



Univesidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Design

Gabriela Arzabe Lehmkuhl, Vitor Paz Guedes

Zone: Um jogo de tabuleiro distópico.

Orientador: Tiago Barros Pontes e Silva

Brasília, 2017



Univesidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Design

Gabriela Arzabe Lehmkuhl, Vitor Paz Guedes

Zone: Um jogo de tabuleiro distópico.

Orientador: Tiago Barros Pontes e Silva

Relatório apresentado ao Departamento de Design da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel do curso de Design com habilitação em Programação Visual, sob orientação do Professor Tiago Barros Pontes e Silva.

Brasília, 2017

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer particularmente aos nossos pais, Cristina Guedes e Antônio Carlos Guedes e Cristina Arzabe e Antônio Carlos Lehmkuhl, pelo apoio total e incondicional e por todas as oportunidades de que nos proporcionaram até hoje. Também não poderíamos deixar de agradecer ao nosso orientador, Tiago Barros Pontes e Silva, pela orientação tão afetiva, e também por toda a paciência.

Resumo

Este relatório apresenta o processo de criação de um jogo de tabuleiro colaborativo, desenvolvido a fim de incentivar momentos de reuniões presenciais em uma época onde as pessoas tendem a se isolar no mundo virtual. O projeto nasceu do interesse de fomentar e ampliar a prática dos jogos de tabuleiros e pela intenção de abordar assuntos polêmicos contemporâneos como exploração do trabalho e diferenças sociais. O projeto foi composto por diversas etapas, partindo da análise de outras teses e pesquisas de empresas que trabalham com jogos educativos, da análise de métodos existentes para design de games, e dessa maneira expandir e observar as possibilidades existentes no processo de criação e desenvolvimento de um jogo. Em uma segunda fase, foi delimitada a problemática existente, levando em conta as questões pesquisadas e analisadas sobre jogos e socialização, jogos educativos e o papel dos jogos na sociedade. Entendendo esse contexto, foram delimitados os atributos esperados do projeto, de modo a cumprir o objetivo estabelecido. Com as anteriores questões melhor definidas, se deu uma criação de painéis de imagem e referência a fim de guiar o aspecto visual do projeto, e assim foi possível começar a desenvolver um produto, desde a criação de dinâmicas, regras e mecânicas até a geração de alternativas gráficas e ilustrações. Essas etapas geraram um produto final que mostrou ser aplicável, embora ainda tenha pontos a serem ajustados e balanceados, devido à amplitude e complexidade do projeto. Foi uma proposta de estudos e pesquisas que ainda pode ser muito aprofundada e estudada, já que contém aspectos interdisciplinares e amplos.

Palavras chave: Jogos, Design de Jogos, Design, MDA, Jogos Educativos, Jogos de tabuleiro, Cartas.

Lista de Ilustrações

Contents

| | |
|---------------------------------------------------------------|----|
| figura 1 – Catan..... | 15 |
| figura 2 – <i>Dead of Winter</i> | 16 |
| figura 3 – <i>War Zoo</i> | 17 |
| figura 4 – <i>Lord Of The Rings: The Card Game</i> | 18 |
| figura 5 – <i>Forbidden Island</i> | 18 |
| figura 6 – <i>Zombicide</i> | 19 |
| figura 7 – <i>Justice League Strategy Game</i> | 20 |
| figura 8 – Pôster do filme <i>Blade Runner</i> | 22 |
| figura 9 – Pôster da animação <i>Ghost In The Shell</i> | 23 |
| figura 10 – Painel de tabuleiros..... | 24 |
| figura 11 – Painel de ilustração..... | 25 |
| figura 12 – Painel de ilustração (cores)..... | 26 |
| figura 14 – Fluxograma das rodadas..... | 31 |
| figura 15 – Fluxograma de turnos..... | 32 |
| figura 16 – Primeiros testes..... | 34 |
| figura 17 – Alternativas e aplicações de marca..... | 35 |
| figura 18 – Marca final..... | 36 |
| figura 19 – Fontes usadas..... | 36 |
| figura 20 – Estudo de paleta..... | 37 |
| figura 21 – Paleta final com valores no CMYK..... | 37 |
| figura 22 – Ilustrações em nanquim..... | 38 |
| figura 23 – Ilustrações em nanquim..... | 39 |
| figura 24 – Ilustrações em nanquim..... | 40 |
| figura 25 – Ilustrações em nanquim..... | 41 |
| figura 26 – Ilustração colorida digitalmente..... | 42 |
| figura 27 – Ilustração colorida digitalmente..... | 42 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| figura 28 – Ilustração colorida digitalmente..... | 43 |
| figura 29 – Tamanhos de cartas padrão..... | 44 |
| figura 30 – Tamanho real cartas do jogo Zone em..... | 45 |
| figura 31 – Alternativas de cartas..... | 46 |
| figura 32 – Versão final do verso e frente das cartas do jogo Zone..... | 47 |
| figura 34 – Peças do jogo Zone..... | 49 |
| figura 35 – Livro de regras do jogo Zone..... | 49 |
| figura 36 – Páginas do livro de regras do jogo Zone..... | 50 |
| figura 37 – Caixa aberta do jogo zone (tampa)..... | 50 |
| figura 38 – Caixa aberta do jogo zone (fundo)..... | 51 |
| figura 39 – Marcadores do jogo zone | 51 |

Sumário

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Introdução | 8 |
| 2. Método..... | 10 |
| 3. Pesquisa..... | 12 |
| 3.1. Relações de competição, colaboração, estratégia e sorte nos jogos modernos..... | 12 |
| 3.2 Análise de jogos similares..... | 14 |
| 3.3. Análise de referência temática..... | 20 |
| 3.5 Referências visuais..... | 24 |
| 4. Desenvolvimento..... | 28 |
| 4.1 Da narrativa e experiência..... | 28 |
| 4.2 Das dinâmicas e mecânicas..... | 30 |
| 4.3 Primeiros testes..... | 32 |
| 4.4 Marca e tipografia..... | 35 |
| 4.5 Ilustrações..... | 38 |
| 4.6 Da parte gráfica..... | 43 |
| 5. Conclusão..... | 52 |
| 6. Referências bibliográficas..... | 53 |

1. Introdução

Quando consideramos o panorama atual de relacionamentos e laços afetivos, é perceptível que as pessoas cada vez mais se envolvem menos umas com as outras e que as relações ficam mais virtuais. Uma relação interessante que deriva dessa virtualização das relações é a forma de dialogar (ou de não dialogar, por melhor dizer) nas redes sociais. A psicóloga Jillian Jordan (2016), da Yale University, diz que os julgamentos e agressões são mais comuns na Internet porque as pessoas se sentem protegidas por seus perfis. “No Twitter, elas dizem coisas que não verbalizam na vida real com medo de também sofrerem as punições que estão aplicando. Então, a Internet amplifica as coisas, o que leva a uma reação muitas vezes desmedida”, ela descreve.

Não é raro nos depararmos com generalizações e violências verbais nas redes sociais. O resultado são conversas infrutíferas, quando o objetivo de um verdadeiro processo de diálogo deveria ser a troca de ideias, a argumentação racional e o enriquecimento mútuo advindo do contato com toda a diversidade de pontos de vistas possíveis.

Tendo em vista esse contexto, quando pensamos em jogos de tabuleiro e em design, outras questões fora o próprio jogo estão envolvidas. É preciso pensar em novas abordagens, mais criativas e inovadoras, para promover reuniões entre as pessoas. Além de todos os estímulos visuais e da composição gráfica, um jogo de tabuleiro é um momento de reunião presencial de família ou de amigos, onde discussões mais saudáveis e inteligentes podem acontecer.

Quando se fala em jogos educativos, ainda existe um horizonte pequeno. A primeira imagem é uma série de jogos pouco divertidos e pouco interessantes. Novos jogos vem mudando esse conceito, trazendo, além de informação, outros benefícios como socialização, concentração, percepção, pensamento estratégico, memória e colaboração. Alguns exemplos de jogos mais completos que vem ganhando espaço e que irão servir de referência para o trabalho são 7 wonders, Zombicide, War, Catan.

Paula Piccolo, do Grupo JEDAI (Jogos na Educação, Didática, Aprendizagem e Inovação) diz em uma entrevista: “O abismo entre esses dois tipos de jogos, o comercial e o educativo é enorme. Adoramos boardgames modernos e passamos horas jogando com muita risada, cérebro exercitado e boas histórias para contar. Mas eu não conseguia encontrar jogos educativos que

provocassem esses mesmos sentimentos, que despertassem a vontade de jogá-los mais vezes. (...) Jogos são para todas as idades. Costumo dizer que todo curso pode ter jogo como material didático. Nós trabalhamos com educação básica, superior e corporativa. Também é importante se preocupar com acessibilidade dos jogos, pois pessoas com deficiência são um público carente de entretenimento aliado à aprendizagem.”

O projeto proposto se trata de um jogo de tabuleiro colaborativo. A temática inicial seria fantasia, com personagens e cenários criados especificamente para o jogo. A pretensão é, além da diversão, abordar alguns assuntos de importância social, não para que este seja um jogo educativo, mas que, ao jogar por diversão, algumas discussões sejam criadas, levando à uma reflexão sobre exploração de territórios, exploração do trabalho e diferenças sociais, por meio da união do uso da estratégia com elementos de sorte que permita um maior grau de rejogabilidade.

A intenção é a criação de um jogo que tenha uma função educativa indireta, no sentido de incentivar discussões construtivas e debates, mas que não se torne desinteressante ou cansativo, como se observa em alguns jogos propriamente educativos. Partindo de indagações e levando à conscientização e problematização de alguns temas relacionados a organização social, o jogo proposto pretende trabalhar com um universo de fantasia, com civilizações e personagens próprios.

Nesse sentido, o objetivo do presente trabalho é desenvolver um jogo dinâmico, interativo e colaborativo, que venha a trazer reflexões sobre organização social para os seus jogadores.

Para tanto, pretende-se:

- Desenvolver pesquisas gráficas e teóricas que deem suporte a concepção do jogo
- Desenvolver a narrativa, personagens e universo do jogo proposto
- Desenvolver as regras e mecânicas do jogo
- Desenvolver o material gráfico e ilustrativo necessário
- Criar uma dinâmica educativa para o jogo, de forma a direcionar os debates/discussões/reflexões

2. Método

Para começar o desenvolvimento do projeto foram usadas duas abordagens principais, são elas o Mechanics, Dynamics and Aesthetic - MDA (HUNICKE, LEBLANC, ZUBEK, 2005) e a divisão das dimensões do jogo, estética, mecânica, narrativa e tecnologia, encontrada no livro *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (SHELL, 2008). O MDA é uma sigla em inglês que significa mecânicas, dinâmicas e estética e é uma abordagem que sugere que o designer, ao pensar em um jogo, parta da visão do jogador, propondo assim uma experiência, para então propor as dinâmicas e as mecânicas para que a experiência seja alcançada.

A proposta de Schell é a téttrade elemental que consiste em Estética, Mecânica, Narrativa e Tecnologia. A estética consiste em tudo que é percebido pelo jogador, ou seja, toda a interface, e elementos visuais, sensoriais, sonoros etc.

A narrativa é a história a ser vivida no jogo, ela pode ser algo fixo e pré-determinado, ou algo que pode ser moldado pelas ações do jogador. Schell deixa essa parte separada da estética para enfatizar que a narrativa não é o contexto do jogo, por exemplo, o mundo medieval fantástico de *Dungeons & Dragons*, é a própria experiência do jogo, são os eventos que acontecem nas partidas e que vão progredindo a história do jogo. A estética e a narrativa são as partes equivalentes à estética abordada no MDA e as mais perceptíveis pelo jogador por serem as mais responsáveis pela experiência de jogo.

O que Schell apresenta como mecânica em sua divisão traz a dinâmica proposta no MDA, que são as próprias ações do jogador, como realizar a ação de pular com o personagem Mario do jogo *Super Mario World* da Nintendo, ou invadir um país no jogo de tabuleiro *War*, e as mecânicas que possibilitam essas ações, como todo o código que faz o Mário pular ao apertar um botão e o tabuleiro impresso, botões e dados que permitem o jogador invadir um território no *War*.

E, por último, vem a tecnologia, que é o suporte das mecânicas. No caso do Mário é um console de videogame e um sistema de códigos, e no *War* são os métodos de impressão e material de suporte.

Tendo como base essas duas abordagens, podemos então fazer uma nova divisão, sendo ela: Narrativa, Estética, Dinâmica, Mecânica e Tecnologia.

Sendo que todas essas áreas devem ser pensadas para que em conjunto possibilitem e/ou reforcem a experiência proposta. É importante ressaltar que nenhuma dessas áreas tem mais importância que a outra, algumas são apenas mais perceptíveis da parte do jogador; mecânicas sem narrativa é apenas apertar botões e jogar dados aleatoriamente e sem contexto, e uma narrativa sem interatividade não se enquadra como um jogo.

Tendo em vista os dois frameworks e a divisão proposta pela união deles podemos começar a pensar em um jogo pela experiência a ser criada e como ela será apresentada pela narrativa para depois pensar em como ela será reforçada pela estética passando para as dinâmicas que condizem com a experiência e as mecânicas que possibilitam essas ações e qual tecnologia pode suportá-las.

A metodologia adotada no projeto é baseada primeiramente em pesquisa de semelhantes, no qual serão analisados jogos de tabuleiro com mecânicas ou componentes interessantes para o projeto. Uma listagem das editoras de jogos também foi feita, para que posteriormente exista um contato, com possíveis entrevistas e questionários, melhorando assim a compreensão sobre a produção de jogos, analisar sua interação com os diferentes públicos e entender melhor o contexto da criação de jogos no Brasil e mesmo fora do país.

Outra parte fundamental são as pesquisas bibliográficas sobre criação/elaboração de jogos, mecânicas e jogabilidade. Nessa etapa serão definidos os aspectos mais técnicos do jogo, vendo qual mecânica se encaixa melhor para a proposta de interação/colaboração inicial.

É necessário fazer um estudo para a criação de alternativas para o projeto gráfico, com pesquisa de cores, estilo de ilustração, tipografia e todos os elementos gráficos e visuais que estarão dentro do projeto.

A realização de testes práticos com usuários, para avaliar questões como jogabilidade, interatividade e conexão do público com o projeto. É importante ressaltar que essas etapas não são lineares e que muitas vezes as ações de pesquisa e de criação são paralelas. Após os testes às vezes se mostrou necessário retornar à alguma etapa anterior de pesquisa ou criação para reformular soluções que não atingiram seus objetivos.

3. Pesquisa

Para o desenvolvimento e realização do jogo, foram feitas diversas pesquisas de referência em áreas específicas. Foram realizadas análises de jogos, narrativas, ilustrações, suportes, mecânicas e elementos gráficos. A partir disso foi possível criar parâmetros a serem alcançados na criação do projeto.

3.1. Relações de competição, colaboração, estratégia e sorte nos jogos modernos

Jogos de tabuleiro que simulam combates acompanham a humanidade desde muito tempo. Um exemplo clássico, o Xadrez, surgiu aproximadamente no século VI. Os jogos começam a se popularizar no século XIX, já que os métodos de impressão baixaram os custos de produção.

No período pós-guerra, a busca por novas formas de lazer transformou os jogos de tabuleiro em uma grande indústria, dominada principalmente pelos americanos. Durante a Guerra Fria ganharam força a onda de jogos que estimulam a guerra e a competição, como War, e o estilo de vida capitalista, como o Jogo da Vida e o Banco Imobiliário, com regras simples, cenários elaborados, longo tempo de duração e mecanismos muito dependentes de sorte. Esses jogos até hoje são os mais conhecidos e os mais procurados no Brasil. Normalmente baseados em temas específicos, como terror, séries de televisão ou videogames.

A competição separa o vencedor do perdedor, e cada um deve fazer um esforço individual para evoluir. Sob o ponto de vista de ensino, a competição se caracteriza por cada aprendiz ter seu espaço individual de aprendizagem em que cada um evolui isoladamente. Quando o aprendizado do jogo passa a ser um meio e não um fim em si, o objetivo pessoal de vencer tem menor importância para dar espaço ao enriquecimento da comunidade.

Todo conflito no War é resolvido nos dados. Dados criam uma certa emoção, mas eles também fazem com que o jogo dependa demais da sorte. Um problema grave no War é que se pode fazer uma estratégia fantástica, e mesmo assim perder ataque após ataque até acabar com todos os seus exércitos, só por causa dos dados. O jogo falha em oferecer um mecanismo para amenizar o resultado de muita sorte ou muito azar.

Mudando esse panorama de jogos longos, competitivos e baseados na sorte, o jogo alemão Colonizadores de Catan traz uma nova concepção de jogos, conhecidos como Eurogames, que tratam de temas como economia ou administração de recursos e são menos dependentes de sorte, com partidas mais rápida e menos apelação para a competição. Os jogadores passam a ser estimulados a colaborar entre si.

O jogo cooperativo é uma alternativa nova e desafiante ao discurso tradicional. Diferente do jogo competitivo, o jogo cooperativo cria uma oportunidade para o diálogo construtivo que pode ser sustentado. A competição está presente tanto na vida informal quanto no âmbito educativo, formal. Nas escolas, no ambiente de trabalho e nas discussões nas redes sociais, os participantes tendem a discutir sobre um tema com o propósito de refutar ao colega. O jogo cooperativo requer que os participantes construam sobre ou que acrescentem o ponto de vista dos demais.

A cooperação muda a forma de vivenciar situações do dia a dia, e principalmente, analisando o jogo dentro de diversos contextos, seja ele na escola, na família, ou em qualquer outro espaço que permita à criança, ao adolescente, ao adulto e ao idoso desenvolver sua expressão lúdica e vivenciar a prática dos valores cooperativos. A inclusão do jogo cooperativo na educação formal e informal tem como objetivo buscar a participação de todos sem excluir ninguém, independente de sua raça, classe social, religião, competências motrizes ou habilidades pessoais.

Uma pesquisa feita pela Secretaria de Esportes do Estado do Ceará (COSTA JUNIOR, PINHEIRO DE ALMEIDA, 2011), em parceria com o Governo do Estado, teve como referência uma intervenção prática com a aplicação dos jogos cooperativos, especificamente os jogos de tabuleiros cooperativos.

Um dos objetivos era a ideia de apresentar uma nova proposta de jogo, em contraste com os jogos de oposição do projeto, e amenizar os efeitos negativos da competição tão enraizada nos jovens e presentes na maioria dos jogos que conhecemos. A questão básica norteadora do estudo foi: Como o jogo cooperativo poderia contribuir para resolver os conflitos e ao mesmo tempo desenvolver atitudes cooperativas entre o público de adolescentes e jovens adultos. Dentre os resultados foi destacado um ganho quanto à participação mútua, o equilíbrio emocional, o respeito pelas limitações e as diferenças do próximo e um freio e diminuição de atitudes e intenções competitivas de jogo.

A pesquisa traz também outra questão que é a utilização de jogos no processo de aprendizado. Tem-se utilizado bastante jogos (educativos ou não) para tornar o aprendizado mais agradável e incentivar os alunos a praticar no jogo o que foi aprendido formalmente em sala de aula. A maioria dos jogos, porém, não consegue realizar na totalidade esse objetivo, uns fixando-se demais no jogo em si, outros no conteúdo que se deseja ensinar. Esse seria mais um ponto importante da questão de aprendizado relacionada aos jogos de tabuleiro.

Neste sentido, a proposta tem como interesse principal o processo e não o resultado. Quando a proposta é centrada no processo, pequenas vitórias têm significados. O objetivo principal não seria apenas ganhar, aprender, especificamente, mas estar ali, participar. Os Jogos Cooperativos não deixam de ser uma alternativa educativa aos modelos pedagógicos apoiados na competição, no individualismo, no egocentrismo. A alternância entre competição, tão presente no nosso cotidiano, e colaboração pode ser valiosa, dado que o esforço realizado em uma delas (competição) é compartilhado com o grupo na etapa seguinte (colaboração), propagando um envolvimento maior dos jogadores.

3.2 Análise de jogos similares

Catan:

Catan é um premiado jogo alemão lançado em 1995 e que deu início aos chamados eurogames. O Catan merece ser um destaque nas pesquisas quando se fala de jogos modernos, pois foi um jogo inovador por não ser mais um jogo onde a competição é o único objetivo. Cada jogador é um explorador que vai construindo seu território nas regiões do mapa e assim consegue extrair recursos para gerar mais riquezas e pontos e/ou trocar por outros recursos. Para se ganhar deveria haver colaboração com outros jogadores por meio de trocas de recursos e favores.

Para o projeto foram observados o balanceamento do jogo, que não permite que um jogador seja autossuficiente e torna essencial a boa relação entre os jogadores para que possam prosperar, um jogador que egoísta ou que não consegue manter suas negociações de maneira justa acaba sendo prejudicado no decorrer da partida. Possui um mapa mutável que torna cada jogo único. Apesar de ainda possuir o fator da sorte, este não é tão limitante

quanto em alguns de seus antecessores, deixando a estratégia mais evidente.

figura 1 – Catan



Dead of Winter:

Dead of Winter é um jogo de tabuleiro cooperativo onde os jogadores devem sobreviver ao inverno em mundo pós apocalipse zumbi. Cada partida possui uma missão que deve ser completada por todos e missões individuais secretas para que cada jogador possa ter seus próprios objetivos. Como as missões e objetivos individuais são obtidos por sorteio, cada partida é diferente da outra, além disso os jogadores podem escolher entre diversos sobreviventes com habilidades próprias para jogar e que possuem habilidades diferentes, o que traz grande rejogabilidade.

Os jogadores se alternam em turnos para resolver as crises que aparecem no início de cada rodada. As crises geralmente exigem recursos a serem pagos para que não ocorram consequências negativas. Os recursos podem ser obtidos ao explorar os lugares do jogo, mas sempre há a chance de algo ruim acontecer ao tentar se mover pelo jogo, isso pois há o dado de exposição que deve ser rolado a cada movimento e que pode trazer consequências drásticas.

O jogo é bastante estratégico e traz elementos de sorte e azar que trazem mais dinâmica para a partida. É preciso sempre haver um balanço entre os jogadores para que os objetivos de todos e os individuais sejam realizados

e não entrem em conflito e muitas vezes são precisos sacrifícios. Apesar de cooperativo, só ganha o jogador que realizar seu objetivo individual antes que o jogo termine, ou seja, podem haver vários vencedores ou mesmo nenhum.

É interessante para o projeto o aspecto de individualidade mesmo sendo um jogo colaborativo e a dinâmica de sorte e estratégia que, além de tornar o jogo mais atrativo, colabora no sentido da rejogabilidade.

figura 2 – Dead of Winter

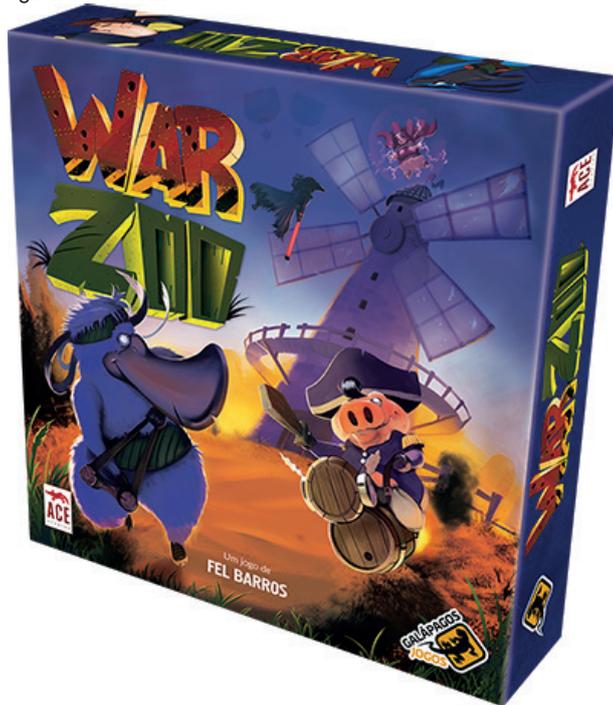


War Zoo:

O jogo é uma paródia da obra de George Orwell, a Revolução dos Bichos, que traz uma fazenda dominada pela tirania do Eixo Suíno. Durante o jogo são travadas batalhas e ganha quem sair mais vitorioso nelas.

Chamou atenção para o projeto a temática do jogo, que gira em torno da guerra de classes que é travada pelos animais da fazenda, onde um jogador ou um time luta pelo lado dos porcos tiranos e o outro pelo lado dos ornitorrincos rebeldes.

figura 3 – War zoo



Senhor dos Anéis: *The Card Game*:

Senhor dos Anéis é um jogo de cartas onde os jogadores colaboram para derrotar inimigos e completar missões. O jogo traz baralhos de jogador prontos, mas que podem ser misturados para formar um baralho customizado para uma experiência nova. O jogo se dá por turnos onde os jogadores usam suas cartas para derrotar e resolver as cartas dos inimigos que variam de missão para missão. O jogo depende da estratégia dos jogadores para lidar com a sorte e o azar das cartas que aparecem de maneira aleatória e administrar suas cartas e recursos em jogo. Para ganhar os jogadores devem resolver todas as cartas da missão e não deixar seu nível de ameaça chegar a 50. A ameaça aumenta quando os jogadores não conseguem derrotar seus inimigos.

A temática do jogo é o mundo literário criado por Tolkien nos livros do Senhor dos Anéis e traz diversos personagens das várias raças que habitam a terra média de maneira fiel às suas habilidades e características da história.

A mecânica das cartas é bastante válida para o projeto pois permite uma jogabilidade grande, além disso é um jogo que traz o aspecto colaborativo.

figura 4 – Lord Of The Rings: The Card Game

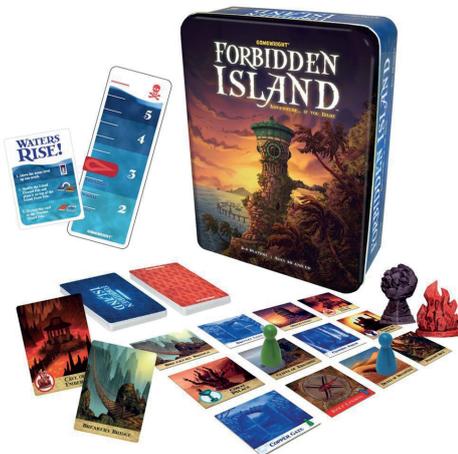


Forbidden Island:

O objetivo de Forbidden Island é juntar tesouros e fugir de uma ilha que está afundando com todos os jogadores ilesos. Para fazer isso os jogadores devem trabalhar em conjunto para obter todas as cartas necessárias de tesouro e se mover em um mapa modular que desaparece aos poucos conforme o jogo vai se desenvolvendo. Cada jogador recebe um aventureiro com uma profissão diferente que concede uma habilidade específica que vai definir seu papel no jogo. Como o jogo tem vários níveis de dificuldade, um mapa que muda a cada partida, a aleatoriedade das cartas e as profissões diferentes, cada partida é diferente da outra o que torna o jogo bastante renovável.

O jogo colaborativo é interessante para o projeto pois conta com um tabuleiro modular que se renova a cada partida. Além disso, cada jogador tem uma função específica no jogo e habilidades próprias, tornando o diálogo uma parte forte do jogo. As partidas rápidas fazem os jogadores se manterem interessados, mesmo quando há situação de derrota.

figura 5 – Forbidden Island



Zombicide:

Um jogo com temática de pós apocalipse zumbi, em que os jogadores devem sobreviver e arrecadar recursos para completar missões com seus sobreviventes. O foco do jogo é nas miniaturas dos sobreviventes e dos zumbis, que são muitas. Os jogadores se alternam em turnos para resolver ações de movimento, exploração, ataque aos zumbis entre outras. Como só há um objetivo para todas as decisões acabam sendo tomadas em conjunto, mesmo o jogador tendo controle individual de seu ou seus personagens.

Cada personagem possui habilidades únicas que vão aparecendo conforme ele evolui com a experiência obtida por matar os zumbis.

Para o projeto foi interessante perceber que o desenvolver do jogo depende tanto da estratégia dos jogadores quanto da sorte, por meio dos dados de ataque e das cartas de zumbi e recursos que aparecem no decorrer do jogo. Os mapas são modulares, o que permite uma variedade grande de missões diferentes e a aparição dos zumbis se dá de maneira aleatória por meio de cartas. Já a movimentação dos monstros é feita por meio de lógica.

figura 6 – *Zombicide*



Justice League Strategy Game

Justice League é um jogo onde um jogador joga como vilão e enfrenta todos os outros que jogam como heróis. O balanceamento se dá pelo fato de quanto mais heróis jogam, mais forte e com mais recursos fica o vilão, além

de que todas as conversas sobre estratégia dos heróis são observadas pelo jogador antagonista, ou seja, o vilão sabe tudo dos heróis e os heróis nada sabem do vilão. O jogo tem como base um mapa com diversas localizações onde o vilão coloca e tenta completar suas crises e cartas e miniaturas específicas para cada personagem que serão usadas para completar seus objetivos.

O jogo tem um diferencial interessante para o projeto pois em seus turnos todos jogam ao mesmo tempo. Há bastante diálogo entre os jogadores na fase de preparação, onde os heróis conversam sobre a melhor maneira de se derrotar o vilão, que irá escutar tudo e também decidirá qual carta será usada para se movimentar, enfrentar ou aumentar crises, etc. Depois de decididas as cartas, elas são resolvidas conforme uma ordem definida nas próprias cartas.

figura 7 – Justice League Strategy Game



3.3. Análise de referência temática

Para referência temática do jogo, foram escolhidas obras de ficção científica que trazem mundos distópicos em sua narrativa, com foco no sub gênero cyberpunk, onde, ao invés de um futuro perfeito onde todos os problemas da humanidade foram resolvidos, vemos uma sociedade distópica com todos os problemas se agravando, sendo eles sociais, ambientais ou econômicos.

O termo “distopia” foi criado em 1868 pelo pensador John Stuart Mill para explicar a inversão dos valores utópicos de Morus na era industrial. “As dis-

topias problematizam os danos prováveis caso determinadas tendências do presente vençam. É por isso que elas enfatizam os processos de indiferenciação subjetiva, massificação cultural, vigilância total dos indivíduos, controle da subjetividade a partir de dispositivos de saber. A narrativa distópica é antiautoritária, insubmissa e radicalmente crítica. As distopias continuam sendo utopias, no sentido que Jacoby (2001, p. 141) lhe deu, isto é, não apenas como a visão de uma sociedade futura mas como uma capacidade analítica ou mesmo uma disposição reflexiva para usar conceitos com a finalidade de visualizar criticamente a realidade e suas possibilidades.

Elas contêm um pessimismo ativo, muito próximo dos frankfurtianos da primeira geração, cujo objetivo é impedir, por todos os meios possíveis, o advento do pior (LÖWY, 2005a, p. 24). Ao pôr o futuro no registro do piorável, e não do melhorável como na utopia, as distopias facilmente podem ser confundidas como apologias da decadência. Mas não é disso que se trata. As distopias são a denúncia dos efeitos de poder ligados às formas discursivas.

Kafka foi um dos primeiros a captar as tendências, presentes no início do século XX, como potencialidades sinistras, dos Estados europeus constitucionais (LÖWY, 2005b). Elas surgem como forma literária no início do século XX, quando o capital entrou numa nova fase bélica, imperialista e expansiva. As narrativas distópicas são seu produto, na medida em que surge da repressão, da violência estatal, da guerra, do genocídio, da depressão econômica (MOYLAN, 2000, p. IX)”

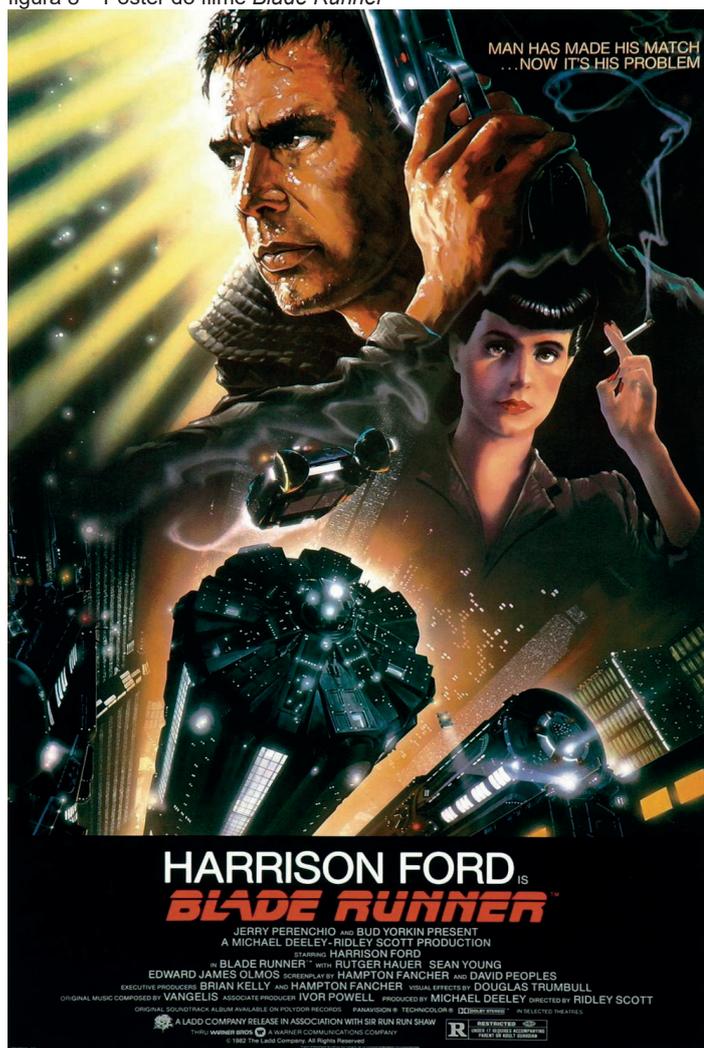
O ambiente proposto para o jogo seria um mundo onde a tecnologia avançou de maneira surpreendente enquanto sua humanidade desandou de maneira trágica trazendo assim uma visão exagerada, porém ainda um tanto realista, do mundo em que vivemos e seus problemas atuais. Feita uma pesquisa de várias obras no estilo foram selecionadas algumas de maior relevância para o projeto, são elas Blade Runner e Ghost in The Shell.

Blade Runner:

Filme de ficção científica neo noir dirigido por Ridley Scott em 1982 com roteiro levemente baseado no livro Androides Sonham Com Ovelhas Elétricas? O filme traz um mundo futurista no qual uma corporação desenvolveu androides idênticos aos humanos mas com agilidade e força superiores e que foram considerados ilegais e perseguidos devido a um motim em uma colônia. O personagem principal é um caçador de androides aposentado que

é trazido de volta a ativa para caçar um grupo de andróides fugitivos na terra. A estética do filme mistura ficção científica com filmes noir, então vemos locais com sombras bem escuras mas com muito brilho de placas de neon, típicas das cidades japonesas, cultura muito presente no gênero cyberpunk. Um contraste bem acentuado também aparece no estilo de vida dos personagens e nos cenários que hora são altamente tecnológicos e bem elaborados, horas são decadentes e precários. Apesar de aparentar ser um filme de ação, a história traz bastante drama e implicações morais.

figura 8 – Pôster do filme *Blade Runner*

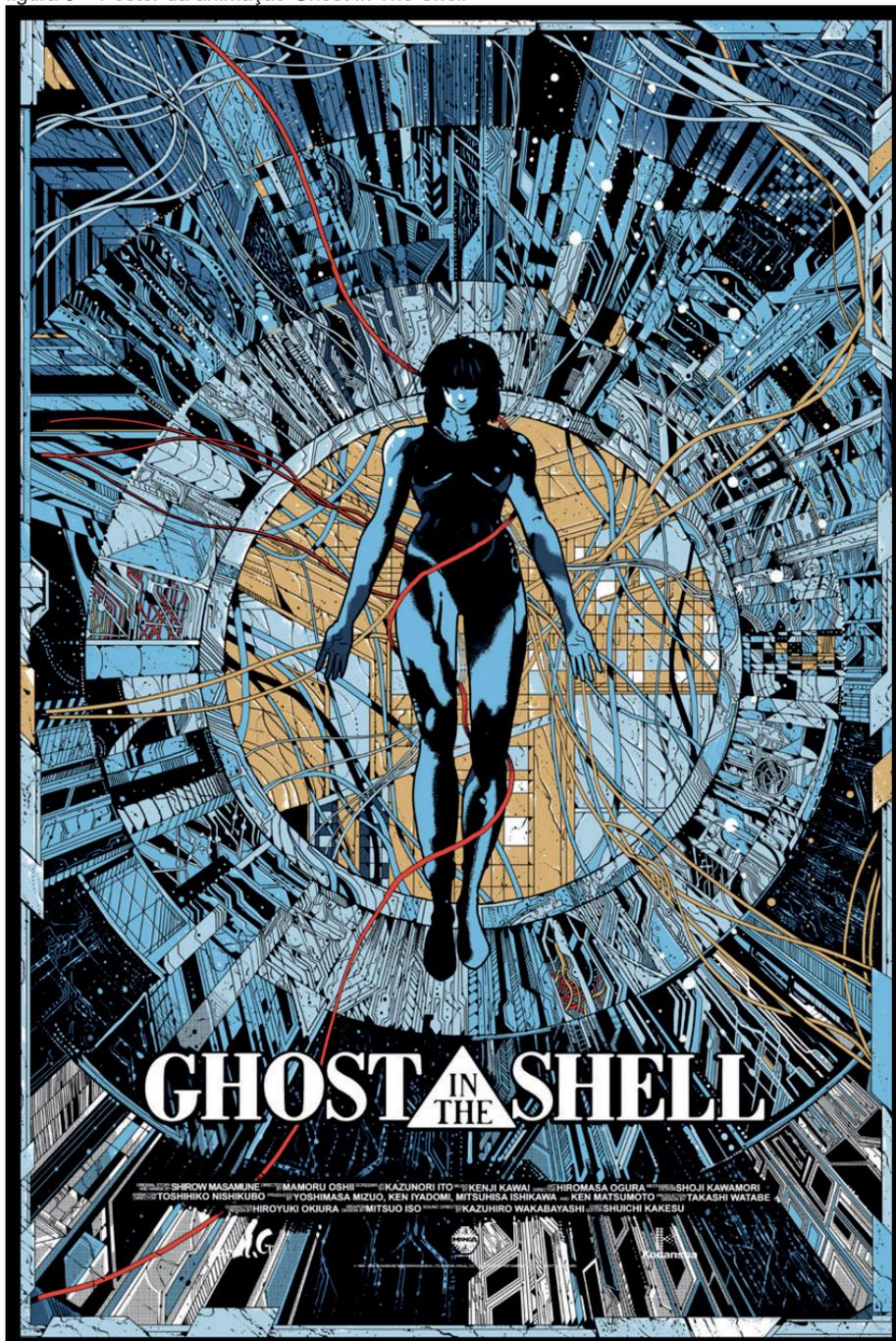


Ghost in The Shell:

Obra japonesa dos anos 80-90 que traz um mundo onde a tecnologia avançou de tal maneira que permitiu que humanos tivessem partes do corpo substituídas por próteses mecânicas que superam suas capacidades físicas e perceptivas naturais. Na história a personagem principal é uma mulher que teve todo o corpo, com exceção do cérebro, trocada por partes artificiais de-

vido à um acidente fatal. Ela trabalha numa agência do governo japonês que combate e investiga atos de terrorismo e corrupção. Na trama há bastante conspiração tanto de governos quanto de corporações poderosas. Alguns temas sociais são abordados como a desvalorização da vida humana e as consequências do avanço tecnológico tais como hackers e cyber terrorismo. Os agentes e a polícia retratados na obra são armados com tecnologia de ponta, tanques, robôs e etc, mas falta-lhes empatia com a população comum, que vive de maneira precária, totalmente ignorada pelas classes altas.

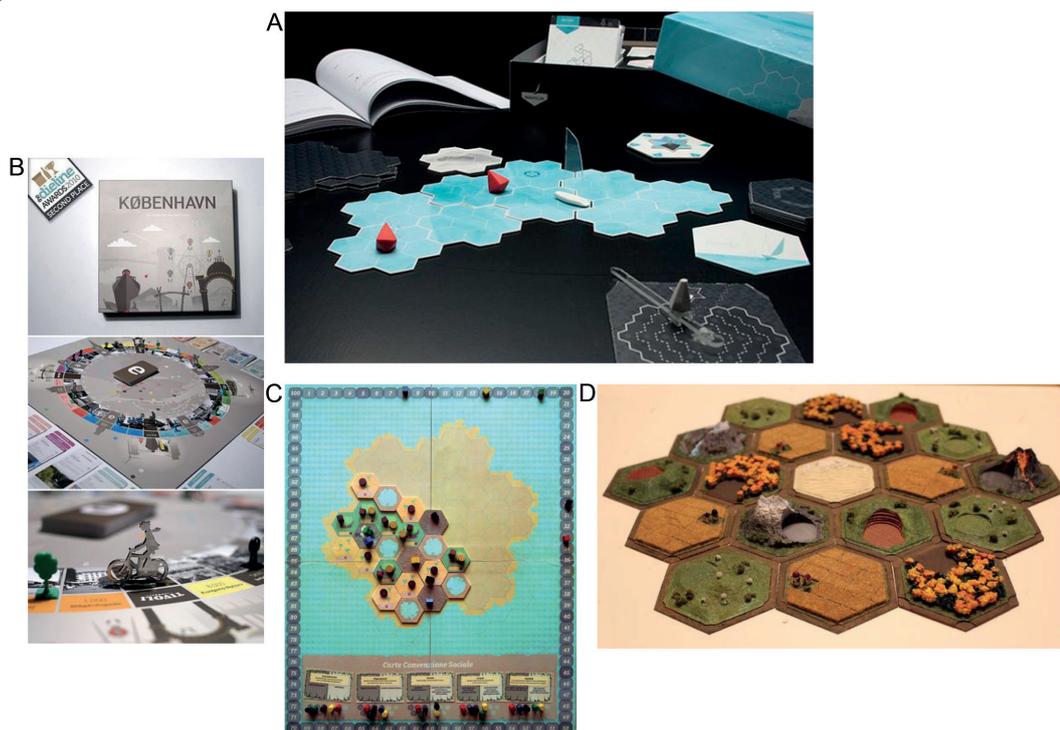
figura 9 – Pôster da animação Ghost In The Shell



3.5 Referências visuais

Durante a pesquisa foram buscadas referências de tabuleiro que trazem a ideia de modularidade. Um tabuleiro modular tem vários benefícios para o projeto, agregando a ideia de expansão, construção, e aumentando a jogabilidade, quando em cada partida pode haver uma forma diferente de montar o tabuleiro. Na referência da imagem B da figura 10, o tabuleiro traz uma ideia circular interessante de cidade, trazendo um pouco da idéia de desordem, caos e cidade grande. Além disso, o tipo de ilustração com silhuetas é interessante para o projeto, como é melhor especificado no painel de ilustração. Na imagem C, é interessante a forma expansiva que o jogo traz, além dos mecanismos de pinos e marcadores coloridos no tabuleiro. Na imagem A, os módulos são maiores, formados cada um por 7 hexágonos. Na imagem D, o mapa tem relevo e formas interessantes que podem trazer sensações para o projeto.

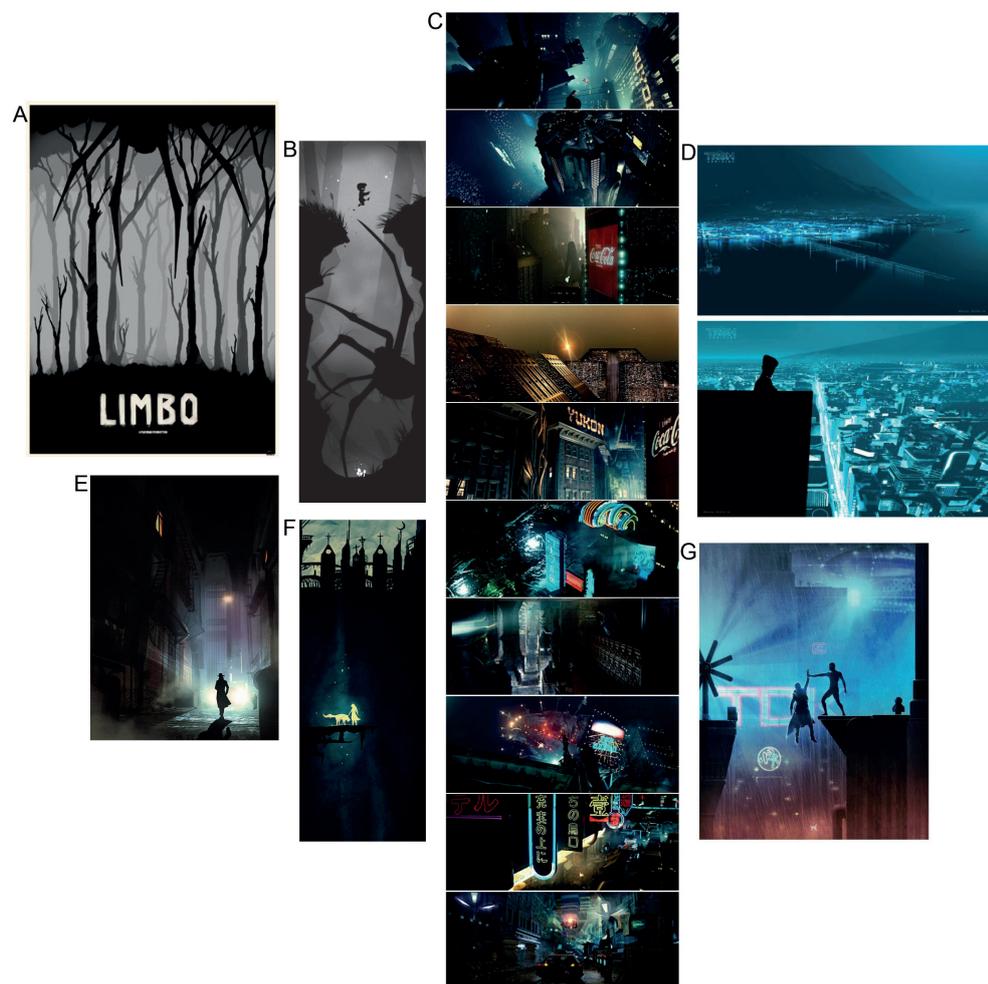
figura 10 – Painel de tabuleiros



Na pesquisa por estilos de ilustração, chamou atenção as formas de ilustração utilizando silhuetas. As ilustrações que utilizam sombras, poucas cores e silhuetas passam uma ideia de mistério, um ar sombrio, que transmite ao jogador a experiência de distopia proposta.

As formas humanas representadas de uma forma mais abstrata trazem uma identificação mais generalizada e menos específica, e assim o jogador pode assumir mais facilmente a identidade do personagem. Os cenários buscam refletir o contraste entre pobreza, tecnologia, com um excesso de informação visual proposital. As ilustrações buscam transmitir essa tensão.

figura 11 – Painel de ilustração



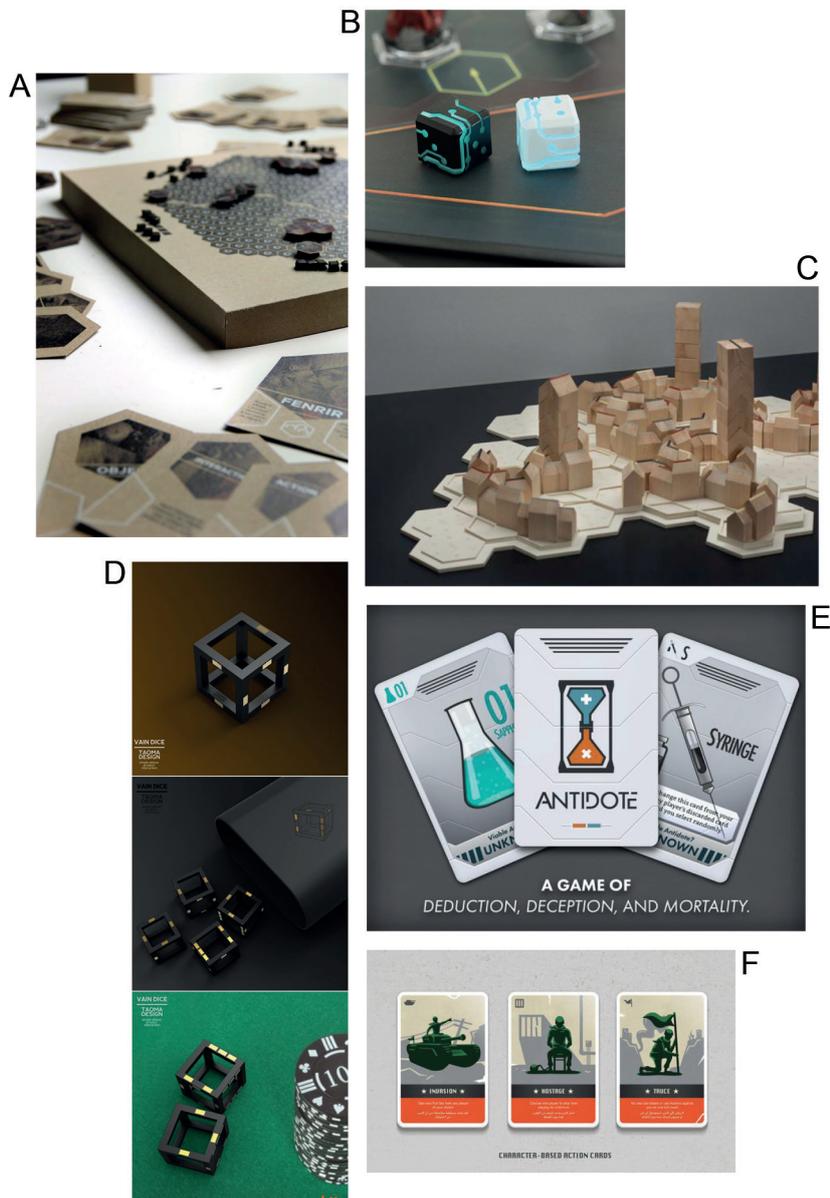
Um nome que merece destaque nas referências é Sye Mead, artista e designer conhecido por ter trabalhado nos filmes de ficção Blade Runner, Tron e Aliens. Nas figura a seguir vemos algumas imagens com cores claras e bastante saturadas, que são referência para o projeto, e mostram a alta sociedade num futuro ideal. Em outras, vemos as cidades escuras, mas com bastante poluição visual devido às inúmeras placas de neon que iluminam mal as ruas sujas e degradantes ocupadas por uma população marginal.

figura 12 – Painel de ilustração (cores)



Foram reunidas referências de exemplos interessantes de mecânicas que podem dar ao jogador uma experiência mais próxima da desejada. Ao utilizar um visual mais tecnológico e cibernético nos dados das imagens B e D na figura 13, podemos calcular uma imersão maior do jogador na narrativa proposta. Temos nas imagens E e F exemplos de cartas mais minimalistas e com informações limpas, na imagem F utilizando um padrão de ilustração de silhuetas próximo ao proposto pelo projeto. Na imagem B da figura 10, é interessante ao projeto a composição geral do jogo, mas destaca-se o sistema de personagens físicos utilizando silhuetas. Na imagem C, o tabuleiro modular vai sendo acrescentado de peças que trazem a ideia de cidade em expansão, o que reforça a ideia de desordem e caos que é proposta pela narrativa.

figura 13 – painel de mecânicas



4. Desenvolvimento

A partir das pesquisas feitas, foi possível coletar material de referência e criar parâmetros para a concepção do jogo. São eles:

- O jogo deve ser dinâmico e rápido, com partidas entre 15 e 30 minutos. Partidas mais curtas dão a possibilidade de se jogar mais vezes, assim o mesmo jogador pode ter diferentes experiências com o jogo, já que cada partida seria diferente e determinada pelas cartas sorteadas. Quando jogado em grupos maiores, mais pessoas podem jogar sem ficar grandes intervalos de tempo paradas
- O jogo deve passar a idéia de tensão de um mundo cyberpunk distópico, onde situações adversas devem ser contornadas e resolvidas pelos jogadores para que o universo não entre em colapso
- O jogo deve ter um balanço entre competição e colaboração. Em algumas situações os jogadores devem jogar de forma colaborativa para obterem êxito, em outras, o lado competitivo prevalecerá. Ter um apelo competitivo aumenta o interesse dos jogadores no jogo, enquanto o lado colaborativo incentiva o pensamento em equipe
- Os jogadores devem ser estimulados a pensar em formas de conviver, habitar e manter uma cidade.
- As ilustrações devem conter bastante contraste e trazer a figura humana apenas como um silhueta.
- Devem ser usadas cores saturadas combinadas com preto ou cores escuras para criar uma ambientação de cidade do futuro.
- O jogo deve conter peças modulares para que a cidade se transforme e seja única a cada partida.

4.1 Da narrativa e experiência

Após passar por uma revolução tecnológica agressiva e elitista, o mundo está caótico e à beira da sua destruição completa. O abismo social está gigantesco, muitos vivem de maneira extremamente precária com acesso restrito a tecnologia, e poucos vivem em seu luxo tecnológico como classes dominantes.

As empresas se tornaram tão grandes e poderosas que engoliram a maior

parte do governo e não é mais possível diferenciar o que é privado e o que é público. Cada corporação cria sua própria lei e a polícia e as forças de fiscalização foram dissolvidas. A segurança é feita por empresas privadas que não precisam respeitar regra nenhuma a não ser as próprias.

Os espaços físicos periféricos são divididos por pequenos grupos que têm liderança sobre diferentes áreas. Cada área é protegida por um grupo, que as mantém para dominarem e lucrarem com os poucos recursos naturais ou patrimônios que contém. Apesar de estarem sempre em conflito, ainda precisam muitas vezes dos recursos um dos outros para sobreviver, já que as áreas não são auto suficientes. Além disso, precisam também se manter fortes para não serem engolidas como partes não nobres das áreas maiores, que tem um poder tecnológico e bélico superior. Quando as pequenas áreas não conseguem se manter, viram muitas vezes depósito de lixo e resíduos químicos.

As áreas urbanas e maiores são dominadas por grandes empresas e corporativas, que mantém muitas pessoas trabalhando em situações precárias, sem direitos trabalhistas e em esquemas de semiescravidão. Grandes prédios foram construídos e as cidades se erguem cada vez mais. Com prédios cada vez maiores e lares cada vez menores, as pessoas se sentem asfixiadas e cada vez mais sem espaço ou privacidade.

A maioria dos trabalhadores das grandes áreas têm suas vidas controladas por drones, chips ou monitores que tiram completamente sua privacidade e independência. Vários procedimentos médicos se tornaram comuns, as pessoas têm constantemente suas memórias apagadas e vivem suas vidas mecanicamente, sem relacionamentos afetivos e amorosos.

As pessoas que decidem ou podem sair, vão morar nas áreas menores. Algumas dessas áreas são muito ricas, cheias de recursos e ainda pequenos paraísos. Algumas são extremamente violentas e pobres. O perfil de cada área depende muito do grupo que está na liderança, dos recursos que possuem e de como podem se defender ou se esconder. Com as mudanças tecnológicas, não só nossos hábitos mudaram como também a natureza como um todo. Completamente desregulada, desastres naturais são comuns e imprevisíveis. Doenças cada vez mais fortes, bactérias mais resistentes. Animais estranhos e mutantes, depois de viver entre tantos resíduos, aparecem e surpreendem os cientistas.

Além disso os humanos precisam conviver com algo que eles próprios cria-

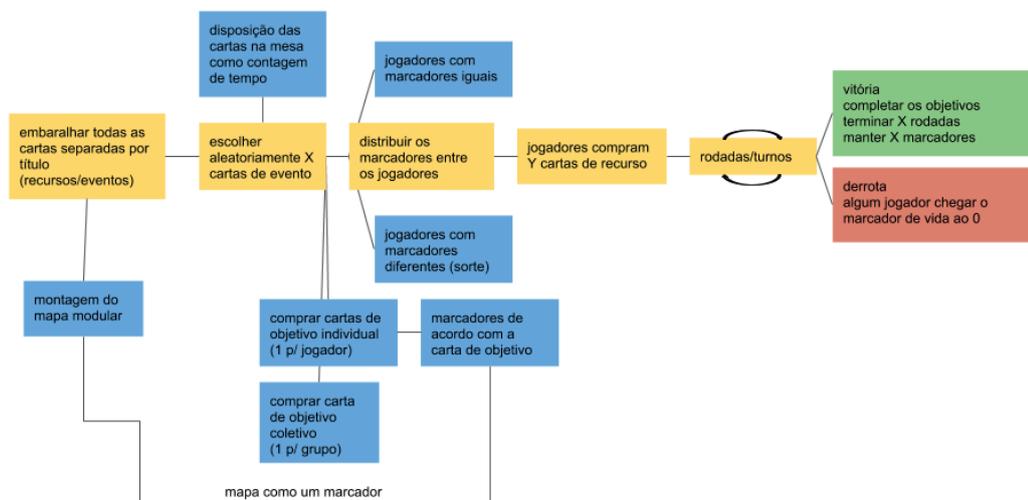
ram: A inteligência artificial. Alguns robôs começaram a dar pane e a desconfigurar. Outros resolveram desafiar comandos, deixando a população atônita. Há quem defenda que a raça humana deve se libertar da tecnologia que se tornaram dependentes e quem defenda que a união homem máquina é o próximo passo da evolução. O mundo está dividido, mas ao mesmo tempo está quase chegando ao fim. Haverá um modo de sobreviver a esses tempos?

Os jogadores entram nesse mundo caótico como pessoas de influência, líderes políticos, empresários poderosos e outros papéis cujas ações têm grande impacto na cidade. Eles devem usar de seus recursos ou tentar negociar a ajuda dos outros para manter tanto a sua parte da cidade quanto ela inteira funcionando, o que é um desafio em um futuro onde catástrofes, rebeliões e invasões são constantes. Todos devem dialogar e achar a melhor maneira de agir já que os eventos negativos são grandes demais para apenas uma pessoa resolver. Ao decorrer do tempo, os jogadores podem entrar em situações de maior estabilidade e começar a jogar de maneira mais individual, mas sempre tendo em mente que a cidade é um coletivo e que se uma parte dela está em más situações, isso terá consequências para todos. É importante ressaltar também que em um mundo distópico é um equívoco achar que situações boas duram para sempre, a qualquer momento tudo que foi construído pode ser derrubado ou se voltar contra você. E é essa a experiência proposta, o jogador deve tomar suas decisões pensando tanto no grupo e na cidade como um todo, quanto na sua parte e em seus objetivos. E sempre ter a sensação, mesmo quando em situação favorável, de que há a possibilidade de uma catástrofe a qualquer momento e que nem tudo pode ser controlado.

4.2 Das dinâmicas e mecânicas

A proposta do jogo é fazer com que os jogadores colaborem entre si para propor estratégias para resolver os problemas que aparecem na cidade tentando conciliar isso com seus objetivos individuais. Os jogadores dividem áreas em uma cidade caótica onde revoltas, invasões e desastres naturais são constantes, e para manter a cidade habitável eles devem compartilhar seus recursos e serviços, discutir estratégias, tomar riscos e definir suas ações na melhor ordem para resolver. Mas ao mesmo tempo que há cooperação cada jogador possui suas próprias áreas e pode manter segredos e

figura 15 – Fluxograma de turnos



4.3 Primeiros testes

Para testar as mecânicas e dinâmicas propostas, foram realizados testes entre o grupo para checar se eram funcionais e se estavam de acordo com o parâmetros citados no início do capítulo. Segue abaixo as regras e instruções para a realização do teste

Montagem:

- 1 - Embaralhe todas as cartas de evento e separe aleatoriamente cinco, colocando-as viradas para baixo no espaço determinado.
- 2 - Embaralhe todas as cartas de objetivo individual e entregue uma para cada jogador, se sobraem cartas coloque-as de lado sem que ninguém veja.
- 3 - Os jogadores colocam os marcadores de acordo com sua carta de objetivo; primeiro montam as peças de área do mapa como instruído abaixo e depois distribuem os marcadores de tecnologia, população e violência entre suas ou sua área do mapa de maneira que pelo menos tenha um marcador de população em cada área.
- 4 - Embaralhe as cartas de recurso e distribua 5 para cada jogador, deixe o restante no espaço indicado com as cartas viradas para baixo.

Montagem das áreas: Cada jogador coloca uma área no jogo de maneira que todos tenham o mesmo número de vizinhos, esse será o centro da cidade. Depois, se houverem mais áreas a serem colocadas, os jogadores se revezam na ordem que escolherem (podem disputar nos dados) colocando

uma área de cada vez adjacente às suas áreas até que todas tenham sido colocadas e depois seguem com os marcadores. 5 marcadores de população e 3 de tecnologia.

Pontuação das cartas de objetivo:

Rodadas:

1 - Os jogadores revelam o primeiro evento e seguem as instruções da carta, os jogadores poderão responder imediatamente ao evento caso possuam uma carta específica para isso, caso contrário os efeitos do evento devem ser aplicados a todos. Todas as cartas de recurso usadas neste momento devem ir para a pilha de descarte imediatamente após terem seu efeito completado.

2 - Depois de resolvidos os efeitos do evento os jogadores deverão usar uma carta de recurso para melhorar a situação tanto individual quanto do grupo. Nessa hora os jogadores podem conversar e tomar decisões conjuntas e se optarem podem também trocar cartas de maneira livre até que se sintam satisfeitos para prosseguir. Os jogadores devem colocar a carta escolhida à sua frente voltada para baixo, e assim que todos tiverem feito sua escolha são reveladas ao mesmo tempo. Os jogadores resolvem as cartas de recurso da maneira que acharem melhor e colocam as cartas na pilha de descarte.

4 - Para resolver os recursos os jogadores abrem todas as cartas escolhidas ao mesmo tempo e leem para que todos saibam seus efeitos. Os jogadores discutem a ordem a ser executada das cartas e resolvem seus efeitos individualmente. Depois são observados os níveis dos marcadores de cada jogador; se houver mais população que tecnologia e essa diferença for maior que 2, aumente em um a violência da área. Se a violência for 1 ou 2, jogue um dado (1-3: perde 1 marcador de população; 4-6: nada acontece), se for 3 ou 4 (1: perde um marcador de população e uma casa vizinha a sua escolha ganha um marcador de violência, 2-4: perde 1 marcador de população; 5-6 nada acontece) 5 ou mais, duas áreas vizinhas ganham 1 marcador de violência cada antes de jogar dado (1: perde 2 marcadores de população, 2-5: perde 1 marcador de população, 6: nada acontece). Se depois de tudo resolvido houver áreas sem população, elas estão abandonadas e são removidas do jogo.

3 - Depois de todos os recursos resolvidos, os jogadores completam suas mãos até terem 5 cartas novamente e abrem um novo evento, voltando para

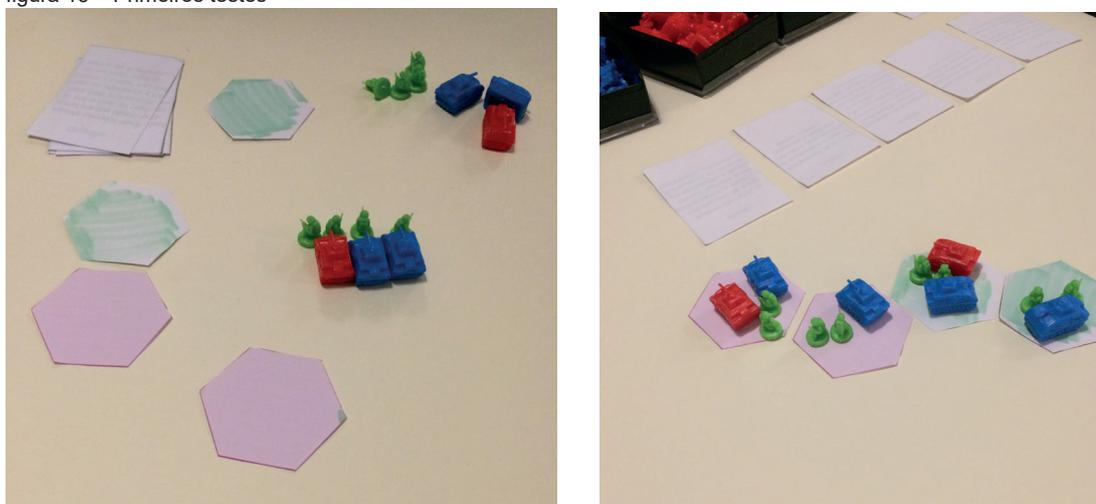
o primeiro passo. Caso as cartas de recurso acabem, embaralhe a pilha de descarte formando uma nova pilha de compras e continue o processo.

Vitória/ Derrota:

Os jogadores ganham como grupo se conseguirem terminar o último evento sem nenhum deles zerar sua população e ganham individualmente completando seu objetivo individual, lembrando que apenas completar o individual não conta como vitória.

Os jogadores são derrotados pelo jogo caso terminem uma rodada com algum jogador sem marcador de população em nenhuma área de seu controle.

figura 16 – Primeiros testes



Avaliação do primeiro protótipo:

O jogo conseguiu fluir bem, as regras e mecânicas fizeram sentido porém foi notada a necessidade de o jogo exigir mais jogadas estratégicas, mais dinâmica e variedade no modo de usar as cartas. É preciso repensar os objetivos (individuais e talvez um coletivo) e detalhar melhor as regras especificando termos como dobro, metade e outros que podem confundir os jogadores. Notou-se a necessidade de elaborar melhor as mecânicas e a apresentação gráfica de forma a deixar o jogo mais intuitivo. Além disso, outros testes serão necessários, com grupos maiores e mais diversos, para melhorar o balanceamento do jogo.

4.4 Marca e tipografia

O nome escolhido para o jogo foi Zone, uma palavra que vem do latim e que significa área, mas, quando traduzida para o português, zona, também pode ter o significado de bagunça, desordem e descontrole. As tipografias usadas no projeto foram a Titillium Web para os textos, a Ailerons para a marca e a Bebas neue para o tabuleiro e verso das cartas. A paleta de cores foi criada com base nas referências visuais, foram escolhidas cores bastante saturadas que são usadas para representar os indicativos de violência, tecnologia e população da cidade e também para diferenciar as áreas dos jogadores.

figura 17 – alternativas e aplicações de marca

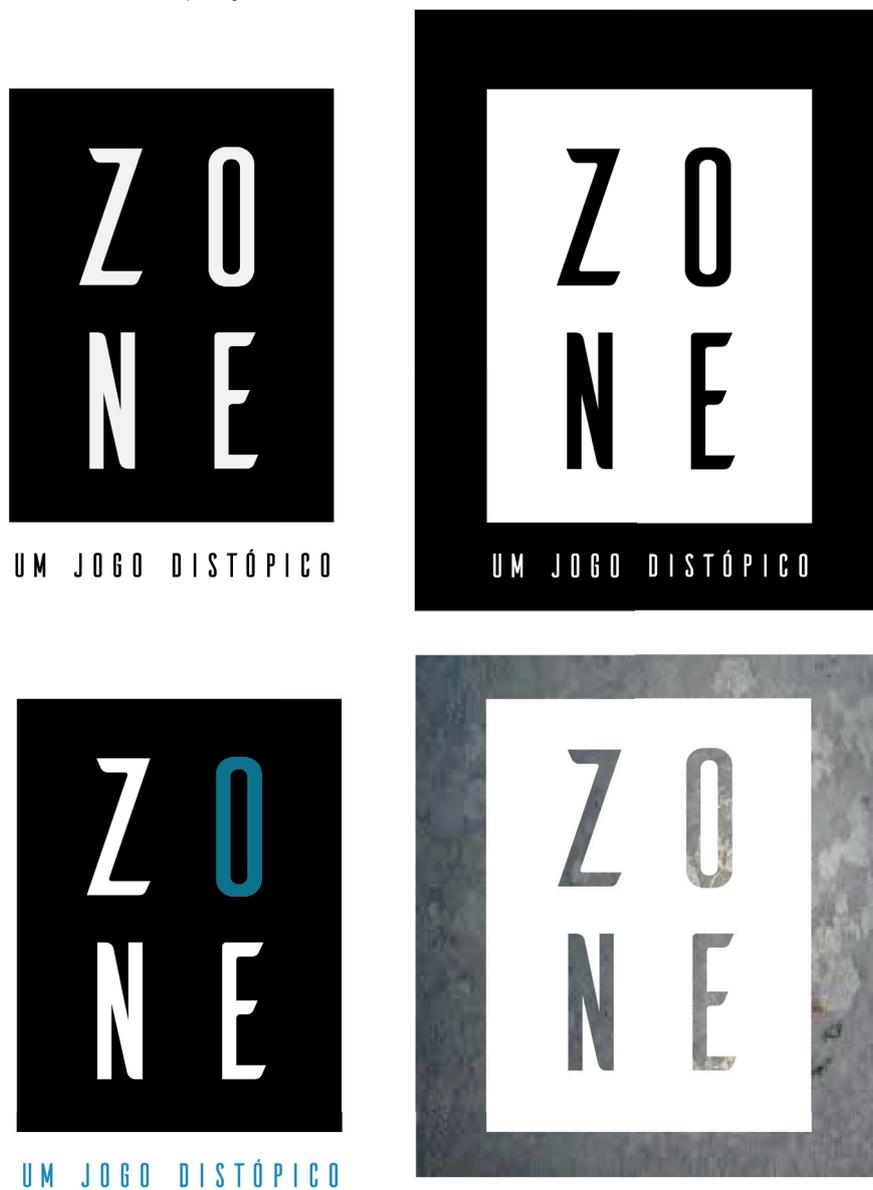


figura 18 – Marca final



figura 19 – Fontes usadas

A I L E R O N S

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Titillium Web (regular)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Titillium Web (bold)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

BEBAS NEUE

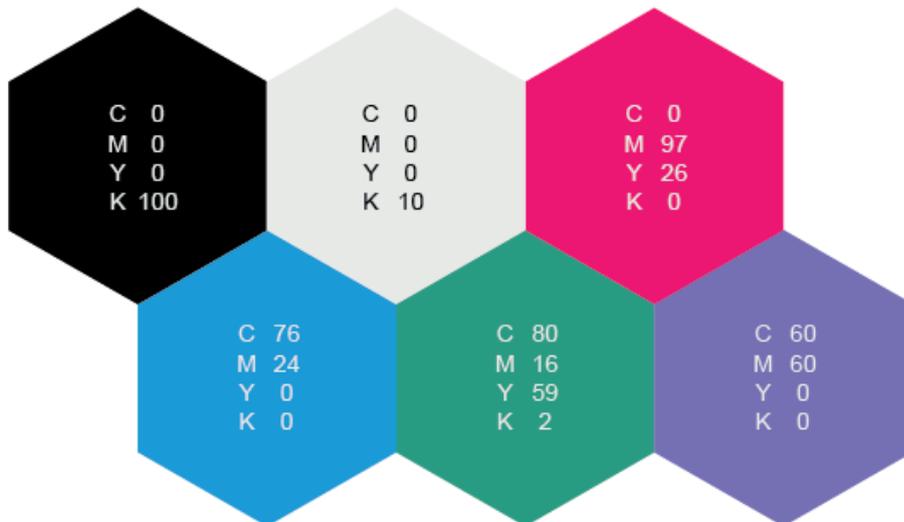
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

figura 20 – estudo de paleta



figura 21 – Paleta final com valores no CMYK



4.5 Ilustrações

As ilustrações seguiram a idéia de sombra e silhuetas propostas pela pesquisa inicial. A idéia principal de silhuetas seria a representação ampla de personagens, não restringindo a um rosto, perfil, cor de pele, ou características raciais. Além disso, sombras fortes e contrastes são bastante observadas em filmes, jogos e animações distópicas, cyberpunks ou de gêneros similares.

As ilustrações foram feitas a mão com nanquim, pincel e bico de pena, e coloridas digitalmente com as cores da paleta, que vêm de forma a indicar a principal característica da carta. Cada carta traz uma influência maior ou exclusiva de um dos atributos da cidade (violência, tecnologia e população), e as cores vem reforçar essa ideia.

figura 22 – Ilustrações em nanquim



figura 23 – Ilustrações em nanquim

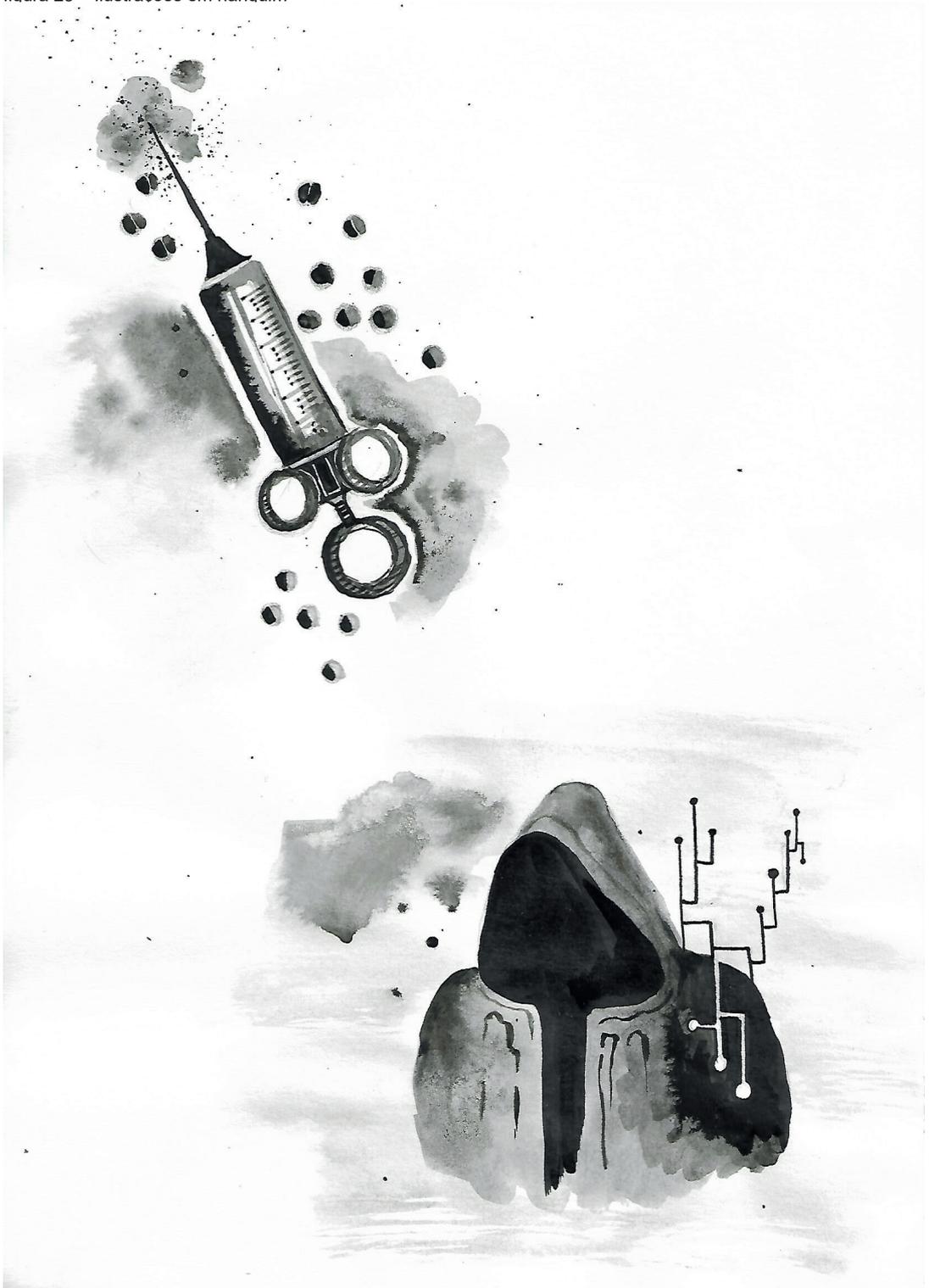


figura 24 – Ilustrações em nanquim

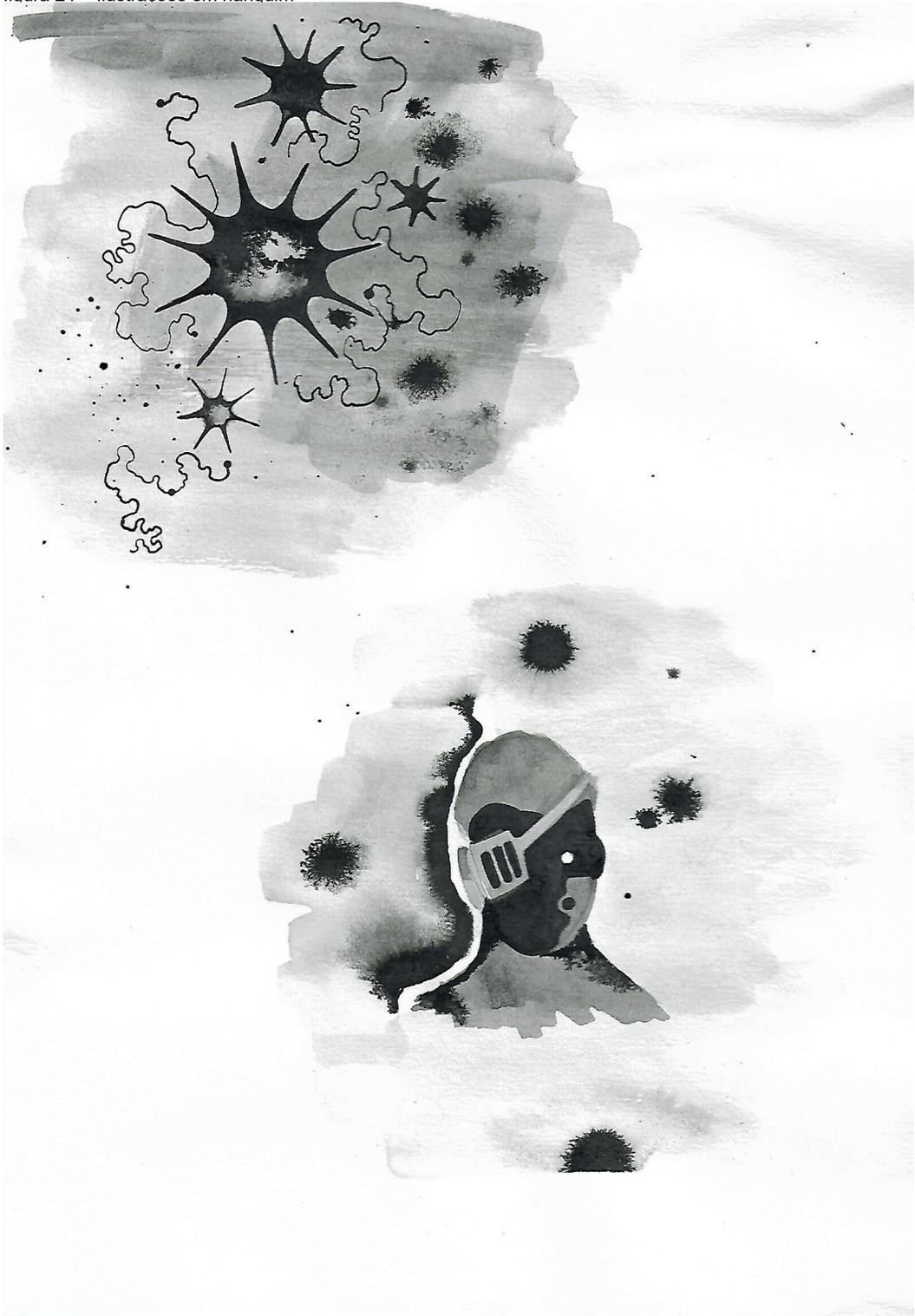


figura 25 – Ilustrações em nanquim



figura 26 – Ilustração colorida digitalmente



figura 27 – Ilustração colorida digitalmente

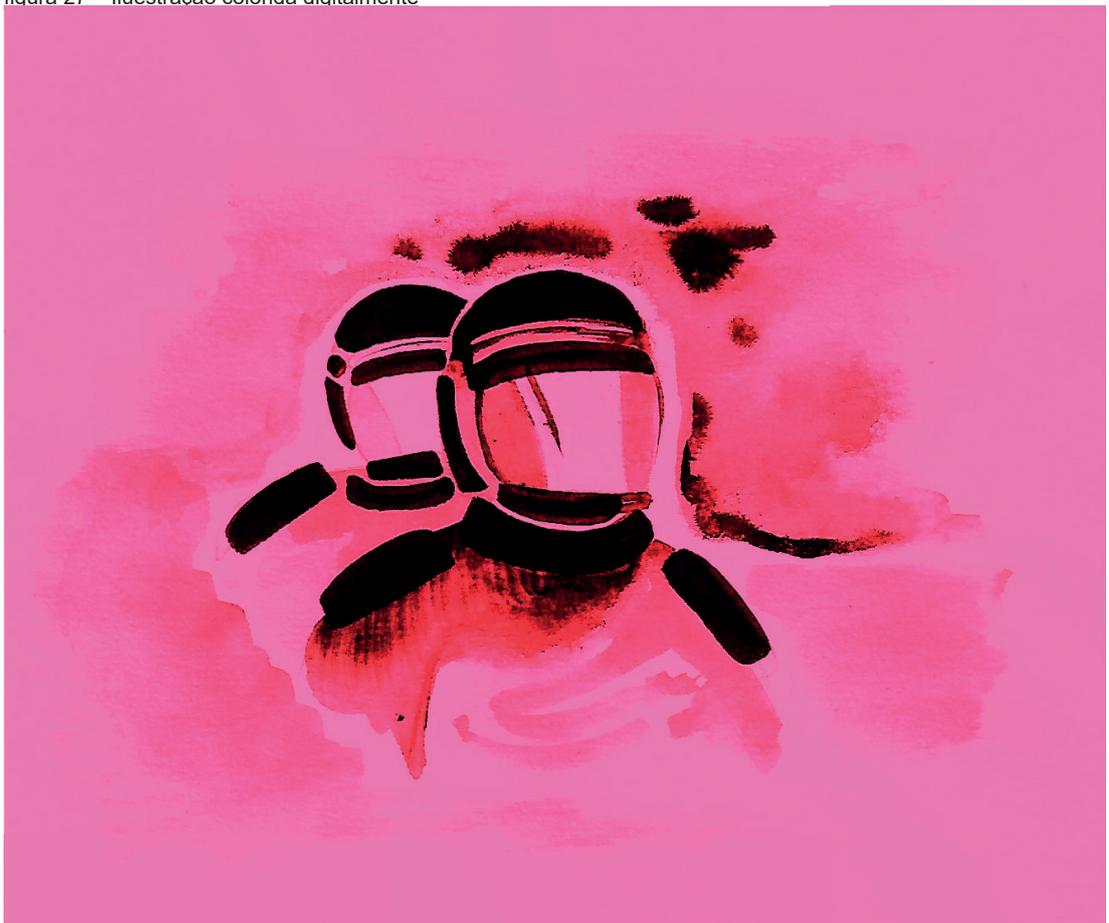


figura 28 – Ilustração colorida digitalmente



4.6 Da parte gráfica

A maior parte dos componentes do jogo é composta de material impresso, são cartas, peças de tabuleiro, caixa, livro de regras e fichas de plástico, que são os únicos componentes que não são feitos em gráfica. Foi feita uma pesquisa breve sobre tamanhos de cartas dos jogos modernos que existem no mercado. Ficou decidido que seriam usados tamanhos que pudessem se encaixar aos padrões de protetores de cartas (sleeves) que são encontrados nas lojas especializadas. E, para tornar o jogo mais rápido e intuitivo, são apresentadas cartas de tamanhos diferentes para finalidades diferentes. São 3 tamanhos, sendo um de altura maior para os eventos para demonstrar sua grandeza; uma de tamanho médio para os recursos, que são as cartas mais comuns e de maior volume no jogo; e uma em formato paisagem para trazer os objetivo individual e o papel do jogador na partida, remetendo a um documento de identidade. As peças do tabuleiro são hexágonos de cores diferentes para montar a área da cidade; fichas para simbolizar tanto a situação das

áreas, quanto suas construções; e uma peça onde são dispostas as cartas, e que serve como um contador para o final do jogo. Foram elaborados o livro de regras e instruções do jogo e, por último, a caixa do jogo, que deve conter todo o conteúdo do jogo de maneira inteligente.

As cartas:

O jogo traz 3 tipos de carta, são: cartas de recurso, que são a maioria; cartas de evento e cartas de objetivo individual. Primeiramente foram pensados os tamanhos das cartas, que deveriam ser diferentes para tornar o jogo mais rápido e intuitivo. O tamanho das cartas de recurso é de 68 x 108 mm, um tamanho médio, já que são as cartas de maioria e as que ficam na mão dos jogadores. As cartas de evento são de 68 x 118 mm, são 10 mm mais altas que as de recurso pois são os grandes acontecimentos que os jogadores devem superar. Por fim, as cartas de objetivo de 85 x 54 mm, que são as únicas cartas do jogo na orientação paisagem para remeter a um documento de identidade, já que o objetivo é o que define qual o papel do jogador na partida.

figura 29 – tamanhos de cartas padrão



figura 30 – Tamanho real cartas do jogo Zone em

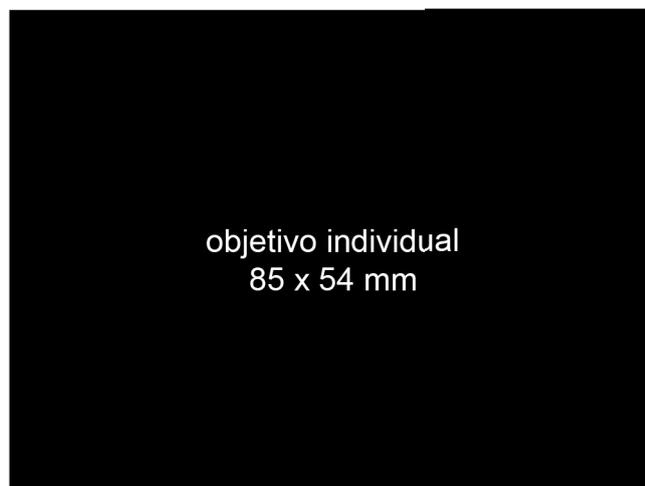
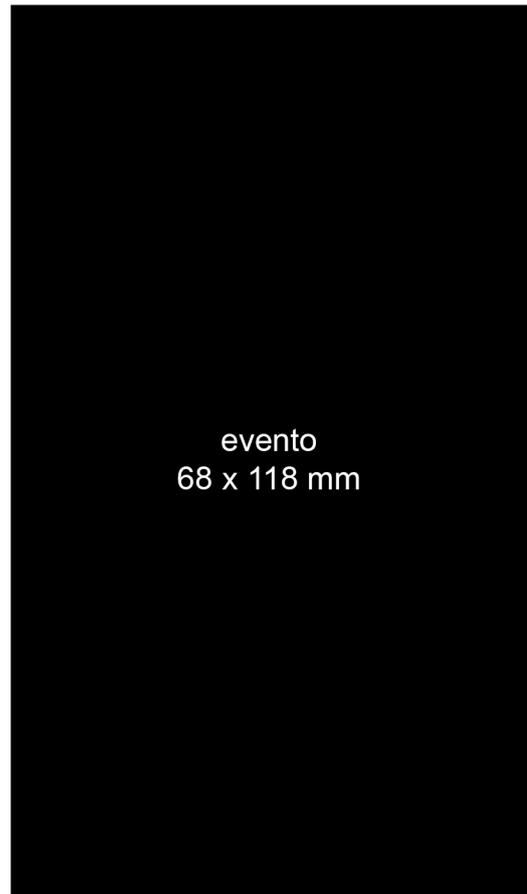
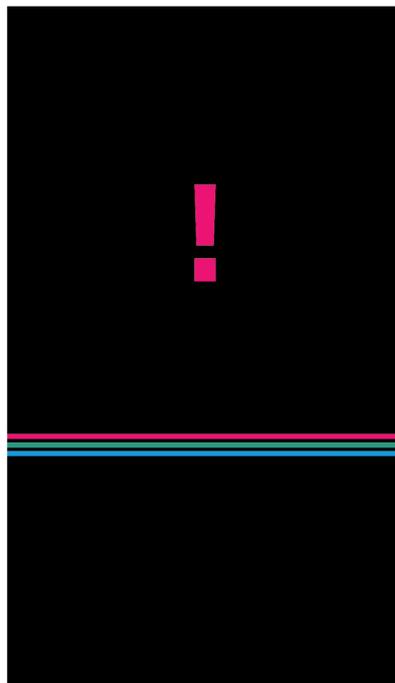


figura 31 – Alternativas de cartas



figura 32 – Versão final do verso e frente das cartas do jogo Zone



O tabuleiro:

O tabuleiro foi criado para auxiliar os jogadores no posicionamento das cartas, tornando o jogo mais intuitivo, além de servir como um “cronômetro” para o andamento da partida. É um peça dobrável que aberta possui 397 x 207 mm, mas que diminuiu pela metade quando guardada na caixa. Foram criadas, também, as peças que compõem a cidade, são 4 cores para os jogadores (verde, azul, vermelho e preto) e uma cor cinza claro para criar pontes quando necessário. As peças possuem 68 x 59 mm. Tanto o tabuleiro quanto as peças de cidade são impressas em papel adesivo e coladas em papel paraná.

figura 33 – tabuleiro do jogo Zone

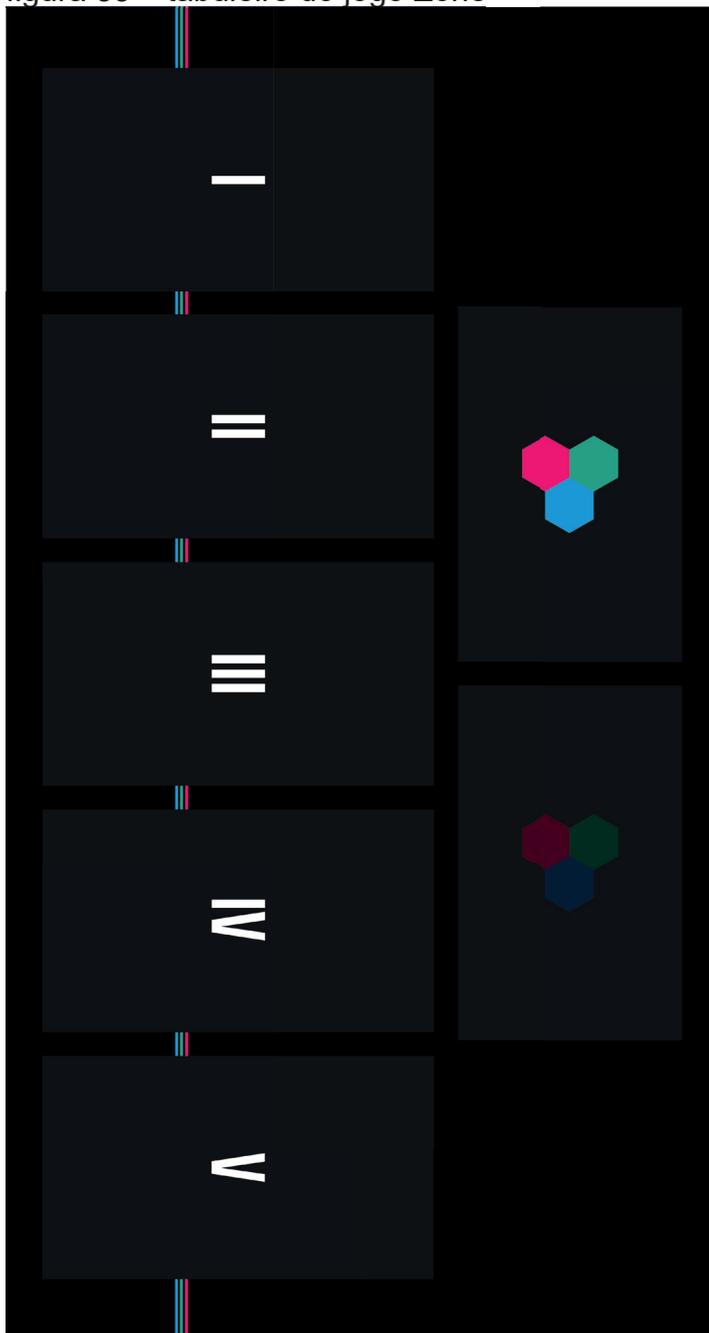


figura 34 – Peças do jogo Zone



O livro de regras:

O livro de regras contém todas as informações do jogo para que os jogadores possam começar a jogar, além de lista de conteúdo e glossário. Possui dimensões de 207 x 198 mm.

figura 35 – livro de regras do jogo Zone

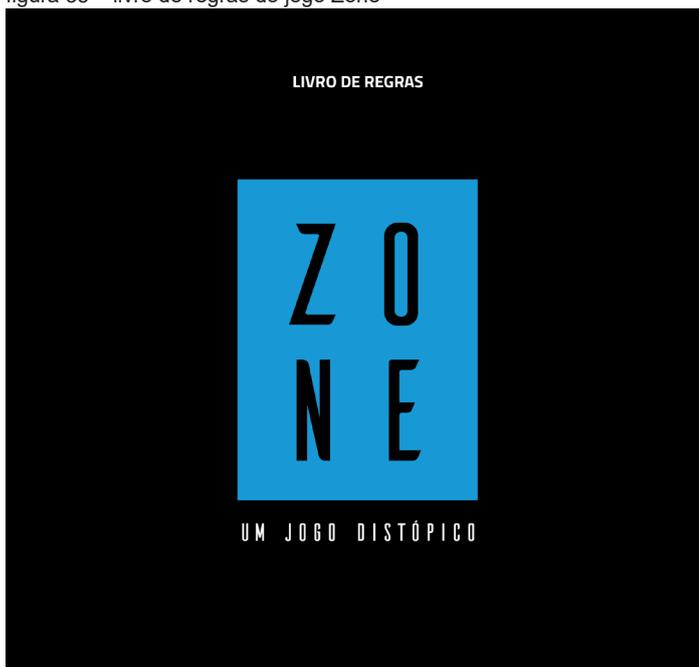
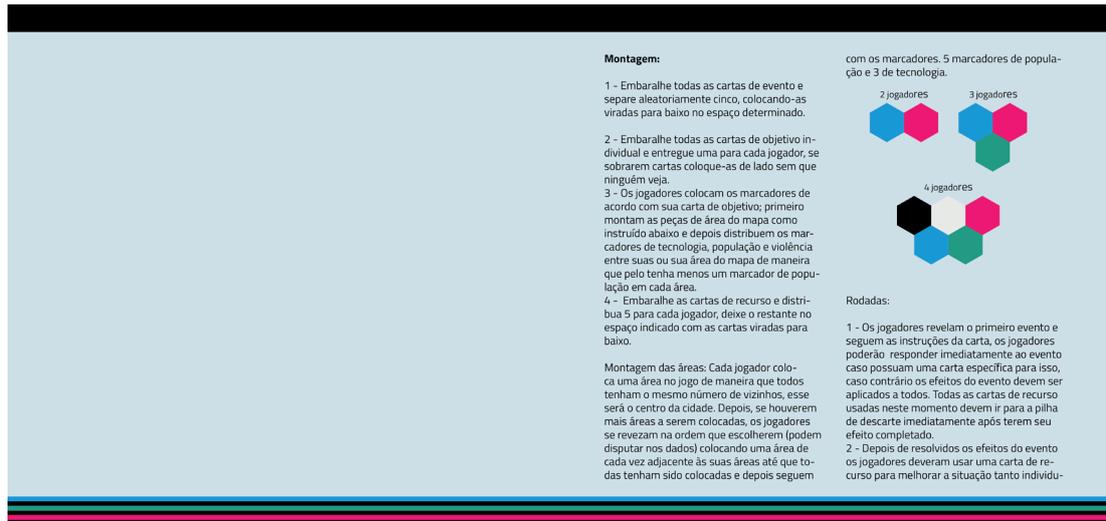


figura 36 – páginas do livro de regras do jogo Zone



Caixa:

A caixa foi pensada de maneira que pudesse acomodar todos os elementos de jogo de maneira inteligente, sem que sobrasse espaço demais, nem que faltasse. As dimensões da caixa são 216 x 209 x 38 mm. É feita com papel paraná com adesivo compondo a parte gráfica.

figura 37 – caixa aberta do jogo zone (tampa)



figura 38 – caixa aberta do jogo zone (fundo)



Os marcadores:

Os marcadores que indicam as condições da cidade, e que representam a própria cidade no jogo, são peças tridimensionais com encaixe similar as peças de lego.

figura 39 - Marcadores do jogo Zone



5. Conclusão

Ao final do projeto, conclui-se que o processo de Design, os métodos adotados e a forma de criação permite o cumprimento dos objetivos propostos, um jogo de tabuleiro intuitivo, colaborativo e distópico, que aliasse aspectos estratégicos com a emoção da sorte, e que assim promova mais encontros, discussões e reflexões a partir dos temas propostos.

Entre as muitas formas de se pensar um jogo, os métodos adotados foram muito relevantes para o projeto, incentivando um foco na experiência que se quer passar com o jogo.

Dessa forma, centrados na visão que o jogador tem do jogo, trilhamos o caminho a percorrer, propondo as dinâmicas e mecânicas para que essa experiência seja alcançada. Essa forma de se criar o jogo reforça a idéia de métodos de design mais modernos focados no usuário.

Apesar de ter sido cumprido um objetivo inicial, é importante se ressaltar que o que é apresentado aqui somente é a primeira fase de um projeto que ainda precisa ser aprofundado e balanceado. A partir das demandas que vão surgindo no processo, se nota até a necessidade de voltar em algumas etapas e expandi-las. Assim como percebemos que embora o projeto tenha etapas marcadas, elas não são necessariamente lineares.

A criação de um jogo é um processo muito complexo, e notamos inclusive a necessidade de trabalhar com mais designers, por ser uma quantidade grande de material gráfico e também pessoas de outras áreas, como por exemplo educadores e psicólogos, que poderiam auxiliar na etapa teórica de problematização do produto e na análise da experiência do jogo.

O percurso do projeto também acabou sendo limitado na etapa do balanceamento, devido à questão temporal e de disponibilidade de grupos para testes. O balanceamento é fundamental para um jogo funcionar corretamente e cumprir todas as suas funções da melhor maneira possível. Esperamos poder realizar um balanceamento com grupos maiores e mais diversos no futuro. Mesmo nos primeiros testes, foram notadas algumas lacunas no jogo que precisariam ser melhor estudadas. Com isso, existe a possibilidade de uma melhoria contínua do projeto gráfico, das mecânicas e do balanceamento do jogo.

6. Referências bibliográficas

SCHELL, Jesse. THE ART OF GAME DESIGN: A BOOK OF LENSES. 2008

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. 2004

SOUTO, Virgínia; FRAGELLI, Ricardo. DESIGN DE JOGOS EDUCATIVOS: DA IDEIA AO JOGO. Brasília: Ediciones Ciespal, 2016

PONTES E SILVA, Tiago; SARMET, Maurício; SILVINO, Alexandre. GAMEPLAY: ENSAIOS SOBRE ESTUDO E DESENVOLVIMENTO DE JOGOS. Brasília: Ediciones Ciespal, 2016.

VAIANO, Bruno. COMO RECONHECER UMA DISTOPIA? disponível em <<http://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2016/11/como-reconhecer-uma-distopia.html>> acesso em 20/06/2017

DEMYSTIFYING GAME COMPONENTS (PRINTED COMPONENTS) <<http://www.gatekeepergaming.com/article-11-demystifying-game-components/>> acesso em 20/06/2017

POR QUE AS PESSOAS SÃO TÃO AGRESSIVAS NA INTERNET? Disponível em <<http://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2016/03/por-que-essoas-sao-tao-agressivas-na-internet.html>> Acesso em 06/04/2017

JOGOS NA EDUCAÇÃO (MAS NÃO AQUELES CHATOS!) Disponível em <<https://www.galapagosjogos.com.br/blogs/2/posts/jogos-na-educacao-mas-nao-aqueles-chatos>> Acesso em 07/04/2017

COSTA JUNIOR, Moacyr; ALMEIDA, Moacyr. JOGOS COOPERATIVOS: UMA ALTERNATIVA LÚDICA PARA RESOLVER CONFLITOS NO MBITO DO PROJETO VIVA MAIS DO GOVERNO DO ESTADO DO CEARÁ, 2011