



Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Letras e Artes
Escola de Belas Artes
Curso de Comunicação Visual Design

Chrysalis
Processo de criação de jogo de tabuleiro

Clara Monteiro da Silva

Rio de Janeiro

2023

Clara Monteiro da Silva

Chrysalis

Processo de criação de jogo de tabuleiro

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Escola de Belas Artes da
Universidade Federal do Rio de Janeiro,
como parte dos requisitos necessários à
obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Visual Design.

Orientação: Raquel Ponte

Rio de Janeiro

2023

CIP - Catalogação na Publicação

S775c Silva, Clara Monteiro da
Chrysalis: Processo de criação de jogo de
tabuleiro / Clara Monteiro da Silva. -- Rio de
Janeiro, 2023.
127 f.

Orientadora: Raquel Ponte.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2023.

1. Jogo de tabuleiro. 2. Ilustração. 3. Game
design. I. Ponte, Raquel, orient. II. Título.

Clara Monteiro da Silva

Chrysalis

Processo de criação de jogo de tabuleiro

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Escola de Belas Artes da
Universidade Federal do Rio de Janeiro,
como parte dos requisitos necessários à
obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Visual Design.

Aprovado em: 14/12/2023

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **RAQUEL FERREIRA DA PONTE**
Data: 05/02/2024 18:10:43-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Raquel Ferreira da Ponte
(Orientadora – UFRJ)

Documento assinado digitalmente
 **CLORISVAL GOMES PEREIRA JUNIOR**
Data: 05/02/2024 15:58:43-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Clorisval Gomes Pereira Junior
(Membro – UFRJ)



Profa. Dra. Marina Pereira de Menezes de Andrade
(Membro – UFRJ)

Rio de Janeiro
2023

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos que estiveram ao meu lado durante minha vida acadêmica e que ajudaram não apenas a tornar esse projeto possível, como também por terem sido importantes para o meu crescimento pessoal e profissional.

Agradeço aos meus pais Elaine e Luciano, que sempre acreditaram em mim e na minha capacidade de seguir trabalhando com algo que gosto. O apoio de vocês sempre foi uma parte essencial para minha educação e para minha vida.

Agradeço ao meu irmão Ramon, pelo incentivo e empolgação com meu projeto, que, além de tudo, me ajudou muito durante a fase de elaboração das mecânicas e do balanceamento do jogo.

Agradeço ao meu namorado Guilherme, por todas as palavras de incentivo e por todo carinho e confiança em mim. Obrigada por todos os momentos em que acompanhou o desenvolvimento do meu projeto e pela sua ajuda com ideias para a criação do mapa e regras do jogo.

Agradeço à minha amiga Ana, que está na minha vida desde o ensino fundamental, que entrou no curso de Comunicação Visual Design junto comigo e que agora está se formando junto comigo também. Tenho muito orgulho da nossa trajetória e agradeço imensamente por tudo o que compartilhamos. A minha experiência na faculdade foi com certeza muito mais legal por ter sido ao seu lado.

Agradeço aos amigos que fiz na UFRJ. Bruna, Maiko e Suzy, vocês e a Ana moram no meu coração e sou muito grata por ter vivenciado esses anos de faculdade junto com vocês. Obrigada por cada trabalho, cada ajuda, risada e memórias que construímos juntos, nada disso teria sido o mesmo sem vocês.

Agradeço imensamente à minha professora e orientadora Raquel. Suas aulas foram muito especiais durante minha graduação e sua orientação foi primordial para o resultado final desse Trabalho de Conclusão de Curso. Obrigada por mais essa parceria e por ter me orientado com todo carinho e atenção que você sempre deu.

Agradeço aos professores Clorisval e Marina, por aceitarem fazer parte da minha banca e darem importantes *feedbacks* e sugestões durante o andamento do meu trabalho. Foi muito engrandecedor ver diferentes perspectivas.

Por fim, agradeço ao Lucas e à Alana e, novamente, ao Ramon, ao Guilherme e à Ana por terem testado o jogo comigo.

Obrigada a todos, significa muito para mim.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso consiste em mostrar o desenvolvimento do processo de criação de *Chrysalis*, um jogo de tabuleiro semi-cooperativo predominantemente ilustrado, que explora mecânicas de seleção de ação simultânea, coleta de objetos, personagens com diferentes habilidades, jogabilidade em equipe e rolagem de dados.

Para isso foi realizada uma pesquisa sobre os jogos que foram referência histórica e cultural ao longo dos anos, assim como a relação de valor mercadológico e de criação de comunidades que viriam a ser o público-alvo do segmento. Também foi parte da pesquisa teórica, a análise dos jogos em um viés psicológico e social. Como parte complementar à monografia, há um anexo contendo uma entrevista realizada com um dos funcionários da Red Jogos, uma loja que possui espaço para jogar jogos de tabuleiro de forma gratuita.

Palavras-chave: *Jogo de tabuleiro; Ilustração; Game design.*

ABSTRACT

This final work consists of showing the development of the creation process of Chrysalis, a predominantly illustrated semi-cooperative board game, which explores mechanics of simultaneous action selection, object collection, characters with different skills, team gameplay and dice roll.

To this end, research was carried out on the games that have been a historical and cultural reference over the years, as well as the relationship between marketing value and the creation of communities that would become the segment's target audience. It was also part of the theoretical research, the analysis of games from a psychological and social perspective. As a complementary part to the monograph, there is an annex containing an interview carried out with one of the employees of Red Jogos, a store that has space to play board games for free.

Keywords: *Board game; Illustration; Game design.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Infográfico sobre o jogo Senet.....	16
Figura 2: Representação em pintura de tumba da Rainha Nefertari jogando Senet	17
Figura 3: Tabuleiro de Mehen encontrado em escavação.....	18
Figura 4: Versão do tabuleiro de Mehen promovido pela Pandora Games no Kickstarter.....	19
Figura 5: Infográfico sobre o jogo Mancala.....	20
Figura 6: Infográfico sobre o Jogo Real de Ur.....	21
Figura 7: Tabuletas de argila contendo as regras do Jogo Real de Ur, em escrita cuneiforme.....	22
Figura 8: Irving Finkel mostrando seu protótipo criado na infância.....	23
Figura 9: Irving Finkel ensinando as regras do Jogo Real de Ur para Tom Scott....	24
Figura 10: Irving Finkel mostrando a versão original do Jogo Real de Ur presente no The British Museum.....	25
Figura 11: Infográfico sobre o jogo Chaturanga.....	26
Figura 12: Tabuleiro do jogo The Traveller's Tour Through the United States.....	27
Figura 13: Caixa do jogo The Checkered Game of Life.....	29
Figura 14: Caixa do jogo The Mansion of Happiness.....	30
Figura 15: Tabuleiro do jogo The Mansion of Happiness.....	30
Figura 16: Primeiro desenho patenteado do tabuleiro do jogo The Landlord's Game, em 1904.....	32
Figura 17: Caixa do jogo The Landlord's Game.....	32
Figura 18: Tabuleiro do jogo The Landlord's Game, publicado em 1906.....	33
Figura 19: Caixa e componentes do jogo Monopoly.....	33
Figura 20: Caixa e componentes do jogo The Settlers of Catan.....	35
Figura 21: Cartas do jogo Magic: The Gathering.....	36
Figura 22: Espaço interior da loja Red Jogos, localizada no Centro do Rio de Janeiro.....	37
Figura 23: Espaço da loja Red Jogos no Carioca Shopping.....	39
Figura 24: Fotos dos canais no Youtube mencionados. Em ordem (esquerda para direita): Mesa Secreta; Rafael Studart; Rainbow Meeple; Turno BGames; Duque Board Games; Covil dos Jogos.....	41
Figura 25: Pirâmide de necessidades de Abraham Maslow.....	43

Figura 26: Representação das interfaces do aplicativo Duolingo.....	46
Figura 27: Gráfico de estado de fluxo de Mihály Csíkszentmihályi.....	50
Figura 28: Pôster da série animada Gravity Falls.....	53
Figura 29: Pôster da série animada Over the Garden Wall.....	54
Figura 30: Capa da primeira edição da série de quadrinhos Lumberjanes.....	55
Figura 31: Caixa do jogo Horrified.....	57
Figura 32: Componentes do jogo Horrified.....	58
Figura 33: Caixa do jogo Scooby-Doo: The Board Game.....	59
Figura 34: Verso da caixa do jogo Scooby-Doo: The Board Game.....	59
Figura 35: Caixa do jogo Dead by Daylight: The Board Game.....	60
Figura 36: Componentes do jogo Dead by Daylight: The Board Game.....	61
Figura 37: Crisálidas.....	70
Figura 38: Logotipo de Chrysalis.....	71
Figura 39: Símbolo da bruxa de Chrysalis.....	71
Figura 40: Tipografia Young Serif.....	72
Figura 41: Paleta de cores.....	73
Figura 42: Design das personagens Alice e Maya em lineart e cores base, respectivamente.....	74
Figura 43: Design final das personagens Alice e Maya, respectivamente.....	75
Figura 44: Design dos personagens Ícaro e Ed em lineart e cores base, respectivamente.....	76
Figura 45: Design final dos personagens Ícaro e Ed, respectivamente.....	77
Figura 46: Beldam, de Coraline e o Mundo Secreto.....	78
Figura 47: Mothman, por Tim Bertelink.....	79
Figura 48: Wendigo.....	80
Figura 49: Cuca em Cidade Invisível, interpretada por Alessandra Negrini.....	81
Figura 50: Design da personagem da bruxa em lineart e cores base, respectivamente.....	82
Figura 51: Design final da bruxa.....	83
Figura 52: Design dos itens de coleta: gasolina, motor, óleo, bateria, chave e pneu... 84	
Figura 53: Design dos itens de arma: pesticida, canivete, raquete de inseto, tocha e taco de baseball.....	85
Figura 54: Design dos itens de suprimento médico: água, remédio, curativo, bandagem e kit de primeiros socorros.....	86

Figura 55: Protótipo em mockup como representação simulada dos tokens de itens.	87
Figura 56: Versão representativa do design dos itens indicativos: fogo, maldição da bruxa, barricada, dano e marcador de progressão de medo.....	88
Figura 57: Ficha da personagem Alice vazia e com exemplo de tokens posicionados	89
Figura 58: Ficha da personagem Alice vazia e com exemplo de tokens posicionados	90
Figura 59: Ficha do personagem Ícaro vazia e com exemplo de tokens posicionados.....	91
Figura 60: Ficha do personagem Ed vazia e com exemplo de tokens posicionados...	92
Figura 61: Ficha da personagem da bruxa.....	93
Figura 62: Ficha da personagem da bruxa com token indicativo para demonstração.	94
Figura 63: Ficha do ônibus.....	95
Figura 64: Ficha do ônibus com tokens de coleta posicionados para demonstração..	96
Figura 65: Verso das fichas.....	97
Figura 66: Frente e verso das cartas de evento, respectivamente.....	98
Figura 67: Simulação das cartas de evento posicionadas acima da ficha da bruxa	99
Figura 68: Conjunto de peças dos exércitos do jogo War.....	100
Figura 69: Fotografias gerais do primeiro teste.....	101
Figura 70: Fotografias gerais do segundo teste.....	103
Figura 71: Versão inicial do tabuleiro sem cores.....	106
Figura 72: Versão inicial do tabuleiro.....	107
Figura 73: Versão final do tabuleiro.....	108
Figura 74: Lineart do design da parte de frente da caixa do jogo.....	109
Figura 75: Design final da parte de frente da caixa do jogo.....	110
Figura 76: Design das laterais da caixa.....	110
Figura 77: Design do verso da caixa.....	111
Figura 78: Mockup da frente da caixa.....	112
Figura 79: Mockup do verso da caixa.....	112

SUMÁRIO

Introdução.....	13
Capítulo 1: O Mundo dos jogos de tabuleiro.....	14
1.1: História.....	14
1.1.1: Senet.....	14
1.1.2: Mehen.....	17
1.1.3: Mancala.....	19
1.1.4: Jogo Real de Ur.....	20
1.1.5: Chaturanga.....	25
1.1.6: The Traveller’s Tour Through the United States.....	26
1.1.7: The Checkered Game of Life.....	28
1.1.8: The Mansion of Happiness.....	29
1.1.9: The Landlord’s Game.....	31
1.2: A cultura dos board games modernos.....	34
1.2.1: A virada de mercado.....	34
1.2.2: A comunidade.....	36
1.3: Psicologia e os impactos positivos dos jogos.....	42
1.3.1: A pirâmide de necessidades.....	42
1.3.2: Homo Ludens.....	44
1.3.3: Gamificação.....	44
1.3.4: Jogando por um mundo melhor.....	47
1.3.5: Estado de fluxo.....	48
Capítulo 2: O jogo.....	52
2.1: Temática.....	52
2.2: Estudos de caso.....	56

2.3: Narrativa.....	62
2.4: Regras e mecânicas.....	63
Capítulo 3: Projeto gráfico.....	70
3.1: Naming.....	70
3.2: Identidade Visual.....	71
3.3: Personagens.....	73
3.3.1: Os sobreviventes.....	73
3.3.2: A bruxa.....	78
3.4: Design de itens.....	84
3.5: Fichas.....	88
3.6: Cartas de evento.....	97
3.7: Teste de jogabilidade.....	99
3.8: Tabuleiro.....	105
3.9: Caixa.....	108
Conclusão.....	113
Anexo 1: Entrevista com Antônio Laerte (Red Jogos).....	114
Referências bibliográficas.....	119

Introdução

Em meio ao constante crescimento da área digital, sobretudo em períodos de pandemia, as relações interpessoais se tornaram cada vez mais distantes e estreitas. As alternativas se limitavam ao espaço virtual, com chamadas de vídeo, chamadas de voz e reunião em jogos online. Diante disso, analisando o cenário atual em que o mundo volta a ocupar o ambiente físico, surge a necessidade de uma retomada de momentos em conjunto.

Foi o que percebi quando descobri a Red Jogos, um espaço gratuito para jogar jogos de tabuleiro, que na época estava com um lugar disponível no shopping. Estava com alguns amigos no dia e foi uma surpresa bem positiva, ficamos a tarde inteira lá, sem nem nos darmos conta do tempo passar. Estar naquele ambiente, rodeada de diversas caixas dos mais diferentes jogos, foi o que me deu a ideia de explorar esse tema neste presente Trabalho de Conclusão de Curso, aliado à minha vontade de criar uma história e ilustrar personagens e mundos.

Dessa forma, meu objetivo foi desenvolver um jogo de tabuleiro que resgate o vínculo entre as pessoas e proporcione uma experiência divertida, pois ainda que menor em comparação com os jogos digitais, o mundo dos jogos de tabuleiro mostra-se um mercado em constante ascensão, sobretudo com os últimos lançamentos de jogos modernos. Além de ser uma área que já possui um público apaixonado, é também uma alternativa de garantir imersão, em uma experiência que propaga, em grande parte, o estímulo de noções de estratégia, coordenação, pensamento lógico, criatividade e cooperatividade.

Como metodologia, busquei experimentar e analisar jogos de mecânicas diferentes por meio de jogatinas e vídeos explicativos. Além disso, visitei novamente a Red Jogos e realizei uma entrevista com um dos funcionários, o que me garantiu um maior conhecimento acerca da área, do público e do mercado de jogos.

A estrutura da monografia se divide em capítulos, retratando desde os primeiros jogos de tabuleiro da história até o cenário atual dos *board games* modernos. Além disso, também será abordada a questão psicológica envolvendo os jogos e o ponto de vista de designers de jogos, psicólogos e antropólogos acerca da temática. Em seguida, será apresentado o desenvolvimento do projeto, com estudos de caso e mecânicas aplicadas na temática escolhida. O último capítulo é referente à etapa de criação do jogo, com descrições do processo e dos designs dos personagens, tabuleiro, caixa e demais componentes.

Capítulo 1: O Mundo dos jogos de tabuleiro

1.1: História

Desde os primórdios da humanidade procuramos meios de nos entreter. Seja com danças em volta da fogueira ou peças de teatro e espetáculos no Coliseu romano, as formas de diversão sempre estiveram presentes na vida em sociedade e os jogos de tabuleiro não são parte diferente dessa história.

Os jogos de tabuleiro que conhecemos atualmente tiveram sua origem há muito mais tempo do que podemos imaginar, alguns possivelmente sendo criados bem antes do surgimento da escrita, fazendo parte da história e descoberta de algumas das mais antigas civilizações.

Segundo matéria realizada por William Park para a BBC Future, civilizações neolíticas como em Skara Brae, localizada nas ilhas Órcades da Escócia, eram povoadas há cerca de 3.000 a.C. em dez habitações feitas de placas de pedra, sendo palco do que seriam indícios de atividades de jogos e brincadeiras envolvendo ossos. Foram encontrados, em escavações desses cemitérios de catacumbas, tais ossos de articulações de animais que, segundo arqueólogos, tinham seus lados pintados e numerados. O mesmo se repetia em locais situados da Europa à Ásia.

Tratava-se da criação dos primeiros dados da história, que, com o passar dos anos, evoluíram até os dados que conhecemos nos dias de hoje, sendo feitos pelos mais diversos materiais, estilos e com diversas numerações de faces. Os mais convencionais são os dados cúbicos, contendo seis lados, mas podem chegar até os seus vinte lados, o famoso “D20”, muito utilizado em jogos de RPG.

1.1.1: Senet

Diante das variadas possibilidades de manuseio das ferramentas disponíveis na época, como o uso dos ossos de animais como dados, foram surgindo os primeiros jogos de tabuleiros, também encontrados posteriormente por arqueólogos em tais escavações realizadas em localidades de povoados antigos. O jogo de tabuleiro pioneiro, que é um dos principais títulos que temos conhecimento, é o *Senet*. A palavra é uma versão com a inserção das vogais do nome gravado “Sn’t n’t” e significa “passagem”. Estima-se que seja datado de 3100 a.C, durante a Primeira Dinastia no Egito Antigo.

Diversos exemplares de *Senet* foram encontrados dentro de túmulos de faraós e acredita-se que esse fato esteja relacionado com o significado de “passagem” que o

seu nome carrega, pois havia a crença de que ser enterrado com o tabuleiro do jogo garantiria a passagem da sua alma para outro mundo.

O apelo religioso que *Senet* tinha para os egípcios garantiu até uma menção do mesmo no capítulo 17 do Livro dos Mortos, no qual consistia em um conjunto de feitiços e textos religiosos em papiro. Como parte da tradição nos funerais, o Livro dos Mortos era posto junto ao local do falecido e possuía o objetivo de o auxiliar através do submundo para a vida após a morte.

O próprio tabuleiro do jogo continha casas com hieróglifos específicos, que tinham significados nomeados como Casa do Renascimento ou Ressurreição, por exemplo, que seriam utilizadas como metáforas para esse tema do pós-vida. Já as regras originais do jogo não foram de fato descobertas, pois não houveram indícios específicos de material escrito, como no caso do *Jogo Real de Ur*. Contudo, segundo o fórum especializado em jogos “Ludopedia”¹, os historiadores Timothy Kendall e Robert Charles Bell estudaram o *Senet* a partir de diversas simbologias e relatos encontrados em textos ao longo dos anos, e acredita-se que o jogo funcionava da seguinte maneira: ao longo das 3 fileiras de 10 casas, os dois jogadores oponentes deviam apostar uma corrida levando todos as suas peças até o final do tabuleiro, utilizando de estratégias para bloquear a passagem do adversário ao longo do seu percurso.

O final do tabuleiro contém as casas marcadas com os hieróglifos mencionados anteriormente. Tais casas podem possuir a ação de proteger a peça ou atrasar algum jogador. Para a ação de movimentação são utilizados pequenos bastões, que podemos relacionar com os dados que conhecemos, pois as faces viradas para cima revelariam a quantidade de casas que o jogador poderia andar.

Ganhar o jogo significava muito para os egípcios também, pois seria o sinal de que a pessoa era dotada de sorte, como se os deuses estivessem lhe concedendo bênçãos. Sendo assim, por ser um jogo importante e muito jogado pelos membros da realeza, há diversas versões do *Senet* com os mais nobres materiais preciosos.

¹Fonte: REVOLTA, Felipe. *Arqueologia BG - Passatempo Real*. Ludopedia, 2017. Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/topico/16355/arqueologia-bq-passatempo-real>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

Figura 1: Infográfico sobre o jogo Senet



Fonte: ANDRELLO, Mariana. KAMIOKA, Leticia. Como eram os jogos de tabuleiro das civilizações antigas. Superinteressante. 2023. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/historia/como-eram-os-jogos-de-tabuleiro-das-civilizacoes-antigas/>>. Acesso em: 04 de julho de 2023.

Figura 2: Representação em pintura de tumba da Rainha Nefertari jogando *Senet*



Fonte: LUDOPEDIA. Conheça *Senet*, o Jogo Mais Antigo do Mundo!. Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/topico/38795/conheca-senet-o-jogo-dos-faraos>>. Acesso em: 20 de julho de 2023.

1.1.2: Mehen

Ainda no cenário do Egito Antigo podemos citar também o jogo *Mehen*, cujo nome é uma referência ao Deus Cobra que protegia Rá, o Deus do Sol, contra a serpente do mundo inferior Apep. O jogo de tabuleiro é datado de 3.000 a.C., durante a pré-dinastia, até o período final do Império Antigo, em 2.300 a.C.

Por referência ao seu significado, o tabuleiro de *Mehen* possui um formato de cobra, com seu corpo compondo uma espiral que vai desde sua cauda, na parte externa, até a sua cabeça, localizada no centro do tabuleiro, representando essa ideia da serpente Mehen (Deus Cobra) que circunda o sol (Deus Rá). Cada parte da extensão do seu corpo é dividida em espaços quadrados ou retangulares. Essas seriam as casas na qual os jogadores atravessam e posicionam os peões conforme a jogada de pequenos bastões, similares aos de *Senet*, que indicariam a quantidade de casas a serem avançadas.

Assim como no caso do *Senet*, não se sabe ao certo como o jogo funcionava oficialmente, porém devido a semelhanças com o esquema de tabuleiro do jogo

árabe *Hyena*, tais regras foram adaptadas para o que acredita-se que tenham sido as regras do *Mehen*.

Portanto, o objetivo do jogo provavelmente consistia em encaminhar suas 5 ou 6 peças de peões até a cabeça da cobra. Ao alcançar o centro do tabuleiro com qualquer peça, esta automaticamente seria substituída por uma peça de leão, porém agora o movimento seria sentido à cauda da cobra, passando pelo caminho contrário ao do inicial e “comendo” das peças do adversário que estivessem na mesma casa que o jogador alcançasse. No jogo utilizado de referência para essas regras, no lugar de um leão, seria utilizada uma peça de hiena.

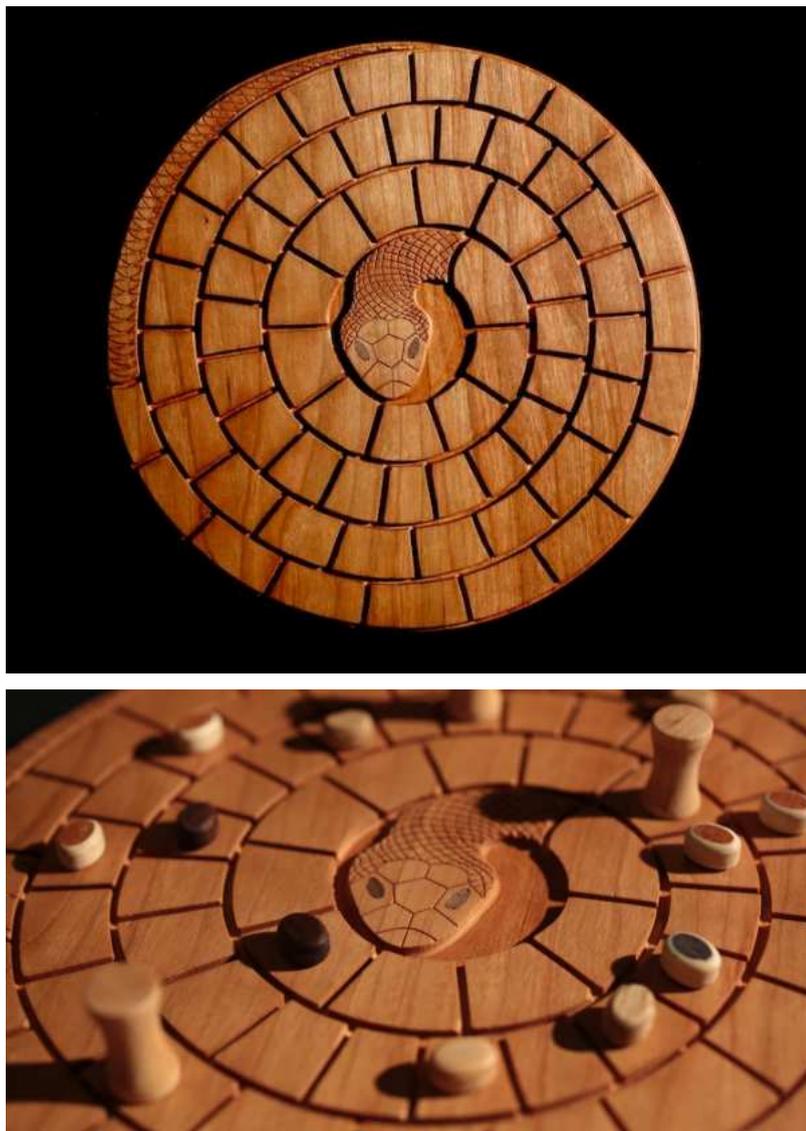
Há indícios de que *Mehen* tenha sido jogado também em locais fora do Egito. O jogo aparece em placas, sendo exibido junto ao *Senet*, no Chipre e em Bab edh-Dhra, onde era localizado perto do Mar Morto. Estudos mostram que o *Mehen* deva ter sido jogado e ficado mais tempo no Chipre do que no Egito, local de onde surgiu originalmente, pois tais indícios datam de 2.250 a.C., ou seja, em período mais recente do que os datados no Egito.

Figura 3: Tabuleiro de *Mehen* encontrado em escavação



Fonte: LUDOPEDIA. Os Boardgames, a religião e os gamers do passado. Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/topico/16440/os-boardgames-a-religiao-e-os-gamers-do-passado>>. Acesso em: 20 de julho de 2023.

Figura 4: Versão do tabuleiro de *Mehen* promovido pela Pandora Games no Kickstarter



Fonte: GAMES, Pandora. *Mehen, Ancient Egyptian Game of the Snake*. Kickstarter. 2019. Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/pandoragames/mehen-ancient-egyptian-game-of-the-snake>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

1.1.3: Mancala

Entre 3.000 a.C e 1.000 a.C., na região da África Oriental, houve também o surgimento de diversos jogos que possuíam uma mesma característica semelhante entre eles, tendo uma variação muito pequena das regras. Seriam esses os jogos de *Mancala*, que são considerados uma família de jogos classificados como “de sementeira” ou “de contagem e captura”.

Tais classificações se dão pela questão das peças normalmente serem sementes,

grãos ou pedras. Elas se dividem entre duas fileiras compostas por buracos, que antes de serem em um tabuleiro, eram cavados na própria terra, o que tornava o jogo muito mais acessível e popular, visto que qualquer pessoa poderia improvisar o tabuleiro no próprio solo. Essa prática garante uma associação entre o jogo com a descoberta e prática da agricultura. No entanto, este modo de jogar tornou muito mais difícil a confirmação da sua data de origem, visto que suas evidências foram facilmente apagadas.

O objetivo dos jogos de *Mancala* é capturar mais sementes - ou quaisquer objetos que sejam utilizados como peças - que o adversário. Envolve muito o raciocínio matemático, por ser um jogo de contagem, adição e subtração das peças de cada espaço.

Figura 5: Infográfico sobre o jogo *Mancala*



Fonte: ANDRELLO, Mariana. KAMIOKA, Leticia. Como eram os jogos de tabuleiro das civilizações antigas. Superinteressante. 2023. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/historia/como-eram-os-jogos-de-tabuleiro-das-civilizacoes-antigas/>>. Acesso em: 04 de julho de 2023.

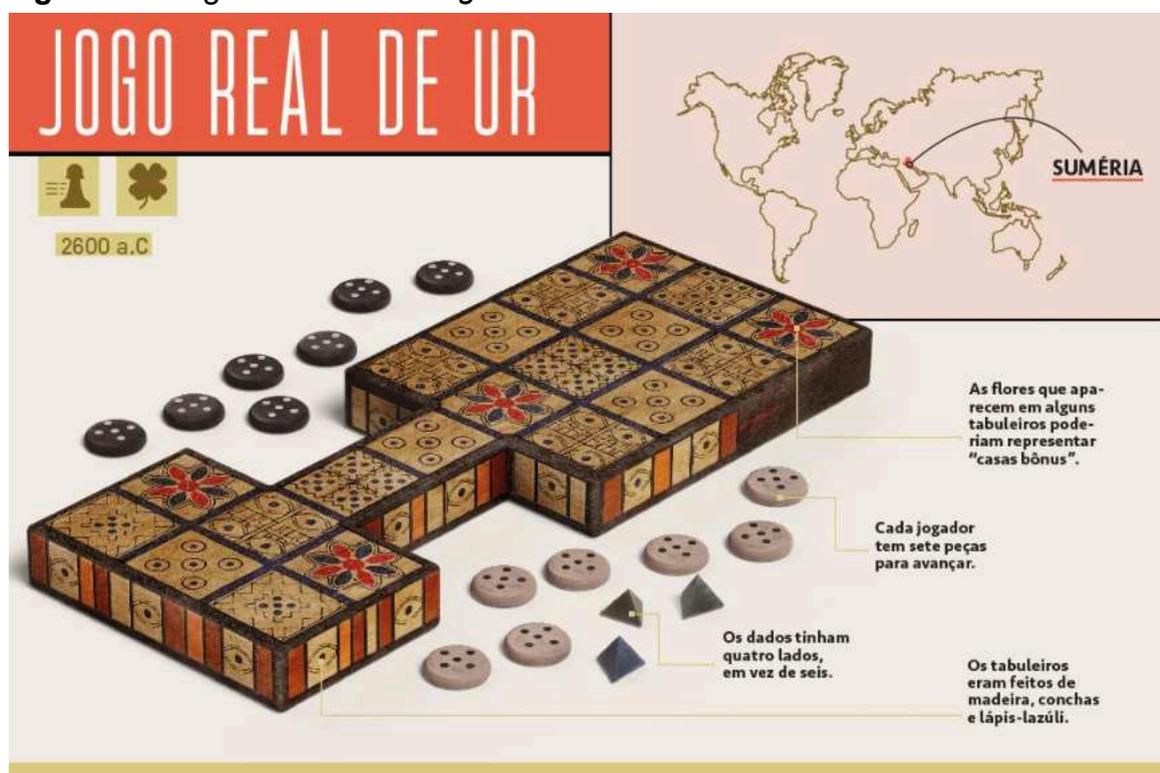
1.1.4: Jogo Real de Ur

Descoberto por Sir Leonard Woodley na região da Mesopotâmia, entre 1926 a 1927, estima-se que o *Jogo Real de Ur* seja datado de tempos anteriores a 2.600 a.C,

durante a Primeira Dinastia de Ur, de acordo com o historiador Moacir Führ (2018) em seu artigo publicado na página Apaixonados por História².

A mecânica do jogo consiste na movimentação das sete peças ao longo das vinte casas do tabuleiro, utilizando os dados de quatro lados, ou seja, tetraedros, nos quais duas de suas pontas são pintadas e as outras duas não. O número resultante dos dados é referente à quantidade de pontas pintadas dos tetraedros que estão voltadas para cima. O objetivo é levar todas as suas peças para fora do tabuleiro antes que seu adversário o faça. Algumas casas são especiais e garantem que você mande a peça do adversário para o início do tabuleiro. Sendo assim, trata-se de um jogo de corrida, que envolve não apenas a sorte do resultado dos dados, mas também a estratégia de escolher quais serão as peças certas a serem movimentadas.

Figura 6: Infográfico sobre o *Jogo Real de Ur*



Fonte: ANDRELLO, Mariana. KAMIOKA, Leticia. Como eram os jogos de tabuleiro das civilizações antigas. Superinteressante. 2023. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/historia/como-eram-os-jogos-de-tabuleiro-das-civilizacoes-antigas/>>. Acesso em: 04 de julho de 2023.

Na verdade, tais regras do *Jogo Real de Ur* se mantiveram desconhecidas por muito tempo desde que o jogo foi encontrado. Apenas em 1980, o Dr. Irving Finkel,

²Fonte: FÜHR, Moacir. O Jogo Real de Ur. Apaixonados por História. 2018. Disponível em: <<https://apaixonadosporhistoria.com.br/artigo/77/o-jogo-real-de-ur>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

curador do The British Museum, as desvendou a partir de uma tabuleta de argila com inscrições em escrita cuneiforme, um sistema surgido na Suméria há cerca de 5.000 anos, sendo considerado o mais antigo do mundo. Segundo Finkel, as regras do jogo foram escritas em 177 a.C, por um astrônomo da Babilônia e relata em um vídeo do canal do Youtube do The British Museum sobre a experiência do seu processo de decifração:

Eu encontrei isso depois de cerca de 2 anos e eu trabalhei nisso porque sempre gostei de ler coisas que são difíceis, e essa tabuleta foi muito difícil. Eu trabalhei, trabalhei e trabalhei nisso, e eu sabia que era um jogo, e eu sabia que eram regras. Mas o problema era que se você tem as regras mas não sabe a qual tabuleiro se refere, o que você faz com as regras? Então eu as testei em todos os jogos antigos que conhecemos, os do Egito, os da Mesopotâmia... e quando chegou ao jogo de 20 quadrados, encaixou perfeitamente.

Ainda no mesmo vídeo, o curador do The British Museum discorre sobre o estímulo que existe nele em traduzir um pedaço de argila que, mesmo cheio de palavras e problemas gramaticais, há certa satisfação em fazê-lo, para que as pessoas que visitem o museu se sintam interessadas e queiram ficar mais, ao invés de se sentirem entediadas e se perguntando sobre o porquê de estar vendo tudo aquilo.

Figura 7: Tabuletas de argila contendo as regras do *Jogo Real de Ur*, em escrita cuneiforme

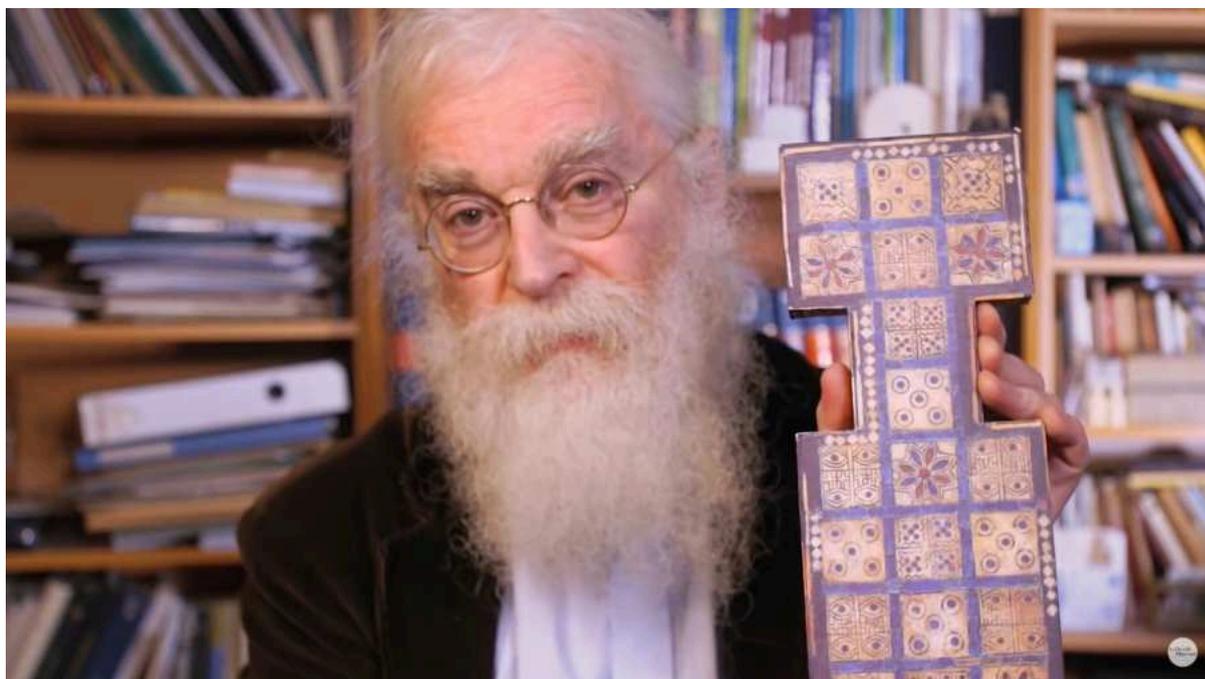


Fonte: The British Museum. Tablet. Disponível em: <https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_Rm-III-6-b>. Acesso em: 04 de julho de 2023.

É notável o carinho que Irving Finkel tem por seu trabalho como curador. Trabalho este que era o sonho que ele carregava dentro de si desde os seus nove anos de idade, quando visitou o *The British Museum*, em Londres, pela primeira vez e

decidiu que era aquilo o que ele queria fazer quando crescesse, naquele mesmo museu. Felizmente foi o que aconteceu. Finkel ficou encantado com o *Jogo Real de Ur* e - mesmo sem saber as regras, pois seria ele quem as estaria descobrindo anos depois - criou uma réplica própria do jogo, seguindo referências da fotografia de um livro e jogou inúmeras e repetidas vezes, juntamente com a sua irmã, na esperança de conseguir descobrir como funcionavam. Esse primeiro contato com a história foi o que despertou o seu interesse para com os jogos antigos, motivo pelo qual decidiu expandir seu vasto conhecimento dos longos anos de experiência na área, por meio da publicação de livros e sendo parte do Grupo Editorial do *International Board Game Studies Association*.

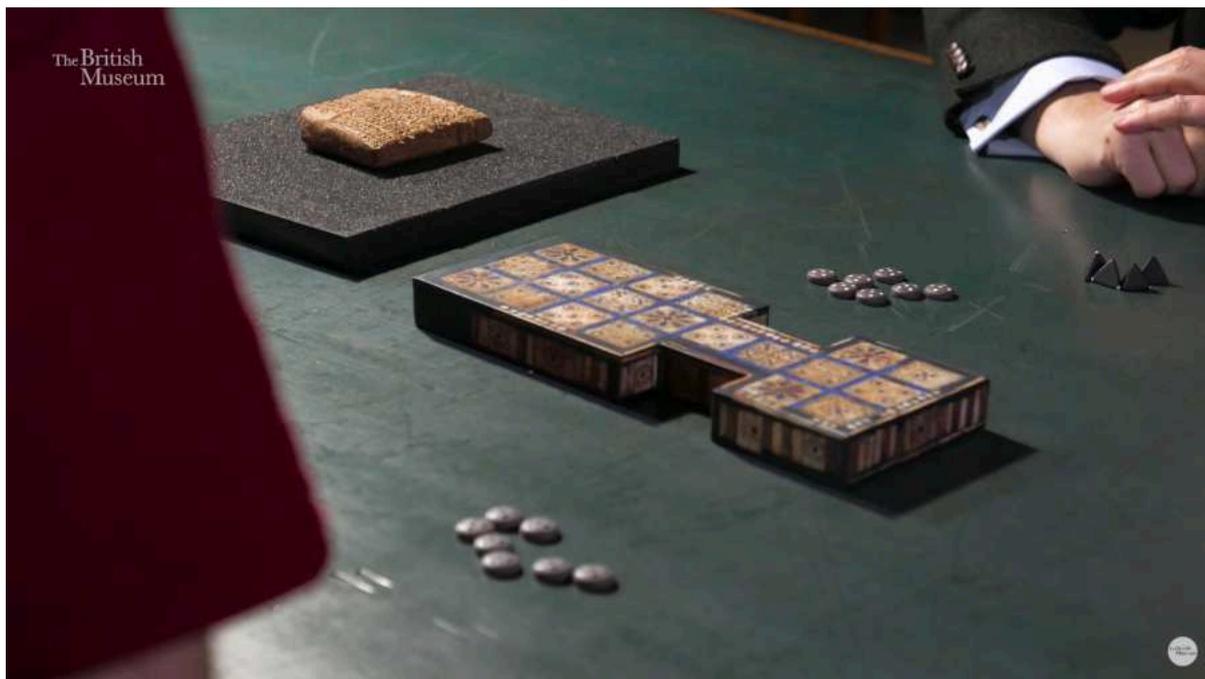
Figura 8: Irving Finkel mostrando seu protótipo criado na infância



Fonte: THE BRITISH MUSEUM. Deciphering the world's oldest rule book | Irving Finkel | Curator's Corner pilot #CuratorsCorner. Youtube, 23 de novembro de 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/wHjznvH54Cw?si=YpCW6MI8R2g-SQvj>>. Acesso em: 20 de julho de 2023.

Ademais, assim como o vídeo citado anteriormente, há diversos outros que estão presentes no canal do Youtube do *The British Museum*, incluindo uma *gameplay* muito bem humorada do *Jogo Real de Ur*, no qual Finkel primeiro explica as regras e depois joga com o *youtuber* Tom Scott. Há também outros vídeos com a participação de Finkel, com demais temas que envolvem seu trabalho de curadoria, o que torna a história dos jogos extremamente interessante e ainda mais acessível para o público geral, já que possuem uma linguagem divertida.

Figura 9: Irving Finkel ensinando as regras do *Jogo Real de Ur* para Tom Scott



Fonte: THE BRITISH MUSEUM. Tom Scott vs Irving Finkel: The Royal Game of Ur | PLAYTHROUGH | International Tabletop Day 2017. Youtube, 28 de abril de 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/WZskjLq040I?si=EA-0PjDulv3ldmxf>>. Acesso em: 20 de julho de 2023.

Segundo Irving Finkel, a experiência de jogar o *Jogo Real de Ur* é como uma janela para a antiguidade, pois trata-se de um jogo de corrida de dois jogadores e que era jogado por todos antes de o xadrez e do gamão serem criados. Durou 3.000 anos ao longo da história, e por isso é reconhecido como um bom jogo até os dias de hoje.

Atualmente, a versão original do *Jogo Real de Ur*, juntamente com a tabuleta de argila das regras, permanecem em exposição no *The British Museum*, em Londres.

Figura 10: Irving Finkel mostrando a versão original do *Jogo Real de Ur* presente no The British Museum



Fonte: THE BRITISH MUSEUM. Deciphering the world's oldest rule book | Irving Finkel | Curator's Corner pilot #CuratorsCorner. Youtube, 23 de novembro de 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/wHjzvnvH54Cw?si=YpCW6MI8R2g-SQvj>>. Acesso em: 20 de julho de 2023.

1.1.5: Chaturanga

Torna-se notável como os primeiros jogos da humanidade tiveram tanta popularidade em diversos países e culturas diferentes, tendo circulado bastante principalmente em rotas comerciais. Sendo assim, não é surpresa que alguns dos jogos mais conhecidos e jogados pelas últimas gerações tenham tido regras adaptadas desses jogos clássicos. Esse é o caso do xadrez, que antes mesmo de existir a versão que conhecemos, teve como seu precursor o jogo indiano *Chaturanga*, surgido durante o século VI entre os anos 320 e 550 no noroeste da Índia, na região de Punjab.

O nome *Chaturanga* significa “as quatro divisões do exército”, sendo *chatur* como “quatro” e *anga* como “membro”. Sendo assim, as tais quatro divisões seriam as bigas, a cavalaria, os elefantes e a infantaria no jogo, o que de fato nos remete às peças que conhecemos no xadrez, que são o peão, o bispo, o cavalo, a torre, a rainha e o rei. As movimentações das peças de ambos os jogos também possuem muita relação entre si, apesar de não serem totalmente iguais.

Figura 11: Infográfico sobre o jogo *Chaturanga*



Fonte: ANDRELLO, Mariana. KAMIOKA, Leticia. Como eram os jogos de tabuleiro das civilizações antigas. Superinteressante. 2023. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/historia/como-eram-os-jogos-de-tabuleiro-das-civilizacoes-antigas/>>. Acesso em: 04 de julho de 2023.

Esses são alguns dos jogos milenares que fizeram parte da evolução das civilizações e da convivência e entretenimento em sociedade. Muitos dos jogos que foram encontrados mostraram indícios que diziam muito a respeito das práticas, costumes e crenças presentes na cultura de suas respectivas épocas. Dessa forma, é notável que os jogos de tabuleiro foram uma parte muito importante de registro histórico, além de sua evolução estar sempre acontecendo, caminhando junto com o passar do tempo.

1.1.6: *The Traveller's Tour Through the United States*

Foi justamente com o avanço tecnológico advindo do passar dos anos, que a produção dos jogos passou por significativa mudança. Para o professor Portari (2014), foi depois da Revolução Industrial que os jogos de tabuleiro tiveram maior presença no mercado, com uma produção em massa que deu origem a jogos que marcaram a infância das crianças da década de 1980.

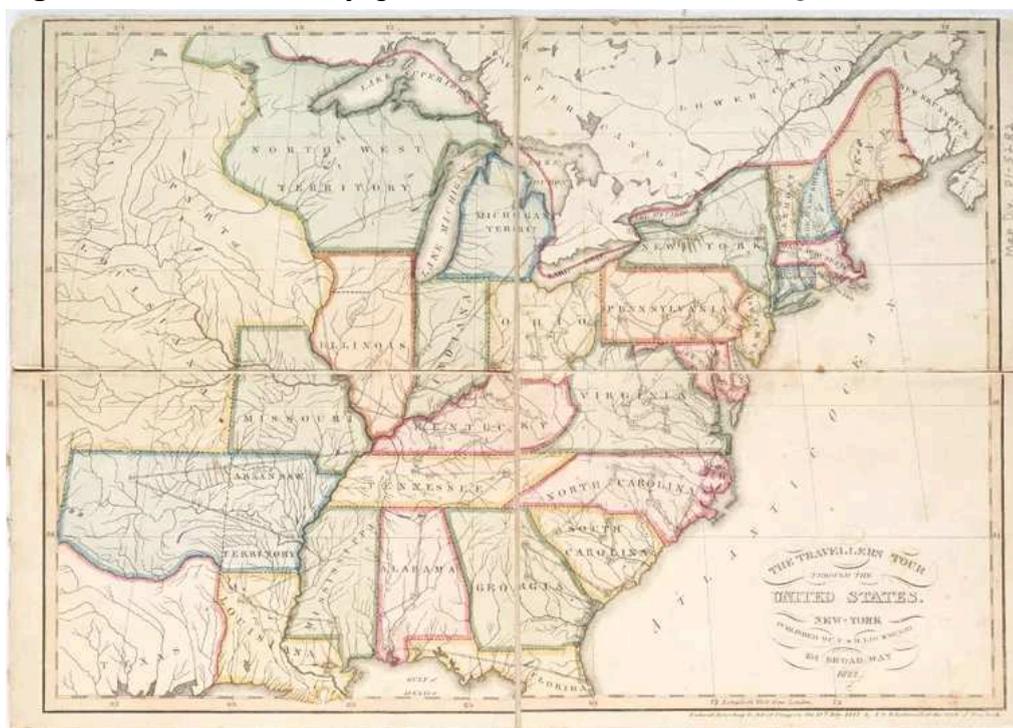
Sendo assim, o surgimento de novas técnicas permitiu diversas variações nos jogos de tabuleiro lançados a partir de então, o que influenciou e os tornou muito mais

similares aos jogos que conhecemos atualmente, no quesito não apenas visual e de qualidade de impressão, mas também em relação à complexidade de mecânicas. Esse seria o início do que seria o nascimento dos predecessores da era moderna dos jogos de tabuleiro.

O primeiro jogo desta nova leva de tabuleiros impressos foi o *The Traveller's Tour Through the United States*, lançado no ano de 1822. O jogo consistia em um mapa dos Estados Unidos composto por linhas que guiavam os jogadores e os conectavam às cidades. Cada cidade tinha uma numeração e o jogador que chegasse nela deveria nomeá-la de forma correta para avançar, podendo ganhar pontos dependendo da versão que estivesse sendo jogada. O vencedor seria aquele que chegasse primeiro em Nova Orleans.

O jogo, no entanto, não teve uma distribuição muito efetiva, pois ainda existiam muitas limitações tanto de fabricação e locomoção quanto de comunicação e divulgação naquela época, mas o *The Traveller's Tour Through the United States* não deixou de ser reconhecido como parte desse marco histórico. Atualmente, um de seus exemplares encontra-se no acervo da Sociedade Antiquária Americana, em Massachusetts.

Figura 12: Tabuleiro do jogo *The Traveller's Tour Through the United States*



Fonte: BOARD GAME GEEK. *Traveller's Tour Through the United States*. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/3184/travellers-tour-through-united-states>.

Acesso em: 30 de julho de 2023.

No quesito de capacidade de distribuição, o *The Mansion of Happiness* teve proporções muito mais significativas. Ele foi o próximo jogo de tabuleiro mais conhecido na época, com seu lançamento pela empresa W & S.B. Ives no ano de 1843, nos Estados Unidos.

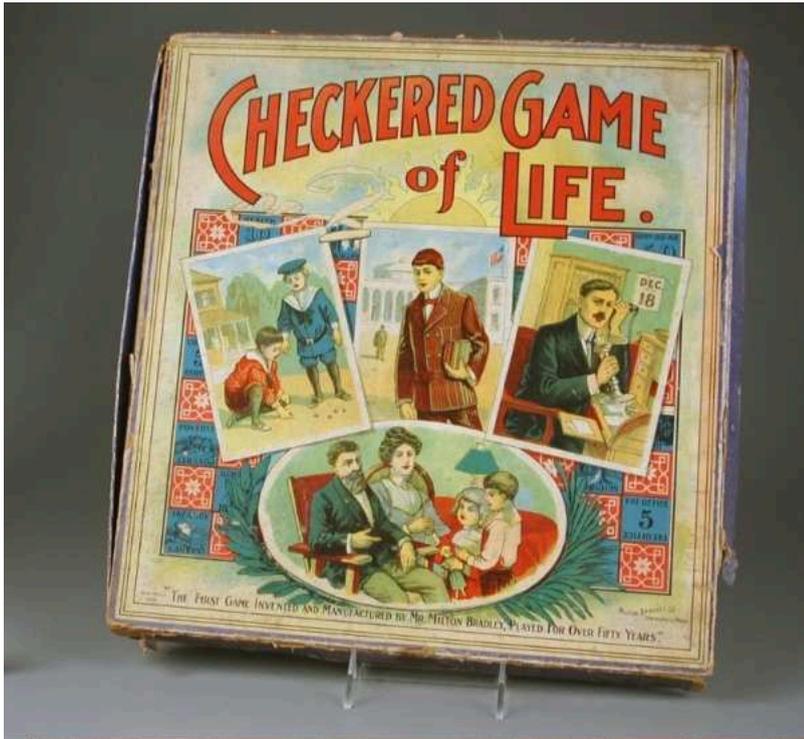
Seu objetivo era muito similar ao do *The Checkered Game of Life*, a primeira versão do Jogo da Vida que conhecemos hoje em dia. Ambos os jogos consistiam em mecânicas de avançar pelo tabuleiro rumo ao seu final. A última casa do tabuleiro tinha uma representação de sucesso e, no caso do *The Mansion of Happiness*, esse último espaço seria a Mansão da Felicidade que dá o título ao jogo. Este tinha uma forte relação com a moral cristã, na qual certas casas do tabuleiro representariam virtudes, contendo nomes como “honestidade”, “bravura” e “temperança”, cuja ação seria o avançar pelo tabuleiro, enquanto casas de nome considerados vícios como “preguiça”, “ingratidão” e “crueldade” fariam o jogador retroceder. Pelo fato de ambos os jogos terem um caráter mais puritano, a movimentação dos jogadores pelo tabuleiro se dava através de *teetotums* - piões com lados numerados - ao invés de dados convencionais e cartas, por serem objetos característicos de jogos de azar.

1.1.7: *The Checkered Game of Life*

Em *The Checkered Game of Life*, o percurso até o final do tabuleiro seria uma simulação das fases da vida, contendo casas referentes a ingressar na faculdade, seguir uma profissão, se casar, ter filhos, se aposentar, ficar rico, ir à falência, dentre diversas outras possibilidades.

Essa versão pioneira do Jogo da Vida foi criada em 1860 por Milton Bradley, um litógrafo que buscava novas formas de utilizar sua máquina de trabalho em litografia, e que teve então a ideia de criar um jogo que remetesse a um estilo de vida norte americano. Sendo assim, a *Milton Bradley Company* foi fundada e teve o *The Checkered Game of Life* como seu primeiro lançamento. Apenas em 1960, no aniversário de 100 anos do jogo, a versão moderna de título *The Game of Life* foi lançada, com as novas regras projetadas pelos designers Bill Markham e Reuben Klamer.

Figura 13: Caixa do jogo *The Checkered Game of Life*



Fonte: GOOGLE ARTS & CULTURE. Board game: *The Checkered Game of Life*. Disponível em:

<<https://artsandculture.google.com/asset/board-game-the-checkered-game-of-life-milton-bradley-co/QgEPljcOrKL2mQ>>. Acesso em: 11 de outubro de 2023.

1.1.8: *The Mansion of Happiness*

Já *The Mansion of Happiness*, lançado inicialmente pela empresa W & S.B. Ives, passou por diversas edições até ser publicado pela *Parker Brothers* em 1894, que continuou publicando até 1926. A *Parker Brothers* surgiu em 1883 e, junto da *Milton Bradley Company*, era considerada uma das maiores fabricantes de jogos e brinquedos da época. Atualmente, as duas empresas pertencem ao grupo Hasbro.

Figura 14: Caixa do jogo *The Mansion of Happiness*



Fonte: WOMEN & THE AMERICAN STORY. New-York Historical Society, The Liman Collection. Disponível em:

<<https://wams.nyhistory.org/expansions-and-inequalities/industry-and-immigration/the-mansion-of-happiness/#>>. Acesso em: 11 de outubro de 2023.

Figura 15: Tabuleiro do jogo *The Mansion of Happiness*



Fonte: WOMEN & THE AMERICAN STORY. New-York Historical Society, The Liman Collection. Disponível em: <<https://wams.nyhistory.org/expansions-and-inequalities/industry-and-immigration/the-mansi-on-of-happiness/#>>. Acesso em: 11 de outubro de 2023.

A *Parker Brothers* também foi a responsável por diversos títulos conhecidos, como *Monopoly* (Banco Imobiliário), *Clue* (Detetive) e *Risk* (a inspiração para o jogo *War*), por exemplo. A empresa foi fundada por George Swinnerton Parker em 1883, quando ainda possuía o nome de *George S. Parker Company*. A mudança para o nome *Parker Brothers* se deu após a entrada de seus irmãos Charles e Edward na empresa.

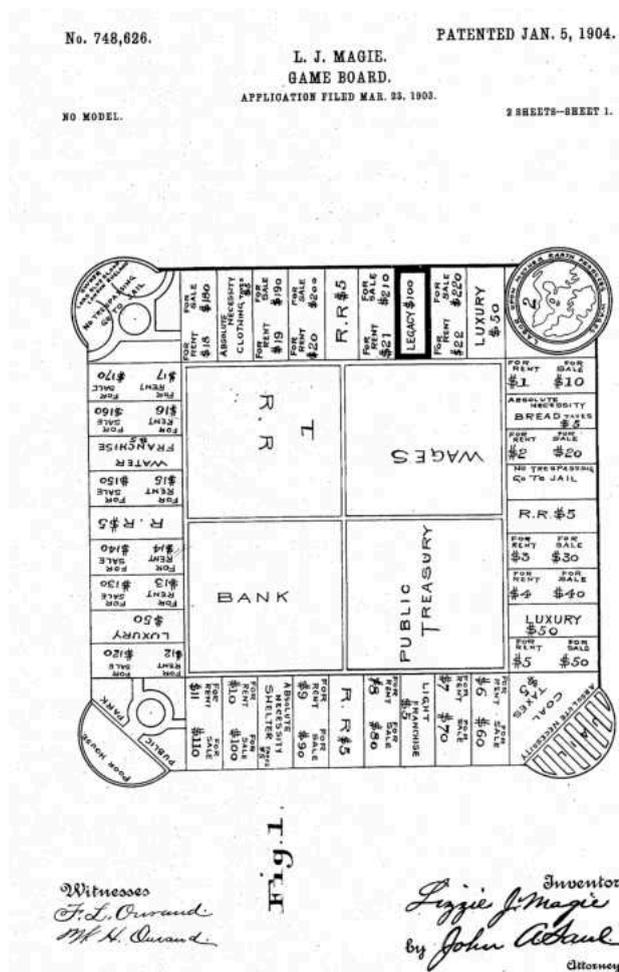
1.1.9: *The Landlord's Game*

O jogo *Monopoly* publicado por eles em 1935, teve como seu predecessor o *The Landlord's Game*, inventado em 1903 e patenteado no ano de 1904 por Elizabeth J. Magie Phillips, uma designer de jogos, escritora e ativista do movimento feminista e georgista. O georgismo baseia-se no contexto de imposto único e foi desenvolvido a partir das idéias do economista Henry George. Trata-se do conceito de distribuição de renda derivada da terra e taxa simples e o motivo da criação do *The Landlord's Game* era a proposta que Lizzie Magie tinha de explicar o princípio econômico de forma mais fácil e lúdica.

Lizzie Magie havia criado duas versões de regras para o *The Landlord's Game*, uma delas se baseava em uma mecânica cooperativa, em que todos os jogadores seriam vencedores caso obtivessem riqueza, e outra de mecânica competitiva, na qual teria como vencedor o jogador que construísse mais e melhores monopólios. A partir disso, surgiram diversos jogos com a mesma dinâmica do *The Landlord's Game*, algumas sendo feitas até de forma informal e improvisada, com objetos acessíveis de se encontrar em casa.

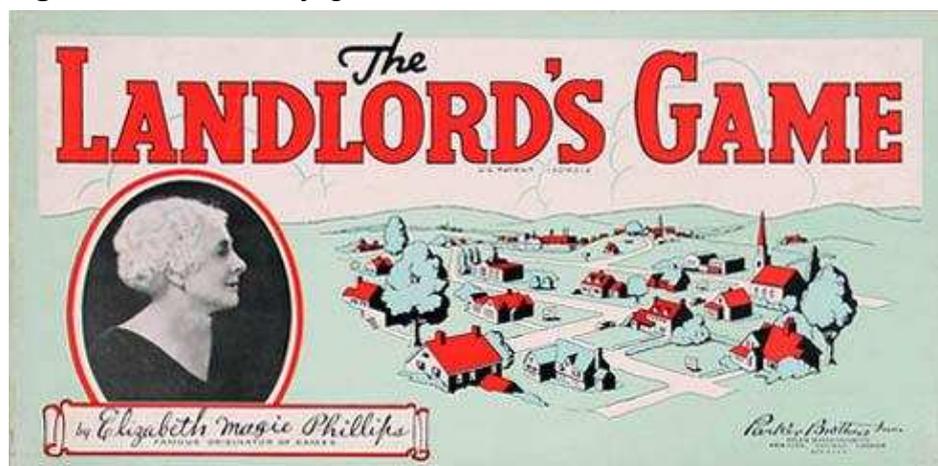
O nome que conhecemos hoje como *Monopoly* só surgiu em meados de 1932, quando Charles Darrow, um designer de jogos da Filadélfia, teve o contato com o jogo de Lizzie Magie a partir de uma reunião de amigos. Darrow se encantou com o *The Landlord's Game* e comprou os direitos do jogo, fazendo assim o lançamento dessa nova versão. Contudo, no ano de 1935 foi quando a empresa *Parker Brothers* comprou também a patente de Darrow e posteriormente, por 500 dólares, a patente de Lizzie Magie, conseguindo agora todas as patentes da obra. Anos mais tarde, em 1991, a entrada da *Parker Brothers* na Hasbro passou a garantir ao *Monopoly* diversas outras versões e lançamentos de produtos licenciados.

Figura 16: Primeiro desenho patentado do tabuleiro do jogo *The Landlord's Game*, em 1904



Fonte: WIKIPEDIA, THE FREE ENCYCLOPEDIA. *The Landlord's Game*. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Landlord%27s_Game>. Acesso em: 30 de julho de 2023.

Figura 17: Caixa do jogo *The Landlord's Game*



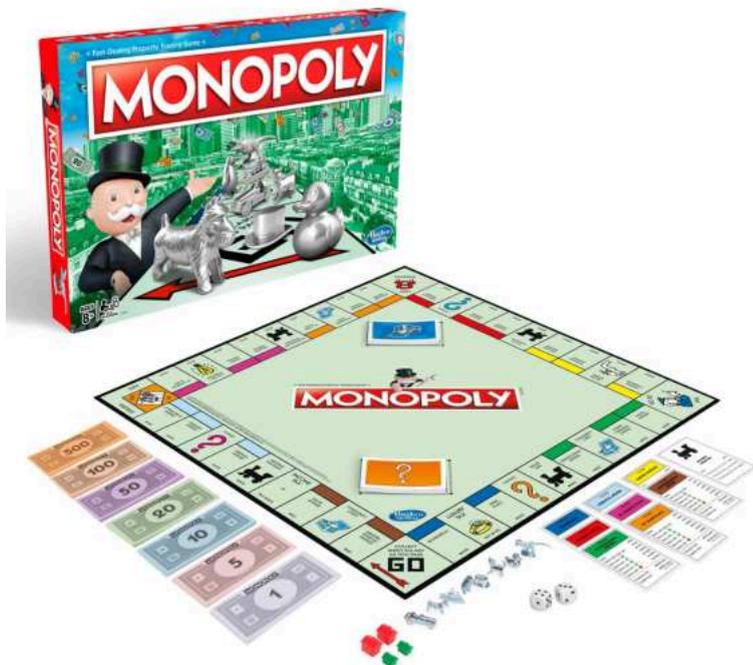
Fonte: WIKIPEDIA, THE FREE ENCYCLOPEDIA. *The Landlord's Game*. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Landlord%27s_Game>. Acesso em: 30 de julho de 2023.

Figura 18: Tabuleiro do jogo *The Landlord's Game*, publicado em 1906



Fonte: WIKIPEDIA, THE FREE ENCYCLOPEDIA. Lizzie Magie. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Lizzie_Magie>. Acesso em: 30 de julho de 2023.

Figura 19: Caixa e componentes do jogo *Monopoly*



Fonte: HASBRO SHOP. Jogo Hasbro Gaming Monopoly, Jogo de Tabuleiro Clássico para a Família - C1009 - Hasbro. Disponível em:

<<https://shop.hasbro.com/pt-br/product/monopoly-game/7EABAF97-5056-9047-F577-8F4663C79E75>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

1.2: A cultura dos *board games* modernos

1.2.1: A virada de mercado

Com o passar dos anos, durante a década de 1960, não só os jogos de tabuleiro como o mercado dessa área tiveram uma significativa evolução. Empresas e novos designers passaram a desenvolver mais jogos que não fossem pensados apenas para crianças, mas também para um público mais adulto.

Os chamados “Eurogames” foram uma nova categoria de jogos produzidos na Europa que ganharam muita popularidade, em especial na década de 1990 com o lançamento de *The Settlers of Catan* (Os Descobridores de Catan). O jogo foi desenvolvido por Klaus Teuber, um designer alemão que começou a criar jogos como um hobby, de forma a desestressar da sua rotina de trabalho como técnico de prótese dentária até então, antes de passar a trabalhar como designer em tempo integral.

Teuber fez sucesso mundial e ganhou muito reconhecimento por suas produções, sendo o vencedor de premiações como a alemã *Spiel des Jahres* (Jogo do Ano) no ano de 1988, o *As d’Or* no Festival International des Jeux na França em 2010, e sendo parte do Hall da Fama do *Origin Awards* pela *Academy of Adventure Gaming Arts & Design*, em 2004.

The Settlers of Catan foi publicado pela editora Kosmos em 1995 e foi considerado um marco dos Eurogames por ter sido o primeiro jogo a ter grande repercussão para além da Europa naquela época, com milhões de cópias vendidas pelo mundo e traduzido em 40 idiomas diferentes.

O jogo se baseava na ideia de que os jogadores interpretariam os papéis de colonizadores a explorar uma ilha chamada “Catan”. Durante as jogadas, seria necessário coletar recursos diversos para construir instalações e cidades, que seriam representadas em peças hexagonais. O tabuleiro, então, seria composto por tais hexágonos, que adicionados juntos possibilitaria conexões entre cada lugar. Para vencer o jogo, o jogador deveria somar mais pontos derivados de cada crescimento de suas construções.

O fato de *The Settlers of Catan* ter uma mecânica de pontuação, envolvendo estratégia de coleta de recursos, é o que o caracteriza na categoria de um Eurogame. Diferentemente dos jogos dos Estados Unidos e principalmente dos

Wargames, que eram baseados mais em sorte e conflitos diretos, os Eurogames seriam o “oposto” disso, sendo também mais voltados para um tempo de jogo reduzido, com um enfoque nos elementos e nas mecânicas menos dependentes de eventos aleatórios e com maior enfoque na imersão e interatividade entre os jogadores.

Figura 20: Caixa e componentes do jogo *The Settlers of Catan*



Fonte: CATAN. About the game. Overview. Disponível em: <<https://www.catan.com/catan>>. Acesso em: 30 de julho de 2023.

Dessa forma, com a forte aclamação de *The Settlers of Catan*, demais jogos de mecânicas similares foram surgindo e ganhando popularidade. Como exemplo de alguns títulos estão o *Carcassonne* (2000), *Puerto Rico* (2002) e *Ticket to Ride* (2004).

Contudo, uma grande virada no que se diz respeito ao crescimento da comunidade de jogadores mais assíduos se deu principalmente com *Magic: The Gathering*, um jogo de cartas criado por Richard Garfield e lançado em 1993, que ganhou grande sucesso após ser divulgado na *Origins Game Fair*, uma convenção de jogos realizada anualmente nos Estados Unidos. O evento popularizou o jogo e logo garantiu o esgotamento do estoque de vendas e uma legião de fãs.

Figura 21: Cartas do jogo *Magic: The Gathering*



Fonte: MAGIC: THE GATHERING. Guia de produtos de MTG. Disponível em: <<https://magic.wizards.com/pt-BR/product-guide>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

1.2.2: A comunidade

Esse novo grande apelo foi o que ajudou a impulsionar o mercado de jogos, pois atraiu a base de fãs para as lojas, em espaços que disponibilizavam jogos que se encaixariam mais no termo “*board game* moderno”, com propostas diferentes, títulos mais atuais e inovadores, com mecânicas advindas da influência dos Eurogames e, portanto, isso foi o propulsor de interesse que atendesse mais o público de nicho, que tinham esse hobby.

De fato, o O papel do Brasil na história do “jogos de tabuleiro convencionais” que são aqueles mais populares provavelmente conhecidos e jogados desde a infância, como os jogos da Grow (*Imagem & Ação, War*) e da Estrela (*Detetive, Jogo da Vida, Banco Imobiliário*), ambas empresas brasileiras.

Sendo assim, juntamente com os jogos de RPG, que também possuem uma comunidade específica e mais engajada do que os jogadores casuais, foi formando-se uma grande base de pessoas conectadas em prol de um entretenimento em comum. Com isso diversos espaços voltados para jogatinas foram surgindo, tendo uma função de loja também, com títulos e lançamentos disponíveis para compra.

Atualmente no Brasil existem lojas de jogos que possuem esse espaço disponibilizado para o público jogar no próprio local. No Rio de Janeiro, por exemplo, temos a Drop1, localizada na Barra da Tijuca, a Magic Store Brasil, em Vila Isabel, e a Red Jogos, endereçada em um prédio comercial no Centro da cidade.

Figura 22: Espaço interior da loja Red Jogos, localizada no Centro do Rio de Janeiro



Fonte: RED JOGOS. Disponível em: <<https://redjogos.negocio.site>>. Acesso em: 25 de agosto de 2023.

Como forma de maior entendimento acerca do tema e da dinâmica presente em uma loja de jogos, foi realizada uma entrevista semi-estruturada com Antônio Laerte, um funcionário da Red Jogos desde setembro de 2019. A entrevista aconteceu no dia 26 de maio de 2023 e durou cerca de 23 minutos. Por ter sido em uma tarde de sexta-feira, o volume de pessoas e o movimento da loja já estava se tornando maior com o passar do tempo, mostrando o interesse do público acerca dessa cultura dos *board games* modernos. Para a visualização completa das perguntas e respostas da pauta da entrevista, conferir o “Anexo 1”.

Inicialmente, foram feitas perguntas relacionadas à loja em si, sobre a presença e o tipo de público que era mais predominante, além da relação das pessoas com os eventos que eram recorrentes no espaço.

Antônio informou que o movimento na loja teve uma baixa significativa por conta da pandemia da COVID-19, mas que eles estavam recuperando o ritmo do que era em 2019 e início de 2020. O principal público que frequenta o espaço ainda é em sua maioria masculino, contemplando diversas idades, e uma das grandes razões para essa predominância ocorre pela comunidade de fãs de *Magic: The Gathering*, cuja relação com o público masculino já vem se criando desde o seu lançamento. Antônio explicou que as pessoas que normalmente se interessam pelo jogo se encaixam no estereótipo de *nerd*, e sua presença na loja se dá pelos diversos torneios, que são o atrativo principal da Red Jogos, além dos eventos e sorteios exclusivos envolvendo o *card game* que são realizados ao longo da semana. Contudo, a presença feminina se mostra em gradual e significativo crescimento, tanto no cenário de *Magic: The Gathering* quanto em relação ao público que frequenta a loja de uma forma geral.

Entre as demais escolhas mais frequentes de jogos, tanto no espaço físico quanto na loja virtual, estão os *Party Games*, uma categoria que engloba jogos considerados mais populares por serem mais leves e dinâmicos, com regras simples de fácil entendimento para as mais variadas idades. Dessa forma, os *Party Games* podem ser considerados jogos mais festivos, de curta duração e voltados para dar risada, beber, tirar sarro dos amigos. Dentre alguns dos principais títulos estão o *Dixit* e o *Dobble*, por exemplo.

As pessoas passam horas na loja e isso diz respeito não apenas em relação à longa duração que alguns jogos podem possuir, mas também por ser um programa que ele caracterizou como “viciante”. Segundo Antônio, é muito comum que as pessoas achem um jogo no qual gostem muito e queiram jogar novamente, ou então experimentar algo semelhante. Sendo assim, cada vez mais a Red Jogos garante um público fiel que muitas vezes retorna regularmente, podendo trazer até mesmo grupos de amigos diferentes para conhecer o local.

A popularização da Red Jogos em grande parte ocorreu pela presença nas redes sociais, especialmente o Instagram e, agora, o TikTok. Antônio é uma das principais pessoas na parte de comunicação, sendo aquele que aparece nos vídeos, mostrando o espaço da loja ou dando avisos importantes, sempre de forma muito bem humorada. Todo esse trabalho garantiu parcerias com shoppings, nos quais lhes possibilitou um espaço de funcionamento similar ao da sede oficial da Red Jogos no Centro, de maneira que as pessoas poderiam chegar e escolher algum dos jogos disponíveis para jogar gratuitamente ali, seja sozinho ou com um grupo de amigos, além de terem cupons de desconto para jogos que estavam disponíveis para compra. Dessa forma, um novo público passou a conhecer e frequentar a loja, tanto nos shoppings quanto no espaço do Centro, o que também inclui a mim, que foi a partir do comparecimento ao local no Carioca Shopping que tive até mesmo a ideia e a motivação de fazer esse tema neste presente Trabalho de Conclusão de Curso.

Figura 23: Espaço da loja Red Jogos no Carioca Shopping



Fonte: DIÁRIO DO RIO. Carioca Shopping ganha loja especializada em jogos de tabuleiro. Disponível em: <https://diariodorio.com/carioca-shopping-ganha-loja-especializada-em-jogos-de-tabuleiro>. Acesso em: 25 de agosto de 2023.

Antônio também discorre a respeito das perguntas que envolviam as editoras e o mercado de jogos atualmente. Segundo ele, muitas editoras com sede no Rio de Janeiro frequentam a Red Jogos regularmente, seja para parcerias com eventos terceirizados, seja para conhecer melhor o espaço ou simplesmente só para jogar em um momento de *happy hour*.

Entre as maiores editoras atualmente, está a Galápagos Jogos, com lançamentos de cerca de 3 a 4 jogos por semana e que, por pertencer à empresa internacional Asmodee, garante muitos títulos de grandes procuras feitos em materiais de alta qualidade. No entanto, outras editoras de menor tamanho também possuem seu reconhecimento com o lançamento de jogos com temáticas e mecânicas interessantes, mesmo que não tenham um volume de publicações tão significativo como a Galápagos, e garantem a atenção do público com o lançamento de títulos diferenciados. Esse é o caso da MeepleBR, da Conclave, da Devir e da Grok Games, por exemplo, sendo esta última a vencedora do prêmio principal da edição de 2022 do *Spiel des Jahres* (Jogo do Ano). O jogo Cascadia foi o que garantiu o prêmio da categoria principal, mesmo tendo sido anunciado no Brasil por uma

editora menor como a Grok Games, o que prova que a concorrência com grandes nomes como a Galápagos se mostram mais significativos no que diz respeito à inovação do que em quantidade de lançamentos, necessariamente.

Outros eventos como a conferência Diversão Offline (sigla DOFF), ocorrida em São Paulo, também é um grande ponto de encontro entre as editoras e os entusiastas do mundo dos jogos de tabuleiro. É considerado o maior evento de jogos de tabuleiro da América Latina, possuindo atrações internacionais, lançamentos e promoções exclusivas de jogos, contando também com diversas transmissões, vídeos sobre a experiência no local, além de entrevistas com designers dos jogos.

As informações passadas por Antônio Laerte durante a entrevista foram muito enriquecedoras e possibilitaram para este trabalho um panorama real de como é o funcionamento do mercado de jogo de tabuleiro visto por alguém com experiência de trabalho em área correlacionada.

Dessa forma, portanto, é notável como a comunicação e a integração das pessoas acerca de formas de diversão “analógicas” como os jogos de tabuleiro ainda se mostram tão presentes, mesmo em tempos onde os jogos digitais, e a tecnologia de uma forma geral, dominam as áreas do entretenimento. No entanto, em certo contraponto, é também a tecnologia, mais especificamente a mídia, o que ajuda a tornar esse *hobby* algo vivo e estimulante para que cada vez mais pessoas conheçam e tenham interesse nessa área. Esse é um panorama que mostra a relevância desse nicho, o que valida e impulsiona um público a desenvolver cada vez mais projetos que envolvam jogos de tabuleiro, como este presente Trabalho de Conclusão de Curso.

Além disso, assim como *O Senhor dos Anéis*, *O Hobbit* e *Caverna do Dragão* trouxeram forte influência para a formação de fãs do jogo de *Role Playing Game* (RPG) *Dungeons & Dragons*, a série *O Gambito da Rainha*, da Netflix, incentivou a volta do interesse das pessoas por xadrez. Nesse sentido, não somente a televisão e o cinema tiveram contribuições midiáticas para a indústria de jogos como também a internet possui grande participação nessa disseminação.

Atualmente, sites como o *Ludopedia* e o *Board Game Geek* abrangem informações atuais e históricas acerca do mundo dos jogos de tabuleiro, assim como notícias a respeito de lançamentos, eventos e premiações, além de fóruns de conversas, venda e compra de jogos novos e usados entre a comunidade *gamer* e a divulgação de vídeos de canais do Youtube voltados para a temática. Tais canais possuem conteúdos que vão desde *gameplays* e resenhas de jogos, até a *unboxing* de lançamentos, vlogs mostrando eventos como o Diversão Offline, e demais temas que exploram todo esse universo.

Esse tipo de conteúdo também possibilita um maior controle para com o consumidor

que possua interesse em comprar algum jogo, pois por muitos terem um valor bem alto, investir nesse tipo de hobby demanda um maior cuidado. Sendo assim, torna-se necessário conhecer bem como o jogo funciona e se o estilo e as mecânicas são o esperado. Além disso, pode permitir também que diversos outros jogos sejam conhecidos e que estimule as pessoas a adquirirem.

“Mesa Secreta”, “Rafael Studart”, “Rainbow Meeple”, “Turno BGames”, “Duque Board Games” e “Covil dos Jogos” são alguns dos exemplos de canais brasileiros que são mais ativos no Youtube na produção de conteúdo de jogos de tabuleiro.

Figura 24: Fotos dos canais no Youtube mencionados. Em ordem (esquerda para direita): Mesa Secreta; Rafael Studart; Rainbow Meeple; Turno BGames; Duque Board Games; Covil dos Jogos.



Fonte: MESA SECRETA. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@MesaSecreta>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

Fonte: RAFAEL STUDART. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@studart7>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

Fonte: RAINBOW MEEPLE. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@RainbowMeeple>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

Fonte: TURNO BGAMES. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@TurnoBGames>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

Fonte: DUQUE BOARD GAMES. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@duqueboardgames>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

Fonte: COVIL DOS JOGOS. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@CovildosJogos>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

A internet também permitiu que as pessoas interessadas em desenvolver seus próprios jogos pudessem publicá-los de forma independente, sem interferência de editoras, por meio de plataformas de financiamento coletivo como o *Kickstarter* e o *Catarse*, criando, assim, espaço para novos designers no mercado, além de um maior engajamento por parte da comunidade.

1.3: Psicologia e os impactos positivos dos jogos

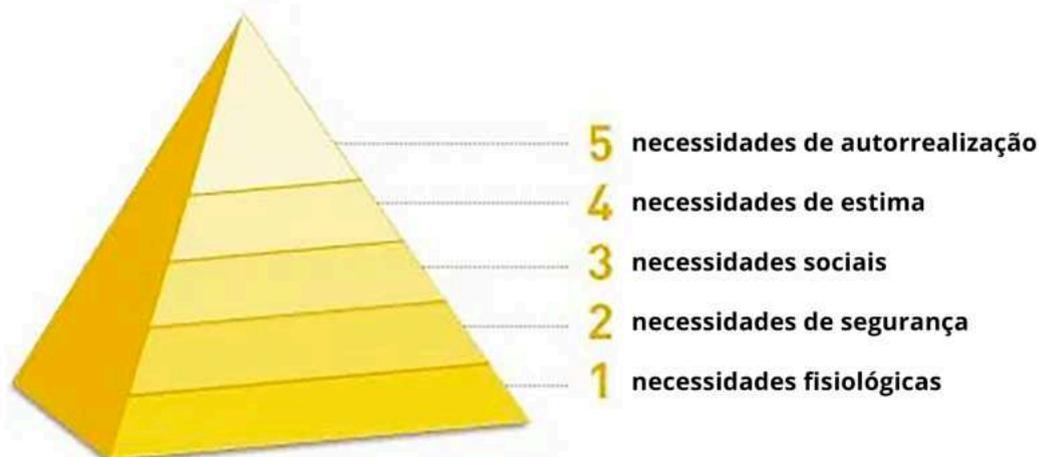
Diante de tamanha cultura envolvente acerca dos jogos de tabuleiro, fica-se a pergunta: o que os torna tão divertidos ou tão “viciantes”, como menciona Antônio Laerte na entrevista realizada na Red Jogos? Segundo dados obtidos do censo de 2020 da plataforma nacional de jogos Ludopedia, 48% das 4166 pessoas participantes possuem uma média de duração de jogatinas de 2 a 4 horas, 35% possuem mais de 50 jogos em sua coleção e 70% têm gastos superiores a 100 reais mensais. Sendo assim, o que engaja tanto as pessoas a ponto de quererem se reunir umas com as outras para passar horas em prol dessa atividade específica, ou até mesmo investir dinheiro nesse *hobby*?

1.3.1: A pirâmide de necessidades

Um estudo feito pelo designer de jogos Anders Hejdenberg, explica o motivo de o cérebro humano gostar tanto desse tipo de atividade. Por meio de seu artigo “A psicologia por trás dos jogos” (2005), ele exemplifica tal fenômeno utilizando a pirâmide de necessidades do psicólogo Abraham Maslow.

Segundo Anders Hejdenberg (2005), Maslow criou uma lista das necessidades humanas que se dividiam entre necessidades de deficiência e de crescimento. A lista possui uma hierarquia, na qual as necessidades inferiores devem ser atendidas antes de prosseguir para as superiores. Caso haja uma necessidade inferior em voga, o indivíduo deverá atendê-la para então retornar às suas necessidades consideradas superiores. Dessa forma, antes de se voltar para as necessidades de crescimento, deve-se primeiro atender às necessidades de deficiência.

Figura 25: Pirâmide de necessidades de Abraham Maslow



Fonte: GAME DEVELOPER. *The Psychology Behind Games*. Disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/design/the-psychology-behind-games>>. Acesso em: 28 de agosto de 2023. / Traduzido pela autora.

As “necessidades de deficiência” representadas na pirâmide são aquelas relacionadas às necessidades fisiológicas, de segurança, de pertencimento e amor e de baixa e alta estima. Estas são as mais básicas e primordiais para a sobrevivência do ser humano, motivo pelo qual nosso cérebro nos recompensa com hormônio do prazer da dopamina ao bebermos água quando sentimos sede, por exemplo, de forma a estimular a repetição de tais hábitos saudáveis.

É somente quando as necessidades da base da pirâmide estão sendo atendidas que podemos dar atenção às necessidades mais direcionadas ao topo. Estas são as “necessidades de crescimento”, voltadas para a parte psicológica e não física. São aquelas relacionadas às necessidades cognitivas, como o aprender, o saber, experimentar coisas novas e sentir emoções, por exemplo. Há também as necessidades de autorrealização e transcendência, voltadas para realizar o próprio potencial e ajudar os outros a se auto-realizar, respectivamente.

Hejdenberg (2005) discorre que se o objetivo final de qualquer atividade realizada é obter prazer, o que podemos fazer para garantir isso? Quando falamos de jogos nessa perspectiva, é notável que são projetados com essa intenção.

Os jogos podem ser jogados contra outras pessoas, contra você mesmo, contra um computador ou talvez até mesmo contra as forças da natureza - mas o que todos eles têm em comum é que eles definiram metas com regras definidas que você deve seguir para jogar. Isso torna muito mais fácil para nós decidir o que fazer e torna a medição do resultado muito mais simples. Também temos o aspecto de aprendizado nos jogos, pois na maioria dos jogos teremos que continuar melhorando nossas habilidades para vencer a competição (ou nosso recorde anterior). (Hejdenberg, 2005).

1.3.2: *Homo Ludens*

Para o antropólogo Johan Huizinga, os jogos na verdade podem estar há muito mais tempo no convívio humano do que podemos imaginar. Seu aclamado livro *Homo Ludens* (1938) tem seu título como uma analogia a “*Homo Sapiens*”, utilizando da palavra “*Ludens*”, que vem do latim “brincar” e “praticar”. Seu livro é utilizado como objeto de estudo, por ser uma das publicações pioneiras a tratar a relação de jogo como um elemento da cultura, além também de ser “uma investigação sobre o papel do jogo na civilização humana.” (Salen; Zimmerman, 2012, p. 48).

Huizinga cita que o jogo é anterior à cultura, pois ele já estaria presente até mesmo entre os costumes dos animais, que brincam tal como os homens. Cachorros convidam uns aos outros através de atitudes e gestos, além de respeitarem limites de não morder com violência, como se fossem as regras já estabelecidas. Acima de tudo, os animais demonstram evidente prazer e divertimento durante as brincadeiras e essa seria uma das representações mais simples de jogo entre os animais.

Entende-se, portanto, que sempre vivemos envoltos em jogos, mesmo sem saber. As regras estavam estabelecidas indiretamente e faziam parte do convívio social, não só humano como também dos animais.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'. (Huizinga, 1938).

Para o antropólogo, o jogo é essa atividade lúdica, entendida como uma organização social já presente na natureza, que foi desenvolvida e incorporada na civilização humana não apenas para o prazer, mas também para a evolução e a sobrevivência. Huizinga exemplifica a linguagem como um desses casos, como um meio de comunicação criado pelo homem como um jogo, para ensinar e comandar, em uma faculdade de designar a fala e a linguagem.

1.3.3: Gamificação

Os jogos de tabuleiro abrangem diversos temas e mecânicas diferentes, podendo se encaixar e agradar os mais variados gostos. Os próprios *Eurogames*, mencionados no capítulo anterior, já possuíam uma tendência colaborativa que aproximavam as pessoas e as estimulavam a cooperar juntas para vencer o jogo, “Pode haver muito mais tempo de conversação e prática comunicativa em um jogo cooperativo do que em um jogo competitivo.” (Masuda; deHaan, 2015, p. 9). Além de contribuir com desafios intelectuais que garantem uma espécie de “recompensa” prazerosa ao conseguir decifrar um enigma ou traçar uma estratégia, por exemplo.

No livro *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos (Volume 3)* os autores Katie Salen e Eric Zimmerman falam sobre os efeitos de recompensa e punição que os jogos têm sobre os jogadores:

Os jogos são sistemas de significados. É dentro de suas fronteiras artificiais que as recompensas e as punições são interpretadas como positivas ou negativas e ganham força para moldar o comportamento do jogador. O condicionamento operante lembra que os designers de jogos devem prestar atenção à maneira como um jogo estimula ou desestimula certos comportamentos. Na criação de recompensas e punições, os designers de jogos modelam as ações que os jogadores provavelmente terão no futuro. Esse é um conceito importante do design de jogos, especialmente nos jogos digitais, onde o programa automatiza grande parte da atividade lúdica.” (Salen; Zimmerman, 2012, p. 67).

Adiante, os autores discorrem acerca das consequências do sistema de recompensas e punições. Segundo Salen e Zimmerman, tal sistema é o que determina os sentidos de prazer de um jogador e toda a experiência diante do jogo. Sendo assim, balancear tais aspectos mostra-se essencial para que haja divertimento e para que a motivação em continuar jogando permaneça.

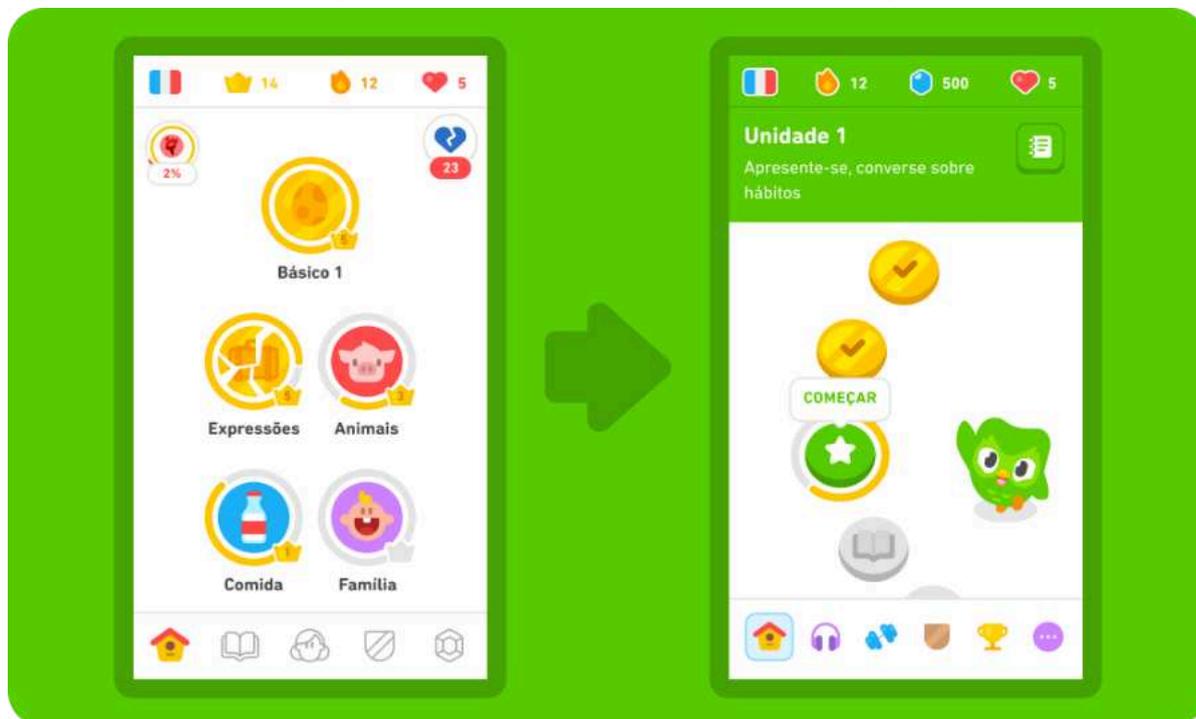
Essa questão de “recompensa” de “dever cumprido” traz uma sensação de prazer derivada do hormônio da dopamina, que age no cérebro quando realizadas atividades cognitivas, relacionadas ao aprendizado e memória. É o que torna os jogos “viciantes”. Concluir ou alcançar um objetivo em alguma atividade a torna mais instigante e essa também é uma estratégia presente na Gamificação, cujo conjunto de técnicas atribuem os elementos que são presentes em jogos em contextos não relacionados a jogos. Algumas das técnicas envolvem pontuações, emblemas, conquistas, níveis, barra de progresso, entre outras. Elas são aplicadas justamente com o intuito de engajar, seja em um contexto de aprendizagem, seja para a permanência do usuário em aplicativos e plataformas digitais ou até para treinamentos no meio corporativo.

Como exemplo recorrente de uso da metodologia gamificada está o aplicativo de idiomas Duolingo, que apresenta uma interface trabalhada em um sistema de progresso, no qual as atividades mais avançadas são desbloqueadas conforme a finalização das mais básicas, além também de possuir um sistema de pontuação e ranking entre demais usuários. A estratégia de Gamificação foi um grande diferencial que possibilitou o Duolingo a se tornar o maior e mais popular aplicativo de aprendizagem de idiomas. Em entrevista à *Época NEGÓCIOS*, Luiz Von Ahn, fundador do Duolingo, afirma:

“Fizemos o Duolingo parecer um jogo divertido. O mais difícil de aprender um idioma por si mesmo é manter-se motivado. Por isso, fizemos com que o Duolingo se

parecesse com um jogo. A maioria dos aplicativos educativos, não só os de idiomas, tem baixas taxas de retorno de usuário. Das pessoas que experimentam esses apps pela primeira vez, ao redor de 95% não retornam no dia seguinte. No nosso caso, ao redor de 60% retornam no dia seguinte. Porque é fácil de usar e é divertido”.

Figura 26: Representação das interfaces do aplicativo Duolingo



Fonte: DUOLINGO BLOG. Apresentamos a nova trilha de aprendizado do Duolingo. Disponível em: <<https://blog.duolingo.com/pt/nova-pagina-inicial-duolingo>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

Dessa forma, o fato de os jogos e a ludicidade estimularem esse lado nas pessoas é o motivo pelo qual também seria interessante que fosse algo muito mais aplicado nas escolas, por exemplo, pois aprender através do divertido e do que estimula a curiosidade torna aquilo que normalmente é visto como uma “obrigação” algo menos penoso e mais espontâneo.

No entanto, é importante salientar que a Gamificação deve funcionar de maneira coesa, sendo utilizada como uma ferramenta de apoio, pois “para aplicar gamificação não basta apenas aplicar mecanismos de jogos ou recorrer espontaneamente às ferramentas atrás mencionadas, é necessário que tudo seja feito dentro de uma estrutura lógica, e que tenha sentido para todos os envolvidos. É por isso necessário criar o contexto, definir as situações em que pretende utilizar cada uma das ferramentas mencionadas e definir as regras a cumprir.” (Araújo; Marques, 2020, p. 103).

1.3.4: Jogando por um mundo melhor

Sendo assim, torna-se evidente que jogos e demais elementos relacionados possuem a característica de tornar as atividades mais divertidas e interessantes, estimulando a produtividade e o engajamento das pessoas. É nesse assunto que permeia o discurso realizado no *TED Talk* de Jane McGonigal, uma autora e designer de jogos que por meio de seu tema “Jogando por um mundo melhor” explora sobre a capacidade que os jogos dão aos jogadores de resolverem problemas do mundo real com habilidades adquiridas nos próprios jogos.

Segundo McGonigal, há quatro virtudes nas quais os jogos estão atribuindo às pessoas:

1. Otimismo urgente:

A vontade inquietante de superar os desafios e a esperança existente de se obter sucesso naquilo que almeja. Jogadores possuem esse otimismo de que a vitória é algo possível e uma tentativa válida de ser feita.

2. Criar uma estrutura social estreita:

McGonigal fala sobre os laços de cooperação que são criados entre pessoas que jogam juntas. Segundo a designer, jogar com alguém envolve muita confiança, de forma que ambas estão de acordo com as mesmas regras e possuem um mesmo objetivo em comum, rumo a um mesmo objetivo no jogo. Isso torna as relações sociais mais fortes.

3. Produtividade prazerosa:

Adiante ela dá o exemplo do jogo *World of Warcraft* e em como as pessoas dispõem diversas horas de seus dias em prol de jogar esse jogo. O fator estimulante para que isso aconteça se dá simplesmente pela satisfação que temos na atividade de jogar. O fato de nos sentirmos mais felizes ou relaxados enquanto jogamos nos motiva a trabalhar duro naquilo e nos dedicar por vontade própria àquela atividade.

4. Significado épico:

Missões e histórias imponentes impulsionam o interesse das pessoas em construir algo significativo. McGonigal faz essa afirmação exemplificando novamente o jogo *World of Warcraft* e seu grande público, que, até o ano de 2010, em que ela tinha apresentado o *TED Talk*, já havia reunido cerca de 80.000 artigos na enciclopédia do jogo, se tornando a segunda maior enciclopédia do mundo, ficando atrás apenas da *Wikipédia*, na época. Isso demonstra o poder e a capacidade que as pessoas têm de fazer e construir um material de significado épico.

McGonigal discorre sobre essas quatro virtudes como algo que incrementa o fato de que “jogadores são indivíduos altamente esperançosos”³, capazes de mudar o mundo, mas que o único problema é que eles acreditam serem capazes de mudar apenas o mundo virtual e não o mundo real. Ela cita a frase do economista Edward Castronova, que diz que há um grande êxodo rumo aos mundos virtuais.

McGonigal (2010) complementa que, nos jogos, os jogadores sentem que podem atingir seus objetivos, ter melhores relações sociais e recompensas do que na vida real. Dessa forma, é completamente plausível que as pessoas passem a maior parte de seu tempo no mundo virtual do que no mundo real. Ela afirma, portanto, que temos que começar a tornar o mundo real mais parecido com um jogo.

Sendo assim, ainda que o assunto do *TED Talk* esteja mencionando o parâmetro dos jogos virtuais, ainda é possível tirar as mesmas lições e reflexões acerca dos jogos de tabuleiro, pois configuram-se também como jogos que possuem sistemas de recompensas e conquistas e atuam com objetivos de soluções que são possíveis, ainda que desafiadores. Os jogadores de RPG, por exemplo, jogam a partir da interpretação de papéis, algo que está mais focado no mundo da fantasia do que na realidade, e nesses mundos criados pelos chamados “mestres de mesa” são adicionadas diversas situações com possibilidades de ações de resolução para a história que está sendo contada. Diante disso, percebe-se que há muito potencial para que esse mesmo estímulo proporcionado pelos jogos seja aplicado em demais contextos fora do âmbito ficcional.

1.3.5: Estado de fluxo

Contudo, como tal estímulo pode ser induzido nas vidas das pessoas? O psicólogo Mihály Csíkszentmihályi, cujos estudos permeavam acerca dos temas de criatividade, felicidade e bem-estar, é o autor do conceito de “*Flow*”, que na psicologia significa um estado mental de total imersão. Csíkszentmihályi, com seu grande apreço pela psicologia positiva, desenvolveu suas pesquisas com os mais diversos perfis de pessoas, envolvidas em trabalhos e atividades que divergiam umas das outras, como atletas, cozinheiros, artistas e músicos. Esses profissionais relataram uma característica em comum: sentimentos de satisfação, motivação e concentração pelas tarefas realizadas, fluindo seu desempenho sem que precisasse de muito esforço.

De acordo com Mihály Csíkszentmihályi, existem oito elementos ou princípios que possibilitam alcançar o estado de *Flow*. Dentre eles estão:

³ MCGONICAL, Jane. Jane McGonigal: Jogando por um mundo melhor, fev. 2010. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=pt-BR>. Acesso em: 25 de agosto de 2023.

1. Concentração total na tarefa:

É preciso que a nossa consciência esteja imersa na atividade, com um tamanho foco que permita que seja algo espontâneo e sem distrações.

2. Clareza de metas e *feedback* imediato:

O objetivo é parte fundamental para a definição e análise do progresso, além do retorno que nossas ações estão tendo durante a atividade. As habilidades que temos também devem ser utilizadas para alcançar essas metas.

3. Transformação do tempo:

Em seu estado de fluxo, a percepção de tempo que temos é alterada, pois quando estamos concentrados em uma atividade não prestamos atenção em mais nada além daquilo. Sendo assim, temos a impressão de condensação do tempo.

4. A experiência é gratificante:

É o prazer de realizar aquela atividade, por ela mesma ser gratificante de ser feita e concluída.

5. Sem esforço:

Para nos envolvermos verdadeiramente em algo, é preciso que seja de forma espontânea e não forçada. O fluxo é sobre flexibilidade e facilidade.

6. Equilíbrio entre desafio e habilidade:

Devemos sentir que somos capazes de realizar a tarefa. Contudo, a mesma deve contar com um certo nível de desafio de forma que não se torne tediosa, ainda que que também seja possível de ser realizada dentro das habilidades que temos, para que não seja algo frustrante. Ou seja, é preciso que haja um equilíbrio.

7. Ações e consciência se fundem:

A concentração completa em uma atividade não nos separa de nossas ações. A experiência de estar em harmonia com o que estamos fazendo permite um desenvolvimento de habilidades, assim como para com outras pessoas em um fluxo de equipe de trabalho.

8. Sensação de controle sobre a tarefa:

É um estado livre das ansiedades que nos assolam pela falta de controle do mundo. Ter o controle sobre a tarefa é ter o controle das nossas ações, e uma atividade que possui inúmeras possibilidades de realização e conclusão, garante ao indivíduo a autonomia e a sensação de importância que ele tem sobre aquilo. É uma condição de tranquilidade, de ter o controle da situação.

De acordo com o gráfico de estado de fluxo de Mihály Csíkszentmihályi, o alcance do *Flow* se dá quando os níveis de desafio e habilidade estão em equilíbrio, ilustrando um de seus oito elementos mencionados anteriormente. Quanto maior a

seus benefícios cognitivos e sociais, e a motivação fisiológica que explica o porquê de nos interessarmos tanto em jogos, de uma maneira geral. O prazer do entretenimento se mostra importante não apenas para nossa saúde mental, como também para que seja um aliado para estimular o lado cognitivo da memória, da lógica e do aprendizado, além do lado da cultura e das relações interpessoais.

Torna-se importante, portanto, que o jogo seja, acima de tudo, algo divertido para todos os envolvidos. Esse é o fator principal para que o interesse dos jogadores se mantenha na atividade e, assim, possam ser desenvolvidos todos os demais aspectos que os jogos proporcionam, como a cooperatividade na importância do coletivo e o equilíbrio entre se sentir desafiado e também capaz de vencer e atingir qualquer objetivo proposto pelo jogo.

Capítulo 2: O jogo

2.1: Temática

O projeto de jogo deste Trabalho de Conclusão de Curso foi pensado permeando áreas de influências pessoais. Os elementos de meu interesse estavam voltados para o gênero do mistério e aventura, e como possuía muito apreço e motivação de ilustrar algo em um cenário de floresta, busquei referências de histórias e mundos de obras ficcionais que já conhecia, e que tinham conceitos interessantes, para usar de base e construir a ambientação do jogo.

Dentre as principais referências, estão as séries animadas *Gravity Falls*, criada por Alex Hirsch, e *Over the Garden Wall*, por Patrick McHale. Ambas são situadas majoritariamente em um cenário florestal e possuem o subtema de mistério e do sobrenatural muito presentes na trama, o que é reforçado em seu visual, que no estilo *cartoon* aposta em cores e elementos mais sombrios.

Em *Gravity Falls*, a história acompanha os irmãos gêmeos Dipper e Mabel, que estão passando as férias de verão com seu Tio avô Stan na cidade fictícia que dá nome à série, e lá desvendam mistérios em meio à diversas criaturas e situações paranormais.

Over the Garden Wall, também possui o protagonismo voltado para dois irmãos. Na minissérie animada, Wirt e Greg estão perdidos em uma floresta, em meio ao desconhecido, e procuram o caminho de volta para casa.

Outro elemento temático que inicialmente eu já possuía interesse em explorar era o de ter a presença de alguma criatura macabra ou um antagonista em comum no jogo, que fosse um empecilho para os demais jogadores. Tanto *Gravity Falls* quanto *Over the Garden Wall* possuem seus respectivos vilões, que são representações humanóides de criaturas que controlam a mente dos personagens.

Figura 28: Pôster da série animada *Gravity Falls*



Fonte: PRIME VIDEO. Disney Gravity Falls. Disponível em: <https://www.primevideo.com/detail/Disney-Gravity-Falls/0HSV3KPILGMKKXVMIKDX3AWRP5>. Acesso em: 10 de novembro de 2023.

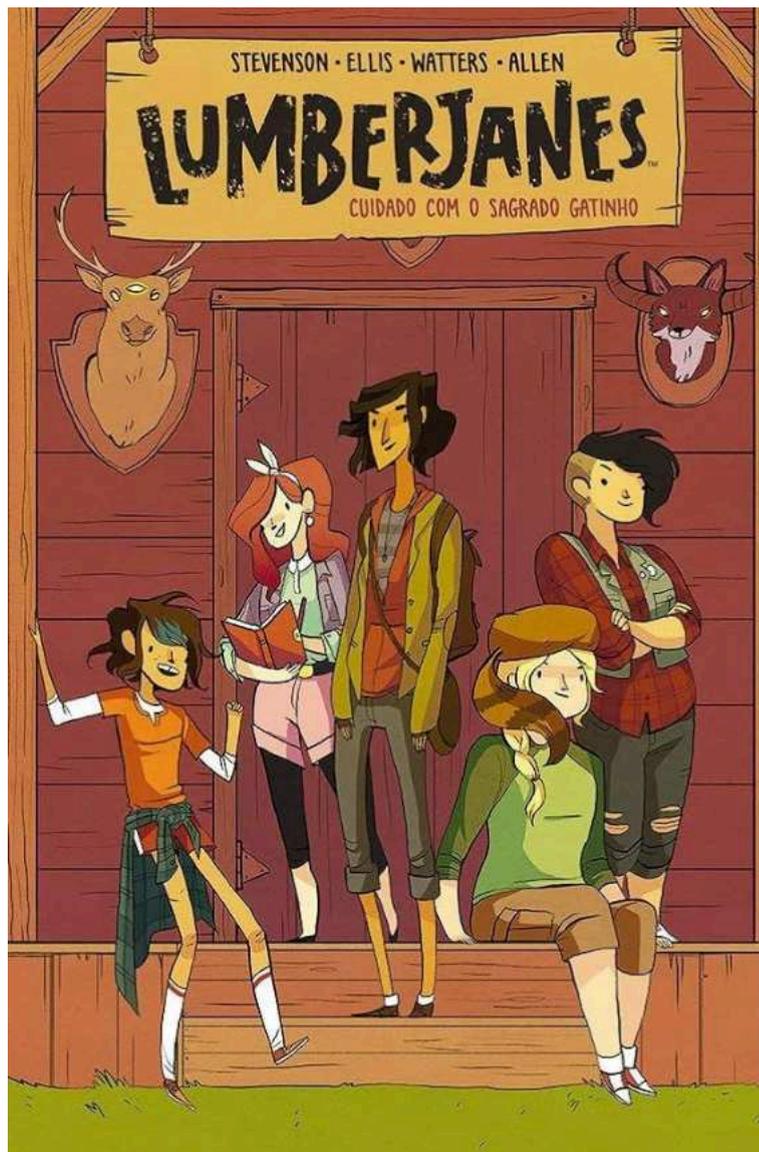
Figura 29: Pôster da série animada *Over the Garden Wall*



Fonte: IMDB. O Segredo Além do Jardim. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt3718778/>>. Acesso em: 10 de novembro de 2023.

Durante demais pesquisas, uma importante referência foi a série de quadrinhos *Lumberjanes*, criada por ND Stevenson, Grace Ellis, Shannon Watters e Gus Allen, que explora as aventuras de um grupo de meninas que fazem parte do acampamento de verão da senhorita Qiunzela Thiskwin Penniquiquil Thistle Crumpet para Meninas da Pesada, local habitado por criaturas macabras onde acontecem eventos estranhos, contados de maneira muito bem humorada. As ilustrações presentes em *Lumberjanes* possuem traços bem estilizados e dinâmicos, com o uso de cores bem saturadas e chamativas, diferentemente de *Over the Garden Wall*, por exemplo, que possui uma atmosfera mais sóbria. Mostra-se interessante analisar diferentes estilos dentro de uma mesma esfera temática.

Figura 30: Capa da primeira edição da série de quadrinhos *Lumberjanes*



Fonte: AMAZON. *Lumberjanes Volume 1: Cuidado com o Sagrado Gatinho*. Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Lumberjanes-Cuidado-com-Sagrado-Gatinho/dp/8575326317>>. Acesso em: 10 de novembro de 2023.

Ao fazer um comparativo de todas as referências de interesse, encontrei pontos em comum que me encaminharam para a decisão temática que seria abordada no projeto do jogo de tabuleiro. Em todas as obras mencionadas, os protagonistas são jovens e trabalham em conjunto para enfrentar as adversidades de cada história, o que foi considerado um ponto muito interessante a ser explorado em um jogo com a adoção de mecânicas cooperativas. Também foi ressaltada a temática de ser ambientado em um acampamento sombrio que pudesse ser assolado por um antagonista em comum, controlado por outro jogador, que fosse representado por uma criatura sobrenatural. Sendo assim, utilizei dessa ideia inicial para encontrar jogos similares para um estudo maior de mecânicas possíveis.

2.2: Estudos de caso

Para definir como o jogo funcionaria, foi necessário fazer estudos de casos a partir de uma análise de similares, ou seja, jogos que teriam uma temática semelhante à proposta deste projeto e entender como suas mecânicas eram resolvidas.

Dessa forma, a partir principalmente da disponibilidade de conteúdo produzido no Youtube, pude não apenas descobrir os mais diversos títulos de jogos, como também assistir *unboxings* mostrando detalhes de caixa e componentes, *gameplays* com grupos de pessoas e suas reações, assim como resenhas detalhadas referentes aos jogos. Além disso, como discursou Jane McGonigal em sua palestra no *TED Talk*, os jogos estimulam as pessoas a criarem um significado épico e construir algo significativo naquilo que possuem paixão em fazer parte. Por esse motivo, grande parte do conteúdo online sobre jogos de tabuleiro está concentrado em blogs e fóruns, com informações sobre os jogos e interações entre a comunidade.

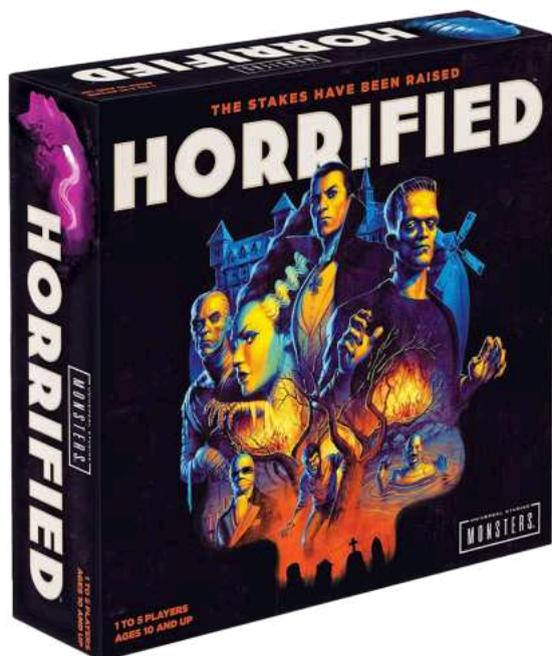
Como mencionado no capítulo anterior, ter esse tipo de conteúdo disponível na internet é um fator de extrema importância para engajar o público interessado em jogos de tabuleiro, pois além de ajudar a divulgar novos lançamentos e tornar mais conhecidos diversos outros títulos, também permite que as pessoas tenham um maior poder de escolha caso queiram comprar algum jogo, visto que normalmente são produtos de alto custo. Então conhecer bem o jogo de interesse antes de decidir comprá-lo é algo fundamental. Além disso tudo, foi a partir desse conteúdo disponível que eu conheci os três principais jogos que utilizei de referência para desenvolver o meu projeto.

O primeiro deles é o *Horri-fied*, um jogo familiar cooperativo de 1 a 5 jogadores publicado pela empresa *Ravensburger*, que consiste em uma cidade que estaria sendo atacada pelos monstros clássicos: o Drácula, o Lobisomem, o Frankenstein, a Noiva do Frankenstein, o Homem Invisível, a Múmia e a Criatura da Lagoa Negra. Cada um desses personagens possui uma certa tarefa que os jogadores precisarão cumprir para que possam derrotá-los, tendo cada qual um nível de complexidade diferente. Os jogadores precisarão, portanto, jogar cooperativamente em prol de salvar a cidade desses monstros. Inicialmente precisará ser escolhido ao menos um deles para estar presente no jogo, mas quanto mais monstros em jogo, maior será a dificuldade.

Esse jogo apresenta grande capacidade de rejogabilidade, pois cada partida pode ser feita utilizando uma combinação de monstros diferentes, proporcionando experiências novas, com possibilidades diversas de tarefas a serem feitas para que se possa vencer o jogo. Cada monstro possui uma particularidade muito bem

estruturada e é preciso pensar em diferentes estratégias para derrotar cada um. Além disso, esse ajuste de complexidade o permite que seja jogado por diferentes idades, visto que sua classificação indicativa é para maiores de 10 anos.

Figura 31: Caixa do jogo *Horrified*



Fonte: AMAZON. Ravensburger Horrified: Universal Monsters Strategy Board Game for Ages 10 & Up. Disponível em: <<https://www.amazon.com/Ravensburger-Horrified-Universal-Monsters-Strategy/dp/B07QQHTD4Q?th=1>>. Acesso em: 08 de novembro de 2023.

Figura 32: Componentes do jogo *Horried*



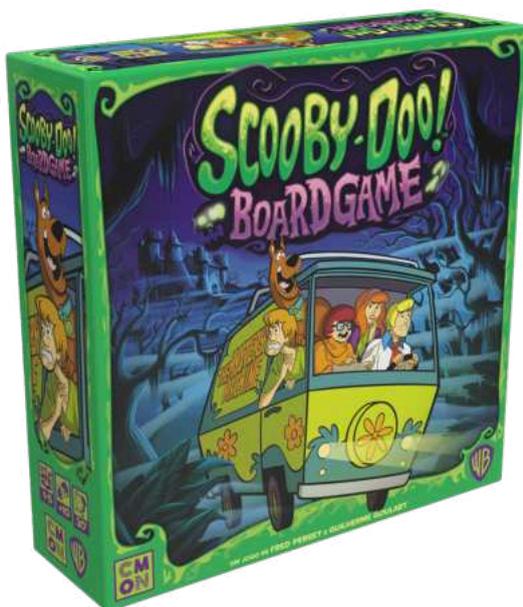
Fonte: BOARD GAME GEEK. *Horried*. Disponível em: <<https://boardgamegeek.com/image/4812583/horried>>. Acesso em: 19 de novembro de 2023.

O segundo jogo usado como referencial é o *Scooby-Doo: The Board Game*, publicado no Brasil pela editora Galápagos. É um jogo cooperativo de 1 a 5 jogadores, e assim como o *Horried*, é voltado para um público mais familiar, não apenas por ser do tema do desenho animado que marcou diversas gerações, mas por ser um jogo de fácil entendimento e mecânica. Sendo assim, *Scooby-Doo: The Board Game* também tem classificação acima dos 10 anos.

O jogo possui uma premissa similar ao *Horried*. Monstros estão aterrorizando a cidade e os clássicos personagens Scooby-Do, Salsicha, Velma, Daphne e Fred precisam capturá-los antes que assustem todos os civis. Ao todo, há três personagens fantasmas, cada um com características diferentes, que podem ser escolhidos para fazer parte da partida, tanto apenas um deles quanto todos ao mesmo tempo, o que vai determinar o nível de complexidade do jogo.

Além de este jogo ter forte apelo nostálgico, contando com miniaturas dos personagens, destaca-se pela mecânica de coletar itens para construir as armadilhas que servem para capturar os monstros, de maneira que os jogadores precisam pensar coletivamente para explorar o tabuleiro de maneira estratégica, ao passo de que precisam evitar entrar em contato com os monstros que permeiam a cidade e evitar também que os locais do mapa se tornem assombrados, pela ausência de habitantes que forem assustados.

Figura 33: Caixa do jogo Scooby-Doo: The Board Game



Fonte: MUNDO GALÁPAGOS. Scooby-Doo: The Board Game. Disponível em: <<https://www.mundogalapagos.com.br/scooby-doo-the-board-game/produto/SBD001>>. Acesso em: 08 de novembro de 2023.

Figura 34: Verso da caixa do jogo Scooby-Doo: The Board Game



Fonte: MUNDO GALÁPAGOS. *Scooby-Doo: The Board Game*. Disponível em: <<https://www.mundogalapagos.com.br/scooby-doo-the-board-game/produto/SBD001>>. Acesso em: 08 de novembro de 2023.

O terceiro jogo de referências foi o *Dead By Daylight: The Board Game*, também publicado no Brasil pela editora Galápagos. *Dead by Daylight*. É na verdade um jogo eletrônico do gênero *survival horror*, desenvolvido pela empresa *Behavior* e ganhou sua versão em jogo de tabuleiro no ano de 2023. A versão adaptada do digital trouxe alguns dos personagens mais marcantes, além de manter a premissa e as características principais do jogo, funcionando de maneira analógica. Para 3 a 5 jogadores, possui classificação indicativa para maiores de 18 anos.

Em *Dead by Daylight*, há um grupo de sobreviventes que jogam em conjunto contra um *killer*. Há diversas opções de personagens, tanto de sobreviventes quanto de assassinos disponíveis para serem escolhidos. O jogo digital possui seus personagens originais e também os de DLC licenciados, que são de filmes e séries marcantes, como o *Ghost Face* dos filmes do Pânico, o Demogorgon de *Stranger Things*, a Samara de *O Chamado* e o Michael Myers de *Halloween*, por exemplo. Na versão de tabuleiro, há 6 opções de assassinos e 7 opções de sobreviventes a serem escolhidos, sendo todos eles personagens originais de *Dead by Daylight* mesmo.

Para vencer o jogo, o grupo de sobreviventes precisa ativar todos os geradores de energia espalhados pelo mapa, para conseguir abrir o portão que garantirá a fuga e o sucesso deles. O *killer*, por sua vez, deve perseguir e sacrificar os sobreviventes para a Entidade, impedindo também que os geradores sejam ativados.

Assim como em *Horrorified* e em *Scooby-Doo: The Board Game*, em *Dead by Daylight* cada personagem possui sua individualidade e uma gama de possibilidades de ações e forças especiais a serem exploradas.

Contudo, diferentemente dos jogos mencionados anteriormente, o personagem vilão de *Dead by Daylight* é controlado por um jogador e não pelo próprio jogo, o que configura como uma mecânica interessante no que diz respeito à tensão e uma dificuldade mais elevada de jogo. Trata-se de uma pessoa jogando contra o resto da mesa, o que se mostra necessário que haja um esquema de balanceamento bem equilibrado, para que não fique fácil e nem difícil demais para os dois lados. *Dead by Daylight* cumpre esse requisito de maneira bastante eficaz.

Figura 35: Caixa do jogo *Dead by Daylight: The Board Game*



Fonte: MUNDO GALÁPAGOS. Scooby-Doo: The Board Game. Disponível em: <<https://www.mundogalapagos.com.br/scooby-doo-the-board-game/produto/SBD001>>. Acesso em: 08 de novembro de 2023.

Figura 36: Componentes do jogo *Dead by Daylight: The Board Game*



Fonte: AMAZON. Galápagos, *Dead by Daylight: Board Game*, Jogo de Tabuleiro Cooperativo, 3 a 5 jogadores, 45 min. Disponível em:

<<https://www.amazon.com.br/Gal%C3%A1pagos-Dead-Daylight-de-TabuleiroCooperativo-jogadores/dp/B0C83LTQ93>>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

Analisando em um comparativo da parte técnica e funcional, percebe-se que o que os três jogos apresentados têm em comum é a existência de um inimigo contra os demais jogadores, além de ser necessária a realização do cumprimento de tarefas específicas que garantirão a vitória desse grupo. Os três jogos possuem a mecânica de ter jogadores com diferentes habilidades e de seleção de ações simultâneas, além também de ter um sistema de rolamento de dados. Todos os três funcionam com até 5 jogadores e a média de tempo de duração é de até 1 hora de jogo, com exceção do *Scooby-Doo*, que tem uma média de 30 minutos.

É interessante analisar, também, a maneira como o design foi pensado em cada um desses estudos de caso. Em *Horriified*, a presença de personagens já conhecidos é um atrativo para o público por si só, mas o apelo visual que a arte semi-realista de cada um dos monstros na capa traz, combinado à saturação da paleta de cores com seu fundo escuro, comunica visualmente a respeito da temática noturna e de horror do jogo e o torna ainda mais chamativo e imponente. Assim acontece também com o tabuleiro, que é composto por cores vivas e caminhos bem iluminados, que, mesmo sendo um cenário de muita informação, ainda assim mantém sua clareza, dispondo os elementos de maneira clara.

O jogo do *Scooby-Doo*, por ser derivado de uma série animada, já possui uma identidade visual própria. É composto por personagens conhecidos por diversas gerações e, portanto, seu design familiar já é um fator de interesse por parte do público. Sua paleta de cores principal é composta por verde e roxo, uma combinação que muitas vezes é utilizada para representar personagens de vilões na cultura pop, além também de estarem presentes em temáticas de terror e na estética do Halloween, o que combina com a proposta da obra do *Scooby-Doo*.

Em *Dead by Daylight: The Board Game*, o design já é menos colorido e pop como em *Horriified* e *Scooby-Doo*, justamente por se tratar de um jogo com maior classificação indicativa, tendo uma proposta menos familiar e mais *slasher*. Este também já possui uma identidade visual determinada, por se tratar de uma adaptação física do jogo digital. As cores presentes em *Dead by Daylight*, são mais sóbrias e escuras, com bastante vermelho remetendo à cor do sangue e ambientando o cenário de terror que o jogo propõe.

2.3: Narrativa

Com a temática definida e os estudos de caso feitos para entender como possíveis mecânicas poderiam funcionar, foi desenvolvida a narrativa do jogo.

É importante salientar que, como visto no capítulo anterior, os jogos que foram desenvolvidos ao longo da história acompanharam o repertório cultural de cada época e isso não seria diferente para este projeto. É notável que muito sobre a história dos jogos se concentrou no eixo Estados Unidos e Europa, pois foram os pontos de maior produção de mercado. Sendo assim, procuro explorar um imaginário brasileiro aliado às referências atuais de meu interesse.

Como eu tinha optado por ter um cenário de floresta e minha vontade era de trabalhar com um grupo de personagens com habilidades diferentes, achei que seria interessante que a ambientação se concentrasse em um acampamento, o que além de ir de encontro com meu material de referência temática, também seria um bom palco de atuação para a exploração das especialidades individuais desses personagens, que serão explicadas no subtópico 2.4 a seguir.

Diante do cenário florestal, minha intenção de personagem antagonista estava centrada na ideia de ser uma criatura que remetesse a algo folclórico, de imaginário popular e que tivesse alguma relação com elementos da natureza.

Portanto, a narrativa se consolidou da seguinte maneira: o jogo se passa em um acampamento que estará sendo assolado por uma bruxa, que até então todos acreditavam ser apenas uma lenda de fogueira. A bruxa é uma criatura que ataca e captura as pessoas, aprisionando-as em suas crisálidas, localizadas para além da floresta do acampamento. Para vencer, os sobreviventes precisam fugir o quanto antes, coletando as ferramentas necessárias para consertar o ônibus e escapar, levando o máximo de campistas que conseguirem salvar.

2.4: Regras e mecânicas

Diante de toda a evolução que os jogos tiveram em sua história, podemos observar como suas regras também tiveram características diferentes e a forma como os jogos foram produzidos mudou com o passar do tempo. Uma particularidade interessante que os *Eurogames* têm, por exemplo, é a capacidade de se reinventar, com mecânicas voltadas para questões estratégicas e cooperativas, o que considere também como uma forma de estudo de caso a ser aplicado neste jogo.

Ademais, assim como mencionado por Jane McGonigal em seu *TED Talk* “Jogando por um mundo melhor”, os jogos possuem a capacidade de conectar as pessoas, despendendo tempo juntas em uma atividade com um objetivo em comum: ultrapassar os obstáculos e vencer o jogo. Por isso, é importante trazer para a realidade a importância dessa colaboração.

Sendo assim, para as regras do jogo, foi estabelecido que haverão quatro jogadores que jogarão cooperativamente em prol de derrotar a bruxa, que será controlada pelo 5º jogador. Dessa forma, a colaboração estará presente em jogo, havendo também o fator desafiador de possuir uma pessoa pensando estrategicamente diferente das demais, com objetivos próprios.

No jogo, o objetivo da bruxa é capturar os jogadores e o máximo de crianças campistas que conseguir, elevando a barra de progressão de medo de sua ficha de personagem até o número 10. Quanto mais tempo ela mantiver os personagens dos jogadores e dos campistas capturados, mais vantagens essa bruxa terá durante as próximas rodadas do jogo.

A movimentação pelo tabuleiro se dá pelo uso de um dado de 6 lados. O tabuleiro do jogo consiste em um mapa com diversos locais deste acampamento. Em cada um, haverá um número específico desses *tokens* de crianças campistas, que poderão ser capturadas pela bruxa ou salvas pelos jogadores. Os locais do mapa são:

- Área da fogueira
- Banheiros
- Cabana dos campistas
- Cabana da coordenação
- Cabana médica
- Centro de atividades
- Crisálidas
- Entrada do acampamento
- Lago
- Ônibus
- Refeitório

Os jogadores capturados terão a opção de fugir, porém o mesmo não acontece com os demais campistas, pois estes são apenas *tokens* de NPCs (*non playable characters*), ou seja, personagens que não serão controlados por nenhum jogador. Sendo assim, uma vez que recolhidos do jogo, esses *tokens* de campistas não poderão retornar.

É possível inativar os locais de crisálidas da bruxa ao incinerá-los. Esse é um dos mecanismos para que sejam minimizadas as possibilidades de avanço da bruxa no jogo. Para realizar essa ação, é preciso que o jogador vá até o local do ninho em questão e utilize um *token* de item de tocha. Dessa forma, deve ser posto no local um *token* de fogo, para marcar que aquele ninho está incinerado e, portanto, desativado. A bruxa pode regenerar um ninho que esteja incinerado, utilizando uma carta de evento específica.

O principal objetivo dos jogadores para alcançar a vitória é conseguir consertar o ônibus quebrado e fugir do acampamento, levando o máximo de campistas junto. Para isso, é preciso que itens específicos sejam coletados e adicionados na ficha do ônibus, que possuirá espaços para a colocação desses *tokens*, além de espaços também para a colocação dos *tokens* de campistas que forem salvos.

Cada jogador terá uma ficha de personagem, cada um tendo uma habilidade especial própria. Em cada ficha de personagem haverá:

- Uma ilustração de corpo inteiro do personagem,
- Suas habilidades especiais descritas,
- Espaço para colocar os *tokens* de itens coletados,
- Espaço para colocar os *tokens* de ferimento/dano.

Ao todo, os jogadores sobreviventes podem realizar as seguintes ações:

- Curar a si mesmo ou outros jogadores que estiverem próximos,
- Revelar itens ocultos,
- Coletar itens para sua ficha de personagem,
- Compartilhar item com outro jogador que estiver no mesmo local,
- Salvar campista, fazendo a colocação do *token* na ficha do ônibus,
- Fugir do ninho, fazendo a ação de rolamento dos dados,
- Resgatar jogador, fazendo a ação de rolamento dos dados,
- Incinerar ninho, fazendo a ativação do *token* de item de tocha,
- Fazer a colocação dos *tokens* de itens na ficha do ônibus.

Cada jogador poderá resgatar crianças campistas e levá-las consigo até o ônibus para que sejam salvas, evitando que a bruxa as capture pelo tabuleiro. Caso o jogador seja capturado pela bruxa, esses campistas passam automaticamente para a ficha dela, não podendo mais ser resgatados.

As habilidades especiais de cada personagem são:

Alice (Inventiva):

- Pode construir armadilha em alguma passagem. O token de armadilha ocupa uma casa no mapa e só pode ser quebrado pela bruxa se a mesma obtiver resultado superior a 3 no dado.
- Seus itens de armas são considerados 1 nível acima do que realmente são.

Ed (Atleta):

- Devido à sua força, consegue carregar até 2 crianças campistas consigo, ao invés de apenas uma.
- Recebe 1 *token* de dano a menos do que o resultado do ataque da bruxa.

Ícaro (Explorador):

- Utilizando seu binóculo, revela itens ocultos de locais próximos ao dele (até 2 locais de distância).
- Pode carregar mais itens em sua ficha de personagem (possui mochila).

Maya (Científica):

- Pode curar a si e outros jogadores, utilizando itens de suprimento médico.
- Seus itens de suprimento médico são considerados 1 nível acima do que realmente são.

Os tokens de itens possuem grupos, separados por categorias. Existem os itens de coleta, que são os necessários para preencher a ficha do ônibus e existem os itens de sobrevivência, que são os suprimentos médicos e as armas.

Os *tokens* de coleta são 11 ao todo:

- 1 Chave
- 1 Motor
- 1 Óleo
- 1 Bateria
- 1 Gasolina
- 6 Pneus

Cada *token* de sobrevivência possui um nível de valor, sendo nível 1 os itens menos eficazes e nível 5 os melhores itens.

Os itens de arma servem para se defender dos ataques da bruxa. São 20 ao todo, contendo 4 *tokens* de cada um deles:

- Raquete de inseto (Nível 1)
- Pesticida (Nível 2)
- Taco de Baseball (Nível 3)
- Canivete (Nível 4)
- Tocha (Nível 5)

Os itens de suprimento médico servem para curar os pontos de dano. São 20 ao todo, contendo 4 *tokens* de cada um deles:

- Garrafa d'água (Nível 1)
- Curativo (Nível 2)
- Bandagem (Nível 3)
- Remédio (Nível 4)
- Kit primeiro socorros (Nível 5)

Demais tokens presentes no jogo são aqueles indicativos, que servem apenas para a funcionalidade de ser um marcador. São eles:

Progressão de medo: (1 *token* ao todo)

- Uma representação gráfica do símbolo, para posicionamento na barra de progressão de medo.

Maldição da bruxa: (10 *tokens* ao todo)

- Uma representação gráfica do símbolo da bruxa, para indicar os locais afetados do mapa.

Dano: (40 *tokens* ao todo = 10 para cada um dos 4 personagens)

- Uma representação gráfica do símbolo, para preenchimento dos locais presentes na ficha dos personagens.

Fogo: (3 *tokens* ao todo)

- Uma representação gráfica do símbolo, para indicar que o local de crisálida está incinerado.

Barricada: (3 *tokens* ao todo)

- Uma representação gráfica do símbolo, para indicar que aquela casa está bloqueada.

Todos os *tokens* de itens de coleta e de sobrevivência serão embaralhados, de forma oculta, e cada local do mapa receberá 1 deles. Tais *tokens* ficarão virados de cabeça para baixo, podendo ser virados para cima apenas quando realizada uma ação de revelar aquele token. Dessa forma, uma vez que o item é revelado, o jogador poderá realizar a ação de pegá-lo para sua ficha de personagem ou escolher mantê-lo no local, deixando-o visível para que outro jogador pegue, caso tenha interesse. Sendo assim, o item fica exposto para todos, inclusive a bruxa. A cada final de rodada, todos os locais do mapa que não tiverem mais *tokens* devem ser preenchidos novamente, de maneira que cada nova rodada seja iniciada com 1 *token* em cada local.

O personagem poderá ser ferido caso ele esteja em um raio de 4 casas de distância da bruxa. Caso não tenha nenhum item de arma consigo para se defender do ataque, o personagem automaticamente recebe um *token* de dano. Caso possua, a bruxa realiza um rolamento de dados, no qual:

- Terão lados numerados de 1 a 5 e sua 6ª face contendo o símbolo da bruxa.
- Se o número resultante for menor que o número de valor do item de arma, então o personagem estará salvo, caso não, ele receberá um *token* de dano.

- Se a face resultante conter o símbolo da bruxa, o personagem receberá um *token* de dano, independentemente do nível do seu item de arma.

Para cada 1 ponto de ferimento é necessário obter uma ficha de 1 ponto de cura, ou seja, se o personagem tiver 5 pontos de ferimento, ele precisará ter *tokens* que somem 5 pontos. Uma vez que o item de suprimento médico é utilizado, ele deve ser devolvido à pilha de itens, para que todos possam ser redistribuídos aleatoriamente na próxima rodada.

Se o grau de ferimento do personagem chegar ao seu nível máximo (10 pontos de ferimento), o mesmo será capturado e deve ser posicionado no local mais próximo de crisálidas da bruxa. Sendo assim, este jogador ficará preso no local, podendo sair apenas realizando um teste de perícia em sua próxima rodada ou sendo resgatado por outro jogador, que também deverá realizar esse procedimento. O teste consiste em um rolamento de dados, no qual:

- Faces contendo os números 1, 2 e 3 significam sucesso/liberdade, porém, o personagem que estava preso sofre penalidade mesmo assim, ficando atordoado e sem conseguir pegar item nenhum por: 1 rodada (caso o resultado do dado tenha sido 1), 2 rodadas (caso o resultado do dado tenha sido 2) ou 3 rodadas (caso o resultado do dado tenha sido 3).
- As outras 3 faces, contendo o símbolo da bruxa, significam fracasso (nesse caso, o jogador preso terá que esperar mais uma rodada para realizar uma nova tentativa ou então outro jogador poderá escolher fazer essa ação para tentar libertá-lo, jogando os dados novamente).

Sendo assim, o jogo contará com três diferentes dados de 6 lados:

Dado para movimentação:

- Indica quantas casas os jogadores avançarão

Dado para situações de combate:

- 5 lados numerados de 1 a 5
- 1 lado contendo o símbolo da bruxa

Dado para situações de fuga e/ou resgate:

- 3 lados numerados de 1 a 3
- 3 lados contendo o símbolo da bruxa

Cada local do mapa terá espaços com uma quantidade específica de *tokens* de campistas posicionados. Os campistas poderão ser capturados pela bruxa assim que ela adentrar o mesmo espaço do tabuleiro. Nesse caso, os *tokens* de campistas vão direto para a ficha de personagem da bruxa.

Na ficha de personagem da bruxa haverá uma barra de progressão de medo numerada de 0 a 6. Ou seja, a cada rodada que se encerra que tiver algum jogador preso nas crisálidas, o indicador de medo avança 1 ponto na barra de progressão. O mesmo ocorre a cada 5 *tokens* de campistas que a bruxa capturar para sua ficha. Se a barra de progressão de medo chegar ao número 6, todos os jogadores perderão. Para retroceder 1 ponto da barra, é preciso que 1 ninho seja incinerado.

Ao todo, a bruxa pode realizar as seguintes ações:

- Movimentar-se,
- Ferir em um raio de 4 espaços de distância,
- Capturar jogadores sobreviventes e campistas,
- Utilizar uma carta de evento.

A cada 3 *tokens* de campistas capturados, a bruxa poderá tirar uma carta especial de evento aleatória. Esta carta poderá ser colocada em sua ficha de personagem, se mantendo disponível para uso a qualquer momento. O evento tem a duração de apenas uma rodada, e uma vez utilizada, a carta deve ir para a pilha de descarte. Ao todo, são 6 cartas de evento da bruxa, contendo 2 de cada uma. São elas:

- Maldição: Deixar sua maldição concentrada nos locais do tabuleiro em que a bruxa passar durante sua movimentação naquela rodada. A maldição consiste em enfraquecer em 1 ponto qualquer item de suprimento médico ou arma que estiverem nos locais em que ela passar deixando a tal maldição.
- Névoa: Retire todos os itens do mapa e redistribua-os novamente, virados para baixo.
- Desova: Regenere uma crisálida incinerada.

Dessa forma, a ficha de personagem da bruxa contém em sua totalidade:

- Uma ilustração de corpo inteiro,
- Barra de progressão de medo, numerada de 1 a 6,
- Espaço para a colocação de tokens de campistas capturados.

Portanto, analisando as regras, as mecânicas gerais do jogo são:

- Seleção de ação simultânea,
- Coletar objetos,
- Jogadores com diferentes habilidades,
- Jogo em equipe,
- Rolagem de dados.

Capítulo 3: Projeto gráfico

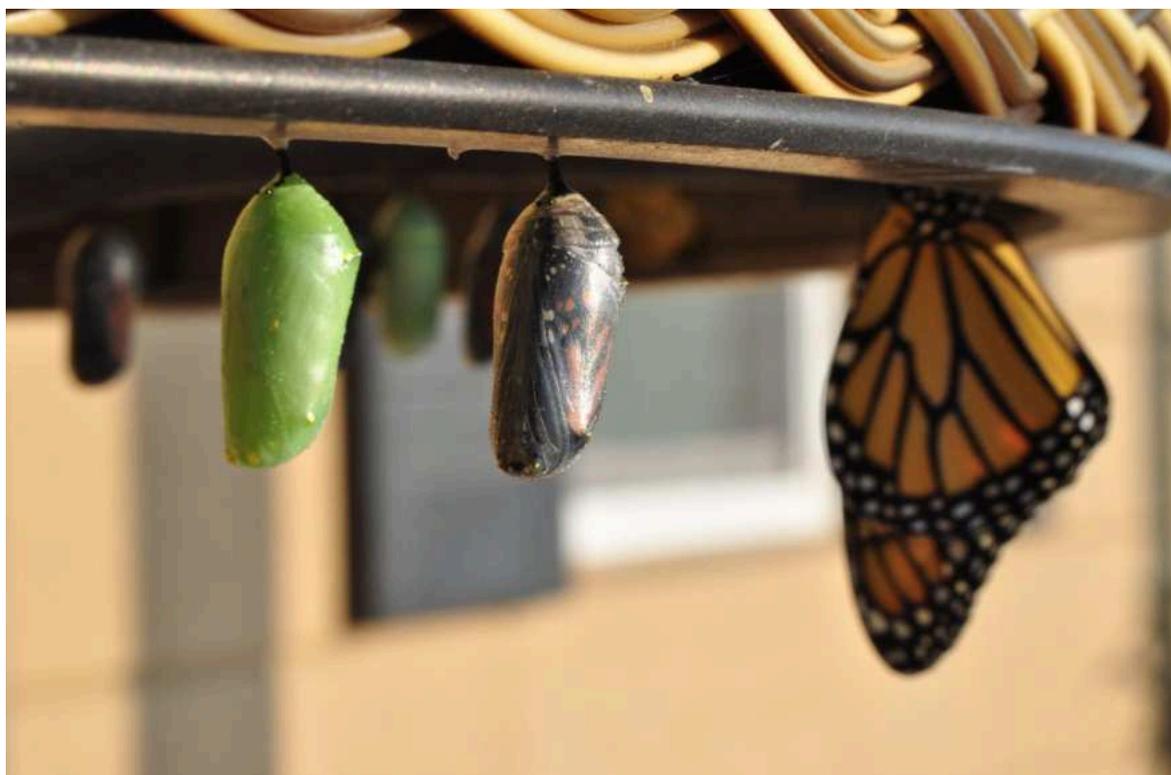
3.1: Naming

O nome escolhido para o projeto foi pensado a partir do conceito definido para o antagonista do jogo. Dessa forma, já que a personagem foi desenvolvida como uma bruxa que possuiria características físicas de uma mariposa, a ideia de *naming* foi surgindo a partir de termos que remetessem a essa espécie.

“Metamorfose”, que significa um processo de transformação, foi cogitado, porém este era um conceito que não estava presente no jogo. Dessa forma, pensando nas funcionalidades e no próprio objetivo central da bruxa que, como já mencionado no subcapítulo referente às regras do jogo, seria o de capturar e aprisionar os demais jogadores, o direcionamento esteve com foco para essa questão.

Inicialmente, esses locais de aprisionamento eram denominados como “ninhos” ou “casulos”. Foi a partir disso que surgiu a ideia de crisálida, que é justamente esse estado de casulo em que os insetos da ordem lepidoptera, ou seja, mariposas e borboletas, entram para a realização do processo de metamorfose, que mesmo tendo sido uma palavra descartada inicialmente para o nome do jogo, teve sua correlação com o termo final.

Figura 37: Crisálidas



Fonte: UNSPLASH. Suzanne D Williams. Três pupas. Disponível em: <https://unsplash.com/pt-br/fotografias/tres-pupas-VMKBFR6r_jg?utm_content=creditShareLink&utm_medium=referral&utm_source=unsplash>. Acesso em: 25 de novembro de 2023.

Sendo assim, analisando também diferentes formas de tradução e de pronúncias da palavra crisálida, a decisão final para o nome do jogo se consolidou para sua versão em latim “*Chrysalis*”, por se mostrar sonoramente interessante e, ao mesmo tempo, algo mais misterioso quando comparado à sua versão em português, o que melhor se encaixou na proposta de estilo do jogo.

3.2: Identidade Visual

Uma das minhas intenções em fazer o jogo de tabuleiro estava na proposta de ser algo predominantemente ilustrado, buscando explorar a criação de cenários e personagens com um estilo cartoon, que remetesse à temática de mistério.

A partir disso, desenvolvi um logotipo feito à mão no *Photoshop*, que dá o título ao jogo, utilizando um pincel chamado *Stumpy Pencil*, que possui uma textura de lápis, justamente para trazer essa identidade manual mais orgânica desejada para o projeto. Ademais, o desenho das letras com o *brush* de lápis, com uma certa irregularidade no traçado e bordas não-lisas, partem para um apelo mais *creepy*.

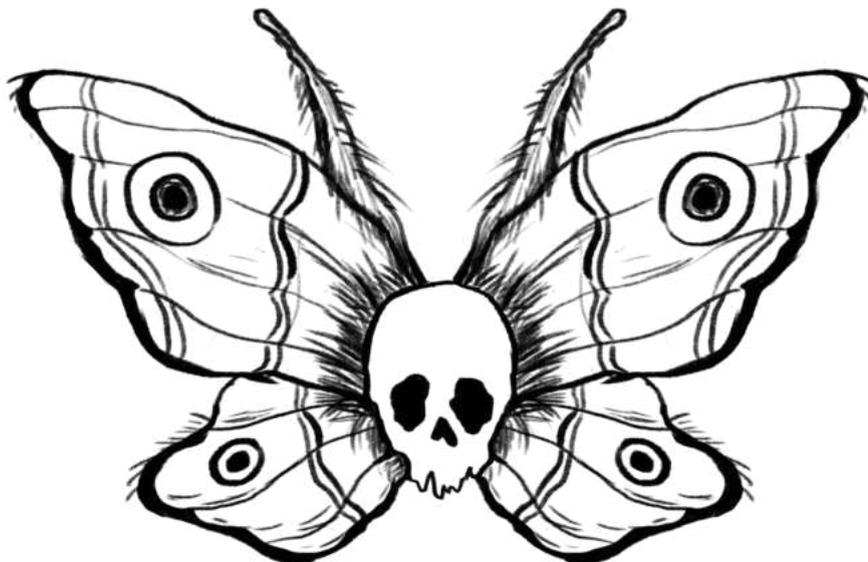
Figura 38: Logotipo de *Chrysalis*

The image shows the word "CHRYSALIS" in a large, hand-drawn, black font. The letters are thick and have a rough, textured appearance, characteristic of a pencil or charcoal drawing. The letters are slightly irregular in shape, with some variations in thickness and some small gaps or imperfections, giving it a "creepy" and organic feel. The word is centered horizontally and takes up most of the width of the page.

Fonte: Produzido pela autora.

Para acompanhar o logotipo, desenvolvi o símbolo da bruxa, que serviria tanto como um elemento de apoio como também uma representação de grande importância, que teria sua aparição em demais componentes do jogo.

Figura 39: Símbolo da bruxa de *Chrysalis*



Fonte: Produzido pela autora.

Para compor a massa de texto geral do jogo, optei pela tipografia *Young Serif*, disponibilizada pelo *Google Fonts*, uma fonte *open source*, ou seja, gratuita e livre para uso pessoal e comercial. A *Young Serif* é uma fonte serifada, de fácil leitura e possui uma presença forte, por seu traçado espesso, ainda que amigável por suas formas arredondadas.

Figura 40: Tipografia *Young Serif*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Fonte: *GOOGLE FONTS*. Bastien Sozeau. *Young Serif*. Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Young+Serif?query=young>. Acesso em: 25 de novembro de 2023.

A gama de cores predominantemente utilizada no projeto possui tons de marrom e verde, muito presentes na natureza por se tratar de uma ambientação florestal. Ao mesmo tempo que cores mais frias e dessaturadas, como o azul e o lilás, também fazem parte da paleta por possuir elementos mais voltados para o terror. Tons terrosos mais saturados, como o vermelho e o laranja, também estão presentes nas cores do jogo como forma de contraste.

Figura 41: Paleta de cores

Fonte: Produzido pela autora.

3.3: Personagens

O design dos personagens foi pensado para combinar com as diferentes habilidades que cada um possui no jogo. Além da bruxa, existem 4 personagens sobreviventes que precisarão jogar cooperativamente para fugir do acampamento.

3.3.1: Os sobreviventes

Como explicado nas regras presentes no capítulo anterior, cada personagem possui uma categoria de habilidade especial. Sendo assim, a personagem Alice, que tem especialidades inventivas capazes de construir armadilhas e ter um melhor manuseio de armas, precisaria ter um design que demonstrasse isso. Dessa forma, elementos como óculos, luvas, cinto de ferramentas e band-aids na personagem ajudariam a transmitir essa ideia.

A outra personagem sobrevivente feminina do jogo se chama Maya. Ela possui uma personalidade mais tímida, mas é denotada de grande inteligência científica, que no jogo é aproveitada como uma habilidade de curandeira, possuindo maior destreza para com suprimentos médicos e, assim, sendo capaz de curar a si e aos demais personagens sobreviventes do jogo. Dessa forma, arquétipos de alguém que gosta

de ciência foram introduzidos em seu design, com elementos como um óculos grande e um livro que ela carrega consigo.

Figura 42: Design das personagens Alice e Maya em *lineart* e cores base, respectivamente





Fonte: Produzido pela autora.

Figura 43: Design final das personagens Alice e Maya, respectivamente



Fonte: Produzido pela autora.

Um dos personagens masculinos do jogo se chama Ícaro, que possui a habilidade de explorador. Em seu design está presente uma grande mochila de *camping*, o que o garante a capacidade de armazenar mais itens em sua ficha de personagem, em comparação aos demais personagens. Ele também possui um binóculo, que o possibilita de avistar e revelar itens no jogo que estejam a uma longa distância dele.

Ed é o outro personagem masculino do jogo. Ele seria o atleta do grupo, possuindo uma personalidade mais despreziosa, que é uma referência ao arquétipo clássico desse tipo de personagem, que está presente em grupos de sobreviventes em diversos filmes e séries do gênero *slasher*. Por ser um atleta, Ed é o que possui mais força, sendo capaz de carregar até duas crianças campistas consigo, para que sejam salvas durante o jogo, além de receber menos dano aos ataques da bruxa, em comparação aos demais personagens.

Figura 44: Design dos personagens Ícaro e Ed em *lineart* e cores base, respectivamente





Fonte: Produzido pela autora.

Figura 45: Design final dos personagens Ícaro e Ed, respectivamente



Fonte: Produzido pela autora.

3.3.2: A bruxa

Para a construção do design do personagem vilão do jogo, algumas referências de criaturas foram consultadas. Inicialmente, pensei em personagens de obras que eu já conhecia e que considerava assustadoras. A primeira delas foi a Beldam, a “outra mãe” do filme *Coraline e o Mundo Secreto*, de 2009, feito em técnica de animação *stop motion*. A Beldam é uma personagem que passa por uma transformação durante o filme, se revelando ao final como uma criatura muito magra, esguia, com garras metálicas e características similares à de uma aranha, tanto pela sua fisionomia, quanto pela questão das teias nas quais ela construiu um mundo perfeito, como forma de atrair e capturar crianças para devorar suas almas.

O que considerei interessante em utilizar a Beldam como referência é a questão de ela ser uma criatura que captura suas presas, tal qual a premissa desenvolvida para o jogo. Além de sua anatomia possuir um design assustador, ela combina elementos que dizem muito sobre sua personalidade, além de explorar características físicas e comportamentais de um inseto.

Figura 46: Beldam, de *Coraline e o Mundo Secreto*



Fonte: CINE POP. Uma das MELHORES animações da história faz 14 anos hoje; Veja curiosidades!. Disponível em: <https://cinepop.com.br/uma-das-melhores-animacoes-da-historia-faz-14-anos-hoje-veja-curiosidades-391701/>. Acesso em: 27 de novembro de 2023.

A partir dessa questão do inseto, outra criatura que me veio à mente como referência foi a do *Mothman*, o Homem-Mariposa. O *Mothman* seria esse ser

sobrenatural, considerado uma lenda urbana dos Estados Unidos, que justamente seria uma mescla de uma figura humana com grandes asas e demais características de uma mariposa. Seus olhos são vermelhos e brilhantes e seu corpo possui uma cor bem escura.

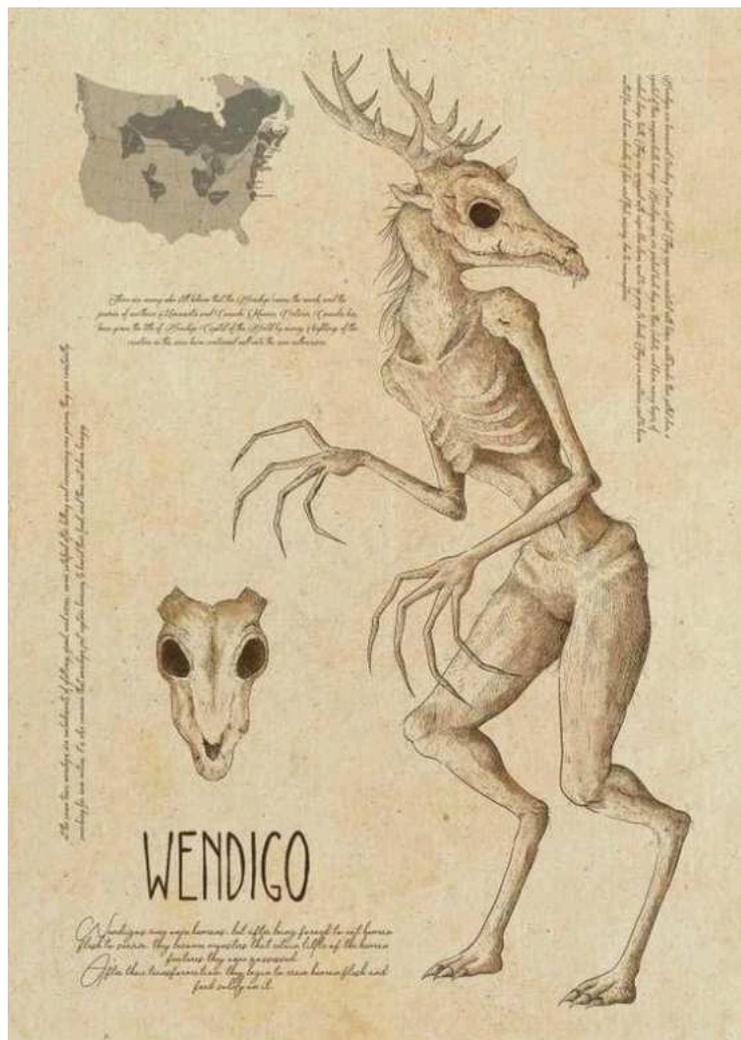
Figura 47: *Mothman*, por Tim Bertelink



Fonte: WIKIPEDIA, THE FREE ENCYCLOPEDIA. *Mothman*. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mothman>>. Acesso em: 27 de novembro de 2023.

Assim como o *Mothman*, o Wendigo também é uma criatura folclórica da América do Norte e, em sua lenda, possui uma fisionomia que também é similar a de um ser humano, porém com representações de um crânio de animal com galhadas. Seu corpo, assim como o de Beldam, é esguio, magro, possui garras afiadas e uma fome por carne humana. O Wendigo já teve menções em séries de TV como *Supernatural* e aparições em jogos digitais como *Until Dawn*.

Figura 48: Wendigo



Fonte: SOPHIA CATHRYN ILLUSTRATIONS. *Cryptids*. Disponível em: <https://www.sophiacathryn.com/cryptids>. Acesso em: 27 de novembro de 2023.

Até o momento, todas as referências visuais estavam concentradas em um contexto estadunidense, o que me impulsionou a buscar mais sobre criaturas advindas do folclore brasileiro. Como minha intenção era de que a vilã do jogo fosse uma personagem feminina, pesquisei sobre uma das primeiras que me veio à mente: A Cuca.

A Cuca é uma figura que possui diversas representações para além da que comumente conhecemos pelo Sítio do Pica-Pau Amarelo, como sendo uma espécie de jacaré com cabelos loiros, que foi a maneira na qual Monteiro Lobato a retratou inicialmente em seu livro “O Saci”, de 1921, cujo visual descrito repercutiu popularmente a partir de então.

Em outras versões, a Cuca pode ser retratada como uma criatura com cabeça de abóbora de olhos brilhantes, como uma coruja, como uma idosa que entra nas

casas à noite para levar crianças desobedientes, entre outros. Contudo, a versão que eu escolhi utilizar de referência é a sua representação de mariposa.

Na série nacional *Cidade Invisível*, lançada pela Netflix em 2021, o enredo se situa no Rio de Janeiro em uma narrativa na qual contempla algumas das principais figuras do folclore brasileiro, de maneira que seriam entidades convivendo escondidas no mundo real. A Cuca seria essa bruxa, interpretada pela atriz Alessandra Negrini, como sendo a entidade mais poderosa de todas, possuindo a capacidade de se transformar em diversas mariposas e entrar na mente das pessoas.

Figura 49: Cuca em *Cidade Invisível*, interpretada por Alessandra Negrini



Fonte: ONLINE SERIES. *Cidade Invisível: Por que a Cuca se transforma em borboleta na série?*. Disponível em:

<https://onlineseries.com.br/cidade-invisivel-por-que-a-cuca-se-transforma-em-borboleta-na-serie/>. Acesso em: 27 de novembro de 2023.

A representação de mariposa, além de ser uma versão pouco conhecida da Cuca antes da popularização da série, é uma figura interessante no sentido de ser mais misteriosa e poderosa, capaz de controlar a mente e o onírico.

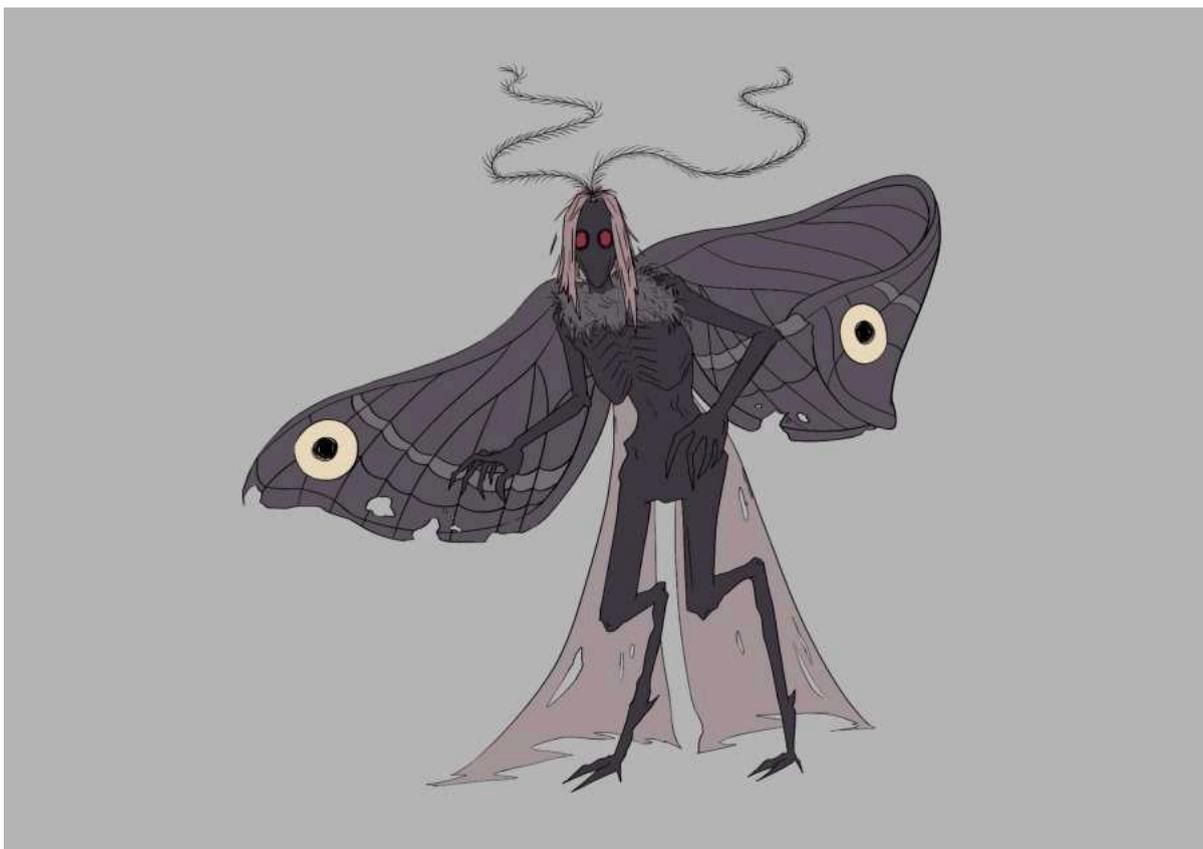
Sendo assim, a escolha da Cuca como referencial, não só para o design quanto também para o conceito da personagem, se dá por ser uma bruxa que possui forte ligação com a questão da infância e os medos, pois é decerto que a maior parte dos brasileiros escuta ou já escutou a cantiga da “Cuca vem pegar” quando era criança. Dessa forma, como os personagens sobreviventes do jogo são jovens, há essa

analogia com o conceito da Cuca ser uma criatura que amedronta e captura as crianças.

Portanto, a partir de todas as referências de criaturas mencionadas, optei por um design que remetesse às características que considerei interessantes, como a fisionomia esquelética e humanóide, ainda que possua antenas e garras. A escolha de ser uma criatura com asas de mariposa faria uma alusão à Cuca e ao *Mothman*, atrelada ao seu objetivo no jogo de capturar suas presas para levá-las aos seus ‘ninhos”, que a partir dessa escolha, passaram a ser denominados como crisálidas.

Figura 50: Design da personagem da bruxa em lineart e cores base, respectivamente





Fonte: Produzido pela autora.

Figura 51: Design final da bruxa



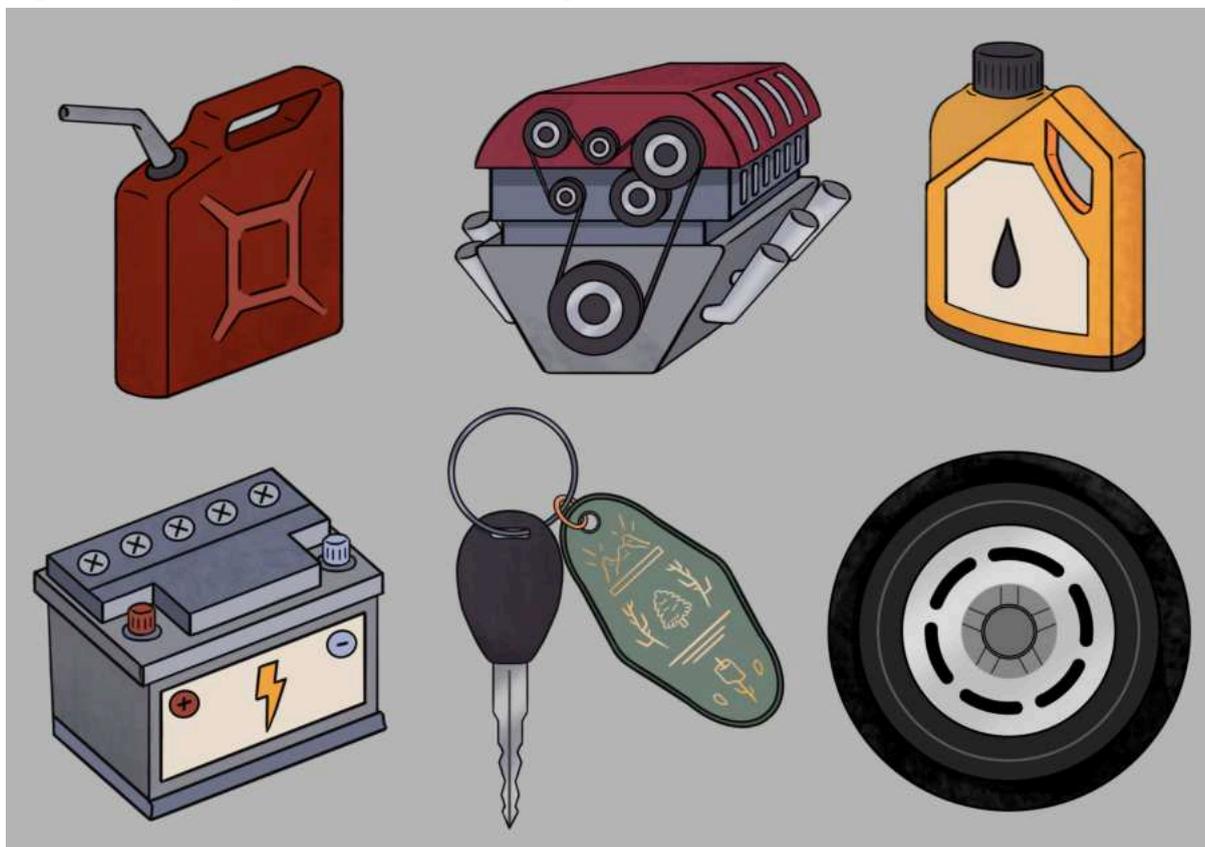
Fonte: Produzido pela autora.

3.4: Design de itens

Como explicado nas regras do capítulo anterior, os itens presentes no jogo são *tokens* classificados em três diferentes categorias: os de coleta, os de sobrevivência e os indicativos.

Os itens de coleta são aqueles que os jogadores precisarão obter pelo mapa do tabuleiro para levá-los até o ônibus. Somente com todos os itens coletados que o ônibus voltaria a funcionar, para que todos pudessem fugir do acampamento e vencer o jogo.

Figura 52: Design dos itens de coleta: gasolina, motor, óleo, bateria, chave e pneu



Fonte: Produzido pela autora.

Os itens de sobrevivência se dividem em duas subcategorias: as armas e os suprimentos médicos. As armas são itens de defesa importantes de se ter para que os personagens possam se defender dos ataques da bruxa. Os suprimentos médicos são os itens que servem para curar o personagem dos danos advindos dos ataques da bruxa.

Figura 53: Design dos itens de arma: pesticida, canivete, raquete de inseto, tocha e taco de baseball



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 54: Design dos itens de suprimento médico: água, remédio, curativo, bandagem e kit de primeiros socorros



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 55: Protótipo em *mockup* como representação simulada dos *tokens* de itens



Fonte: Desenhos produzidos pela autora e mockup de Mr.Mockup™.

Já os itens indicativos são aqueles *tokens* que servem como marcador. Eles não estarão espalhados pelo tabuleiro para que os jogadores os peguem como os demais itens, mas sim servindo como indicativo para uma ação específica.

O item indicativo de fogo, serve para indicar que a crisálida está incinerada, então o jogador deve posicionar tal *token* acima da crisálida do mapa. O *token* de item da maldição da bruxa, deve ser posicionado acima dos locais do mapa que tiver sob ação da maldição. O de barricada serve especificamente para a personagem Alice posicioná-lo em qualquer casa do mapa em que ela passar, bloqueando a passagem da bruxa. O *token* de sangue deve ser posicionado nas fichas dos personagens, de acordo com a quantidade de dano que receberem dos ataques da bruxa. E por fim, o *token* de caveira serve como um marcador de qual número se encontra a barra de progressão de medo da ficha de personagem da bruxa.

Figura 56: Versão representativa do design dos itens indicativos: fogo, maldição da bruxa, barricada, dano e marcador de progressão de medo



Fonte: Produzido pela autora.

O design de todos os itens foi feito seguindo a paleta de cores definida para a identidade visual, com os traços e desenhos feitos de maneira clara, para uma identificação fácil e rápida durante o jogo.

3.5: Fichas

As fichas de personagem servem de apoio ao jogador, para que se possa ter acesso à informações, tais como as habilidades descritas de seu personagem, além também de servir de suporte para armazenar os *tokens* obtidos durante o jogo. Todas possuem dimensão de tamanho em A5, ou seja, 21 x 14,8 centímetros.

As fichas dos personagens sobreviventes seguem o padrão de possuir uma barra de dano, para a inclusão dos *tokens* de sangue, como mencionado no subcapítulo anterior.

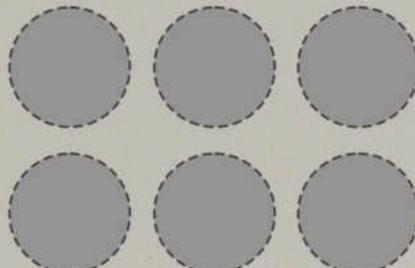
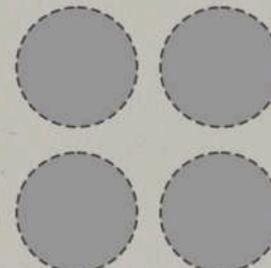
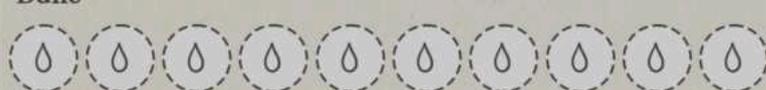
Figura 57: Ficha da personagem Alice vazia e com exemplo de tokens posicionados



Alice | Inventiva

Pode construir armadilha em alguma passagem. O token de armadilha ocupa uma casa no mapa e só pode ser quebrado pela bruxa se a mesma obtiver resultado superior a 3 no dado.

Seus itens de armas são considerados 1 nível acima do que realmente são.

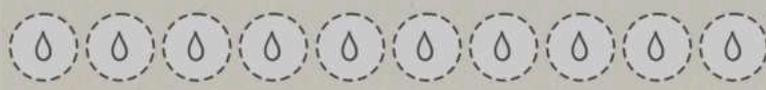
Itens Sobrevivência	Itens Coleta
	
<p>Dano</p> 	



Alice | Inventiva

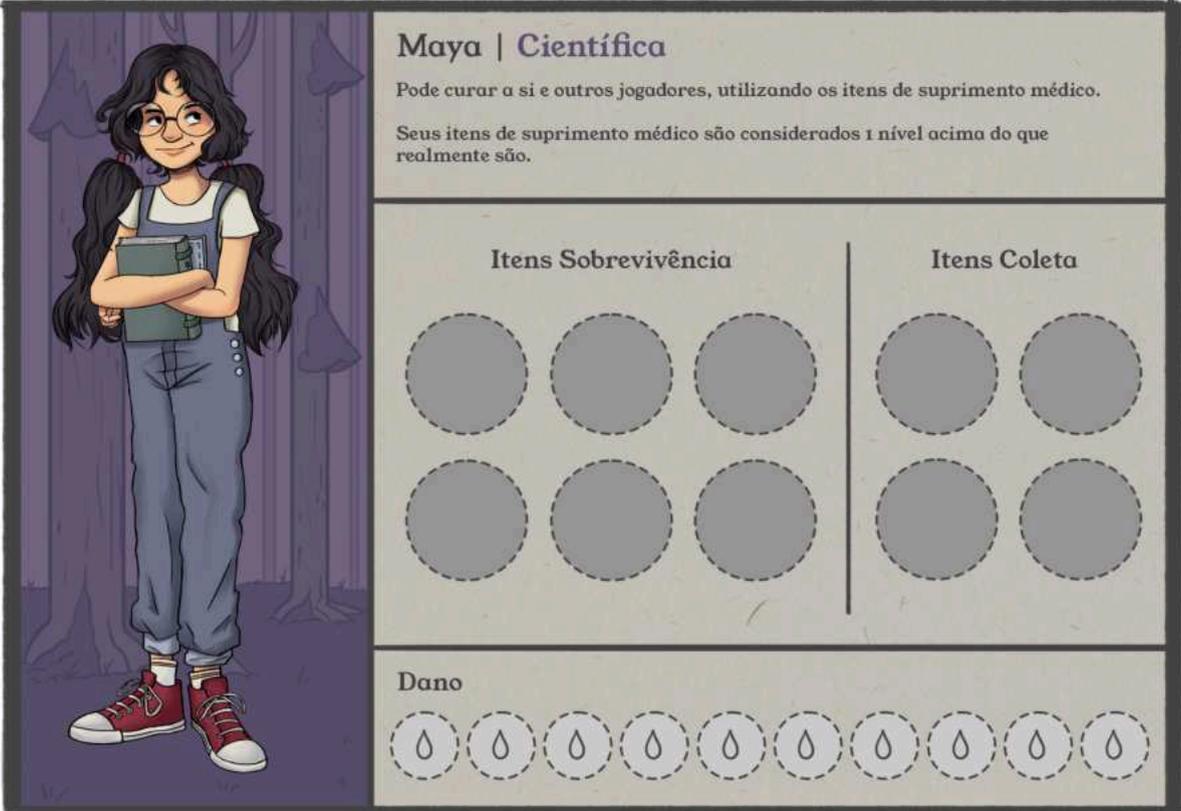
Pode construir armadilha em alguma passagem. O token de armadilha ocupa uma casa no mapa e só pode ser quebrado pela bruxa se a mesma obtiver resultado superior a 3 no dado.

Seus itens de armas são considerados 1 nível acima do que realmente são.

Itens Sobrevivência	Itens Coleta
<p>Dano</p> 	

Fonte: Produzido pela autora.

Figura 58: Ficha da personagem Alice vazia e com exemplo de tokens posicionados



Maya | Científica

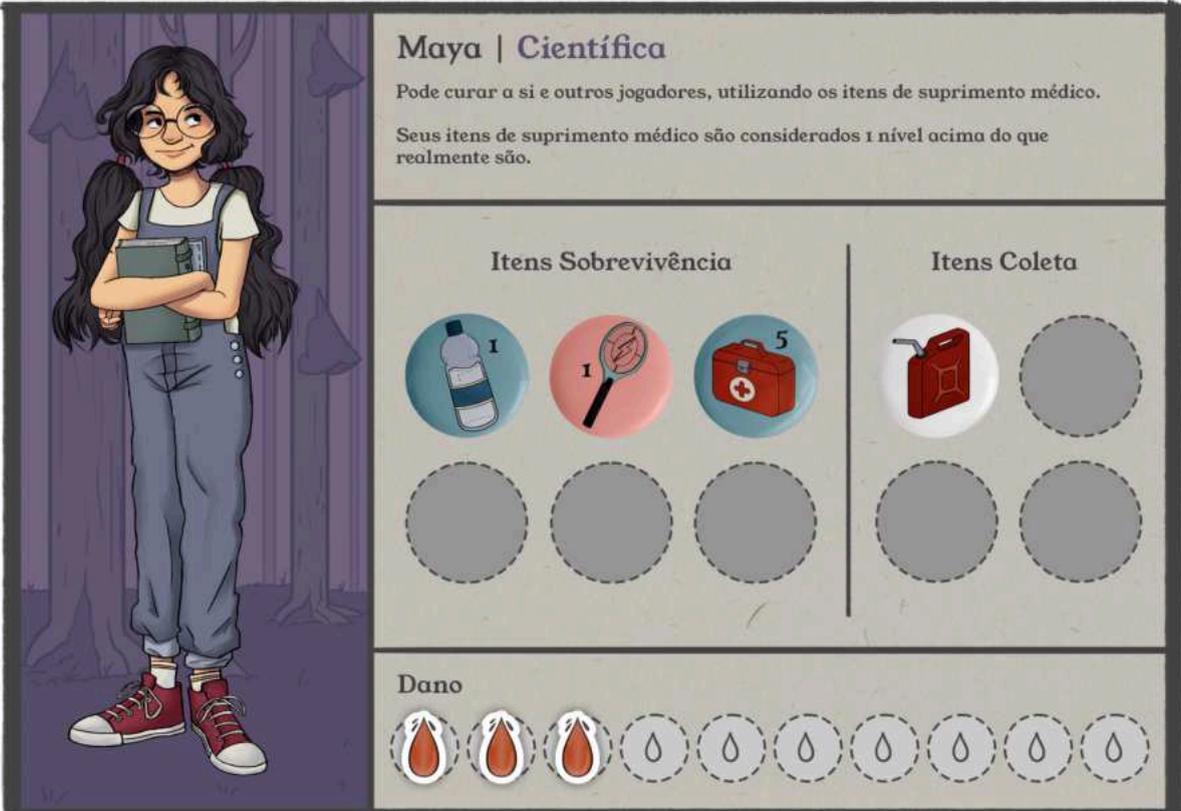
Pode curar a si e outros jogadores, utilizando os itens de suprimento médico.

Seus itens de suprimento médico são considerados 1 nível acima do que realmente são.

Itens Sobrevivência

Itens Coleta

Dano



Maya | Científica

Pode curar a si e outros jogadores, utilizando os itens de suprimento médico.

Seus itens de suprimento médico são considerados 1 nível acima do que realmente são.

Itens Sobrevivência

Itens Coleta

Dano

Fonte: Produzido pela autora.

Figura 59: Ficha do personagem Ícaro vazia e com exemplo de tokens posicionados



Ícaro | Explorador

Utilizando seu binóculo, revela itens ocultos de locais próximos ao dele (até 2 locais de distância).

Pode carregar mais itens em sua ficha de personagem (possui mochila).

Itens Sobrevivência

○	○	○
○	○	○
○	○	○

Itens Coleta

○	○
○	○
○	○

Dano

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Ícaro | Explorador

Utilizando seu binóculo, revela itens ocultos de locais próximos ao dele (até 2 locais de distância).

Pode carregar mais itens em sua ficha de personagem (possui mochila).

Itens Sobrevivência

 3	 2	○
○	○	○
○	○	○

Itens Coleta

	○
○	○
○	○

Dano

								○	○
---	---	---	---	---	---	--	---	---	---

Fonte: Produzido pela autora.

Figura 60: Ficha do personagem Ed vazia e com exemplo de tokens posicionados



Ed | Atleta

Devido à sua força, consegue carregar até 2 crianças campistas consigo, ao invés de apenas 1.

Recebe 1 token de dano a menos do que o resultado do ataque da bruxa.

Itens Sobrevivência

Itens Coleta

Dano



Ed | Atleta

Devido à sua força, consegue carregar até 2 crianças campistas consigo, ao invés de apenas 1.

Recebe 1 token de dano a menos do que o resultado do ataque da bruxa.

Itens Sobrevivência

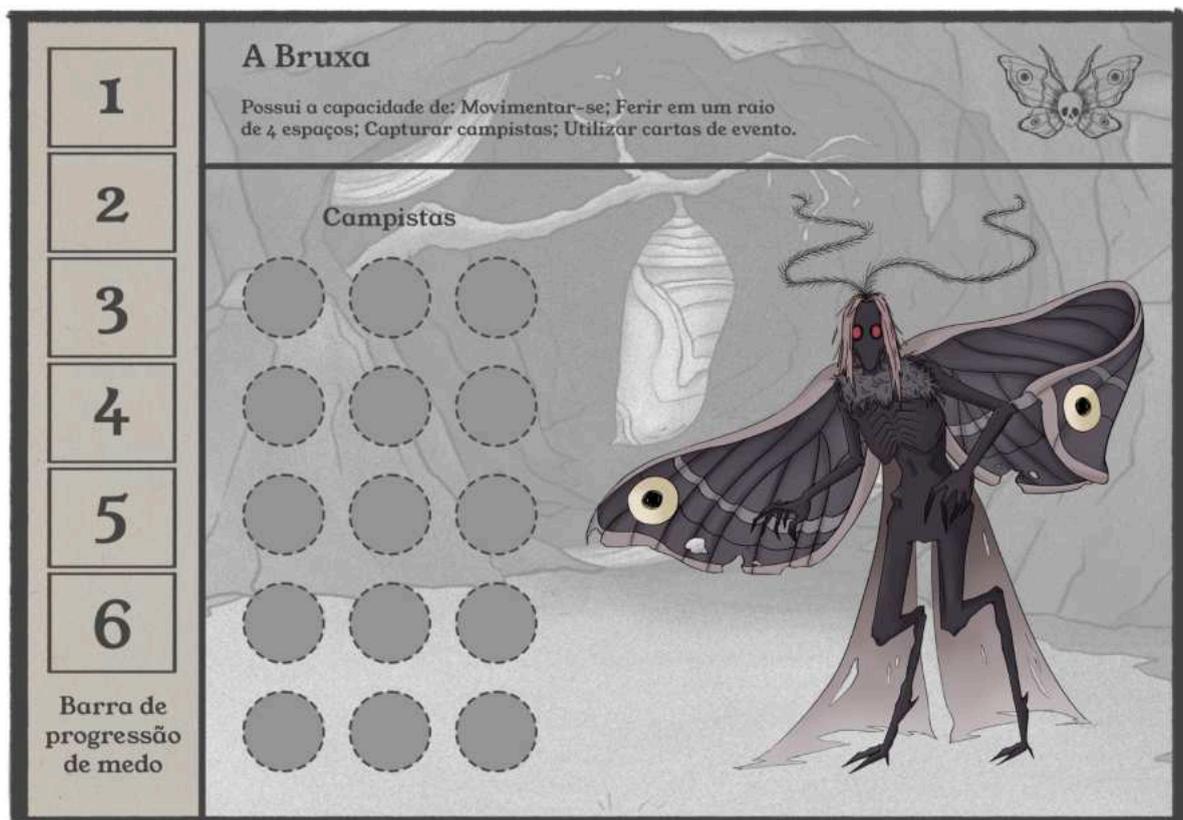
Itens Coleta

Dano

Fonte: Produzido pela autora.

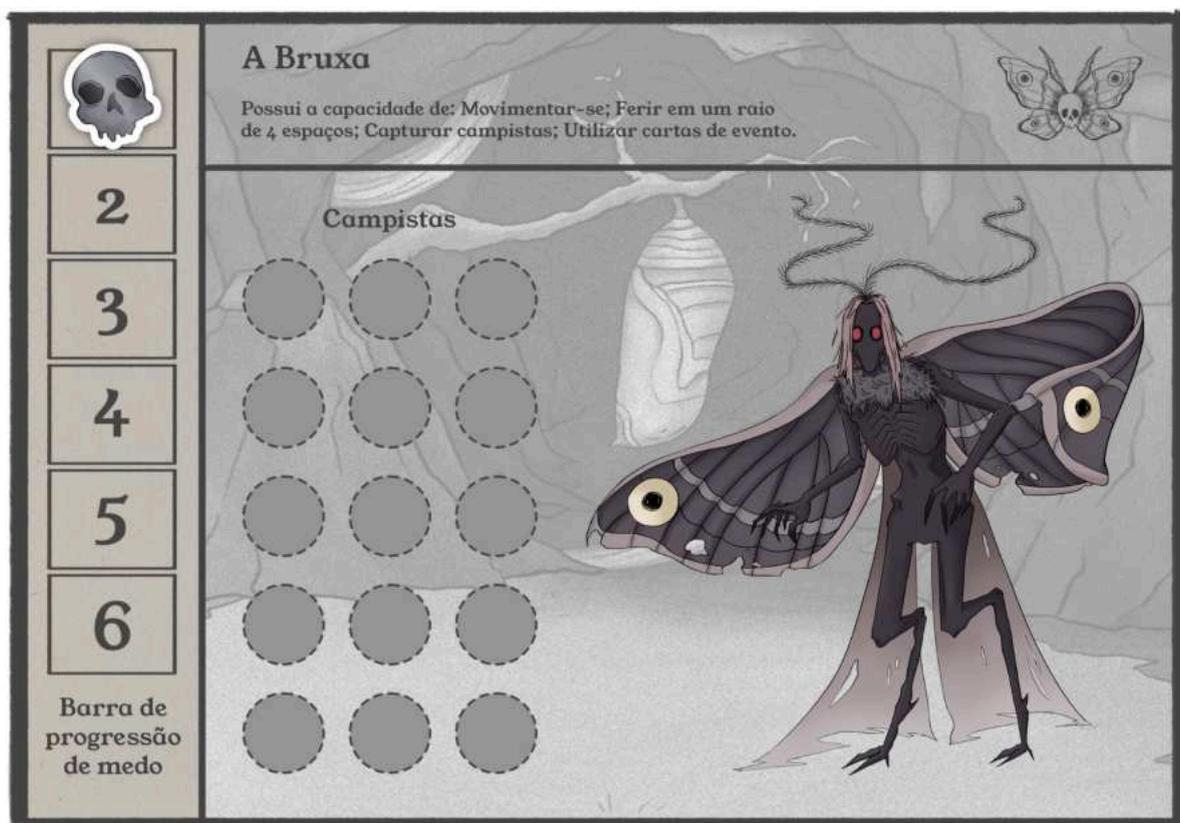
A ficha de personagem da bruxa possui uma pequena listagem das possibilidades de ação que ela tem no jogo, além de um espaço para armazenar as peças de campistas capturados e uma barra de progressão de medo na lateral.

Figura 61: Ficha da personagem da bruxa



Fonte: Produzido pela autora.

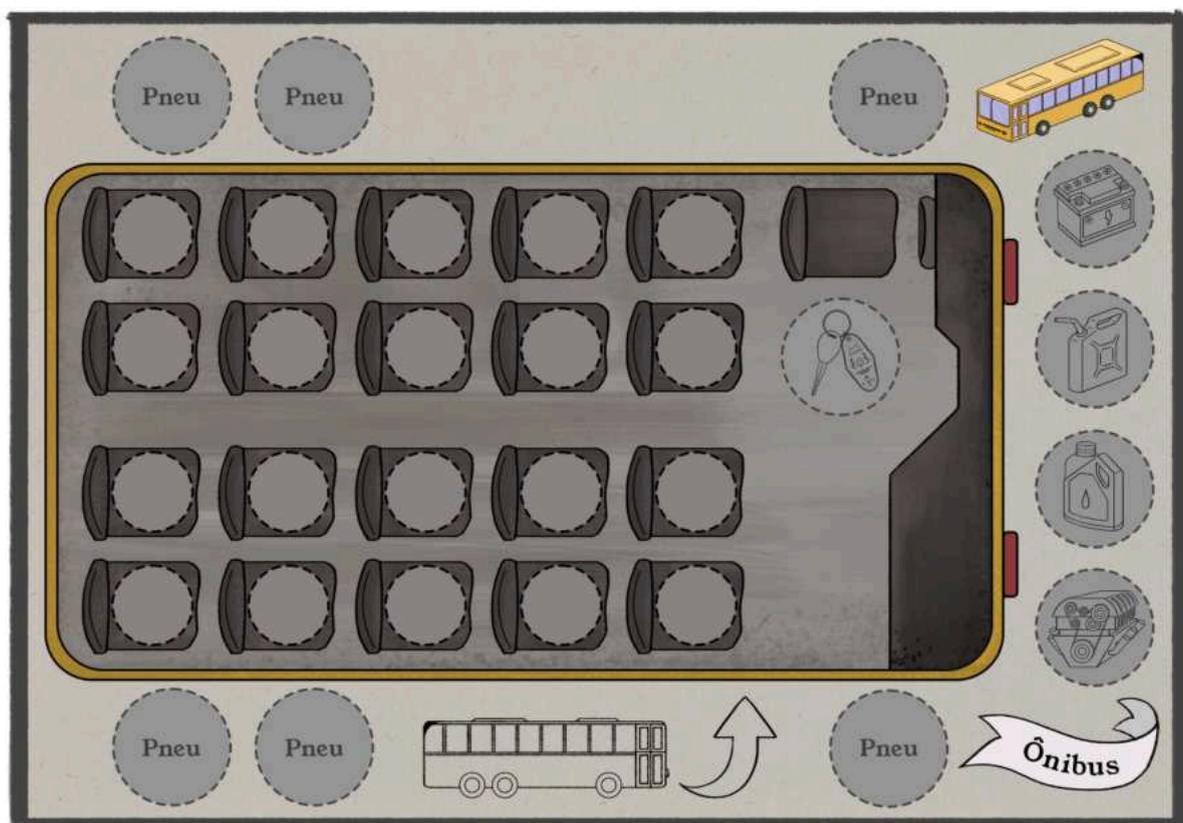
Figura 62: Ficha da personagem da bruxa com *token* indicativo para demonstração



Fonte: Produzido pela autora.

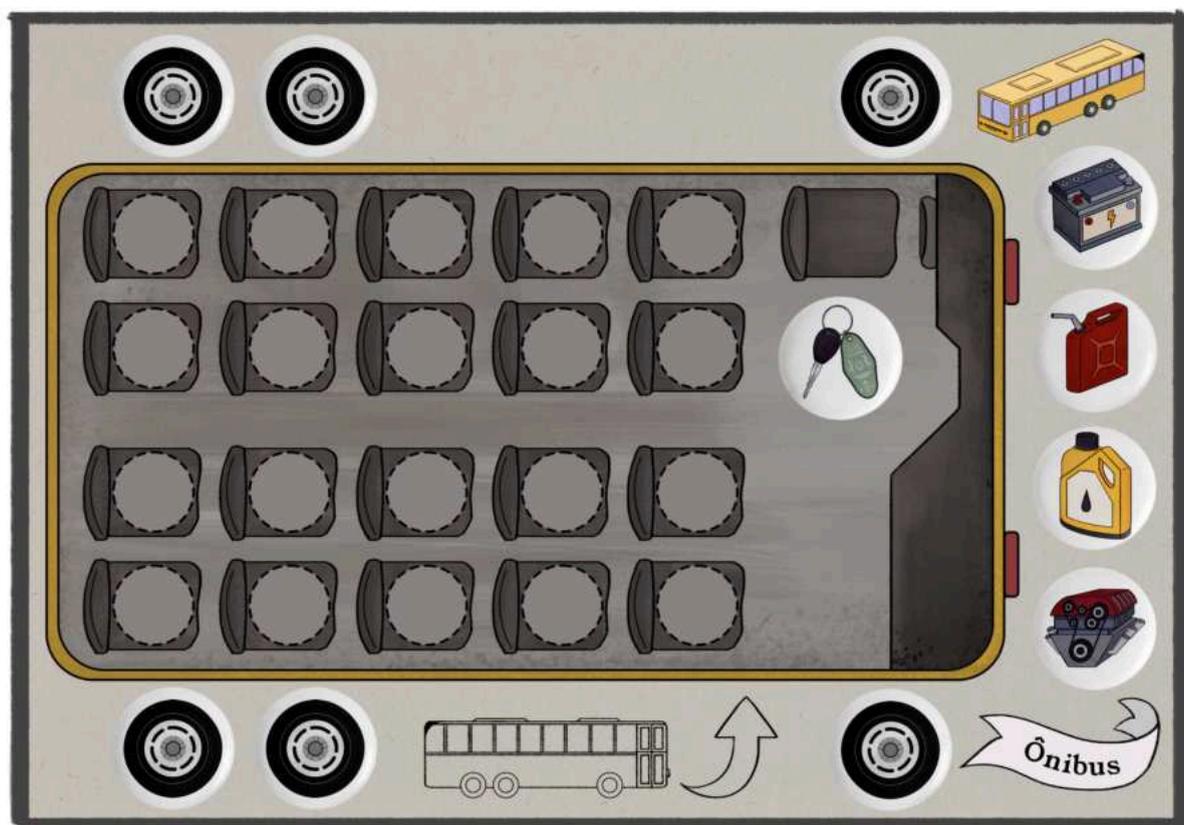
A ficha do ônibus possui uma visão superior de seu interior, contendo também espaços nos bancos para alocar os campistas que forem salvos durante o jogo, assim como os *tokens* dos itens de coleta.

Figura 63: Ficha do ônibus



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 64: Ficha do ônibus com *tokens* de coleta posicionados para demonstração



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 65: Verso das fichas



Fonte: Produzido pela autora.

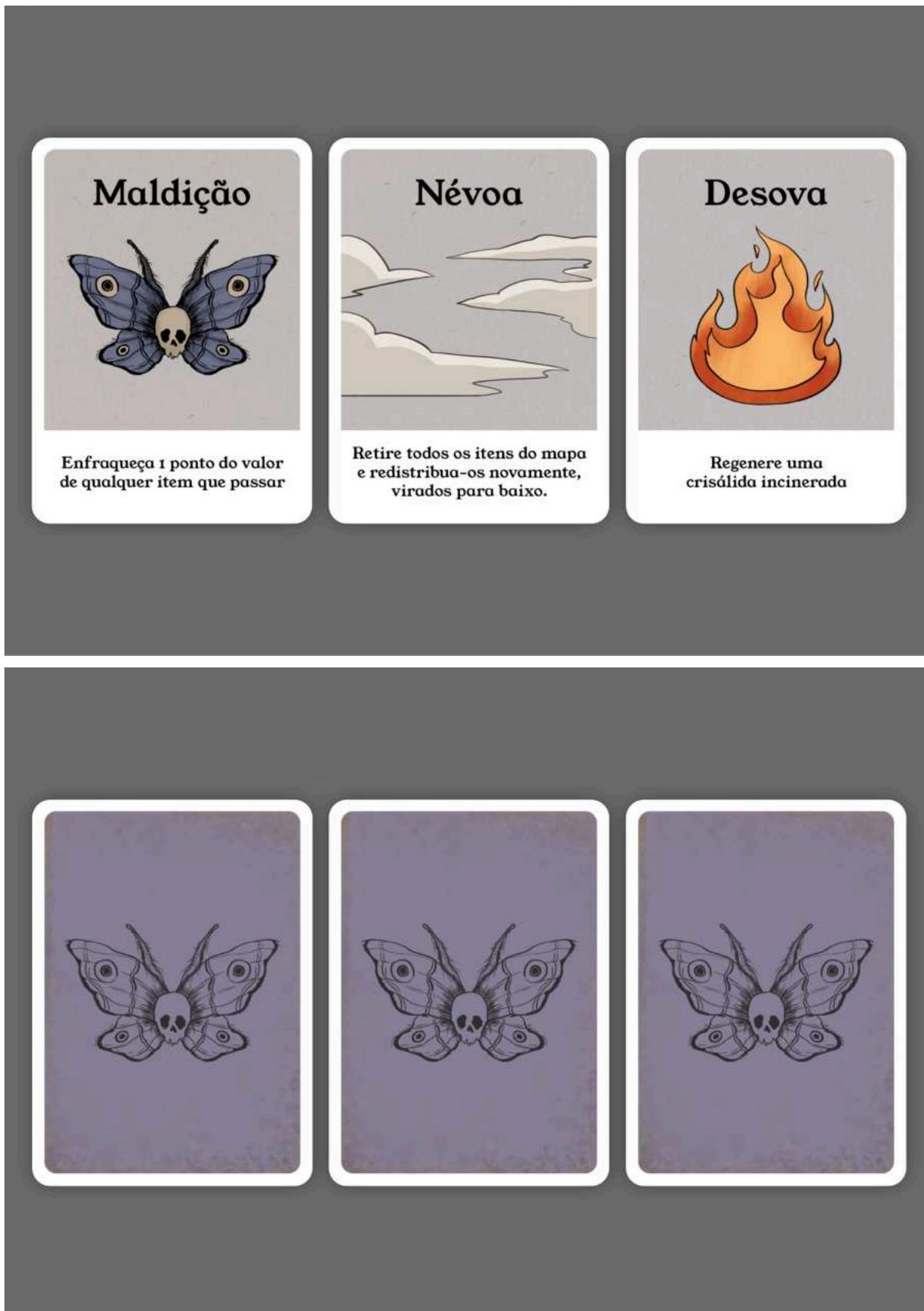
3.6: Cartas de evento

A bruxa poderá pegar uma carta especial de evento aleatória cada vez que conseguir capturar três peças de campistas para sua ficha de personagem. As cartas de evento concedem acontecimentos especiais que beneficiam a bruxa durante uma rodada.

Existem três diferentes cartas: maldição, névoa e desova. Ao todo, são seis cartas, contendo duas de cada. Após o uso, a bruxa deve devolvê-la para a pilha de descarte.

As cartas possuem uma dimensão de tamanho de 8 x 11,8 centímetros e cantos arredondados, para uma maior facilidade de manuseio. Seu design consiste em um título superior indicando qual poder especial a carta possui, assim como um símbolo ilustrativo e uma breve descrição.

Figura 66: Frente e verso das cartas de evento, respectivamente



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 67: Simulação das cartas de evento posicionadas acima da ficha da bruxa



Fonte: Produzido pela autora.

3.7: Teste de jogabilidade

O teste de jogabilidade é uma etapa importante para analisar tanto a funcionalidade das mecânicas pensadas para o jogo, quanto para observar como as pessoas reagem. Ver se está sendo pouco ou muito dinâmico, pouco ou muito desafiador, se as regras estão confusas ou não, é a etapa ideal para solucionar esses problemas.

O tabuleiro utilizado foi um rascunho de baixa fidelidade. Demais componentes também foram representados de maneira simples, com materiais caseiros e peças de jogos já existentes, como foi o caso dos peões dos personagens, que foram utilizados como as peças dos exércitos do jogo *War*, o que funcionou bem para a malha isométrica que o tabuleiro possui e que talvez seria a melhor opção de escolha de material caso o jogo fosse impresso para comercialização.

Figura 68: Conjunto de peças dos exércitos do jogo *War*

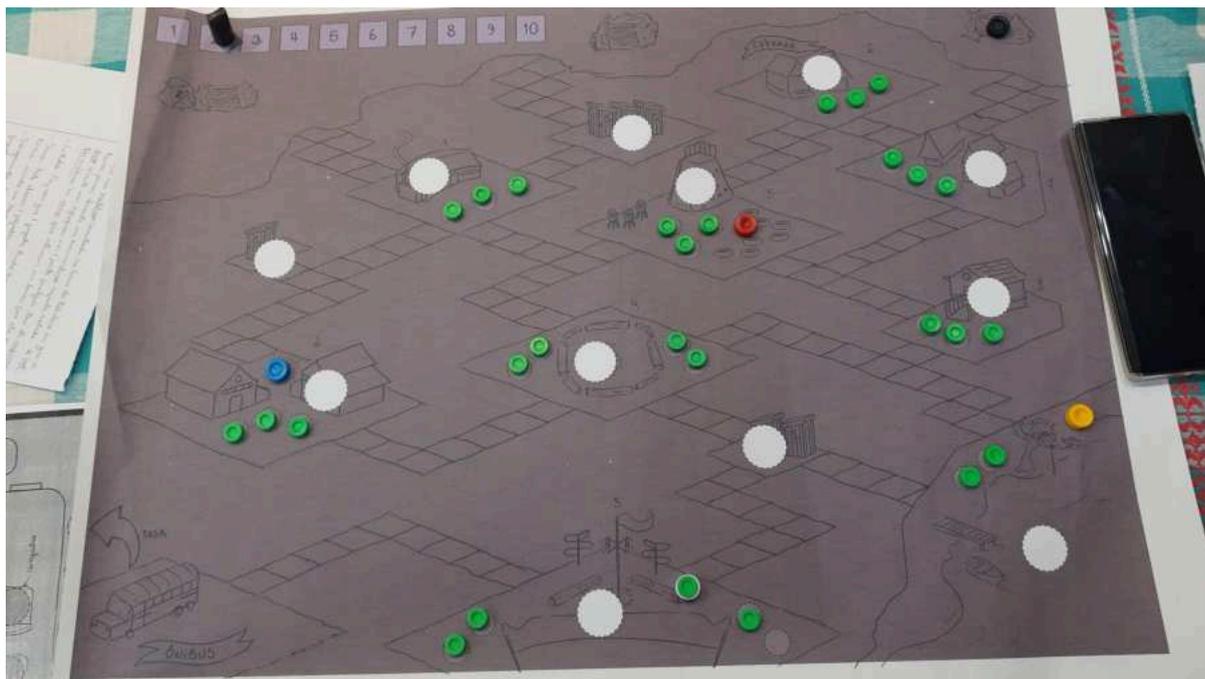


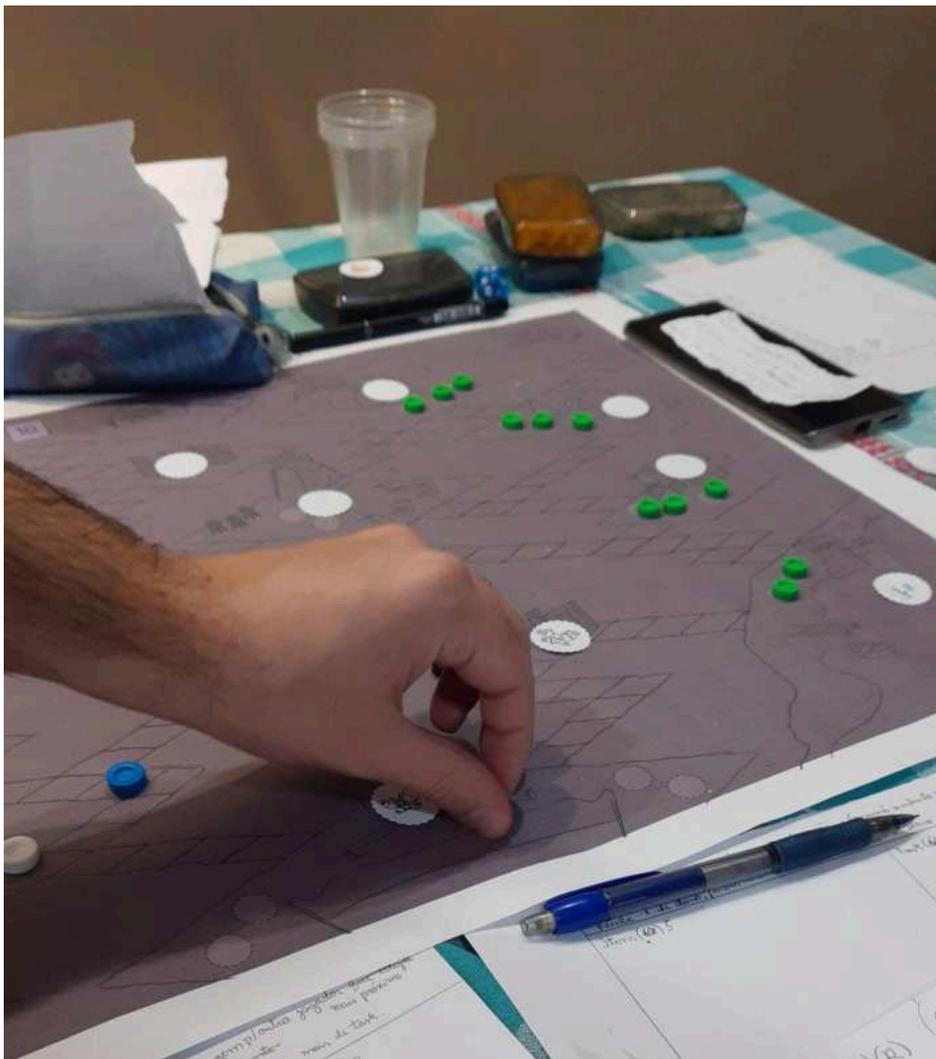
Fonte: LOJA GROW. Combo Conjunto Completo Exércitos War. Disponível em: <<https://www.lojagrow.com.br/combo-conjunto-completo-exercitos-war/p>>. Acesso em: 27 de novembro de 2023.

O primeiro teste foi realizado no dia 30 de setembro de 2023, com quatro pessoas ao invés de cinco, que seria a quantidade máxima de jogadores possível. A resposta inicial em relação às regras foi positiva de maneira geral, mas com certa incerteza, pois, segundo relatos, alguns detalhes seriam melhor entendidos durante os acontecimentos do próprio jogo. Sendo assim, o jogo foi iniciado de maneira lenta, ao passo que era explicado conforme as ações aconteciam.

Em geral, o jogo levou quase duas horas de duração, devido ao tempo de aprendizado inicial. Algumas observações foram feitas para melhoria do jogo, como o aumento do grid do mapa, pois a movimentação dos personagens estava muito lenta, o que também implicou na necessidade de uso de dados e mais caminhos no mapa até o ônibus, para aumentar o dinamismo e facilitar o cumprimento dos objetivos. Alguns ajustes nas habilidades dos personagens também foram atendidos e mudados.

Figura 69: Fotografias gerais do primeiro teste





Fonte: Da autora.

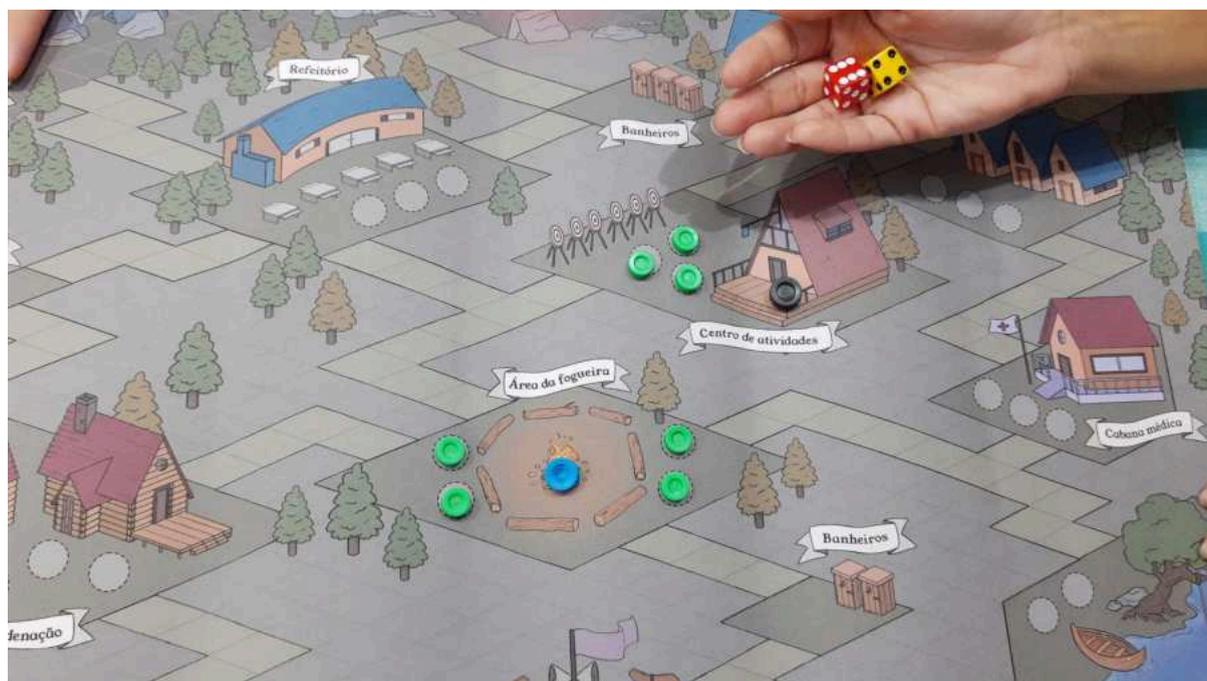
O segundo teste de jogabilidade foi realizado no dia 26 de novembro de 2023. A versão final do tabuleiro já estava feita e, dessa vez, havia a totalidade de cinco jogadores, sendo dois deles pessoas que ainda não tinham tido contato com o jogo e nem sabiam muito sobre o que se tratava. Porém, as regras dessa vez foram melhor entendidas após as mudanças feitas nos primeiros ajustes. O jogo estava mais dinâmico, com cerca de uma hora de duração, e se mostrou divertido. As reações foram positivas e sem muitas sugestões de mudanças. As observações apresentadas para melhoria foram:

- A possibilidade de haver passagens secretas no tabuleiro que conectassem locais distantes;
- Adicionar um dado extra para uma movimentação mais veloz da bruxa, visto que ela é uma criatura com asas;
- O personagem Ícaro conseguir revelar itens de uma distância mais longa.

As pessoas envolvidas no teste também afirmaram a vontade de trabalhar nesses pontos futuramente, como um projeto a ser levado além do TCC e que possa ser impresso e aproveitado entre amigos.

Figura 70: Fotografias gerais do segundo teste







Fonte: Da autora.

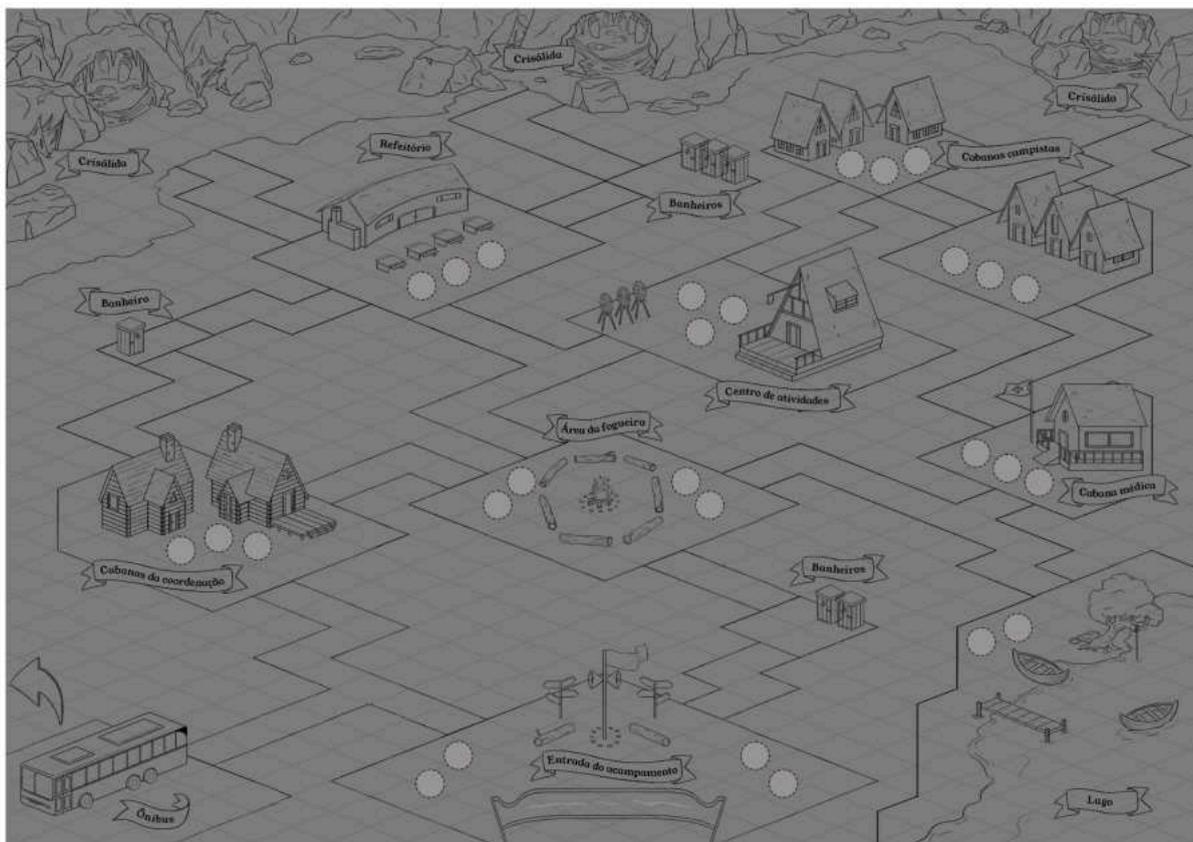
3.8: Tabuleiro

Definir o layout e o design do tabuleiro foi uma das partes mais complexas de toda a criação do projeto, pois é nele a base onde todo o jogo vai acontecer e, portanto, era necessário que fosse funcional para com as mecânicas pensadas.

Sendo assim, criei uma versão de tabuleiro simplificada o suficiente para realizar o teste de jogabilidade, conforme mostrado no subcapítulo anterior. O tabuleiro foi esquematizado em um tamanho A2, ou seja, 59,4 x 42 centímetros, para que fosse grande e nítido o suficiente para ser utilizado por cinco jogadores.

O tabuleiro seria composto por um mapa do acampamento, contemplando os diversos locais que seriam conectados por caminhos a ser percorridos pelos personagens, além de ter o espaço necessário para posicionar as peças de campistas nos círculos demarcados em cada local. Para isso, foi cogitada a aplicação de uma malha cartesiana, para que a movimentação fosse feita pelos quadrados, tal qual funciona no jogo Detetive. Contudo, o design não estava sendo bem resolvido, então optei por utilizar a malha isométrica, o que solucionou tanto a questão das casas de movimentação, quanto o design das locações, que seriam interessantes em seguir uma grid bem definida. Dessa forma, foi realizado o primeiro teste de jogabilidade e a partir das observações feitas, pude desenvolver a primeira versão com linha finalizada.

Figura 71: Versão inicial do tabuleiro sem cores



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 72: Versão inicial do tabuleiro

Fonte: Produzido pela autora.

Após apresentação do andamento do trabalho na Pré-Banca deste TCC, foram sugeridos alguns ajustes em relação às cores presentes no tabuleiro, pois estavam um pouco escuras e dessaturadas, o que poderia ser um problema também para a impressão. Além disso, a dimensão de alguns elementos foi alterada para que ficasse mais condizente com a perspectiva proposta, e assim foi desenvolvida a última versão do tabuleiro, que foi a utilizada no segundo teste de jogabilidade.

Figura 73: Versão final do tabuleiro



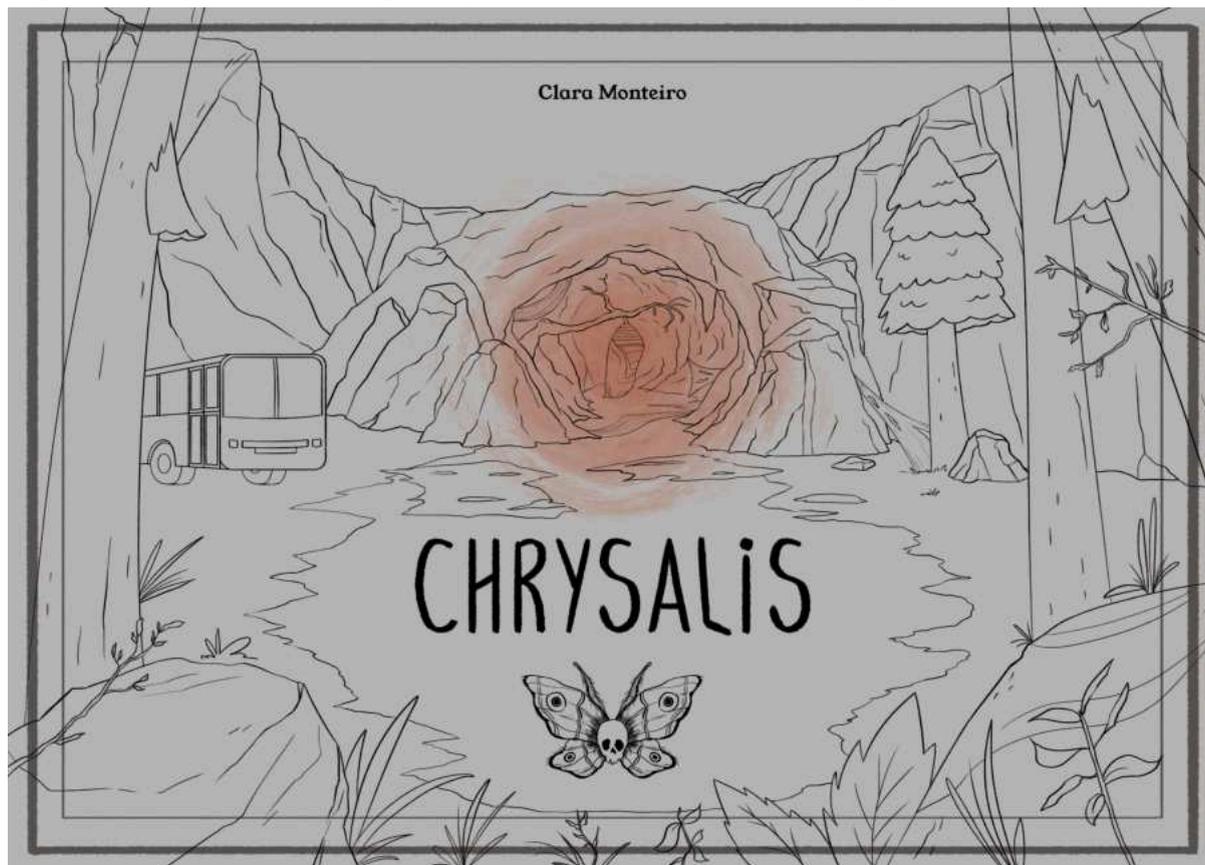
Fonte: Produzido pela autora.

3.9: Caixa

A primeira etapa desenvolvida para o design da caixa foi determinar o seu tamanho. Visto que o tabuleiro teria uma dimensão de 59,4 x 42 centímetros, um A2, seria necessário dobrá-lo 3 vezes para que a caixa não ficasse grande demais. Dessa forma, a dimensão total da caixa poderia ficar em 37,8 x 27,2 x 5,6 centímetros, para que se tenha um bom espaço em seu interior para alocar todos os componentes do jogo.

A partir disso, iniciei o rascunho da ideia do design da caixa. Busquei adicionar os elementos mais importantes do cenário geral, com a presença de plantas, árvores, o ônibus e a caverna com a crisálida ao centro juntamente do nome do jogo e o símbolo da bruxa.

Figura 74: *Lineart* do design da parte de frente da caixa do jogo



Fonte: Produzido pela autora.

Algumas mudanças foram necessárias, como a necessidade principal de ter algum personagem inserido, pensando em estratégias comerciais de chamar a atenção do público para algo que poderia dizer mais sobre o que era o jogo.

Sendo assim, introduzi a personagem da bruxa acima da caverna, com uma posição que contrastasse com o céu ao fundo e para isso foi preciso retirar as linhas de molduras, para maior aproveitamento do espaço. O ônibus também foi expandido, assim como o título do jogo, o que lhe deu um maior peso de destaque.

Utilizei as cores da paleta, mas dessa vez explorando mais uma variedade de brushes com textura e efeitos de luz, já que se tratava da caixa e, por isso, precisaria de um maior apelo visual.

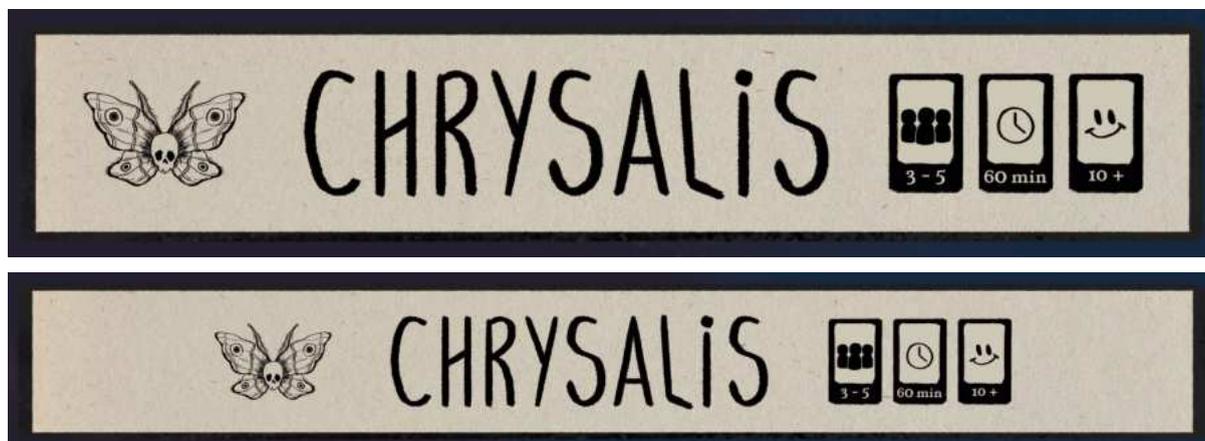
Figura 75: Design final da parte de frente da caixa do jogo



Fonte: Produzido pela autora.

As laterais da caixa devem ser pensadas como lombadas de livro, pois muitas vezes são as faces laterais que ficam aparentes em prateleiras, estantes e armários, por exemplo. Dessa forma, é necessário que o nome do jogo esteja bem visível e de fácil leitura. As informações referentes à classificação quanto ao número de jogadores, tempo de duração e idade mínima também foram adicionadas.

Figura 76: Design das laterais da caixa



Fonte: Produzido pela autora.

Para o verso da caixa, é interessante que sejam mostrados os componentes que estariam presentes dentro da caixa, para que o público tenha uma ideia do que esperar daquele produto que pode estar lacrado, caso esteja em uma loja, ou então que possa estar sendo mostrado digitalmente em algum site, o que não permite fácil manuseamento pelo usuário. Também é importante conter as informações classificativas do jogo, como as inseridas nas laterais da caixa.

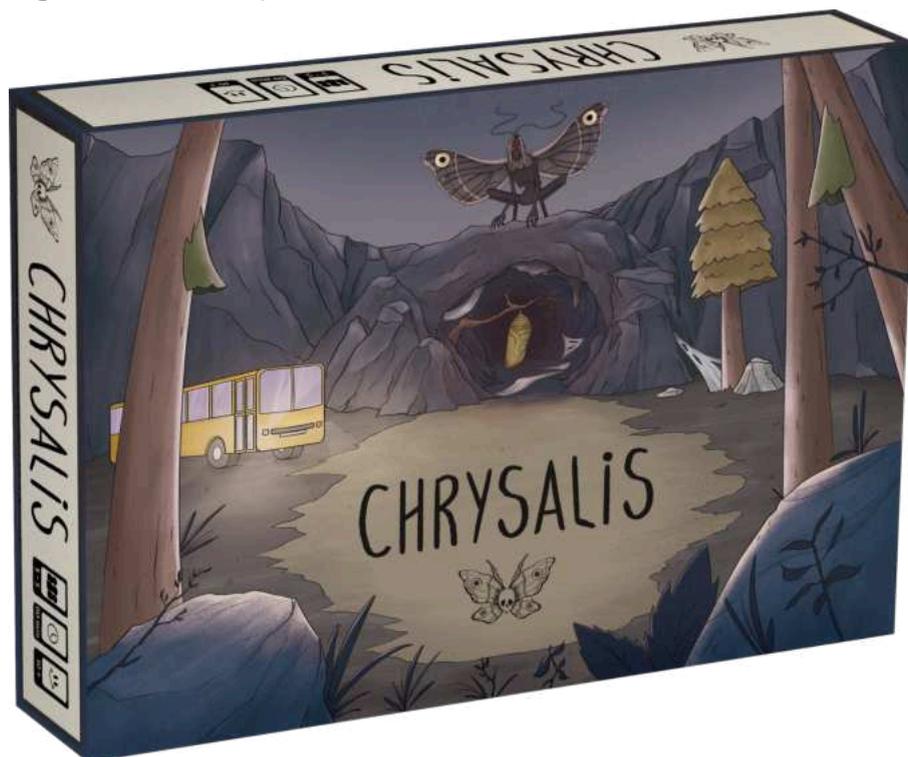
Figura 77: Design do verso da caixa



Fonte: Produzido pela autora.

Por fim, como viés demonstrativo, foram feitos *mockups* que simulam como a caixa ficaria em seu resultado final.

Figura 78: Mockup da frente da caixa



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 79: Mockup do verso da caixa



Fonte: Produzido pela autora.

Conclusão

Os jogos de tabuleiro atravessaram séculos e sempre estiveram presentes em nossa sociedade como um reflexo histórico e cultural de uma época. Os jogos fazem bem, divertem, estimulam nosso lado cognitivo, criativo e aproximam as pessoas em prol de uma atividade em comum.

Realizar um projeto de jogo é algo trabalhoso, que demanda cuidado em todas as etapas do processo, desde a parte técnica de balanceamento de mecânicas, até a parte criativa e artística de desenvolver o design de cada componente do jogo.

Minha motivação para realizar este Trabalho de Conclusão de Curso esteve principalmente na possibilidade de desenhar personagens, itens e cenários que pudessem ser utilizados para criar algo legal e divertido para as pessoas se entreterem juntas, mas não esperava que a parte funcional fosse ser tão desafiadora. No entanto, é muito gratificante ver que o que você trabalhou tanto está funcionando e que as pessoas estão gostando e interagindo com aquilo.

Posso dizer que foi uma experiência interessante, ainda que complexa, pois me permitiu aprender muito durante todo esse trajeto, e perceber com ainda mais nitidez a necessidade de uma equipe para trabalhar em cada etapa. Por isso, afirmo que se consegui concluir essa etapa foi porque tive bastante ajuda e apoio.

Para os próximos passos do projeto, pretendo fazer as modificações sugeridas no último teste de jogabilidade que realizei. Além disso, futuramente pretendo imprimir todos os componentes e preparar um manual de regras, para que ele possa ser jogado de maneira completa.

Trabalhar em *Chrysalis* durante esse período de um ano me abriu para um mundo que eu ainda não conhecia tão bem, a comunidade de jogos de tabuleiro é vasta e é um mercado que possui títulos muito interessantes que tive o prazer de conhecer e jogar. Foi um período que me trouxe muito conhecimento, que levarei sempre comigo durante a minha vida profissional e que é um trabalho no qual possuo muito orgulho de estar finalizando minha graduação.

Anexo 1: Entrevista com Antônio Laerte (Red Jogos)

1 - Quando a Red Jogos foi fundada?

Entrevistado: Não sei dizer ao certo quando, mas foi fundada em parceria com uma outra empresa. Eram dois sócios e depois de um tempo se dividiu.

2 - Como é o movimento da loja, comparado com a época em que você começou a trabalhar aqui?

Entrevistado: O ritmo deu uma diminuída depois da pandemia, então até hoje não temos o mesmo movimento do que era em 2019 e início de 2020... Era uma loucura, mas estamos voltando aos poucos.

3 - Qual o público principal que frequenta o espaço?

Entrevistado: Aqui na loja, além dos jogos de tabuleiro, a gente também trabalha com um jogo de cartas chamado *Magic: The Gathering*. Ele é um jogo mundial, com competições mundiais e um cenário muito forte. Como referência, ele é algo mais ou menos parecido com o que era o *Yu-Gi-Oh!*, que é um jogo de cartas de duelo, em que você baixa monstros, efeitos etc. Então, por conta da loja ser um ponto de referência desse jogo aqui no Rio de Janeiro, a gente tem muito esse público que gosta e que vem para os torneios que fazemos diariamente. A maioria ainda é um público masculino... As mulheres vêm crescendo bastante no meio e jogando, mas ainda é muito aquele certo perfil do “nerd” e tem de toda idade.

4 - Como funciona o esquema de torneios de vocês?

Entrevistado: Esse jogo [*Magic: The Gathering*] tem formatos diferentes, então são regras e maneiras diferentes de se jogar um mesmo jogo. Sendo assim, a cada dia da semana nós temos torneios de algum desses formatos. Na segunda-feira não tem, porque é um dia mais “comercial”, sendo um *happy hour* mais focado nos tabuleiros. Os torneios de *Magic* nesses formatos acontecem a partir de terça e vão até sexta-feira, com premiações em créditos para a compra de itens na loja e até cartas e materiais exclusivos desse jogo, que só são dados para os lojistas premiarem, além de outras campanhas que a loja esteja disponibilizando. E sempre aos sábados temos um evento itinerante, ou evento da própria loja que seja diferente, temático ou algum evento terceirizado em parceria com alguma equipe.

5 - As pessoas vem mais para os torneios ou para jogar outros jogos entre seus próprios grupos de amigos?

Entrevistado: Nós temos muito forte os dois públicos. Além dos que vêm para os torneios de *Magic*, nós recebemos também muita gente que aparece para conhecer o espaço ou, dos que já conhecem, que vem para se divertir ou passar o tempo. Isso ocorre principalmente aos sábados, que é quando normalmente vêm muitas famílias e casais, mas também juntamente com o público dos torneios e eventos terceirizados.

6 - Quanto tempo as pessoas costumam ficar aqui no espaço? Qual o comparativo de frequência entre sábado e os demais dias de segunda à sexta?

Entrevistado: Horas... porque tem alguns jogos que demoram mais e mesmo os mais curtos são jogados diversas e repetidas vezes. Então é um programa que é muito “viciante”, algo em que você começa a se divertir que entra num ritmo legal em que você acaba ficando. Muitas pessoas perdem o horário ou até mesmo chegam a desmarcar compromissos para continuar as jogatinas, então é um programa que normalmente dura bastante tempo, pelo menos umas duas horas tranquilamente.

7 - Qual vocês acham que foi o principal motivo pela popularização da Red Jogos? Se deu mais por conta da presença marcante de vocês nas redes sociais ou pelos espaços que foram abertos em shoppings?

Entrevistado: Rede social. Temos um público muito grande no Instagram, sempre trabalhamos muito forte com a plataforma e então veio a oportunidade de parceria com shopping, oriunda desse trabalho, e depois disso nós viralizamos bastante no TikTok, isso com a parceria do shopping já ocorrendo. Inclusive, um dos vídeos viralizados no TikTok e Instagram é sobre esse nosso espaço que tivemos no shopping.

8 - Normalmente, quais são os tipos de jogos mais escolhidos pelo público e por quê?

Entrevistado: Como tem muita gente que vem para se divertir, passar o tempo e fazer o *happy hour*, os jogos mais escolhidos normalmente são o que chamamos de *Party Games*, que são jogos mais festivos, para dar risada, para tirar sarro dos amigos, para beber... enfim, são jogos mais curtos, com regras fáceis de aprender e

bem dinâmicos. Isso, sem contar o *Magic*, pois somos um ponto de loja referência desse jogo, mas existem outras lojas que são referências em de outras coisas.

9 - E quais são os jogos mais procurados para compra, tanto no site quanto aqui no espaço físico?

Entrevistado: Nesse caso é uma questão mais variada. Esses jogos mais festivos são muito procurados e muito populares, até porque todo mundo joga. Diferente daqueles jogos mais pesados e mais longos, que já são para um público mais específico, que é aquela pessoa que já é acostumada a jogar. Mas essa pessoa que gosta desse tipo de jogo também vai querer algo mais leve para relaxar em algum momento, então eu posso te dizer que esses jogos *Party Games* acabam sendo uma venda muito forte. Os principais são o *Dixit* e o *Dobble*, mas tem também uma editora chamada *Paper Games* que tem a linha *pocket* de jogos que são bem pequenininhos e que podem ser levados no bolso, literalmente. Esses também fazem muito sucesso, mesmo não sendo um jogo em específico.

10 - Vocês sentem que houve um aumento na procura por jogos de tabuleiro depois da pandemia?

Entrevistado: O que eu posso te dizer é a experiência da loja, e nesse caso a resposta é não. Nós tínhamos na Red Jogos uma certa procura durante a pandemia pelo motivo das pessoas ficarem muito em casa e quererem algum entretenimento, já que não podiam sair. Então esse foi um viés muito forte que manteve a loja na pandemia, que foi exatamente esse apelo comercial de dar pras pessoas um divertimento caseiro, sendo com as próprias pessoas que morassem junto ou até mesmo por chamada de vídeo, pois tem muito jogo que dá para ser jogado remotamente. Mas o movimento era ainda muito maior antes da pandemia do que atualmente, ainda que estejamos recuperando o ritmo, não é o mesmo “agito” que era antes e eu posso dizer isso também em relação à busca de jogos. É claro que de vez em quando temos eventos que chamam a atenção, que atraem as pessoas ou algum lançamento mais popular que acontece, mas ainda não é a mesma coisa da maneira que era naquela época.

11 - Nesse momento de pandemia, houve um aumento na venda do site de vocês?

Entrevistado: Não, na verdade é relativo porque durante a pandemia o foco mudou, então antes a gente tinha o foco muito presencial aqui na loja de venda aqui, aí quando veio a pandemia o pensamento foi “Ok não temos mais isso, temos um problema”, mas então houve um aumento na busca pelos jogos, para as pessoas

jogarem em casa, então o que ocorreu foi uma inversão das vendas no presencial para as vendas pela loja virtual do site, mas isso não foi algo que se manteve, foi algo momentâneo, daquela circunstância específica. Então, por exemplo, hoje há pessoas que compravam muitos jogos durante a pandemia e que hoje em dia não compram mais tanto. E não foi porque não gostaram dos jogos ou porque sentiram que faltou alguma coisa, pelo contrário, pois tinha gente que comprava sempre durante a pandemia e adorava, mas com a normalização de tudo, as pessoas acabavam priorizando as vezes tem outros hobbies, seja sair, ou fazer trilha ou ir à praia. Sendo assim, com a gradual normalização pós pandemia, as pessoas voltaram para rotina delas e de repente aquele foco em jogos já não era tão interessante, então foi uma questão naquele momento de mercado.

12 - Vocês observam o humor e o comportamento das pessoas enquanto estão jogando? Como se caracterizam, em geral?

Entrevistado: Num geral é tranquilo, é mais divertido.

13 - Já tiveram a presença de algum designer de jogos ou de membros de editoras, como a Galápagos, por exemplo?

Entrevistado: Sim, na verdade acontece frequentemente. A maioria das sedes das editoras estão em São Paulo, mas as que são daqui do Rio de Janeiro são as que vêm sempre. Semana passada mesmo vieram pessoas de uma editora aqui para comprar jogos e a Galápagos também já veio a trabalho esse ano (2023), para visitar e ver a loja. Agora, sobre São Paulo, vai ter um evento muito grande que é a maior conferência da América Latina de jogos de tabuleiro que se chama “Diversão Offline”, DOFF a sigla, e é a grande concentração das maiores editoras do Brasil. Esse ano (2023) vai acontecer nos dias 10 e 11 de junho, contando com atrações internacionais e editoras renomadas mundiais. É um evento enorme que acontece sempre em São Paulo, com exceção de um ano em que fizeram aqui no Rio de Janeiro também, mas não deu muito certo aqui (RJ), pois o público não compareceu e eu acho melhor mesmo concentrar em apenas um lugar para ficar mais produtivo e facilitar que todas as editoras e os influenciadores para um lugar só, pois assim não fica “quebrado” com essa divisão entre os estados. O evento é só presencial, mas inclusive tem muita gente que faz vídeos e transmissões ao vivo. Durante a pandemia não teve, então ano passado (2022) foi a volta do evento e a desse ano (2023) será ainda maior, com uma concentração muito grande de lançamentos, novidades, promoções e muito jogo interessante por preço baixo. No meio dos jogos de tabuleiro não se fala de outra coisa nesse período do ano, é um evento muito bacana.

14 - Quais são as principais editoras e as mais procuradas no mercado atualmente?

Entrevistado: Hoje em dia, a principal editora, até por tamanho e volume, é a Galápagos Jogos. Ela tem feito lançamentos semanalmente, cerca de 3 a 4 jogos de todo o tipo para todo tipo de público. Hoje, por exemplo, eles estão lançando um jogo da Marvel com miniatura de herói e a galera vai louca atrás, às vezes a pessoa nem gosta tanto do jogo mas é fã de herói, mas quer ter as miniaturas dos personagens. Então, a maior é a Galápagos, que hoje pertence à Asmodee, que é uma empresa internacional com representação no mundo inteiro e lançamentos enormes. Sendo assim, boa parte desse volume de lançamentos da Galápagos é devido a esse “link” deles.

Mas existem também várias outras editoras que conseguem se destacar com lançamentos muito interessantes, que muitas vezes é o que o público quer, então é algo que acaba “batendo de frente” com essas editoras maiores. Várias são exemplo disso, tem a MeepleBR, a Conclave, a Devir também, que é uma empresa internacional que disponibiliza os jogos com manuais e todo o material em vários idiomas já dentro da caixa do jogo. Eles fazem um lançamento só mundial, então a pessoa abre o manual e identifica em que parte se encontra cada sessão de idioma. A Devir não tem essa assiduidade tão interessante quanto a Galápagos, não possui um ritmo de lançamento, mas por outro lado, tem lançamentos que são destaque no mercado. Então, outras editoras menores acabam ganhando notoriedade por pegarem jogos considerados “do momento”, jogos que o público “está de olho”.

A Devir, por exemplo, fez um lançamento no início desse ano (2023) chamado Lacrimosa, que é um jogo sobre a última composição de Mozart. Funciona da seguinte maneira: O Mozart faleceu e deixou uma última obra inacabada, sendo assim, o jogador precisa tentar terminar a obra musical que ele deixou. É algo bem interessante e abstrato e que ano passado (2022) foi muito falado em Essen, na Alemanha, que é onde acontece a conferência mundial *Spiel Des Jahres* (Jogos do Ano), que é a maior do mundo de jogos de tabuleiro, no qual as principais editoras do mundo fazem os lançamentos todos os anos, com premiações como “melhor jogo expert do ano” e “melhor jogo família do ano”, é como se fosse o Oscar dos jogos. Lacrimosa foi uma grande novidade naquele ano e o público adorou, sendo um jogo trazido pela Devir. A Grok Games também, que é umas das editoras menores, foi a que trouxe o jogo Cascadia, que foi o grande vencedor do prêmio de melhor jogo em Essen no ano passado (2022), por exemplo. Ou seja, uma empresa pequena em comparação com a Galápagos foi a vencedora. Então é isso, tem editoras que chegam na quantidade com grande tamanho de mercado e tem outras que fazem frente na concorrência com títulos que o público está querendo e que foi muito “badalado” lá fora.

Referências bibliográficas

ABOUT The Catan GMBH. Catan. Disponível em: <https://www.catan.com/about-us>>. Acesso em: 30 de julho de 2023.

ALBORNOS, S. G. **Jogo e trabalho:** do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. 2009. 17 f. Departamento de Ciências Humanas da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC). Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cpst/v12n1/a07v12n1.pdf>>. Acesso em: 09 de julho de 2023.

ARAÚJO, I.; MARQUES, C. G. **Gamificação para envolver, motivar e aprender.** 2020. 24 f. Universidade de Coimbra, LabTE, Instituto Politécnico de Tomar. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Celio-Marques-2/publication/355056095_Gamificacao_para_envolver_motivar_e_aprender/links/615ba94449da3d5b113a06bd/Gamificacao-para-envolver-motivar-e-aprender.pdf#page=82>. Acesso em: 08 de agosto de 2023.

A TEORIA do Estado de Fluxo (flow) e seus benefícios na educação. Educacross. 2021. Disponível em: <https://blog.educacross.com.br/educacao/teoria-do-flow/>>. Acesso em: 28 de agosto de 2023.

BOARDGAMES, um mercado em expansão! Paper Games. 2021. Disponível em: <https://papergames.com.br/boardgames-um-mercado-em-expansao/>>. Acesso em: 06 de junho de 2023.

BRIGATTI, Gustavo. **A invasão dos board games.** Gauchazh Cultura e Lazer. 2015. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2015/08/a-invasao-dos-board-games-4835291.html>>. Acesso em: 06 de junho de 2023.

BRIGATTI, Gustavo. **Conheça mais do mundo dos board games.** Gauchazh Cultura e Lazer. 2015. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2015/08/conheca-mais-do-mundo-dos-board-games-4835338.html>>. Acesso em: 06 de junho de 2023.

BUSCACIO, Iuri. **Board Games Atuais como Fruto da Sociedade Moderna.** Ludopedia. 2023. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/topico/67899/board-games-atuais-como-fruto-da-sociedade-moderna>>. Acesso em: 16 de junho de 2023.

CARCASSONNE. **Ludopedia.** Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/carcassonne>>. Acesso em: 11 de agosto de 2023.

CARVALHO, Hugo. **Bellicus: Guerras Medievais.** Orientador: Marcus Dohmann. 2017. 90 p. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

CATAN. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Catan>>. Acesso em: 07 de agosto de 2023.

CHARLES Darrow. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Charles_Darrow>. Acesso em: 02 de agosto de 2023.

CHATURANGA. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Chaturanga>>. Acesso em: 01 de julho de 2023.

COSTA, Jade. **Jogo Pedagógico Desbravadores: Descobrindo a Bahia.** Orientador: Fabio Couto. 2016. 95 p. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

COSTA, Luisa. **Como eram os jogos de tabuleiro das civilizações antigas.** Superinteressante. 2023. Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/como-eram-os-jogos-de-tabuleiro-das-civilizacoes-antigas/>>. Acesso em: 04 de julho de 2023.

DADO (peça). In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Dado_\(pe%C3%A7a\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dado_(pe%C3%A7a))>. Acesso em: 06 de junho de 2023.

DUNGEONS & Dragons. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons>. Acesso em: 13 de agosto de 2023.

EUROGAME. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Eurogame>>. Acesso em: 11 de agosto de 2023.

FELIPPE BARBOSA. **POR QUE A CUCA É UMA BORBOLETA? O MITO DA "BRUXA DO SONO" NOS LIVROS E NA TV | CIDADE INVISÍVEL.** Youtube, 09 de fevereiro de 2021. Disponível em: <https://youtu.be/8RCFloxZ-BA?si=n1VqATcuvf6betUR>>. Acesso em: 22 de setembro de 2023.

FLORIOS, Daia. **Os jogos de tabuleiro são bons para o cérebro.** GreenMe. 2014. Disponível em

<<https://www.greenme.com.br/viver/esporte-e-tempo-livre/57422-os-jogos-de-tabuleiro-sao-bons-para-o-cerebro/>>. Acesso em: 16 de junho de 2023.

FLUXO (psicologia). In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Fluxo_\(psicologia\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Fluxo_(psicologia))>. Acesso em: 28 de agosto de 2023.

FRAGA, Nayara. **Como o Duolingo chegou a 300 milhões de downloads sem propaganda nenhuma**. Época Negócios. 2018. Disponível em <<https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2018/10/como-o-duolingo-chegou-300-milhoes-de-downloads-sem-propaganda-nenhuma.html>>. Acesso em: 28 de agosto de 2023.

FREITAS, Igor. **Potion Craft: O Processo de Criação de um Board Game**. Orientador: Marcus Dohmann. 2012. 48 p. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

FÜHR, Moacir. **O Jogo Real de Ur**. Apaixonados por História. 2018. Disponível em: <<https://apaixonadosporhistoria.com.br/artigo/77/o-jogo-real-de-ur>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

GALLO, Sérgio. **Jogo como Elemento da Cultura: Aspectos Contemporâneos e as Modificações na Experiência do Jogar**. Orientador: Sérgio Bairon Blanco Sant'anna. 2007. 200 p. Tese - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

GAMES, Pandora. **Mehen, Ancient Egyptian Game of the Snake**. Kickstarter, 2019. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/pandoragames/mehen-ancient-egyptian-game-of-the-snake>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

GANHADORES do Spiel, Kennerspiel e Kinderspiel. Ludopedia. 2022. Disponível em <<https://ludopedia.com.br/topico/60620/ganhadores-do-spiel-kennerspiel-e-kinderspiel>>. Acesso em: 25 de agosto de 2023.

GEORGISM. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Georgism>>. Acesso em: 02 de agosto de 2023.

GONÇALVES, Erika. **Mehen**. Museu da matemática UFMG. Disponível em: <<https://www.mat.ufmg.br/museu/exposicao-jogos-matematicos-ancestrais/mehen/>>. Acesso em: 15 de julho de 2023.

GROWTH Leaders Academy. **Como o Duolingo usou gamification para adquirir 500 milhões de usuários**. Pingback. 2022. Disponível em:

<<https://pingback.com/alavancas/como-o-duolingo-usou-gamification-para-adquirir-500-milhoes-de-usuarios>>. Acesso em: 28 de agosto de 2023.

HEJDENBERG, Anders. **The Psychology Behind Games**. Game Developer. 2005. Disponível em <<https://www.gamedeveloper.com/design/the-psychology-behind-games>>. Acesso em: 25 de agosto de 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 4ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IRVING Finkel. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Irving_Finkel>. Acesso em: 11 de junho de 2023.

JANE McGonigal. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Jane_McGonigal>. Acesso em: 15 de agosto de 2023.

KLAUS Teuber. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Klaus_Teuber>. Acesso em: 07 de agosto de 2023.

LIVRO dos Mortos. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Livro_dos_Mortos>. Acesso em: 16 de junho de 2023.

LIZZIE Magie. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Lizzie_Magie>. Acesso em: 02 de agosto de 2023.

LUDIFICAÇÃO. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ludifica%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 15 de agosto de 2023.

MAGIC: The Gathering. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Magic:_The_Gathering>. Acesso em: 13 de agosto de 2023.

MANCALA. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mancala>>. Acesso em: 01 de julho de 2023.

MARQUES, Guilherme. **Unfairy**. Orientador: André Ramos. 2016. 88 p. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

MASUDA, R.; DEHAAN, J. **Language in Game Rules and Game Play: A Study of Emergence in Pandemic**. 2015. Department of International Relations, University of Shizuoka, Shizuoka, Japan. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/daf7/568016c50d2444ae57bc6b030ea0defe6a.pdf>>. Acesso em: 08 de agosto de 2023.

MCGONICAL, Jane. **Jane McGonigal: Jogando por um mundo melhor**, fev. 2010. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=pt-BR>. Acesso em: 25 de agosto de 2023.

MECHANICS & Meeples. **Board Game History: The Birth of the Modern Board Game**. 2013. Disponível em: <<https://www.mechanics-and-meeples.com/2013/01/14/board-game-history-the-birth-of-the-modern-board-game/>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

MEHEN. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mehen>>. Acesso em: 16 de junho de 2023.

MEHEN (game). In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Mehen_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mehen_(game))>. Acesso em: 16 de junho de 2023.

MIHALY Csikszentmihalyi. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mihaly_Csikszentmihalyi>. Acesso em: 28 de agosto de 2023.

MILTON Bradley Company. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Milton_Bradley_Company>. Acesso em: 30 de julho de 2023.

MONOPOLY (game). In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Monopoly_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Monopoly_(game))>. Acesso em: 02 de agosto de 2023.

MONTEIRO, Mariana. **Agnus**: Jogo de realidade alternativa como caminho para felicidade. Orientador: André Ramos. 2017. 81 p. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

MUNSON, Holly. et al. **Apresentamos a nova trilha de aprendizado do Duolingo!**. Duolingo Blog. 2022. Disponível em: <<https://blog.duolingo.com/pt/nova-pagina-inicial-duolingo>>. Acesso em: 28 de agosto de 2023.

NERD SHOW. **COMO SURGIRAM OS JOGOS DE TABULEIRO?**. Youtube, 06 de maio de 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/a7cxlaWRho4?si=E-z1cc7Xyeab2CCG>>. Acesso em: 10 de junho de 2023.

NUNES, Pedro Henrique. **Os heróis de Jarrdyhn**: design de jogo de tabuleiro. Orientadora: Raquel Ponte. 2023. 48 p. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

OLIVEIRA, Danilo. **A história de origem de Magic: The Gathering**. Overplay. 2022. Disponível em <https://overplay.com.br/a-historia-da-origem-de-magic-the-gathering/>. Acesso em: 15 de agosto de 2023.

O MAIOR censo sobre jogos de tabuleiro e RPG do Brasil. Ludopedia. 2020. Disponível em <https://ludopedia.com.br/censo/resultado/2020>. Acesso em: 16 de junho de 2023.

OPPLAND, Mike. **8 Traits of Flow According to Mihaly Csikszentmihalyi**. Positivepsychology.com. 2016. Disponível em <https://positivepsychology.com/mihaly-csikszentmihalyi-father-of-flow/>. Acesso em: 28 de agosto de 2023.

ORIGINS Game Fair. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Origins_Game_Fair. Acesso em: 13 de agosto de 2023.

PARK, William. **A invenção milenar que deu origem aos jogos de tabuleiro atuais**. BBC News Brasil. 2021. Disponível em <https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-56485382>. Acesso em: 06 de junho de 2023.

PARKER Brothers. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Parker_Brothers. Acesso em: 30 de julho de 2023.

PASSOS, Sérgio. **Armória**: Um jogo de tabuleiro baseado nos mitos do folclore brasileiro. Orientador: Clorisval Pereira. 2023. 129 p. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

PENNA, Luisa. **Pesadelo**: uma releitura digital do folclore brasileiro. Orientadora: Fabiana Heinrich. Coorientação: Ary Moraes. 2021. 79 p. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

POLAK, Leonardo. **O Que os Jogos de Tabuleiro Revelam Sobre a Mente**. Ludopedia. 2018. Disponível em <https://ludopedia.com.br/topico/26349/o-que-os-jogos-de-tabuleiro-revelam-sobre-a-mente>. Acesso em: 16 de junho de 2023.

PORTARI, Sergio. **Uma Breve História dos Jogos**. 2014. Disponível em: <<http://www.sergioportari.com.br/wp-content/uploads/2014/03/02-Uma-Breve-Hist%C3%B3ria-dos-Jogos.pdf>>. Acesso em: 25 de outubro de 2023.

PUERTO Rico. Ludopedia. Disponível em <<https://ludopedia.com.br/jogo/puerto-rico>>. Acesso em: 11 de agosto de 2023.

REVOLTA, Felipe. **Arqueologia BG** - Passatempo Real. Ludopedia, 2017. Disponível em <<https://ludopedia.com.br/topico/16355/arqueologia-bg-passatempo-real>>. Acesso em: 16 de junho de 2023.

REVOLTA, Felipe. **Os Boardgames, a religião e os gamers do passado**. Ludopedia. 2017. Disponível em <<https://ludopedia.com.br/topico/16440/os-boardgames-a-religiao-e-os-gamers-do-passado>>. Acesso em: 20 de junho de 2023.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos**. vol. 1. São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos**. vol. 3. São Paulo: Blucher, 2012.

SATO, A. K. O. **Game Design e Prototipagem: Conceitos e Aplicações ao Longo do Processo Projetual**. 2010. 11 f. Design de Games, Universidade Anhembi Morumbi. Florianópolis, Brasil. Disponível em: <<https://portalidea.com.br/cursos/5d245aec854ca4f4785c3e68cf511a50.pdf>>. Acesso em: 09 de julho de 2023.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. 2ª edição. ed. 6000 Broken Sound Parkway NW, Suite 300: CRC Press, 2015.

SENET. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Senet>>. Acesso em: 11 de junho de 2023.

SENET (O Jogo dos Faraós). Ludopedia. Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/senet>>. Acesso em: 11 de junho de 2023.

SENET o mais antigo e estratégico jogo de tabuleiro. Ludosofia. 2019. Disponível em <<https://ludosofia.com.br/arqueologia/senet-o-mais-antigo-jogo-de-tabuleiro-estrategia-e-sorte/>>. Acesso em: 11 de junho de 2023.

SILVA, F. F. **Jogos de Tabuleiro e Capacidade de Concentração**. 2009. 11 f. Programa de Desenvolvimento Educacional do Paraná - PDE. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2321-8.pdf>>. Acesso em: 09 de julho de 2023.

SKARA Brae. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Skara_Brae>. Acesso em: 06 de junho de 2023.

SOUSA, M. **Como os jogos de tabuleiro modernos podem ensinar colaboração**. 2020. 13 f. Universidade de Coimbra, CITTA, Departamento de Engenharia Civil. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Celio-Marques-2/publication/355056095_Gamificacao_para_envolver_motivar_e_aprender/links/615ba94449da3d5b113a06bd/Gamificacao-para-envolver-motivar-e-aprender.pdf#page=127>. Acesso em: 09 de julho de 2023.

THE 8 Elements of Flow. Flow Skills. Disponível em <<https://www.flowskills.com/the-8-elements-of-flow.html>>. Acesso em: 28 de agosto de 2023.

THE BRITISH MUSEUM. **Deciphering the world's oldest rule book** | Irving Finkel | Curator's Corner pilot #CuratorsCorner. Youtube, 23 de novembro de 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/wHjznhH54Cw?si=YpCW6MI8R2g-SQvj>>. Acesso em: 20 de julho de 2023.

THE BRITISH MUSEUM. **Tom Scott vs Irving Finkel: The Royal Game of Ur | PLAYTHROUGH** | International Tabletop Day 2017. Youtube, 28 de abril de 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/WZskjLq040I?si=EA-0PjDulv3ldmxf>>. Acesso em: 20 de julho de 2023.

THE Game of Life. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Game_of_Life>. Acesso em: 30 de julho de 2023.

THE Landlord's Game. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Landlord%27s_Game>. Acesso em: 02 de agosto de 2023.

THE Mansion of Happiness. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Mansion_of_Happiness>. Acesso em: 30 de julho de 2023.

THE Mansion of Happiness. Ludopedia. Disponível em <<https://ludopedia.com.br/jogo/the-mansion-of-happiness>>. Acesso em: 30 de julho de 2023.

TICKET To Ride. Ludopedia. Disponível em <https://ludopedia.com.br/jogo/ticket-to-ride>>. Acesso em: 11 de agosto de 2023.

TORRES, Ricardo. **Conheça Senet, o Jogo Mais Antigo do Mundo!**. Ludopedia. 2020. Disponível em <https://ludopedia.com.br/topico/38795/conheca-senet-o-jogo-dos-faraos>>. Acesso em: 11 de junho de 2023.

TRAVELLERS' **Tour Through the United States.** Board Game Geek. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/3184/travellers-tour-through-united-states>>. Acesso em: 30 de julho de 2023.

VENTURA, Larissa. **Carioca Shopping ganha loja especializada em jogos de tabuleiro.** Diário do Rio. 2022. Disponível em <https://overplay.com.br/a-historia-da-origem-de-magic-the-gathering/>>. Acesso em: 25 de agosto de 2023.