

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

CENTRO DE LETRAS E ARTES

ESCOLA DE BELAS ARTES

COMUNICAÇÃO VISUAL - DESIGN

Pedro Henrique Carbone Nunes

Os heróis de Jarryhn: design de jogo de tabuleiro

Rio de Janeiro

2023

Pedro Henrique Carbone Nunes

Os heróis de Jarryhn: design de jogo de tabuleiro

Monografia de graduação apresentada à
Escola de Belas Artes da Universidade Federal
do Rio de Janeiro, para a obtenção do título de
Bacharel em Comunicação Visual - Design.

Orientação: Prof.^a. Dra. Raquel Ponte

Rio de Janeiro

2023

Pedro Henrique Carbone Nunes

Os heróis de Jarrydhn: design de jogo de tabuleiro

Monografia de graduação apresentada à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Visual - Design.

Rio de Janeiro, 14 de julho de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 RAQUEL FERREIRA DA PONTE
Data: 25/08/2023 18:01:19-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a. Dra. Raquel Ponte (orientadora)
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 CLORISVAL GOMES PEREIRA JUNIOR
Data: 25/08/2023 08:00:00-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a. Dr. Clorisval Pereira (examinador)
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 ARY PIMENTA DE MORAES FILHO
Data: 16/08/2023 19:18:18-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Ary Moraes (examinador)
Universidade Federal do Rio de Janeiro

CIP - Catalogação na Publicação

N972h Nunes, Pedro Henrique Carbone
Os heróis de Jarrydhn: design de jogo de
tabuleiro / Pedro Henrique Carbone Nunes. -- Rio de
Janeiro, 2023.
48 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. Design de jogos. 2. Jogos de tabuleiro. 3.
Identidade visual. 4. Game Design Document. 5.
Design de personagem. I. Ponte, Raquel, orient. II.
Título.

AGRADECIMENTOS

Eu gosto muito de jogos e sempre gostei. Não consigo lembrar de um momento em que não estivesse fascinado por atividades lúdicas. Este projeto foi concebido há anos, a partir de uma conversa casual entre amigos que sonhavam com uma experiência específica. Quando tive a oportunidade de realizar um projeto significativo, escolhi sem hesitar retomar essa ideia, esse sonho.

No entanto, criar jogos é muito diferente de jogá-los. Deveria ter lembrado da minha experiência anterior ao tentar cursar Ciência da Computação, pois criar algo é extremamente complexo. Fazer tudo sozinho torna tudo ainda pior. No entanto, não percebia que nunca estive realmente sozinho e, por isso, preciso expressar minha imensa gratidão a todos que me acompanharam nessa jornada, tanto no projeto quanto na universidade.

Começo agradecendo meus pais, que fizeram de tudo para que eu chegasse até aqui, mesmo que eu não tenha percebido na época. Mesmo com críticas e reclamações, eles sempre estiveram dispostos a me ajudar com qualquer coisa que eu precisasse. Também gostaria de agradecer aos meus queridos amigos e familiares que estiveram ao meu lado, me dando força. Em especial, gostaria de agradecer aos meus amigos Junior, Hector, Maycon e Orlando, que foram minhas primeiras cobaias e reservaram um tempo para testar o jogo. Agradeço também à Luana e ao Tortuga, que, mesmo com críticas construtivas, estavam dispostos a experimentar algo que não era exatamente do agrado deles.

Minha tia Ana e minha prima Thamara também merecem meus agradecimentos por testarem o jogo e compartilharem momentos divertidos comigo. Agradeço também à Vitória e ao Abner, colegas que foram meus últimos testadores e me ajudaram a finalizar os últimos detalhes. Ao Bruno e à Elisa, um casal maravilhoso que conheci durante meu último estágio, agradeço pelo apoio e pela disponibilidade de tempo, mesmo quando eu não queria incomodar. Ao Sérgio, que me deu um apoio incrível na parte teórica e me introduziu ao mundo dos jogos de tabuleiro, e à Aimêe, que emprestou suas habilidades artísticas para colorir minhas ilustrações, também devo minha gratidão.

Não posso deixar de mencionar a Raquel, minha brilhante orientadora, que também atuou como psicóloga durante todo o processo, me ajudando a criar o melhor trabalho possível e acalmando minhas ansiedades. Agradeço imensamente à UFRJ, seu corpo docente, discente e terceirizado, que me acompanha há mais de 8 anos em diferentes cursos e teve um impacto inestimável em minha vida.

Por último, mas não menos importante, agradeço à minha maravilhosa namorada, Adrielly. Além de aguentar minhas incessantes reclamações a cada minuto, ela também teve paciência para opinar sobre milhares de imagens no WhatsApp e me ajudou em inúmeros aspectos do trabalho, desde testar o jogo várias vezes até auxiliar com o texto e a apresentação. Sem todas essas pessoas maravilhosas, eu não estaria onde estou agora, e por isso sou imensamente grato a todos. Vocês têm minha eterna gratidão.

RESUMO

O presente trabalho de conclusão do curso de Comunicação Visual - Design da EBA/UFRJ traduz-se na elaboração de um projeto de jogo de tabuleiro de exploração, indiretamente competitivo com temática fantástica medieval.

Levando em conta a milenaridade dos jogos, mais especificamente dos jogos de mesa, o projeto se alicerça em diretrizes do design de jogos propostas por Schell (2014), desde a conceituação de experiência de jogos até maneiras de se avaliar as mesmas, também como se apoia em teorias de jogos eletrônicos adaptadas para o universo físico, de acordo com Bartle (1996) e o processo de GDD's. Detalha-se então todo o processo de conceituação, criação, prototipagem e teste do projeto, tanto em caráter mecânico, quanto artístico.

Palavras-chave: *design de jogos; jogos de tabuleiro; identidade visual; game design document; design de personagem.*

ABSTRACT

The present work for the conclusion of the Visual Communication - Design course at EBA/UFRJ translates into the elaboration of an exploration, indirectly competitive with a fantastic medieval theme, board game project.

Taking into account the millennial age of games, more specifically tabletop games, the project is based on game design guidelines proposed by Schell (2014), from the conceptualization of gaming experiences to ways of evaluating them, as well as relying on theories of electronic games adapted to the physical universe, such as Bartle (1996) and the GDD's process. The entire process of conceptualization, creation, prototyping and testing of the project is then detailed, both mechanically and artistically.

Key words: game design; board games; visual identity; game design document; character design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tabuleiro do teste com o Grupo 1	30
Figura 2: Visões focadas em fichas do teste do Grupo 3	34
Figura 3: Visão geral do teste do Grupo 3	34
Figura 4: Texturas de grama e de terra	35
Figura 5: Texturas de musgo e de pedra	35
Figura 6: Texturas de cimento e de folha	36
Figura 7: Texturas de arbusto e de tábua	36
Figura 8: Texturas de terra fofa e de tronco	36
Figura 9: Fonte Medieval	37
Figura 10: Logo do jogo “Os heróis de Jarrdyhn”	37
Figura 11: Ilustrações da Coruja e do Camundongo	38
Figura 12: Ilustrações do Hamster e do Camaleão	38
Figura 13: Peões da Coruja, do Camundongo, do Camaleão e do Hamster	39
Figura 14: Fichas da Coruja e do Camundongo	39
Figura 15: Fichas do Hamster e do Camaleão	40
Figura 16: Dado customizado	40
Figura 17: Módulos de tabuleiro	41
Figura 18: Gabarito	41
Figura 19: Versos de carta de tesouro e de encontro	42
Figura 20: Frentes de cartas de tesouro	42
Figura 21: Frentes de cartas de encontro	43
Figura 22: Frente de carta de chefe	43
Figura 23: Envelope do Mercador	44
Figura 24: Fichas de tesouro e de encontro	44
Figura 25: Moedas de valor cinco e de valor um	44
Figura 26: Peça de obstáculo	45
Figura 27: Fichas de pontuação	45
Figura 28: Caixa do jogo em dois ângulos	46

SUMÁRIO

1. CONTEXTUALIZAÇÃO	10
2. O PROCESSO DE DESIGN DE JOGOS	12
3. PREMISSE DO PROJETO	19
4. O JOGO	20
5. PÚBLICO ALVO	21
6. GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)	23
7. OS TESTES	28
8. PROJETO GRÁFICO	34
9. CONCLUSÃO	46

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Os jogos são tão milenares quanto a própria construção da sociedade, levando em consideração a premissa básica de que é uma atividade composta de regras, que tem um objetivo a ser alcançado por seus jogadores. Mas especificamente os jogos de tabuleiro tem um retrospecto no mínimo interessante. Talvez a menção mais antiga de um artifício lúdico de mesa, com presença até de componentes comparáveis a peões, dados e tabuleiro, seja o do jogo de *senet*. Datado de 2.600 A.C., o *senet*, ou *senat*, misturava a diversão, o entretenimento, com a crença e a ritualística da religião antiga egípcia, sendo uma representação da passagem da alma pelas doze casas do mundo dos mortos.

Atualmente, quando nos referimos a jogos, a primeira coisa que vem à nossa mente são os jogos digitais e sua gigantesca indústria bilionária, mas nem sempre foi assim. Com a extrema exposição ao digital, voltamos a nos tornar sensíveis ao físico, ao real e à sensação de uma época passada, tendo os jogos de mesa voltado à tona de uns anos pra cá como um novo tipo de hobby que se apoia em um aspecto curioso, intimista e de colecionador ao mesmo tempo.

Esses hobbistas, como podem ser chamados, acabaram criando uma certa classificação, uma forma de se organizar os jogos, quanto aos aspectos de origem e estilo dos jogos de mesa. Importante de se notar é que não necessariamente um jogo de mesa será um jogo de tabuleiro, como será demonstrado, jogos de mesa englobam todo jogo que pode ser jogado numa mesa fisicamente, como Dominó, jogos de carta etc. e os jogos de tabuleiro estão inseridos dentro destes. O escritor Teri Litorco, em seu livro *The civilized guide to tabletop gaming* (2016), cita os seguintes tipos:

- Eurogames (*German-style* ou estilo alemão)

Geralmente definidos por algumas mecânicas-chave, possuem uma finalização bem definida, com quantidade de turnos de jogadores. Seus temas são geralmente econômicos, focados em administração de recursos e com pouca interação entre os jogadores e também pouca intervenção da sorte. Exemplos mais famosos são: *Ticket to ride* (Alan

R. Moon, 2004), *Carcassone* (Klaus-Jürgen Wrede, 2000) e *Catan* (Klaus Teuber, 1995).

- “Ameritrash” (*American-style* ou escola americana)

Marcada originalmente por temáticas de guerra, sendo até chamado inicialmente de *American-style wargames*, os Ameritrash, como são popularmente conhecidos agora, são quase o extremo oposto dos Eurogames. Focam puramente nas mecânicas de jogo, contam bastante com o elemento da sorte e incluem muito a competição direta entre jogadores, tendo até eliminações. Alguns exemplos são *War* (Albert Lamorisse e Michael I. Levin, 1978), *Risk* (Albert Lamorisse e Michael I. Levin, 1959) e *Zombicide* (Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien e Nicolas Raoult, 2012).

- *Designer Games* ou Híbridos

Combinam o melhor dos dois mundos de ambas as escolas europeia e americana e geralmente inovam em suas mecânicas e temáticas. A maioria dos jogos modernos mais badalados são Híbridos. Alguns exemplos são *Azul* (Michael Kiesling, 2017), *Blood Rage* (Eric M. Lang, 2015) e *Small World* (Philippe Keyaerts, 2009).

- *Party Games*

Jogos feitos com suporte maior de jogadores, rápidos, mais simples e menos estratégicos. Feitos sob medida para, exatamente, festas. Alguns exemplos são *Dixit* (Jean-Louis Roubira, 2008), *Coup* (Rikki Tahta, 2012) e *Dobble* (Denis Blanchot, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine, 2009).

- Jogos colecionáveis

São jogos que usam coleções pessoais alimentadas com o passar do tempo. Mais comuns em formatos de cartas, mas também podem ser miniaturas, entre outros. Esse formato depende mais de um investimento monetário de cada um dos jogadores, acabando por ser considerado injusto por muitos. Alguns exemplos são *Magic: The*

Gathering (Richard Garfield, Devin Low, Matt Place e Paul Sottosanti, 1993), *Star Wars: X-Wing Miniatures Game* (Corey Konieczka, James Kniffen, Jason Little, Brady Sadler e Adam Sadler, 2012) e *YuGi-Oh* (Big Bocca e Kazuki Takahashi, 1996).

- RPG's de mesa

Um tipo mais diferente de jogo de mesa, já que pouco importam peças e até mesmo um tabuleiro em si. Nos *role playing games* o que importa é a imaginação e a criatividade dos jogadores, que criam personagens para interagir em situações e cenários, criados por um mestre, em suas próprias cabeças. Usa-se muito os dados para determinar sucessos e falhas e opcionalmente miniaturas para demarcar os personagens espacialmente. O mais famoso de todos é *Dungeons & Dragons* (Gary Gygax e Dave Arneson, 1974), o famoso *D&D*, mas também temos *Pathfinder* (Jason Bulmahn, 2009) e *Vampiro: A máscara* (Mark Rein-Hagen, Graeme Davis, Tom Dowd, Lisa Stevens e Stewart Wieck, 1991).

A lista pode se estender bastante, pois para cada grande classificação ainda existem outras mais específicas, que entram em detalhes das mecânicas do jogo e os agrupam em gêneros. Basicamente existe um jogo de mesa para cada gosto e só nos resta explorar.

2. O PROCESSO DE DESIGN DE JOGOS

O processo de design de jogos é longo e bem detalhista. Coloca o designer como ponto focal de escuta e análise de vários outros atores nesse desenvolvimento. Ser um usuário, um entusiasta, e ser projetista são coisas completamente diferentes, por mais que uma talvez motive a outra, então quando não se tem nenhuma experiência prévia no assunto, deve-se recorrer à pesquisa de títulos que possam embasar o projeto.

O livro *The art of game design: a book of lenses* de Jesse Schell (2014) aborda o tema de forma completa e didática e por isso foi escolhido como o principal referencial teórico desta pesquisa. Inicialmente Schell faz questão de colocar os

designers no centro do palco com o foco neles, afinal não existe jogo sem alguém para projetá-lo. Na minha trajetória como designer entendi que é uma das carreiras que não pode nunca parar de estudar, e não apenas sobre seu campo. Coletar referências, conhecimentos e entendimentos é essencial para um designer generalista e Schell logo ressaltava isso ao responder que um designer de jogos precisa de todas as habilidades e, por consequência, um jogo pode ser feito com qualquer conhecimento que o criador tenha *expertise*.

De todas as perícias há de se destacar uma que não pode faltar no processo de *game design*, mas não apenas especificamente para projetar jogos: a escuta. Como designer, essa é a habilidade que mais treinamos e aguçamos durante toda a carreira, seja em UX ou identidade visual. Um bom profissional tem que ter uma excelente capacidade de saber ouvir nossos clientes, nossos colegas, nosso público-alvo e até a nós mesmos. O processo de assimilar informações e se colocar em um lugar de empatia é de extrema importância e não seria diferente no ato de se criar um jogo. Há de se ouvir e refletir sobre as informações de maneira profunda, sem julgamentos, sem pressuposições, sem pré-conceitos, como uma criança ao aprender algo pela primeira vez. É algo desconfortável pois é uma posição de risco, há possibilidade de que ouçamos algo que nos desagrade e cause uma contradição a tudo que conhecemos, mas, de acordo com o autor, é a única maneira de saber a verdade.

Estabelecido o necessário e essencial para o *game designer*, começamos a falar sobre o jogador, o cliente, o público. Esta é de fato a única pessoa que queremos agradar, provocar, excitar, quando criamos algo. O público, ao jogar, tem uma experiência, e sem essa experiência de nada serve o jogo. Schell (2014) se faz claro nessa parte afirmando veementemente que o jogo cria uma experiência, não a é de fato.

We must be absolutely clear on this point before we can proceed. The game is not the experience. The game enables the experience, but it is not the experience. This is a hard concept for some people to grasp.
Jesse Schell, 08/11/2014, p.11

É um conceito definitivamente abstrato mas que é pauta de muito estudo e relevante atualmente com o advento do *User experience design*, campo que tenta projetar essa abstração que é o produto de uma vivência. Como os *UXers*, o *game designer* também deve focar no jogador, acima de tudo, afinal um jogo serve para criar

experiências, seja para divertir, seja para aprender, para simular um evento, gerar sensações como de escolha, liberdade, responsabilidade e realização, ou até para criar sensação de rivalidade. O meio, o jogo de fato, não é de fato o que se julga no ideal da concepção do *game designer*, e sim o que se aproveitou desse meio. Como designer de jogos nós nunca vemos de fato o resultado do nosso trabalho, já que uma experiência vivida por terceiros não é compartilhável, mas existem indícios que nos apontam a direção.

Toda experiência que estamos buscando pode ser compreendida pelas emoções que os jogadores sentem ao jogar, então uma parte importante de se projetar um jogo é fazer três perguntas:

- Quais emoções eu gostaria que meu jogador experienciasse e por quê?
- Quais emoções os jogadores (incluindo a mim) estão tendo quando eles jogam agora e por quê?
- Como ajusto as emoções que os jogadores estão tendo para as emoções que eu gostaria que eles tivessem?

Manter consciência das próprias emoções na hora de avaliar seu jogo é um trabalho complicado que depende muito do escutar, novamente, mas dessa vez a si mesmo. É o que podemos chamar de introspecção, o ato de observar pra dentro, dissecar os seus sentimentos para chegar a uma conclusão. Nisso caímos em um dilema: como podemos observar nossas próprias experiências, nossas próprias emoções, sem as corromper, já que observar em si é uma experiência? Quando você para e observa o que você está sentindo, o senso de imersão acaba, e você se vê paralisado, pensando, sem reter a experiência. Alguns chamam isso de Princípio de Heisenberg, em referência ao princípio da incerteza desenvolvido por esse cientista em relação à mecânica quântica, que diz que o movimento de uma partícula não pode ser observado sem atrapalhar o movimento dessa mesma partícula. Schell (2014) nos dá três maneiras plausíveis de derrotar este princípio:

- Analisar as memórias
 - O grande revés dessa técnica seria que nossa memória é imperfeita e assim não conseguimos de fato dissecar todas as experiências. Mas é

interessante, pois revela as mais importantes e impactantes e é definitivamente melhor do que a paralisia.

- Dois passos

É um método que tenta superar os revezes da análise de memórias ao viver a experiência duas vezes, uma sem pensar, apenas vivendo as emoções, e outra dessa vez pensando. Essa técnica nos permite reviver as memórias da experiência mais facilmente, mas também cria um porém: as experiências nunca são iguais, então você pode acabar perdendo algo da primeira que não será revivido da segunda vez, e também pode viver algo da segunda que não foi vivido na primeira e acabar perdendo essa experiência pura, já que está analisando.

- *Sneak glances*

Algo que pode ser traduzido como olhares furtivos. Schell diz que é possível viver e observar a experiência sem a corromper, mas que isso necessita de muita prática. Esse método sugere dar pequenas “olhadas” na sua experiência enquanto a vive. Ele compara esta técnica a olhar uma pessoa na rua discretamente: você dá várias olhadinhas e monta o resultado na sua cabeça. É funcional, mas realmente precisa de muita prática, pois a linha é bem tênue e qualquer pequena interferência pode acabar manchando a experiência original.

Agora, depois de entender superficialmente as dificuldades de se trabalhar com experiência e maneiras de conseguir superá-las, entramos em um tópico especial. Ao projetar um jogo, como mencionado acima, temos que pensar em qual experiência queremos passar para os jogadores, mas nos deparamos com um problema. Nem toda experiência é possível de emular perfeitamente, o que nos leva à questão do que Schell chama de Experiência essencial. Toda experiência tem algumas características-chave que a definem e a fazem ser especial. No papel de um designer de jogos, nosso trabalho é encontrar esses elementos essenciais que vão conseguir levar os jogadores a experienciar o que queremos. O autor exemplifica isso com uma luta de bolas de neve e como você consegue diferentes

experiências focando em características diversas a depender do que você quer focar, do que é importante para a pessoa. Era o frio que fazia? Pode-se inserir uma mecânica em que bolas de neve ficam melhores feitas sem luvas, mas que você não consegue ficar muito tempo sem elas. Isso pode não ter de fato acontecido, mas é uma maneira de levar a experiência do frio para os jogadores. Então não só temos que capturar essas essencialidades como também pensar em maneiras de se incluir isso no jogo, tanto artisticamente como mecanicamente.

Uma experiência, porém, não acontece em um vácuo. Todas acontecem em plataformas, em lugares, concretos ou abstratos, e assim também são os jogos com suas possibilidades de se jogar em diferentes plataformas e as peculiaridades de cada uma. Schell chama essas “localidades” de *venues*¹, algo que poderíamos traduzir como avenidas, e as divide em dois grandes grupos que se interseccionam (Privadas, Públicas e Meio a meio) e dentro de cada uma das seções existem outras três classificações.

As *venues* privadas

Essas *venues* são muito caracterizadas pela privacidade de se jogar, tanto fisicamente quanto pela companhia em volta.

- A Lareira

O autor faz referência ao relacionamento da espécie humana com o fogo, onde no início sentávamos ao redor para comungar. Ele traça um paralelo moderno da lareira com as televisões, onde nos juntamos ao redor delas com família e amigos. A Lareira se prova extremamente valorosa para se jogar em grupo ou até assistir os jogos, como *videogames* cooperativos de mesma tela.

- A Bancada

Na maioria das casas existe um espaço separado que é dedicado ao trabalho para concentração exclusiva. Seja uma bancada de trabalho literal, uma máquina de costura, uma mesa no canto para estudos e

¹ O uso do termo "*venue*" foi mantido em inglês por ter julgado que teria perda de sentido da expressão se houvesse tradução, nesse uso.

até, atualmente, o computador. Jogos d'A *Bancada* geralmente são mais solitários e intensos, levando a horas de jogatina. Geralmente não envolvem família ou convidados, mesmo que hoje em dia tenhamos softwares de comunicação à distância, não existe uma comunhão física de fato.

- O Canto de leitura

Assim como existe A *Bancada* como um lugar isolado para se concentrar em seus ofícios, seu oposto isolado também existe. O canto de leitura também funciona isoladamente, mas para maior relaxamento. Jogos desta *venue* são extremamente casuais para diversão simples e rápida, e nisso atualmente podemos colocar os famosos jogos de celular e *tablet*.

As *venues* públicas

Nem todo jogo acontece na privacidade do lar e de seus semelhantes. O mundo é um lugar enorme e cheio de opções para se divertir.

- O Teatro

Existe algo mágico sobre um grande grupo de pessoas se reunir para assistir algo ao mesmo tempo. Existe uma conexão e interação entre esse número de pessoas que parece uma troca subconsciente de sentimentos. Ainda é muito difícil de se pensar em de fato jogar nessa *venue*, evidente pela falta de exemplos, pois quando existe interação direta demais perde-se o foco na experiência do “palco”, mas é possível que algo ainda esteja pra chegar que consiga usar esse senso de conexão e energia de tantas pessoas e integrar à jogatina.

- A Arena

Há milhares de anos nos reunimos em Arenas para presenciar competições profissionais de esportes, que basicamente são um tipo de jogo. Por mais que seja um Teatro do ponto de vista do público, ainda há uma série de pessoas que de fato estão ali experienciando o

ato de jogar, seja no futebol, no boxe, numa corrida de biga e até, atualmente, em grandes campeonatos de *e-sports*.

- O Museu

É um pouco difícil se abstrair da palavra Museu e pensar em jogos ao mesmo tempo, mas o que facilita a compreensão é a comparação feita com fliperamas. É uma exposição de vários tipos de jogos que você pode experimentar de pouco em pouco, como parques de diversão e até, com um pouco de vontade, bares temáticos de jogos de tabuleiro, mesclando um pouco d'O Museu com A Mesa de jogos, que veremos mais à frente.

As *venues* meio a meio

Nem tudo é preto no branco e existem lugares que combinam diferentes aspectos da privacidade de casa com a abertura de um lugar público. A flexibilidade é o que torna essas *venues* tão interessantes.

- A Mesa de jogos

Existe uma intimidade do cara-a-cara quando nos sentamos à mesa para jogar e certamente é muito comum de se fazer em casa, mas existe uma tendência de termos convidados para jogar, o que faz de nosso lar um pouco mais público que o normal. Jogos de mesa acontecem também muito mais publicamente como uma mesa de sinuca num bar, ou até uma mesa de poker num cassino. Tem algo de imersivo e intenso em jogos de mesa que fazem até a gente comer algo prático que dê pra continuar jogando.

- O Playground

Como adultos esquecemos que jogos são de fato o domínio das crianças, e mesmo que hoje em dia os mais jovens tenham se especializado mais em brincar dentro de casa, um esporte, uma brincadeira tradicional ainda existe na consciência coletiva que prevalece. Jogos n'O Playground são muito mais físicos. Até esportes podem ser considerados d'O Playground.

- Em qualquer lugar

Existem jogos que definitivamente não estão fixos em nenhuma *venue* e podem definitivamente ser jogados em qualquer lugar, como palavras-cruzadas, sudoku etc. Hoje em dia essa classificação só aumenta com a expansão dos jogos de *smartphone* e *tablet*, criando uma vasta gama de opções para se entreter a qualquer momento.

Os lugares em que jogamos exercem extrema influência no design dos jogos. Cada *venue* tem propriedades especiais que podemos aproveitar ao máximo para criar uma imersão maior dependendo do intuito do jogo. Os elementos do jogo devem, quase sempre, estar em harmonia com a *venue* de escolha, senão não faz sentido e mecânicas inadequadas acabam nascendo.

3. PREMISSA DO PROJETO

O processo de criação de um jogo de tabuleiro é uma tarefa complexa e envolve muitas etapas. É importante levar em consideração diversos pontos para que o projeto se torne tangível e atraente para o público-alvo. O primeiro passo é definir a temática e a ambientação do jogo, que deve ser coerente e envolvente para prender a atenção dos jogadores.

A idealização do jogo deste projeto é antiga e passa por diferentes preferências minhas como: a ambientação de fantasia medieval, uma essência leve e casual, personagens carismáticos como pequenos bichinhos e uma boa rejogabilidade, capacidade de se poder jogar novamente por muito tempo. A ideia surgiu durante uma conversa casual em que surgiu a pergunta: “e se existisse um jogo em que pudéssemos aproveitar um mundo minúsculo como pequenos bichinhos? E a gente na realidade estivesse explorando só um quintal?” Com o tempo, as respostas a essas perguntas foram levando a uma narrativa mais completa. Com esse pontapé inicial, a história acabou se tornando a de um reino minúsculo ambientado em um jardim que está sendo governado há tempos por um tirano. A população precisa selecionar heróis das mais variadas origens e habilidades para poder depor esse governante, mas esses aventureiros também têm vontade própria e nem sempre

uma oportunidade de aventura irá aparecer, então devem saciar sua curiosidade e vontade de explorar esse enorme mundo dentro de um pequeno quintal.

Os personagens carismáticos, que neste caso são pequenos bichinhos, conferem uma identidade única ao jogo e podem ser facilmente identificados pelos jogadores. A rejogabilidade é um fator crucial para manter o interesse, e a escolha por uma mecânica similar a de um *dungeon crawler* (um tipo de jogo eletrônico em que você explora uma “masmorra”), de exploração, com desafios diferentes e surpresas, foi uma maneira de alcançar esse objetivo.

Há uma mecânica de administração de inventário, que puxa levemente para um *Eurogame*. É uma escolha que adiciona uma camada de estratégia e complexidade sem afastar os jogadores casuais. Por outro lado, as características de sorte e rolagem de dados apontam para uma predominância mais forte para os *Ameritrash*, o que confere um toque de aleatoriedade e imprevisibilidade ao jogo.

O *background* do jogo é um elemento essencial para dar vida aos personagens e torná-los mais do que simples cascas vazias. A escolha por um reino minúsculo ambientado em um jardim, governado por um tirano, adiciona um elemento de urgência e propósito aos personagens, que precisam depor o governante opressor. Ao mesmo tempo, a necessidade de saciar sua curiosidade e vontade de explorar o mundo dentro de um pequeno quintal adiciona uma camada de profundidade aos personagens e à história.

4. O JOGO

O jogo idealizado contava com algumas premissas que deveriam ser imutáveis para se manter no estilo e jogabilidade que foi pensado, dentre elas as já faladas rejogabilidade, exploração, competitividade leve e temática RPG. Para isso, as regras tinham que sempre reafirmar esses pontos, então o foco em questão de mecânica seria a exploração e a rejogabilidade, que moldaram o cerne do jogo. Existem várias maneiras de se trabalhar o valor de repetição sem adentrar no abstrato de se produzir uma mídia interessante o suficiente que alimente essa vontade, dentre eles estão a competição jogador x jogador, o fator da aleatoriedade, curva de aprendizado, modos de jogo diferentes etc. Para que o projeto se mantivesse coeso com a idealização inicial, decidiu-se trabalhar bastante com a aleatoriedade, casada com uma mínima competição, a ponto de que se torne uma

competição indireta, como uma corrida. O elemento do inesperado aleatório combina muito bem com o conceito da exploração, então foi pensado que tudo que é explorável deveria ser surpresa, decidido por alguma força maior como a sorte, logo todos os eventos, suas quantidades e localização seriam dependentes do maior representante da sorte-e-azar dos jogos de mesa: o dado. Elemento esse que também tinha, por influência dos RPG's de mesa, papel principal também nas batalhas. As estruturas básicas do funcionamento do jogo então foram decididas, o que nos leva ao próximo passo.

5. PÚBLICO ALVO

Na concepção do jogo levou-se em conta não só os desejos do designer, mas também para quem seria comercializado. O projeto leva em consideração a construção de um jogo para um público jovem-adulto, de vinte a trinta e cinco anos, aproximadamente, que já tem contato com temas afins ao jogo, como RPG, mídias de fantasia medieval etc. e que já goste de jogos de tabuleiro ou lúdicos semelhantes. Precisou-se traçar, no entanto, um perfil de jogador que tenha afinidade com o estilo de jogo, para que se pudesse afinar mais ainda os objetivos do mesmo, então para isso usou-se a teoria dos Tipos de jogadores, de Richard Bartle, publicada em um artigo chamado "*HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS*" (1996).

No artigo, Bartle traça classificações de jogadores de MUDs (Multi-user Dungeon), uma espécie de jogo eletrônico multijogador online, em quadrantes que correspondem à maneira que eles se comportam em relação a dois eixos principais: Interação-Ação e Mundo-Jogador. O artigo se tornou referência para classificação de tipos de jogadores para qualquer jogo eletrônico e nesse trabalho vai adaptar também para o universo dos jogos de tabuleiro.

O primeiro eixo desse gráfico criado diz dos tipos de relação dos jogadores, onde Interação seria *agir com* e Ação *agir sobre*, basicamente um paralelo entre um jogo colaborativo e um jogo competitivo; Já no segundo fala-se sobre com o que os jogadores se relacionam no jogo, se é mais orientado ao mundo, ao ambiente, ou orientado aos jogadores. A intersecção desses eixos cria um gráfico com quatro grandes áreas, onde podemos alocar o tipo de jogador, de maneira comportamental, que jogaria esse jogo. Seriam as áreas, logo os tipos de jogadores:

- Realizadores (*Achievers*) - Quadrante superior direito, resultante da área Ação x Mundo, são jogadores que se interessam em cumprir objetivos no jogo, agir sob o mundo. É o fato do ambiente do jogo ser um mundo completo em que eles podem ficar imersos que os agradam, o fato de outros jogadores compartilharem esse mundo pouco importa a não ser criar um pouco de competitividade.
- Exploradores (*Explorers*) - Quadrante inferior direito, resultante da área Interação x Mundo, são jogadores que se interessam em serem surpreendidos pelo jogo, interagindo com o mundo. É o sentimento de deslumbramento que o mundo oferece que os atrai, poder conhecer mais desse ambiente e se sentir realizado por saber sobre o mesmo, o fato de outros jogadores compartilharem esse mundo pouco importa a não ser talvez adicionar profundidade ao jogo.
- Socializadores (*Socializers*) - Quadrante inferior esquerdo, resultante da área Interação x Jogador, são jogadores que se interessam em interagir com outros jogadores, isso não se aplica só ao falar, conversar, mas também a descobrir sobre outras pessoas, conhecê-las, o mundo é meramente um cenário.
- Assassinos (*Killers*) - Quadrante superior esquerdo, resultante da área Ação x Jogador, são jogadores que se interessam em fazer coisas com pessoas, agir sob jogadores, que desejam demonstrar sua dominância sob os outros, competir diretamente de maneira mais agressiva, o conhecimento do mundo é inútil, a não ser que possa ser aplicado para afetar diretamente os outros jogadores.

Para o projeto do jogo em questão, que leva em consideração exploração de mundo e competição indireta, com objetivos específicos para se cumprir e ganhar pontos, o perfil mais adequado para o mesmo são os Realizadores, e até um pouco dos Exploradores, levando em consideração que deve haver um interesse mínimo no mundo para realizar objetivos sem os saber de primeira.

6. GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

Uma maneira de manter o projeto todo sob controle, sem perder o foco da jogabilidade, mecânicas, estilo de arte e temática é a criação de um *Game design document*, comumente chamado de GDD. O documento é uma compilação de todos os pontos importantes de um jogo para se manter em vista e resumir o projeto para fins de apresentação. Segue o GDD do projeto a seguir:

Design do Projeto

Visão geral

Introdução

Um jogo de exploração com módulos de tabuleiro diferentes, com conteúdo randomizado e sistema de batalha simples entre jogador e NPCs e múltiplos objetivos.

Objetivo do jogo

Um jogo de tabuleiro que seja competitivo, porém leve e divertido e que tenha um mapa sempre inesperado, com um sistema de randomização. Um jogo que você consiga sentar numa mesa com amigos ou família e não precise pensar muito.

Referências

Carcassone, Cult of the Lamb, Hades, ROOT, Arcadia Quest.

Especificações

Um jogo de dois a quatro jogadores, que dura em média uma hora e meia a duas horas.

História

Ambientação

O reino de Jarrydhn é um pequeno feudo medieval ambientado em um pequeno jardim/quintal. Diversos bichinhos desde ratos até lagartos vivem lá, mas um tirano gato governa sobre todos os outros, oprimindo o povo diariamente com muita violência. Com isso, os três grandes clãs, instituições que agrupam animais similares, começam a tentar intervir, recrutando heróis de suas fileiras para se aventurar pelo reino a fim de destituir o rei.

Personagens

Os personagens, mesmo que carismáticos, não possuem história ou nada que os define de verdade, com a finalidade de o jogador poder inserir sua personalidade e objetivos nessas criaturas. Mas ainda assim tem orientação de design:

Legião dos Roedores

- Camundongo: como um guerreiro ele é bem aventureiro e rebelde
- Hamster: mais introvertido e fofo, usa a natureza para fazer sua magia
- Rato: maltrapilho, suspeito, a ratazana que veio do esgoto é bem suja

Revoada das Plumas

- Passarinho: calmo e sereno, como um guerreiro experiente
- Coruja: como um professor, sábio mas muito cansado
- Beija-flor: hiperativo e animado

Tribo dos Rastejantes

- Calango: carrancudo, intimidante
- Sapo: zen, super tranquilo, não se preocupa muito
- Camaleão: malandro, sombrio, esguio

Naming

A inspiração para o nome foi um jogo de tabuleiro sobre florestas que se chama BOSK. Foram combinados a necessidade de uma grafia diferente com a contextualização de um reino medieval para criar o reino de Jarrydhn (Jardim). Se o jogo é sobre heróis desse reino, o nome deveria referenciá-los, logo “Os heróis de Jarrydhn”.

Mecânicas do jogo

Sistema de Movimentação

A movimentação funciona usando basicamente o dado de dez lados para se decidir quantas casas o jogador tem o direito de andar. A depender de fatores externos como item ou habilidade, essa quantidade de casas ainda sofre uma alteração. A comunicação entre dois módulos, que são as pequenas partes de 10x10cm que juntas formam o tabuleiro, sempre deve ser feita entre as faixas de terra, existindo aberrações como Barrancos. Existem também obstáculos que não podem ser transpassados, salve exceção da habilidade dos roedores que permite a eles transpassar uma casa bloqueada apenas.

Sistema de Barranco

Quando, por algum acaso, de forma colateral, uma faixa de terra não se encontra com outra e sim com um espaço de grama normal, acontece um Barranco. Barrancos são basicamente portas de mão-única, onde você pode ir da faixa de terra para a grama, mas não o contrário. Existe a exceção da habilidade dos pássaros, que pode normalizar um barranco, fazendo ser uma via normal apenas para eles.

Sistema de Exploração

A exploração se dá por vários passos no jogo. Primeiramente quando você chega no limite de um módulo você tem a opção de abrir outro e o encaixar no seu, faixa de terra com faixa de terra. Depois de aberto um novo módulo vazio, quando um jogador entra no mesmo pela primeira vez ele tem o direito de povoá-lo com eventos, então rola-se o dado customizado para ditar a quantidade de cada evento. Sabendo a quantidade de eventos, o jogador usa o Modelo para posicionar as fichas de forma aleatória e caótica, forma essa que é livre para a mesa decidir. Depois de distribuídos os eventos no módulo, o jogador à esquerda posiciona um obstáculo de forma livre, para atrapalhar o jogador que recém abriu o módulo.

Toda vez que um jogador interage com um evento, ele toma sua ficha para si, mesmo que ele não chegue a completar o objetivo do mesmo.

Sistema de Inventário

O inventário funciona como uma mochila, na parte de baixo da ficha do personagem. Ele só comporta três itens e toda vez que um item for encontrado, ele é adicionado ao inventário no espaço mais à esquerda, assim empurrando todos os outros para a direita. Ao chegar no momento em que o inventário lota, o próximo item obtido repete a mesma mecânica de empurrar e o último item da direita “cai” da mochila, sendo perdido pelo jogador. Todo início de turno o jogador pode equipar qualquer um dos itens de sua mochila, desde que de mesma classe que a dele. Se já tiver algo equipado, ele substitui, levando o item substituído ao espaço da esquerda e “empurrando” os seguintes, como se fosse um item novo.

Dentre os itens que podem ser obtidos no jogo temos: Armas, que bonificam os jogadores em batalha; Armaduras, que aumentam a durabilidade do jogador em batalha; Armas Quebradas, que podem ser consertadas pelo Ferreiro; Mímico, um monstro disfarçado de item; e Armaduras Amaldiçoadas, que ao mesmo tempo que aumentam a durabilidade, como uma armadura normal, também penalizam a movimentação do jogador.

Sistema de Batalha

A batalha é sempre contra oponentes do jogo, não-controláveis, e se dá por um sistema de correspondência de valor. O jogador tem à sua disposição três dados convencionais de seis lados, que deve jogar para

tentar acertar o valor que o inimigo exige. Ele pode re-rolar os dados contanto que para isso ele sacrifique um deles, ou seja: se jogou os três e quiser re-rolar, vai jogar apenas dois; em seguida se quiser novamente jogará apenas um, até não ter mais dados para jogar. A qualquer momento em que o(s) dado(s) corresponder(em) ao(s) valor(es) pedido(s) na carta, o jogador sai vitorioso da luta e recebe o valor em ouro e a carta do inimigo para guardar. Existem habilidades que facilitam e aumentam as chances de sucesso nas rolagens, que são conseguidas nas armas.

Se ao final de todas as rolagens que o jogador tem direito ele ainda não conseguiu corresponder o valor, ele perde uma vida e seu turno acaba, ficando “preso” na luta. Ao voltar, ele pode escolher desafiar novamente esse inimigo ou fugir.

Sistema de Fuga

O jogador sempre pode optar por fugir de um combate, mas existe um revés: ele perde o turno atual e o seguinte, além de não coletar a recompensa em ouro do inimigo e nem a carta do mesmo.

Sistema de Mercador

O jogador, quando puxa a carta do mercador, deve pegar o envelope e puxar três cartas do bolo do tesouro com a face para baixo. Ainda de face para baixo, deve as inserir no envelope do mercador e aí virá-lo. Ao se deparar com os possíveis itens, o jogador tem a oportunidade de comprá-los ou não, a depender do dinheiro que tem. Também pode vender itens em seu inventário ou não fazer nada e devolver as cartas ao bolo. Se o jogador por acaso acabar comprando um Mímico, ele deve lutar com o mesmo e o evento do Mercador é encerrado precocemente.

Sistema de Ferreiro

Ao sacar a carta do Ferreiro, o jogador pode consertar armas quebradas, se as tiver, ou combinar duas armas de raridade prateada para formar uma de raridade dourada, se forem iguais e combinarem com sua classe.

Sistema de Pontuação ao final do jogo

Ao final do jogo, ou seja, quando qualquer jogador derrotar o Rei, começa-se a distribuição de pontos. O jogador que derrotou o tirano recebe a ficha de Novo Rei e puxa mais três fichas de pontuação que devem estar em monte, de face para baixo e embaralhadas. Contam-se as devidas conquistas referenciadas nas fichas de pontuação e somam-se os pontos. Em caso de empate, puxa-se mais uma cartela, até se desempatar os pontos. Em caso de empate em alguma Ficha específica, como por exemplo duas pessoas terem a mesma quantidade de moedas, rodam-se os dados entre os jogadores empatados, e o que tirar o maior valor leva a Ficha.

Interações jogador-jogo

Mapas de ação (verbos do jogador)

Início de turno

- Andar pelo mapa
- Equipar itens

Explorando

- Abrir módulos novos
- Popular esses módulos com eventos
- Bloquear caminhos
- Buscar eventos
- Voltar um jogador oponente ao início do módulo
- Usar habilidade de raça

No mercador

- Comprar itens
- Vender itens para o mercador
- Negociar itens com outros jogadores

No ferreiro

- Consertar armas quebradas
- Fundir armas simples em armas ótimas

Em batalha

- Lutar
- Re-rolar os dados
- Usar habilidade de classe
- Fugir

Controles

Dados e fichas.

Componentes

- 1 caixa
- 1 manual
- 9 peões
- 9 fichas de personagem
- 3 dados de 6 faces simples (para batalha)
- 1 dado de 6 faces customizado (para distribuição de elementos no mapa)
- 1 dado de 10 faces simples (para movimentação)
- 27 módulos de tabuleiro
- 1 gabarito
- 75 cartas de tesouro (24 ruim / 36 bom / 15 neutro)
- 75 cartas de encontro (45 de luta / 22 de mercador / 8 de ferreiro)

- 1 envelope do mercador
- 50 fichas de tesouro
- 50 fichas de encontro
- 50 moedas de 1
- 20 moedas de 5
- 25 obstáculos
- 8 fichas de pontuação
- 2 cartas de governante

7. OS TESTES

Esta seção aborda a estruturação do período de testes e seus públicos, também como objetivos dos mesmos e balanceamentos para o jogo. Realizaram-se três baterias de teste com grupos diferentes entre si para o refinamento do jogo, mas com intenções de melhoria em aspectos diferentes do mesmo.

Grupo número 1 - 10/02/2023

O grupo foi composto por jovens dentro do público-alvo pretendido, entre vinte e trinta anos, que gostam de jogos em geral, fantasia e acompanham o criador desde a criação do conceito do jogo. Os testes desse grupo serviriam para definir sistemas com mais precisão, refinamento do jogo e manutenção da essência do mesmo.

O teste se deu no programa de computador *Tabletop Simulator*, que simula uma mesa com vários elementos, física realista, manipulação de peças, diversos tipos de dados, capacidade de customizar peças etc. O jogo contava com sua configuração inicial consistindo de:

- 4 peões
- 3 dados de 6 lados para batalha
- 1 dado de 6 lados para quantidade de eventos
- 1 dado de 6 lados para quantidade de obstáculos
- 2 dados de 6 lados para alocação dos eventos em forma de coordenada
- 1 dado de 10 lados para movimentação
- 27 módulos de tabuleiro de 7x7

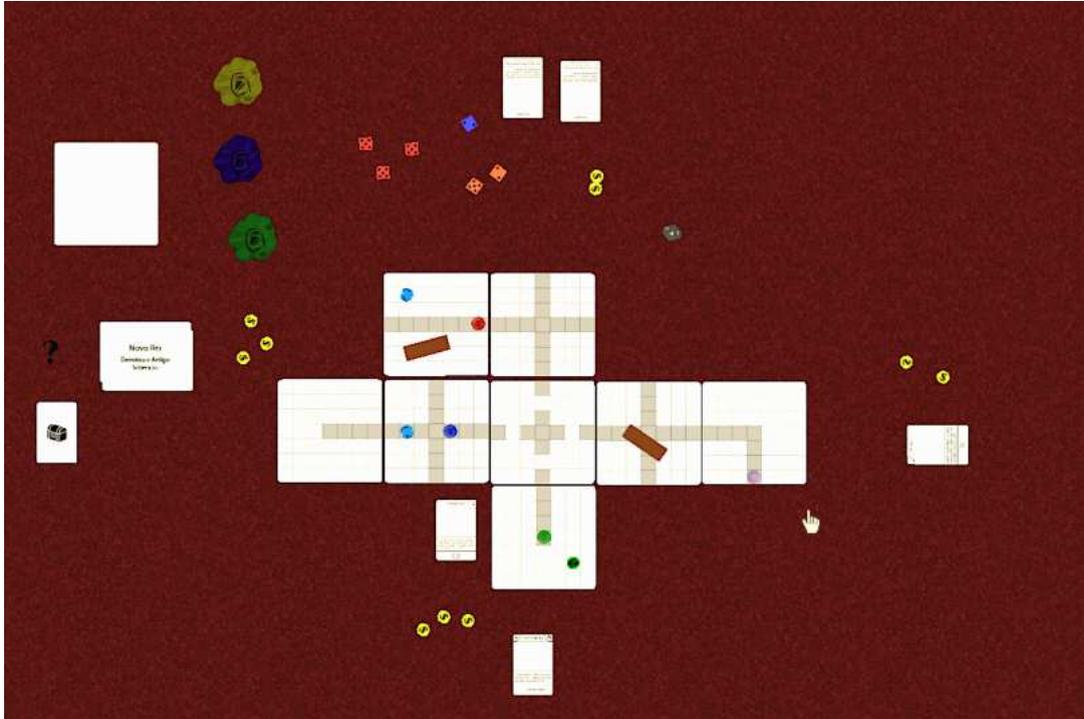
- 75 cartas de tesouro (Armas, armaduras, lixo, maldições e mímico)
- 75 cartas de encontro (Inimigos fortes e fracos, mercador e ferreiro)
- 75 fichas de tesouro
- 75 fichas de encontro
- 50 obstáculos
- Moedas em quantidade indeterminada
- Inventário com cinco espaços

Os resultados foram bem positivos, mas foram identificados muitos ajustes a se fazer. Os jogadores acharam o jogo muito longo (o teste demorou aproximadamente 2:30h), com foco na quantidade de passos repetitivos que tinham que fazer na etapa de alocação de eventos nos módulos. Também foi uma complicação a carta do mercador puxar três tesouros do bolo e virem itens negativos, o que gerava muitas devoluções ao bolo e substituições. Houve também um questionamento sobre a existência da mecânica de inventário, pois os jogadores não precisavam ter cautela em obter tesouros, já que cinco espaços no inventário eram mais que suficientes. Um último pedido por parte dos jogadores foi de criar uma “cola” para eles não esquecerem suas habilidades.

As soluções encontradas foram:

- A diminuição do grid de cada módulo para 5x5;
- Mudar a quantidade de possíveis obstáculos para 0 ou 1;
- Diminuir o inventário para três cartas apenas;
- Dividir os tesouros em dois montes, bons ou ruins;
- Aumentar a competitividade indireta, fazendo os jogadores à esquerda dos da vez posicionarem os obstáculos;
- Diminuir a quantidade de dados;
 - Variar artefatos de sorte;
 - Acabar com o sistema de alocação de eventos por coordenada;
 - Criar cartelas de personagens para melhor visualização das habilidades, alocação de itens equipados e inventário.

Figura 1: Tabuleiro do teste com o Grupo 1



Grupo número 2 - 14/03/2023

O grupo 2 foi composto por pessoas mais velhas, entre trinta e sessenta anos, fora do público-alvo previsto, mas que também têm histórico com jogos, porém mais simples e clássicos, como jogos de baralho. Os testes desse grupo serviriam para mudanças de sensibilidade, complexidade, clareza e acima de tudo acessibilidade.

O teste se deu em duas rodadas, com protótipos físicos de baixa fidelidade. O jogo contava com sua segunda versão, com sua configuração consistindo de:

- 4 peões
- 9 cartelas de personagem
- 3 dados de 6 lados para batalha
- 1 dado de 6 lados para quantidade de eventos

- 1 moeda (0 ou 1) para quantidade de obstáculos
- 1 moeda (Bom ou ruim) para determinar o tipo de tesouro
- Alocação dos eventos de forma lúdica (jogar as fichas no módulo)
- 1 dado de 10 lados para movimentação
- 27 módulos de tabuleiro de 5x5
- 75 cartas de tesouro divididas em dois montes: Bom ou ruim (Armas, armaduras, lixo, maldições e mímico)
- 75 cartas de encontro (Inimigos fortes e fracos, mercador e ferreiro)
- 75 fichas de tesouro
- 75 fichas de encontro
- 25 obstáculos
- 100 moedas
- Inventário com três espaços
- Quando sacar carta do Mercador comprar três cartas do monte de itens bons

Os resultados foram medianos dessa vez. A complexidade do jogo se mostrou como um grande problema para os mais velhos, existindo ainda muitas etapas para se realizar, tornando o jogo confuso. Houve algumas reclamações sobre a possibilidade de módulos inteiros ficarem vazios, a mecânica subjetiva de se alocar eventos, e a existência de muitas moedas, pois são artefatos de sorte que podem ser viciados.

Após esse teste não foram aplicadas soluções, pois o seguinte foi marcado para uma data muito próxima.

Grupo número 3 - 17/03/2023

O grupo 3 foi composto por jovens dentro do público alvo, entre vinte e trinta e cinco anos, aficionados por jogos de tabuleiro e acostumados com o meio, porém sem nenhuma ligação com o criador do jogo. O teste serviria para ajustes mais finos, balanceamento e finalização do jogo.

O teste foi realizado com os mesmos protótipos e regras do grupo anterior, sem nenhuma mudança:

- 4 peões
- 9 cartelas de personagem
- 3 dados de 6 lados para batalha
- 1 dado de 6 lados para quantidade de eventos
- 1 moeda (0 ou 1) para quantidade de obstáculos
- 1 moeda (Bom ou ruim) para determinar o tipo de tesouro
- Alocação dos eventos de forma lúdica (jogar as fichas no módulo)
- 1 dado de 10 lados para movimentação
- 27 módulos de tabuleiro de 5x5
- 75 cartas de tesouro divididas em dois montes: Bom ou ruim (Armas, armaduras, lixo, maldições e mímico)
- 75 cartas de encontro (Inimigos fortes e fracos, mercador e ferreiro)
- 75 fichas de tesouro
- 75 fichas de encontro
- 25 obstáculos
- 100 moedas
- Inventário com três espaços
- Quando sacar carta do Mercador comprar três cartas do monte de itens bons

Os resultados foram ótimos! Por mais que muita coisa ainda pudesse ser melhorada, o grupo se divertiu e gostaria de repetir a experiência, com as regras finais. Os maiores retornos negativos foram em relação às moedas, pelas mesmas razões do grupo anterior, à falta de dinâmica entre os jogadores, à carência de algo para contar as vidas do jogador e à mecânica de alocação de eventos, que acabava dificultando. Em compensação a quantidade de etapas não incomodou, já que os jogadores estavam acostumados com jogos do gênero serem assim.

As soluções encontradas foram:

- Voltar a juntar os montes de tesouro separados;

- Transformar os itens ruins em itens que parecem ser bons, mas são na realidade ruins disfarçados;
- Criar um envelope para o mercador com espaço apenas pro título das cartas puxadas aparecerem;
- Extinguir as moedas e usar um dado de seis faces personalizado no lugar para definir quantidade de eventos;
- Fixar quantidade de obstáculos, um em cada módulo sempre;
- Criar algo para jogar livremente as fichas para posicionamento de eventos, sem que pudessem escapar;
 - Criar um Modelo ou Gabarito, um módulo com laterais altas, como uma caixa aberta, para poder alocar as fichas de diversas maneiras sem se preocupar com elas escapando;
- Integrar um espaço para corações nas fichas de personagem, para contagem de vida
- Acabar com as cartas de lixo, substituindo por armas quebradas, que podem ser consertadas pelo Ferreiro, dando mais uso a ambos
- Começar o jogo com cada jogador com três moedas;
- Usar a carta do Mercador como um mercado aberto para o jogador que puxar, que pode negociar com outros jogadores.

Figura 2: Visões focadas em fichas do teste do Grupo 3



Figura 3: Visão geral do teste do Grupo 3



8. PROJETO GRÁFICO

Estilo de arte

A arte vai ser dividida em duas seções: ilustrações e elementos de design. As ilustrações seguem um estilo bem cartunesco, com outline bem espesso, mas em contrapartida com a pintura menos chapada, com bastante gradação, textura e luzes e sombras complexas. Já os elementos de design serão mais simples, dependendo

de texturas de elementos de jardim e cores chapadas.

Cores e texturas

O jogo conta com uma combinação dos fatores mais naturalistas de um jardim, como também com uma estética mais puxada para a fantasia medieval, então ao mesmo tempo que temos texturas de grama, cores terrosas, também temos gradientes de dourado e prateado, placas de madeira, etc. A intenção é combinar esses elementos.

Figura 4: Texturas de grama e de terra



Figura 5: Texturas de musgo e de pedra

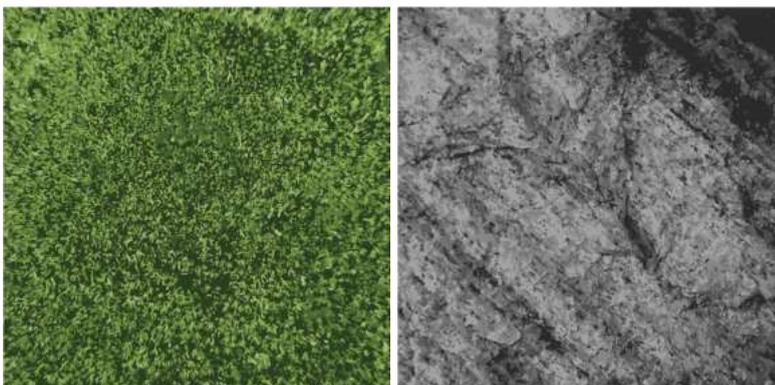


Figura 6: Texturas de cimento e de folha

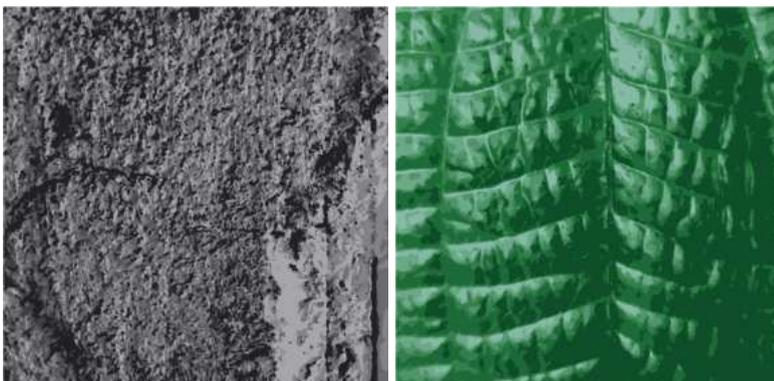


Figura 7: Texturas de arbusto e de tábua



Figura 8: Texturas de terra fofa e de tronco



Fontes

Para o uso tipográfico precisava de uma fonte display, para os grandes títulos, o logo e quaisquer questões mais estéticas e uma fonte mais padrão para textos

corridos e menores. Na disciplina de Design de Fontes, ministrada pela Professora Nair de Paula, criei um estilo para sanar a necessidade da fonte display, baseado em várias outras fontes medievais, mas que ainda carregasse uma certa irregularidade rústica: a Medievo. E para os textos corridos, escolhi a Times New Roman, clássica para tentar se alinhar com a temática menos moderna e com serifas para facilitar a leitura.

Figura 9: Fonte Medievo

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z

À à Á á Â â Ã ã Ç ç É é Ê ê
Í í Ó ó Ô ô Õ õ Ú ú

Logotipo

Para o logotipo imaginei uma placa de taverna medieval, de madeira, com o nome do jogo em dourado, bem simples, utilizando a tipografia Medievo.

Figura 10: Logo do jogo “Os heróis de Jarrydahn”



Assets

- Personagens

Figura 11: Ilustrações da Coruja e do Camundongo



Figura 12: Ilustrações do Camaleão e do Hamster



Os personagens seriam usados em ilustração para algumas situações como a caixa e as fichas de personagem. Eles todos tem a mesma construção cartunesca, com linhas grossas mas pintura bem texturizada, com sombras e highlights dinâmicos. Todos seguem a mesma personalização de: uma arma, uma roupa, dois acessórios e um detalhe físico.

- Peões

Figura 13: Peões da Coruja, do Camundongo, do Camaleão e do Hamster



Os peões são silhuetas bem simplificadas dos animais que representam, com outlines bem marcados para reforçar o lado cartunesco. Serão preferencialmente em madeira, cada um com uma cor diferente.

- Fichas de personagem

Figura 14: Fichas da Coruja e do Camundongo



Figura 15: Fichas do Camaleão e do Hamster



As fichas são feitas para cada jogador alinhar tudo que precisa durante o jogo. Desde itens equipados, inventário, quantidade de vidas, até informações sobre as habilidades. Usei a textura de tronco de árvore grossa para elas com as cores correspondentes dos bichinhos por cima, além de ter uma ilustração deles e os locais para se apoiar as cartas, em transparência.

- Dado customizado

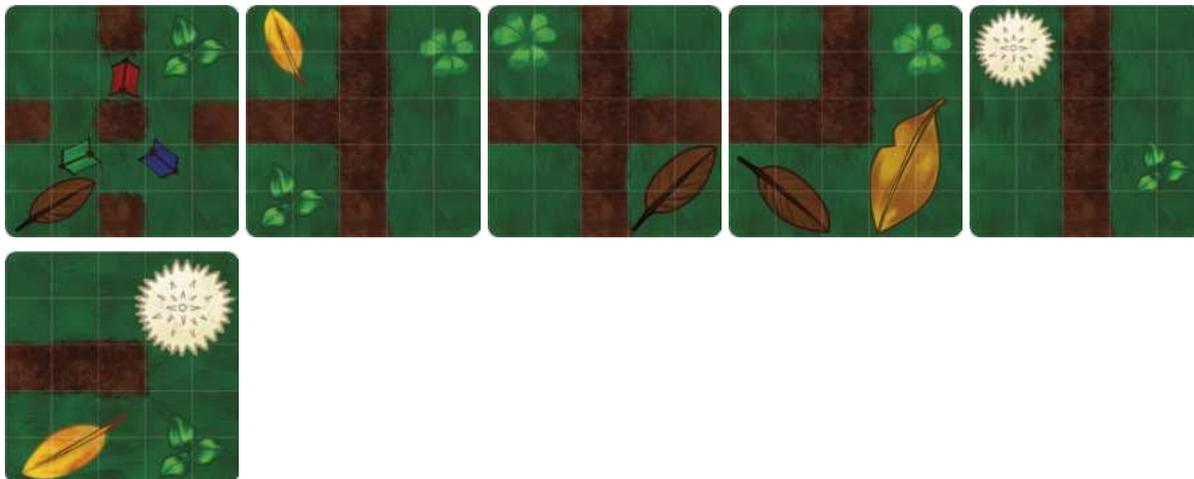
Figura 16: Dado customizado



O dado foi pensado para quantificar a quantidade de eventos em cada módulo. Cada face contém informação para os dois tipos de evento: Tesouro, em marrom e dourado, e Encontro, em verde e prata. Essas cores também combinam nas fichas e versos de carta, para manter coesão dos elementos respectivos.

- Módulos de tabuleiro

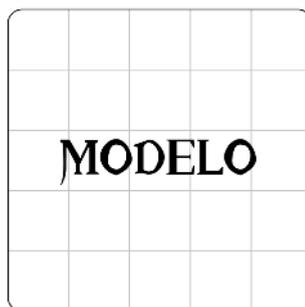
Figura 17: Módulos de tabuleiro



Feitos para representar o jardim e se complementarem num grande tabuleiro multi-modular, esses quadrados de 10x10cm foram pensados como uma visão aérea, e a proporção de objetos que normalmente são pequenos como gigantes cria impressão de escala do jogo.

- Gabarito

Figura 18: Gabarito



Usado para posicionamento das fichas de evento nos módulos. Consiste num módulo normal, mas com laterais mais altas, quase como uma caixa sem tampa, para que o posicionamento dos eventos possa ser feito sem as fichas escaparem.

- Cartas
 - Versos

Figura 19: Versos de carta de tesouro e de encontro



Os versos das cartas foram feitos para poder diferenciar os tipos de monte do jogo. Me baseei no verso das cartas de um cardgame da empresa Blizzard, chamado Hearthstone, que é da temática fantasia medieval, para fazer os padrões de moldura das cartas, que depois foram utilizados em outros assets do jogo. Utilizei também a textura de tronco de árvore e de musgo para o fundo.

- Frontes

Figura 20: Frontes de cartas de tesouro



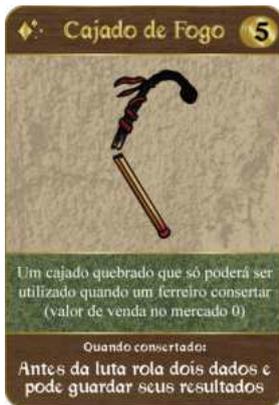


Figura 21: Frente de cartas de encontro



Figura 22: Frente da carta de chefe



As frentes de carta contém bastante informação, geralmente com: Título, especificação, custo em moedas, uma breve descrição dentro do cenário e efeito ou condições. As cores também indicam raridade, sendo prateadas as menos raras e menos fortes, e douradas as mais raras e mais fortes.

- Envelope do Mercador

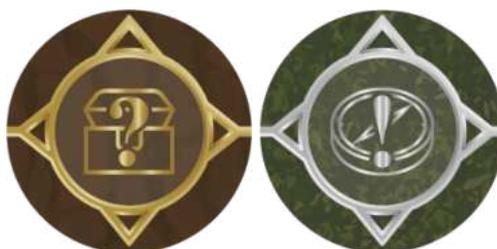
Figura 23: Envelope do Mercador



O envelope do mercador é algo simples, serve para colocar as três cartas que se compram quando o mercador aparece, mas ainda sobrar um centímetro, para poder ver o nome e o custo de cada uma.

- Fichas de evento

Figura 24: Fichas de tesouro e de encontro



Para simbolizar o quadrado ocupado pelos eventos nos módulos, optei por usar a mesma composição dos versos de carta, para corresponder e manter a coesão.

- Moedas

Figura 25: Moedas de valor cinco e de valor um



Feitas para representar moedas mesmo, escolhi um visual menos brilhante e mais sólido, com uma textura de pedra no fundo. A fonte usada para os números também é a Medievo.

- Obstáculos

Figura 26: Peça de obstáculo



Peças de 4x2 cm usadas para bloquear os caminhos. Inicialmente seriam galhos, mas não consegui adaptar, então usei a textura de tronco de árvore para simulá-los.

- Fichas de pontuação

Figura 27: Fichas de pontuação



São as fichas a ser puxadas no final do jogo, que garantirão a pontuação dos jogadores por cada objetivo. Usei o mesmo estilo de borda, mas uma outra textura de folha para se manter dentro do universo.

- Caixa

Figura 28: Caixa do jogo em dois ângulos



Para a caixa pensei em fazer uma sobreposição de grama sobre a terra, com a tampa e o resto da caixa, como se toda vez que abrisse ela, estivesse tirando a grama de cima. Usando também elementos do próprio jogo para indicar o estilo cartunesco do mesmo e a moldura dourada que foi utilizada em outros elementos.

9. CONCLUSÃO

O caminho para se produzir um jogo é longo, árduo e cansativo. Principalmente se for uma equipe de uma pessoa só. Executar todas as tarefas de jogabilidade incluindo a concepção do jogo, criação de mecânicas, testes, balanceamentos, correções, e ainda ser responsável pela parte artística é definitivamente uma provação, mas não significa que seja algo impossível ou sequer inútil. Ser responsável por todo o caminho de uma longa esteira de produção cria um senso de compreensão e responsabilidade que pode ser aplicado durante toda uma vida. Os desafios geram sensibilidade e entendimento, criando empatia com toda cadeia de elaboração de um produto e isso cria um certo tipo de atalho para as próximas criações, em que não se perde tanto tempo projetando algo que mais para frente poderá dar algum tipo de problema. Conceber um jogo é uma tarefa de conhecer a si, o público e pensar em conceitos abstratos o tempo todo, é brincar de

quebra-cabeças com peças invisíveis, mas que no final das contas cria uma boa peça que irá gerar emoções, ocupar o tempo e entreter outras pessoas, justificando todo o esforço.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTLE, R. **Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS**. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://mud.co.uk/richard/hcnds.htm#Bartle,%201985>>

CUSTÓDIO, J.; AFIUNE, P. O ethos religioso na antiguidade: A origem ritualística dos jogos de tabuleiro. **Revista de Artes FAP**, p. 128–145, 2019.

LITORCO, T. **The civilized guide to tabletop gaming : Rules every gamer must live by**. Avon, Massachusetts: Adams Media, A Division Of F+W Media, Inc, 2016.

PAPERGAMES, E. **Ameritrash x Eurogames: O que são e quais as principais diferenças?** Disponível em: <<https://papergames.com.br/o-que-sao-ameritrash-x-eurogames/>>. Acesso em: 6 jul. 2023.

SHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. 2. ed. Boca Raton, FL: CRC Press, 2014.