instrução dos processos define a regularidade e a sucessão das jogadas. Tudo se passa com a clareza, precisão, imparcialidade e pureza de um jogo. Os debates e o julgamento têm lugar em um recinto de justiça, um local invariável que remete ao espaço definido de um jogo (campo fechado, pista ou arena, tabuleiro de xadrez), impondo uma barreira que separa a ação judicial do restante do público e finalmente o caráter formal e inflexível das regras em vigor. (CAILLOIS, 1990, p. 13)

Na política, opera uma regra de alternância que leva ao poder cada partido. A equipe que governa, exerce-o sem utiliza-lo para aniquilar seus adversários ou impedir que lhe sucedam através de meios legais, demonstrando uma rivalidade contida regida por lutas a leis claras, imparciais e incontestáveis exatamente como um jogo. (CAILLOIS, 1990, p. 14)

Na estética, o mesmo fenômeno ocorre. Em pintura, as regras de perspectiva são, em parte, convenções, as quais acarretam fatos que, por fim, as fazem parecer naturais. Para a música as leis da harmonia, da composição de versos. O teatro, dança, escultura ou qualquer manifestação artística, constitui um grupo de legislações diversas, parcialmente explícitas e detalhadas que limitam e, ao mesmo tempo, orientam o criador ou artista, como regras do jogo que ele joga. Além disso, estas regras constituem uma atmosfera comum em que se conciliam a diferença do gosto e a provocação da

difficuldade técnica. Estas regras, possuem um caráter arbitrário, mas, quem as desrespeita (escrevendo músicas sem rimas nem ritmos, pintando fora da perspectiva) está a contribuir para a destruição do jogo, e simultaneamente, a ditar os futuros critérios e regras de um novo jogo. Toda e qualquer ruptura que quebre uma proibição acreditada já esboça um outro sistema. (CAILLOIS, 1990, p. 14)

Na guerra, ocorre o domínio da violência regulamentada, onde as convenções limitam as hostilidades em determinado espaço e tempo. Segundo Caillois, iniciam-se por uma declaração específica sobre o dia e a hora quem que o novo sistema entrará em vigor, e termina com um ato de rendição cuja finalidade também é especificada. Existem restrições sobre cidades abertas, populações civis, proibições do uso de certas armas e garantia de tratamento de feridos e prisioneiros. (CAILLOIS, 1990, p. 15)

Assim, Caillois (1990) define os jogos como uma atividade:

- **Livre:** Onde, caso o jogador fosse obrigado a pratica-lo, perderia de imediato sua natureza de diversão atraente e alegre;
- **Delimitada:** Em limites de espaço e tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
- **Incerta:** Onde o seu desenrolar não pode ser determinado nem seu resultado obtido previamente,
- **Improdutiva:** Pois não gera bens, nem riquezas ou elementos novos de espécie alguma. Conduz a uma situação idêntica à do início da partida, salvo alteração de propriedade no interior do círculo de jogadores;
- **Regulamentada:** Onde se suspendem as leis normais dentro deste espaço e tempo pré-determinado e instala-se uma legislação nova, a única que deve ser seguida e respeitada;
- **Fictícia:** Acompanhada de uma consciência específica de uma realidade alternativa, de franca inexistência em relação para com a vida normal. CAILLOIS, 1990, p. 29)

2.1.2 Classificação dos jogos

Roger Caillois (1990), em sua obra “Os Jogos e Os Homens”, após analisar as inúmeras variedades dos jogos, propõe um princípio de classificação, que permite reparti-los em um número de categorias fundamentais bem definidas. São elas:

Agôn: Termo que envolve todo tipo de jogo que se apresenta como forma de competição, onde ocorre um combate com igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se enfrentem em condições ideais, de uma forma

que se possa dar valor preciso e incontestável ao vencedor da disputa. Trata-se sempre de uma rivalidade baseada em uma qualidade em questão (rapidez, memória, habilidade, etc.), de uma forma que o vencedor possa ser considerado o melhor, em uma determinada categoria de proezas. Nesta categoria, encaixam-se os jogos que buscam eliminar a sorte e o destino do resultado final, sendo dependente do próprio jogador. Agôn preza pelo treino, trabalho, disciplina e regularidade. (CAILLOIS, 1990, p. 33)

Alea: Termo que Caillois utiliza para definir os jogos que se opõem ao Agôn, ou seja, onde o resultado é independente das habilidades do jogador, mas sim, do acaso e da sorte. Onde se trata de vencer o destino, e caso haja uma rivalidade em jogo, o vencedor é apenas um ser agraciado com mais sorte do que o vencido. Alea nega a paciência, a habilidade e a qualificação, supõe do jogador uma atitude oposta a encontrada no Agôn. Alea busca abolir as superioridades naturais ou adquiridas pelos indivíduos, a fim de colocar todos em situação de igualdade diante do veredicto da sorte. (CAILLOIS, 1990, p. 36)

Mimicry: Caracteriza todo jogo que suponha a aceitação de uma ilusão, ou ao menos, de um universo fechado, convencional e imaginário sob alguns aspectos. O jogo pode consistir, acima de tudo, na encarnação de um personagem ilusório e a adoção do respectivo comportamento. Caillois (1990) nos traz exemplos como os brinquedos em miniatura que reproduzem ferramentas, utensílios, armas e máquinas utilizadas por adultos, que permitem às crianças brincarem simulando ações adultas, como o menino que imita o soldado ou policial.

No Mimicry (que do inglês, significa mimetismo), a representação teatral e a representação dramática também estão inclusas, e preza-se a atividade, imaginação e interpretação. (CAILLOIS, 1990, p. 39)

Ilinx: Onde se agrupam os jogos que buscam atingir a vertigem, que busca em destruir por um instante, a estabilidade da percepção, tratando de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou estonteamento que dissipa a realidade com brusquidão. Encontram-se neste grupo as brincadeiras de criança de rodar rapidamente, atingindo um estado centrífugo, onde o corpo recobra devagar o equilíbrio e a nitidez. Rolar por

uma ladeira, o tobogã ou o carrossel provocam sensações análogas. (CAILLOIS, 1990, p. 43)

2.2 JOGOS DIGITAIS

O capítulo a seguir se propõe a mostrar uma breve história dos jogos digitais, buscando compreender o nascimento da indústria dos jogos e sua trajetória até os jogos online para computador. Não é o intuito deste trabalho apresentar um mapeamento completo sobre a história dos jogos e de todos os consoles já fabricados, mas sim, um recorte teórico específico buscando unir o passado e presente dos jogos online.

2.2.1 Breve história dos jogos digitais

Segundo pesquisadores, (LEITE, 2006, p. 29) não há certeza absoluta sobre qual foi definitivamente o primeiro jogo digital. Entretanto, um dos jogos pioneiros desta categoria foi criado em 1958 pelo físico William Higinbotham, que utilizou uma adaptação do software de um osciloscópio para proporcionar uma interação diferenciada entre os visitantes do laboratório de energia nuclear ao qual fazia parte e os aparelhos técnicos do local.

“Tennis for Two”, como foi nomeado por Higinbotham, demonstrava, dentro do osciloscópio, a trajetória da representação de bola em vista lateral, tendo uma pequena linha vertical ao meio que remetia à rede e consequentemente, com o fundo simbolizando a quadra.

Tal movimento requeria o controle manual de duas pessoas, que utilizavam aparatos cúbicos com um disco e botão em cada para simular assim uma partida do jogo tênis. Porém, Higinbotham nunca patenteou a sua invenção, pois julgava-a como algo bastante rudimentar.

Segundo Leite (2006, p. 30), um evento parecido ocorreu na década de 60 junto com o desenvolvimento dos chips de silício. Os computadores que outrora ocupavam o espaço de uma sala inteira, ganharam uma versão reduzida em tamanho, porém, mais potente em velocidade e processamento. A Universidade de Utah e o *Michigan Institute of Technology* (MIT), ambas dos Estados Unidos, eram as únicas que possuíam um computador com monitor gráfico. No verão de 1962, o MIT concebe o *“Spacewar”*,

programado por Stephen Russel, Peter Samson, Dan Edwards, Martin Graetz, Alan Kotok, Steve Piner e Robert A. Saunders em um PDP-1 (*Programmable Data Processor - 1*), o primeiro microcomputador fabricado.

O jogo utilizava conceitos da física real, como aceleração e gravidade, onde os jogadores controlavam duas espaçonaves sob um fundo estelar, que tinham o intuito de torpedos no adversário. Controladores específicos também foram desenvolvidos, pois os botões nativos do PDP-1 não eram ideais. (LEITE, 2006, p. 31).

Reis (2005, p. 46) discute sobre a primeira patente do videogame como pertencente a Ralph Baer, o engenheiro eletrônico que, pela *Sander Associates*, criou um aparelho que processava jogos eletrônicos através de uma televisão, com um custo baixo para que todos pudessem usufruir desta forma de diversão.

Em 1967, Baer criou um protótipo de jogo chamado “*chasing game*”, uma espécie de ping-pong que dispunha de dois quadrados controláveis que podiam ser movidos pela tela. Um projeto simples, mas que foi o suficiente para que o engenheiro patenteasse o primeiro protótipo de videogame, chamado de “*Brow Box*”, que também rodava jogos de futebol, vôlei e até simulações de tiro. (REIS, 2005, p. 46)

2.2.2 O primeiro console caseiro

Após apresentar sua invenção para diversas empresas, A *Magnavox* compra a ideia de Ralph Baer, produzindo em 1971 o primeiro aparelho de jogos para televisores, o *Odyssey*. O console permitia o controle simultâneo por dois jogadores (LEITE, 2006, p. 33) e dispunha inicialmente de 12 jogos, a maioria de esportes, podendo ser trocados pelo usuário. Mesmo com um sistema primário, o *Odyssey* é considerado como o primeiro console utilizar a tecnologia de cartuchos para trocas de jogos, além de ser o primeiro a utilizar um rifle como opção de controle para jogos de tiro. Juntamente com o console, os usuários recebiam folhas de papel padronizadas para anotar o placar das partidas jogadas e cartões plásticos coloridos (overlay), que eram fixados a tela da TV para simular o ambiente do jogo. Como exemplo, a tela verde era usada para o jogo de tênis, simulando assim um gramado. (REIS, 2005, p. 48)

2.2.3 O nascimento da indústria dos jogos eletrônicos

Nolan Bushnell, um estudante de engenharia elétrica da universidade de Utah, foi o responsável por popularizar os videogames como forma de entretenimento. Criou em 1971 uma versão “arcade” de *Spacewar* chamada de *Computer Space*, máquina que ficou conhecida como o primeiro fliperama da história, lançada pela *Nutting Associates*. Em 1972, fundou junto a Ted Dabney uma empresa específica para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, a Atari. Devido a este fato, o ano de 1972 é marcado como o nascimento da indústria de jogos eletrônicos. (REIS, 2005, p. 49)

O jogo que agregou tamanho valor para a indústria dos jogos foi o *Pong*. Desenvolvido em 1972 pela Atari, o jogo tratava-se de duas barras laterais controladas pelos jogadores com funções de raquetes, um ponto que representava uma bola e com objetivo de apenas rebatê-la para fora do campo da raquete adversária. (LEITE, 2006, p. 36) A simplicidade e diversão que o *Pong* proporcionava o tornou um sucesso, contribuindo para que Nolan lançasse em 1974 o *Home Pong*, uma versão caseira do jogo, dando início ao mercado de consoles caseiros e jogos eletrônicos. (REIS, 2005, p. 49)

2.3 BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS ONLINE

2.3.1 RPG: A oportunidade para os jogos online

Surgia na década de 70 nos Estados Unidos da América, O RPG, *role playing game* ou jogo de interpretação de papéis em sua tradução literal. O gênero responsável por repercutir os jogos de interpretação, unindo o imaginário a seu método de execução (LESNIESKI, 2008, pág. 2). Braga (2007, p. 1), afirma que o RPG é um jogo de interpretação grupal, uma atividade oral que requer leituras diversas, pois seu desenvolvimento se dá no plano da imaginação.

Em um jogo de RPG tradicional há sempre a participação de um mestre ou narrador, geralmente o jogador mais experiente, que além de trazer as regras do jogo, tem a função de apresentar uma história ao grupo (geralmente de quatro ou cinco pessoas), um universo narrativo que contenha enigmas, situações e conflitos que exigirão decisões dos jogadores. Os jogadores assumem papéis dentro desta história, participam ativamente desta e assim como roteiristas, tem o poder de escolher caminhos e decisões que nem sempre são previstas pelo mestre. (BRAGA, 2007, pág. 2) outro

elemento importante é a escrita, utilizada pelo mestre que registra os acontecimentos da história e ordena seus fatos de forma que podem ser resgatados a qualquer momento. A escrita no RPG não segue uma base escolarizada para sua produção, mas sim uma forma livre que permite o registro da memória do imaginário vivenciado. (BRAGA, 2007, p. 5)

Lesnieski (2008, p. 03) trata o RPG como um jogo hipertextual, que virtualiza o processo de leitura e escrita e traz ao jogador a possibilidade de transitar e alterar o espaço e tempo da narrativa. Assim, o enredo não tem uma continuidade pré-estabelecida, tornando-se uma vasta rede de significados e ideias.

2.3.2 Primeiras interações na rede

Lesnieski (2008, p. 3) afirma que, no mesmo momento em que o RPG crescia e ganhava espaço, a internet dava seus primeiros passos a caminho do poderoso veículo de informação que possuímos hoje. Em 1967, foram iniciados os estudos para a criação da ARPAnet, *Advanced Research Projects Agency Network*, uma rede do departamento de defesa norte-americano que inicialmente interligava laboratórios de pesquisa. Inicialmente, a rede era apenas uma troca de dados em forma de textos, o que permitiu o desenvolvimento de um tipo de RPG imerso no ciberespaço, o MUD.

Os MUD, ou *Multi User Dungeons* e “Masmorras de Multijogadores” em uma tradução literal, foram a primeira experiência lúdica interativa que acontecia em rede, e, diferente de um RPG tradicional, este era jogado por diversos participantes pelo mundo. Através desta interação de várias culturas, o MUD marcou o início da construção do ciberespaço na internet, além do início das práticas sociais em rede. (Lesnieski 2008, p. 4)

Apesar das diversas possibilidades sociais, fantásticas e culturais que os MUDs proporcionavam, eles não conquistaram um grande público. Este problema, segundo Lesnieski (2008, p. 4) foi de origem totalmente técnica, pois os equipamentos utilizados para gerar a rede na época encontravam-se apenas em universidades e centros de pesquisa.

Lesnieski (2008, p. 4) comenta que, na década de 80, um novo tipo de jogo ganhou popularidade, os FPS, *First Person Shooter* ou “tiro em primeira pessoa”. Caracterizados pelo formato de visualização onde a tela funciona como a visão do próprio personagem, os FPS transmitiam ao jogador a impressão de estarem dentro do jogo, vivenciando em tempo real todos os acontecimentos mostrados pelo televisor/monitor. Sua jogabilidade insiste basicamente em destruir o máximo de inimigos possíveis utilizando armas de fogo ou aparatos encontrados no cenário durante o desenrolar do jogo.

Uma nova tecnologia se aperfeiçoava no universo dos jogos: a execução de imagens em três dimensões, utilizando estes gráficos “3D”, os jogos de tiro em primeira pessoa permitiam uma interação maior com o cenário, mas apenas em 1992 surgiram as primeiras propostas de jogabilidade em rede. Tais títulos trouxeram ferramentas de bate papo em tempo real e ofereciam a possibilidade de interagir com apenas um adversário, pontos que abriram uma vasta estrada a ser percorrida pelos jogos online. O primeiro FPS a alcançar sucesso foi *Wolfeistein 3D*, que segundo Reis (2005, pág. 34), foi também o primeiro jogo a utilizar a técnica de *ray casting*, que simulava ambientes tridimensionais a través de um mapa bidimensional. LESNIESKI (2008, p. 5)

Lesnieski (2008, p. 05) afirma que, devido a capacidade de processamento dos computadores (superior a dos consoles na época) e o fato de que o mouse e teclado possuíam mais precisão do que os joysticks dos videogames, os jogos de tiro em primeira pessoa eram ideais para os computadores. Em 1993, a mesma empresa responsável pelo desenvolvimento de *Wolfeistein 3D* lança no mercado o *Doom*, jogo que se tornou uma referência em FPS, com seus gráficos otimizados e o modo *multiplayer*, o que permitiu a interação entre mais de um jogador em um único cenário.

2.3.3 A massificação dos jogos online

Em 1995 o uso da internet já era uma realidade forte, evoluindo ao ponto de oferecer suporte para um novo tipo de jogo: os MMORPG's, ou *Multiuser Massive Online Role Playing Game*. Estes jogos se caracterizam por seguir o modelo de interpretação de papéis do RPG e pelo aprimoramento da interação social iniciada pelos MUD's, destacando-se pelo crescimento absurdo de usuários e pela repercussão social de sua utilização. Os MMORPG oferecem um universo vasto em um meio virtual, que oferece

diversos objetivos e incontáveis formas de interação e relacionamento dentro do espaço cibernético. LESNIESKI (2008, p. 6)

A mecânica dos MMORPG's pode ser explicada a partir dos seguintes passos: Primeiro o usuário deve instalar o programa do jogo em seu computador, conectar-se a uma rede e posteriormente a um servidor do jogo. Este servidor executa o mundo virtual referente ao jogo em questão, que fica ativo por 24 horas por dia e pode ser alterado até mesmo nos momentos em que o jogador não está conectado. Dentro do jogo, o usuário possui uma representação virtual conhecida por avatar, e possui as características que o jogador desejar, dentro das oferecidas pelo jogo, de uma forma muito parecida com um RPG tradicional. LESNIESKI (2008, p. 6)

Dentro do jogo, inúmeras possibilidades de interação entre usuários se tornam possíveis. É possível conversar com outros avatares, lutar, construir grupos e alianças entre grupos e até aumentar o número e nível das habilidades do avatar. Além do mais, é impossível “terminar” o jogo, pois não possuem um final pré-determinado. Nos RPG's tradicionais os jogadores devem buscar a conquista de algum objetivo proposto pelo mestre, como derrotar um inimigo poderoso que ameaça a existência do universo do jogo, enquanto nos MMORPG's, sempre que um objetivo é alcançado, um novo é criado, o que por consequência faz com que o jogo tenha uma grande duração. LESNIESKI (2008, p. 7)

2.4 LEAGUE OF LEGENDS

2.4.1 História

Os MOBAS ou *multiplayer online battle arena*, tiveram início a partir do momento em que foram dadas aos jogadores a possibilidade de customizar personagens e criar cenários através das ferramentas dos desenvolvedores. Em 1998, um jogador desenvolveu uma modificação do jogo *Starcraft* (Blizzard, 1998), criando assim o *Aeon*, um novo mapa onde quatro jogadores assumiam o controle de um herói e digladiavam-se com outro time com o mesmo número de participantes. As partidas eram jogadas em um ambiente fechado que lembrava uma arena de batalha, motivo que originou o nome do gênero. (GOLART, 2015, p. 15)

Em 2003, sendo utilizado o mesmo processo de modificação, foi desenvolvido em 2003 a partir do jogo *Warcraft* (Blizzard, 1994) o *Defense of the ancients* (*Dota*), onde os personagens (heróis) que antes deveriam liderar exércitos, no *Dota* lutavam diretamente entre si. Tanto o *Aeon* quanto o *Dota*, mesmo com o sucesso entre os fãs, ainda eram modificações de outros jogos, requerendo que o jogador tivesse acesso aos jogos base (*Starcraft* e *Warcraft*) para serem jogados. (GOLART, 2015, p. 15)

Em 2006, o desenvolvedor Steve FREAK saiu da empresa *Blizzard*, fundando uma desenvolvedora própria, a *Riot Games*, que lança em 2009 seu primeiro título: o *League of Legends* (LoL). Baseando-se nas experiências de *Aeon* e *Dota*, o LoL revolucionou o gênero, pois agora o jogador poderia baixar o jogo completamente grátis, diferente das modificações oriundas dos jogos da *Blizzard* (GOLART, 2015, p. 15)

2.4.2 Conhecendo o jogo

League of Legends é um jogo exclusivo para computador, caracterizado como um *Multiplayer Online Battle Arena*, ou Moba, (que traduzido para o português significa Arena de Batalha Online para Multijogadores) com elementos do MMORPG, onde times de cinco jogadores assumem o papel de campeões para alcançar os objetivos do jogo através da formulação de estratégias e trabalho em equipe. Devido a isto, o jogo se caracteriza também como um jogo *Real Time Strategy*, *RTS* ou Estratégia em Tempo Real em uma tradução literal. O LoL é totalmente gratuito, sendo liberado para qualquer um se cadastrar, requerendo apenas um e-mail, criação de senha e login e o consentimento com os termos de uso. (COSTA, 2013, p. 40)

2.4.2.1 *Summoner's rift*

Summoner's Rift, o maior e principal mapa do *League of Legends*, trata-se de um ambiente fechado espelhado diagonalmente que conta com três rotas que se dirigem em direção a base inimiga, onde, cada rota é defendida por três torres e um inibidor, enquanto o *nexus*, é protegido por duas torres. O Objetivo do jogo em *Summoner's Rift* é destruir o *nexus* inimigo, estrutura que se encontra na extremidade do mapa dentro de

cada base. Para que isto ocorra, o time deve distribuir-se pelo mapa, onde cada campeão assume a sua rota recomendada e inicia o trabalho para a conquista dos objetivos.²

Figura 1 – Mapa do *Summoner's Rift*.



Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/features/blog-do-desenvolvedor-seu-lugar-no-rift>. Acesso: 25/04/2018, 03:34 h.

O *Nexus* é a estrutura mais importante do jogo e o seu objetivo principal, assim, quando uma equipe o destrói é instantaneamente considerada a vitoriosa. É o coração da base e estrutura responsável pelo surgimento de tropas³. Inibidores são estruturas importantes localizadas entre o término das rotas e o *nexus*. Destruí-las faz surgir uma super tropa aliada sempre que o *nexus* fizer nascer novas tropas. Diferente das tropas comuns, esta possui um tamanho maior, mais força e resistência. Destruir todos os inibidores faz surgir duas super tropas por rota, e estas permanecem nascendo por cinco minutos, tempo fixo para que os inibidores se reconstruam.

² Disponível em: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/game-modes/summoners-rift/> acesso: 25/05/2017, 16:00 h.

³ Disponível em: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/new-player-guide/>. Acesso: 30/05/2017, 15:40 h.

As torres possuem o papel de defender o *nexus* e as rotas, auxiliando na eliminação de tropas e bloqueando a passagem dos campeões inimigos. Causar dano a um campeão inimigo dentro da área de alcance da torre ou entrar antes das tropas faz com que o atacante se torne o foco dela, recebendo dano crescente enquanto permanecer na área de ação.

Figura 2 – Exemplo da base do *Summoner's Rift*.



Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/features/blog-do-desenvolvedor-seu-lugar-no-rift>. Acesso: 25/04/2018, 03:34 h.

Cada rota conta com o auxílio de tropas, pequenos soldados que se dirigem à base inimiga, auxiliando os campeões durante os combates e conquistas de torres. Abater tropas inimigas é a principal fonte de pontos de experiência (somando-se pontos ganha-se níveis, que possibilitam o aprendizado das habilidades e aumento dos atributos fixos) e a principal fonte de ouro, que é utilizado para a compra de itens, elementos que serão tratados adiante. (GOLART, 2015, p. 17). Tanto os pontos de experiencia quanto os bônus adquiridos durante a partida são resetados ao término desta.

Os dois lados do mapa contêm monstros neutros no espaço fora das rotas, que podem conceder variados bônus e experiência durante o jogo. Os bônus principais são:

Insígnia da Brasa: Recebida ao derrotar o Rubrivira, concede um efeito de cura aumentada ao longo do tempo e concede aos ataques básicos o efeito de lentidão;

Insígnia da percepção: Obtida ao derrotar o Azuporã, a insígnia da percepção concede tempo de recarga em habilidades reduzidos enquanto o efeito durar, além de alta regeneração de mana.

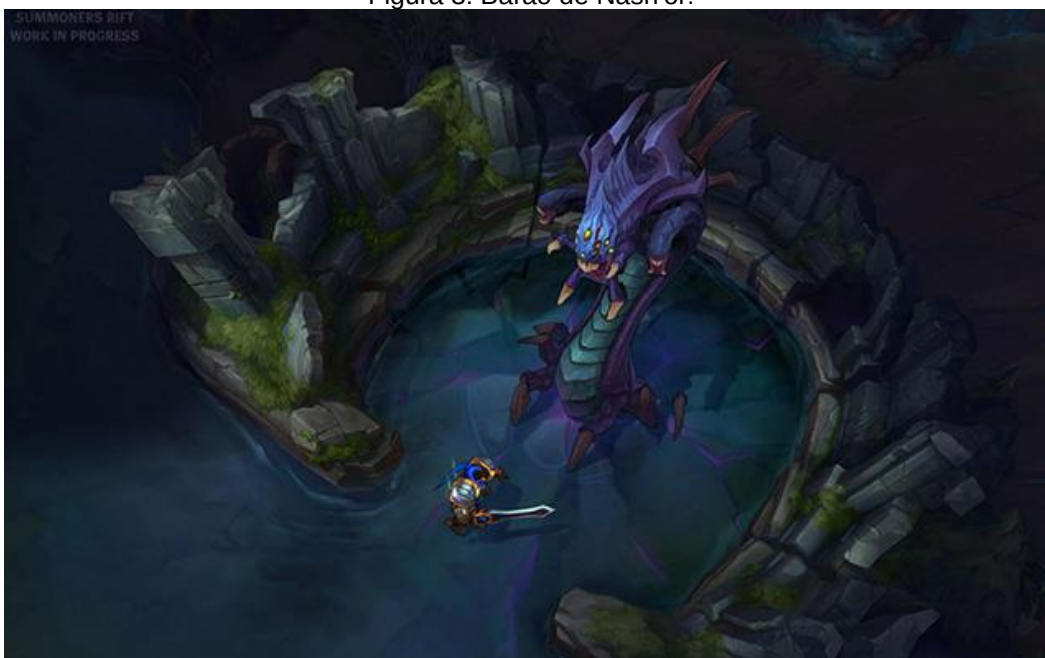
É o papel do caçador recolher tais recursos, oferecê-los para os campeões em rota e buscar a conquista dos monstros-chefe.

O dragão, localizado próximo ao rio na parte inferior do mapa, é um monstro neutro maior e mais forte do que os encontrados próximos as rotas, e, diferente destes, apenas um dragão fica no mapa por vez. Abater dragões concede bônus para todos os campeões do time, sendo estes:

- Poder do dragão: Concede dano de ataque e poder de habilidade adicional;
- Ira do dragão: Causa dano adicional a torres e estruturas;
- Voo do dragão: Concede velocidade de movimento adicional;
- Dominância do dragão: concede dano adicional a tropas e monstros;
- Aspecto do dragão: aplica multiplicadores aos bônus anteriores, além de fornecer uma quantia de poder em danos em ataques e habilidades, aplicando queimaduras aos inimigos.

O Barão de *Nashor* é o maior monstro do jogo, sendo uma luta recomendada para a equipe completa. Localizado no rio próximo a rota superior, o Barão quando abatido concede um poderoso efeito a todos os campeões aliados vivos, a “Mão do Barão”. Este efeito fortalece todas as tropas aliadas próximas, concedendo alcance adicional, dano causado, redução de danos recebidos e velocidade de movimento.

Figura 3: Barão de Nash'or.



Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/features/blog-do-desenvolvedor-seu-lugar-no-rift>. Acesso: 25/04/2018, 03:34 h.

2.4.2.2 Campeões

Os campeões, seres invocados pelo jogador para lutar por estes⁴, possuem habilidades, mecânica, personalidade, valores de atributos, animações e aparência distintas uns dos outros. Atualmente, o LoL conta com a presença de 134 campeões, número que se encontra em constante crescimento. Cada campeão possui táticas próprias de combate, onde o jogador pode investir em potencializar seus pontos fortes ou aprimorar as suas fraquezas. Ao início da partida, todos os campeões começam com o mesmo nível e o mesmo número de ouro, em pé de equilíbrio. Esta balança é quebrada na medida em que o time conquista os objetivos no mapa e adquire ouro (abatendo tropas, campeões, torres e monstros neutros) e pontos de experiência. (COSTA, 2013, p. 47)

⁴ Disponível em : <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/>

Acesso: 25/05/2017, 19:00 h.

Costa (2013, p. 43) comenta que todos os campeões possuem atributos específicos, sendo eles:

Auto ataque: o ataque comum que todo personagem possui e que não depende do uso de algum recurso ou habilidade para ser utilizado.

Habilidades: somam ao todo um número de cinco, sendo uma habilidade passiva (ativa automaticamente durante todo o jogo ou em eventos específicos) e as outras dispostas nas teclas Q,W,E e R, onde a última trata-se de uma *ultimate*, geralmente a habilidade mais forte do campeão, dada algumas exceções.

Status: Cada personagem possui um valor específico de certos atributos, que são: vida, regeneração de vida, pontos de mana (dado algumas exceções, que utilizam fúria, energia a própria vida ou até mesmo nenhum recurso para o uso de habilidades) regeneração de mana/energia, dano de auto ataque, velocidade de ataque, distância de ataque, armadura, poder de habilidade, resistência mágica, penetração mágica, penetração de armadura, roubo de vida, velocidade de movimento, tenacidade, vampirismo mágico, redução de tempo de recarga, chance de realizar ataques críticos e danos em ataques críticos.

Segundo Costa (2013, p. 45) os campeões são divididos em 6 categorias ou classes:

Assassinos são campeões especializados em causar dano letal aos campeões inimigos. Seu dever é eliminar campeões chave do time inimigo, como magos, outros assassinos e carregadores.

Lutadores são personagens que equilibram dano e defesa, de uma forma que podem focar alvos de pouca resistência como magos e carregadores para mata-los, enquanto sua resistência os permite sair vivos desses confrontos.

Magos são uma classe com grande nível de poder de habilidade, além de uma capacidade muito forte de controles de grupo, podendo separar indivíduos, retardar, paralisar ou ambos. Devido a grande variedade de estilos de luta, muitas vezes sua posição pode alternar entre a de um suporte para o time ou a de um assassino, o que dependerá das suas habilidades.

Suportes tem a função de oferecer auxílio e assistências aos aliados, seja utilizando controles de grupo, fortalecendo o próprio time ou enfraquecendo os inimigos. Seu dever é tirar proveito de um bom posicionamento para utilizar no momento certo suas habilidades, além de evitar confronto direto em combates um contra um.

Carregadores ou Atiradores são o grupo de campeões cujo dever é causar uma grande quantidade de dano físico em seus ataques básicos, não dependendo apenas de suas habilidades. Possuem poucos status de resistência de vida, devido a isto, necessitam de um bom posicionamento nas lutas de grupo, além de proteção constante por parte do time.

Tanques tem o dever de receber a maior quantidade de dano do time inimigo enquanto buscam abrir espaço para que o time possa cumprir seu objetivo. Devido a isto, possuem status de vida, armadura e resistência mágica superiores.

2.4.2.4 Itens

Durante as partidas de *League of Legends*, cada conquista, seja a destruição de estruturas e unidades inimigas, abate de monstros neutros ou assistências e golpes finais em campeões inimigos gera ouro, que é utilizado exclusivamente para a compra de itens⁵. Tais apetrechos fornecem todo tipo de bônus ao campeão durante a partida a partir do momento em que são comprados, de forma que ao término do jogo, todos os bônus, ouro adquirido e itens voltam ao estado de origem (zero). Cada campeão pode equipar até seis itens, conjunto que é conhecido por *build*. Para que estes bônus demonstrem eficácia, o jogador deve analisar o inimigo e a si mesmo enquanto compra seus itens. (COSTA, 2013, p. 48)

5 Disponível em: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/items/>. Acesso: 30/05/2017,15:00h.

2.4.2.5 Invocadores

Em *League of Legends*, o jogador assume o papel de um invocador⁶, pois este, “invoca” um campeão no momento da batalha que lutará por ele. Este invocador tem o poder de aprimorar os campeões de uma forma individual através do uso de runas, talentos e feitiços de invocador.

As runas⁷ concedem aos campeões bônus personalizáveis, sendo elas divididas em quatro tipos, os quais, aperfeiçoam os seguintes atributos:

As marcas são as runas utilizadas para conceder bônus às estatísticas ofensivas, tais como velocidade de ataque, dano de ataque, penetração mágica, etc;

Os selos são as runas que potencializam a defesa física, cura e regeneração;

Os glifos, além de utilizados para a redução do tempo de recarga de habilidades, aprimoram os status de defesa e poder mágico;

As quintessências são as runas que acrescentam bônus fortes a qualquer atributo, além de bônus específicos como velocidade de movimento, o qual nenhum outro tipo de runa fornece. Ocupam apenas três espaços na página de runas, enquanto os outros tipos ocupam nove espaços.

Os talentos⁸ possuem três árvores de desenvolvimento e são a segunda forma que permite ao invocador personalizar seus campeões. Os talentos concedem bônus às estatísticas do campeão, além de potencializar os feitiços de invocador.

6 Disponível em: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/summoners/>, acesso: 24/05/2017, 22:00 h.

7 Disponível em: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/gameinfo/summoners/runes/>, acesso: 12/08/2017

8 Disponível em: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/gameinfo/summoners/masteries/>, acesso: 12/08/2017

Os talentos da árvore ofensiva fortalecem o dano causado pelo campeão e pelos feitiços de invocador. São recomendados para causadores de dano agressivos;

Os talentos da árvore defensiva reduzem o dano recebido, fortalecem feitiços defensivos e tornam o campeão menos suscetível a controle de grupo (efeitos como lentidão, enraizamento, atordoamento, etc). Nesta árvore também se encontram talentos destinados aos caçadores da selva;

Os talentos da árvore de utilidade concedem bônus diferenciados, que afetam desde a duração de bônus da selva até a velocidade de movimento do campeão.

A última maneira de personalização dos campeões são os feitiços de invocador, habilidades genéricas que podem ser escolhidas pelo invocador no início da batalha para auxiliar o campeão em sua função.

Os feitiços ofensivos são utilizados para causar dano aos oponentes e persegui-los. Os feitiços defensivos previnem dano e removem efeitos negativos aplicados por inimigos. Os feitiços de utilidade concedem mobilidade e presença de mapa aprimoradas.

2.4.3 Classificando o jogo

Costa (2013, p. 66) utilizando-se das premissas de Caillois apresentadas em 2.1.4 (classificação dos jogos), busca enquadrar o League of Legends em cada uma das opções apresentadas (Alea, Ilinx, Mimicry e Agón), trazendo assim o seguinte apontamento:

LoL como Alea: O fator da sorte se manifesta no LoL em diversos momentos, mas o mais pertinente é quando se busca uma partida sozinho, ou seja, sem conhecidos. Neste ponto, é impossível saber se as pessoas que constituirão o time serão bons jogadores, se terão apreço pelas estratégias de grupo e se farão escolhas de campeões com sinergia. O mesmo fator encontra-se no sorteio de oponentes. Em partidas normais “às cegas”, não se tem conhecimento sobre quais campeões farão parte do time inimigo, impossibilitando a criação de uma estratégia prévia. No modo de jogo *ARAM*, os campeões dos dois times são escolhidos aleatoriamente, fazendo da sorte um ponto chave como limite e desafio. (COSTA, 2013, p. 66)

LoL como Ilinx: O League of Legends não apresenta momentos de vertigem, pois as escolhas realizadas no jogo fazem parte de um pensamento estratégico e requerem um raciocínio lógico. (COSTA, 2013, p. 66).

LoL como Mimicry: A Mimicry é um fundamento bastante perceptível dentro do League of Legends, a partir do momento em que levamos em conta a função representativa no jogo. É possível percebê-la em vários momentos, tais como a escolha de campeões, onde cada jogador escolhe seu herói através de um processo de identificação e projeção levando fatores como jogabilidade, estética e estratégia; o papel que os personagens desempenham durante o jogo, o posicionamento e as lutas em equipe, onde podemos usar um exemplo de que um herói da classe suporte não deve tentar enfrentar um “carry” frente a frente, mas sim, buscar desenvolver seu papel como protetor dos aliados (COSTA, 2013, p. 66).

LoL como Agon: A competição está intrínseca em cada momento do jogo, onde todas as possibilidades são regidas por ela, desde a seleção de campeões até as lutas em equipe. A princípio, os jogadores encontram-se em pé de igualdade, e passam então a disputar uma posição de superioridade com o uso de estratégia e conquista de objetivos. Dentro dos confrontos nas lanes e na selva, os jogadores buscam subjugar o oponente com a vantagem de ouro recebido, torres destruídas e dano causado. O fator principal para confirmar a superioridade de um jogador sobre o outro, será a sua habilidade, que será testada nos momentos de confronto real, em que se decide atacar o outro, levando em conta todas as variáveis do momento. Em jogos ranqueados, o espírito Agon é mais intenso, onde ganhar jogos leva a ganhar pontos e derrotas levam a perda de pontos. O resultado disto é a afirmação de uma superioridade não momentânea, mas sim de um reconhecimento comunitário de tal fato. (COSTA, 2013, p. 67)

2.4.4 Demacia

A forte sociedade conhecida por Demacia⁹ é um dos poderes dominantes em Valoran¹⁰ e ostenta o melhor e mais bem treinado exército de toda Runaterra¹¹. Possui uma história militar prestigiosa e seu povo orgulhoso preza valorosamente pelos ideais de justiça, honra e dever. Demacia possui uma postura defensiva e reclusa, que se deve em parte devido a ataques de bárbaros, saqueadores e civilizações expansionistas. Detém além de tudo certa abundância de terras férteis, florestas densas e montanhas ricas em recursos minerais, sendo conseqüentemente, uma sociedade agrária.

2.4.5 Noxus

Noxus¹², uma sociedade poderosa e assustadora conhecida por muitos como brutal, expansionista e ameaçadora, possui, em seu interior, inclusão para com seu povo, onde suas forças e talentos são cultivados e respeitados. Descendentes de uma cultura feroz de conquistadores, este povo lutou agressivamente contra seus inimigos, expandindo suas fronteiras com o passar dos anos. Esta postura de luta pela sobrevivência trouxe aos noxianos um temperamento extremamente orgulhoso, onde valorizam a força acima de tudo. Qualquer um pode chegar a uma posição de destaque em Noxus, não importando sua classe social, riquezas, terra natal ou passado. As cidades conquistadas por Noxus possuem duas escolhas: jurar lealdade e serem julgados apenas por seu valor, ou serem esmagados sem remorso algum.

2.5 JOGOS DE CARTAS

2.5.1 História dos jogos de cartas

⁹ Disponível em: http://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/demacia/, acesso: 12/08/2017, 17:30

¹⁰ Valoran: Continente do mundo fictício de Runaterra, onde se ambienta a história e os personagens de *League of Legends*. Informação disponível em: http://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/, acesso: 27/08/2017, 14:20

¹¹Runaterra: Planeta em que o jogo se ambienta. Informação disponível em: http://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/, acesso: 27/08/2017, 14:30

¹² Disponível em: http://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/noxus/, acesso: 12/08/2017, 17:40.

Segundo Santa (2010), existem diversas vertentes sobre o surgimento do baralho. Uma delas, associa sua criação ao povo chinês, na época do nascimento do Mahjong e o Dominó, devido as primeiras referências a jogos de carta ocorrerem na China, em 1294 (2010, p.11).

Outra teoria, especula sobre a ligação entre a origem das cartas e dos ciganos, mas, esta é improvável devido a registros escritos sobre a presença dos jogos de carta na Europa antes do início da diáspora Cigana. Das diversas hipóteses levantadas a respeito da origem do baralho, a mais firme credita a criação do baralho aos *mamelucos*, os primeiros e mais importantes escravos militares, oriundos da Turquia e da Rússia e treinados para lutar ao lado dos exércitos mulçumanos no Egito. Devido a suas técnicas de cavalaria e arco e flecha, eram temidos entre os povos do Oriente Médio no início da Era Cristã. Com o tempo, os mamelucos passaram a dominar o Egito, estabelecendo um comércio sólido com o Sul da Europa, sendo esta a via principal pela qual o baralho chegou à Europa. (SANTA, 2010, p. 12).

A principal atividade desempenhada pelos mamelucos era a guerra. Eram preparados com disciplina extrema e treinamento rigoroso para serem considerados soldados. Esta prática está representada pelo naipe de espadas do jogo de cartas mameluco, que por sua parte, exhibe semelhança com o naipe de espadas de baralhos europeus. (SANTA, 2010, p. 14).

Figura 4 – Sete de espadas mameluco e sete de espadas de Marselha.



Fonte: http://www.clubedotaro.com.br/site/h23_15_mamluk.asp, acesso em 01/12/2016

Além da guerra, uma atividade a qual os mamelucos se dedicavam era o jogo de polo, onde trocavam suas espadas por tacos de madeira durante as partidas. O jogo era de importância tamanha para os mamelucos que, visitantes ilustres ganhavam vista para os campos dedicados a este jogo. O jogo de polo está representado nas cartas mamelucas no naipe de Tacos, ligado diretamente ao naipe de Paus europeu. (SANTA, 2010, p. 14)

Figura 5: Oito de tacos mameluco e Oito de paus de Marselha.



Fonte: http://www.clubedotaro.com.br/site/h23_15_mamluk.asp, acesso em 01/12/2016

Segundo Pereira (2010, p. 9):

“O Pólo aparecia como passatempo nobre, jogado por sultões, xás, imperadores e califas. E, ao mesmo tempo, diferenciava os bravos guerreiros e os caçadores habilidosos”.

Os mamelucos apreciavam festas e celebrações, festivais de música em suas fortalezas com premiações para melhores artistas, apresentações de dança do ventre e comemorações com duração de dias para cerimônias de casamento ou circuncisões. Este espírito festivo deu origem ao naipe de copas. (SANTA, 2010, p. 14)

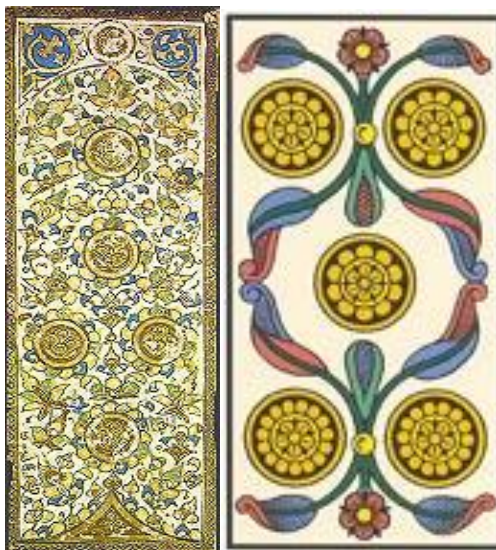
Figura 6: Três de copas mameluco e Três de copas de Marselha.



Fonte: <http://www.clubedotaro.com.br/>, acesso em 01/12/2016

Os mamelucos aprendiam outras habilidades além das exigidas no ambiente militar, assim, não era incomum que exercessem a função de governantes de províncias, mordomos ou administradores de tesouros reais. Ao dominarem o Egito, os mamelucos estabeleceram um forte comércio com o sul da Europa. Esta atividade tornou-se prioridade entre os povos árabes, o que é representado até os dias atuais pelo naipe de ouro. (SANTA, 2010, p. 15)

Figura 7: Seis de ouros mameluco e Seis de ouros de Marselha.



Fonte: <http://www.clubedotaro.com.br/>, acesso em 01/12/2016

Segundo Santa, (2010, p. 15) foi através do comércio que o baralho chegou ao sul da Europa, espalhando-se posteriormente para o resto do continente. Este fato ocorreu entre o final do século XIV e o início do século XV, período dos primeiros registros escritos sobre a presença do jogo de cartas na Europa. Parte destes documentos, era constituída por sermões religiosos ou leis de condenação ao jogo de cartas, ou relatos de gastos da nobreza, devido encomendas a baralhos de valores altos aos artistas da época. (SANTA, 2010, p. 16)

Santa (2010, p. 16) descreve que o *ludus cartarum moralisatus*, relato mais antigo sobre jogos de cartas nas terras europeia, foi escrito pelo monge Johannes von Rheinfelden. O religioso afirma não conhecer a origem da criação do jogo e o compara ao xadrez por apresentar figuras reais como reis e cavaleiros. Outro registro do final do século XIV, presente no livro de contabilidade de Charles Poupert, tesoureiro da corte francesa, afirma que três baralhos foram pintados por Jacquemin Gringonneur, em 1392, para divertimento do rei da França.

Figura 8: Valete de espadas de Gringonneur.



Fonte: <http://www.clubedotaro.com.br/>, acesso em 02/12/2016

A medida em que o baralho se espalhava pelas cortes europeias, foi sofrendo variações, pois cada povo atribuía as cartas suas marcas culturais. As cartas espanholas e italianas continuaram a reproduzir o costume mameluco, enquanto as cartas alemãs ilustravam a vida rural, onde era concentrada parte da atividade econômica do país. Além disto, os naipes foram alterados no baralho alemão, onde copas dá lugar a corações, paus torna-se a folhas, e, ao invés de moedas ou ouro, tem-se o desenho de nozes. (SANTA, 2010, p. 18)

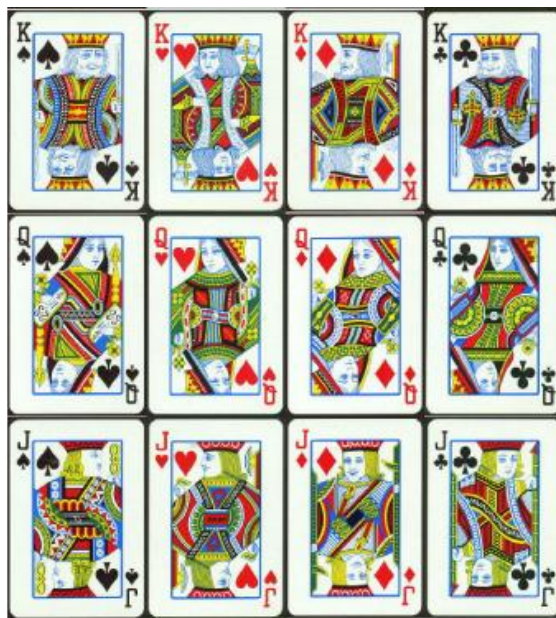
Figura 9 – Exemplo de cartas do baralho espanhol, italiano e alemão.



Fonte: <http://atomo.blogspot.com.br/2007/09/i-like-to-play-queen-of-hearts-and.html>

Devido a supervalorização da figura do homem em relação a da mulher, a carta da rainha só ganha espaço com a impressão, na França, de baralhos simplificados e padronizados, com duas cores predominantes: preto para paus e espadas e vermelho para copas e ouros. (SANTA, 2010, p. 19)

Figura 10 – Exemplo do Baralho Francês.



Fonte: <http://atomo.blogspot.com.br/2007/07/if-you-like-to-gamble-i-tell-you-im.html>

Santa (2010) comenta que, a popularidade das cartas passou a ser considerada prejudicial segundo o Estado e a Igreja, devido ao auto número de registros de brigas e mortes relacionadas as apostas feitas em mesas de jogos. Para controlar o avanço dos jogos de azar, a monarquia e o clero começaram a utilizar métodos como impostos e condenação à morte. Santa (2010, p. 20) comenta ainda que:

A Igreja começou a promulgar editos veementes restringindo e às vezes até proibindo os jogos de cartas. As manifestações dos monarcas não foram menos contundentes. A cidade de Florença aprovou o estatuto dos jogos de azar em 1376, proibindo o jogo chamado naibe. Dois anos depois, na Alemanha, o governo passou a multar quem jogasse por dinheiro.

Apesar da proibição das cartas na Inglaterra, um grupo de fabricantes conseguiu em 1628, uma autorização do rei Carlos I para a produção do produto, impedindo a

importação de maços franceses e controlando o comércio do jogo em território inglês. Assim nascia a Respeitável Companhia dos Fabricantes de Cartas de Baralho. (SANTA, 2010, p. 21)

Figura 11 – Brasão da Worshipful Company of Markers of Playing Cards



Fonte: <https://londonstreetviews.wordpress.com/2013/06/10/woolley-sabine/> Acesso em: 03/12/2016

Como retribuição ao favor concedido para a companhia de fabricantes de cartas, o rei Carlos I passou a cobrar imposto para cada baralho confeccionado. Devido ao alto valor que era cobrado na época, um selo com o ás de espadas foi criado pelo governo com o intuito de evitar sonegação. Sempre que um membro da companhia produzia um baralho, o selo era emitido após o pagamento do tributo. Caso o valor não fosse pago e, as cartas mesmo em tais condições comercializadas, o sonegador cumpriria pena de morte. (SANTA, 2010, p. 21)

Figura 12 – Selo emitido após o pagamento do tributo.



Fonte: <http://copag.com.br/tudo-sobre-baralhos/internacional/> Acesso em: 03/12/2016.

2.5.2 Diferentes funções das cartas

Além da função lúdica, Santa (2010) explica que as cartas tinham diversos propósitos sociais e interativos de forte relevância no século XVII, principalmente fora da Inglaterra, devido ao custo do baralho ser menor. Devido as cartas terem apenas um lado impresso, muitas pessoas utilizavam-nas para fins comunicativos. Um destes usos, era pelos exércitos que se deslocavam por toda Europa, onde os quais utilizavam-nas como uma espécie de vale-refeição: o consumo dos soldados nas tavernas era anotado no verso das cartas, para que posteriormente, o dono do estabelecimento pudesse cobrar as refeições aos líderes das tropas.

Outro uso para as cartas de baralho ocorreu na Holanda, no século XVIII. Bebês eram abandonados em orfanatos com cartas de baralho, estas, contendo informações sobre as crianças escritas no verso. Os textos, geralmente informavam o nome da criança e continham um pedido de ajuda da mãe. Além disto, havia uma função mais profunda atribuída as cartas, em que, se a carta deixada com a criança estivesse rasgada ao meio, simbolizada a possibilidade de que a mãe pudesse voltar com a outra parte da carta, para recuperar a criança. Caso a carta estivesse completa, significava que a mãe não retornaria. (SANTA, 2010, p. 23)

A partir do século XIX, as cartas de baralho ganharam uso comercial com funções diferentes das de um jogo, como convites impressos em cartas e promoção de produtos de empresas através da estrutura do baralho. (SANTA, 2010, p. 24)

2.5.3 Jogos de cartas modernos

Stocchero (2011, p. 16), ao comentar sobre os jogos de cartas atuais, afirma que muitos destes não se encaixam no baralho atual, sendo necessário o uso de cartas próprias, baralhos personalizados úteis apenas para um jogo determinado. Estes jogos possuem uma quantidade variada de cartas e funções diferenciadas que influenciam na dinâmica e na evolução do jogo.

Devido à ausência de limitação de naipes ou trunfos, os baralhos personalizados permitem uma melhor experiência em relação a liberdade de criar o jogo. Mesmo que alguns jogos utilizem elementos similares, como cores e números, outros, exibem em suas cartas mais de um tipo de pontuação, textos de efeitos ou habilidades de formas variadas. (STOCCHERO, 2011, P. 16)

2.5.3.1 Steve Jackson games

Steve Jackson Games (SJG) é o nome da empresa de jogos fundada em 1980 por Steve Jackson, onde são desenvolvidos e distribuídos jogos no estilo *role-playing game* (RPG), jogos de tabuleiro e jogos de carta (ou card games, em inglês). Uma notável característica em seus jogos é a liberdade que os jogadores têm de interferir nas ações de outros.

2.5.3.2 *Illuminati: the game of conspiracy*

Illuminati The Game of Conspiracy, segundo Stocchero (2011, p.16), é um jogo que utiliza o tema de teoria da conspiração. Existem no jogo três tipos de cartas: os *illuminati* os grupos e as cartas especiais. Cada jogador inicia com uma carta de *illuminati*, onde existem objetivos diferentes baseados em controlar as cartas de grupo, que são abertas na mesa durante a partida. As cartas especiais funcionam como suporte para outras cartas e têm variados tipos de habilidades. Em seus turnos, cada jogador compra uma carta da pilha do monte, caso seja um grupo, a carta é colocada na mesa e logo após, tem a opção de controlar ou destruir um grupo, utilizando o dinheiro do jogo como forma de influência. Todos os jogadores têm o poder de influenciar de forma

negativa ou positiva nas ações do jogador do turno, novamente através do dinheiro do jogo. Toda e qualquer forma de troca e negociação é liberada e incentivada (STOCCHERO, 2011, p. 16).

Figura 13 – Exemplo de Illuminati: The Game of Conspiracy



Fonte: http://allnewspipeline.com/Texas_Biker_Brawl_Illuminati_Card_Game.php Acesso em: 09/12/2016

2.5.3.3 Munchkin

Munchkin, segundo Stocchero (2011, p. 16) utiliza-se de jogos de RPG (*role-playing game* ou jogos de interpretação) de uma forma humorística. Os jogadores interpretam aventureiros em busca de confusão, onde lutam contra monstros e saqueiam tesouros. O jogo possui variados tipos de cartas divididos em dois baralhos: o baralho de tesouros, formado por itens, equipamentos, classes, raças e habilidades; e o baralho de porta, simbolizando a ideia de o jogador chutar a porta de uma sala em busca de confusão em um ambiente formado por monstros, armadilhas e maldições. Em seus turnos, cada jogador “chuta a porta” e deve tomar decisões de acordo com a carta revelada. Caso seja um monstro, ele pode iniciar uma batalha contra o mesmo. Caso seja uma maldição, ela é imediatamente aplicada. Sempre que um monstro é derrotado por um jogador, este pode adquirir a quantidade de cartas de tesouro indicada na carta do monstro derrotado. Os outros jogadores, podem interferir nas batalhas do jogador em questão, utilizando itens, maldições e habilidade, além de poderem lutar ao lado do jogador.

Figura 14 – Exemplo de cartas do jogo Munchkin.



Fonte: <http://www.worldofmunchkin.com/guestartists/munchkin-mcginty/> Acesso em: 09/12/2016

2.5.4 Jogos de cartas colecionáveis

Conhecidos pelas siglas em inglês TCG, Trading Card Games ou CCG, Collectible Card Games, são jogos de estratégia onde os participantes criam baralhos personalizados ao combinar estrategicamente as cartas de determinado jogo. Estes jogos, possuem lançamentos de coleções ou novas expansões de forma periódica. Seu diferencial encontra-se no fato de que os jogadores podem criar e jogar com suas próprias cartas e estratégias, configurando um jogo com diversas combinações e possibilidades inesperadas. (STOCCHERO, 2011, p. 23).

2.5.4.1 *Magic: the gathering*

Magic: The Gathering, ou apenas *Magic*, é um jogo de cartas colecionáveis criado por Richard Garfield, onde os jogadores utilizam um baralho de cartas construído de acordo com suas próprias estratégias e táticas para derrotar o adversário. Em 2011, já existiam mais de 10.000 cartas diferentes, o que demonstra a grande variedade de opções que o jogo apresenta. Cada jogador interpreta o papel de um *Planewalker*, ou Andarilho dos Planos, uma entidade capaz de movimentar-se entre os planos do universo *Magic*. (STOCCHERO, 2011, p. 24)

Stocchero (2011, p. 24) explica que, cada jogador inicia a partida com vinte pontos de jogo, e utiliza-se de feitiços e invocações para esgotar os pontos de vida do oponente. A mecânica do jogo gira em torno de três tipos de cartas: terrenos, criaturas e magias. Os terrenos, salve exceções, servem para produzir mana, o recurso utilizado como pagamento para a invocação de outras cartas. Criaturas são magias de invocações,

possuindo pontos de poder e resistência. Com base nestes pontos, o jogador pode optar por atacar o jogador adversário, subtraindo-lhe a quantia dos pontos de poder da criatura dos seus pontos de vida. As magias têm função de suporte para outras magias ou criaturas, possuindo variados tipos de efeito, sendo divididas em feitiços, encantamentos e mágicas instantâneas. Feitiços, são magias de uso único, onde são descartadas após o uso. Encantamentos são permanentes, e normalmente possuem efeitos contínuos que se aplicam a todo momento, ou efeitos situacionais, que são aplicados sempre que a condição descrita na carta seja cumprida.

Existem ainda, cinco cores básicas que simbolizam estratégias de jogo diferenciadas. Cada cor, possui um terreno básico diferente, que têm como função, gerar mana da sua respectiva cor.

Branco: É representado pelo terreno de planície, sendo a cor predominante dos humanos e seres sagrados. Possui uma tendência defensiva, devido à grande quantidade de cartas de poder curativo e de proteção que possui.

Azul: Representado pelo terreno de ilha, contém o maior número de magias de anulação do jogo, sendo conhecido por estratégias defensivas e de controle.

Verde: É representado pelo terreno das florestas e possui estratégias de formação de bando ou enxame, buscando vantagens através de um número maior de criaturas.

Vermelho: Representado por terrenos de montanha, possui estratégia agressiva, buscando o maior número de dano de forma direta ao oponente.

Preto: Representado por terrenos de pântano, contempla criaturas e magias das trevas, aplicando estratégias de destruição das cartas do oponente e até invocações de entidades mortas. (STOCCHERO, 2011, p. 25)

Figura 15 – Exemplo de cartas pretas, vermelhas e verdes de Magic.



Fonte: <http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2012/06/como-jogar-magic-gathering-2013.html/> Acesso em: 09/12/2016

2.5.4.2 Yu-gi-oh!

O jogo de cartas Yu-Gi-Oh!, possui uma mecânica aproximada com a de Magic, mas, com partidas mais rápidas e dinâmicas. Cada jogador inicia com 8.000 pontos de vida, e tem o objetivo de levar a zero os pontos de vida do adversário, utilizando cartas de monstros, mágicas e armadilhas. Assim como no *Magic*, os monstros possuem pontos que delimitam ataque e defesa, podendo atacar outros monstros ou os pontos de vida do oponente. As cartas mágicas e armadilhas funcionam como suporte para os monstros, sendo as mágicas comparadas com os feitiços e encantamentos de Magic, enquanto as armadilhas seriam as mágicas instantâneas. (STOCCHERO, 2011, p. 26)

Apesar das semelhanças entre *Yu-Gi-Oh!* e *Magic*, a forma de jogá-los é completamente diferente. *Yu-Gi-Oh!* apresenta monstros específicos para cada baralho e mágicas e armadilhas completamente genéricas. Utiliza-se ainda de atributos básicos: fogo, terra, água, vento, luz e trevas, além de vários tipos de monstros, como guerreiros, magos, máquinas, zumbis, anjos, demônios, entre outros. Cada um possui uma estratégia diferente entre monstros, mas utiliza basicamente as mesmas cartas de mágicas e armadilhas. (STOCCHERO, 2011, p. 26)

Figura 16 – Exemplo de monstro e carta mágica de Yu-Gi-Oh!



Fonte: http://yugioh-1.blogspot.com.br/2014/11/cartas-de-yugioh_8.html Acesso em: 09/12/2016

2.5.4.3 Pokémon trading card game

Lançado em 1997 no Japão e nos Estados Unidos em 1999, o *Pokémon Trading Card Game* ou Pokémon TCG possui, segundo Stocchero (2011, p. 27), uma mecânica simples de ser compreendida se comparada a de *Magic the Gathering*. Cada jogador conta com um baralho de 60 cartas, utiliza-las em um duelo para derrotar o oponente. A mecânica do Pokémon TCG gira em torno de três tipos de cartas: As cartas de Pokémon e suas evoluções são utilizadas para combate direto com os Pokémon adversários; as cartas de Treinador, que adicionam efeitos ao jogo e auxiliam a estratégia do jogador e as cartas de Energia, necessárias para que o Pokémon ataque.

Unindo o uso destas três cartas e uma moeda para decisões de efeitos diversos, o objetivo do jogo é obter as 6 cartas prêmios, cartas aleatórias separadas do deck no início da partida por cada jogador que podem ser compradas sempre que um Pokémon inimigo é nocauteado. (STOCCHERO, 2011, p. 27)

Há cinco tipos de Pokémon:

- Pokémon básico: Pode entrar no campo de batalha sem nenhum pré-requisito;
- Pokémon de estágio 1: Para que possa ser utilizado, é necessário que haja em campo um Pokémon básico e que este Pokémon de estágio 1 seja a sua evolução;
- Pokémon de estágio 2: Para que possa ser utilizado, é necessário que haja em campo um Pokémon de estágio 1 e que este Pokémon de estágio 2 seja a sua evolução;

- Pokémon bebê: Pokémons que são pré-evoluções do tipo básico e contam com alguns efeitos especiais na batalha.

Para que um Pokémon possa utilizar suas habilidades, é necessário que tenha equipado o número de energias descrito na habilidade, além do tipo requerido. Algumas habilidades possuem efeitos que vão além do dano aos pontos de vida, adicionando status negativos como paralisado, adormecido, queimado, envenenado e confuso. Estes efeitos podem fazer com que o Pokémon inimigo sofra dano a cada turno (Efeitos de envenenamento e queimadura) ou impedir ataques do Pokémon inimigo até que alguma circunstância seja cumprida (geralmente, a moeda é jogada para decidir se o Pokémon acorda/se move ou continua em estado de sono/paralisado, por exemplo).

Cada carta de Pokémon possui um contador de pontos de vida, quando estes pontos chegam a zero, o Pokémon é considerado nocauteado e é posto fora de combate, fornecendo ao vencedor desta luta o direito de comprar uma das cartas prêmio restantes. O vencedor deste jogo é o jogador que comprar as 6 cartas prêmio primeiro.

Figura 17 – Cartas do Pokémon TCG, dos tipos fogo, água e grama.



Fonte: <https://matome.naver.jp/odai/2147135491374988901/2147147468348728003>. Acesso em: 09/12/2016

3 TRABALHOS RELACIONADOS

3.1 CORSÁRIOS

Corsários, o jogo de tabuleiro projetado por Eduardo Silva em 2012 apresenta um ambiente onde os jogadores assumem o papel de piratas como os da época da descoberta do “Novo Mundo” (1660 até 1730). Em Corsários, o jogador deve gerir seus recursos e tripulação enquanto busca a vitória perante seus oponentes. Este jogo se assemelha ao projeto proposto devido a sua natureza acadêmica, pois, também se trata de um projeto de conclusão de curso.

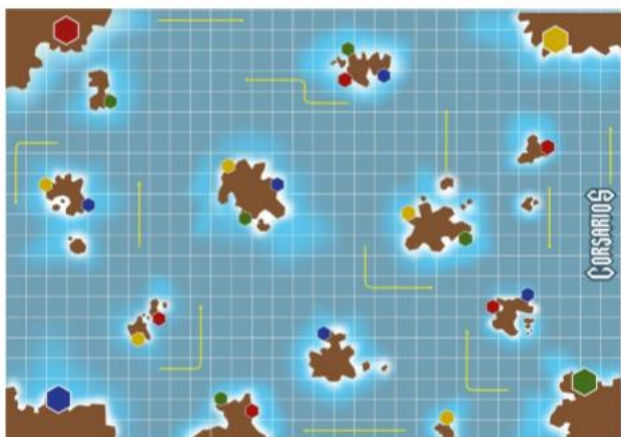
Figura 18 – Identidade visual do jogo Corsários.



Fonte: SILVA. P. 64, 2012.

O Tabuleiro apresenta o reconhecimento dos principais pontos de um mapa marítimo, como marés, cidades e ilhas, além de demarcar onde os jogadores devem posicionar suas peças ao início do jogo.

Figura 19 – Tabuleiro do jogo Corsários.



Fonte: SILVA. P. 76, 2012.

Para que os jogadores possam representar os seus papéis, o jogo foi projetado com diversos elementos do universo dos verdadeiros corsários. Tripulações, Governador e Informantes estão presentes neste jogo, além de cartas que auxiliam em diversos acontecimentos, sejam combates, eventos ou no momento de gerir recursos.

Figura 20 – Cartas do jogo Corsários



Fonte: SILVA. P. 83, 2012.

3.2 MUNDO DA MÚSICA: CARD GAME

O Mundo da Música: Card Game, se aproxima deste projeto devido a trajetória projetual percorrida e a sua temática. Desenvolvido por Lucas Stocchero em 2011, o jogo utiliza pesquisas sobre jogos de cartas e jogos de tabuleiro para a produção de um jogo próprio.

Em Mundo da Música, os jogadores assumem o papel de um administrador de um estúdio ou gravadora, tendo como objetivo formar uma banda e a partir deste feito, conseguir um milhão de fãs.

Figura 21 – Verso das cartas e marca do Mundo da Música.



Disponível em http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2787/3/CT_DADIN_2011_2_15.pdf, acesso em 12/11/2017

Para que este objetivo seja alcançado, o jogador deve possuir uma carta de cada um dos quatro tipos de músicos, divididos em baixistas, bateristas, guitarristas e vocalistas. O jogador que completa a banda e permanece com ela, pode comprar ao fim dos turnos uma carta do baralho de fãs.

Figura 22 – Carta de músico e carta de fã do jogo Mundo da música



Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2787/3/CT_DADIN_2011_2_15.pdf, acesso em 12/11/2017.

Além disto, cada jogador pode tentar quebrar o contrato de músicos dos seus oponentes ou contratar um novo músico, através das cartas de ação, que funcionam como auxílios para as ações normais dentro do jogo. Quando jogada uma dessas cartas, os jogadores lançam suas propostas com o dinheiro do jogo, quem fizer o maior lance conquista aquele contrato.

Figura 23 – Carta de dinheiro e carta de ação do jogo Mundo da Música.



Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2787/3/CT_DADIN_2011_2_15.pdf , acesso em 12/11/2017.

4 PLANO DE TRABALHO

4.1 CONTEXTO

Os dados utilizados para esta etapa do projeto fazem parte da pesquisa “*O Mapeamento da Indústria Brasileira e Global dos Jogos Digitais*”, coordenada pelo NPGT – Núcleo de Política e Gestão Tecnológica da USP em 2014, em resposta a chamada pública do BNDES – Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social, para seleção de pesquisa científica, com o intuito de coletar e consolidar dados em relação a indústria global e nacional de jogos digitais. (FLEURY, NAKANO, CORDEIRO, 2014, p.28)

Este estudo se mostra pertinente não somente devido a sua capacidade de geração de renda e empregos, mas pela capacidade de promover inovações tecnológicas que transpassam para os mais variados setores da economia: arquitetura e construção civil, marketing e publicidade, áreas de saúde, educação e defesa, treinamento e capacitação, entre outros. A importância dos jogos digitais vem ganhando espaço e um dos motivos para tal crescimento é que, atualmente, os jogos são consumidos por crianças, mulheres e idosos, transpassando a ideia tradicional de que apenas jovens do sexo masculino consomem este produto. (FLEURY, NAKANO, CORDEIRO, 2014, p.32)

4.2 CAMPO: O MERCADO E A INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS

Segundo a pesquisa “*O Mapeamento da Indústria Brasileira e Global dos Jogos Digitais*”, dados examinados da consultoria *PriceWaterCoopers* em 2014 mostram que o mercado de Jogos Digitais movimentou US\$65,7 bilhões em 2013, e deve chegar a US\$ 89 bilhões em 2018, com uma taxa de crescimento anual de 6,3% ao ano. Como comparação, esta mesma pesquisa nos traz o levantamento acerca da movimentação da indústria de filmes de entretenimento, que foi de US\$ 88,2 bilhões, dividido entre US\$38,7 bilhões de cinema e US\$ 49,5 bilhões de vídeo doméstico, com projeção para 2018 de US\$ 110 bilhões, resultando de uma taxa de crescimento de 4,5% ao ano. (FLEURY, NAKANO, CORDEIRO, 2014, p. 32)

No Brasil, a estimativa de crescimento do mercado de jogos digitais foi de US\$ 488 milhões (2013) para US\$ 844 milhões, com uma taxa de crescimento anual de 13,5%. (FLEURY, NAKANO, CORDEIRO, 2014, p. 33)

Avanços tecnológicos têm contribuído para a mudança da Indústria de jogos digitais em relação a modelos de negócios, sua audiência e visibilidade. O crescimento da força de processamento dos hardwares, da banda larga móvel e da internet, além do aumento da capacidade gráfica, tem tornado possível o surgimento de jogos online, os quais interligam jogadores em todas as partes do globo. (FLEURY, NAKANO, CORDEIRO, 2014, p. 33)

Estes avanços também contribuíram para a abertura de espaço para pequenas empresas e desenvolvedores independentes, os quais, podem distribuir seu produto virtualmente, além de modificarem o panorama de modelos de negócio, criando diversos meios de geração de receita, seja por meio de publicidade, venda de produtos, itens virtuais, serviços com acesso a opções avançadas como programas de assinatura ou *DLC's (downloadable content*, conteúdo extra para download que permite acesso a opções exclusivas, personalizadas ou avançadas de determinado jogo). (FLEURY, NAKANO, CORDEIRO, 2014, p. 33)

Em relação a dados públicos sobre o mercado brasileiro, o Ibope realizou duas pesquisas: A primeira em 2011, através de um *Target Group Index*, retratava os hábitos e o comportamento de consumo da população em vários segmentos e, segundo esta, realizada com 35,1 milhões de internautas, jogar online era praticado por 54% do público, enquanto 23% dos internautas praticavam jogos de redes sociais. (FLEURY, NAKANO, CORDEIRO, 2014, p. 39)

A segunda pesquisa, específica sobre jogos digitais, (pesquisa Game Pop, 2012) realizada com 80 milhões de internautas no país, aponta que 61 milhões jogam algum tipo de jogo. Destes jogadores, 67% utilizam consoles e 42% fazem uso de computadores, principalmente no que diz respeito a jogos online. (FLEURY, NAKANO, CORDEIRO, 2014, p. 40)

4.3 PERFIL DO USUÁRIO DE JOGOS NO BRASIL

Segundo a pesquisa Game Brasil 2016, realizada entre 15 a 26 de fevereiro pelas empresas SIOUX e BLEND e a ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing) com público online de 2.848 participantes de todo Brasil, estima-se que 74,4% dos entrevistados tem o costume de jogar jogos eletrônicos, 34,1% tem costume de jogar jogos de tabuleiro, 32,4% estão acostumados a jogar jogos de quadra e 11,7% dos entrevistados não costuma jogar. (2016, p. 08)

Em relação ao gênero dos participantes, a pesquisa levantou que, em 2013, 41% eram mulheres, enquanto 59% dos entrevistados eram homens. Em 2015, estes valores mudaram para 47,1% para o público feminino e 52,9% masculino. Em 2016, 52,6% são mulheres, enquanto 47,4% representa o público masculino. (p. 10)

Enquanto a faixa etária dos participantes, 2,3% tinham até 15 anos, 31,5% de 16 a 24 anos, 34,8% está entre 25 e 34 anos, 27,2% entre 35 a 54 anos e 4,2% com idade maior que 54 anos. (2016, p.11)

A pesquisa aponta que 78,6% dos Brasileiros utilizam mais de uma plataforma para jogar, sendo 66,9% a parcela que utiliza computador, 77,2% Smartphone, 55,6% Videogame, 24,7% Tablet e 10,1% utilizam *Smart TV*. (2016, p.14)

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS ADOTADOS

Para realização deste projeto, será utilizada uma metodologia projetual construída e adaptada com base no processo de produção utilizado na cadeira de Game Design ministrada pelo Professor Fábio Caparica de Luna, no curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Campus Agreste. A Metodologia consiste em dividir o projeto em quatro partes, sendo elas:

Conceitos: Onde será definida toda parte conceitual sobre o projeto, reunindo suas definições, histórias e contexto.

Mecânica: Nesta parte, serão desenvolvidas as questões voltadas à jogabilidade do jogo, suas regras, limitações e protótipos de teste.

Estética: Neste momento, será realizada a produção de todo design gráfico do jogo, onde será definido sua aparência, cores, identidade visual, layout das cartas e embalagem. Esta etapa marca o término do processo de construção do jogo.

Proposta: Nesta etapa será apresentado o jogo finalizado, utilizando das coletas de dados feitas até o momento sobre o objeto de estudo, embasamento teórico e testes de mecânica e jogabilidade para atingir os objetivos propostos por este projeto.

6 MEMORIAL DESCRITIVO

6.1 CONCEITO E TEMÁTICA DO JOGO

Após pesquisas sobre a ligação que os diversos personagens do *League of Legends* tem uns com os outros, a temática escolhida foi o conflito existente entre as nações Demacia e Noxus, onde cada lado, regido por seus costumes, cultura, política e ideais totalmente contrastantes lutam entre si em busca da vitória na interminável guerra em que se encontram.

Esta escolha se deu primeiramente devido as inúmeras citações presentes nas histórias dos personagens¹³ de ambos os lados sobre suas lutas através dos tempos, além das rivalidades claramente afirmadas entre os personagens das duas nações, onde Jarvan IV, Garen, Darius e Sion são exemplos deste fato.

Em segundo lugar, separar o jogo através das nações permitiu uma delimitação concreta dentro do vasto universo do *League of Legends*, o que permitiu um projeto carregado com a essência competitiva do objeto de estudo, dando ainda, margem para um leque de possibilidades para a produção de expansões futuras ligadas a esta proposta, como decks próprios de outras localidades presentes no jogo. Além disto, esta escolha tornou possível selecionar de um modo mais claro quais elementos do jogo original seriam adaptados para esta proposta e quais seriam descartados.

6.1.1 Público alvo

A proposta deste jogo é alcançar em primeiro lugar os jogadores do *League of Legends*, pois, os conteúdos referentes ao universo de *League of Legends* sempre são voltados para os seus usuários ao redor do mundo, que podem acessá-los independentemente da quantidade de horas jogadas. Um exemplo deste fato, é o conteúdo do site “universe.leagueoflegends.com”, que apresenta biografias dos personagens, detalhamentos das localidades do jogo, contos e histórias sobre acontecimentos que envolvem os campeões, animações, apresentações de novos

¹³ Disponível em: http://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/, acesso: 20/08/2017.

campeões, artes conceituais, etc. Em segundo lugar, este projeto também busca a atenção dos usuários de jogos de tabuleiro, jogos de carta e RPG de mesa como um público secundário, pois o jogo exige a presença de mais de um jogador no mesmo local assim como estes, além de reunir elementos de cada uma destas plataformas. O jogo é recomendado desde crianças de 10 anos que já possam entender todos os conceitos e contagens necessárias, até os adultos com interesse no universo lúdico e nos mitos de *League of Legends*.

6.2 MECÂNICA DO JOGO

6.2.1 Relação da mecânica com o *Pokémon tcg*

O modelo de jogo de cartas colecionáveis escolhido como ponto de partida para este projeto foi o *Pokémon TCG*, pois seu sistema de regras e mecânica possui certa similaridade com o do *League of Legends Card Game*. Diferente dos outros jogos analisados, o *Pokémon TCG* enfatiza mais do que tudo os personagens no campo de batalha, dando a eles mais importância e durabilidade durante o jogo, além de que, a medida em que o jogo avança, cada um destes personagens tem a oportunidade de tornar-se mais forte e evoluir, assim como ocorre nos jogos de RPG e no próprio *League of Legends*. Outro fator crucial para a escolha, é o fato de que a vitória do jogo se dá ao derrotar os personagens em jogo, e não, ao reduzir pontos de vida do jogador como em outros jogos de cartas modernos. Deste jogo, foram adaptadas as seguintes mecânicas:

Cartas aleatórias: O jogador não escolhe as cartas que virão em sua mão, ou a próxima carta que virá no topo do seu baralho. Todas as cartas são de ordem aleatória, utilizando a sorte de cada jogador como um ponto de partida e igualdade.

Número limite para a derrota: Caso o jogador perca cinco dos seus campeões, lhe falte cartas no baralho ou não possa jogar um campeão quando não houver nenhum no campo, ele é declarado como o perdedor do confronto. No *Pokémon TCG*, esta condição se dá caso terminem as cartas prêmio que um jogador pode obter.

Utilização de recursos: Para o uso de habilidades, são necessários os pontos de ação, onde, no *Pokémon TCG*, são utilizadas as energias ligadas ao tipo de cada *Pokémon*. Tanto os pontos de ação quanto as energias funcionam como um combustível,

onde cada habilidade exige uma quantidade própria de pontos para que possa ser utilizada.

Cartas auxiliares: Além dos oponentes que se enfrentam frente a frente no campo, o jogador pode utilizar as cartas de feitiço de invocador e itens para auxiliar o seu campeão em batalha, esta mecânica no *Pokémon TCG* utiliza as cartas de treinador, estádio e também as cartas de item.

Evolução dos personagens: No *pokémon TCG*, a maioria dos personagens possui uma forma evoluída, que pode ser utilizada durante o jogo caso o jogador as tenha. Além disto, todas as outras cartas giram em torno dos personagens de uma forma que sempre os leve a um estado de constante mudança e evolução. Esta mecânica foi utilizada no *league of legends card game* para, além de proporcionar a sensação de evolução aos campeões, simular as diversas escolhas que o jogador de jogos do estilo *MOBA* deve fazer durante cada momento da partida, estimulando a união de sorte, adrenalina, competição e estratégia.

6.2.2 Mecânica de combate

O *League of Legends Card Game* conta com dois baralhos (também chamados de *decks*) pré-formados, onde cada um possui a identidade de uma das nações citadas anteriormente. Cada baralho conta com a presença dos mesmos elementos de apoio (itens e feitiços de invocador), mas a sua singularidade se encontra nos campeões de cada lado, onde cada um possui uma identidade, aparência e habilidade próprias.

Para simular o combate em tempo real entre os campeões e a movimentação de cada um, foi necessário o uso de dois dados de 20 lados, um para cada jogador. O resultado destes dados, que devem ser jogados ao início de cada ação de ataque e movimento de defesa (exceto o uso diferenciado devido a algumas habilidades) vai definir a chance de acerto e chance de esquiva de cada campeão, onde a chance de acerto remete ao sucesso do atacante, enquanto a chance de esquiva agirá como um contraponto, que indicará se o adversário escapa da habilidade ou não.

Este confronto se dá de forma simples: O jogador que tirar o maior número ao jogar os dados (que pode sofrer influência de habilidades, classe, itens e feitiços) sai

como vencedor daquele momento. Caso os números dos jogadores que atacam e esquivam se igualem, os dois jogadores devem rolar os dados novamente.

A escolha pelo dado de 20 lados se deu em primeiro lugar, por remeter aos RPG's de mesa convencionais, onde os jogadores utilizam-no para a tomada de decisões, testes de sorte ou azar, conquista de itens e principalmente os momentos de combate, sendo claramente um dos maiores símbolos deste. Em segundo lugar, a complexidade de sua forma em união ao número de possibilidades que ele fornece ao jogador o tornaram uma peça insubstituível nesta proposta. Devido a esta escolha, os campeões comportam-se como fichas simplificadas de personagens de RPG durante os momentos de combate, pois possuem formas de interação entre si mais complexas do que as exploradas pelos jogos de cartas da atualidade.

Um campeão com pouquíssima vida pode sobreviver durante uma partida inteira, enquanto um outro com vida completa pode ser eliminado rapidamente. A sorte e o azar andam lado a lado com cada estratégia utilizada pelos jogadores, com o momento certo de utilizar seus preciosos recursos (itens e feitiços) e a cada movimento durante o combate.

6.2.3 Mecânica de classes

Em *League of Legends*, cada campeão pertence a uma classe, uma forma de agrupamento com outros campeões semelhantes em status de vida, tipo/quantidade de dano causado, estratégias de posicionamento e formas de atingir o inimigo. A proposta então é utilizar as chances de acerto e esquivas para definir os status fixos iniciais de cada campeão (estes status devem ser somados ao número tirado quando os jogadores jogam os dados), de acordo com sua classe. Este sistema surgiu com a premissa de trazer mais realismo e identidade para cada um dos campeões representados em relação ao jogo eletrônico. Assim:

Os tanques possuem status de vida inicial em 80, chance de acerto em 0 e chance de esquivas em 0, pois suas habilidades os fazem ter uma grande durabilidade e resistência durante o jogo, mas geralmente são lentos em quesitos de movimentação.

Os lutadores possuem status de vida inicial em 60, chance de acerto em +1 e chance de esquiva em +1, pois possuem uma facilidade maior do que os tanques de atingir seus inimigos e saírem vivos destes embates.

Os assassinos e magos possuem status de vida em 50, chance de acerto em +1 e chance de esquiva em +2, pois, embora pareçam frágeis, possuem a capacidade de causar uma grande quantidade de dano, além de serem especialistas em eliminar alvos.

Os atiradores possuem status de vida em 50, chance de acerto em +2 e chance de esquiva em +2. São os personagens mais frágeis do jogo, porém, são os que menos se arriscam durante as lutas e juntamente com os assassinos e magos, causam uma grande quantidade de dano aos inimigos.

Os suportes possuem status de vida em 70, chance de acerto em +1 e chance de esquiva em +1. No combate, a sua função é garantir a proteção dos campeões mais frágeis e proporcionar vantagens ao time aliado.

6.2.4 Cartas

Como observado na fundamentação teórica deste projeto, cada jogo de cartas, desde os primórdios aos jogos contemporâneos, possui cartas diferenciadas. Seja por cores, naipes, números, simbologia ou função, os baralhos sempre demonstraram variedade em suas composições.

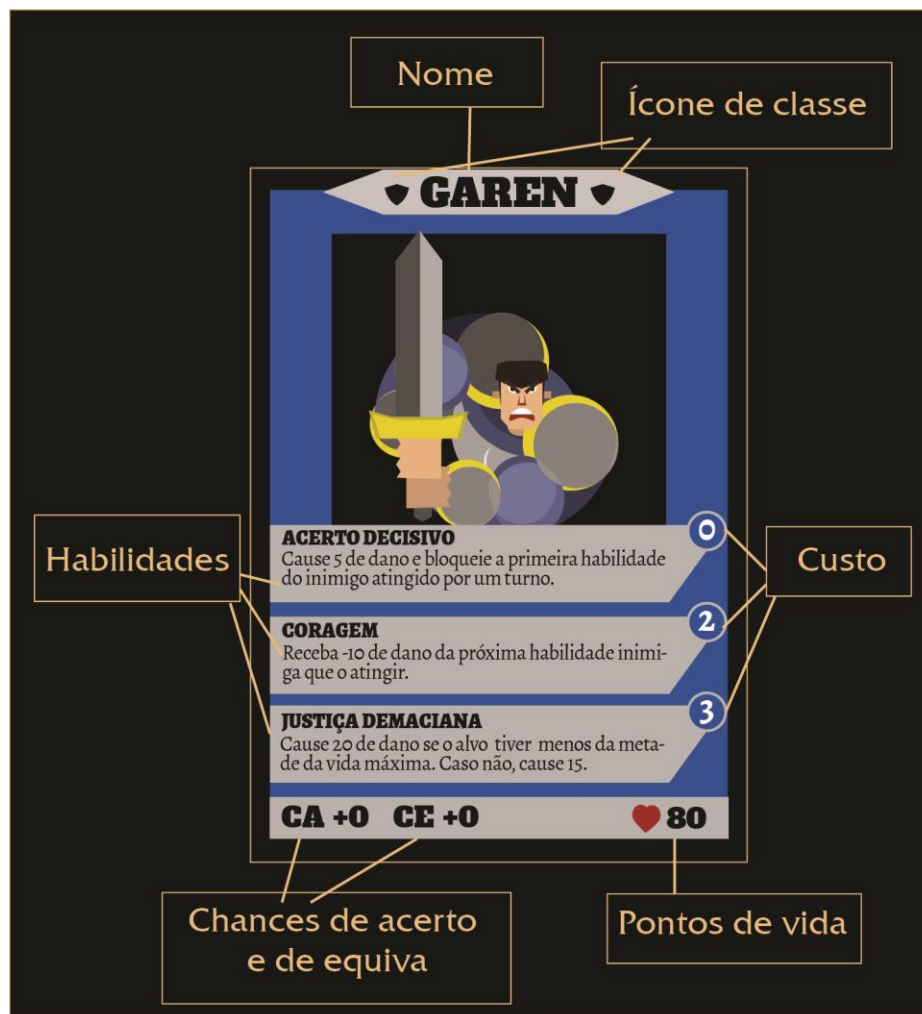
O League of Legends Card game possui cartas diferenciadas através dos seus atributos, (cores, ícones e ilustrações) para dinamizar a jogabilidade que ao longo da partida, vai se completando momentaneamente ou integralmente para formar uma interação lúdica significativa mais intensa para os jogadores. Sendo assim, o jogo apresenta os seguintes tipos de cartas:

6.2.4.1 Cartas de campeão

Cartas de campeão São as cartas mais importantes do jogo, através delas se desenvolve a parte principal do jogo: o combate e a competição. Cada baralho possui exatamente 12 campeões, e, caso um jogador perca 5 campeões durante o jogo, ele é considerado como o perdedor da partida.

Cada carta de campeão mostra, além da aparência do campeão, sua classe (representada pelos ícones ao lado do nome do campeão), status de chance de acerto e de esquiva (escritas como CA e CE), pontos de vida, habilidades e o custo de cada uma.

Figura 24 – Informações presentes nas cartas principais.



Fonte: Acervo Próprio.

Figura 25 – Cartas dos campeões de Demacia.



Fonte: Acervo próprio.

Figura 26 – Cartas dos campeões de Noxus.



Fonte: Acervo Próprio.

O invocador, nome utilizado para diferenciar um jogador de *League of Legends* dos jogadores de outros jogos, deve zelar pelos seus campeões, evitando a qualquer custo os perder em combate.

6.2.4.2 Cartas de item

Cartas de item são cartas que cada jogador pode equipar a um campeão de sua escolha de acordo com a classe que ele possui. Este item não pode ser transferido para nenhum outro campeão após equipado. Cartas de item só podem ser utilizadas no turno do jogador, e podem ser equipadas até duas cartas por campeão. Além disto, o jogador pode equipar em seus campeões quantos itens desejar (dentro do limite) durante o seu turno.

Figura 27 – Cartas de item.



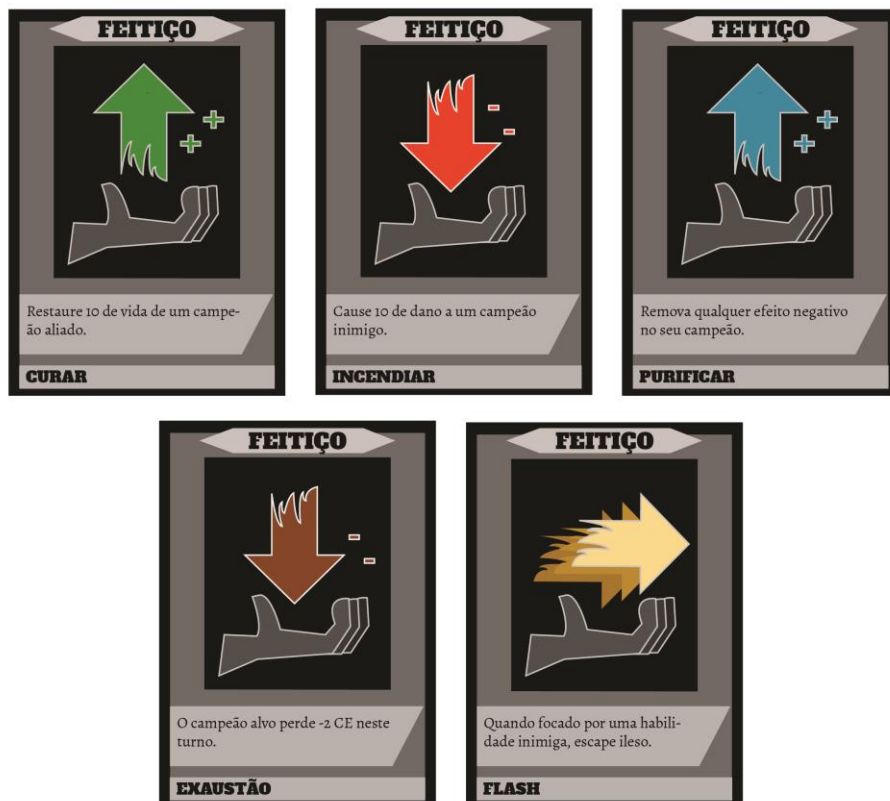
Fonte: Acervo próprio.

6.2.4.3 Cartas de feitiço

Cartas de feitiço São cartas que, diferente dos itens, possuem uso imediato e são descartadas imediatamente após o uso. Estas cartas possuem a função de auxiliar um ataque aliado ou retardar e até escapar de um movimento inimigo, possibilitando o uso de estratégias de cada jogador em relação a ações momentâneas. Estas cartas, assim como as cartas de itens, não possuem uso coletivo, ou seja, apenas um campeão pode

se beneficiar pelo uso de cada carta. Entretanto, o mesmo campeão pode utilizar várias cartas de feitiços.

Figura 28 – Cartas de feitiço.



Fonte: Acervo próprio.

6.2.4.4 Pontos de ação

Pontos de ação São as cartas que possibilitam o uso das habilidades dos campeões. Ao lado de cada carta de campeão, existem pontos coloridos, que informam a quantidade de pontos de ação que devem ser utilizados para utilizar determinada habilidade.

Figura 29 – Pontos de ação de Noxus e Demacia.



Fonte: Acervo próprio.

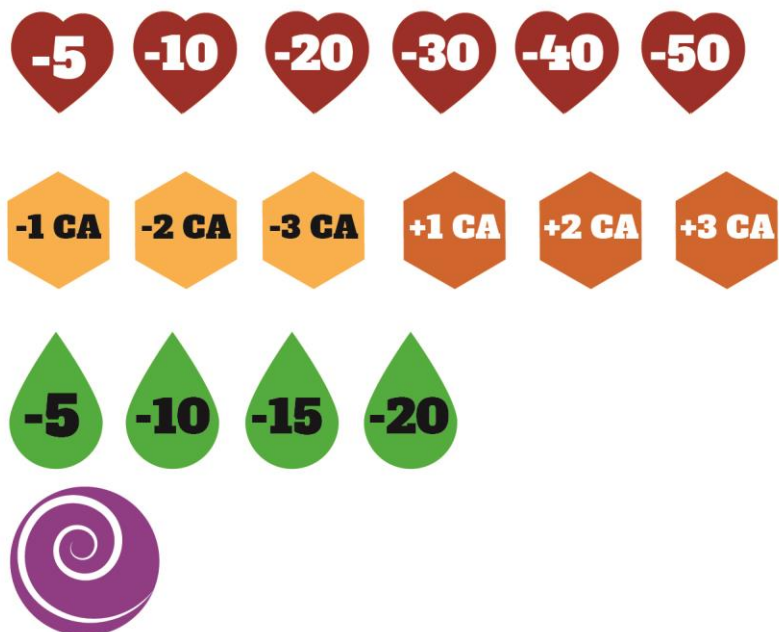
6.2.4.5 Marcadores

Para tornar claro e transparente aos dois jogadores cada detalhe do combate, foram desenvolvidos diversos marcadores, peças pequenas que são postas acima da carta de campeão que entrar em situações como paralisias envenenamento, vantagens e desvantagens de chance de acerto e esquivas e dano recebido. Estes sinalizadores serão responsáveis por apresentar aos jogadores o estado dos seus campeões, para que nenhuma dúvida atrapalhe nas decisões dos participantes do jogo no momento de montar suas estratégias.

Marcadores condicionais demonstram as vantagens e desvantagens em chances de acerto e esquivas adquiridas por meio de habilidades aliadas e inimigas. Marcadores de dano são utilizados para marcar quantos pontos de vida foram removidos de um

campeão e os marcadores de efeitos, são utilizados para sinalizar que o campeão alvo se encontra sob efeito de alguma habilidade, como veneno e paralisia.

Figura 30 – Marcadores de dano, condicionais e de efeito.



Fonte: Acervo próprio.

6.3 REGRAS DO JOGO

6.3.1 Início da partida

Primeiramente, é necessário que cada jogador possua um baralho que contenha os campeões de uma das duas nações comentadas anteriormente (Noxus ou Demacia). Estes baralhos, possuem exatamente 54 cartas cada, que se distribuem em 12 campeões, 12 itens, 10 feitiços e 20 pontos de ação, sendo 12 cartas de 1 ponto, 6 cartas de 2 pontos e 2 cartas de 3 pontos.

Antes do início da partida, os jogadores devem embaralhar bem as suas cartas, de forma que a sua ordem seja completamente aleatória. Após isso, cada um deve puxar cinco cartas e, caso não haja nenhuma carta de campeão na mão de algum jogador, ele pode embaralha-las novamente e pegar novas cartas. A partir disto, os dois jogam os dados pela primeira vez para decidir qual deles começa a partida, o maior número entre os dados define o primeiro a jogar.

Ao início de seus respectivos turnos, os jogadores devem puxar a carta do topo dos seus baralhos e adicioná-la à sua mão. Cada jogador pode ter até no máximo 10 cartas em mão, ao exceder este valor, alguma carta de sua escolha deve ser descartada.

6.3.2 Uso das cartas

Todas as cartas giram em torno das cartas de campeão, logo, caso não haja nenhuma em jogo ou em mãos, as cartas de outros tipos não podem ser utilizadas. Ao lançar ao campo de batalha (a mesa ou local onde as cartas são despostas) algum campeão, as outras cartas passam a auxiliá-lo em cada momento do jogo. Entretanto, os jogadores só podem invocar ao campo de batalha uma carta de campeão por turno.

Para que um campeão possa utilizar todas as suas habilidades, o jogador deve equipá-lo com pontos de ação. Caso não sejam adicionados pontos de ação para determinado campeão, este se tornará limitado a utilizar apenas a sua primeira habilidade, que possui custo gratuito.

Pontos de ação podem ser adicionados a campeões que se encontram no campo de batalha e cada campeão pode receber um ponto de ação por turno, exceto no momento em que entrar no campo de batalha. Deve-se então, esperar um turno para que esta operação aconteça. A carta de dois pontos de ação só pode ser utilizada dois turnos após o campeão entrar em campo, enquanto a carta de três pontos, pode ser utilizada apenas com três turnos após a entrada do campeão.

Durante o combate, o invocador pode auxiliar seus campeões através do uso de Itens e Feitiços. Os itens são cartas que, ao serem ligadas a um campeão, saem de jogo apenas quando este é eliminado. Eles fornecem atributos fixos para proporcionar vantagens a seu possuidor, sejam estes pontos de vida, chance de acerto ou aumento do dano causado. Entretanto, uma carta de item não pode ser compartilhada, ou seja, ela pertence a apenas um campeão. Os feitiços agem como elemento surpresa durante o momento do combate, pois, proporcionam uma rápida resposta aos movimentos do jogador inimigo durante a sua jogada. Assim, podem ser utilizados tanto para escapar de emboscadas quanto para amplificar o dano causado, ou até mesmo para reduzir ou aumentar as chances de acerto e esquiva de determinado campeão. São eles: Curar, Incendiar, Purificar, Exaustão e Flash.

Curar: Feitiço que pode ser utilizado a qualquer momento do jogo, garante a regeneração de vida a um campeão alvo;

Incendiar: Deve ser utilizado para amplificar o dano causado a um campeão inimigo, geralmente durante ou ao final do movimento aliado;

Purificar: Deve ser utilizado após sofrer algum tipo de debilitação por habilidades inimiga; Exaustão: Deve ser utilizado antes do uso de qualquer habilidade, pois, diferente dos outros, age durante um turno inteiro;

Flash: Deve ser utilizado após ser focado por uma habilidade inimiga, independentemente do nível desta ameaça, o campeão que utilizar este feitiço, escapará ileso.

6.3.3 Fim do jogo

O principal objetivo do jogo é eliminar cinco campeões inimigos, o jogador que concluir esta tarefa, vence a partida. Além disto, caso um dos jogadores não tenha mais cartas no baralho, ele é declarado como o perdedor do duelo.

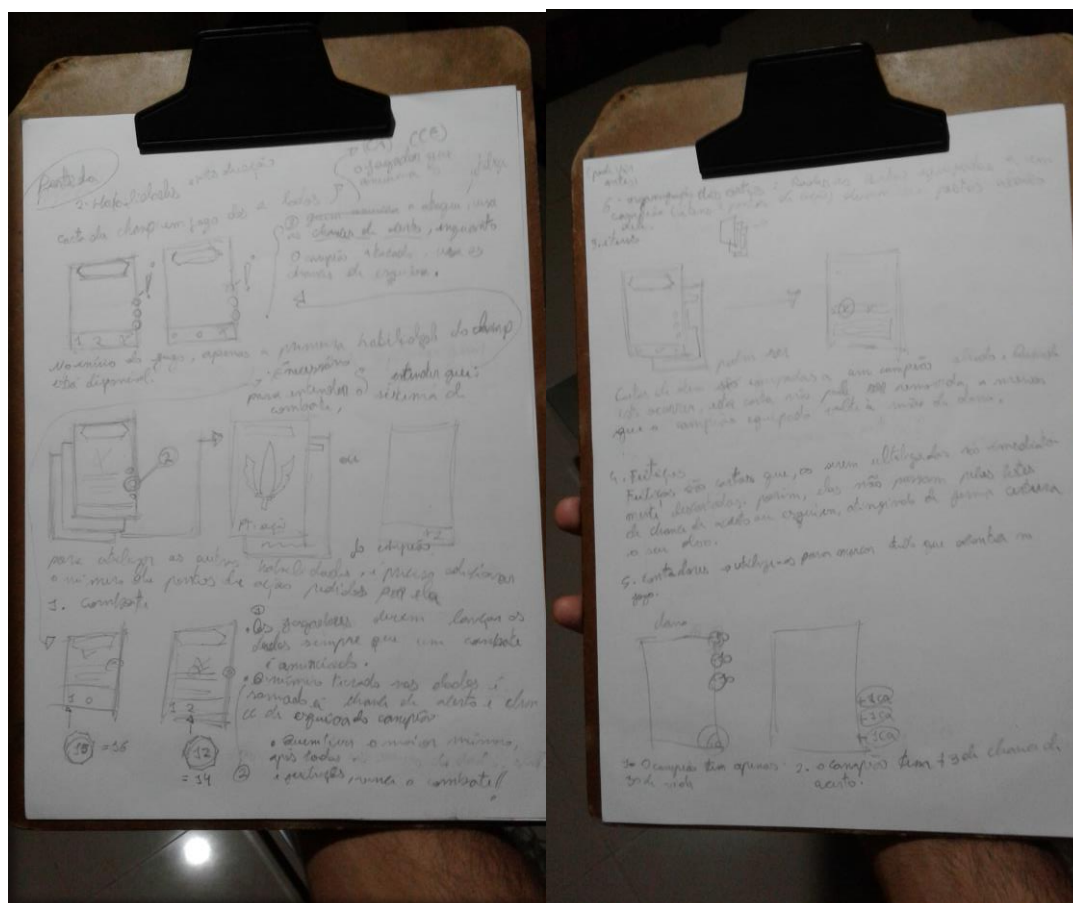
6.3.4 Testes de jogabilidade

Os primeiros testes da mecânica do jogo foram realizados apenas com o uso de papel, lápis, borracha e os dados de vinte lados. No papel, foram escritas todas as informações que deveriam haver nas cartas, e assim, foram simulados combates entre as classes do jogo. A partir dos resultados destes primeiros testes, foi possível fazer o balanceamento de cada campeão, modificando periodicamente habilidades muito fortes ou muito fracas.

6.4 MANUAL DO JOGO

Antes da versão final do manual de regras do *League of Legends Card Game*, foi esboçado com lápis e papel a forma como as informações sobre o jogo estariam dispostas.

Figura 31 – Esboço do manual do jogo.



Fonte: Acervo Próprio.

A partir deste esboço, foram geradas algumas alternativas de layout e tamanho, que foram sendo descartadas conforme os requisitos do projeto não fossem atendidos. O modelo final possui o tamanho aproximado do A5 e tem suas 18 páginas agrupadas em forma de revista, utilizando a junção de imagens e texto para melhor compreensão do jogador. As bordas do manual foram elaboradas com base nos elementos gráficos que fazem parte da interface do jogo digital. A aparência do manual foi baseada no site “universe.leagueoflegends.com”, que apresenta os conteúdos em um fundo escuro, com detalhes e grafismos amarelos e dourados. Foram postas além de imagens das cartas, imagens figurativas que representam situações, usos e organização das cartas do jogo.

Figura 32 – Manual do jogo.



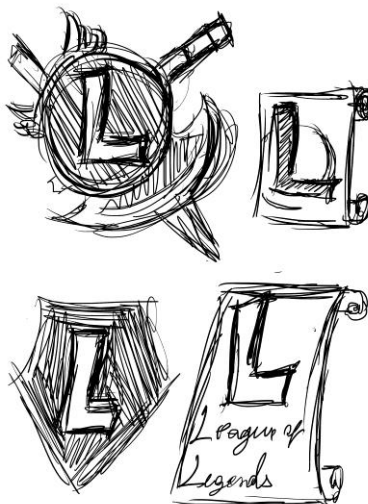
Fonte: Acervo próprio.

6.5 Identidade visual

6.5.1 Símbolo da marca

O símbolo criado para a identidade visual deste projeto segue a configuração de elementos utilizada no ícone do próprio *League of Legends*, onde, o “L” dourado torna claro a qual jogo refere-se. Inicialmente, foram traçados alguns esboços sobre possíveis diretrizes projetuais que este símbolo poderia seguir, entretanto, foram todos descartados devido não representarem de forma significativa a relação direta entre jogo de cartas apresentado neste projeto ao jogo digital que o embasou.

Figura 33 –Esboços para o símbolo.



Fonte: Acervo próprio.

O problema de design da etapa após a escolha do formato desejado para a logo do projeto foi distinguir o jogo de cartas produzido neste trabalho do jogo original e, ao mesmo tempo, tornar claro o fato de ambos os símbolos tratarem de diferentes formas de jogar *League of Legends*. Assim, foi optado por modificar a aparência do símbolo original, produzindo uma reformulação em cores, forma, tipografia e grafismos, buscando atingir os conceitos das palavras-chave: Jogo, dinamismo e tradição.

Figura 34 – Comparação entre o símbolo derivado e o original.



Fonte: Acervo próprio.

A suavização dos elementos foi o primeiro ponto a ser almejado para alcançar esta diferenciação, onde foi optado por diminuir a letra ao centro e aloja-la dentro do círculo para transmitir uma ideia de leveza. Além disto, a diminuição da espessura dos contornos e a remoção dos grafismos no círculo central acentuou ainda mais esta suavidade.

O segundo passo foi a remoção de todos os elementos que remetem ao estilo tridimensional, ou seja, os detalhes presentes no “L” e a profundidade produzida pelos grafismos ao meio. Foi optado por um contorno branco leve, totalmente contrário ao jogo de luz, linhas e sombra do símbolo original.

Em relação às cores, um tom de amarelo menos saturado do que o original compõe a letra ao centro e também os grafismos, onde, foi empregado um efeito de iluminação partindo da esquerda para a direita com o intuito de adicionar vitalidade e dinamismo às formas, além de produzir uma textura visual de uma peça dourada. O azul do símbolo original foi substituído pelo preto, decisão que acrescentou um contraste mais acentuado entre o preto e dourado, que se esvai lentamente a medida que o tom menos iluminado do dourado se aproxima do preto.

Estas mudanças foram necessárias para tornar explicitamente clara aos jogadores, sejam eles experientes e veteranos ou não, a mudança do universo tridimensional e digital do *League of Legends* para a forma bidimensional e analógica do jogo apresentada neste projeto. Além disto, este símbolo foi a figura escolhida para padronizar as costas de todas as cartas pertencentes ao jogo.

6.5.2 Tipografia da marca

Para a logo do projeto, foi selecionada a *Friz Quadrata TT*, uma tipografia com peso e forma aproximados da originalmente utilizada no *League of Legends*. Entretanto, assim como no símbolo, foi prezado pela simplicidade, sem o uso de filtros 3D ou texturas elaboradas. A logo segue uma simulação de uma textura dourada, brilhante, onde um contorno branco divide e define as formas da tipografia, isolando-a do fundo.

Figura 35 – Logo do League of Legends Card Game



Fonte: Acervo próprio.

Figura 36 – Friz Quadrata TT.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.,;
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789

Fonte: Acervo próprio.

6.6 Layout das cartas

6.6.1 Evolução do layout

O primeiro layout projetado para as cartas de campeão, possuía um fundo em degradê, composto pela cor da nação à direita e um tom de cinza à esquerda, com um contorno branco separando-o do preto. O bloco de texto com as informações de habilidade possuía certa transparência e a ilustração do personagem tinha um tamanho maior do que o exposto no formato final, juntamente com uma silhueta negra da mesma ilustração posicionada poucos milímetros a direita, agindo como uma sombra do personagem. Além disto, todas as cartas possuíam um corte arredondado nas pontas e as classes de cada campeão eram escritas juntamente com seu nome, ao topo da carta.

Figura 37 – Primeiro projeto gráfico para as cartas de campeão.



Fonte: Acervo próprio.

As cartas de feitiço e cartas de item, possuíam um layout mais sóbrio, porém, este escapava completamente do estilo proposto para os campeões e aproximava-se em semelhança com o layout atual. Todos os seus elementos eram de tons de cinza, onde os elementos ao fundo eram tons escuros e os elementos a frente, mais claros. O texto possuía um tamanho maior do que o utilizado nas cartas de campeão

Figura 38 – Primeiro projeto gráfico para as cartas de feitiço.



Fonte: Acervo próprio.

Figura 39 – Primeiro projeto gráfico para as cartas de item.



Fonte: Acervo próprio.

As cartas de ponto de ação, possuíam os elementos de apoio de texto coloridos, em uma tonalidade mais clara do que a cor de fundo. O símbolo era centralizado e a informação sobre o valor do ponto de ação se alojava na parte superior direita da carta, ao lado do símbolo.

Figura 40 – Primeiro projeto gráfico das cartas de ponto de ação.

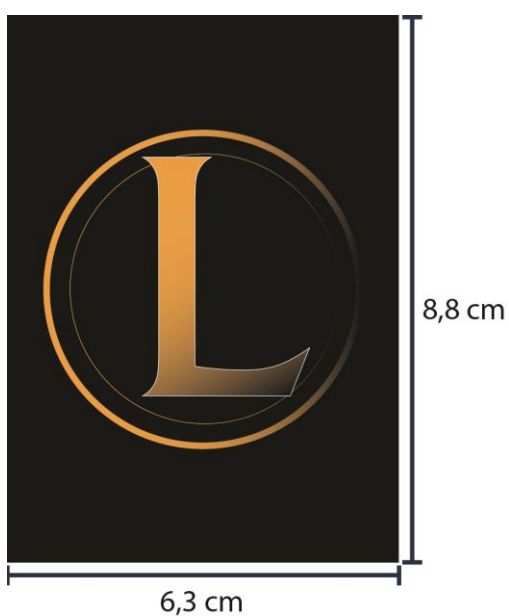


Fonte: Acervo próprio.

6.6.2 Layout final

Todas as cartas do jogo possuem exatamente as mesmas medidas e a mesma imagem nos versos, tornando impossível aos jogadores adivinhar qual carta virá no topo do seu baralho ou as cartas que se encontram nas mãos de outros jogadores.

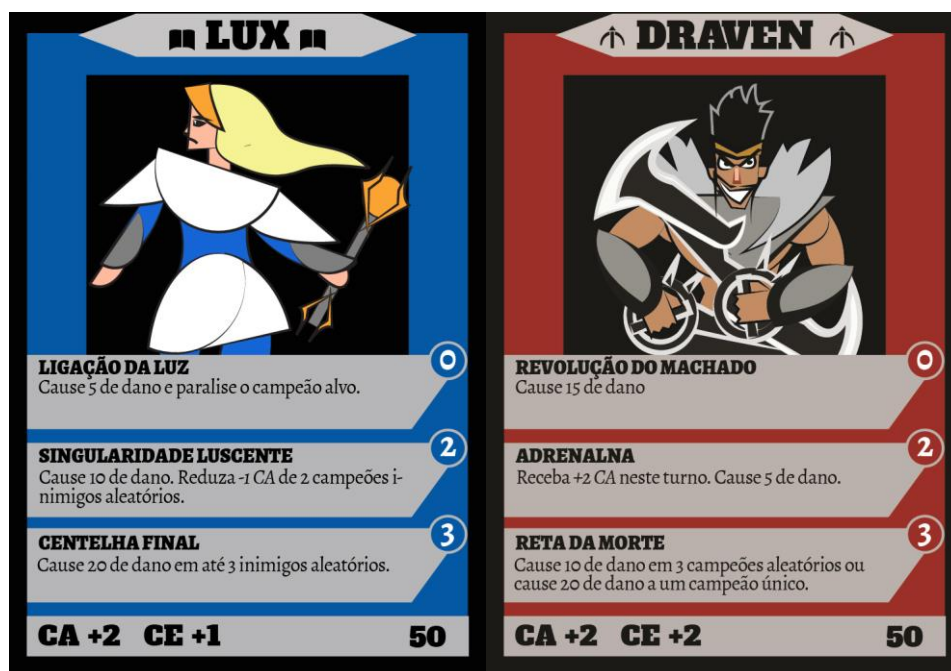
Figura 41 – Medidas em centímetros das cartas.



Fonte: Acervo próprio.

As cartas de campeão passaram por uma modificação quase completa. O plano de fundo é composto por três retângulos, onde o preto ao fundo e o menor a frente, são imutáveis. O retângulo do meio, muda de cor conforme a nação que aquele campeão representa. Os textos das habilidades foram alojados em caixas uniformes, com o valor de cada habilidade alojado do lado direito. Os nomes de cada campeão permaneceram na parte superior da carta, mas, para demarcar a classe de cada um, ícones foram adicionados ao lado dos nomes. A tipografia utilizada nos textos e a dos títulos foi diferenciada com o uso de duas fontes distintas. A transparência do antigo layout foi removida completamente, para fornecer maior clareza nas informações. Por fim, todas as ilustrações foram alojadas dentro dos retângulos pretos menores, para transmitir a uniformidade do jogo e sua relação entre cada carta. As informações sobre as chances de acerto e esquivas do campeão permanecem abreviadas

Figura 42 – Projeto final das cartas de campeão.



Fonte: Acervo próprio.

As cartas de feitiço e item também sofreram modificações. Assim como as cartas de campeão, estas receberam os mesmos elementos de apoio para o texto. A diferença é que os nomes destas cartas foram alojados na parte inferior, enquanto a sua

classificação, na parte superior da carta. Além disto, as cartas de itens possuem identificação sobre quais classes podem utiliza-las, através dos ícones da barra do meio.

Figura 43 – Projeto final das cartas de feitiço.



Fonte: Acervo próprio.

Figura 44 – Projeto final das cartas de item.



Fonte: Acervo próprio.

Nas cartas de ponto de ação, foi preservado a sobriedade e simplicidade do antigo layout, com modificações no modo de exibição do valor daquela carta, que, ao invés de ser exposto ao lado direito superior do símbolo, agora é mostrado na barra inferior da carta, juntamente com o tipo da carta.

Figura 45 – Projeto final das cartas de ponto de ação.

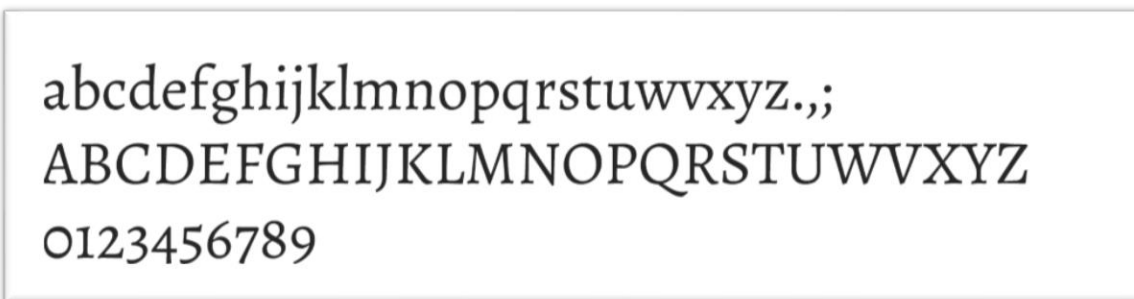


Fonte: Acervo próprio.

6.7 Tipografia das cartas

A tipografia utilizada para os textos de habilidade foi a Alegreya, uma fonte com serifa para garantir uma boa leitura dos pequenos blocos de texto das cartas e com formatos diferenciados nos números e caracteres especiais, transmitindo dinamismo e ação ao leitor. Esta escolha se deu pelo fato de que o projeto precisava transmitir energia, e outras fontes serifadas tradicionais, não representavam tão bem este papel, além de que os tipos sem serifa testadas, não ajudavam na legibilidade dos textos.

Figura 46 – Alfabeto e algarismos da fonte Alegreya.



Fonte: Acervo Próprio.

Para os títulos e informações inferiores das cartas como vida, chances de acerto chances de esquiva e foi utilizada a tipografia *Alfa Slab One*, uma fonte com serifas pesadas e um peso forte, para tornar claro as informações em destaque, além de atribuir peso visual e clareza a estes blocos de texto específicos.

Figura 47 – Alfabeto e algarismos da fonte *Alfa Slab One*.

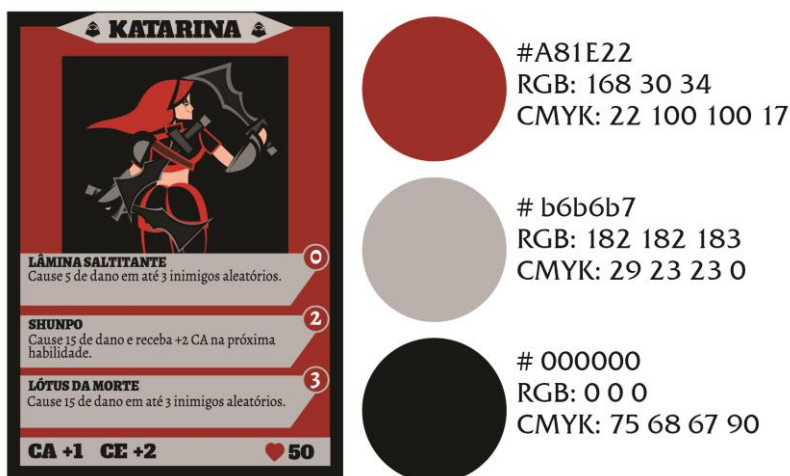


Fonte: Acervo Próprio.

6.8 Cores das cartas

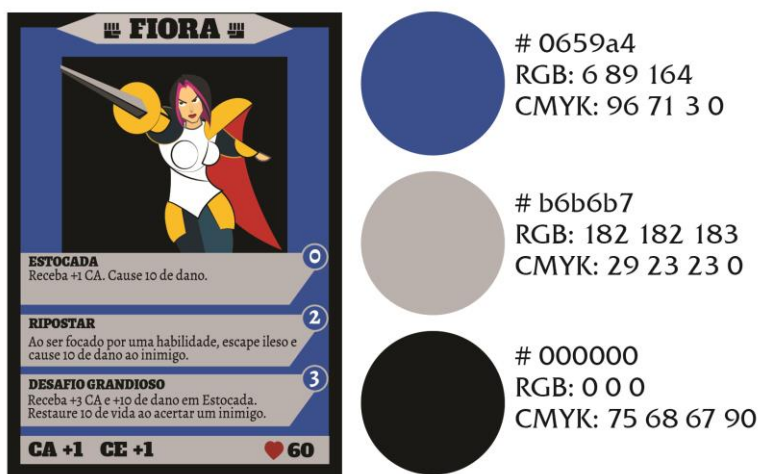
Para mostrar que todas as cartas fazem parte do mesmo jogo, foi adotado certo padrão cromático: Primeiramente, todas as cartas têm o plano de fundo completamente preto. Logo em seguida, possuem o mesmo tom de cinza nos elementos de apoio ao texto. A diferenciação fica nos tons de vermelho e azul, cores escolhidas para representar Noxus e Demacia, respectivamente.

Figura 48 – Cores das cartas de Noxus.



Fonte: Acervo próprio.

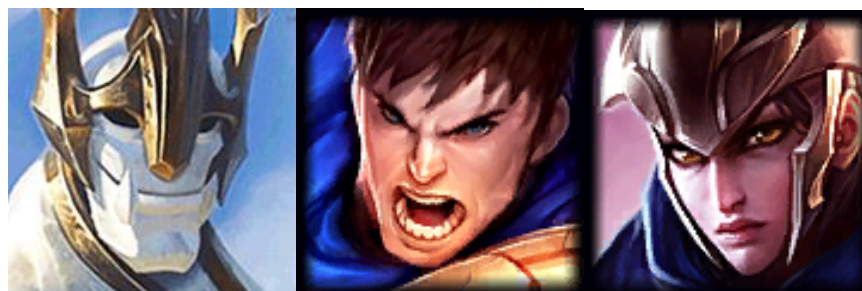
Figura 49 – Cores das cartas de Demacia.



Fonte: Acervo próprio.

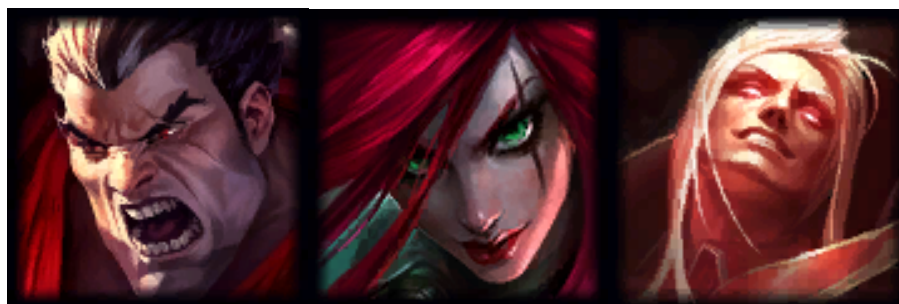
Estas cores foram selecionadas em primeiro lugar, devido ao frequente aparecimento delas nas habilidades, vestimentas ou acessórios dos campeões dos seus respectivos lados. Em segundo lugar, o fato de serem uma cor extremamente fria e uma cor extremamente quente foi utilizado como artifício para fortalecer o conceito de conflito, rivalidade e oposição entre as duas nações. Por último, a escolha destas cores se deu devido ao fato de que durante uma partida do jogo online, as duas equipes, independentemente de quais campeões estão utilizando, são divididas entre o lado azul e o lado vermelho.

Figura 50 – Tons de azul presentes nos campeões de Demacia.



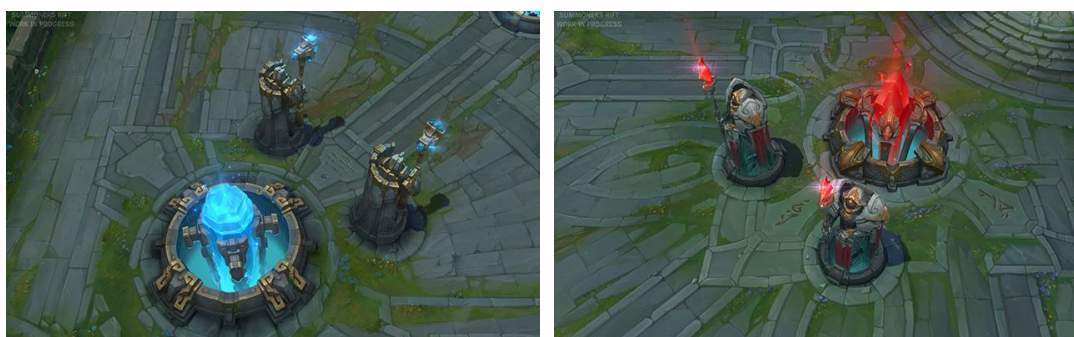
Disponível em: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/>. Acesso em: 20/04/2018. 01:05 h.

Figura 51 – Tons de vermelho presentes nos campeões de Noxus.



Disponível em: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/>. Acesso em: 20/04/2018. 01:05 h.

Figura 52 – Base azul e base vermelha.



Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/features/blog-do-desenvolvedor-seu-lugar-no-rift>. Acesso: 25/04/2018, 03:34 h.

6.9 Projeto de embalagem

6.9.1 Pontos referenciais

Tanto o layout quanto o formato da embalagem do *League of Legends Card Game*, foram projetados com base na comparação entre embalagens de jogos de

tabuleiro e jogos de carta que se encontram no mercado atualmente. Com base nessas imagens, pôde-se coletar certo padrão de elementos que estão presentes nas embalagens deste tipo de produto, permitindo assim transformar estes pontos em uma diretriz projetual.

Um dos pontos encontrados, foi a presença de personagens ou algum personagem específico do jogo na parte frontal da embalagem, de modo que chamam atenção para o que há dentro da caixa e ao mesmo tempo informam sobre a estética do jogo.

Figura 53 – Embalagem do jogo “Fast Food Fear!”



Fonte: Acervo próprio.

Figura 54 – Embalagem do jogo Combate.



Fonte: Acervo próprio.

O segundo ponto explorado, foi o uso de linguagem pictográfica para informações, tais como o número de jogadores para o jogo, tempo de duração e idade adequada. Estes pictogramas estão presentes em jogos de diferentes temáticas, mecânicas e tamanhos, agindo assim de certa forma como um padrão.

Figura 55 – Pictogramas do jogo Cartagena.



Fonte: Acervo próprio.

Figura 56 – Pictogramas do jogo Robin Hood.



Fonte: Acervo próprio

Por último, como demonstrado nas embalagens dos jogos mostrados até o momento, o uso de várias cores e artifícios gráficos como texturas e brilhos, se faz bastante presente em cada uma delas, agindo como um diferenciador de peso do jogo a qual se refere no meio de tantos outros. As combinações são infinitas e não existem limites para número de artifícios gráficos que possam ser utilizados.

6.9.2 Definição da forma final

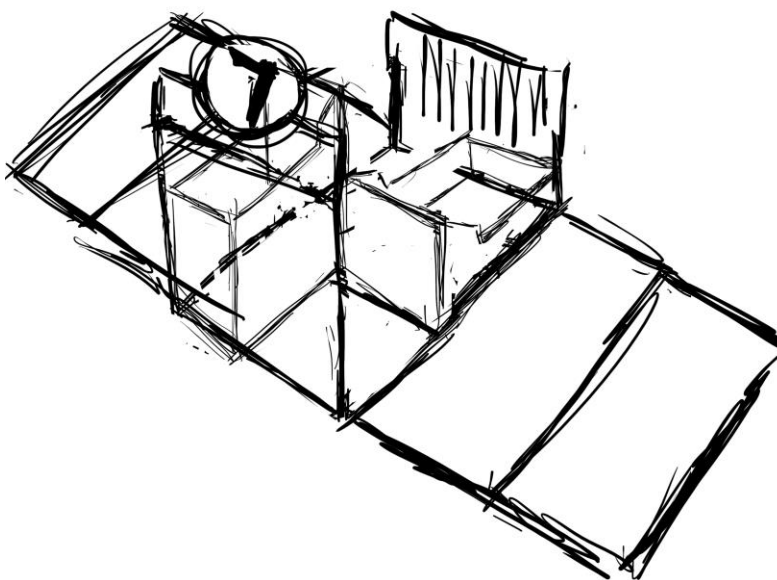
O projeto da embalagem do *League of Legends Card Game* passou por diversos ajustes e formatos, até chegar ao estado final. Inicialmente, a embalagem iria seguir o modelo da “*Ultra Pro Dual Deck Box*”, uma caixa específica para comportar dois baralhos ao mesmo tempo. Foram feitos esboços da caixa, diferenciada do modelo original pelo acréscimo de espaços para comportar os dados e os contadores e pela lateral se planificar de forma diferenciada. Este modelo foi descartado primeiramente pela dificuldade de reprodução e em segundo lugar, pelo fato de que não seria uma embalagem viável para o tamanho que o manual do jogo foi projetado.

Figura 57 – Imagem da Ultra Pro Dual Deck Box.



Disponível em: <http://www.magus.games/shop/container/ultra-pro-dual-deck-boxes/>. Acesso: 28/06/2018, 08:40h.

Figura 58 – Esboço da embalagem para o jogo.



Fonte: Acervo próprio.

Após isto, a embalagem foi projetada em um formato quadrado de 15cm x 15 cm, formato este que também foi deixado de lado devido a falta de espaço para as informações.

6.9.3 Layout e forma final

O layout final da embalagem do jogo segue uma configuração para caixa retangular com fundo e tampa, que comporta as cartas, dados, manual e contadores. Este formato foi selecionado por comportar todos os componentes do jogo, além de garantir espaço gráfico para todas as informações necessárias. Na tampa da embalagem, estão presentes todos os personagens das cartas, agrupados em seus times e a logo do jogo. Nas laterais encontram-se os símbolos de cada nação, quantidade de jogadores (2), tempo de jogo (60 a 120 min.), classificação indicativa (maiores de 12 anos) componentes do jogo e código de barras.

Figura 59 – Layout final, frente.



Fonte: Acervo próprio.

No fundo da embalagem, encontra-se um breve texto explicativo sobre o jogo, um exemplo das cartas agrupadas em um leque, a marca da empresa criadora do *League of Legends*, A marca do jogo original e o alerta para peças pequenas que podem ser engolidas.

Figura 60 – Layout final, costas.



Fonte: Acervo próprio.

6.9.4 Cores da embalagem

Na embalagem do *League of Legends Card Game*, foi utilizado o preto de fundo como nas cartas e na logo, porém, para transmitir vitalidade e energia para a peça, foram utilizados todos os personagens do projeto em suas respectivas cores e poses em que estão nas cartas, mostrando uma prévia do que o jogador vai encontrar dentro da caixa, além de causarem um efeito atrativo para a caixa do jogo, coberta pelo mistério do preto que a envolve em contraste com os variados tons dos personagens do jogo.

A combinação de fundo preto e textos em amarelo, segue a configuração visual do site “universe.leagueoflegends.com”, que aproveita estes mesmos elementos nas suas diversas páginas.

6.10 ILUSTRAÇÕES DAS CARTAS

A principal referência do tipo de ilustração selecionado para as cartas do jogo foi o estilo do ilustrador e animador vetorial tailandês *Phuwadon Thongnourm*, que utiliza formas geométricas e aparência vetorial para a construção de figuras dinâmicas e harmônicas. Esta forma de construção e composição dos personagens foi escolhida primeiramente para transmitir com clareza a sensação de movimentação dinâmica aos campeões e ao mesmo tempo, distinguir o estilo do jogo de cartas do cartoon tridimensional utilizado no jogo digital.

Figura 61 – Exemplos de ilustrações referenciais.



Disponível em: <https://www.behance.net/Phuwadon/following>. Acesso: 28/06/2018, 14:07h

Em segundo lugar, o traço oferece uma forma simples e eficaz de transmitir personalidade e diferenciação em cada imagem, devido a possibilidade do uso de exageros para enfatizar pontos marcantes de cada campeão, mas, mantendo um padrão nas formas utilizadas, sombras e expressões. Outro fator levado em conta foi o meu próprio nível de experiência com a produção de ilustrações digitais, que, se fosse optado por seguir um estilo aproximado ao utilizado pelo jogo digital, a qualidade seria precária e não atenderia as necessidades do projeto, muito menos haveria harmonia entre a aparência dos personagens.

Por fim, a simplicidade do traço remete tanto às cartas de naipes, no quesito de prioridade a formas geométricas, como às cartas de tarô, onde são demonstrados personagens muito distintos uns dos outros, ambos estilos apresentados ao longo deste trabalho.

Figura 62 – Reis de cada naipe.



Fonte: Disponível em: <https://pt.platinumplaycasino.com/blog/tag/significado-das-cartas-do-baralho/>.

Acesso: 23/11/2018,

Para a criação das ilustrações do *League of Legends Card Game*, foram feitos vários esboços, tanto manuais como digitais, para chegar à forma e pose final de cada personagem, experimentando no percurso as maneiras que o traço poderia ser utilizado e as suas limitações. A partir destes esboços, foram escolhidos os pontos a serem mantidos e os descartados em cada uma das cartas.

Figura 63 – Esboços dos campeões Lucian e Garen.



Fonte: Acervo próprio.

7 PRODUÇÃO GRÁFICA

7.1 CARTAS

Todas as cartas do jogo foram impressas através de uma impressora a laser, em papel couchê brilho com gramatura de 250 e laminação fosca para diminuir os reflexos de luz causados pelo brilho do papel, melhorando assim a visibilidade e leitura das informações, além de fornecer proteção e conservação às cartas. No verso das cartas, foi mantido o brilho próprio do papel sem aplicação de vernizes ou laminação, para manter um efeito leve de brilho. O corte das cartas foi feito manualmente com o uso de uma guilhotina. Todas as cartas possuem 8,8 cm x 6,3 cm.

Figura 64 – Cartas de campeão de Demacia e Noxus.



Fonte: Acervo próprio.

Figura 65 – Cartas de item.



Fonte: Acervo próprio.

Figura 66 – Cartas de feitiço.



Fonte: Acervo próprio.

Figura 67 – Pontos de ação de Noxus



Fonte: Acervo próprio.

Figura 68 – Pontos de ação de Demacia.



Fonte: Acervo próprio.

7.2 EMBALAGEM

A embalagem do jogo possui 22,4 cm de comprimento, 17,5 cm de largura e 4,4 cm de altura para o topo da embalagem, enquanto o fundo da caixa possui 21,5cm de comprimento, 16,4 cm de largura e 4,4 cm de altura. A caixa foi produzida em MDF, com todas as informações do jogo aplicadas através de adesivo. Foi projetada neste tamanho devido ao fato de que haveria todo o espaço necessário para comportar os componentes do jogo sem deixar excessos. A parte interna da caixa, incluindo fundo e tampa, possui a cor preta e foi pintada com o uso de tinta eco solvente.

Figura 69 – Embalagem do jogo.



Fonte: Acervo próprio.

7.3 DADOS

Os dados do jogo são feitos de plástico, possuem aproximadamente 2 cm de diâmetro e possuem exatamente 20 faces, cada uma com um número único. Os dados do jogo foram comprados prontos, pois enquadraram-se nos parâmetros do projeto.

Figura 70 – Dados do jogo.



Fonte: Acervo próprio.

7.4 MANUAL DO JOGO

O manual do jogo possui o tamanho de 15 cm por 10,7 cm, possui 18 páginas ao todo, sendo impresso em frente e verso e diagramado conforme um livreto. Foi utilizada uma impressora a laser para a impressão e o papel couchê brilhoso na gramatura 210 como material de produção. As páginas do manual foram grampeadas, assim, o papel não precisou passar por uma dobra rígida ou processo de vinco, o que apresentaria fissuras de quebra.

Figura 71 – Páginas do manual



Fonte: Acervo próprio.

7.5 MARCADORES

Os marcadores do jogo foram confeccionados com papel Triplex 300g, sendo o resultado final a junção de duas folhas com as informações impressas em cada uma e unidas com o uso de cola branca, formando uma peça única com frente e verso que permite uma pega fácil devido a espessura. Marcadores condicionais possuem 1,5 cm x 1,5 cm, marcadores de dano possuem 1,3 cm x 1 cm, marcadores de veneno possuem 1 cm x 1,5 cm, marcadores de paralisia possuem 2 cm x 2 cm.

Figura 72 Marcadores impressos.



Fonte: Acervo próprio.

8 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nesta seção, serão abordados os resultados do protótipo do jogo, problemas após ou durante a confecção das peças e as formas que foram contornados.

8.1 cartas

Algumas cartas do jogo possuem linhas brancas nas suas bordas, resultado do espaçamento utilizado entre elas no arquivo de impressão. Uma resolução para este ocorrido, seria delimitar melhor o espaço entre objetos no arquivo, definir a sangria do documento e utilizar um processo de corte diferenciado, já que o uso da guilhotina é totalmente dependente da visão humana e está sujeito a erros. Para resolver parcialmente este problema, as cartas do jogo foram refiladas com o uso de régua e estilete.

Figura 73 Linhas brancas nas cartas.



Fonte: Acervo próprio.

8.2 EMBALAGEM

A embalagem do jogo passou por uma série de protótipos até alcançar o formato desejado. A escolha do material foi um grande desafio, pois as cartas do jogo se tornam

pesadas para materiais como papéis e papelões, exigindo que fossem utilizados muitos recursos para uma boa finalização. A solução encontrada foi utilizar o MDF, pois ele possui uma ótima rigidez, o que faz com que suporte o peso do jogo sem sofrer nenhuma alteração.

Figura 74 – Testes de material da caixa.



Fonte: Acervo próprio.

O ultimo protótipo da embalagem também apresentou falhas em sua confecção. Um dos pontos observados foi a troca de posição dos símbolos das nações nas laterais da caixa, que ocorreu devido a falta de experiência da gráfica com este tipo de peça. Na imagem, o símbolo de Noxus aparece do lado de Demacia e vice-versa. Este problema poderia ser corrigido com uma segunda impressão a partir de um arquivo totalmente fechado à edições, o que impossibilitaria qualquer alteração no projeto da embalagem.

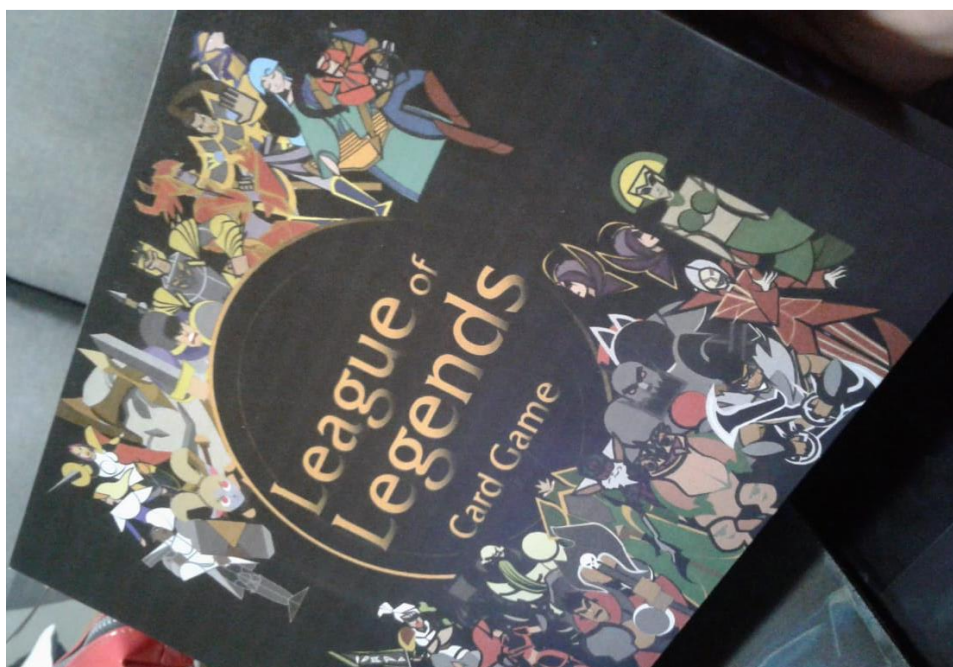
Figura 75 – Local dos símbolos



Fonte: Acervo próprio

Outro problema notado na embalagem foi a qualidade da impressão final do adesivo da embalagem, que apresentou faixas com cores diferentes. A origem destas faixas foi a própria impressora utilizada no processo, problema que poderia ser resolvido com manutenções na máquina ou até mesmo a substituição do equipamento.

Figura 76 – Marcas de impressão.



Fonte: Acervo próprio.

8.3 MANUAL

Inicialmente, o manual do jogo foi confeccionado em uma única folha em papel coque, que seria dobrada como um folder. Este modelo se mostrou falho no momento em que foi apresentado para os jogadores que testaram o jogo, pois, faltavam uma série de informações e detalhes adicionais, além de que, ao dobrar esta folha única, o papel adquiriu marcas devido a impressão em preto. Este problema foi resolvido com a diagramação do formato final, pois permitiu que fosse feita a adição de imagens e informações que antes não se encontravam, além de permitir uma melhor estilização e personalização com o tema proposto.

Figura 77 – Modelo antigo do manual



Fonte: Acervo próprio.

8.4 MARCADORES

Ao cortar os marcadores com o uso de uma tesoura comum, os que possuem formas arredondadas como os de veneno, dano e paralisia, ficaram com marcas retilíneas e diferenças entre a frente e o verso das peças, pois o papel utilizado para a produção possui uma gramatura alta. Uma resolução para este ocorrido seria utilizar

alguma tecnologia para o corte, como o corte a laser ou no caso de uma produção em massa, a mudança do material de produção.

Figura 78 – Falhas de corte.



Fonte: Acervo próprio.

8.5 MECÂNICA

Pôde-se notar após testes de jogabilidade com o jogo completamente finalizado, que o objetivo de causar uma sensação similar a de que o jogo original está sendo jogado foi devidamente alcançado. Um dos fatos que comprovou isso foi que, durante o jogo, os jogadores que conheciam o *League of Legends* começavam a comentar situações e ocorridos que ocorreram em partidas online que estavam se recriando na mesa do jogo de cartas. Algumas partidas tiveram sua duração estendida, pois alguns jogadores sentiram necessidade de continuar o combate até que todos os campeões inimigos ou um campeão específico estivessem fora de jogo, o que concretiza o caráter competitivo do jogo. Foi observado também que, os elementos do RPG de mesa colocados no jogo, transmitiram uma sensação de liberdade na interpretação dos combates, diferente do que ocorre com outros jogos de cartas de modelo aproximado.

9 CONCLUSÃO

Concretizar o projeto do *League of Legends Card Game* foi uma tarefa árdua e surpreendente. Cada etapa deste trabalho contribuiu imensamente para meu crescimento pessoal e profissional, pois, pude compreender todo processo de produção e os mínimos detalhes que circulam a criação de um jogo de cartas, pondo em prática vários ensinamentos das disciplinas que cursei durante todo o tempo de faculdade, ao mesmo tempo em que ficou esclarecida a forma como elas se relacionam umas com as outras.

Poder utilizar a pesquisa sobre os tipos de jogos, suas classificações, histórias e ramificações que circulam este projeto como base para cada pedaço do processo de produção, mostrou de forma objetiva a importância da ligação entre a teoria e a prática na criação de qualquer projeto de design.

No mais, este projeto deixa uma margem abrangente para produções futuras relacionadas ao tema abordado, pois, uma vasta gama de informações presentes no *League of Legends* pode ser utilizada para dar continuidade a este trabalho, ou ainda para a criação de jogos nas mais diversas plataformas, além da apresentada neste documento. Além disto, a forma como este trabalho demonstra como tipos de jogos diferentes podem ser mesclados com o intuito da criação de uma interação lúdica significativa, permite que novos estudos, projetos ou produtos sejam realizados se tomado este trabalho como um ponto de partida.

REFERÊNCIAS

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de: José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, Ltda, 1990. 228 p.

COSTA, Pedro Henrique, B. Da. *Ludus online: Um estudo ludológico e sociológico de League of Legends*, 2013. 87 p. Monografia (Bacharelado em Publicidade e Propaganda). Faculdade de Comunicação de Brasília. Brasília, 2013.

FLEURY, Afonso; NAKANO, Davi; CORDEIRO, José H. D. *Mapeamento da Indústria Brasileira de Jogos Digitais*. São Paulo, 2014. Disponível em: <http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i_censo_da_industria_brasileira_de_jogos_digitais.pdf>. Acesso em: 05/12/2016

GALLO, Sergio N. *Jogo como elemento da cultura: Aspectos contemporâneos e as modificações na experiência de jogar*, 2007. 200 p. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP. São Paulo, 2007.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: a study of the play-element in culture*. Grã-Bretanha: Redwood Burn, Ltda, 1980. 220 p.

LESNIESKI, Marlon Sandro. *A Evolução dos Jogos Online: Do RPG ao MMORPG*, 2008. 11 p. Artigo. Universidade do Oeste de Santa Catarina, Santa Catarina, 2008.

SANTA, R. J. C. A. R. *Cartas marcadas: multimodalidade discursiva e transitividade em baralhos de tarô*, 2010. 121 p. Dissertação (Mestrado em letras). Universidade Federal de Pernambuco. CAC. Recife. 2010.

SILVA, Eduardo. *Criação do jogo de tabuleiro corsários*, 2012. 119 p. Monografia (Curso de Tecnologia em Design Gráfico) Faculdades Integradas Barros Melo. Olinda, 2012.

SIOUX, BLEND, ESPM. *Pesquisa Game Brasil 2016. Brasil, 2016*. Disponível em: <http://media.wix.com/ugd/29fc6b_fd93f81c8ae945ec9aebb55fcacb8ad0.pdf> Acesso em: 05/12/2016

SOUZA Francis M. De. *Noções de design aplicado a jogos digitais*. Araçatuba, 2009. Disponível em: <<https://unisalesianogames.files.wordpress.com/2011/08/54572268-design-de-games.pdf>> Acesso em: 05/12/2016

PEREIRA. Erick N. *A História do polo*, 2010. 17 p. Monografia (Pós-Graduação em Equitação) Escola de Equitação do Exército. Rio de Janeiro, 2010.

STOCCHERO, Lucas. *Mundo da música: card game*, 2011, 69 p. Monografia (Tecnólogo em Artes Gráficas). Universidade Tecnológica do Paraná. Curitiba, 2011.