

JOGO DO BICHO.



O JOGO DE CARTAS INSPIRADO
NO TRADICIONAL JOGO DO BICHO

NATALY CAMARGO KAITLIN SILVA DE CAMARGO
ORIENTADORA: PROFª DR. DENISE DANTAS

TRABALHO DE CONCLUSÃO CURSO II
DESIGN | 2022

NATALY KAITLIN SILVA DE CAMARGO

JOGO DO BICHO:

Um jogo de cartas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design da Universidade de São Paulo, campus Butantã, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Denise Dantas

SÃO PAULO

2022



RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo de cartas inspirado em uma parte cultural popular brasileira: o Jogo do Bicho. O jogo tem como público-alvo jogadores acima de 16 anos, sem necessariamente conhecimento prévio sobre o real Jogo do Bicho, mas com interesse em jogos de mesa com rivalidade e interação entre os jogadores.

Inicialmente o projeto buscou entender como se deu a formação do Jogo do Bicho no Brasil, para compreender a relação do brasileiro com um dos maiores jogos de apostas do país, que resiste há 130 anos. Após isso, o projeto se propôs a criação de um jogo inspirado nessa loteria ilegal, a fim de informar e divertir os participantes, sem contudo, incentivar a prática ao Jogo do Bicho.

Palavra-chave: jogo de cartas, jogo do bicho, ilustração, design gráfico, design de personagem, cultura brasileira.

The aim of this work is to develop a card game inspired by a part of Brazilian popular culture: the Jogo do Bicho. The game is targeted at players aged 16 and over, without necessarily having prior knowledge of the actual Jogo do Bicho, but with an interest in board games that involve rivalry and interaction among players.

Initially, the project sought to understand how the Jogo do Bicho was formed in Brazil to comprehend the relationship Brazilians have with one of the country's largest betting games, which has persisted for 130 years. Following this, the project aimed to create a game inspired by this illegal lottery, in order to inform and entertain participants, without, however, encouraging the practice of the Jogo do Bicho.

Keyword: card game, jogo do bicho, illustration, graphic design, character design, Brazilian culture.



AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e irmão, por todo suporte e apoio dado durante toda minha vida, e principalmente quando referente à minha (feliz) mudança para o curso de design. Sem vocês nada disso teria sido possível. Agradeço especialmente ao meu pai por todos os jogos pacientemente ensinados e jogados durante todos esses anos.

Agradeço imensamente a todos os meus amigos, que de forma direta ou indireta, participaram desse projeto. Em especial, agradeço à César, Arissa, Beatriz, Kyoshi por todo suporte emocional nesse processo, por testarem o jogo sempre que possível. À minha equipe de trabalho na FIB, por testarem, opinarem e acompanharem de perto o jogo. Ao João por todo carinho e ajuda nessa etapa da minha vida. Sem vocês esse resultado não teria sido alcançado.

À minha orientadora, Denise Dantas, por ter acreditado na minha ideia e ter me auxiliado durante todos os atendimentos, principalmente nos cuidados necessários para abordar o tema em questão. Fico muito feliz de ter tido a oportunidade de aprender com você.

À todos os professores e profissionais que tive contato na USP (em especial na FAUD), pela experiência de aprender com docentes competentes e comprometidos com o ensino.

Por fim, agradeço também a todos com quem já joguei anteriormente. Foi a vontade de incentivar outras pessoas a jogarem jogos de mesa que me fizeram escolher fazer um jogo como Trabalho de Conclusão de Curso.

1 INTRODUÇÃO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1. MOTIVAÇÃO	11
1.2. METODOLOGIA	12

3 PESQUISA

3.1. USUÁRIO E PÚBLICO ALVO	21
3.2. DADOS DO QUESTIONÁRIO	21
3.1. USUÁRIO E PÚBLICO ALVO	23
3.4. ANÁLISE DE MECÂNICA DE JOGOS	27
3.5. ANÁLISE DE BARALHOS	28
3.5.1.BANG!	29
3.5.2. COUP	33
3.5.3. HIGH SOCIETY	36
3.5.4. MONOPOLY DEAL	39
3.6. ANÁLISE COMPARATIVA DE BARALHOS	42

2 HISTÓRIA DO JOGO DO BICHO

2. O NASCIMENTO DO JOGO	15
2.1. MOTIVOS PARA O SUCESSO DO BICHO	17
2.2. O JOGO DO BICHO COMO CONHECEMOS HOJE	19
2.3. CONCLUSÕES SOBRE O TEMA	19

4 PROJETO

4.1. REQUISITOS	45
4.2. PROPOSTA DE MECÂNICA 1	46
4.3. PROTÓTIPO 1	49
4.4. TESTE COM USUÁRIO	50
4.5. PROPOSTA DE MECÂNICA 2	52
4.5.1. PROPOSTA 2 - PROTÓTIPOS	54
4.5.2. PRIMEIRO TESTE COM USUÁRIOS	55
4.5.3. SEGUNDO TESTE COM USUÁRIOS	56
4.5.4. TERCEIRO TESTE COM USUÁRIOS	57

5 PROJETO GRÁFICO

5.1. REQUISITOS	59
5.2. REFERÊNCIAS VISUAIS	60
5.3. ILUSTRAÇÃO	62
5.3.1 REFINAMENTO DAS ILUSTRAÇÕES	65
5.4 CARTA DE DINHEIRO	72
5.5. SISTEMA DE INFORMAÇÕES	74
5.6. CORES	76
5.7. TIPOGRAFIA	77
5.8. LOGOTIPO DO JOGO	78
5.9. TRASEIRA DAS CARTAS	80
6.1. COMPONENTES	82

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	91
-------------------------	----

6 O JOGO DO BICHO

6.2. O MANUAL	83
6.3. CARTAS	84
6.3.3. DINHEIRO	84
6.3.4.A EMBALAGEM	87

8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	93
-------------------------------	----



LISTA DE IMAGENS

Figura 1 (Fonte: Vida de produto).....	12
Figura 2 (Fonte: site BNldata).....	16
Figura 3 (Fonte: Pressfut).....	18
Figura 4 (Fonte: Pressfut).....	18
Figura 5 (Fonte: Ludopedia).....	29
Figura 6 (Fonte: Ludopedia).....	30
Figura 7 (Fonte: UCEgamers).....	33
Figura 8 (Fonte: Ludopedia).....	34
Figura 9 (Fonte: Bravo Jogos).....	36
Figura 10 (Fonte: Ludosfera).....	37
Figura 11 (Fonte: Mercado Livre).....	39
Figura 12 (Fonte: ActionNerds).....	40
Figura 13 (Fonte: ActionNerds).....	41
Figura 14 (Fonte: Ludopedia, UCEgamers, Bravo Jogos, Ludosfera, Mercado livre).....	43
Figura 15 (Autor: Elaboração própria).....	45
Figura 16 (Autor: Elaboração própria).....	46
Figura 17 (Autor: Elaboração própria).....	47
Figura 18 (Autor: Elaboração própria).....	48
Figura 19 (Autor: Elaboração própria).....	49
Figura 20 (Autor: Elaboração própria).....	49
Figura 21 (Autor: Elaboração própria).....	49
Figura 22 (Fonte: Elaboração própria).....	50

Figura 23 (Fonte: Elaboração própria)	50
Figura 24 (Fonte: Elaboração própria)	50
Figura 25 (Fonte: Elaboração própria)	50
Figura 26 (Fonte: Elaboração própria)	54
Figura 27 (Fonte: Elaboração própria)	54
Figura 28 (Fonte: Elaboração própria)	56
Figura 29 (Fonte: Elaboração própria)	56
Figura 30 (Fonte: Produção própria)	59
Figura 31 (Fonte: Produção própria)	59
Figura 33 (Fonte: BN Digital Brasil)	60
Figura 33 (Fonte: BN Digital Brasil)	60
Figura 34 (Fonte: Meia Noite, 2022)	61
Figura 35 (Fonte: Quer Republica é Essa)	61
Figura 36 (Autora: Autoria própria)	62
Figura 37 (Autor: Autoria própria)	63
Figura 38 (Autor: Autoria própria)	64
Figura 39 (Autor: Autoria própria)	65
Figura 40 (Autor: Produção própria)	66
Figura 41 (Fonte: Produção própria)	66
Figura 42 (Autor: Produção própria)	67
Figura 43 (Autor: Produção própria)	67
Figura 44 (Autor: Produção própria)	68

Figura 45 (Fonte: Produção própria)	69
Figura 46 (Fonte: Produção própria)	70
Figura 47 (Autor: Produção própria)	71
Figura 48 (Autor: Produção própria)	72
Figura 48 (Autor: Produção própria)	73
Figura 49 (Autor: Produção própria)	72
Figura 50 (Autor: Produção própria)	74
Figura 51 (Autor: Produção própria)	75
Figura 52 (Fonte: Produção própria)	78
Figura 53 (Fonte: Produção própria)	78
Figura 54 (Fonte: Produção própria)	82
Figura 55 (Fonte: Produção própria)	84
Figura 56 (Fonte: Produção própria)	86
Figura 57 (Fonte: Produção própria)	86
Figura 58 (Fonte: Produção própria)	87
Figura 59 (Fonte: Produção própria)	87
Figura 60 (Fonte: Produção própria)	87
Figura 61 (Fonte: Produção própria.)	88
Figura 62 (Fonte: Produção própria.)	88
Figura 62 (Fonte: Produção própria.)	89

1

...

INTRODUÇÃO



1. INTRODUÇÃO

O presente relatório é a documentação do trabalho de conclusão do Curso de Design. A proposta do projeto é o desenvolvimento de um jogo de cartas com a temática do Jogo do Bicho, que atualmente se configura como a maior loteria ilegal do Brasil. Essa definição surgiu após uma análise do mercado de jogos nacionais e seu desfalque nas temáticas essencialmente brasileiras. O projeto teve como grande objetivo o desenvolvimento de um jogo que referencia-se e valorizasse parte da cultura popular do país.

Após uma longa etapa de pesquisa para com o tema, o jogo buscou criar e representar figuras que fazem parte do dia-a-dia das pessoas, com personagens que poderiam existir na capital carioca. A proposta de mecânica foi baseada em jogos de cartas muito populares, e que geram grande interação entre os jogadores, conversando assim diretamente com o potencial de comunicação que os jogos têm. Com um projeto gráfico que revisitou, estudou e representou a produção visual ligada ao Jogo do Bicho, esse projeto também é uma releitura de uma importante produção gráfica brasileira.



1.1. MOTIVAÇÃO

Durante a graduação, sempre flertei com a possibilidade de fazer um jogo. De início pensei em explorar o dominó, ou em ilustrar um baralho comum. Contudo, após conhecer novos jogos de cartas, como Bang!, entendi o potencial que os jogos podem ter em mecânicas e narrativas, o que me motivou a explorá-las em um jogo de cartas.

A temática veio de um interesse pessoal dentro da cultura popular nacional: os jogos de bar, como por exemplo o dominó, sinuca, truco e também, o jogo do bicho. Esse último por sua vez, vim conhecer mais profundamente durante a pandemia, quando percebi que assim como meus amigos, eu não sabia nada sobre o funcionamento dos sorteios do jogo de apostas mais

famoso do Brasil. Após pesquisar sobre os mecanismos, me propus então a ilustrar os 25 animais como um estudo durante a quarentena, com a ideia de postar diariamente um bicho e explicar um pouco sobre o jogo para os meus seguidores no Instagram. As postagens não duraram muito, mas o interesse se enraizou. A decisão final veio durante os atendimentos com a minha orientadora, a professora Denise Dantas, nos quais debatemos sobre a falta de jogos com temáticas brasileiras no mercado. Com um repertório já existente sobre o jogo do bicho, as ideias de novas mecânicas, e o desfalque na produção de jogos inspirados na cultura popular brasileira, vi um atraente caminho para ser explorado no meu trabalho de conclusão de curso.



1.2. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do projeto, a base metodológica utilizada foi principalmente a “Double Diamond”. O método foi lançado em 2004 pelo British Design Council, e consiste em dividir o projeto em quatro grandes etapas: **Descobrir**, **Definir**, **Desenvolver** e por fim, **Entregar**.

A figura abaixo ilustra como essas etapas são organizadas no projeto.

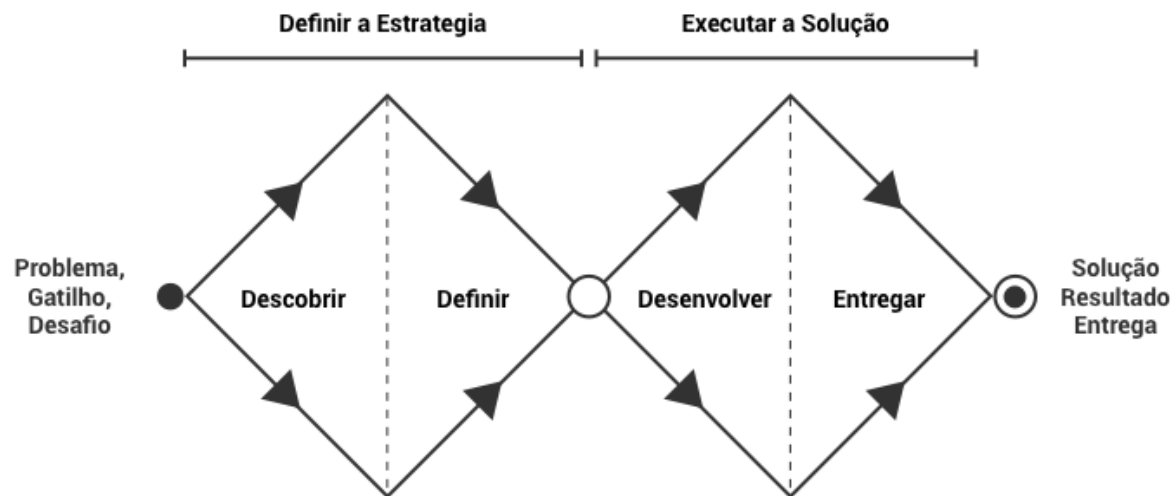


Figura 1. | Double Diamond e suas etapas. (Fonte: Vida de produto, 2019)

Tratando-se do presente trabalho, as seguintes etapas foram realizadas

Descobrir:

Identificação de tema e do público alvo;
Pesquisa histórica sobre o tema e a relação dele na cultura brasileira;
Questionário para entender os interesses do usuário definido;
Análise de jogos: mecânicas e seus baralhos;
Referências visuais;

Definir:

Requisitos de projeto;
Moodboard visual;

Desenvolver:

Primeira geração de alternativa: mecânica, prototipação, testes com usuários;
Segunda geração de alternativa: nova mecânica, prototipação, testes com usuário;
Definição de mecânica;
Refinamento da mecânica;
Projeto gráfico;
Validação do protótipo final;

Entregar:

Refinamento do projeto gráfico;
Impressão do produto final;
Considerações finais sobre o projeto;

2

...

**HISTÓRIA DO
JOGO DO BICHO**



2. O NASCIMENTO DO JOGO

“Quando o Barão de Drummond criou
Um jardim repleto de animais
Então lançou um sorteio popular
E para ganhar
Vinte mil réis com dez tostões
O povo começou a imaginar
Buscando no belo reino dos sonhos
Inspiração para um dia acertar.”

Samba-Enredo 1976 - Sonhar Com Rei Dá Leão.
(Fonte: site [Letras](#), 2022)

Em 1892, nascia na Vila Isabel o Zoológico do Rio de Janeiro. Idealizado por João Batista De Vianna Drummond, o Barão de Drummond, o empreendimento seria então um marco na cidade e símbolo de prestígio público. Muito esperado e frequentado, o zoológico contava com uma grande estrutura e abrigava animais de diferentes espécies. Em decorrência dessa magnitude, os gastos para sua manutenção se tornaram tão exorbitantes, que mesmo contando com o auxílio público, foram necessárias alternativas para uma nova arrecadação financeira. É então, nesse contexto, que o Barão criou um jogo com os ingressos do zoológico, que funcionaria como uma rifa.

A ideia do Barão tinha uma mecânica simples: ao final do dia, um animal seria revelado em uma caixa de madeira e todos os visitantes que tivessem o ingresso de entrada com o animal que fora revelado, receberiam 20\$

o valor pago pelo ingresso. A escolha do animal ficava a cargo do Barão logo pela manhã, que era colocado em uma caixa de madeira para ser exposto no fim da tarde. A lista contava com 25 animais diferentes e era uma mistura entre animais exóticos do zoológico com animais popularmente conhecidos, como gato e cachorro. O *Journal do Brasil* comentou a sobre no dia 04 de julho de 1892:

Como meio de estabelecer a concorrência pública, tornando freqüentado e conhecido aquele estabelecimento que faz honra ao seu fundador, a empresa organizou um prêmio diário que consiste em tirar á sorte dentre 25 animais do Jardim Zoológico o nome de um, que será encerrado em uma caixa de madeira às 7 horas da manhã e aberto às 5 horas da tarde, para ser exposta ao público. Cada portador de entrada com bilhete que tiver o animal figurado tem o prêmio de 20\$ (..) Realizou-se ontem o 1o sorteio, recaindo o prêmio no Avestruz, que deu uma recheada poule de 460\$000.

(MATTA, R. & SOÁREZ.E., 1997 p.65)

Graças à sua boa relação junto à Câmara e ao espírito quase inocente que o jogo evocava, o Barão conseguiu a permissão para que o jogo acontecesse. Com tudo legalizado e aprovado, o evento de inauguração com a inserção do jogo foi um grande sucesso e contou com um grande número de visitantes. E assim se seguiram os dias

de visitas ao Zoo: cada vez mais pessoas passaram a ir ao zoológico, resultando em até mesmo novas linhas de bonde, criadas para dar conta dessa demanda por transporte ao zoológico.

Figura 2. Ingresso de entrada do zoológico com a ilustração de um leão.
(Fonte: site BNLDdata, 2021)



De início, os ingressos só poderiam ser obtidos presencialmente na bilheteria, mas observando um aumento cada vez maior nas vendas e visando lucro, novos pontos de venda fora do zôo foram espalhados pela cidade. O bicho então se consolidava cada vez que novas regras eram criadas, como por exemplo o um prazo maior para resgatar o prêmio, ou a não obrigatoriedade presencial dos vencedores no momento da anúncio do resultado. Até

esse momento, a rifa dos ingressos era um jogo de sorte apenas, sem nenhuma possibilidade de escolha direta sobre o animal que viria no bilhete.

Essa mecânica muda quando o comprador do ingresso ganha liberdade para escolher qual animal gostaria de adquirir o ingresso, dando assim um novo caráter à prática. A partir disso, o bicho se consolida como um jogo de aposta e ganha cada vez mais seguidores, como Micael Herschmann & Kátia Lerner (1993) descrevem:

O rápido sucesso alcançado pelo bicho pode ser creditado, em parte, ao Barão de Drummond. Dono de um senso de ironia muito cativante, soube, ao lado de M. Zevada, explorar com muito humor a expectativa que antecede o sorteio, introduzindo a prática do palpite. (HERSCHMANN & LERNER, 1993, p.63).

Sob esse novo perfil, no dia 10 de abril de 1895 o bicho passou a ser oficialmente proibido por um decreto assinado pelo prefeito do Distrito Federal, no Rio de Janeiro. Contudo, o jogo já fazia parte do cotidiano do carioca e não precisava mais estar vinculado ao zoológico, que por sua vez foi muito prejudicado financeiramente ao ponto de falir pois além de perder a arrecadação do jogo do bicho, também perdeu o auxílio advindo do governo.



2.1. MOTIVOS PARA O SUCESSO DO BICHO

Após considerarmos o contexto social-histórico como um dos motivos para tamanho sucesso, devemos então olhar para uma das características mais importantes do jogo do bicho: a superstição. Sempre muito divulgado pela imprensa, o jogo do bicho tinha jornais de veiculação com conteúdos exclusivos sobre palpites, numerologias e também contavam com colunistas religiosos, como mães-de-santo e pais-de-santo. O jogo do bicho sempre esteve envolto por um imaginário.

Para além do contexto histórico favorável ao seu surgimento, devemos também considerar um outro fator na receita do sucesso: a mecânica do jogo. O jogo do bicho além de barato, é fácil. O apostador deve escolher um entre os 25 animais disponíveis, no mínimo, e pagar a quantia que deseja na aposta. As apostas são diversas e ficam à cargo do apostador escolher a que melhor lhe parece.

Contudo, o ato de escolher um animal não é, e nunca foi, um simples palpite ligado à sorte. Todos os animais dessa coleção carregam em si significados e representações místicas e imagéticas que buscam justificar, de forma lógica, a sua escolha. Hugo Laercio Barros narra essa relação lógica dos misticismos em O Fabuloso Império do Jogo do Bicho,

publicado em 1957, conforme citado por Ludiel Costa Justino (2009):

Um inocente:

- Veja só, Maneco! Esta noite eu sonhei que um garoto lá da minha vizinhança atirava uma pedra na vidraça de minha casa, dando-me um prejuízo danado! Você que gosta de jogar no bicho, que palpite acha que existe neste sonho?

O viciado:

- É pavão, na certa! O menino atirou uma pedra na sua vidraça. Quando a pedra bateu na vidraça, fez “pá...”. Naturalmente a pedrada produziu um rombo, um buraco. Buraco é “vão”- “pá”- “vão”- pavão! É matemático.

(JUSTINO, 2009, p.8).

Com a consolidação do jogo do bicho nas ruas, uma nova figura começa a ganhar cada vez mais importância: o bicheiro. Contudo, sua imagem era até então marcada pela contravenção e mal-vista pela população. Percebendo a necessidade de legitimar suas atividades, os bicheiros passam a investir em causas sociais dos bairros e comunidades, principalmente financiando as grandes paixões do brasileiro: samba e futebol.

Até 1910, o futebol era um esporte amador, mas passava por um processo de popularização e com isso a necessidade de investimentos. Era a necessidade de dinheiro por parte dos clubes junto à necessidade de popularidade por parte dos bicheiros. E essa aliança resultou em lucro para ambas as partes, como foi o que aconteceu com o bichei-

ro Castor de Andrade, também conhecido como o “chefe de todos os chefes” do jogo do bicho. Castor se tornou um patrono do Bangu Atlético Clube, e grande investidor da escola de samba Mocidade Independente de Padre Miguel, o que lhe deu uma imagem de figura do povo e muito carismático. A mesma estratégia foi usada por outros bicheiros, que investiram em clubes e acabaram tornando os desfiles das escolas de samba uma representação do poder do bicho.



Figura 3 e 4. Castor de Andrade junto ao Bangu Atlético Clube.
(Fonte: Pressfut, 2021)



2.2. O JOGO DO BICHO COMO CONHECEMOS HOJE

Até os anos 50, o jogo do bicho ocupava um lugar de um jogo ilegal, com uma repressão fraca por parte da polícia. Contudo, a partir dessa data ele ganhou um novo perfil de organização e funcionamento com a simbiose entre os mafiosos e os bicheiros. Vendo uma nova oportunidade de lucro, a união resultou no império que o jogo do bicho é hoje no país. Após esse momento, devemos ter em mente que o esquema por trás do jogo do bicho está diretamente ligado à violência, crime organizado, tráfico de drogas, prostituição e milícias, e deve ser tratado com tal seriedade.

O ato de apostar no bicho sobrevive até hoje nas ruas do país, e está longe de cair no esquecimento da população. As apostas podem ser feitas em diversos bares e lanchonetes, caracterizado principalmente por uma pequena mesa na porta, com um grande painel dos animais colado na frente. As apostas continuam como eram há 50 anos atrás: um papel é entregue, para que possa resgatar o prêmio posteriormente, com diversos sorteios durante o dia, e a superstição dos animais guiando o palpite.



2.3. CONCLUSÕES SOBRE O TEMA

Observa-se que a temática em questão é pouco explorada como objeto de pesquisa no âmbito acadêmico, como concluído por Damatta e Soarez (1997):

É surpreendente constatar que o jogo do bicho não aparece como objeto de investigação em nenhuma das interpretações clássicas do Brasil, o que confirma o cisma ideológico que, entre nós, separa as instituições construídas e nutridas pelo povo e os fatos e idéias que as elites assumem como sérias e dignas de reflexão intelectual (DAMATTA & SOAREZ, 1997, p.101).

O levantamento histórico serviu de base para entender elementos importantes dessa contravenção, como por exemplo, os motivos para que tenha se tornado o jogo ilegal de apostas mais famoso do Brasil e possivelmente, do mundo. Ele também gerou uma visão crítica sobre o tema, dando guias sobre assuntos delicados e importantes de serem trazidos à tona, como a problemática relação da polícia com os bicheiros.

Considerando-se que é possível olhar o jogo do bicho como uma expressão popular brasileira, esse projeto não é então uma apologia, mas sim um resgate cultural que visa referenciá-lo em um jogo de cartas.

3

...

PESQUISA



3.1. USUÁRIO E PÚBLICO ALVO

Escolhida a temática do jogo, o próximo passo foi então escolher o público-alvo. O primeiro recorte foi o de faixa etária, e após debater sobre as problemáticas do tema e suas complexidades, decidiu-se por ser um jogo juvenil/adulto, a partir de 16 anos. Essa escolha foi uma consequência da temática em questão ser uma contravenção.

Além da idade, o perfil de jogador também foi definido. Seguindo uma lógica parecida com a do jogo do bicho original, de ser fácil e acessível, decidiu-se por desenvolver um jogo interessante tanto para jogadores com pouca experiência em jogos de cartas, como os *heavy-players* de jogos de cartas.

Com um recorte de usuário definido, um formulário online foi criado com o intuito de ajudar a conhecer melhor esse público alvo do projeto. A divulgação se deu através de redes sociais como *Instagram*, *Whatsapp* e *Facebook* e vale ressaltar que não foi divulgado em fóruns ou grupos de jogos, pois o objetivo não foi o de saber sobre jogadores assíduos de boardgames. Sobre o perfil atingido, considerou-se satisfatório o fato de que pessoas com diversas áreas de ocupação responderam, o que torna a pesquisa menos enviesada, assim como a presença de jogadores experientes e inexperientes com *boardgames*.



3.2. DADOS DO QUESTIONÁRIO

O questionário foi dividido em quatro sessões:



Sua distribuição foi realizada entre os dias 30 de maio e 09 de junho (2022), tendo tido um alcance total de 80 pessoas que iniciaram o questionário, e dentre elas:

- 74 pessoas o completaram;
- 6 pessoas não prosseguiram para todas as etapas por não se enquadrarem no perfil buscado;

A faixa etária atingida foi de 20-33 anos.

Tratando do hábito de jogar jogos em geral, 59,3% das pessoas consideram ter o hábito de jogar regularmente, 34,6% jogam às vezes e 6,2% não tem o hábito de jogar.

Para mapear melhor o perfil desses usuários, pediu-se para que assinalassem os tipos de jogos que mais jogavam. Os resultados mostram que os jogos eletrônicos lideram com 72,8%. No segundo lugar, os jogos de cartas foram assinalados por 58% dos usuários, e logo após, estão os jogos de tabuleiro representando 52%.

Outras categorias que também foram inseridas são:

- Jogos de caneta e papel (27,2%)
- RPG (17,3%)
- Jogos de dados (4,9%)
- Jogo do bicho (1,2%)

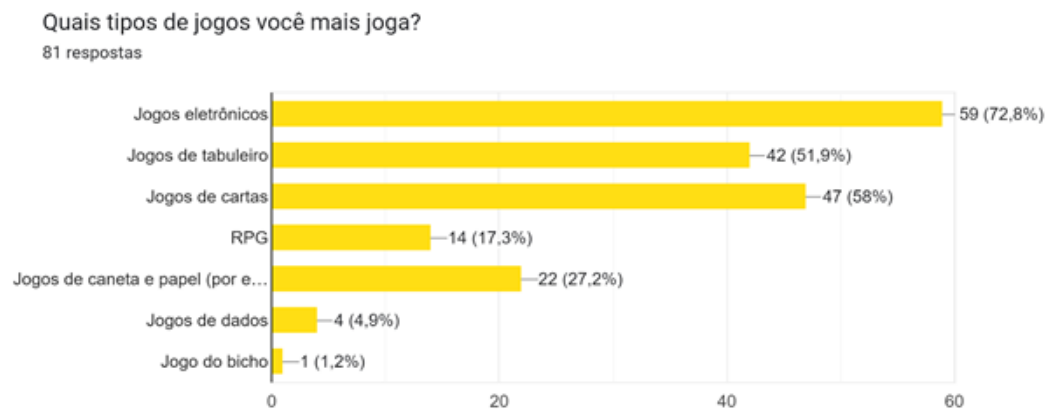


Gráfico 1. Gráfico de respostas do questionário sobre os tipos de jogos mais jogados
(Fonte: Elaboração própria)

3.1. USUÁRIO E PÚBLICO ALVO

Considerando o momento atual pandêmico /pós-pandêmico da COVID-19, uma investigação da influência da pandemia nos hábitos dos jogadores de jogos de mesa/cartas se tornou pertinente, visto que é predominantemente uma atividade de interação com outras pessoas presencialmente. Dando situações pré-estabelecidas, foi-se questionado quais mais se adequam à realidade de cada um.

O resultado foi que 70,7% dos entrevistados consideram que a pandemia havia mudado os seus hábitos, e 20% apontaram não terem tido seus hábitos afetados.

Considerando uma mudança nos hábitos, houveram duas situações:

- Durante a pandemia os jogadores passaram a jogar mais jogos de mesa/cartas;
- Durante a pandemia os jogadores passaram a jogar menos jogos de mesa/cartas;

Dentre essas opções, observa-se que a situação B foi a mais assinalada, com 33 votantes. E entre esses votantes, 11 pessoas consideram que durante a pandemia houve uma queda na frequência em jogar, mas que após a flexibilização houve um aumento nessa frequência. Isso nos dá a possibilidade de pensar que a queda nos hábitos não foi totalmente permanente e que a atividade ainda permanece.

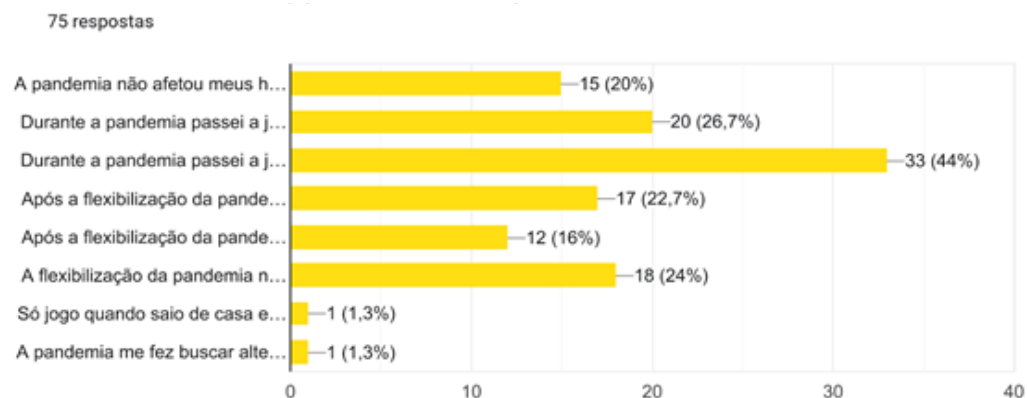


Gráfico 2. Gráfico de respostas do questionário sobre os hábitos de jogos.
(Fonte: Elaboração própria)

Dentre essas opções, observa-se que a situação B foi a mais assinalada, com 33 votantes. E entre esses votantes, 11 pessoas consideram que durante a pandemia houve uma queda na frequência em jogar, mas que após a flexibilização houve um aumento nessa frequência. Isso nos dá a possibilidade de pensar que a queda nos hábitos não foi totalmente permanente e que a atividade ainda permanece.

Visando entender os motivos que poderiam justificar a escolha desses jogos, categorias foram sugeridas aos usuários, além de haver a liberdade para inserir novas justificativas no questionário.

O resultado aponta a jogabilidade em primeiro lugar com 59 votos, sendo logo seguida por: objetivos no jogo (38), tema do jogo (32), tempo de duração (30), número de jogadores (28), Layout/visual (25), A história (15).

No campo de sugestões dos usuários foram citadas:

- Serem jogos colaborativos;
- Estratégia/emoção;
- Tradição/hábito na família;
- Adrenalina de jogos que envolvem blefe e trabalhar com informações imprecisas;

Com a obtenção desses dados, podemos levantar alguns padrões a respeito dos interesses de grande parte desses jogadores:

- Jogos de baixa complexidade e dinâmicos são destaque, principalmente os animados *party games*;
- Tendência a jogos com certo nível de rivalidade entre os jogadores, já que quase não há a presença de opções colaborativas entre os citados;

A última sessão, específica sobre o jogo do bicho, foi pensada para entender melhor a familiaridade desses usuários com o jogo de apostas. Considerando que a faixa etária é jovem, algumas suposições haviam sido levantadas, como o conhecimento do tema mas não da mecânica do jogo em si pois não é tão popular entre os jovens hoje em dia.

Em resumo, vemos que grande parte conhece o jogo, mas não profundamente, já que as opções mais assinaladas são de “quase nada” e “mais ou menos”. Também vale dizer que esse conhecimento fica ainda mais precarizado quando é a respeito da aposta do jogo e seu funcionamento. Isso nos permite supor que o bicho resiste até os dias de hoje como parte da cultura brasileira, mas o seu funcionamento não é algo tão comum entre os jovens alcançados pela pesquisa.

Contagem de Você conhece o jogo do bicho?

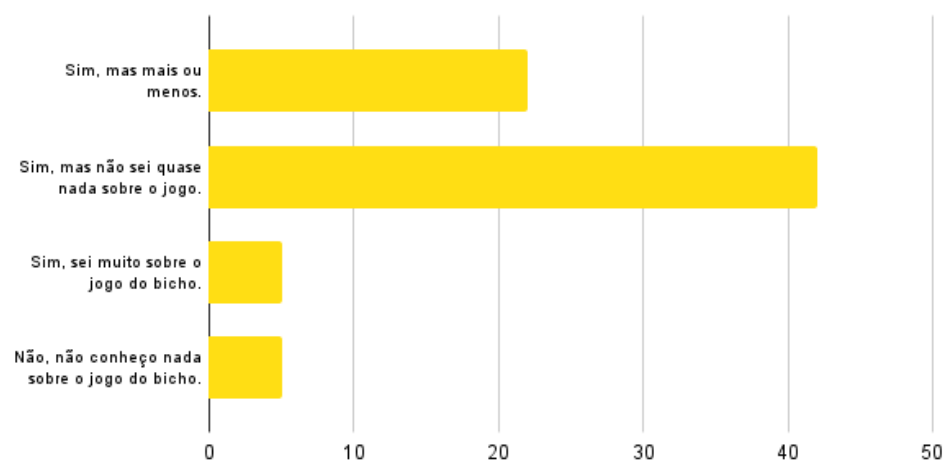


Gráfico 3. Gráfico de respostas do questionário sobre o Conhecimento do jogo do bicho.
(Fonte: Elaboração própria, 2022)

Contagem de Você sabe como o jogo do bicho funciona e como fazer para apostar?

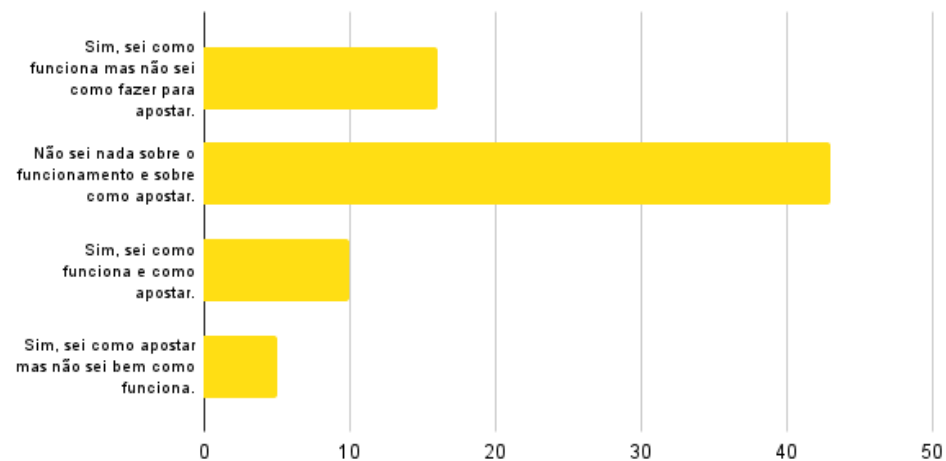


Gráfico 4. Gráfico de respostas do questionário sobre o conhecimento do jogo do bicho.
(Fonte: Elaboração própria, 2022)

Outro levantamento interessante no questionário foi o conhecimento dos participantes sobre os bichos do jogo. Entre as opções estavam os 25 animais pertencentes e alguns outros adicionados para confundir os usuários. As respostas coletadas quando analisadas com as respondidas anteriormente, nos permite confirmar que o conhecimento do jogo ainda é muito superficial e tem um grande potencial a ser explorado. Isso se mostra principalmente quando cruzamos a informação acima com a última pergunta do questionário, que questionava o interesse em jogar um jogo de cartas baseado no jogo do bicho. O resultado foi que aproximadamente 90% dos usuários tem algum interesse em jogá-lo, o que nos permite dizer que mesmo não sendo um tema amplamente conhecido, é atrativo ao público-alvo do projeto.

Assinale aqui os animais que você acredita pertencerem ao jogo do bicho

75 respostas

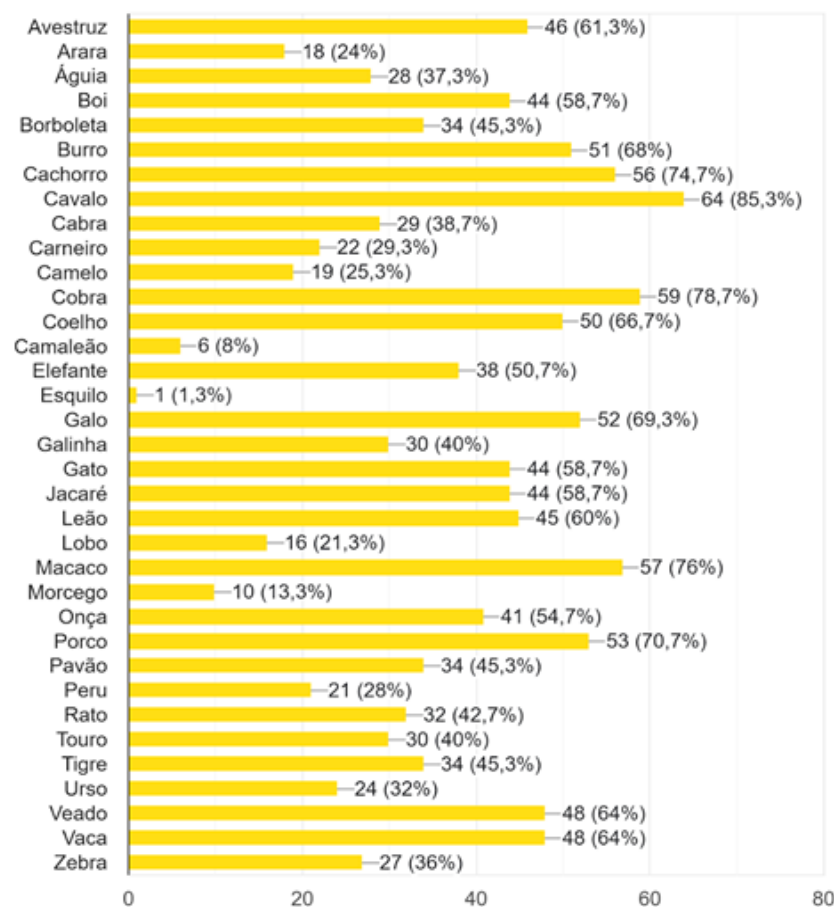


Gráfico 5. Gráfico de respostas do questionário em que os usuários deveriam assinalar os bichos que acreditam pertencer ao jogo do bicho. (Fonte: Elaboração própria, 2022).



3.4. ANÁLISE DE MECÂNICA DE JOGOS

A etapa de desenvolvimento da mecânica do jogo andou paralela à etapa de pesquisa, pois uma influenciou diretamente na outra. Inicialmente a ideia era de adaptar o jogo *Bang!* para a temática carioca do jogo do bicho. Contudo, esse caminho logo foi descartado após a pesquisa sobre a história do jogo do bicho se mostrar incoerente com uma mecânica de polícia-ladrão de *Bang!*, já que a polícia está diretamente ligada aos esquemas dos bicheiros.

Sendo assim, um novo leque de possibilidades foi aberto para a mecânica, e uma densa pesquisa foi realizada, partindo dos requisitos de ser um jogo fácil e divertido. Nesse momento o site Ludopedia serviu de grande ajuda para descobrir novos jogos, principalmente em seus fóruns com listas criadas pelos usuários. Entre os caminhos, alguns se destacaram:

- **Jogos de vaza:** o objetivo é adicionar cartas a mesa formando uma “vaza”, pontuando de acordo com o jogo em questão. Essa alternativa chamou muita atenção pois permitiria o uso dos números do jogo do bicho. *Skull King* e *Fox in the Forest* foram as principais referências;

- **Jogos de blefe:** possibilitam uma grande interação entre os jogadores e podem funcionar com regras simples ou complexas. *Coup*, *Avalon* e *Saboteur*, foram as principais referências;

- **Party games:** não há uma definição exata sobre o que é um *party game*, mas algumas características podem ajudar na sua definição. Entre elas pode-se citar: jogos com regras simples, com um número maior de jogadores e com muita interatividade entre os participantes. Há também uma certa dose de humor/diversão nesse tipo de jogo. Entre eles podemos citar *Dixit*, *The Resistance*, *Piratas*, *Codenames*, e *Bang!*.

Em um primeiro momento, após assistir diversos vídeos de *reviews* de jogos que seguissem esses três caminhos, notou-se que a opção mais adequada para o projeto era o de criar um novo jogo, com uma mecânica desenvolvida para suas características, não se tratando então de uma simples releitura. Para isso, uma lista de referências foi criada, a fim de unir boas mecânicas existentes e entender melhor o que poderia servir de inspiração para o projeto.

Os requisitos para essa lista era o de jogos de cartas com mecânicas que permitissem a interação entre os jogadores, com jogos rápidos e divertidos. O resultado foi:

COUP	BANG!
HIGH SOCIETY	MONOPOLY DEAL

Coup é um jogo em que o blefe é essencial e força os jogadores a jogarem um contra os outros até sobrar apenas um na mesa. Essa característica de como o jogo finaliza é um ponto interessante, pois todos recebem a mesma missão inicial de ser o último a sobreviver. Outro ponto que chama a atenção é a habilidade dos personagens do jogo, que também é muito explorado em *Bang!*. Isso cria a possibilidade de narrativas que poderiam ajudar a explicar o Jogo do Bicho e seus componentes, como os bicheiros, os apostadores, a relação da polícia e também os próprios bichos. Por fim, o jogo que serviu de *insight* para a principal geração de alternativa foi o *High Society*, pois consiste em um leilão. Em *High Society* o dinheiro é um ponto essencial e guia as estratégias dos jogadores, mostrando que mecânicas que envolvem dinheiro podem ser muito interessantes e conversam muito com o Jogo do Bicho, que no fim é um jogo de apostas. A questão do dinheiro também é muito presente em *Coup*, pois possibilita um “golpe” direto a um jogador, sem possibilidade de fuga. Todas essas mecânicas foram estudadas e ajudaram na geração de requisitos do projeto.



3.5. ANÁLISE DE BARALHOS

Partindo desse levantamento de jogos com mecânicas interessantes, uma nova fase de análise foi realizada a fim de entender como é dado o layout das cartas desses jogos, estudando o projeto gráfico desenvolvido em cada um. A busca foi por entender melhor como a informação é passada para o jogador, buscando por grids, estrutura de layout, paleta e como ela é explorada, assim como as escolhas tipográficas, estudo do manual e por fim a construção da narrativa do jogo.

Como referência para as análises dos elementos de design foram utilizados conceitos de design discutidos nos livros *Grid: Construção e Desconstrução* (SAMARA, 2007.) de e *O Design como Storytelling* (LUPTON, 2017.)

3.5.1 BANG!



Juvenil/Adulto (a partir de 10 anos)

Jogo de Cartas

4 - 7 Participantes

ELEMENTOS:

- Cartas de ação
- Cartas de objetivo
- Cartas referência/guia rápido
- Cartas de personagens.
- Manual

Jogo ambientado no velho-oeste em que cada pessoa recebe uma carta de objetivo e quem cumpri-lo primeiro, ganha o jogo. São eles: Xerife, Vice-xerife, Fora-da-lei e Renegado. No começo da partida, apenas o xerife se revela e os demais jogadores devem atuar em segredo. O jogo deve ser iniciado pelo xerife, em sentido horário. Durante o seu turno, o jogador tem três etapas:

- Comprar duas cartas;
- Usar qualquer quantidade de cartas;
- Descartar as cartas excedentes;

Figura 5. Cartas de ação, personagem e objetivo de Bang!. (Fonte: Ludopedia, 2022)



Figura 6. Conjunto de cartas do jogo Bang!. (Fonte: Ludopedia, 2022)

GRID

Todas as cartas seguem um *grid* parecido, principalmente quando observado o local de cada tipo de informação. A moldura é comum em todas e varia de cor para diferenciar as categorias de cada carta. O título sempre está localizado no mesmo lugar, assim como a descrição em forma de texto/ícone, tanto nas cartas de personagem, objetivo ou ação. Por conter uma quantidade alta de tipos de cartas, o uso de um mesmo *grid* agiliza a leitura das cartas durante o jogo.

INFORMAÇÃO NAS CARTAS

As cartas contêm pouco texto explicativo, o que torna fácil o entendimento da ação. Para facilitar algumas ações que se repetem, há o uso de ícones. As cartas de ações mais complexas recebem um ícone especial, o que indica que ela está mais explicada no manual do jogo. A traseira da carta também tem valor informativo, pois serve para distinguir os tipos de cartas e no caso das cartas de personagem, é o contador de “vidas” durante a partida.

LAYOUT DAS CARTAS

Cartas de ação:

- Moldura com a cor do tipo de carta (amarelo para ação imediata e azul para cartas que devem ser deixadas na mesa);
- Título (no topo) - com a tipografia usada para destaque, centralizado e em um tamanho maior;
- Ilustração, com pouco valor informativo da ação;
- Explicação em texto, ou ícone, da ação que a carta realiza Naipes/número no canto inferior esquerdo para ser consultado quando necessário;

Cartas de personagem:

- Moldura com uma cor do tipo de carta (verde musgo);

- Título/nome do personagem;
- Quantidade de vida máxima do personagem (sinalizado com o ícone de bala, no topo superior direito);
- Ilustração do personagem (aqui é o momento que o desenho ganha mais valor, pois tem um valor narrativo, dando vida a um personagem);
- Texto explicando a habilidade. Nessas cartas o texto geralmente tem no mínimo três linhas (são as cartas com mais informações textuais do jogo). O tamanho da tipografia nesses casos é levemente maior que nas outras cartas, o que pode ser justificado pelo espaçamento disponível para esse tipo de informação.

COR

A paleta de cores parece seguir uma estética muito ligada a algo “antigo”, o que conversa com o estilo de ilustração usado. Ela tem um papel importante nas cartas de ação, pois servem para diferenciar o tipo de ação que podem ser tomadas, como as cartas azuis para ação recorrente e cartas ocre para ações imediatas. Esse padrão é aplicado na moldura da carta, o que permite uma visualização sempre presente em todos os lados da carta.

ILUSTRAÇÃO

A ilustração segue uma estética próxima às HQs de velho-oeste (exemplo: TEX), remetendo à uma narrativa muito clara dessa ambientação de faroeste. Observando o papel da ilustração nas cartas, percebe-se que elas servem de apoio, mas não são imprescindíveis para o entendimento das ações. Há também um papel narrativo nas cartas de personagem, pois a ilustração dá mais personalidade a cada um deles. Vale também citar o protagonismo dos ícones nas cartas de ação, pois servem para padronizar ações que podem vir a acontecer nas partidas, diminuindo assim a quantidade de texto inserido. O estilo ilustrativo desses ícones se difere da ilustração das cartas, principalmente por ser um traço sem textura.

TIPOGRAFIA

As escolhas são bem aplicadas e tem um sentido visual, pois fazem referência a uma estética popular ligada ao faroeste. Ao todo foram identificadas três famílias tipográficas:

- Título das cartas;
- Descrição das cartas;
- Descrição no guia-rápido;

MANUAL

O manual é bem completo em informações complementares das cartas e mecânicas, com uma linguagem clara e acessível. Ele também conta com uma seção dedicada a explicar detalhadamente as cartas de ação. Por fim, há também cartas de consulta rápida com explicações sobre cada ícone usado nas cartas de ação.

NARRATIVA

Ambientado no faroeste, o jogo conta com uma narrativa muito bem articulada. As cartas de personagens tem papel essencial para essa ambientação, pois personifica as habilidades que um jogador pode vir a ter no jogo. A etapa de apresentação da carta-personagem também reforça a imersão na trama, pois convida os jogadores a se nomearem *“El Gringo”*, *“Paul Regret”* e etc. Em resumo, o jogo tem uma mecânica de polícia e ladrão, com blefes e estratégia. O xerife tem o papel de “matar” os fora-da-lei e renegado, que por sua vez, não podem revelar abertamente seus objetivos.

3.5.2. COUP



Figura 7. Cartas de Coup.
(Fonte: UCEgamers, 2022)

Juvenil/Adulto (a partir de 14 anos)

Jogo de Cartas

2 - 8 Participantes

ELEMENTOS:

- Cartas de personagem;
- Moedas;
- Carta de referência/consulta rápida;
- Manual;

O jogo é ambientado em uma cidade-estado italiana com um governo fraco e o objetivo é controlar a cidade através de personagens e ser a última influência restante.

Cada jogador começa o jogo com duas cartas de personagem viradas para baixo, e duas moedas. Durante seu turno, é possível fazer algumas ações pré-estabelecidas como:

- Renda: Pegar uma moeda do Tesouro Central.
- Ajuda Externa: Pegar duas moedas do Tesouro Central.
- Golpe de Estado: Pagar sete moedas para o Tesouro Central e aplicar um Golpe contra outro jogador. Quando acontece, esse jogador perde imediatamente uma influência. O golpe é sempre obrigatório quando um jogador começa o seu turno com 10 (ou mais) moedas.

GRID

Todas as cartas de ação seguem um mesmo *grid* e isso pode ser justificado pelo fato de, além das cartas rápidas, só haver um tipo de carta no jogo.

INFORMAÇÃO NAS CARTAS

As cartas de ação de Coup tem apenas dois tipos de informações:

- Nome da carta/personagem;
- Ação que o personagem pode executar. Essa informação é representada por ícones, que por sua vez, são de difícil compreensão para quem não é familiarizado com o jogo;

LAYOUT DAS CARTAS

As cartas contam com um *grid* simples e objetivo, destacando as ações de cada personagem com o uso de ícones para simplificar:

- Título/nome do personagem, em vertical no canto superior direito;
- Ilustração do personagem;
- Pequena moldura na área inferior contendo a iconografia das ações da carta;

Nas cartas de personagem, as partes traseiras não têm um uso direito no jogo, mas nas cartas de referência há o uso dos dois lados, dividindo as informações em:

- Ações de cada personagem;
- Possíveis ações do jogador durante o turno;

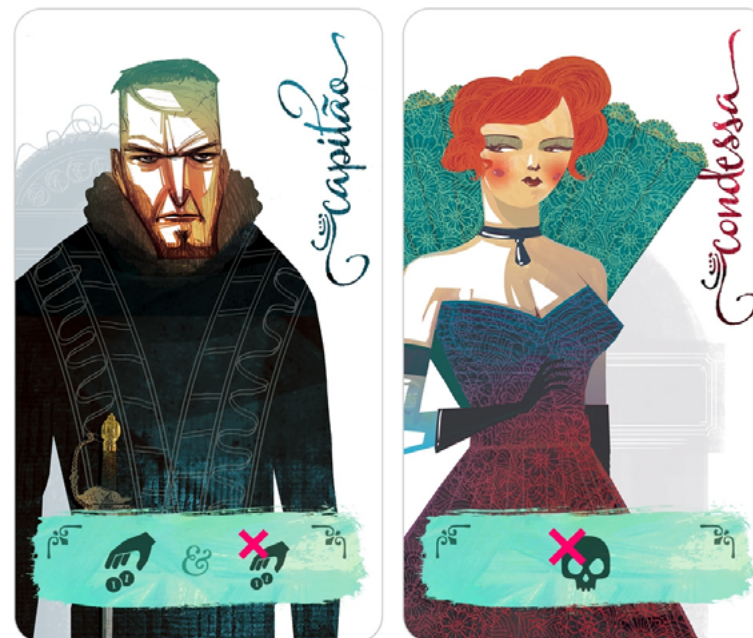


Figura 8. Cartas de Coup. (Fonte: Ludopedia, 2022)

CORES

A escolha da paleta é bem resolvida, dando ao jogo uma atmosfera de mistério e seriedade para os personagens, com o uso de tons mais escuros em contraste com cores mais vivas, como o amarelo. A cor verde-água entra como uma cor destaque, pois é utilizada no *box* de iconografia e contrasta muito com os tons mais escuros das rou-

pas dos personagens. O fundo branco serve de equilíbrio para a ilustração, destacando-a. Vale dizer que cada um dos personagens tem uma cor mais clara que se destaca, servindo de uma certa diferenciação.

ILUSTRAÇÃO

A ilustração tem um ar de mistério e seriedade, com personagens se apresentando como poderosas figuras. O traço também colabora com essa estética.

TIPOGRAFIA

São três famílias tipográficas:

1. Título do personagem
2. Título do personagem nas cartas de referência
3. Texto corrido nas cartas de referência

MANUAL

O manual explica de forma simples e direta sobre o funcionamento do jogo, tirando possíveis dúvidas para quem nunca tinha jogado. Há uma sessão de exemplo de rodada que torna ainda mais clara a dinâmica. Vale também dizer que a carta de consulta rápida é muito útil du-

rante a partida, principalmente para entender as ações, mas não é suficiente para esclarecer a preparação inicial do jogo.

NARRATIVA

Em Coup, a graça do jogo está em não ser necessário revelar as influências para realizar uma ação de personagem, possibilitando assim o blefe. Quando uma ação de personagem é anunciada, qualquer outro jogador da mesa pode contestar, e quando a contestação é correta e evidencia um blefe, o jogador que estava mentindo perde uma influência. Contudo, quando há a prova de sua influência, o jogador que contestou é quem perde uma carta e o outro jogador deve trocar a carta da influência que foi obrigado a revelar, mantendo em segredo a nova carta. Quando um jogador perde todas as suas cartas de influência, é eliminado do jogo. O vencedor é o último jogador a ter influências na mesa e isso convida os jogadores a blefar para realizar determinadas ações que podem favorecê-los.

3.5.3. HIGH SOCIETY



Figura 9. Cartas de Coup.
(Fonte: Bravo Jogos, 2022)

Juvenil/Adulto (a partir de 10 anos)

Jogo de Cartas

3 - 5 Participantes

ELEMENTOS:

- Cartas de status;
- Cartas de dinheiro;
- Manual;

High Society é um jogo de leilão, ambientado na mais alta elite francesa, em que os jogadores devem competir para conquistar determinadas cartas de *status* com o objetivo de obterem prestígio. Vence o jogador que conquistar a coleção de cartas mais valiosa. Todos os jogadores recebem a mesma quantia de dinheiro no início do jogo, e devem administrá-lo durante as partidas de leilão. As etapas do jogo são:

- Vira-se uma carta de *status* e os lances de leilão se iniciam. Leva a pessoa que der o maior lance. Os jogadores podem optar por não participar do leilão e passar a vez;
- Quando uma carta de vexame (prejudicial) é virada, a dinâmica do jogo muda e fica com a carta a primeira pessoa que se negar a participar do leilão;
- O jogo acaba quando todas as 4 cartas verde-escuro são viradas;
- No fim do jogo, o participante com menos dinheiro em mãos é eliminado, não importando o valor das cartas de *status* que possui;

GRID

Os dois tipos de cartas tem *grids* diferentes entre si mas que são respeitados fielmente. Esse *grid* dá grande destaque para as ilustrações, que ocupam grande parte do *layout*, tanto nas cartas de dinheiro quanto de *status*.

INFORMAÇÕES

As cartas contém poucas informações de texto, facilitando assim a leitura da ação e interpretação, sendo elas:

- Título da carta de status e valor/ação do *status* (não tem relação nenhuma com o valor do leilão, devendo ser considerado apenas na contagem no fim do jogo);
- Valor das cartas de dinheiro;

Há uma informação de categorização com cores nas cartas de *status*, que junto às informações de valor, diferenciam as cartas benéficas das prejudiciais para o jogador. As cartas de dinheiro também são diferenciadas por cores, e cada jogador deve receber cartas de uma mesma cor. Vale pontuar a importância da traseira das cartas, que servem para diferenciação dos tipos de baralho do jogo.

LAYOUT

As cartas de *High Society* não precisam carregar informações complexas de ação, o que possibilita dar destaque às ilustrações, que por sua qualidade, agregam um valor visual muito grande.

Cartas de status:

Ilustração: ocupa quase toda a carta;

Título: tipografia usada para destaque, centralizado e na parte inferior da carta;

Valor da carta/ação: localizado aos lados do título, mas com um tamanho maior, e na mesma família tipográfica;

Cartas de dinheiro:

Moldura na carta, da cor do fundo;

Valor nas pontas;

Ilustração no centro da carta, envolta em uma moldura redonda;



Figura 10. Cartas de *High Society*.

(Fonte: Ludosfera, 2022)

CORES

A paleta de cores remete a cores mais fechadas, com um peso maior do preto na mistura da cor, passando a ideia de elegância e prestígio.

Nas cartas de *status* a cor recebe grande destaque: o fundo das cartas recebem a cor mais escura e a ilustração do personagem ganha mais protagonismo por ser de uma cor mais clara e contrastante à cor do fundo. Nas cartas de dinheiro, há o uso de duotone entre uma cor mais clara (quase branca) e outra mais escura.

ILUSTRAÇÃO

A ilustração desse jogo é um dos seus pontos mais fortes, pois se encaixa muito com a proposta de um leilão. Com uma arte ornamental e elegante, que faz referência à arte *nouveau*, há uma sensação de estar adquirindo realmente um item colecionável de prestígio. Mesmo sem um papel muito informativo, há uma diferenciação entre as representações das cartas de prestígio e as de valor prejudicial.

TIPOGRAFIA

A escolha da tipografia conversa diretamente com o estilo ilustrativo, sendo ornamental mas ainda assim moderna e elegante. Nas cartas há o uso de apenas uma família tipográfica, que é aplicada na nomenclatura de *status* e também no valor das cartas de dinheiro.

MANUAL

A leitura do manual é imprescindível para o entendimento do jogo, pois não existem cartas de consulta rápida durante a partida. Após a familiaridade com o jogo, ele pode vir a ser consultado para esclarecer possíveis dúvidas que podem aparecer jogando, e conta com partes dedicadas a explicar detalhadamente algumas ações.

O manual também conta com um exemplo muito bom sobre como deve-se calcular a pontuação no fim do jogo e é indispensável para a compreensão da mecânica e o desenrolar do jogo.

NARRATIVA

High Society é um jogo com uma mecânica relativamente simples e muito divertida, que realmente faz com que os jogadores se envolvam no objetivo de obter status para ganhar o jogo. Um dos pontos mais interessantes é a administração do dinheiro, que gera sérias consequências quando não é bem sucedida. A ideia de justificar a exclusão do jogador com menos dinheiro no final da partida, com o fato de ser um impostor é muito interessante, e gera uma dinâmica imersiva. A narrativa é a de conquistar prestígios e se manter na alta sociedade francesa, com cartas que ilustram situações dessa elite.

3.5.4. MONOPOLY DEAL



Figura 11. Cartas de Coup.
(Fonte: Mercado Livre, 2022)

Juvenil (a partir de 8 anos)
Jogo de Cartas
2 - 5 Participantes
ELEMENTOS: <ul style="list-style-type: none">- Cartas de dinheiro- Cartas de ação- Cartas de título de posse- Carta de Referência/Consulta rápida- Manual

Monopoly Deal é um jogo de cartas em que o objetivo é fazer 3 conjuntos completos de títulos de posse. Em sua vez, o jogador deve realizar as seguintes ações:

- Comprar duas cartas da pilha de saque;
- Abaixar até três cartas da mão, executando as ações que condiz com cada carta, como baixar um título de posse, realizar a ação de uma carta de ação ou colocar cartas de dinheiro no seu banco;
- Ficar com no máximo 5 cartas na mão após a ação, descartando as excedentes, caso necessário.

GRID

Todas as cartas de ação seguem um mesmo *grid*, assim como as cartas de título. Essa estratégia é muito útil nesse jogo, pois há muitas cartas diferentes, mas com algumas informações iguais, como o valor, e essa padronização ajuda na leitura da carta durante o jogo.

INFORMAÇÃO NAS CARTAS

As informações são apresentadas de forma direta e bem resumida, em forma de texto e iconografia. Os textos têm uma boa hierarquia de informações, dando mais destaque para tí-

tulos e subtítulos. As cores apresentam um grande papel na categorização de cartas e informações, diferenciando algumas cartas de ações entre si.

LAYOUT DAS CARTAS

As cartas carregam muitas informações e mesmo assim mantém um *layout* funcional, principalmente pelo fato da hierarquia de informações ser muito boa.

Cartas de ação:

- Moldura fina contornando a carta;
- Moldura com detalhes entalhes em todas as cartas de ação;
- Tipo de carta no topo;
- Valor \$ da carta nas extremidades;
- No centro o nome da carta de ação e logo abaixo uma legenda explicativa;

Cartas de dinheiro:

- Moldura na carta, com uma cor para cada valor;
- Valor nas pontas, no mesmo lugar das cartas de ação e de título;
- Valor em um tamanho maior no centro da carta;

Cartas de título:

- Moldura fina contornando a carta;

Valor da carta nas pontas, no mesmo lugar das cartas de ação e dinheiro;

Nome do título no topo, com a cor correspondente ao conjunto de cartas;

Explicações sobre o número de cada conjunto e os valores para cobrança de aluguel;

CORES

As cores neste jogo tem uma função muito importante para categorização e diferenciação e é um dos elementos mais explorados do jogo.

Em um primeiro caso, algumas cores servem para diferenciar os tipos de título de posse, criando as categorias das quais podem ser colocadas juntas (10 tons diferentes, com muita saturação de cor).



Figura 12. Cartas de título Monopoly Deal.
(Fonte: ActionNerds, 2022)

Outro momento em que a cor tem grande protagonismo é para diferenciação das cartas de dinheiro (cinco tons diferentes, porém com cores com pouca saturação). Por fim, as cartas de ação também recebem cores diferentes, mas são as mesmas aplicadas nas cartas de dinheiro, servindo como um fundo.



Figura 13. Cartas de dinheiro de Monopoly Deal. (Fonte: ActionNerds, 2022)

ILUSTRAÇÃO

Há pouca ilustração nas cartas de monopoly deal, mas muito bem aplicadas e fazendo referência visual ao *boardgame*. Entre os tipos de ilustração, podemos identificar:

- Carta coringa, com o famoso personagem da franquia no centro;
- Ícones: carta, casa, hotel e bolo aparecem como um apoio nas cartas de ação e título de posse. Nas cartas de título tem papel fundamental para diminuir as informações em texto, facilitando o entendimento;

TIPOGRAFIA

Há apenas uma família tipográfica usada em todas as cartas e é a mesma usada na identidade visual do logo e boardgame.

MANUAL

O manual abrange todas as etapas do jogo, com imagens ilustrativas, sendo um diferencial dos outros manuais, já que contêm imagens para representar a distribuição de cartas na mesa e como deve ser o conjunto do vencedor. Há também uma seção explicando as cartas de ação detalhadamente. Vale dizer que é possível jogar o jogo somente com a leitura das cartas de consulta rápida.

NARRATIVA

O jogo contém uma narrativa muito ligada ao jogo original Monopoly, e consequentemente a um dos jogos mais famosos do mundo: banco imobiliário. Isso acaba tornando-o um jogo muito mais familiar aos jogadores, deixando-os até mais confortáveis à ideia de experimentá-lo. Além disso, as mudanças na adaptação do Monopoly para o jogo de cartas foram muito bem pensadas e realmente o tornam um jogo muito mais dinâmico e rápido, com a mesma narrativa de conquistar títulos e cobrar aluguéis dos outros jogadores mas com um objetivo mais direcionado. É um ótimo exemplo de adaptação e também de jogo de cartas rápido e divertido, que instiga e envolve os jogadores.



3.6. ANÁLISE COMPARATIVA DE BARALHOS

A fim de extrair requisitos do projeto gráfico das cartas, um estudo comparativo entre os baralhos dos jogos acima foi realizado, buscando por padrões e bons exemplos. Nessa análise de baralhos, algumas características se mostraram essenciais para o *layout*, como por exemplo, a escolha por manter um mesmo *grid* nas cartas do jogo. Isso ajuda o usuário a localizar rapidamente as informações durante a partida, principalmente nos jogos com diversos tipos de cartas. Em *Bang!* e no *Monopoly Deal*, há muitas cartas de ação diferentes e o uso de um mesmo grid é essencial durante a leitura, facilitando a localização das informações no *layout*.

Outro recurso muito importante é a aplicação de cores como um sistema de informação. Em *Monopoly Deal* ele é muito usado para diferenciar os tipos de "títulos", e também os tipos de cartas de ação. Nesses dois casos, duas paletas diferentes são aplicadas, deixando mais claro ainda que se tratam de cartas diferentes e com categorias diferentes entre si. Essa necessidade se mostra muito importante quando observamos a mão do jogador, que sempre está cheia de muitas cartas, precisando de uma leitura rápida durante o jogo. Ainda sobre o uso das

cores, observa-se também que a escolha da paleta está diretamente ligada ao tipo de narrativa do jogo, sendo um elemento muito sensorial. Em *High Society*, a opção por uma paleta de cores mais sóbrias e escuras, remete à uma elegância muito grande, reforçando a narrativa do jogo, já em *Bang!* há uma similaridade muito grande com HQ's antigas de faroeste.

As escolhas tipográficas nesses jogos também receberam uma atenção especial. Em *Monopoly Deal* as cartas geralmente tem muito texto, e a legibilidade tem que ser muito boa. Já em *Coup* e *High Society*, por terem pouco texto nas cartas, o uso está mais ligado à simbologia da narrativa, sendo um recurso muito mais visual do que informativo. Tratando-se de informações, também cabe discorrer sobre o uso de ícones, que em *Bang!* e *Coup* tem

um protagonismo muito grande nas cartas de ação. Em ambos os casos, os ícones substituem o uso de texto e servem como um sistema de informação, que mesmo não sendo claro de início, se torna uma linguagem muito mais rápida e figurativa do que o texto corrido convencional.

Por fim, as ilustrações das cartas são localizadas na região topo/centro da carta e têm um papel narrativo muito grande. Em *High Society* há uma referência muito forte a um período histórico muito ligado à classe alta da sociedade e isso somado a um trabalho ilustrativo muito sólido e bem desenvolvido, resulta em cartas muito bonitas e que realmente dão vontade de serem "itens colecionáveis" no jogo. *Coup* também conta com um ótimo trabalho ilustrativo e chama a atenção do jogador, que realmente tem vontade de ser um daqueles personagens.



Figura 14. Composição de baralhos dos jogos analisados.
(Fonte: Ludopedia, UCEgamers, Bravo Jogos, Ludosfera, Mercado livre)

4 ... PROJETO



4.1. REQUISITOS

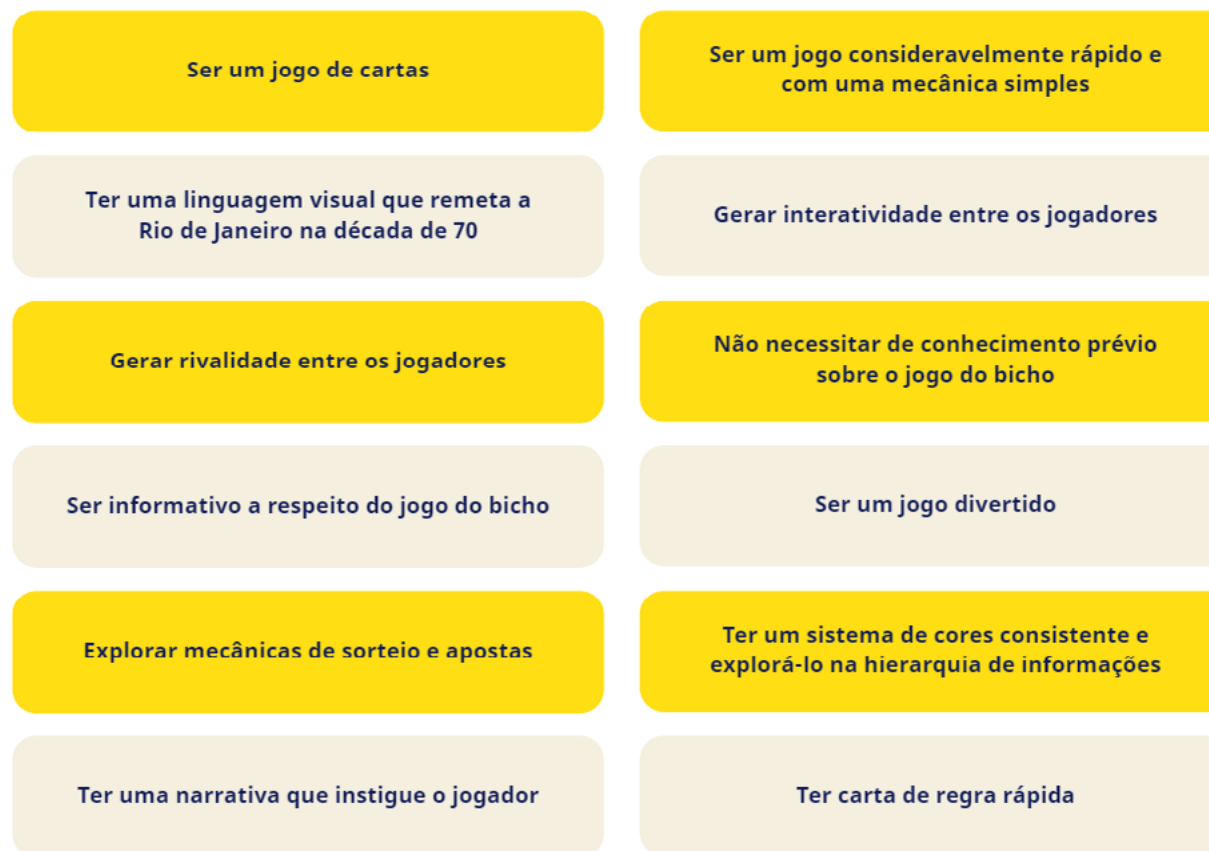


Figura 15. Requisitos de projeto. (Autor: Elaboração própria)



4.2. PROPOSTA DE MECÂNICA 1

Baseando-se nas mecânicas analisadas, alguns elementos foram decididos:

- Um jogo de 4-8 pessoas;
- Cartas;
- Dinheiro;
- Personagem;
- Jogo do bicho;

- Manual;

Após a etapa de requisitos, iniciou-se a geração de alternativas para a mecânica do jogo. Inicialmente foram feitos estudos para saber qual seria o foco da jogabilidade, e entre as opções, destacaram-se: vaza, aposta e leilão.

Entre as opções, a mecânica com ideias mais bem desenvolvidas foi a de aposta, pois permite dialogar diretamente com o Jogo do Bicho, permitindo também aplicar elementos reais, como dinheiro e o simbolismo popular que permeiam esse jogo.

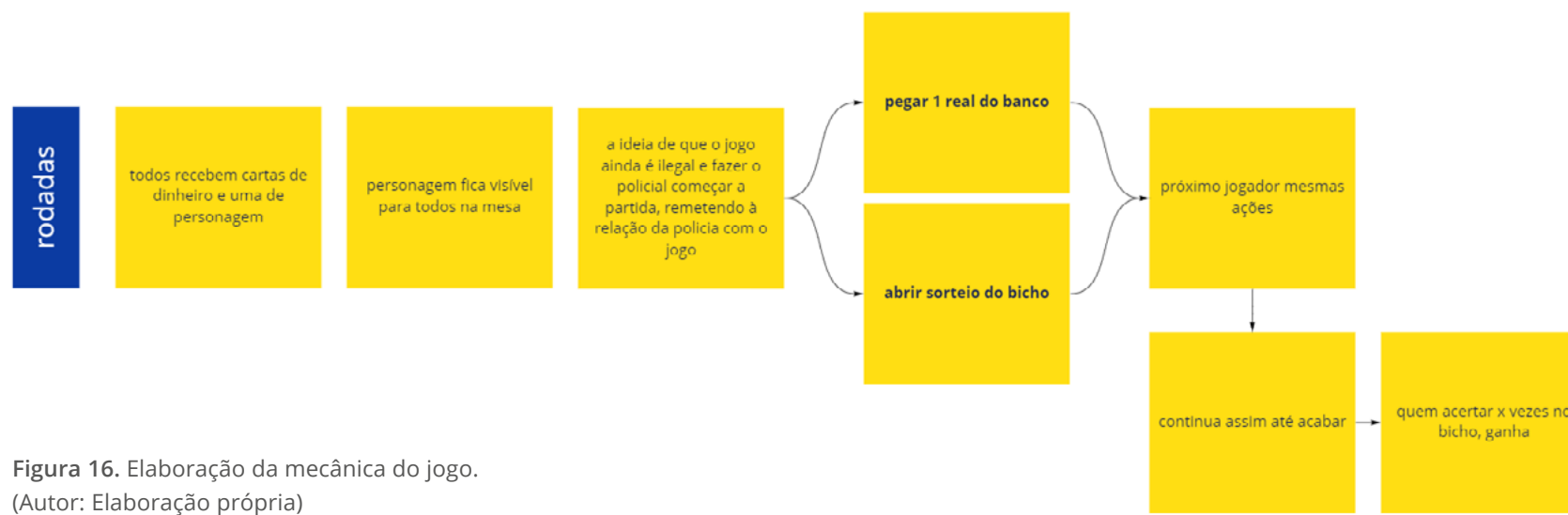


Figura 16. Elaboração da mecânica do jogo.
(Autor: Elaboração própria)

personagens	apostador	bicheiro	policial
	pode pegar 2 reais quando escolhe a ação resgatar dinheiro do banco	não tem seu jogo cancelado pela polícia e recebe 1 real toda vez que abrirem apostas, independente do resultado	pode cancelar um momento de aposta
regras gerais	não existe troco e não pode trocar dinheiro	se acabou o dinheiro deve abandonar o jogo	pode cancelar um momento de aposta
elementos	cartas de dinheiro	cartas com os bichos e nomes (consulta rápida)	cartas de personagem
			manual miro

Figura 17. Elaboração da mecânica do jogo. habilidades e direcionamentos. (Autor: Elaboração própria)

Para a primeira proposta de mecânica, utilizou-se a aposta em um bicho por vez como base do jogo. Ela deveria ser simples e clara para os jogadores que não conhecem o jogo do bicho e ainda assim ser divertida.

A interação entre os jogadores foi explorada através de jogadas que afetariam a todos, como a rodada de aposta ser obrigatória, e habilidades de personagens que interagem entre si. Para um momento inicial, pensou-se em apenas um tipo de aposta no bicho: um animal es-

pecífico para cada jogador, sem possibilidade de repetir a escolha em uma rodada. No jogo original do bicho, apostar em um animal apenas é chamado de “apostar na cabeça” e por ter uma probabilidade menor de acertar, é um dos prêmios mais bem pagos. No quesito estratégia, o dinheiro do jogo foi a escolha principal para fazer os jogadores o administrarem, já que trocá-lo no banco ou pegar troco foi proibido por regra. O sorteio por fim, foi fiel à fama do Jogo do Bicho ter resultados seguros e

aleatórios, sem muita manipulação, devendo ser feito através de cartas embaralhadas em todas as rodadas de apostas. Ganha quem acertar primeiro quatro vezes no sorteio.

A narrativa buscou reviver a experiência de se jogar no bicho, tentando gerar o espírito de testar a sorte (ou preferencialmente, instigar à simbolismos populares que justificam a vitória quando se acerta um animal). Como jogar:



PREPARAÇÃO DO JOGO

- Pegue as cartas de personagem de acordo com o número de jogadores:
4 jogadores: 1 bicheiro, 2 apostadores, 1 policiais;
5 jogadores: 1 bicheiro, 3 apostadores, 1 policiais;
6 jogadores: 2 bicheiros, 3 apostadores, 1 policiais;
7 jogadores: 2 bicheiros, 3 apostadores, 2 policiais;
8 jogadores: 2 bicheiros, 4 apostadores, 2 policiais;
- Embaralhe as cartas de personagem e entregue uma, fechada, para cada jogador.
- Cada jogador deve também receber as seguintes cartas de dinheiro:
R\$ 1,00: 5 cartas
R\$ 2,00: 4 cartas
R\$ 5,00: 2 cartas
R\$ 10,00: 2 cartas
R\$ 20,00: 1 carta
- As outras cartas de dinheiro ficam na área do banco;
- Embaralhe as 25 cartas do bicho para formar um deck com as faces viradas para baixo;
- Os jogadores devem então revelar sua carta de personagem, deixando-a sempre visível durante o jogo;

COMO JOGAR

- Pelo fato do jogo do bicho ser atualmente ilegal, um policial deve iniciar a partida. Se houver mais de um policial, devem tirar no impar-ou-par;
- O jogo funciona em rodadas no sentido horário. Em seu turno, cada jogador deve executar uma das ações:
1 - Abrir um sorteio do bicho;
(leia sobre as regras do sorteio)
2 - Pegar R\$1,00 do monte do banco;
Jogadores com a carta de apostadores podem pegar R\$ 2,00
- Após efetuada uma ação, passa-se a vez para o próximo jogador e assim sucessivamente;
- Os jogadores que ficarem sem dinheiro devem abandonar a partida;
- Ganha quem acertar o sorteio de __ bichos primeiro ou for o último jogador restante;



SORTEIO

Caso um jogador escolha abrir um sorteio, todos os outros jogadores devem obrigatoriamente participar, seguindo as seguintes etapas:

- Para participar todos devem pagar um valor de no mínimo R\$ 1,00, sem limite de valor máximo; É proibido pegar troco ou trocar dinheiro;
- O dinheiro arrecadado deve ser colocado no centro da mesa e será o prêmio do ganhador, devendo ser entregue no final do sorteio;
- Partindo de quem começou o sorteio, no sentido horário, todos devem escolher 1 dos 25 bichos, sem repetição palpites na rodada. Cada jogador deve escolher um bicho diferente;
- Embaralhe o deck dos bichos 8 vezes e depois vire a primeira carta do topo;
- Caso haja um ganhador: R\$1,00 é pago ao bicheiro e o restante é entregue ao ganhador;
- Caso não haja um ganhador, R\$1,00 é pago aos bicheiros e o restante vai para o monte do banco;



Figura 18. Manual da geração de alternativa 1.
(Autor: Elaboração própria)



4.3. PROTÓTIPO 1

Para o primeiro protótipo foram feitas cartas e um manual. Na ilustração buscou-se testar estilos um desenho que remetesse visualmente à uma estética carioca dos anos 70. A carta de personagem ficou dividida em: título do personagem no topo, ilustração no centro e na parte inferior a descrição da sua habilidade.

As cartas de dinheiro apenas continham o valor no centro, com grande visualização e eram divididos em notas de R\$1,00, R\$2,00, R\$5,00, R\$10,00, R\$20,00. A opção por manter a moeda em real foi para maior imersão do jogador, que é um público mais novo e não necessariamente saudosista com a moeda dos anos 70.

O terceiro tipo de carta foi o dos 25 bichos, que contava com uma ilustração apenas figurativa e sem fidelidade nenhuma com as intenções do projeto final. No topo da carta havia o número principal, correspondente na tabela oficial do bicho, e o nome do animal. Logo abaixo da ilustração estavam os seus números secundários. Essas cartas foram pensadas para serem as cartas do sorteio do bicho, e deveriam sempre ser embaralhadas durante o sorteio. Por se tratar de um primeiro protótipo, o manual foi pensado para ser simples, rápido e direto, sem muitas informações imersivas do jogo, como contexto narrativo.



Figura 19, 20, 21. Cartas e manual do protótipo 1 do jogo. (Autor: Elaboração própria)

4.4. TESTE COM USUÁRIO

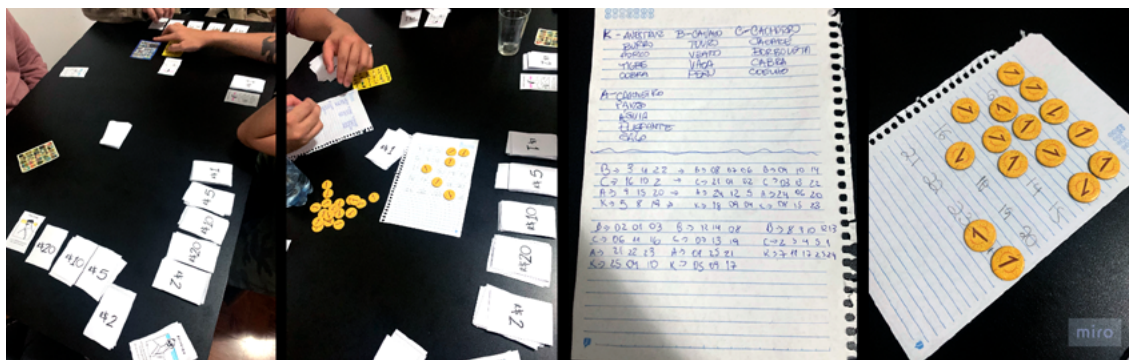


Figura 22, 23 e 24 e 25. Fotos do teste de usuário com as adaptações feitas na partida. (Fonte: Elaboração própria)

Com o jogo impresso, rodadas de teste foram feitas para estudo prático da mecânica.

Ao todo, quatro jogadores participaram do teste:

- Um jogadores não conhecia nada sobre o jogo do bicho;
- três jogadores conheciam o jogo mas não sabiam nada sobre a mecânica e suas apostas;

Durante a preparação do jogo ocorreu tudo bem, os jogadores leram o manual e foram capazes de distribuir as cartas sem dificuldades.

Em relação à etapa de jogar, o manual não supriu todas as dúvidas, o que gerou discussões entre os participantes. As dúvidas estavam relacionadas à etapas do jogo, como embaralhamento de cartas e quem deveria realizar os sorteios.

Observando o jogo, notou-se:

- A falta de uma carta referência com os bichos e seus números, para os jogadores consultarem na hora de realizar a aposta (usaram cartões reais de Jogo do Bicho para facilitar as jogadas);

- a falta de algo para identificar qual bicho cada jogador escolheu (alguns esqueceram, então um papel com os números foi fornecido e colocaram “marcadores” para cada animal que escolhiam);

- os jogadores que conheciam o Jogo do Bicho geralmente atribuíram algum significado aos seus palpites, desde gosto pela ilustração, gosto pessoal, ou sonho (ponto positivo e interessante de ser mais explorado);

- os jogadores começaram a se cansar do sorteio depois de um tempo, e posteriormente justificaram que foi pelo fato de só poder escolher um animal por vez. Isso também tornou muito difícil de se acertar o palpite, fazendo o jogo ser muito demorado;

- as habilidades dos personagens não foram bem exploradas durante o jogo, valendo uma revisão. Os motivos apontados pelos jogadores incluem que não faz tanto sentido o policial bloquear uma rodada de sorteio, se ele mais se beneficia da aposta do que do bloqueio. Os personagens de apostadores demoraram para precisar usar sua habilidade, graças a quantidade de dinheiro;

- jogadores um pouco mais experientes com jogos de cartas, sentiram falta do elemento blefe no jogo;

- o sorteio conta com muita sorte, os jogadores sentiram falta de manipulações nesse quesito.

Durante algumas partidas, adaptações foram feitas para ver o quanto a mecânica do jogo mudaria, principalmente as que envolvem o sorteio. Entre essas alterações, algumas destacaram-se:

- o uso de um board para identificar os bichos já escolhidos;
- o uso de papel para anotar quais bichos cada um já escolheu;
- a possibilidade de apostar em mais de um bicho por vez;
- a ampliação da relevância das habilidades dos personagens, com mais chances de se “beneficiarem” do que somente prejudicar os outros.



4.5. PROPOSTA DE MECÂNICA 2

Após a análise das questões levantadas pelos jogadores nos testes com usuário da primeira proposta, alguns pontos foram revisitados para uma segunda proposta:

- As interações entre os jogadores;
- as apostas do jogo;
- a finalização;

A nova demanda resultou em um jogo que fosse mais rápido e com regras que forçasse mais a interação entre os jogadores. Para isso, uma nova mecânica mostrou-se mais interessante do que apenas uma adaptação da mecânica anterior.

Revisitando as referências do projeto, o jogo *Coup* serviu de inspiração para uma mecânica baseada em apostas e blefes, com personagens com a mesma habilidade e objetivo. As cartas dos bichos continuaram as mesmas, com os mesmos dados: números do grupo como o resultado a ser considerado (quatro números por bicho).

O sorteio manteve-se sem influência dos jogadores diretamente, mas as probabilidades de alguém ganhar aumentaram:

- cada carta de jogador contaria com quatro palpites de sorteio;

- dois bichos seriam sorteados aleatoriamente durante as apostas, resultando em oito dezenas diferentes sorteadas;

As mudanças:

- Nessa proposta os personagens ganharam um novo protagonismo, possibilitando uma maior exploração no projeto gráfico, visto que o número de personagens aumentaria muito mais. O número total deveria ser um divisor de 100, já que existem 25 bichos, com quatro números cada, totalizando números de Zero a noventa e nove para o sorteio;

- as cartas de personagem seriam a referência de vitória e eliminação dos jogadores;

- a aposta continuaria a ser obrigatória a todos os participantes quando aberta, mas o jogador se limitaria a escolher qual carta de personagem gostaria de usar durante a aposta, que por sua vez já viria com os números válidos (chamadas de dezenas da sorte) do sorteio pré-estabelecidos;

- o blefe foi inserido como parte da mecânica e seria um novo ponto de interação dos jogadores durante a partida;

- inserção da mecânica de “roubo” de personagem de outro jogador;

- a vitória se daria pelo número de cartas de personagem em mãos (um número pré-estabelecido por regras);

- a eliminação de um jogador na partida se dá pela falta de dinheiro ou falta de cartas de personagem;

Regras:

A Partida

A partida acontece com cada jogador realizando seu turno e passando a vez para o próximo no sentido anti-horário;

Em seu turno, cada jogador deve **obrigatoriamente** executar **uma** das ações:

- 1 - Abrir um sorteio do bicho; (leia sobre as regras do sorteio)
- 2 - Pegar R\$1,00 do monte do banco;
- 3 - Comprar uma carta de personagem de outro jogador;

Após efetuada uma ação, passa-se a vez para o próximo jogador e assim sucessivamente;

(Os jogadores que ficarem sem dinheiro devem abandonar a partida)

Sorteio:

Caso um jogador escolha abrir um sorteio, todos os outros jogadores devem obrigatoriamente participar, seguindo assim as seguintes etapas:

- O jogador que iniciou o sorteio escolhe o valor da aposta, com o valor mínimo de R\$1,00 e sem valor máximo. É proibido pegar troco ou trocar dinheiro;
- Caso um jogador não tenha o dinheiro necessário para cobrir totalmente a aposta, ele deverá apostar todo seu dinheiro e será eliminado caso não ganhe;
- O dinheiro arrecadado deve ser colocado no centro da mesa e será o prêmio entregue ao(s) ganhador(es) no final do sorteio;

Após apostar, os jogadores devem escolher entre suas cartas de apostadores qual será o personagem a ser considerado durante essa rodada de aposta. Após escolhido, o jogador não pode trocar de personagem durante o sorteio e deve manter a carta de personagem com a face para baixo logo na sua frente;

Após todos os jogadores apostarem, o jogador que abriu o sorteio deve pegar o deck de bichos e embaralhá-lo. Após isso, ele deve então entregar o deck para o jogador à sua esquerda para que ele dê um corte seco no baralho e devolva o baralho. Após isso, o jogador deve virar as duas primeiras cartas do topo do baralho. Os animais virados são o resultado do sorteio;

Sem revelar ou trocar a carta de apostador, todos os jogadores devem então conferir se o seu personagem contém uma das dezenas sorteadas;

Os jogadores devem então anunciar se ganharam ou não o sorteio. Todos os anúncios podem ser verdade ou blefe;

Após os anúncios, qualquer jogador pode contestar anúncios. Se nenhuma contestação for realizada, o prêmio total deve ser entregue ao vencedor, ou dividido caso haja mais de 1 vencedor;

- Caso o valor seja um número ímpar para um número par de vencedores, o dinheiro deve ser dividido igualmente entre os vencedores e o banco deve ficar com o excedente;

Contestação:

- Qualquer anúncio de vitória pode ser contestado;
- Após os anúncios de vitória, qualquer jogador pode contestar anúncios de vitória. Caso não haja nenhuma contestação, a vitória é declarada válida, seja ela um blefe ou não, e não é necessário revelar a carta de apostador;
- Caso um jogador seja contestado, ele deve provar que possui uma das dezenas sorteadas em sua carta de personagem;
- Se não puder ou quiser provar, ele perde e deve abrir mão da sua carta de personagem, entregando-a para o primeiro contestador de sua vitória;
- Se puder provar, o contestador deve entregar uma de suas cartas de apostador para o jogador contestado. O jogador obrigado a entregar escolhe qual carta entregar;
- Após revelar sua carta para provar sua vitória, o jogador deve colocá-la na pilha de personagens, embaralhar, e retirar uma nova carta, a fim de manter seus números da sorte escondidos.

Roubar uma carta de outro jogador:

- Todos os jogadores têm a possibilidade de roubar uma carta de personagem de outro jogador.
- O preço da ação é de __ reais e deve ser pago ao banco;
- A escolha da carta saqueada fica a cargo do saqueador, que deve escolher entre as cartas viradas com a face para baixo na mão do saqueado;



4.5.1. PROPOSTA 2 - PROTÓTIPOS

As cartas impressas para o protótipo da segunda mecânica foram impressas em preto e branco, sem ilustrações ou nomes de personagens, apenas com referências de 1 a 25 (número para distinguir as cartas de personagem) e as dezenas da sorte de cada um. Para essa nova fase de regras, apenas as cartas de personagem tiveram de ser refeitas.

Primeiro protótipo:

Para o primeiro teste, 25 cartas com quatro números da sorte em cada uma. Para os números da sorte de cada personagem, utilizou-se um gerador de sequência de números aleatórios online. Neste cenário algumas cartas saíram com animais repetidos, o que diminuiria as chances de algumas

cartas ganharem o sorteio. Para o primeiro teste com usuário essa opção foi mantida, afim entender se um jogador escolheria esse personagem mesmo com uma menor probabilidade de acerto no sorteio;

O segundo protótipo foi feito para o terceiro teste com usuário, e buscou trazer as cores para auxiliar na busca por informações durante o jogo. Nesse protótipo, dividiu-se os bichos em 5 categorias, seguindo a ordem tradicional da tabela dos bichos. A cada cinco animais, aplicou-se uma cor, que também estaria nas cartas de personagem, afim, facilitando assim o processo de checagem no fim do sorteio. Para esse protótipo também testou-se o uso das cartas de personagem em tamanho real.



Figura 26. Protótipo da segunda mecânica do jogo, utilizado no primeiro e segundo teste de usuário. (Fonte: Elaboração própria, 2022)

Figura 27. Protótipo da segunda mecânica do jogo, utilizado no terceiro teste de usuário. (Fonte: Elaboração própria, 2022)



4.5.2. PRIMEIRO TESTE COM USUÁRIOS

Regras estabelecidas:

- R\$ 7,00 (sete Reais) como o dinheiro inicial de cada jogador;
- dois personagens iniciais;
- vitória: o primeiro jogador que juntar cinco cartas de personagem na mão;
- sem limite de valor máximo durante as apostas;

Percepções:

- Pouco dinheiro inicial. Um dos jogadores acabou sem dinheiro muito cedo e teve de abandonar a partida;
- o jogo terminou muito rápido (duração de 10 minutos aproximadamente);

Problemáticas:

- Se dois jogadores desafiarem um terceiro jogador, quem levaria os prêmios da vitória?
- como é a divisão do prêmio caso o prêmio seja um número ímpar e o número de jogadores um número par?
- caso a aposta aberta seja maior do que o dinheiro total de um jogador, como esse prêmio se dá?



4.5.3. SEGUNDO TESTE COM USUÁRIOS

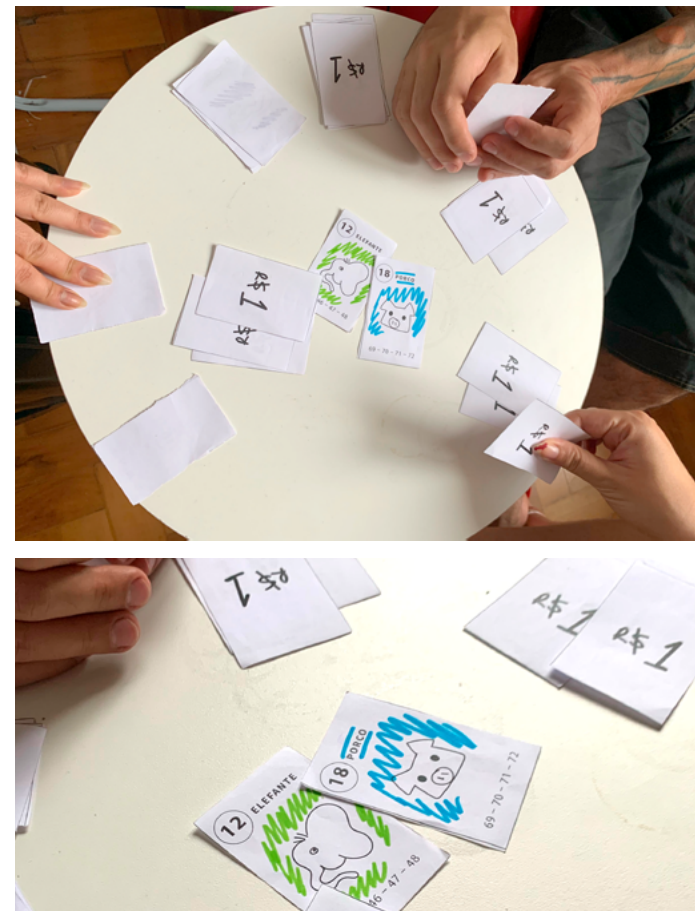
Regras estabelecidas:

- Dinheiro inicial: R\$ 10,00 (dez Reais);
- 50 min de duração;
- R\$15,00 (quinze Reais) para comprar um personagem de outro jogador;
- prêmio número ímpar na hora de dividir entre um n. par de jogadores: arredonda para baixo, R\$ 1,00 (um Real) vai para o banco;
- ganha quem juntar seis personagens;

Percepções:

- Vender sua carta de personagem para ter dinheiro;
- vale a pena manter personagens com menos vantagens que outros? Em alguns momentos usou-se o com menos probabilidade apenas para testar outros números, pois o jogador não ganhava há algumas partidas;
- demorado para conferir os números dos personagens (se ganhou ou não) somente pela organização da ordem numérica. Mostrou-se necessário uma categorização auxiliar rápida e visual entre os números correspondentes dos bichos e as dezenas da sorte.

Figura 28 e 29 Segunda rodada de testes com usuário - segunda mecânica. (Fonte: Elaboração própria, 2022)





4.5.4. TERCEIRO TESTE COM USUÁRIOS

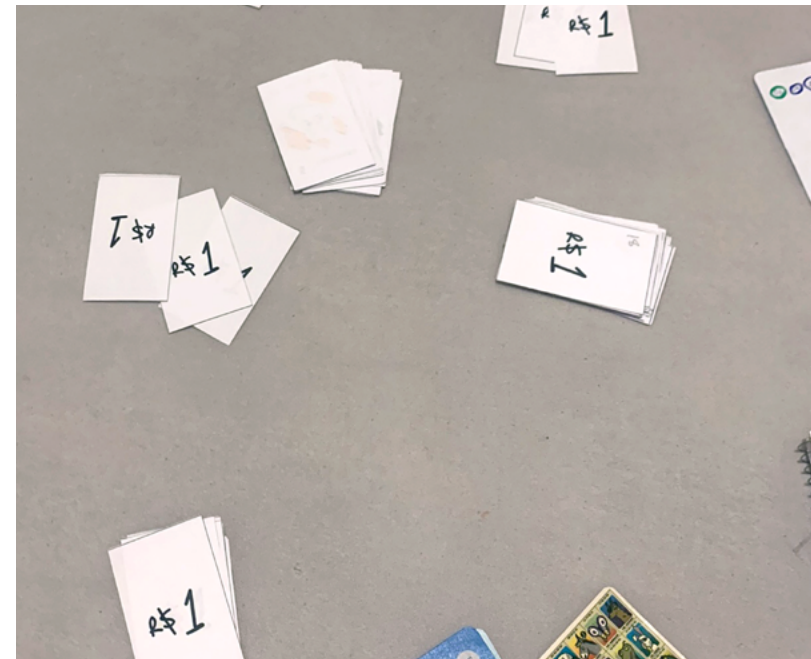
Regras estabelecidas:

- Dinheiro inicial: R\$ 10,00 (dez Reais);
- 40 min duração;
- R\$ 12,00 (doze reais) para comprar um personagem de outro jogador;
- prêmio número ímpar na hora de dividir entre um número par de jogadores: arredonda para baixo, R\$ 1,00 (um Real) vai para o banco;
- quando um jogador perde uma contestação, além de perder sua carta de personagem, ele também perde direito ao dinheiro do sorteio (caso estivesse ganhando);
- ganha quem juntar cinco personagens ou for o último jogador na mesa;

Percepções:

- É necessária uma carta de apoio/regras rápidas, com a tabela dos bichos e seus números correspondentes (usou-se cartelas reais de referência do Jogo do Bicho);
- estabelecer etapas para as rodadas de apostas e deixar isso sinalizado no manual de regras;

Figura 30 e 31. Terceira rodada de testes com usuário - segunda mecânica. (Fonte: Elaboração própria, 2022)



5

...

PROJETO GRÁFICO



5.1. REQUISITOS

Após definida a mecânica, o projeto gráfico pode ser desenvolvido e testado.

Para isso, requisitos foram criados, além de uma longa busca por referências visuais.

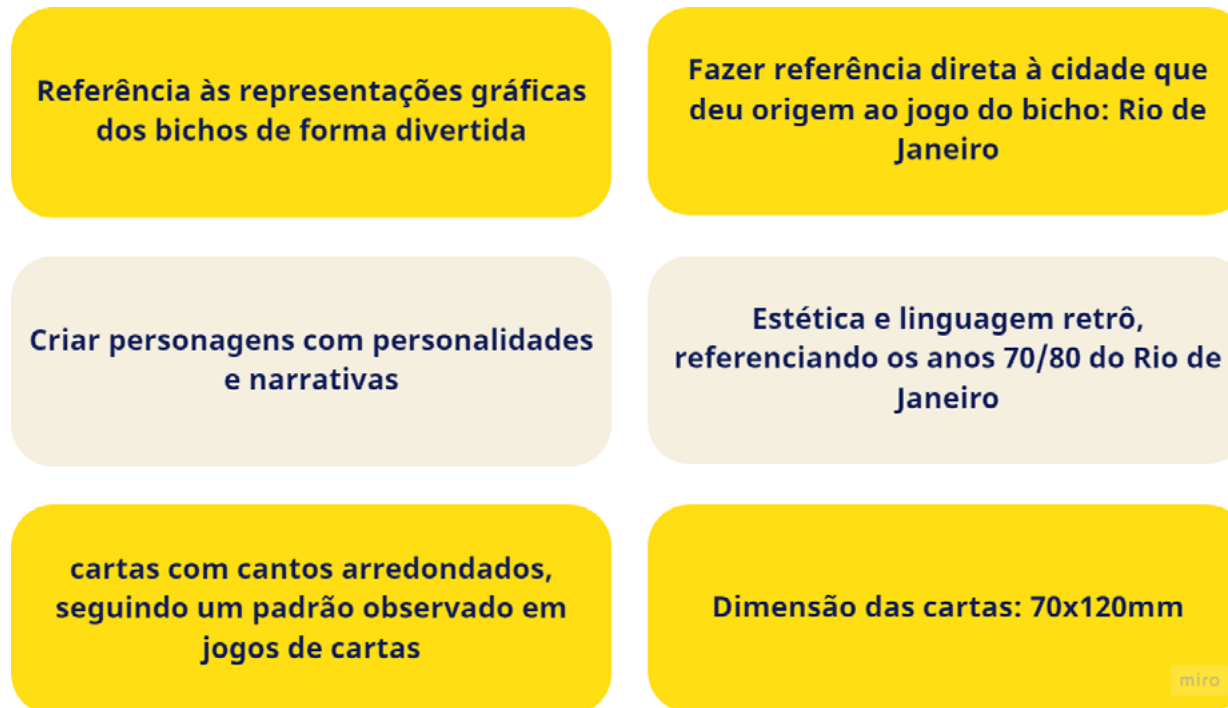


Figura 32. Requisitos de projeto
(Fonte: Produção própria)

5.2. REFERÊNCIAS VISUAIS

Para além do caráter social do Jogo do Bicho, também há sua importância gráfica. As ilustrações em cromolitografia (início dos impressos coloridos no país) do jogo foram uma produção totalmente nacional e hoje fazem parte da memória de produção brasileira. Entre as peças de época produzidas, há um acervo muito importante na Biblioteca Nacional, que consta diversas cartelas de figurinhas impressas em cromolitografia. Nas figuras abaixo encontram-se exemplos dessas figurinhas, trazendo também à tona a relação do Jogo do Bicho com o fumo e seus derivados.



Figura 33. Figurinhas em cromolitografia ilustrando a parceria do jogo do bicho com as casas de fumo e as manufaturas de cigarros. (Fonte: BN Digital Brasil, 2022)



Figura 33. Variações de ilustrações inspiradas no Jogo do Bicho, em cromolitografia. (Fonte: BN Digital Brasil, 2022)

Além da produção em cromolitografia, como dito anteriormente, os jornais também foram responsáveis pela divulgação do jogo do bicho, e para isso diversas figuras eram impressas para representação dos animais, servindo de importante divulgação visual dos bichos.

Entre essa produção jornalística podemos destacar o jornal “O Bicho”, que contava com palpites e notícias ligadas ao jogo do bicho.

Após uma pesquisa de como os bichos eram representados no cenário gráfico do Jogo do Bicho, alguns pontos de contato entre as representações foram estabelecidos:

- representações lúdicas dos bichos, flertando com uma certa “diversão”;
- bichos e seus números sempre próximos;



Figura 34: Reprodução do jornal O Bicho, ano 1911. (Fonte: Meia Noite, 2022)

Figura 35: Reprodução de partes do processo criminal, com anúncio de um jornal dos resultados. (Fonte: Quer Republica é Essa, 2022)



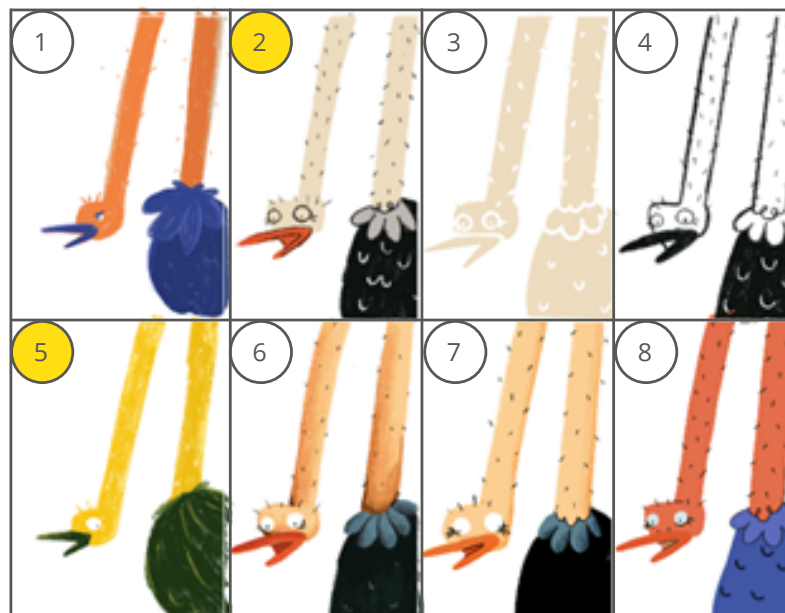
5.3. ILUSTRAÇÃO

Após a etapa de análise de referências, percebeu-se que as ilustrações teriam papel central nas cartas, já que não seria necessário muitas informações escritas, além dos números e nomes. Por isso, decidiu-se por um estilo ilustrativo que permitisse muita caracterização dos personagens e animais, fugindo assim de uma representação realista. Entre as opções de como explorar essa ilustração, testes de foram realizados para definir o estilo.

Primeira rodada de estilos ilustrativos

- Na fase inicial do projeto gráfico o avestruz foi escolhido para os primeiros testes de pose e finalizações de pintura;
- as ilustrações foram feitas digitalmente pelos programas procreate e photoshop;
- esse primeiro passo serviu como direcionamento para as finalizações mais completas;
- dos testes realizados, duas versões ganharam mais destaque: A opção número 2, com contornos localizados em alguns lugares, se destacou pela possibilidade de explorar cores e os contornos, se aproximando de um possível processo de impressão. E a opção 5 pelo acabamento e texturas.

Figura 36. Ilustrações iniciais de estudos. (Autora: Autoria própria)



Caminho nº 1:

A opção A se destacou pelo estilo ilustrativo e finalização, com mais detalhes e texturas na pintura. Com esses testes iniciais, novas versões inspiradas nas texturas e ilustração da versão E foram feitas. O quesito textura, áreas “vazadas”, e a falta de traços de contornos marcados foram os mais explorados para essa versão.

Junto à fase de ilustração, testes iniciais de layout da carta também foram realizados, inserindo molduras, diagramação de informações, tipografias e cores.

Após diversos estudos, esse caminho foi descartado. As razões para isso estavam ligadas à fuga das referências visuais selecionadas para o projeto, além de ser pouco eficiente em relação ao tempo necessário para finalização de todos os elementos.



Figura 37. 1º Teste de arte final da ilustração e testes iniciais do *layout* da carta. (Autor: Autoria própria)

Caminho nº 2:

Para o segundo caminho, buscou-se uma solução que a finalização fosse mais eficiente e possível para os prazos de entrega do projeto, e que também estivesse mais alinhada à linguagem visual das referências estabelecidas anteriormente. Para isso, a base da ilustração foi mantida quase totalmente, com pequenas alterações no traço. A principal mudança foi aplicada na finalização de pintura e nas cores da paleta;

Entre as características marcantes desse caminho, pode-se sinalizar o uso de textura simulando a impressão em jornais antigos, com desgastes e falhas, o uso de

cores chapadas em camadas e a redução na quantidade de cores aplicadas nas cartas. O *layout* da carta também passou por mudanças na estrutura, visando padronizar o local da informação em comum entre as cartas.

Após uma etapa de refinamento, a ilustração passou por um processo de adequação maior à proposta de simular a impressão de jornais, que se tornando então o caminho escolhido para a estética do jogo, que viria a passar por uma longa etapa de refinamento.



Figura 38. 2º Teste de arte final da ilustração e testes iniciais do *layout* da carta. (Autor: Aatoria própria)

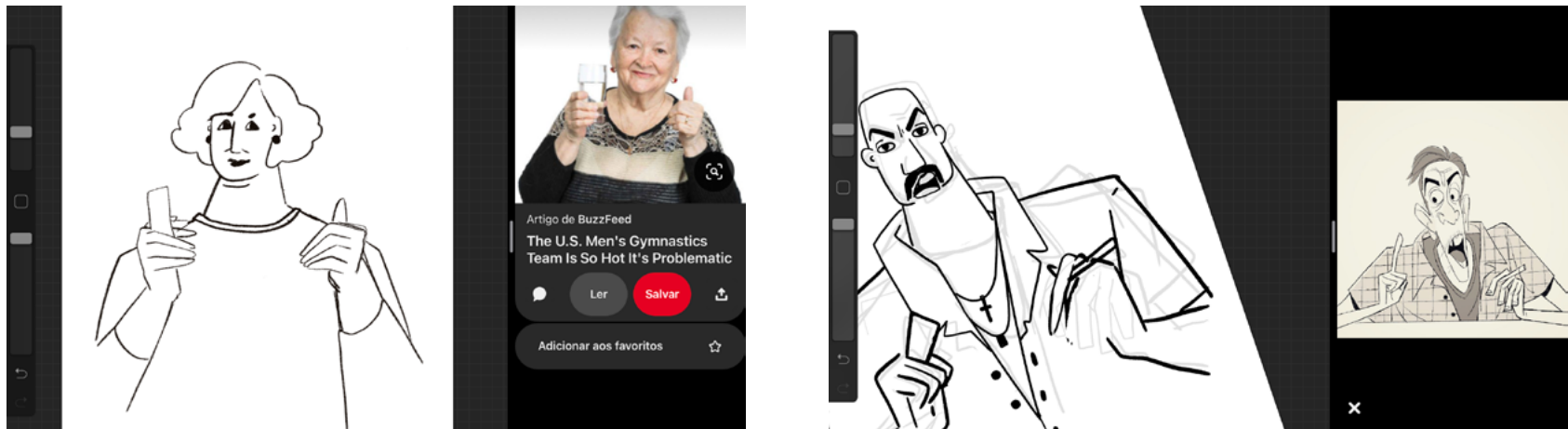
5.3.1 REFINAMENTO DAS ILUSTRAÇÕES

Personagens das cartas de apostadores:

Para os personagens, o direcionamento visual foi personagens caricatos inspirados na estética popular carioca dos anos 70. Para isso, as referências visuais foram fotos da época e personalidades famosas na cultura brasileira e carioca, como Madame Satã, o bicheiro Castor de Andrade, Zeca Pagodinho, e personagens do filme Boca de Ouro. Buscou-se através das ilustrações ressaltar expressões, personalidades e também possíveis narrativas em cada uma das cartas de apostadores, para que o jogador pudesse entender, distinguir e empatizar com os personagens. Os nomes foram pensados para reforçar ainda mais a personalidade brasileira de cada um.

Para referenciar o Jogo do Bicho, cada personagem da ilustração conta com um bilhete de aposta, seja em bolsos ou na mão do personagem.

Figura 39. 2º Teste de arte final da ilustração e testes iniciais do *layout* da carta. (Autor: Autoria própria)



No desenvolvimento, inicialmente houve uma preocupação com uma mesma linguagem em todo o sistema, para que todos os personagens transmitissem uma mesma linguagem visual. Por serem muitos personagens, rascunhos eram feitos e colocados lado a lado, para comparação de dimensões do corpo, como cabeça/tronco/mãos.

Figura 40: Rascunhos dos personagens lado-a-lado para ter-se uma visão como um todo. (Autor: Autoria própria)



Durante o processo de criação, personagens anteriormente desenhados para as cartas de protótipo foram revisitados e adaptados para o novo caminho ilustrativo.



Figura 41: Processo de refinamento de uma personagem que esteve presente desde o primeiro protótipo; (Autor: Produção própria)

Após o refinamento de todos os rascunhos dos personagens, os traços finais foram padronizados, a fim de então passar pela etapa de pintura.

Para a etapa de pintura, a ilustração foi dividida em camadas de cores considerando a sobreposição das cores. Esse processo foi feito no programa Procreate e exportado como *PNGS* para então serem editados no *Photoshop*.

No *Photoshop* as camadas foram re-coloridas com as cores finais da paleta. Por fim, edições de textura foram feitas para simular impressões tradicionais, como a serigrafia, como exemplificado em destaque na imagem abaixo.



Figura 42 e 43: Detalhes do acabamento da ilustração.
(Autor: Produção própria)

Para as cores dos personagens, optou-se por manter a cor amarelo na camada de pele, a fim de evitar o uso de uma cor real que simulasse pele. Essa escolha foi tomada para reduzir a quantidade de cores da paleta, além de manter apenas três cores em todas as cartas. A estratégia para garantir a identificação de diferentes etnias nos personagens se deu pelo cuidado nos traços de cada desenho, com características que reforçassem visualmente diferentes pessoas, como lábios, narizes, cabelos e olhos.

Por fim, no final das etapas de refinamento da carta, adicionou-se a textura de papel sobre a carta como o todo, a fim de garantir ainda mais o um acabamento que remetesse à estética retrô das referências visuais do projeto.

Bichos

Após definido o estilo ilustrativo dos personagens, alinharam-se então as ilustrações dos bichos. O fator característico mais importante foram as poses e expressões pouco convencionais de cada animal, que buscaram dar um tom de diversão às cartas.

Inicialmente, os testes com o avestruz visou entender como os animais poderiam ocupar a carta. No primeiro teste foi feito um recorte do animal, sem que ele aparecesse completamente na carta. Essa opção logo foi descartada quando o desdobramento do caminho em outros animais mostrou que alguns animais poderiam perder sua essência, como por exemplo o pavão.

Decidiu-se então pelo uso de ilustrações dos animais inteiros nas cartas, com adequações de proporção entre os desenhos, a fim de ocuparem a mesma massa de informação na carta. Os próximos passos então foram os estudos de cada animal, buscando por referências de poses que trouxessem personalidade em cada um dos bichos. Nessa etapa a questão do traço ainda não estava sendo considerada, possibilitando a geração de diversas alternativas quanto à pose que cada animal poderia ter.

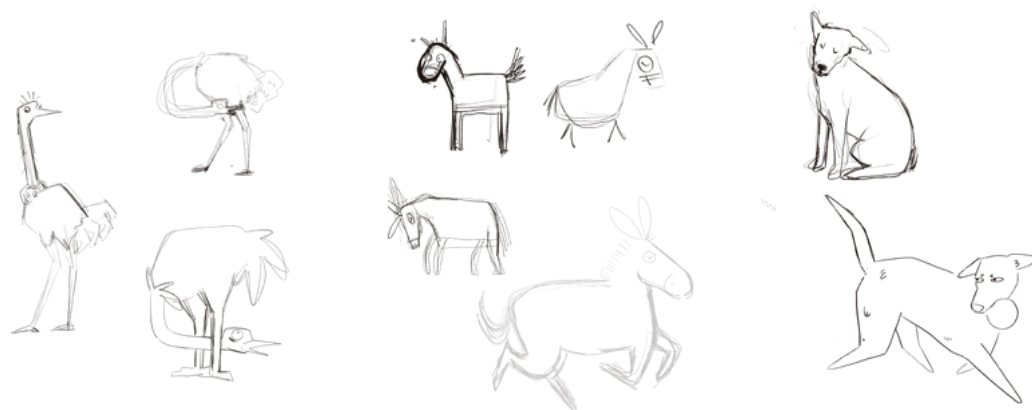


Figura 44: Exemplos de geração de alternativas das poses dos animais.
(Autor: Produção própria)

Após definida a pose para cada um dos animais, a etapa de alinhamento entre os rascunhos dos animais com os desenhos de personagens foi realizada, a fim de verificar detalhes que poderiam estar passando despercebidos.



Figura 45: Primeiro comparativo entre os animais.
(Autor: Produção própria)

Após esse comparativo intermediário, percebeu-se que a porcentagem de azul entre os animais não estava bem distribuída e precisaria passar por um refinamento e padronização. Outra observação muito relevante foi a de que a ilustração das patas dos animais estavam variando muito, não mantendo assim uma mesma linguagem.

Uma nova etapa de padronização foi então realizada nos bichos, ajudando assim nas ilustrações que ainda deveriam ser realizadas. Com novas ilustrações prontas, outra rodada de comparativo foi realizada, mostrando que a porcentagem de azul nas ilustrações estava padronizada. Contudo, percebeu-se também que alguns animais ainda precisavam passar por refinamentos, como foi o caso do macaco, veado e avestruz.



Figura 46: Segundo comparativo entre os animais.
(Fonte: Produção própria.)

A pintura dos animais buscou seguir a mesma lógica aplicada aos personagens: camadas de cores chapadas. O destaque de cor foi reservado para o fundo da carta, que serviria para reforçar a categorização das cartas no jogo. Na etapa de refinamento das cartas de animais, optou-se por uma cor base em todos os animais, com os traços em azul escuro e uma sombra de cor complementar ao fundo, para destaque da ilustração no layout.

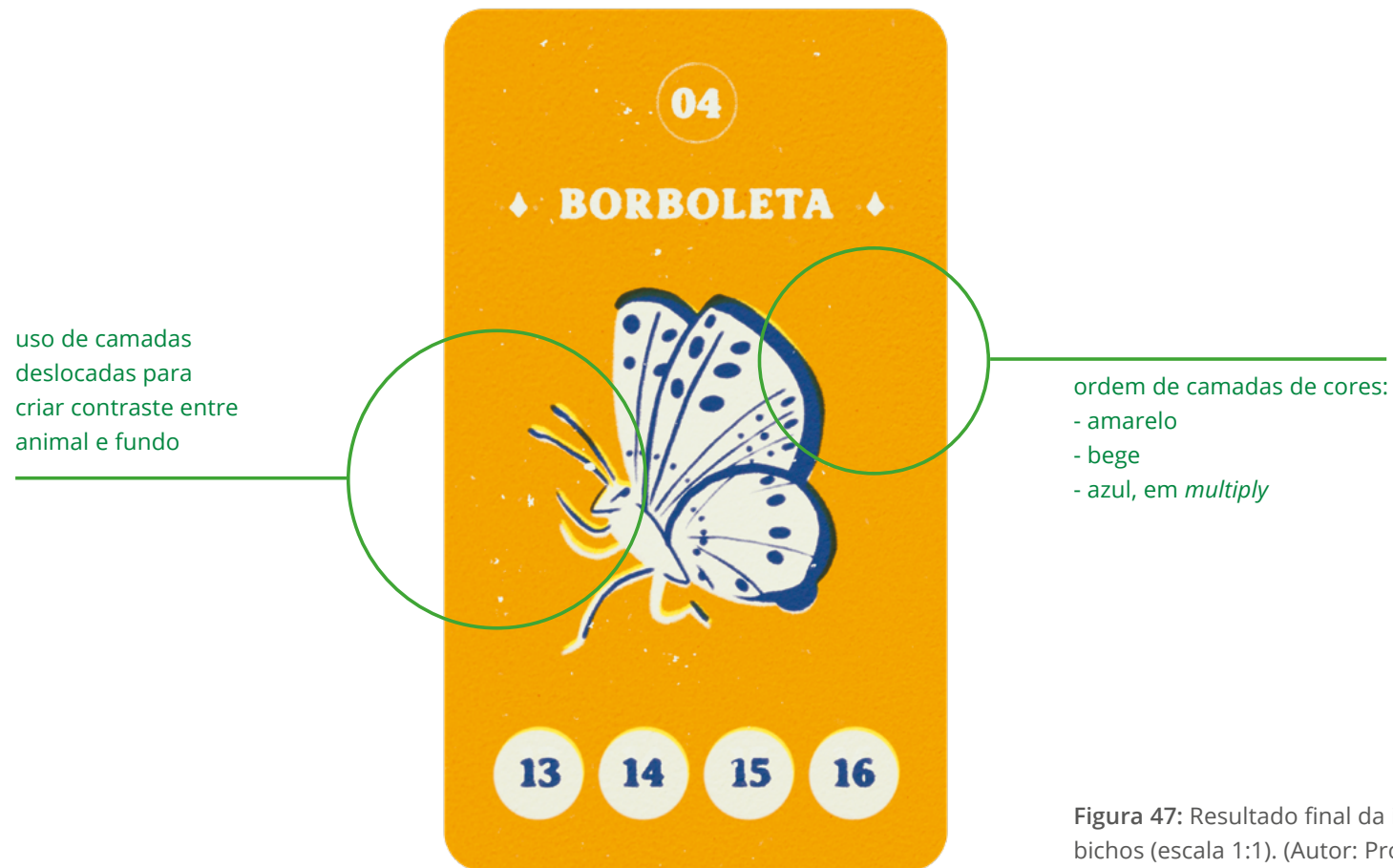


Figura 47: Resultado final da ilustração da carta de bichos (escala 1:1). (Autor: Produção própria)



5.4 CARTA DE DINHEIRO

Durante as primeiras etapas de prototipação as cartas de dinheiro consideravam o Real como moeda a ser válida no jogo, porém quando definido o recorte temporal do jogo, percebeu-se que não poderia mais ser essa a moeda válida, pois na linha do tempo proposta não fazia sentido. Seguindo esse período, a moeda que circulava nos anos 70, deveria então ser o Cruzeiro. Contudo, essa moeda tinha um grande diferencial de ter muitas dezenas em suas notas, o que poderia dar a impressão de ser uma nota com valor muito alto, se comparada com os valores da moeda atual, o Real. Isso poderia gerar uma falsa impressão de muito dinheiro a ser apostado nas rodadas de sorteio, o que vai contra uma das características do jogo do bicho: é um jogo com uma baixa aposta inicial.

A solução para esse problema da moeda foi a criação de uma unidade monetária fictícia para o jogo. Considerando então as características de ser um jogo que conversa diretamente com a cultura popular brasileira, estabeleceu-se o nome da moeda como “Conto”, referenciando à “Contos-de-réis” e ao uso ainda atual que algumas pessoas usam para o dinheiro.

Na etapa de geração de alternativas para essa moeda, dois caminhos chamaram a atenção:

Opção A - referência à cidade carioca, mais especificamente, ao Pão de Açúcar, dialogando diretamente com a narrativa do jogo;



Figura 48: Opção A - carta de dinheiro.
(Autor: Produção própria)

Opção B - referência à antiga nota de 1 Real, que está fora de circulação no país desde 2005. Um dos fatores que levaram essa referência a ser considerada foi o uso de animais nas cédulas do Real, e especialmente o beija-flor para essa nota. O uso de um animal seria interessante para manter elementos comuns às cartas do jogo.



Figura 48: Opção B - carta de dinheiro. (Autor: Produção própria)

Após uma comparação com as outras cartas do jogo, optou-se por manter a opção B como a carta de dinheiro do jogo, sendo uma carta mais neutra em relação às demais.



Figura 49: Comparativo entre as opções A e B de cartas de dinheiro com cartas do jogo. Acima: opção A, abaixo: opção B. (Autor:Produção própria.)



5.5. SISTEMA DE INFORMAÇÕES

Observando o jogo durante as rodadas testes, notou-se que seria necessária uma classificação dos animais, a fim de ajudar uma identificação mais rápida das dezenas pertencentes a cada animal. Para isso, implementou-se a clássica divisão comumente utilizada em calendários de bolso do Jogo do Bicho, tal qual no exemplo da figura 50, com cinco linhas e cinco colunas.



Figura 50: Frente e verso de cartões de calendário com o Jogo do Bicho.
(Autor: Produção própria)

Após essa divisão, agrupamentos poderiam ser criados a fim de ajudar o jogador a localizar mais facilmente as informações nas cartas. O sistema aplicado foi a divisão a partir das cinco linhas dessas tabelas. Para visualmente expressar essa divisão, utilizou-se um sistema de cores, que viria a ser implementado nas cartas dos bichos.

Além da classificação dos bichos, também seria necessária a diferenciação do tipo de cartas do jogo, como as de personagem, de bichos e de dinheiro. Para isso, cada tipo de carta teria cores diferentes, buscando auxiliar de maneira rápida a separação dos tipos de cartas;

Considerando as análises de baralhos feitas anteriormente, aplicou-se também estratégias na distribuição das informações, como manter um mesmo grid para todas as cartas, e o posicionamento de um tipo de informação igual em cartas diferentes (como os números de dezenas de animais e os números de dezenas da sorte de cada personagem).



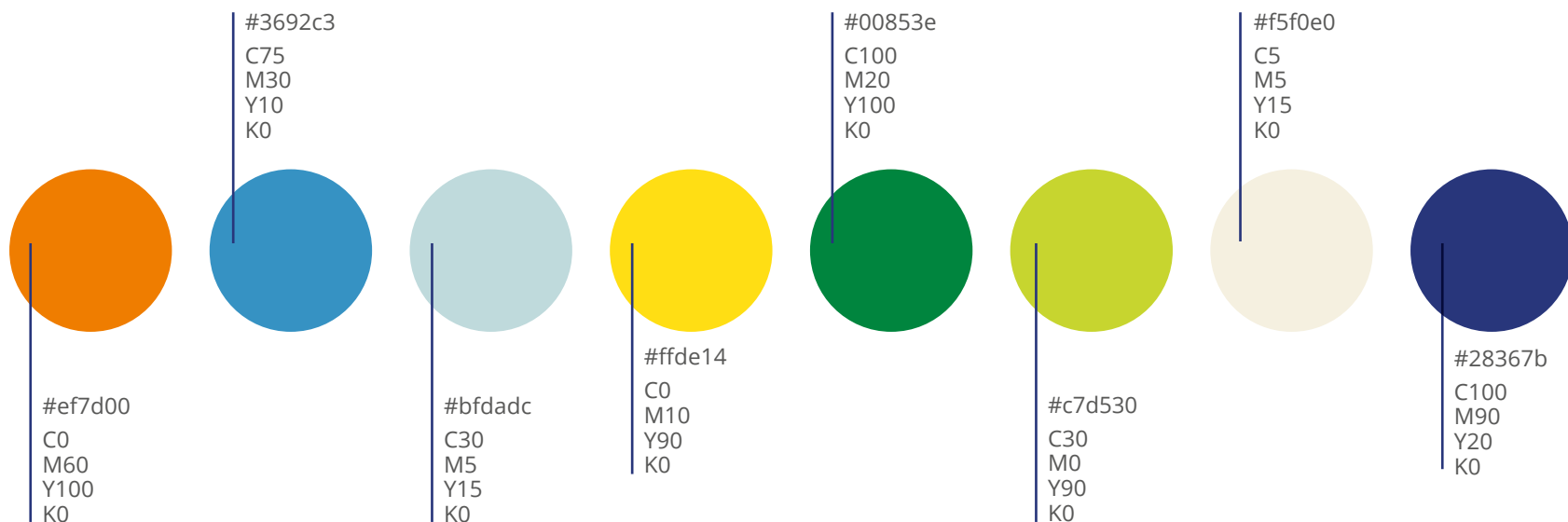
Figura 51: Carta de personagem e de animal lado a lado.
(Autor: Produção própria)



5.6. CORES

As cores então foram escolhidas pensando na legibilidade, contraste e leitura e no sistema como um todo. O ponto de partida foi a seleção de cores que remetesse ao Brasil, e especialmente ao Rio de Janeiro. Para isso, as primeiras cores selecionadas foram o verde, amarelo e azul. Isso garantiria uma unidade visual coerente com a cultura brasileira. Para referenciar a capital carioca, buscou-se por cores tropicais que remetessem à praia e ao sol. O resultado final foi uma paleta de cores

que variam de tons de azul e verde, o laranja e o bege referenciando a areia. O azul escuro é a cor mais escura da paleta e apareceria em todas as cartas, a fim de garantir a legibilidade e unidade visual. O bege foi utilizado em contraste ao azul para simular o papel; o amarelo, por sua vez, foi explorado como cor de fundo das cartas de personagem e destaque nas ilustrações de bicho. As cores laranja, verde escuro, verde claro, azul e azul claro foram as cinco cores utilizadas no fundo das cartas de bicho.





5.7. TIPOGRAFIA

A tipografia deveria também referenciar a época estabelecida anteriormente, reforçando assim visualmente a estética retrô e carioca. Buscou-se então por famílias tipográficas serifadas, mas com boa legibilidade dos números. Para as cartas, a escolhida foi a Capitolina Extrabold, e como tipografia de apoio, optou-se pela Open Sans pela sua variação de pesos.

Capitolina

AaBb
123456
@#%&\$£!?

Open Sans Light
Open Sans Regular
Open Sans Semibold
Open Sans Bold
Open Sans Extrabold

Tipografia serifada
e moderna



5.8. LOGOTIPO DO JOGO

Considerando a estética já bem estabelecida, o desafio foi explorar de modo não-óbvio um logotipo que conversasse com o que já havia sido produzido no jogo. Uma primeira rodada de geração de alternativas foi feita, a fim de entender se a tipografia já usada no jogo poderia ser aplicada também no logo. Entre as opções, dois estudos chamaram a atenção e poderiam gerar bons caminhos:



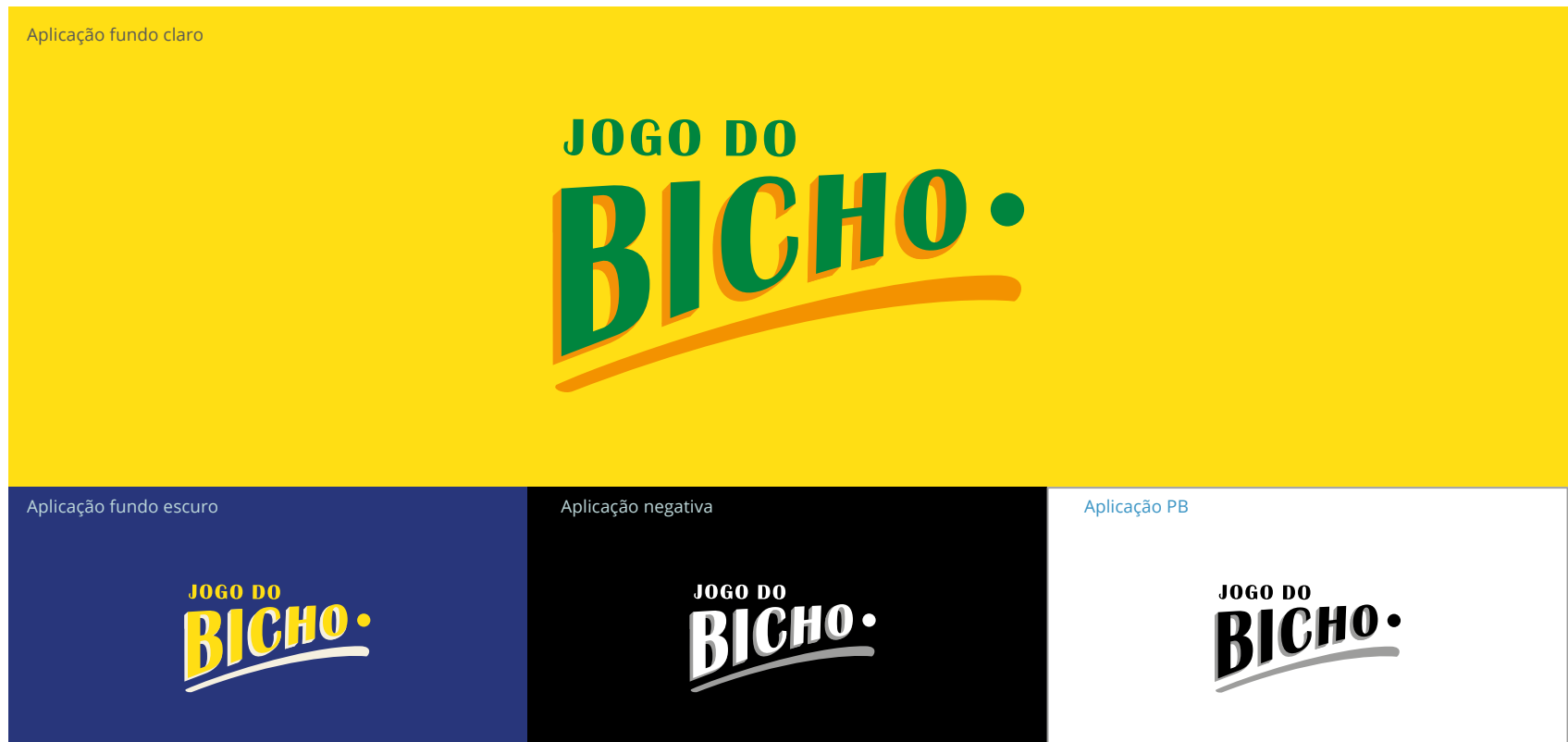
Figura 52: Geração de alternativa para o logo, com destaque nos caminhos 1 e 5. (Fonte: Produção própria.)

Considerando essas duas opções, desdobrou-se então novas alternativas. Entre as opções, o terceiro caminho mostrou-se mais interessante e com mais possibilidades de novas experimentações, além de fugir de uma estrutura óbvia da tipografia.



Figura 53: Geração de alternativa para o logo, com destaque no caminho 3. (Fonte: Produção própria.)

Na etapa de refinamento do logotipo, novos estudos foram realizados, testando agora a possibilidade da aplicação de volume na tipografia, aplicação de cores e outras fontes. O resultado final do logotipo foi pelo uso de apenas uma tipografia: *Britannic Bold*, com volume e uma forma, que servirá para o encaixe de informações nas aplicações.





5.9. TRASEIRA DAS CARTAS

Para a parte traseira das cartas, buscou-se por um padrão que pudesse ser explorado em diversas cores, a fim de diferenciar os tipos de cartas diferentes. A inspiração para esse padrão apareceu durante a etapa de moodboard, em imagens da cidade do Rio de Janeiro: o Calçadão de Ipanema. Por ser um símbolo da cidade carioca, esse padrão permitiria que a linguagem estética fosse mantida nas traseiras da carta muito efetivamente, além de possibilitar a aplicação de diferentes cores.

A necessidade era de duas cores diferentes para cada tipo de carta:

- Personagens;
- Bicho;

O resultado contou com a aplicação do logotipo do jogo em cima do padrão, garantindo assim uma união dos elementos do jogo.

6

...

**RESULTADO:
O JOGO DO BICHO**



6.1. COMPONENTES

Durante o desenvolvimento do jogo, diversos testes foram realizados a fim de garantir a sua viabilidade, tanto em relação a mecânica quanto no projeto gráfico. Todos esses estudos foram cuidadosamente observados e resolvidos, resultando em uma proposta satisfatória nos dois âmbitos citados anteriormente.

Figura 54: Carta de Consulta rápida.
(Fonte: Produção própria.)

OS COMPONENTES FINAIS DO JOGO:

- Uma embalagem;
- Um manual;
- 150 cartas, divididas em:
 - 20 cartas de personagem
 - 25 cartas de animais
 - 100 cartas de dinheiro
 - 5 cartas de consulta rápida/tabelinha





6.2. O MANUAL

O manual do jogo recebeu duas grandes funções nesse jogo:

- Informar superficialmente sobre a mecânica do original Jogo do Bicho;
- explicar de modo claro e direto as regras do jogo de cartas em questão;

Por se tratar de um jogo que referencia diretamente outro jogo, entendeu-se a necessidade de superficialmente explicar a mecânica e os elementos reais do Jogo do Bicho original. Um grande cuidado foi tomado para que essa explicação não se tornasse um manual de como realmente apostar no jogo, visto que ainda trata-se de uma prática ilegal no país.

Já em relação às regras do jogo, após escrito, o manual foi testado com usuário, a fim de validar sua estrutura e clareza. O resultado foi satisfatório para os jogadores que testaram.

Graficamente, o manual buscou reforçar a linguagem gráfica definida para o projeto, sendo um elemento pensado como parte essencial do jogo.



6.3. CARTAS

As cartas passaram por diversas etapas de refinamento e adequação, prezando pela leitura, facilidade em se encontrar as informações de forma clara e rápida.

Grande parte do desafio foi manter uma linguagem coerente em diferentes tipos de cartas, mas ainda assim conseguir referenciar o original Jogo do Bicho.

As cartas foram impressas em papel couché 350 g/m², com pontas arredondadas, com a dimensão de 70x120mm.



PERSONAGEM

A carta de personagem foi o passo inicial de todo o projeto gráfico, recebendo grande atenção e visando sempre colaborar na imersão do jogo. A busca por caracterizar pessoas reais, com nomes populares no Brasil foi uma das principais apostas nesse quesito.

Figura 55: Cartas de personagens.
(Fonte: Produção própria.)

Figura 56: Cartas de animais.
(Fonte: Produção própria.)



ANIMAIS

Para o desenvolvimento das cartas de animais, a maior referência sempre foi o real jogo do bicho e o estudo de como se dá seu imaginário visual. A opção por ilustrações divertidas e de fácil entendimento foi uma estratégia para dialogar diretamente com essa estética, aproximando e ensinando sobre o universo do Jogo do Bicho.

CONSULTA RÁPIDA

A carta de consulta rápida se mostrou necessária durante as etapas de testes com usuário, visto que nas cartas de personagem há apenas os números das dezenas dos animais. No momento de escolher qual dos personagens usar na rodada de aposta, os jogadores relataram a vontade de saber quais animais cada número correspondia. Nesse momento do teste, usou-se dos famosos calendários de bolso do bicho, distribuídos em locais de apostas do jogo real. Essa foi então a inspiração para essa carta, que recebeu uma tabela dos bichos em um dos lados e do outro um guia das possíveis ações durante os turnos do jogo.



DINHEIRO

A carta de dinheiro foi um dos elementos com mais liberdade criativa do jogo, mas ainda assim havia o desafio de não ser uma proposta vazia e sem relação com todo o universo criado para esse jogo. Optou-se então por referenciar diretamente a popular unidade monetária imaginária “Conto”. Durante o último teste com usuário, os jogadores relataram o apreço pelo termo. As cartas de dinheiro foram impressas em papel couché 150 g/m² ganhar espaço no armazenamento do jogo.

Figura 57: Carta de dinheiro.
(Fonte: Produção própria.)



A EMBALAGEM

A embalagem do jogo deveria conversar diretamente com a linguagem gráfica estabelecida no projeto, visto que seria o primeiro contato do jogador com o jogo.

Inicialmente, buscou-se por objetos que circulassem no universo do Jogo do Bicho original, e durante a etapa de referências gráficas, as figurinhas de empresas de fumo serviram de insight para possíveis ideias.

Por se tratar de um jogo de cartas, desejava-se uma alternativa de embalagem que fosse fácil de ser transportada, sem que ocupasse muito espaço. Nesse momento, uma longa busca por tipos de caixas foi realizada, e entre as opções as embalagens gaveta chamaram a atenção pela elegância e praticidade.

Após considerar essa opção, a ideia de referenciar uma caixa de fósforo surgiu, fazendo uma ponte entre o universo do fumo/cigarros/Jogo do Bicho.

Iniciou-se então uma pesquisa sobre a produção de caixas de fósforo, referências foram estabelecidas, resultando no produto ao lado.

Dimensões da caixa: 140x90x30mm.

Material: papel cartão.



Figura 58, 59, 60: Embalagem do jogo.
(Fonte: Produção própria.)



Frente/Topo da caixa

Figura 61: Topo da caixa.
(Fonte: Produção própria.)

Figura 62: Traseira da caixa.
(Fonte: Produção própria.)

Traseira da caixa

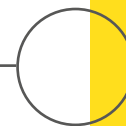




Figura 63: Poster: Tabela do bicho.
(Fonte: Produção própria.)

7

...

**CONSIDERAÇÕES
FINAIS**



Inicialmente esse projeto nasceu de um interesse pessoal sobre um tema ainda pouco explorado academicamente: o Jogo do Bicho. Por se tratar de uma contravenção, é compreensível que isso seja ainda uma realidade, contudo, durante toda a etapa de pesquisa e levantamento histórico, cada vez mais consegui compreender a sua importância para com a cultura brasileira.

O Jogo do Bicho está na essência de nossa cultura, tal qual o futebol e o carnaval, e pode ser observado sob uma perspectiva de um estudo cultural. E para além de fornecer grandes informações sobre a cultura brasileira, é também um caminho para entender como sua existência influencia até os dias de hoje em questões sociais muito preocupantes, como o crime organizado e sistema de milícias e sua infeliz influência nos desdobramentos políticos e sociais do Brasil.

Longe de ser uma apologia ao Jogo do Bicho, a escolha por referenciar essa contravenção foi consciente quanto aos cuidados necessários à serem tomados pela temática, mas foi também ciente sobre a relevância cultural e pouco explorada dessa temática em nossa cultura. Acredito que os jogos são uma forma poderosa de diálogo e comunicação, e considero que o resultado obtido serviu para informar e divertir os jogadores com personagens e dinâmicas presentes no dia-a-dia da maior parte dos brasileiros.

O projeto demandou grande empenho, principalmente por caminhar por diferentes esferas do design, como o desenvolvimento de um produto, com um projeto gráfico autoral e ilustrado. Sobre o resultado obtido, entendo que o protótipo ainda tem muito potencial de ser melhorado em diversos aspectos, como a narrativa do jogo e seu manual ter um teor mais informativo. Contudo, por limites ligados ao cronograma, esses pontos e diversos outros ligados ao acabamento da arte final das cartas e peças gráficas, não puderam ser realizados a tempo da entrega final.

Por fim, fico muito contente de ter escolhido fazer um jogo como Trabalho de Conclusão de curso, pois pude ter contato direto com o processo de criação e ilustração em dimensões que nunca havia explorado anteriormente. Isso me auxiliou em um desenvolvimento muito grande nas minhas habilidades ilustrativas e narrativas. e encontro-me muito satisfeita com o resultado.

Por fim, tenho plena consciência que nada disso seria possível sem toda a bagagem acadêmica construída nesses anos de estudo na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design, ao qual serei eternamente grata.

Obrigada pela atenção até aqui!

8



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



CAMPOS PAULINO, Silvia Campos. VADIAGEM E AS NOVAS FORMAS DE CONTROLE DA POPULAÇÃO NEGRA URBANA PÓS-ABOLIÇÃO. **Direito em Movimento**, [S.l.], v. 18, n. 1, p. 94-110, ago. 2020. ISSN 2238-7110. Disponível em: <<https://emerj.com.br/ojs/seer/index.php/direitoemmovimento/article/view/195>>. Acesso em: 15 jun. 2022.

CARVALHO, Henrique. **Double Diamond: o que é esse processo de design**. [S. l.], 2 dez. 2019. Disponível em: <<https://vidadeproduto.com.br/double-diamond/>>. Acesso em: 29 jun. 2022.

GEIGER, Amir. Águias, Burros e Borboletas: Um Estudo Antropológico do Jogo do Bicho. **Mana [online]**. 2001, v. 7, n. 2 [Acessado 15 Junho 2022] , pp. 200-204. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0104-93132001000200011>>. Epub 09 Abr 2002. ISSN 1678-4944.

GENTILE, Bernardo. **Quando o jogo era do bicho: A história das "relações íntimas" do jogo do bicho com o futebol carioca entre as décadas de 1960 e 1990**. [S. l.], 4 set. 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/esporte/reportagens-especiais/quando-o-jogo-do-bicho-mandava-no-futebol/>>. Acesso em: 16 maio 2022.

GUIMARÃES, T. (ED.). **Como o jogo do bicho se tornou a maior loteria ilegal do mundo**. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-40140693>>. Acesso em: 17 jun. 2022.

Jogo do Bicho completa 131 anos de criação nesta segunda-feira. Disponível em: <<https://bnldata.com.br/jogo-do-bicho-completa-131-anos-de-criacao-nesta-segunda-feira/>>. Acesso em: 5 jul. 2022.

JOGOS Nacionais. [S. l.]. Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/lista/634/jogos-nacionais&order=1?pagina=1>>. Acesso em: 16 jun. 2022.

JUSTINO, Ludiel Costa. **Bicho solto - vale o escrito e o sonhado: entre cobras e camelos...há um sonho decifrado**. 2009. 65 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2009.

LEI da Selva – A História do Jogo do Bicho. Direção: Pedro Asbeg. Produção: Rodrigo Letier. Online: Canal Brasil e GloboPlay, 2022.

LUPTON, Ellen. **O Design Como Storytelling**. Osasco, São Paulo: Gustavo Gili, 2020.

MATTA, Roberto da & SOÁREZ, Elena. **Águias, Burros e borboletas: Um estudo antropológico do jogo do bicho**. Rio de Janeiro, Rocco, 1997.

