

Gustavo Silva Eda

K A I D A N

- A M A G A W A H O R R O R -

Universidade de São Paulo
São Paulo | 2017

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo

E21k Eda, Gustavo Silva
 Kaidan Amagawa Horror: jogo de tabuleiro
cooperativo e narrativo com temática de terror
japonês / Gustavo Silva Eda ; orientador Ricardo
Nakamura. - São Paulo, 2017.
 248 p.

TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) - Faculdade
de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São
Paulo. Departamento de Design.

1. Jogos. 2. Design de produtos. 3. Design
gráfico. 4. Terror (gênero). 5. Cultura oriental. I.
Nakamura, Ricardo, orient. II. Título.

K A I D A N

- A M A G A W A H O R R O R -

JOGO DE TABULEIRO COOPERATIVO E NARRATIVO
COM TEMÁTICA DE TERROR JAPONÊS

*COOPERATIVE AND NARRATIVE BOARD GAME WITH
JAPANESE HORROR THEMES*

Relatório Parcial do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo
(FAU-USP), como exigência para obtenção do grau de Bacharel em
Design.

Gustavo Silva Eda

Orientado por:
Prof. Dr. Ricardo Nakamura

Universidade de São Paulo
São Paulo | 2017



AGRADECIMENTOS

Agradeço ao orientador Ricardo Nakamura pela paciência, interesse na proposta, atendimentos realizados, conselhos, apoio e auxílio durante todo o processo de desenvolvimento do projeto.

Às professoras Clice Mazzilli e Denise Dantas pela disponibilidade e participação nas bancas do Trabalho de Conclusão de Curso e pelos *feedbacks* recebidos durante a primeira entrega, com direcionamentos e ponderações que me auxiliaram nesta segunda etapa.

Aos *playtesters* Suzana Yukari Maruya, Fernanda Ayumi Maruya, Bárbara Gomes, Karina Katsumata e Cristiano Takeno por doarem seu tempo participando dos testes e oferecendo *feedbacks* que permitiram o aprimoramento deste projeto.

À Suzana Yukari Maruya, Fernanda Ayumi Maruya, Ester Ryoo e Juliana Arai por terem participado dos primeiros testes com jogos existentes, os quais renderam discussões valiosas que me permitiram enxergar o design e o mercado de jogos de tabuleiro sob perspectivas diferentes.

Aos amigos do curso de Design com quem compartilhei momentos de alegria e desespero, com os quais pude contar até o fim e sem os quais eu não teria sobrevivido à aventura que foi a faculdade. Agradeço especialmente à Suzana Yukari Maruya, Ester Ryoo, Bárbara Gomes, Karina Katsumata e Daiana Takara.

A todos os meus outros amigos que conheci durante a vida e que sempre me ofereceram apoio e palavras de incentivo, em especial Ayumi Maruya, Juliana Arai, Priscila Uchiyama, Amanda Barros e Beatriz Diniz.

E, por último, aos meus pais que me apoiaram desde o momento em que decidi fazer o curso de Design, que me ofereceram oportunidades pelas quais serei sempre grato e as quais nunca tratarei de forma leviana, que me suportaram quando estava estressado e sem paciência, que permitiram que este projeto viesse a tomar forma física, que estiveram sempre ao meu lado para ajudar a me levantar quando estava a beira do desespero e por serem um exemplo de que sonhos são realizados com fé e trabalho duro.

RESUMO

Partindo de um hobby e de um interesse sobre o mercado e produção de jogos de tabuleiro, este trabalho de caráter autoral tem como finalidade o desenvolvimento de um *board game* cooperativo e narrativo que tem como tema o terror sob a perspectiva japonesa. Este volume, portanto, tem como interesse realizar a documentação do processo de pesquisa e desenvolvimento do projeto.

Em um primeiro momento, investiga-se quais elementos culturais e históricos foram responsáveis pela conformação e caracterização das produções literárias, audiovisuais e cinematográficas de terror do Japão, a fim de traduzir estes aspectos em elementos formais e dramáticos dentro do jogo. Em paralelo, há uma investigação acerca das metodologias de design de jogos com base nas obras de Johan Huizinga e Tracy Fullerton (o *playcentric design* e o processo iterativo); do mercado de *board games* contemporâneo, o qual vem apresentando um reaquecimento nos últimos anos, e; da

importância da temática dentro dos jogos como elemento de identificação para com o público alvo e competitividade dentro do mercado.

Após a coleta de informações, estabelece-se uma proposta de experiência para os jogadores durante a atividade de jogar, a qual deve promover imersão e engajamento por meio de uma narrativa interativa durante as partidas e por meio de um tema que se expande por todos os elementos do projeto.

O trabalho apresenta um caráter experimental em relação às metodologias e definições apresentadas durante a fase de pesquisa; um caráter desafiador em relação à combinação entre o design de produto, comunicação visual e a ilustração; e um caráter educativo quanto à cultura japonesa e a indústria do terror.

PALAVRAS-CHAVE: *design gráfico, design de produtos, jogo de tabuleiro, terror, cultura japonesa.*

ABSTRACT

From a hobby and an interest about the board game market and their production process, this project, which has an authoral disposition, has as its goal the making of a cooperative and narrative board game with japanese horror themes. This volume, therefore, is interested in documenting the research and development processes of this project.

At first, we look through which cultural and historical elements were responsible for the framing and characterization of the literary, audio-visual and cinematographic production of japanese horror in order to translate these aspects into formal and dramatic elements in the game. At the same time, we investigate the design methods proposed by Johan Huizinga and Tracy Fullerton (playcentric design and the iterative process) in their respective books; the board game market, which has shown a growth in the past years, and; the importance of the theme in games as an element of identification with its target audience and as a competitiveness value in the market.

After collecting these informations, a player experience is proposed, which has to promote immersion and engagement through an interactive narrative as the game is played and through the theme that expands over all the game's elements.

This work shows an experimental disposition in relation to the methods and definitions presented during the research phase; a challenging disposition in relation to the combination between product design, graphic design and illustration; and an educative disposition in relation to the japanese culture and the horror industry.

KEYWORDS: *graphic design, product design, board game, horror, japanese culture.*

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	27
Fonte: http://www.panoramio.com	
Figura 2	29
Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Noh	
Figura 3	29
Fonte: http://jpninfo.com/41121	
Figura 4	30
Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Yotsuya_Kaidan	
Figura 5	30
Fonte: http://www.cvltnation.com	
Figura 6	32
Fonte: http://basementrejects.com	
Figura 7	32
Fonte: http://www.nerdmaldito.com	
Figura 8	34
Fonte: https://myanimelist.net/forum/?topicid=1456652	
Figura 9	35
Fonte: http://www.horrornewsnetwork.net	
Figura 10	36
Fonte: https://www.buzzfeed.com	
Figura 11	36
Fonte: https://www.pastemagazine.com	
Figura 12	38
Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Ring_(film)	
Figura 13	41
Fonte: https://br.pinterest.com/pin/323133341995853575/	

Figura 14	43
Fonte: https://myanimelist.net/manga/16688/Ibitsu	
Figura 15	44
Fonte: http://www.mangapanda.com/ibitsu	
Figura 16	44
Fonte: http://www.mangareader.net/ibitsu	
Figura 17	45
Fonte: https://br.pinterest.com/pin/500251471090577319/	
Figura 18	46
Fonte: https://myanimelist.net	
Figura 19	46
Fonte: https://myanimelist.net	
Figura 20	47
Fonte: https://twitter.com/hashtag/yamishibai	
Figura 21	47
Fonte: http://cafemacaca.blogspot.com.br	
Figura 22	49
Fonte: https://www.amazon.co.jp	
Figura 23	49
Fonte: https://melhoresjogosnews.blogspot.com.br	
Figura 24	50
Fonte: https://blog.eu.playstation.com	
Figura 25	51
Fonte: https://lparchive.org/Corpse-Party/Update%2047/	
Figura 26	52
Fonte: http://www.seganet.com.br	

Figura 27	53
Fonte: http://portalcaneca.com.br	
Figura 28	54
Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=1_VMRa8BuwI	
Figura 29	58
Fonte: https://boardgamegeek.com	
Figura 30	59
Fonte: http://islaythedragon.com	
Figura 31	59
Fonte: https://www.shutupandsitdown.com/review-fury-dracula/	
Figura 32	61
Fonte: http://nefasto.com.br/o-cthulhu/	
Figura 33	61
Fonte: http://www.thirstymeeples.co.uk/games/ghost-stories	
Figura 34	62
Fonte: http://avalonhill.wizards.com	
Figura 35	63
Fonte: http://avalonhill.wizards.com	
Figura 36	64
Fonte: http://blog.johnnymaxx.com.br	
Figura 37	66
Fonte: http://www.amazon.in	
Figura 38	67
Fonte: https://www.fantasyflightgames.com	
Figura 39	68
Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=AWNyDHQUcMQ	
Figura 40	69
Fonte: https://play.google.com	
Figura 41	71
Fonte: https://www.rockpapershotgun.com	
Figura 42	71
Fonte: https://play.google.com	

Figura 43 Fonte: http://ibuywargames.co.uk	72
Figura 44 Fonte: https://www.fantasyflightgames.com	74
Figura 45 Fonte: Acervo pessoal	76
Figura 46 Fonte: Acervo pessoal	79
Figura 47 Fonte: https://erasmusu.com	84
Figura 48 Fonte: https://opinionatedgamers.com	84
Figura 49 Fonte: Acervo pessoal	92
Figura 50 Fonte: Acervo pessoal	93
Figura 51 Fonte: http://www.morethanagamecafe.com	95
Figura 52 Fonte: https://joshuadewolfe.wordpress.com	95
Figura 53 Fonte: http://www.orderofgamers.com	95
Figura 54 Fonte: Acervo pessoal	100
Figura 55 Fonte: Acervo pessoal	100
Figura 56 Fonte: Acervo pessoal	101
Figura 57 Fonte: http://www.raindropsanddaydreams.co.uk	101
Figura 58 Fonte: http://ibuywargames.co.uk	104

Figura 59	105
Fonte: https://blog.designcrowd.com	
Figura 60	106
Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Rising_Sun_Flag	
Figura 61	107
Fonte: https://www.japantimes.co.jp	
Figura 62	107
Fonte: https://www.japantimes.co.jp	
Figura 63	108
Fonte: https://asceticsandpilgrims.wordpress.com	
Figura 64	108
Fonte: https://asceticsandpilgrims.wordpress.com	
Figura 65	109
Fonte: Acervo pessoal	
Figura 66	109
Fonte: Acervo pessoal	
Figura 67	111
Fonte: http://redetsuzuku.com	
Figura 68	111
Fonte: http://www.zerochan.net/801437#full	
Figura 69	111
Fonte: https://moesucks.com	
Figura 70	112
Fonte: Acervo pessoal	
Figura 71	112
Fonte: Acervo pessoal	
Figura 72	112
Fonte: Acervo pessoal	
Figura 73	112
Fonte: Acervo pessoal	
Figura 74	112
Fonte: Acervo pessoal	

Figura 75 Fonte: https://oncepodcast.com	117
Figura 76 Fonte: Acervo pessoal	117
Figura 77 Fonte: Acervo pessoal	117
Figura 78 Fonte: Acervo pessoal	118
Figura 79 Fonte: Acervo pessoal	118
Figura 80 Fonte: Acervo pessoal	119
Figura 81 Fonte: Acervo pessoal	119
Figura 82 Fonte: Acervo pessoal	120
Figura 83 Fonte: Acervo pessoal	120
Figura 84 Fonte: Acervo pessoal	121
Figura 85 Fonte: Acervo pessoal	121
Figura 86 Fonte: Acervo pessoal	121
Figura 87 Fonte: Acervo pessoal	122
Figura 88 Fonte: Acervo pessoal	123
Figura 89 Fonte: Acervo pessoal	123
Figura 90 Fonte: Acervo pessoal	124

Figura 91 Fonte: Acervo pessoal	125
Figura 92 Fonte: Acervo pessoal	126
Figura 93 Fonte: Acervo pessoal	126
Figura 94 Fonte: Acervo pessoal	126
Figura 95 Fonte: Acervo pessoal	127
Figura 96 Fonte: Acervo pessoal	129
Figura 97 Fonte: Acervo pessoal	129
Figura 98 Fonte: Acervo pessoal	129
Figura 99 Fonte: Acervo pessoal	129
Figura 100 Fonte: Acervo pessoal	130
Figura 101 Fonte: Acervo pessoal	130
Figura 102 Fonte: Acervo pessoal	130
Figura 103 Fonte: Acervo pessoal	130
Figura 104 Fonte: Acervo pessoal	131
Figura 105 Fonte: Acervo pessoal	132
Figura 106 Fonte: Acervo pessoal	134

Figura 107 Fonte: Acervo pessoal	134
Figura 108 Fonte: Acervo pessoal	135
Figura 109 Fonte: Acervo pessoal	135
Figura 110 Fonte: Acervo pessoal	136
Figura 111 Fonte: Acervo pessoal	136
Figura 112 Fonte: Acervo pessoal	137
Figura 113 Fonte: Acervo pessoal	137
Figura 114 Fonte: Acervo pessoal	137
Figura 115 Fonte: Acervo pessoal	138
Figura 116 Fonte: Acervo pessoal	138
Figura 117 Fonte: Acervo pessoal	139
Figura 118 Fonte: Acervo pessoal	141
Figura 119 Fonte: Acervo pessoal	142
Figura 120 Fonte: Acervo pessoal	142
Figura 121 Fonte: Acervo pessoal	143
Figura 122 Fonte: Acervo pessoal	143

SUMÁRIO

1. Introdução	20
1. 1. Motivação pessoal	20
1. 2. Demais interesses	21
1. 3. Desconexão	22
2. Pesquisa, análises e testes	25
Sobre o processo de pesquisa	25
O terror e o design de jogos	25
2. 1. O terror	26
2. 1. 1. <i>O terror no Japão</i>	27
2. 1. 2. <i>Terror e horror: os mestres do mangá de terror</i>	32
2. 1. 3. <i>O terror nos filmes</i>	38
2. 1. 4. <i>O terror na cultura popular contemporânea</i>	42
2. 1. 5. <i>O terror nos jogos digitais</i>	48
2. 2. Design e jogos	55
2. 2. 1. <i>Elementos formais</i>	56
2. 2. 2. <i>Elementos dramáticos</i>	57
2. 2. 3. <i>A importância dos elementos dramáticos no mercado atual</i>	58
2. 2. 4. <i>Os board games de terror atuais</i>	60
2. 2. 5. <i>Análises de jogos de tabuleiro: cooperação, narração e temática</i>	62
2. 2. 6. <i>Testes e discussões com jogos existentes</i>	75
3. Pré-projeto	82
3. 1. Tema	82
3. 2. Público alvo	83
3. 3. Experiência do jogador	84
3. 3. 1. <i>A cooperação</i>	85
3. 3. 2. <i>A narração</i>	85
3. 3. 3. <i>O terror</i>	85

4. Início do desenvolvimento	87
4. 1. Requisitos	88
4. 2. Da história à proposta	89
4. 3. Proposta inicial	90
4. 3. 1. Premissa	90
4. 3. 2. A proposta	90
4. 4. Mudança da proposta	94
4. 4. 1. Nova premissa	96
4. 4. 2. A proposta	96
4. 4. 3. Comparação	97
4. 5. Escala de prioridade do projeto	98
 5. Desenvolvimento	 99
5. 1. Ficha técnica	102
5. 2. Identidade	104
5. 2. 1. Tipografia	109
5. 2. 2. Ilustrações	111
5. 2. 3. Nome do jogo	113
5. 2. 4. Padrões	113
5. 2. 5. Cores e texturas	115
5. 3. Componentes	116
5. 3. 1. Cartas	116
5. 3. 1. 1. <i>Tarô</i>	116
5. 3. 1. 1. <i>Poker</i>	121
5. 3. 2. Fichas	129
5. 3. 3. Marcador de saúde e medo	129
5. 3. 4. Standees	131
5. 3. 5. Dados	132
5. 3. 6. Livros	133
5. 4. Marca	136
5. 5. Testes com usuários	139
 Considerações finais	 145
 Referências bibliográficas	 146
 Anexos	 153



CAPÍTULO 1



Introdução

1. INTRODUÇÃO

1.1. MOTIVAÇÃO PESSOAL

Durante meus cinco anos no curso de graduação em Design, aprendi a enxergar o design como uma forma de pensar soluções para problemas que, muitos de nós, às vezes, não notamos. Uma forma de melhorar, ampliar e tornar mais acessíveis as atividades da vida cotidiana, da vida em sociedade e da vida pessoal. Seja por um produto físico, uma produção digital, um bom serviço, o design sempre encontra-se presente quando o assunto é “ajudar”.

O período de graduação se configurou em uma rica jornada que me permitiu entrar em contato com pessoas que vivem diferentes realidades, procurar entender seus problemas através de seus olhos e, talvez a parte mais engajadora, projetar para um usuário que passamos a conhecer e reconhecer. Não consigo explicar o quão ricas foram as experiências que tive ao participar dos projetos desenvolvidos ao longo desses anos e, por isso, talvez seja estranho dizer que para meu projeto de conclusão de curso farei algo completamente pessoal.

Embora tenha aprendido sobre as grandes coisas capazes de serem feitas com as metodologias do design, sinto que, nesta reta final, preciso me redescobrir. Durante os cinco anos passados acabei perdendo um pouco a noção do porquê resolvi cursar design e com o que eu gostaria de trabalhar após me formar. Neste ano de

conclusão, então, gostaria de procurar trabalhar aquilo que deixei de lado, relembrar o que me trouxe para esta profissão e tentar traçar um caminho que me guie dentro do vasto mundo de possibilidades do design. Este trecho, por isso, trará um pouco sobre mim mesmo.

Desde pequeno, quatro coisas sempre estiveram presentes em minha vida: o gênero do terror, a cultura japonesa, a ilustração e os jogos. Posso dizer que dois desses interesses guiaram a escolha de um Gustavo mais novo quando ele precisava decidir no que se inscrever no vestibular. A ilustração, um desses interesses, nasceu do contato com filmes animados, desenhos na televisão, animes (animações japonesas) e mangás (quadrinhos japoneses). Desde que meus pais se lembram, sempre fui interessado em desenho. Um lápis e um papel na minha mão eram capazes de me entreter por horas e o amor pelo traço e pela arte, ainda que bastante influenciada pelos desenhos que assistia na época, me carregou através dos anos e teve um grande peso em minha decisão final.

Os jogos, o outro pólo que induziu minha escolha do curso, sempre estarão vinculados a lembranças de tardes divertidas com a família e amigos, momentos de descontração e diversão que, um dia, gostaria de ser capaz de proporcionar às outras pessoas. Por ficar doente com frequência e ter inúmeras alergias, passando, assim, boa parte do meu tempo em casa, os jogos e as pessoas com quem eu os jogava foram

grandes companhias em meu crescimento.

Durante a faculdade, no entanto, não tive oportunidade de entrar em contato com estes dois interesses que me levaram ao design até cursar as disciplinas optativas de Brinquedos e Brincadeiras e Processos de Criação e Design Visual no quinto ano. Foram nestes breves contatos que se plantou a ideia de fazer um jogo para o TCC.

Um jogo une o que aprendi ao longo do curso à paixão pela ilustração. É um perfeito veículo para encerrar um período de crescimento e amadurecimento ao tentar resgatar aquilo que me trouxe por este caminho em primeiro lugar. Encaro o TCC como uma chance de testar minhas capacidades como futuro designer, de colocar em prática o que absorvi durante as aulas e experiências sem ter a pressão de fazer certo ou o medo de errar. É uma chance, também, de tentar aprender sobre um mercado que vem apresentando um grande crescimento nos últimos anos, o mercado de jogos.

Foi assim que a ideia inicial se deu: um reaver de interesses; uma busca por um caminho em meio aos vários apresentados pelo design e uma tentativa de ser verdadeiro aquilo que me trouxe a esta profissão.

1.2. DEMAIS INTERESSES

No item anterior falei um pouco do que me motivou a projetar um jogo. Mencionei que o terror e a cultura japonesa também sempre fizeram parte de mim, mas não identifiquei como eles fariam parte deste projeto, por isso, continuarei a debater um pouco a ideia que

deu início ao projeto neste tópico, no entanto focando em meu contato com o terror e a cultura japonesa.

Meu interesse pelo terror foi algo que nasceu na infância, assistindo filmes hollywoodianos da década de 1990 e seriados de televisão como *Goosebumps* (R. L. Stine, 1995) e *Clube do Medo* (Are You Afraid of the Dark?, D. J. McHale, 1990). A maneira como o gênero consegue trabalhar o clima, criar histórias que passam morais e desenvolver cenas que causam uma grande impressão, foi algo que me chamou atenção, mesmo nas noites em que precisei me esgueirar para a cama de meus pais. O medo do escuro não foi algo que refreou minha paixão pelas histórias assustadoras e, talvez, acabou sendo algo que me incentivou a combater esses medos e paranoias causados pelos filmes e programas que assistia, me tornando ainda mais obcecado pelo gênero. Parte dessa obsessão pode, também, ser atribuída ao segundo ponto que colocarei neste tópico: a cultura japonesa.

Por ser mestiço e possuir tios e primas que trabalharam no Japão e que foram figuras bastante vívidas em minha infância, a cultura oriental sempre esteve presente e foi algo que cultivei enquanto cresci. Além do contato com a família, sempre me interessei pela produção de entretenimento japonesa como os mangás, animes, novelas, programas e filmes, em especial os de terror. Minha experiência com o terror japonês se iniciou com os famosos filmes que consagraram a estética do gênero, *Ring* (Hideo Nakata, 1998) e *Ju-On* (Takashi Shimizu, 2002), adaptados para o cinema ocidental como *O Chamado* (Gore Verbinski, 2002) e *O Grito* (Takashi Shimizu, 2004), respectivamente. Logo

comecei a me aprofundar dentro do universo do terror japonês e conhecer títulos que não eram mencionados no ocidente. Este aprofundamento me levou a buscar por esta temática dentro das demais mídias já citadas anteriormente - talvez adicionando a indústria de jogos digitais à lista - e me fez admirar a maneira como os asiáticos (agora não falando exclusivamente de japoneses) eram capazes de criar uma atmosfera que te perseguia mesmo depois de sua experiência com o terror ter se finalizado.

Por isso, já que este projeto será bastante pessoal, minha intenção é abraçar o terror dentro da cultura japonesa e utilizá-lo como tema para o jogo. Será uma ótima oportunidade para melhor estudar e compreender a produção deste gênero dentro da indústria do entretenimento japonesa e explorar as crenças e folclore do país para, assim, conseguir traduzir da melhor forma possível, dentro do projeto, o terror pelos olhos do Japão.

1.3. DESCONEXÃO

“DESCONECTE-SE!

Há quanto tempo você não para e joga? A gente acredita na importância de tirar um momento pra juntar uma galera em volta da mesa e interagir de verdade, sem joystick, sem mimimi e sem compromisso.

Os jogos de tabuleiro cresceram junto com você! Por isso, a Galápagos Jogos publica os mais insanos jogos de tabuleiro modernos do Brasil e do mundo, apresentando aos jogadores brasileiros a evolução da tradição milenar de se encontrar e se divertir em torno de uma mesa de jogo. Conheça a evolução dos jogos de tabuleiro e, acima de tudo, divirta-se!”

Me deparei com esses dizeres durante o processo de pesquisa para o projeto desenvolvido na disciplina Design de Brinquedos e Brincadeiras no primeiro semestre de 2016. O título e os dois parágrafos que o sucedem foram retirados da página inicial do site da editora e distribuidora Galápagos Jogos. De forma categórica, esses dizeres, ao mesmo tempo que mostram a visão da empresa, me fizeram refletir sobre a atividade de jogar.

Em uma sociedade moderna, não é estranho pensar que a maioria dos jogos consumidos atualmente são digitais, sejam eles aplicativos, jogos de videogame, para computador ou jogos online. As interações entre jogadores nestes casos, quando existem, costumam ser mediados pelo ambiente virtual ou a atividade em si passa a ser algo individual. Não que exista algo de errado com a interação virtual ou que seja impossível se divertir sozinho, mas quando tiramos um tempo para jogar uma partida com amigos e família, mesmo que de um jogo clássico como *O Jogo da Vida* (Estrela, 1960), percebemos o que a Galápagos quis dizer com “interagir de verdade”.

Ano passado, graças à disciplina de brinquedos, passei a entrar mais em contato com jogos de tabuleiro. Embora seja um nicho do mercado de entretenimento pequeno, ainda mais no Brasil em que não há uma tradição no design desses tipos de jogos, ao vir a conhecer alguns jogos mais modernos - como títulos produzidos e projetados no exterior - minha relação com os jogos *tabletop* (palavra utilizada para designar jogos físicos os quais chamamos de jogos de tabuleiro) se transformou. Ao assistir vídeos de pessoas jogando no YouTube e participar de

partidas, notei a evolução que esses jogos tiveram no decorrer dos anos, como as mecânicas se transformaram, como as temáticas foram trabalhadas e aprofundadas e como eles ficaram mais complexos e interessantes. Vi e senti como as pessoas interagem com o jogo e entre si e como estar presente em uma atividade coletiva pode amplificar a diversão e transformar os vínculos entre os jogadores durante o período de duração da atividade.

Por ter tido experiências bastante ricas e vívidas enquanto jogava e por apreciar esse momento de descontração e diversão com pessoas pelas quais tenho apreço ou passei a conhecer, decidi, para este trabalho de conclusão de curso, fazer um jogo de tabuleiro em detrimento de um jogo digital.

CAPÍTULO 2



Pesquisa, análises e testes

SOBRE O PROCESSO DE PESQUISA

Antes de começar a falar sobre as informações encontradas na pesquisa, acho importante explicar como a pesquisa foi feita.

Quando se pensa em fazer um jogo que atenda ao mercado de jogos atual, muito se dá pela experiência com este universo e pela paixão que se tem pelo tema do jogo sendo desenvolvido. Alguns designers de jogos consagrados e conhecidos atualmente não são formados em design, mas pessoas que, pelo hobby, decidiram criar suas próprias experiências de jogar, seja para divertimento próprio ou para o entretenimento de outros. Hideo Kojima, por exemplo, criador da série de jogos *Metal Gear*, estudou produção cinematográfica antes de decidir seguir carreira como *game designer*. Sid Meier, criador do jogo de simulação *Civilization*, formou-se em programação e trabalhou em um banco por anos antes de perseguir a vontade de criar jogos.

Por isso, minha pesquisa, embora contenha embasamento teórico em relação ao design de jogos, é bastante focada em análises de produções de terror na Ásia (mais especificamente no Japão), análises de jogos digitais e de tabuleiro e em conversas com jogadores após o encerramento de partidas de alguns dos *board games* que serão analisados futuramente, tudo na esperança de construir um bom leque de referências que possa ser utilizado para guiar e estruturar futuras decisões de projeto.

O TERROR E O DESIGN DE JOGOS

Para deixar a parte de pesquisa mais fácil de ser navegada, a dividirei em: pesquisa sobre o terror; e pesquisa sobre jogos e design. Ambas podem conter análises que se conversam e que, assim espero, se complementam.

Sobre o terror, procurarei discutir sobre as origens do terror em alguns países asiáticos, como a concepção de terror na Ásia difere da concepção hollywoodiana e fazer uma análise mais profunda da produção de terror no Japão através de sua história e indústria do entretenimento.

Sobre jogos e design, procurarei falar brevemente sobre os elementos necessários para se criar um jogo, analisar alguns jogos digitais e de tabuleiro para compreender como o terror, a cooperação e a narração são traduzidos em suas mecânicas e falar um pouco sobre o mercado e a popularização de alguns temas de *board games* de terror nos últimos anos.

Neste volume, a pesquisa estará em um formato mais sucinto, de modo que o desenvolvimento, abordado no fim deste relatório, possa ser discutido com maior atenção e detalhamento. O primeiro volume (relatório do TCC 1) contendo a pesquisa completa poderá ser acessado no link a seguir:

https://issuu.com/gustavoeda/docs/relat__rio-novo

2.1. O TERROR

Quem já assistiu alguma produção de terror da Ásia, seja japonesa, coreana, ou chinesa logo vincula essa produção a histórias de fantasmas, mulheres brancas com cabelos longos e negros que cobrem sua face, espíritos vingativos que parecem piores que os antagonistas de filmes de terror hollywoodianos e histórias confusas com finais não conclusivos. Para todos esses estereótipos, embora alguns estejam vinculados mais à produção de uma nacionalidade específica, existe uma explicação enraizada na história, nos costumes e nas crenças de cada país. Se há algo, no entanto, que é possível afirmar da produção da Ásia em geral é que não se tratam de histórias sobre monstros, mas sobre a vida após a morte.

A crença na vida após a morte pressupõe uma forte conexão desses países com o sobrenatural. Devido a essa conexão, por vezes torna-se difícil discernir aquilo que caracteriza a produção de uma nacionalidade em relação às demais. O documentário em duas partes *True Asian Horror* (Donovan Chan e Bindu Mathur, 2007), ao nos levar em um passeio pela Indonésia, Tailândia, Hong Kong, Coreia do Sul e Japão, auxilia no processo de diferenciação da produção de terror de cada um desses países e, portanto, facilita a compreensão daquilo que será pertinente a este projeto, isto é, um foco na visão japonesa sobre o terror.

O documentário mostra como a origem da crença no sobrenatural de cada país é bastante distinto. Na Indonésia vemos o desejo de uma aproximação entre o mundo material e espiritual, de forma que a tentativa de estabelecer qualquer

contato com este através de rituais é encorajado. Na Tailândia vemos respeito e reverência perante os espíritos através da presença de vários altares de adoração a alguns mais famosos e conhecidos, como *Mae Nak*. Em Hong Kong, espíritos e viventes compartilham o mesmo espaço, embora a maior parte dos vivos não seja capaz de enxergar os espíritos que com eles habitam. O contato entre nosso mundo e o mundo espiritual em território chinês é particularmente tido como natural. Na Coreia do Sul vemos a presença de rituais que trabalham com possessão e exorcismo para a realização do contato com espíritos de antepassados.

As aproximações diferentes com o sobrenatural, somadas às condições e transformações culturais e sociais de cada país, conformaram a produção de terror de formas distintas para cada caso. Na Indonésia vemos um terror que se baseia nos próprios rituais de invocação de espíritos praticados pelas pessoas. Na Tailândia vemos as histórias dos fantasmas sendo contadas através de uma perspectiva mais empática e humana, visto que, para eles, espíritos são entidades que merecem respeito. Em Hong Kong, o terror não nasce de uma assombração em específico, mas nasce na capacidade de alguém interagir com os espíritos que habitam nosso mundo. Na Coreia do Sul, vemos uma evolução da produção de terror, que parte de uma cópia da visão japonesa em relação ao gênero (a qual baseia-se, principalmente, em histórias sobre espíritos vingativos), para uma análise e representação das patologias da sociedade, devido ao rápido desenvolvimento econômico e tecnológico pelo qual o país passou, utilizando fenômenos paranormais, em particular a possessão, como meios de amostrar, de forma metafórica, estes

problemas sociais.

Com este estudo em relação a abordagem dos outros países para com o gênero de terror e a maneira como suas visões influenciam as produções de cada nação, torna-se mais fácil analisar e discutir a forma como o terror é retratado e trabalhado no Japão.

. . . ✻ . . .

2.1.1. O TERROR NO JAPÃO

Antes de começar a falar sobre a produção japonesa propriamente dita, a qual se estenderá em algumas breves análises nos itens futuros, pretendo discorrer com um pouco mais de profundidade acerca das tradições e crenças do país, para que, assim, seja possível compreender de onde vem as inspirações para suas produções do gênero terror.

No Japão, acredita-se que toda pessoa possui um *reikon* (alma). Quando alguém morre, sua alma abandona o corpo e entra em uma espécie de purgatório que possui uma correspondência geográfica com o mundo dos vivos. Este purgatório é chamado de *yomi* (mundo dos mortos; mundo das trevas) ou *anoyo* (outro mundo), onde as almas esperam um funeral apropriado ou rituais de purificação e absolvição. Caso as preces e rituais sejam feitos corretamente, a alma do falecido une-se a de seus ancestrais e passa a proteger a família.

Caso uma pessoa, no entanto, morra de forma conturbada, ou esteja carregando sentimentos fortes, como raiva, amor ou mágoa, ou até mesmo não receba os rituais de purificação e um



Figura 1.

Exemplo de altar de adoração ao espírito de *Mae Nak*, famoso na cultura tailandesa e reverenciado por simbolizar o amor eterno.

funeral adequado, a alma dessa pessoa pode criar uma ponte que a permite ficar no mundo dos vivos como um *yuurei* (fantasma). Este espírito conturbado não pode renascer, de acordo com o xintoísmo, até que tenha completado aquilo que ficou pendente no momento de sua morte ou até ser posto para descansar através de um ritual que se assemelha ao exorcismo para os católicos. Até uma dessas duas coisas acontecer, o fantasma continua atado ao mundo físico, assombrando os vivos em sua tentativa de realizar aquilo que deixou pendente em vida.

O terror japonês costuma, então, partir desse conceito de uma alma sem descanso, normalmente em busca de vingança. As histórias de fantasmas seguindo essa ideia de espírito vingativo se originaram, ou tornaram-se mais visíveis, através dos teatros realizados durante o período Edo no Japão, em especial o teatro *kabuki* e o teatro *noh*.

O teatro *noh*, na verdade, originou-se no século XIV, três séculos antes do início do período Edo. Era a forma de entretenimento voltada a classe nobre, envolvendo música, canto e poesia, com tramas sobre guerreiros e histórias, muitas vezes, confusas. Os fantasmas no teatro *noh* eram, em sua maioria, de soldados que vieram a morrer em guerra. O que mais se destaca dentro dessa forma de teatro são as máscaras utilizadas pelos atores, esculpidas em blocos de cipreste e cuja face cavada representa todas as características do personagem sendo interpretado. As máscaras, por serem cavadas de uma forma que a expressão do personagem muda dependendo do ângulo que é vista, tornaram-se alvo de várias lendas urbanas que as alegam de roubar a força vital daqueles que as vestem.

O *kabuki*, em contrapartida, originário do século XVII, era a forma de entretenimento para as classes baixas, bastante colorido e composto de dança, canto e música. Costumeiramente tratava de histórias triviais e da vida cotidiana, amores trágicos, morte e trazia em si o erótico. *Yotsuya Kaidan*, escrita por Tsuruya Namboku IV e encenada pela primeira vez em 1825, seria uma das peças mais famosas dessa forma de teatro e aquela que popularizaria, de forma mais categórica, as histórias de terror no Japão como as conhecemos.

Resumidamente, *Yotsuya Kaidan* conta a história de Oiwa, uma bela mulher casada com o *rounin* (samurai que não segue um mestre) Iemon e que, através de um ato de maldade planejado por sua rival amorosa, é induzida a utilizar um creme facial contendo um veneno que a desfigura. Seu marido, ao ver sua aparência, ameaça deixá-la, o que incita um surto de raiva na moça. Ela, então, pega a espada de Iemon com a intenção de matar a rival amorosa que a desfigurou, porém, ao ser interceptada pelo próprio marido, tropeça e corta o próprio pescoço com a espada. Fingindo que este evento nunca aconteceu, Iemon começa a planejar seu casamento com a rival amorosa de Oiwa até que a alma desta retorna como um espírito vingativo, assombrando, enlouquecendo e levando à morte todos aqueles que conspiraram contra ela.

Yotsuya Kaidan criou a estética do espírito vingativo (*onryou*), quase sempre feminino, e consagrou Oiwa como uma espécie de Bicho-Papão para os japoneses. Peças sobre fantasmas de mulheres que voltam para assombrar seus mal-feitores passaram a se tornar cada vez mais comuns no teatro *kabuki* e seriam as



Figuras 2 e 3.

Exemplo de máscara utilizada no teatro *noh*. Note como a expressão do rosto muda dependendo do ângulo. Quando vista de cima, a expressão é de euforia e, quando vista de baixo, a expressão é melancólica.

Em baixo, peça do teatro *kabuki*, com figurino e cenário coloridos.



Figuras 4 e 5.
Retrato do fantasma
de Oiwa, Utagawa
Kuniyoshi, 1836.
Ukiyo-e.

Exemplo de ero guro.
Ilustração do mangaká
Suchiro Maruo.

inspirações para as produções de terror japonesas contemporâneas.

A ideia de mulheres como fantasmas se popularizou no Japão, pois acredita-se que mulheres são capazes de sentir emoções com mais intensidade do que os homens, dessa forma produzindo espíritos vingativos mais assustadores e difíceis de serem apaziguados. O eroticismo do teatro *kabuki*, também, continuou a ser parte do gênero de terror no país, algo que será discutido adiante.

Em seu livro *Introduction to Japanese Horror Films* (2008), Colette Balmain trabalha um pouco melhor sobre como o erótico passou a fazer parte das produções de terror japonesas. Nos anos entre a Primeira Guerra Mundial e a Segunda Guerra Mundial, o Japão passou por um período niilista, em que seus artistas começaram a explorar temas relacionados à morte e ao erótico de um modo bizarro e ridículo. Na década de 1920, dentro da literatura, houve uma exploração do que era depravado, como fetiches sexuais relacionados à asfixia e mutilação. Logo, o movimento mesclou o erótico ao horror e se expandiu para as artes plásticas, por meio de pinturas *ukiyo-e* (técnica de xilogravura japonesa). O *ero guro* (termo abreviado para *erotic grotesque nansensu*), como ficou chamado este movimento, perdurou até o final da década de 1930. Em anos futuros, a Segunda Guerra Mundial e os ataques das bombas atômicas estagnariam a produção cultural japonesa por um tempo.

A mistura do erótico com o grotesco foi aparecer, de novo, no período pós-guerra, principalmente nos mangás. Por volta da década

de 1960, o *ero guro* começou a ser trabalhado dentro da indústria do cinema em filmes de terror e eróticos não explícitos, conhecidos como *pink films*. Enquanto os filmes de terror desse período recriavam algumas histórias de fantasmas outrora encenadas no teatro *kabuki*, os *pink films*, apesar de conterem um forte teor erótico, tratavam um pouco temas relacionados ao abuso emocional e sexual, a mulher como vítima e ao mesmo tempo “objeto” de interesse sexual da trama.

Estes primeiros experimentos com o *ero guro* e a vitimização da mulher continuaram a propagar a imagem de Oiwa, o espírito feminino que voltava para realizar sua vingança. Este conceito continuou a ser usado nas produções modernas a partir da década de 1990, em, o que podem parecer, histórias modernas da peça *Yotsuya Kaidan*. Vemos isso em *Ring* (1998), filme de Hideo Nakata que recebeu uma adaptação americana em 2002 intitulada, no Brasil, de *O Chamado*. O antagonista de *Ring* é o espírito vingativo de Sadako, uma garota com poderes psíquicos que foi jogada dentro de um poço por seu próprio pai. Nutrindo sentimentos fortes de rancor e solidão ao morrer, Sadako transmite sua ira para uma fita de vídeo que se torna amaldiçoada e mata a todos que assistirem seu conteúdo. Assim como Oiwa, Sadako é a personagem feminina inocente, que morre de forma trágica enquanto carrega emoções fortes, as quais criam uma maldição que a permite voltar para assombrar os vivos.

O que *Ring* faz é modernizar, em várias escalas, a história de Oiwa, algo que ficará evidente em outras obras de terror japonesas que vieram depois do filme. Apesar da vilã assemelhar-se

à protagonista de *Yotsuya Kaidan*, o filme de Nakata trata algumas questões sociais e da vida moderna, como os laços familiares, os avanços tecnológicos e como estes logo passaram a fazer parte do ambiente doméstico (a televisão e os aparelhos de videocassete, por exemplo).

Na mesma época, agora para mostrar o lado erótico do terror, Hideo Nakata lançou um filme complementar à *Ring*, chamado *Rasen* (Espiral, 1998), que recebeu várias críticas negativas. Nesta produção, Sadako é tratada por uma perspectiva diferente e, ao invés de ser a garota vitimizada por seu pai, ela é uma mulher sedutora que ataca, principalmente, homens. Embora as duas histórias se conectem e a antagonista seja, de alguma forma, a mesma, o terror em *Ring* se preocupa mais com o entrave psicológico dos personagens e a busca por respostas, enquanto *Rasen* conversa com os *pink films* da década de 1960 e a estética do *ero guro*.

À partir de *Ring*, a produção de terror japonesa começou a misturar elementos tradicionais, como as crenças em espíritos e outros seres sobrenaturais, aos anseios sociais, por vezes fazendo críticas a própria sociedade.

No Japão, existe, também, o uso do terror para ensinar crianças sobre alguns perigos, como falar com estranhos ou andar sozinho durante à noite. Da mesma forma que no Brasil foram criadas histórias como “O Homem do Saco” para o mesmo fim, no Japão existe uma infinidade de lendas urbanas que não apenas servem como ensinamentos e alertas, mas como uma maneira de enraizar algumas crenças e tradições na mente das crianças.



Figuras 6 e 7.
A personagem Sadako Yamamura em *Ring* (em cima) e *Rasen* (embaixo).

2.1.2. TERROR E HORROR: OS MESTRES DO MANGÁ DE TERROR

Antes de entrar na indústria do cinema, quero trabalhar um pouco o terror dentro dos mangás, que acabou sendo o gênero em que o *ero guro* se tornou mais evidente e o qual passou a explorar além do que apenas o terror psicológico.

Durante este processo de pesquisa, me deparei com dois termos muito próximos ortograficamente, mas que fazem alusão a coisas completamente diferentes: o terror e o horror. Até aqui, procurei falar mais sobre o aspecto do terror dentro da cultura japonesa, embora seja impossível não entrar no horror quando falamos da produção *ero guro*.

Dei uma olhada nas definições contidas no dicionário Michaelis para tentar entender melhor como cada um dos termos lida com o sentimento do medo:

Ter-ror [sm]

Perturbação grave, trazida por perigo imediato, real ou não; medo, pavor: “*Pedro Bala parou, o grupo parou atrás dele. Agora Pedro Bala olhava Dora com outros olhos. Via o terror no rosto dela, as lágrimas que caíam dos olhos*” (AMADO, Jorge. Capitães da Areia. 107. ed. Rio de Janeiro: Record, 2003).

Causa de ansiedade ou preocupação: *O terror da minha vida era a possibilidade de envolvimento do meu filho com drogas.*

Horror [sm]

Qualidade do que causa aversão; nojo, repulsa:
“[...] *tenho horror à banalidade*” (ASSIS, Machado
de. Quincas Berro d'Água. v. 1. Rio de Janeiro:
Nova Aguilar, 1994. (Coleção Obra Completa).).

Caráter do que inspira pavor; crueldade,
monstruosidade.

De acordo com essas definições, o terror é aquilo que instiga o sentimento de medo através da noção de perigo. Dentro do gênero no Japão, podemos indicar o desconhecido, o sobrenatural, a presença de fantasmas e maldições que podem causar algum mal. O horror, em contrapartida, é o que causa a sensação de nojo, de repugnância. No Japão, o horror foi mais trabalhado dentro da arte e literatura *ero guro*, retratando cenas e descrições explícitas de situações grotescas e repulsivas.

No mangá e, futuramente, nos animes e filmes que partiram das histórias dos mangás, o terror e o horror se mesclam para tentar levar o medo de uma forma eficaz. Se compararmos à mídias audiovisuais como o cinema e os jogos digitais, o mangá, a arte e a literatura precisam se apoiar no horror para causar o medo que as produções audiovisuais conseguem através apenas do uso de sons.

É de se esperar, então, que os mestres dos mangás de terror tenham desenvolvido um apreço pelo horror e encontrado uma forma de retratá-lo nas páginas de seus quadrinhos. Entre os quatro autores sobre os quais falarei um pouco neste trecho, não existe muito uma diferença na maneira como eles se aproximam artisticamente da ideia de medo e do que pode causá-lo

visualmente, o que existe é uma diferença nos temas preferidos que servem de base para suas histórias e como essas histórias são contadas.

. . . ✿ . . .

• SHIGERU MIZUKI •

Por ser historiador por profissão, Mizuki tinha um grande apreço pelos contos tradicionais do folclore japonês e pelos *yokais* (demônios e outras entidades da mitologia). Muito de suas histórias se baseiam no encontro de pessoas que moram em vilarejos com estas criaturas sobrenaturais. Em seu trabalho não existe um apelo erótico como será possível notar nas obras dos demais autores. O que difere sua arte é a forma como ele faz a retratação dos personagens. Em relação aos *yokais* que aparecem em suas histórias, por vezes de formas bastante detalhadas, as pessoas são desenhadas em um estilo bastante infantil, quase cômico, com expressões bastante salientadas e anatomia semelhante à utilizada em quadrinhos e gibis ocidentais de hoje. Além do mangá, Mizuki fez várias ilustrações em cor de *yokais* para livros sobre o folclore japonês e também ilustrações para o *kamishibai* (uma forma de narração de rua com uso de imagens originado no século XII e utilizado por monges para contar histórias com lições de moral a um público analfabeto).

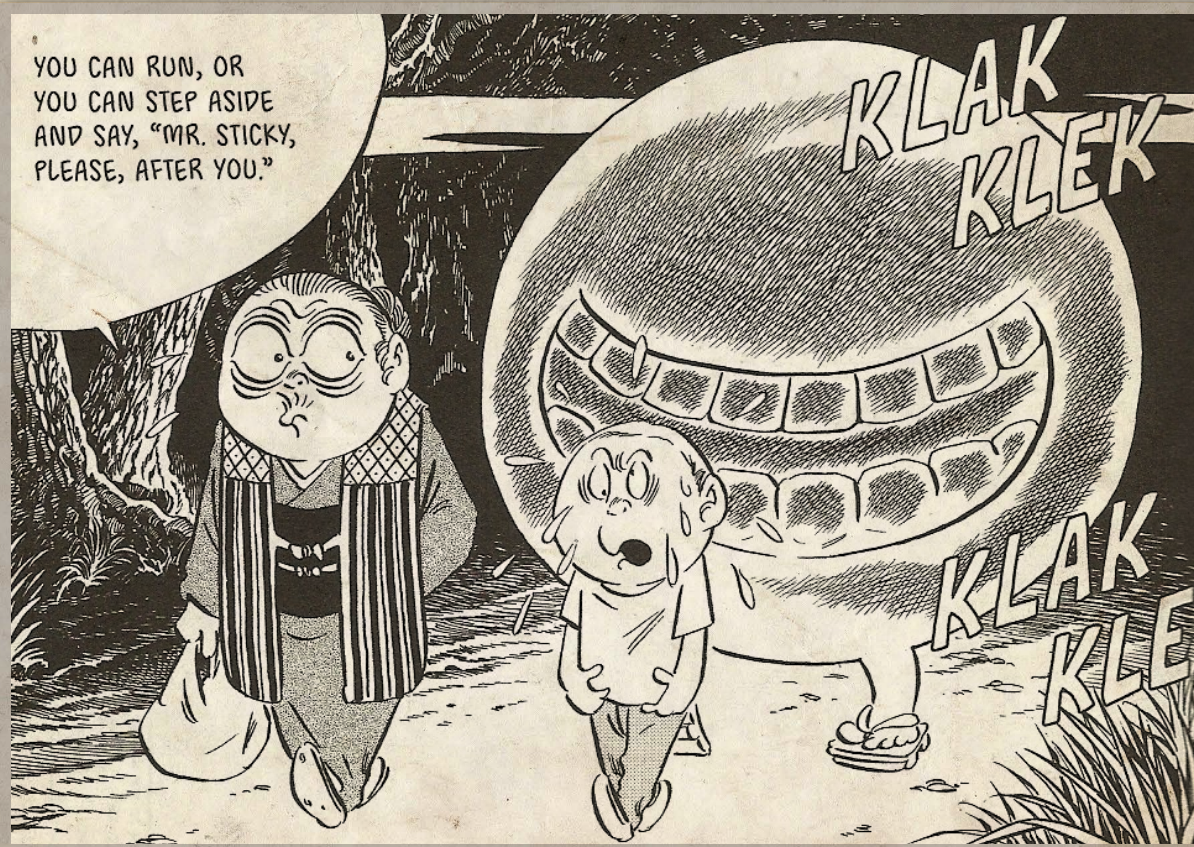
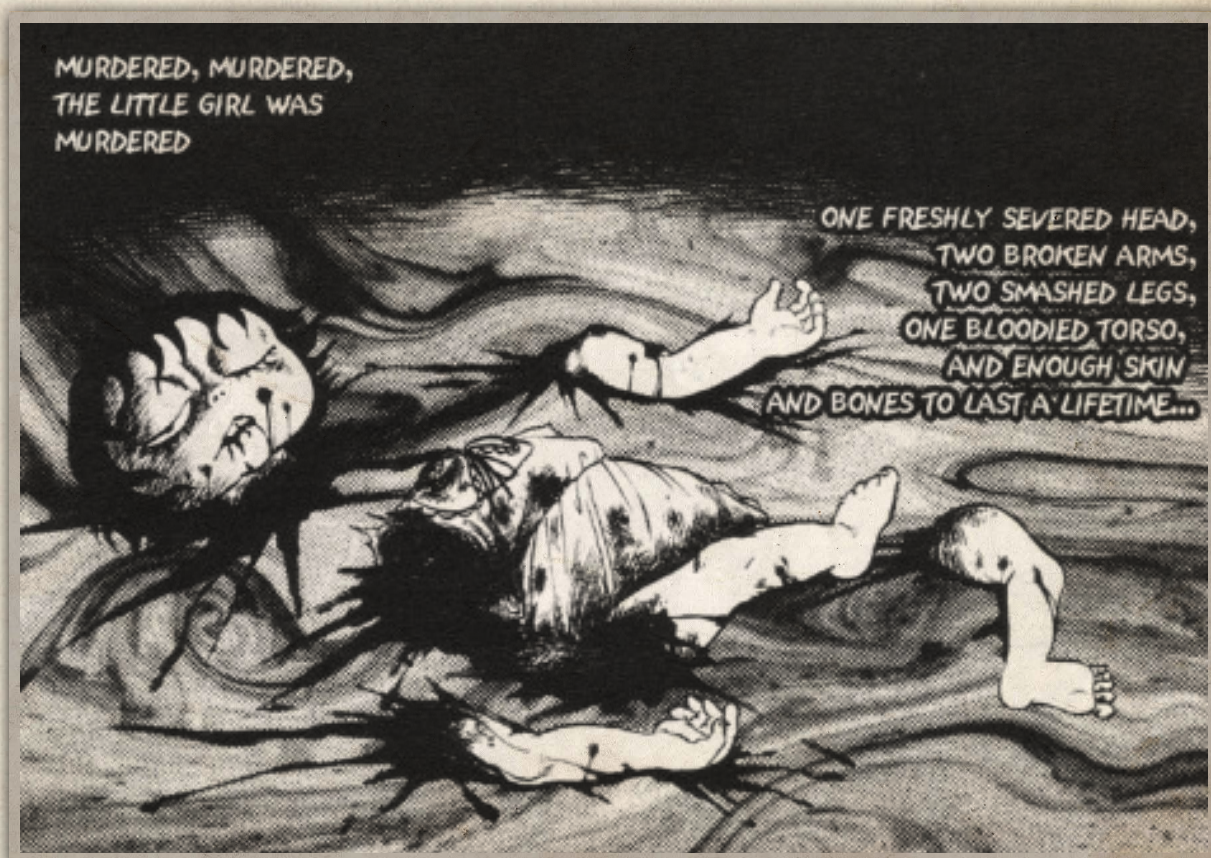


Figura 8.

Quadro do mangá *NonNonBa* (1990), de Shigeru Mizuki, em um capítulo que fala sobre a entidade Betobeto-san, a qual tem mania de seguir viajantes durante a noite.

• HIDESHI HINO •

Hideshi Hino aventurou-se na indústria cinematográfica antes de decidir seguir carreira como mangaká. Em seu tempo como diretor e roteirista, Hino produziu alguns filmes *ero guro*, como *Guinea Pig: Flower of Flesh and Blood* (1985) e *Guinea Pig: Mermaid in a Manhole* (1988), ambos retratando a vitimização e exposição da mulher. A partir deste conhecimento, é possível perceber que Hino toma uma postura bastante diferente se comparado ao tradicionalista Mizuki. Seus mangás costumam ser curtos e contêm várias cenas nojentas, como o desmembramento de uma criança, um bebê desfigurado, uma larva que sai de dentro do corpo de um garoto. Hino conseguia variar bastante seu traço e utilizava isso em seu favor na hora de criar personagens e construir uma cena. Ainda que seu estilo seja bastante infantil e que boa parte dos protagonistas sejam crianças, as histórias de Hino são bastante perturbadoras e o modo como o horror é aplicado visualmente em uma estética, *a priori*, infantil, ajuda a criar uma sensação de desconforto no leitor. O erótico e a exposição da mulher também são parte dos mangás de Hino, seja através de como ele retrata a protagonista ou na construção de uma pilha de corpos seminus para completar o fundo do quadro.



• KAZUO UMEZU •

Figura 9.

Quadro do mangá *Dead Little Girl*, Hideshi Hino.

Umezu, tornou-se um dos mangakás de terror mais famosos do Japão, possuindo, inclusive, um prêmio com seu nome. Umezu começou sua carreira logo após se formar no ensino médio, fazendo mangás do gênero ficção, comédia e terror. Foi neste último, no entanto, que ganhou maior visibilidade e popularidade. Seu trabalho viria a inspirar o maior artista de terror contemporâneo, Junji Ito. A fixação de Umezu, como a de Hino, é pela ideia do medo representado através do horror. Boa parte de suas histórias tratam algumas fobias e tabus da sociedade, como insetos, histórias escatológicas, canibalismo, vampirismo e deformidades. A representação dessas ideias quase sempre envolve algum tipo de exposição do corpo humano, no entanto, raramente feito de forma erótica. A exposição costuma focar na biologia, naquilo que há dentro ou naquilo que pode estar dentro de alguém, como um parasita. A arte de Hino, em relação aos anteriores, aproxima-se mais ao que associamos ao mangá atualmente, como traços finos e detalhados e personagens bonitos com olhos grandes e expressivos. Apesar da estética bela, os quadros produzidos pelo artista são bastante chocantes e repulsivos devido a atenção aos detalhes às partes que criam e transmitem a noção de horror.



Figuras 10 e 11.

Em cima, quadro do mangá de Kazuo Umezu, *Hyouryuu Kyoushitsu* (1972), e, embaixo, quadro do mangá *My Dear Ancestors* (1998) de Junji Ito. Note que a repetição da parte de cima da cabeça do idoso forma algo que assemelha-se a uma centopéia.

• JUNJI ITO •

Junji Ito é hoje referência quando se pensa em terror nos mangás. O artista lançou várias histórias que fizeram sucesso no Japão, incluindo duas que receberam adaptação para o cinema e uma que foi adaptada para anime. Ito começou sua carreira resolvendo participar de um concurso da revista *Gekkan Halloween* enquanto ainda trabalhava como dentista. Seu nome passou a ser reconhecido após vencer o concurso e ser premiado com o *Kazuo Umezu Prize*, dado pelo próprio Kazuo Umezu. Assim como o artista que o inspirou, o horror focado no corpo humano é um tema recorrente dentro dos mangás de Ito, além de compulsões, a sociedade em crise, fobias (em especial a tripofobia), animais invertebrados e seres aquáticos (devido a sua fascinação pelos contos do autor americano H. P. Lovecraft). Diferente de Kazuo Umezu, no entanto, o erótico faz parte do terror de Junji Ito, ainda que, muitas vezes, ele seja explorado de uma maneira inesperada e seja um veículo para o próprio horror ligado ao corpo. As histórias de Ito quase sempre são confusas ou apresentam ideias bastante não convencionais, como a de uma cidade amaldiçoada por espirais. A arte de Ito, assim como a de Umezu, é bastante limpa e esteticamente bonita. Através de sua técnica, atenção aos detalhes e percepção de formas, o autor consegue representar situações e imagens grotescas com bastante fidedignidade, por mais que as imagens sejam estilizadas. A forma realista com que Ito ilustra o surreal e o paranormal faz parte do que caracteriza suas obras.

Falando de uma maneira geral, mencionei que o que diferenciava esses mangakás era a maneira como eles trabalham o medo e não necessariamente a aproximação artística com que o faziam. A similaridade da arte destes quatro autores, embora os traços sejam bastante diferentes, é a técnica e o modo expressivo com que cada painel de seus mangás é construído. Com exceção de alguns trabalhos mais recentes de Ito, os quatro artistas utilizam-se apenas do nanquim, pincel e bico de pena para criar o terror e o horror em suas ilustrações. O efeito sombrio, repulsivo e assustador das imagens é conseguido através do contraste entre o branco e o preto, o cheio e o vazio. Os meio tons e texturas são conseguidos de forma minuciosa com a utilização de hachuras ou pontos.

Hoje em dia é muito comum utilizar retículas com diferentes gradações de cinza para preencher grandes áreas com sombra ou dar a impressão de cor para personagens e suas roupas. Nos mangás de terror dos quatro autores mencionados, as retículas não são utilizadas e toda a textura e ideia de luz e sombra é obtida com padrões criados pelos próprios artistas. Esse controle sobre a imagem sendo criada ajuda a passar a visceralidade do horror a ser alcançado e transmitido aos leitores.

Além deste aspecto técnico, o nível de detalhamento presente na obra de todos estes artistas supera as produções populares contemporâneas. No gênero do terror e horror o excesso é extremamente necessário para suprir a deficiência na capacidade que um meio apenas visual consegue transmitir a ideia de medo, seja pelo nojo, seja pelo perigo. Cada ilustração apresenta uma atenção, não apenas naquilo

que está em foco, mas no espaço em que aquela situação ou aqueles personagens estão inseridos. Tudo, cada linha adicional que cria volumes ou forma objetos, ajuda a vender a ideia de algo assustador.

Apesar do vasto uso do horror por parte desses artistas, o sobrenatural e o terror em si não são necessariamente deixados de lado. Muitos dos acontecimentos nos mangás cujos quadros foram apresentados neste relatório são provindos de alguma situação desconhecida, da qual os protagonistas não conseguem entender ou identificar. O terror entra na maneira como vemos o medo através dos olhos dos personagens que são forçados a lidar com essas ocorrências sobrenaturais.

. . . ✿ . . .

2.1.3. O TERROR NOS FILMES

A partir deste tópico, a pesquisa sobre o terror será feita mais com base em análises do que teoria, começando pelo cinema.

Como mencionei anteriormente, por volta da década de 1960, o cinema de terror japonês foi bastante influenciado pelo movimento *ero guro* da década 1930. Os filmes desse período eram bastante carregados de eroticismo e inspiravam-se nas peças *kabuki* ou em outras histórias do período feudal do Japão. Como exemplos podemos trazer o filme *Jigoku* (Inferno, Nobuo Nakagawa, 1960). *Jigoku* trata de um grupo de pessoas envolvidas em atos terríveis e interconectados antes de morrer e que acabam se encontrando nos portões do Inferno. O filme mostra a jornada dessas pessoas, retratando o inferno e seus vários estratos de uma maneira bastante alegórica. Há um foco nas tradições e crenças budistas pela maneira como o espaço do inferno é construído, assim como conta com figuras presentes no folclore japonês, como os *oni* (demônios que parecem ogros e são responsáveis por torturar as almas daqueles que acabam no inferno).

Embora as produções da década de 1960 tenham contribuído para a conformação da indústria do cinema de terror japonesa, a estética, a temática e a forma de contar histórias se transformaram bastante nos 40 anos que separam filmes como *Jigoku* a filmes como *Ring* (Hideo Nakata, 1998). Como este é o que marca uma convenção na maneira como o terror é trabalhado na cinematografia japonesa atual, minha análise será focada nele.



Figura 12.
Cartaz japonês do filme
Ring (1998).

• RING (1998) •

Direção: Hideo Nakata.

Japão. 96 min.

Ring como discutido brevemente no item 2.1.1., moderniza a maneira de se contar histórias de terror inspiradas nas peças *kabuki* do século XVII e, ao mesmo tempo, inicia um processo de discutir questões relacionadas à tecnologia e à vida na sociedade moderna dentro dos filmes do gênero terror.

O filme conta a história de Reiko Asakawa, uma jornalista que investiga sobre uma lenda urbana relacionada a uma fita misteriosa que mata em sete dias a quem a assistiu. No mesmo período em que ela está investigando casos estranhos relacionados a fita, sua sobrinha e três de seus amigos morrem misteriosamente no mesmo dia e no mesmo horário. Em uma busca para descobrir a verdade sobre a morte estranha de sua sobrinha e dos demais, Reiko viaja até uma cabana onde os adolescentes se hospedaram uma semana antes dos eventos presentes. Na cabana ela encontra uma fita de vídeo sem rótulo ou título e, acreditando que possa ser a fita infame, ela a assiste. O vídeo é um compilado de imagens bizarras que, a princípio, não parecem fazer sentido algum. Depois de assistir o conteúdo da fita, Reiko vê uma figura estranha pelo reflexo da tela do televisor antes que seu celular comece a tocar. Do outro lado da linha ela ouve apenas um chiado, similar ao que acompanha as imagens do filme. Assustada ela deixa a cabana.

Acreditando que ela agora está amaldiçoada e tem apenas sete dias para tentar quebrar a maldição, Reiko procura a ajuda de seu ex-marido. Para convencê-lo que a maldição é real,

ela pede para que ele tire uma foto dela, prevendo que seu rosto aparecerá desfigurado na imagem. Como previsto, todas as fotos tiradas mostram o rosto de Reiko embaçado. Convencido de alguma forma, Ryuuji, o ex-marido de Reiko, assiste a fita, a qual ela trouxe consigo após sua visita à cabana, para tentar ajudá-la a decifrar alguma mensagem que possa estar contida na sequência de imagens estranhas. Sem uma conclusão imediata, Reiko faz uma cópia para Ryuuji de forma que os dois possam estudá-la simultaneamente.

Os dias se passam e os dois encontram algumas pistas que os levam até a ilha Izu Oshima. As coisas se complicam quando, na noite antes da viagem para a ilha, Reiko encontra seu filho assistindo a fita e, agora, ela se sente obrigada a encontrar uma maneira de deter a maldição, não apenas para se salvar, mas para salvar a vida de seu filho. Indo à Oshima na manhã seguinte, Ryuuji e Reiko acabam ouvindo falar de uma mulher com poderes psíquicos chamada Shizuko Yamamura. Considerada uma fraude e exposta pela mídia, a moça entrou em desespero e cometeu suicídio pulando no vulcão presente na ilha pouco depois de ser exposta. Quanto mais os dois se aproximam da verdade, mais Reiko passa a ter visões sobre alguns eventos do passado. Através dessas visões ela descobre que Shizuko tinha uma filha, excluída pela comunidade, chamada Sadako. Sadako havia herdado os poderes psíquicos da mãe e, durante a experiência na qual Shizuko foi intitulada como fraude, a garota, em um surto de raiva, acaba matando o repórter que fez a primeira condenação direcionada a sua mãe. A expressão no rosto do repórter é idêntica à expressão das pessoas que morrem por causa da maldição,

levando Reiko a acreditar que é o espírito vingativo de Sadako que criou a fita de vídeo.

Em outra visão, Reiko vê o momento em que Sadako é jogada dentro de um poço pelo próprio pai. Começa-se uma corrida para encontrar o poço e o corpo da menina, na esperança de que tirá-la do poço poderá apaziguar sua alma e quebrar a sequência de maldições. Pouco antes dos sete dias se completarem para Reiko, eles encontram o corpo apodrecido de Sadako e, como nada acontece a Reiko, o casal acredita que eles estão salvos. Os dois retornam da ilha com a certeza de que o espírito de Sadako está descansando.

No dia seguinte, a televisão de Ryuuji liga sozinha e, nela, aparece a imagem de um poço, o mesmo poço que eles encontraram em Izu Oshima. A figura de Sadako sai do poço e começa a se aproximar da tela, até sair da televisão e entrar na realidade. Antes de morrer, Ryuuji consegue ligar para Reiko que ouve seus últimos momentos e gritos abafados, o que a leva a deduzir que a maldição não foi quebrada. Ela passa, então, a tentar entender porque ela não morreu, descobrir o que ela fez de diferente a fim de ainda tentar salvar a vida de seu filho. Reiko se lembra, então, que a única coisa que ela fez a mais foi copiar a fita, percebendo que, na verdade, a maldição é um ciclo infinito no qual, para se salvar, aqueles que assistiram devem fazer uma cópia da fita e mostrá-la a outra pessoa.

Começarei a análise do filme com algumas colocações do próprio diretor em sua entrevista para o documentário *True Asian Horror*. Nakata descreve que a ideia inicial veio de uma observação de como os aparelhos de televisão e

vídeo se espalharam pelo Japão e encontravam-se em qualquer lugar, desde bares a cômodos da casa. A ideia de que aparelhos tão cotidianos pudessem se transformar em portais para o “inferno” foi o conceito assustador que, na verdade, fez as pessoas se interessarem pelo filme. Ele também ressalta que Sadako é uma interpretação exclusivamente japonesa do vilão de terror, do espírito vingativo. Sadako, em verdade, incorpora as crenças japonesas e as representa em um período moderno.

Hamish McAlpine concorda que o conceito de que algo tão presente em nossas vidas, como a tecnologia, pode se virar contra nós é assustador. Diz ainda que este conceito se torna ainda mais assustador, pois nossas vidas, a vida do homem moderno, encontra-se cada vez mais dependente da tecnologia. Seguindo nessa vertente, o autor do livro *Japanese Horror Cinema* (University of Hawaii Press, 2005), Jay McRoy, analisa que o filme *Ring* debate a ideia de vírus digital neste período de crescimento tecnológico, principalmente no Japão dos anos 2000. As maneiras como ninguém está a salvo por todos terem uma televisão em casa e como para se livrar da maldição deve-se passá-la para outra pessoa, corroboram com a análise de McRoy.

Sobre a representação da figura feminina, Hamish McAlpine e Adam Knee compartilham visões semelhantes. Como *Ring* foi o filme que popularizou a imagem de Oiwa, a mulher como o espírito vingativo e antagonista da história, a produção, talvez de forma até inconsciente, ajudou a transformar a representatividade da mulher no terror e da mulher na sociedade japonesa. McAlpine remonta que, na maioria das produções norte-americanas, as mulheres



Figura 13.
Reiko Asakawa após
assistir a fita amaldiçoada.

costumam ser retratadas como vítimas e os homens são aqueles que as protegem, ainda que isso possa custar suas vidas. No terror japonês, principalmente após o filme de Nakata, a mulher passou a fazer o papel de antagonista, de vingadora de si mesma. Em uma sociedade rígida que coloca a mulher em um patamar abaixo dos homens de forma bastante expressiva e a representa com um papel insignificante historicamente, a passagem da figura feminina de um papel de suporte para um papel principal e forte é importante no processo de transformação da visão que a sociedade japonesa tem sobre a mulher.

Em *Ring* temos duas personagens femininas bastante presentes, Sadako e Reiko. A primeira, além de ser a antagonista, é a filha que defendeu a própria mãe das acusações de repórteres e é a garota que volta para se vingar de seu pai por tê-la matado e pela maneira como as pessoas a tratavam com desdém por ela ser diferente. Reiko é a representação da mulher moderna,

capaz de se adaptar às adversidades, como balancear sua carreira e a criação de seu filho sem a ajuda de um homem. É a representação da mulher independente.

De um ponto de vista mais tradicional e cultural, *Ring* trabalha algumas crenças populares japonesas, como a existência de portais e a associação da água com espíritos. Koji Sasaki, do Departamento de Literatura da Universidade Ritsumeikan, conta que, no Japão, acredita-se que o barulho de água pingando pode ser relacionado ao barulho de sangue e, por isso, faz-se a conexão entre fantasmas e corpos de água. No filme, o poço em que Sadako foi jogada é o que cria a aproximação entre os dois elementos. Quanto a portais, acredita-se que eles existem e que conectam o mundo dos vivos ao mundo dos mortos. No filme, o portal é representado pela televisão que permite a passagem do espírito de Sadako de uma dimensão à outra e o que abre este portal é o ato de assistir a fita amaldiçoada.

Além dos portais e da conexão com a água, *Ring* apresenta uma ideia que é bastante presente nas histórias de terror tradicionais e nas lendas urbanas: as maldições criadas por espíritos vingativos possuem uma extensão e, também, regras. Caso as pessoas não entrem em contato com o local ou o objeto que contém a maldição, o espírito vingativo não pode feri-las, da mesma forma que qualquer pessoa que entrar em contato com o elemento amaldiçoado sofrerá as consequências, independente de idade, gênero ou, por vezes, até mesmo forma de vida (como a possibilidade de animais serem amaldiçoados). Da mesma maneira que existem regras para se tornar amaldiçoado, podem existir regras para se livrar da maldição ou regras para quebrar a maldição. No filme, as regras são: quem assistir o vídeo morre em uma semana a não ser que uma cópia da fita seja feita e, então, mostrada a outra pessoa. Neste caso em específico não existe uma forma de acabar com a maldição, mas existem histórias tradicionais e outros filmes contemporâneos que apresentam meios de fazer com que a maldição desapareça.

. . . ✿ . . .

2.1.4. O TERROR NA CULTURA POPULAR CONTEMPORÂNEA

No Brasil, a cultura japonesa é mais conhecida através da alimentação e do que pode ser chamado de “cultura pop”. Mangás e animes vêm se popularizando desde a década de 1990 e, hoje, apresentam um grande número de fãs que reúnem-se em convenções ou mesmo no bairro da Liberdade, em São Paulo, especialmente aos finais de semana.

Por serem partes tão vivas e conhecidas da cultura japonesa no Brasil, pelo menos em se tratando de um público mais jovem, não há como não analisar alguns mangás e animes para melhor entender como o terror pode ser trabalhado nessas duas mídias e, também, a fim de conseguir estudar algumas ideias de ilustração e enredo que possam ser utilizadas de referência para o desenvolvimento do projeto.

. . . ✿ . . .

• IBITSU (2009) •

História e arte: Ryou Haruka.

Editora: Square Enix.

Ibitsu relata a existência de uma lenda urbana em Tóquio que fala sobre uma garota vestida como uma *lolita* (estilo de moda japonesa inspirada em vestidos Vitorianos e Eduardianos com algumas influência do Rococó) que aparece após a meia noite perambulando pelas ruas ou sentada próxima à sacolas de lixo. De acordo com a lenda, ela dirige uma pergunta a qualquer rapaz que passar por ela e, se sua pergunta for respondida ou sua existência reconhecida, ela se torna a “irmã mais nova” do rapaz em questão.

De uma forma obcecada, ela passa a perseguir e destruir todos os aspectos da vida do garoto até que ela seja a última coisa de “importância” para sua vítima. Quando a rapaz atormentado se rebela contra ela, ela o mata e coloca suas entranhas dentro de um ursinho de pelúcia roto, o qual sempre carrega, batizando-o com o nome do garoto até as entranhas de sua próxima vítima substituírem as da anterior.

A história de um estudante chamado Kazuki, desde o momento em que ele encontra a lolita, até o momento em que ele vira enchimento do ursinho de pelúcia, é contada em dois volumes, que também contém duas histórias curtas as quais funcionam como capítulos de fechamento. A primeira história curta é sobre dois casais de estudantes que resolvem se aventurar em uma construção abandonada onde dizem haver uma parede que concede amor eterno aos casais que escrevem seus nomes nela. O que eles não sabem é que a construção é amaldiçoada por manequins vivos que os perseguem com a intenção de roubar suas peles e suas vidas. A segunda história é sobre um mangaká que, sem trabalho, acaba aceitando a proposta de uma garota estranha e suspeita a qual diz trabalhar para uma editora. Logo ele se vê preso a esta garota que faz demandas bizarras relacionadas à história que ela gostaria que o artista desenvolvesse, tomando atitudes extremas para se certificar que a história está sendo representada como ela deseja. Quando o garoto finalmente encontra-se com o editor-chefe do local para o qual a garota diz trabalhar, a fim de mostrar o resultado de seu trabalho, o homem não apenas relata que não existe uma garota como a mencionada trabalhando na editora, como se lembra de uma lenda urbana sobre uma moça que aterroriza mangakás e os



Figura 14.
Capa do primeiro volume
do mangá *Ibitsu*.



Figuras 15 e 16.
Manequins que roubam
a pele (esquerda) e
aproximação com o
erótico (direita).

pressiona a desenvolver as histórias que ela quer, cortando fora as mãos daqueles que não atenderem suas demandas.

Lendas urbanas no Japão são bastante comuns, principalmente para ensinar crianças sobre alguns perigos, e são amplamente utilizadas em produções de terror. *Ibitsu* cria suas próprias lendas, seguindo o padrão de que cada lenda tem uma regra e uma consequência. Na história principal, a regra é não falar com a lolita e a consequência é o que vemos acontecer com Kazuki. Na primeira história curta, a regra é o amor eterno prometido por uma parede e a consequência é a substituição do casal por manequins usando suas peles. Na segunda história curta, a regra é seguir a risca o que a garota estranha pede e a consequência é ter as mãos cortadas caso haja um desvio de suas demandas.

Assim como as outras produções do gênero, *Ibitsu* também se utiliza do horror para causar o medo e inclui alguns aspectos eróticos na história, com cenas de nudismo parcial e diálogos sugestivos entre os casais da primeira história curta. A arte é bastante estilizada, com personagens típicos do estilo mangá e vilões que quase se aproximam de algo da era de Hideshi Hino ou Kazuo Umezu. Existe uma boa atenção aos detalhes em cada quadro e a obra é bastante consistente para com a produção de terror do Japão, explorando e criando suas próprias lendas com base naquelas já presentes no folclore e mitologia.

• **GAKKOU NO KAIDAN (2000)** •

Direção: Noriyuki Abe.

Roteiro: Yuriko Nakamura.

Pierrot Studio. 20 Episódios.

Gakkou no Kaidan foi uma série animada trazida para o Brasil pelo *Cartoon Network* sob o título *Histórias de Fantasma*. A tradução é quase fidedigna ao título original que significa “Histórias de Fantasma da Escola”. A série é baseada nos contos de Toru Tsunemitsu, que renderam uma sequência de filmes, os quais compartilham o mesmo título, voltadas, principalmente, para um público infantil.

O anime fala sobre uma garota chamada Satsuki Miyanoshita que muda com seu pai e seu irmão mais novo para a cidade natal de sua falecida mãe. Em seu primeiro dia de aula, Satsuki visita o edifício antigo e abandonado da escola, descobrindo que este é assombrado por várias entidades e criaturas da mitologia japonesa. Logo a garota descobre que existem diversos

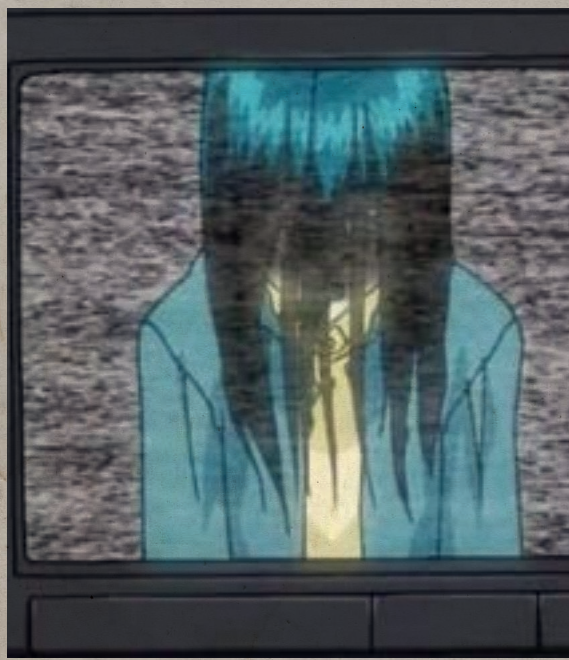
fantasmas espalhados pela cidade, fantasmas que haviam sido exorcizados e selados por sua mãe, uma grande médium, quando ela era estudante. Devido à um processo de urbanização, os locais onde algumas entidades foram seladas acabaram sendo destruídos, libertando-as e desencadeando assombrações em vários lugares. Cabe à Satsuki, com a ajuda de um diário deixado por sua mãe, e seus amigos pararem os fantasmas, antes que os eventos aterrorizantes se propaguem.

Em cada episódio vemos as crianças enfrentando entidades diferentes, algumas presentes na mitologia japonesa, outras provindas de lendas urbanas e outras que são inspiradas em filmes ou outras obras do terror japonês. *Gakkou no Kaidan* é uma série bastante leve, que consegue balancear comédia com terror de uma maneira credível e infantil. O interessante é que as histórias dos fantasmas e lendas urbanas são contados durante os episódios, fazendo com que o anime tenha um apelo educativo no sentido cultural.



Figura 17.

Cena de episódio sobre um espírito vingativo e fotografias paranormais.



Figuras 18 e 19.

Akane (em cima), entidade que assemelha-se à Sadako do filme *Ring*, e Amanoajaku (embaixo), entidade da mitologia japonesa que se alimenta do medo das pessoas.

Não existe muito o uso do horror no decorrer da série, embora alguns episódios contenham um detalhe ou passagem que possa ser compreendido como horror. Ainda assim, a produção procura fazer com que mesmo as coisas nojentas e aterrorizantes sejam possíveis de ser assistidas por um público jovem.

. . . ✿ . . .

• **YAMISHIBAI (2013)** •

Roteiro: Hiromu Kumamoto.

ILCA Studio. 52 Episódios.

Com uma estética baseada no teatro de papel utilizado por monges no século XII para contar histórias com lições de moral, a série *Yamishibai* - cujo título brinca com as palavras *yami* (“escuridão”/“trevas”) e *kamishibai* (o nome dados aos teatros mencionados previamente) - conta com histórias de terror relatadas em episódios de, aproximadamente, cinco minutos cada. Alguns episódios fazem referência a algumas lendas urbanas e histórias tradicionais, assim como outros criam seus próprios demônios, entidades e lendas.

Os episódios são produzidos de uma forma semelhante a *animatics*, as ilustrações possuindo uma aparência bastante bidimensional se comparada a de outros animes. Como a série se baseia nos antigos teatros de papel, o estúdio decidiu aproximar a animação e as ilustrações às pranchas utilizadas no *kamishibai* para contar a história, adaptando o traço, no entanto, para atender um público moderno.

Yamishibai é quase uma ponte entre os mangás e os animes, pois ele é capaz de se apoiar nos



sons, diferente de um mangá, mas não se apoia no potencial da animação. Ainda assim, os produtores tiveram a ideia de utilizar os movimentos bruscos e repentinos dos *animatics* como um meio de expressar terror.

A estética das ilustrações é bastante bem vinda para o gênero de terror, pois há uma mescla entre o mangá contemporâneo e o mangá de terror clássico. As expressões dos personagens e retratação dos antagonistas são bastante exageradas de um jeito que torna a imagem assustadora. A escolha de cores e a forma como cada quadro é colorido também ampliam a sensação de estranheza e medo.

Existe um pouco de horror contido nas histórias e nas imagens de *Yamishibai*, no entanto ele não é o foco como acaba sendo em outras produções de terror. Esta é uma série que consegue, de forma bastante eficiente, criar a sensação de medo sem necessitar, exclusivamente, da aversão.



Figuras 20 e 21.

Cena de abertura dos episódios (em cima) e uma das entidades que aparece na primeira temporada (embaixo).

2.1.5. O TERROR NOS JOGOS DIGITAIS

Survival horror é o termo utilizado para designar jogos de terror com foco na sobrevivência do personagem, os quais, na maioria das vezes, são pessoas normais sem nenhuma habilidade em especial.

Os jogos desse sub-gênero costumam prestar bastante atenção na atmosfera, na narrativa, na sensação de perigo e no elemento ‘recurso’. *Survival horror games* são bastante escassos em recursos, desde a quantidade de vida que a personagem tem, ao número de itens realmente úteis que podem ser encontrados durante a experiência. Os itens, costumeiramente, são artigos medicinais, meios de permitir ou ampliar a visibilidade do ambiente (como lanternas, baterias e fósforos) e artigos de proteção (como amuletos, objetos pontiagudos e armas). Muitos desses jogos contém quebra-cabeças e outros obstáculos que forçam o jogador a pensar para conseguir avançar no jogo.

Desde os primeiros jogos do sub-gênero, como *Clock Tower* (Capcom, 1995), *Resident Evil* (Capcom, 1996) e *Silent Hill* (Konami, 1999), a narrativa ramificada, que responde e se transforma dependendo das escolhas do jogador, é uma característica que vem se tornando cada vez mais presente em jogos modernos que, inclusive, oferecem conclusões diferentes. Um exemplo recente é *Until Dawn* (Sony Computer Entertainment, 2015), no qual as escolhas dos jogadores podem matar ou salvar os personagens e o final depende de quais e quantos personagens foram resgatados.

Embora o termo seja mais utilizado para jogos digitais, os conceitos compreendidos por ele são elementos que pretendo utilizar no jogo a ser projetado no período do TCC. Para melhor ilustrar os conceitos que estarão presentes, analisarei dois jogos digitais japoneses do gênero survival horror.

. . . ✂ . . .

• CORPSE PARTY (1996) •

TeamGrisGris.

NEC PC-9801.

Corpse Party é um jogo no estilo *survivor horror* que mescla alguns elementos de RPG (*role-playing game*; “jogo de interpretação de papéis”) e *visual novels* (“novelas visuais”; estilo de jogo com forte teor narrativo comum no Japão. Neste tipo de jogo os jogadores são obrigados a fazer algum tipo de decisão com base em um contexto. As decisões tomadas afetam a relação entre o jogador e os demais personagens do jogo e decidem o fechamento da trama).

O primeiro jogo de 1996 foi produzido utilizando o *software* RPG Maker, ainda bastante utilizado por desenvolvedores independentes por ser uma plataforma fácil de se navegar em comparação com outros métodos de se produzir e programar um jogo digital. Em 2008, o jogo foi refeito com novos gráficos e novas mecânicas recebendo o título *Corpse Party: BloodCovered* e, em 2010, este foi repaginado com algumas alterações na história, novas ilustrações e eventos adicionais, recebendo o título *Corpse Party: BloodCovered... Repeated Fear*. A partir de então, a franquia deu origem a outros jogos e adaptações em formato de mangás e animes. Minha análise será baseada,

exclusivamente, na versão de 2010 do primeiro jogo da série.

Corpse Party conta a história de um grupo de amigos do ensino médio que decide se reunir para fazer a despedida de uma das integrantes, a qual irá se mudar para outra cidade. Uma garota, fascinada por histórias de terror e rituais, conta aos demais sobre uma espécie de simpatia que garante que eles serão amigos para sempre a fim de tornar a despedida menos triste. Todos decidem fazer parte da simpatia que, ao invés de garantir amizade eterna, os transporta para uma escola primária controlada pelo espírito maligno de uma garota chamada Sachiko. A escola é assombrada pelo fantasma de três outras crianças que foram brutalmente assassinadas e pelo fantasma do diretor, todos extremamente perigosos. Dentro da escola, o grupo de amigos tenta achar uma maneira de escapar da dimensão assombrosa na qual eles foram parar e, um a um, acabam encontrando uma morte violenta pelas mãos dos fantasmas ou pelas mãos uns dos outros quando acabam possuídos pela escuridão que reside em cada um deles.

Assim como a produção animada baseada no jogo, *Corpse Party* é um clássico de terror no estilo *ero guro*. O jogo contém imagens bastante perturbadoras e alguns ângulos um tanto quanto sugestivos para as ilustrações, principalmente quando há a retratação de uma personagem feminina. Alguns diálogos também são voltado a um público mais maduro, embora, diferente de outras produções de anime, mangá e jogos no estilo *visual novel*, este jogo não contém nenhuma imagem erótica explícita. A trama por trás das assombrações da escola também tem um fundo bastante grotesco e com uma



Figuras 22 e 23.

Em cima, capa japonesa da versão de 2010 do jogo original, *Corpse Party: Blood Covered... Repeated Fear*, para *Playstation Portable* (PSP), e, embaixo, ilustração do jogo de 1996.



Figura 24.

Screenshot do jogo de 2010, mostrando um dos alunos encontrando sua amiga partida ao meio.

pequena conexão ao sexual: o diretor tentou estuprar a mãe de Sachiko, que era enfermeira da escola elementar, e enquanto fugia do homem, ela acabou caindo da escada e quebrando o pescoço. A pequena Sachiko, a qual possuía poderes arcanos adormecidos dentro de si, presenciou a cena e foi pega pelo diretor; arrastada até um local no porão da escola onde foi estrangulada e teve sua língua cortada postumamente para que nem seu espírito pudesse revelar o que aconteceu e quem foi o culpado. O fantasma da garota, no entanto, volta para assombrar o diretor o qual, controlado por Sachiko, abduz três crianças, removendo metade da cabeça de uma, o olho de outra e a língua da terceira. Após o ocorrido o diretor se suicida e a escola elementar passa a se tornar assombrada e comandada pelo espírito de Sachiko que lacrou o espaço da escola dentro da dimensão dos mortos.

Boa parte do terror do jogo parte das ilustrações e da narrativa. Algumas mecânicas também podem ser ressaltadas como formas de criar pressão e tensão nos jogadores, por exemplo sequências de perseguição pelos fantasmas ou personagens que tenham enlouquecido. Em um primeiro momento, o visual do jogo parece ser fofo por ser feito inteiramente em pixels, mas os desenvolvedores foram capazes de criar uma atmosfera assustadora através do detalhamento das imagens pixelizadas e do som.

Histórias como a de *Corpse Party* são bastante recorrentes dentro do terror japonês na cultura popular. A ideia de utilizar alunos ou personagens



novos como as vítimas do terror, ajuda os jogadores a se identificarem mais facilmente, visto que esses jogos são voltados a um público mais jovem. Existem, também, várias histórias e lendas urbanas sobre o ambiente escolar na cultura japonesa, então é um cenário que acaba sendo recorrente nas várias produções do gênero que carregam uma estética aproximada do mangá.

... ✿ ...

• FATAL FRAME (2001) •

Tecmo, Nintendo.

Playstation 2.

Fatal Frame (ou *Project Zero*, como é chamado no Japão), é uma franquia de sete jogos lançados até hoje. O apelo da franquia é a vulnerabilidade do jogador perante as adversidades e as histórias carregadas de eventos fictícios baseados em contos da cultura japonesa. Falarei, em especial, do primeiro jogo, lançado em 2001 pela Tecmo.

A história acontece em 1986 e segue os irmãos Miku e Mafuyu Hinasaki, os quais possuem habilidades psíquicas que os permitem ver eventos sobrenaturais. Um dia, Mafuyu, o irmão, desaparece em uma casa assombrada conhecida como *Himuro Mansion* a procura de seu tutor e

Figura 25.

Cena que mostra o momento da morte da mãe de Sachiko e a captura da garota pelo diretor. Ilustrações desse tipo aparecem durante o jogo para melhor mostrar uma situação. Isto é um aspecto de jogos estilo *visual novel*.

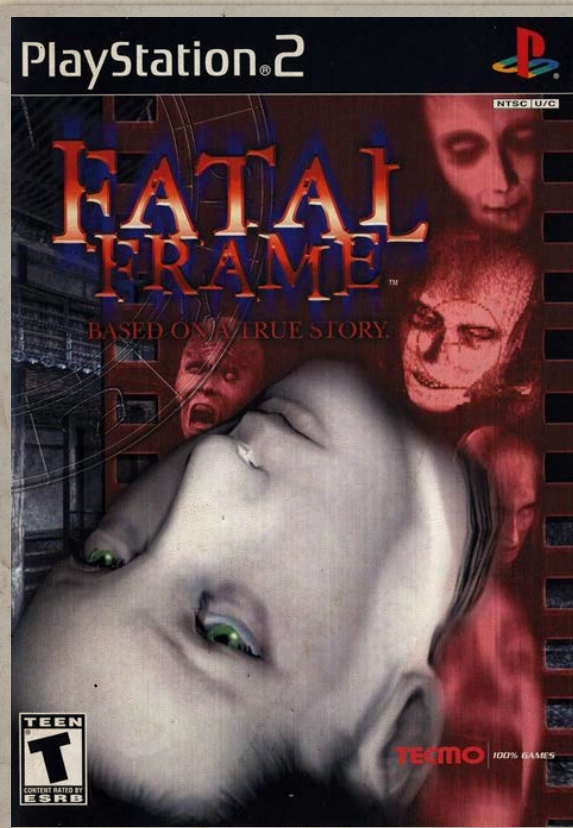


Figura 26.
Capa internacional do
jogo de 2001.

assistentes. Algum tempo após o sumiço de seu irmão, Miku - quem os jogadores controlam - vai até o local na esperança de encontrá-lo ou encontrar alguma pista sobre seu paradeiro. Explorando e investigando a mansão, Miku descobre sinais de que as pessoas que seu irmão estava procurando foram mortas pelos espíritos que assombram o lugar e também percebe marcas de corda aparecerem em seus pulsos e tornozelos.

Continuando sua investigação, a garota descobre que uma cerimônia chamada de “Ritual do Estrangulamento” acontecia anualmente em Himuro Mansion. Nela, uma sacerdotisa tinha seus pulsos, tornozelos e pescoço presos por cordas separadas que eram puxadas até que a sacerdotisa fosse desmembrada. Este sacrifício impedia que os portais do inferno, localizados em algum lugar da mansão, se abrissem e os mortos voltassem para causar dano aos vivos. O último ritual, no entanto, falhou, pois a sacerdotisa havia se apaixonado por um visitante da mansão e os sentimentos que ela carregava quando foi sacrificada impediram que seu espírito fosse capaz de selar os portões do inferno. O mau, conhecido pelos locais da época como *the Malice*, escapou do mundo dos mortos e matou todos os moradores da região e quaisquer futuros turistas que viessem investigar a mansão.

Mesmo tomando conhecimento desses eventos, Miku continua sua busca, finalmente encontrando Mafuyu na câmara que contém as portas para o inferno. Mafuyu havia sido sequestrado pelo espírito da sacerdotisa devido a sua semelhança com o homem pela qual ela tinha se apaixonado em vida. Miku tenta



Figura 27.

Miku em frente a um espelho e o fantasma de Kirie Himuro, a sacerdotisa, atrás da garota.

convencer o espírito da sacerdotisa a deixá-los ir, conseguindo o feito utilizando um espelho sagrado. O fantasma percebe que deve finalmente fazer o seu trabalho de selar os portões do inferno e, então, dependendo das escolhas do jogador no decorrer da história, três finais diferentes podem acontecer: 1) Mafuyu decide ficar com o espírito da sacerdotisa para fazê-lo companhia; 2) Miku e Mafuyu escapam da mansão; 3) o espírito do viajante aparece para fazer companhia para sua amada enquanto ela realiza seu dever. De qualquer forma, os espíritos das pessoas que morreram na mansão são libertados e Miku perde seus poderes psíquicos.

Como *Corpse Party*, *Fatal Frame* utiliza-se bastante de crenças japonesas para criar sua história e sua própria lenda. O jogo quase faz uma alusão à Oiwa, com a diferença de que Oiwa morreu carregando sentimentos de ódio, enquanto Kirie, a sacerdotisa sacrificada, morreu carregando sentimentos de amor. Independentemente, seus espíritos não foram capazes de descansar por causa das emoções que as mantiveram ligadas ao mundo dos vivos. A personagem feminina é bastante forte, não apenas na forma de heroína, mas como de antagonista a qual, em *Fatal Frame*, tem um passado e uma história apresentados ao jogador, algo que é importante quando se trata de assombrações no Japão.

Um aspecto bastante interessante, relacionado a sua relação com o estilo *survivor horror* é a escassez de recursos e o modo de combate com espíritos

Figura 28.
Screenshot da visão através da Camera Obscura, a “arma” do jogo utilizada para capturar espíritos.



atormentados encontrados na mansão. Boa parte dos recursos do jogo são filmes de diferentes “potências” a serem utilizados na câmera fotográfica carregada por Miku. O combate de espíritos acontece com o auxílio desta câmera: Miku tira fotos dos fantasmas para aprisioná-los na imagem.

O medo no jogo é trabalhado, quase que exclusivamente, através do terror. Durante todo o jogo existe uma forte tensão e sensação de perigo, principalmente pelo fato de que a única arma de Miku é a câmera fotográfica que, por sinal, é bastante difícil de controlar. Existem, também, alguns sustos repentinos provocados pela aparição de fantasmas e o clima é bem trabalhado através de uma trilha sonora intensa, dando a impressão de que algo pode acontecer a qualquer momento.

2.2. DESIGN E JOGOS

Esta parte da pesquisa levará em conta informações contidas no livro de Tracy Fullerton, *Game Design Workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (2ed. 2008), entrevistas com designers de jogos de tabuleiro e uma palestra dada por designers da editora *Fantasy Flight Games*, durante o lançamento de seu novo jogo *Arkham Horror: The Card Game*, no evento *Arkham Nights 2016* da própria empresa.

Fullerton, logo no primeiro parágrafo da introdução de seu livro, discorre brevemente a relação entre jogos e as interações sociais. Os jogos, segundo ela, estiveram e continuam presentes em toda e qualquer cultura conhecida pelo ser humano como um meio de criar interação, através de uma atividade que combina desafios, competição e relações entre os jogadores, uma combinação que as pessoas denominam de “diversão”.

A maneira como a combinação destes três fatores são balanceados, além da junção e determinação de outros elementos à mistura, é o que potencialmente cria uma determinada experiência para os jogadores. O design de jogos que começa no pensar a partir desta experiência é o que a autora irá chamar de *playcentric design*. Este método induz a inclusão dos usuários, os jogadores, o mais cedo possível durante o desenvolvimento do projeto, para que seja possível testar e averiguar se a experiência pretendida está sendo atingida e, também, aperfeiçoar aquilo que for possível através da comunicação com estes usuários.

O processo repetitivo de prototipação, testes com usuários e revisão do projeto com base nos *feedbacks* é o que Fullerton chama em seu livro de processo iterativo. Jogos necessitam de testes para que possam evoluir em versões melhores de si mesmos, assim como os testes são a chave para discernir se o jogo sendo desenvolvido deve continuar sendo desenvolvido ou não, visto que também servem como uma análise prévia da recepção que o mercado teria. O processo iterativo no design de jogos consiste em poucos passos que, no entanto, demandam bastante tempo e dedicação. São eles: *brainstorming*, prototipação, apresentação (ou teste) e documentação do processo. Este ciclo deve ser repetido inúmeras vezes, até que o design final seja o mais satisfatório possível.

Associar o *playcentric design* ao processo iterativo torna mais fácil pensar em ideias inovadoras a serem aplicadas no jogo em desenvolvimento, pois as respostas relacionadas aos elementos formais e dramáticos (que serão discutidos brevemente nos próximo itens) partem da demanda em criar a experiência dos jogadores definida no início do projeto.

Para pensar em jogos, no entanto, além de pensar na experiência, é preciso entender um pouco o que o termo “jogo” e outras palavras relacionadas a ele retratam. Johan Huizinga, autor do livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (1938), descreve jogo como:

“...uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’.” (HUIZINGA, 2007. p. 33).

Com base nesta descrição, os jogadores são indivíduos que, por vontade própria, aceitam as regras e os limites impostos para participar de uma atividade independente da vida cotidiana. De acordo com Fullerton, esta aceitação voluntária é parte do estado emocional e psicológico dos jogadores com o qual eles se aproximam e interagem com o jogo e que precisam ser levados em conta quando se pensa no *playcentric design*.

A ideia de que a atividade de jogar é capaz de criar sentimentos nos jogadores diferentes da vida real é explicada por Huizinga e reiterada por Fullerton em seus respectivos livros. Os limites entre os quais a atividade de jogar acontece, sejam eles físicos, como uma quadra, ou conceituais, como um tela, condicionam a ideia de um “círculo mágico”. Dentro deste “círculo mágico” tudo e qualquer coisa que aconteça faz parte de um momento separado da vida cotidiana. Durante um jogo podemos ser rivais de nossos próprios amigos, criar alianças com pessoas que não conhecemos, ficar ricos ou ir à falência, tudo dentro da fantasia proporcionada pela atividade. É bom lembrar que, não é só porque as experiências fantasiosas independem da vida real que elas não podem transformar nossa percepção da realidade ou o modo como interagimos com as pessoas após o ato de jogar. As rivalidades, vínculos de amizade, emoções e

desenvolvimento de novas habilidades podem se estender para o que Huizinga chama de “vida cotidiana”.

Com o termo “jogo”, a ideia de *playcentric design* e processo iterativo brevemente explicados, discutirei, nos próximos dois itens, pontos que são apontados por Fullerton como partes a serem resolvidas no design de jogos, os quais dependem da e definem a experiência dos jogadores. São eles os elementos formais, aqueles que montam a estrutura de um jogo, e os elementos dramáticos, aqueles que criam o contexto e dão sentido à estrutura.

. . . ✦ . . .

2.2.1. ELEMENTOS FORMAIS

Como mencionado anteriormente, elementos formais, segundo Tracy Fullerton, são os aspectos que criam a estrutura de um jogo, aspectos sem os quais o jogo deixa de existir. Os elementos trabalhados por Fullerton são:

- **Jogadores:** os sujeitos que irão interagir com o jogo e como será a interação desses sujeitos entre si, de forma competitiva ou cooperativa, por exemplo;
- **Objetivos:** aquilo que os jogadores devem alcançar durante a partida;
- **Processos:** possíveis ações que os jogadores podem realizar, sendo essas ações limitadas pelas regras;
- **Regras:** o que cria restrições ou permissões especiais para os processos do jogo;

- **Recursos:** o que é útil aos jogadores, porém apresenta-se de forma escassa;
- **Conflitos:** dilemas, oponentes ou outros obstáculos que impedem que os jogadores completem os objetivos imediatamente;
- **Limites:** que podem ser físicos, conceituais ou emocionais e separam aquilo que faz parte da experiência do jogo daquilo que faz parte da vida real;
- **Resultado:** indica a finalização da atividade de jogar de uma forma imprevisível e que pode ser “medido” através do conceito de vitória e derrota.
- **Desafio:** tarefas que tornam a atividade mais engajadora e trazem satisfação quando completas;
- **Jogar:** abrange o tipo de jogo, perfil dos jogadores, isto é, o que eles buscam na experiência de jogar, e qual é seu nível de engajamento com aquela atividade;
- **Premissa:** cria um primeiro nível de engajamento emocional ao criar uma narrativa base, uma motivação;
- **Personagens:** podem ser definidos como planos (apresentam menor complexidade e profundidade), redondos (personagens mais bem trabalhados com os quais os jogadores conseguem empatizar) ou avatares (personagens criados pelos próprios jogadores);

O terceiro capítulo do livro de Fullerton oferece maiores detalhes e exemplificações para cada um desses elementos.

. . . ✱ . . .

2.2.2. ELEMENTOS DRAMÁTICOS

Elementos dramáticos, como já foi mencionado, são aspectos que dão contexto ao jogo, que criam uma conexão entre a estrutura definida pelos elementos formais e a experiência do jogador. Nem todos os elementos dramáticos são encontrados em todos os jogos, assim como eles podem ser encontrados em diferentes níveis de aprofundamento. De qualquer maneira, eles ainda devem estar presentes a fim de fazer com que os jogadores sintam-se induzidos a participar da atividade e encontrem um significado para ela. Fullerton apresenta alguns elementos dramáticos como:

- **História:** parte da premissa e a trabalha de maneira mais detalhada, agregando interesse à atividade;
- **Cenário:** estabelece o mundo dentro do “círculo mágico” e seu estado durante o jogo, contextualizando fisicamente os elementos da premissa e história;
- **Tema:** um conceito que delimita os demais elementos dramáticos de modo que eles sejam coesos e coerentes entre si.

O quarto capítulo do livro de Fullerton oferece maiores detalhes e exemplificações para cada um desses elementos.

2.2.3. A IMPORTÂNCIA DOS ELEMENTOS DRAMÁTICOS NO MERCADO ATUAL

Nos últimos anos, o número de jogos que se utilizam de elementos dramáticos para chamar a atenção do público vem aumentando. Se acompanharmos os lançamentos de *tabletop games* desde 2013, podemos ver um crescimento na quantidade de jogos que possuem tema se comparados com a quantidade de jogos puramente abstratos. Dos 100 primeiros jogos mais populares de 2016 na base de dados do site *boardgamegeek.com*, apenas um pode ser considerado abstrato e mesmo este contém um tema de espionagem inserido para dar às mecânicas do jogo um “motivo”. Entre os dez melhores votados por usuários cadastrados no site, todos são temáticos.

Elementos dramáticos como personagens, enredo, tema e estilo são cada vez mais presentes e populares dentro da produção de *board games* justamente para mascarar as mecânicas de uma

maneira que elas passem a ter propósito para os jogadores. Isto também permite que os jogos ganhem uma certa identidade e possam ser direcionados para nichos específicos.

Para melhor ilustrar os nichos, podemos utilizar três jogos que utilizam-se das mesmas mecânicas base, mas as “mascaram” de maneiras diferentes ou adicionam novos processos de acordo com seus elementos dramáticos. São eles: *Scotland Yard* (Ravensburger, 1983), *Letters from Whitechapel* (Fantasy Flight Games, 2011) e *Fury of Dracula* (Fantasy Flight Games, 2015). Os três jogos são assimétricos (um contra todos) e com caráter dedutivo, no qual um dos jogadores representa o antagonista e move-se secretamente pelo tabuleiro enquanto os demais devem encontrá-lo. A mecânica de movimento e a jogabilidade dos três jogos difere em pouco, embora, se comparados sob um ponto de vista mais rigoroso é possível dizer que *Fury of Dracula* é mais complexo do que *Scotland Yard* por incluir algumas mecânicas não presentes no jogo predecessor. Ainda assim, como a



Figura 29.
Jogo assimétrico de movimento escondido, *Scotland Yard*.



Figuras 30 e 31.

Jogos assimétricos de movimento escondido. *Letters from Whitechapel* (em cima) e *Fury of Dracula* (embaixo).

experiência base é basicamente a mesma para os três, o que vai acabar diferindo ou definindo o público de cada são os elementos dramáticos: pessoas que preferem espionagem se satisfazem com *Scotland Yard*; aqueles que preferem perseguir um dos *serial killers* mais conhecido do mundo, Jack Estripador, procuram *Letters from Whitechapel*, e; jogadores que gostam de um tema aterrorizante, provavelmente irão preferir *Fury of Dracula*.

Os elementos dramáticos, portanto, são uma maneira que os desenvolvedores de jogos encontraram para direcionar um jogo em particular para um determinado grupo, ou de criar um apelo visual em meio ao grande número de jogos bem ilustrados e bastantes chamativos sendo produzidos a cada ano.

2.2.4. OS BOARD GAMES DE TERROR ATUAIS

Nos últimos anos tem havido uma tendência nos temas utilizados em jogos de tabuleiro de terror. Eric Lang, designer de jogos de tabuleiro, disse em sua entrevista para o site *Board Game Quest* que, hoje em dia, jogos que se utilizam do universo de Lovecraft, em especial os mitos de Cthulhu, são os encontrados em maior quantidade. Fazendo uma breve visita ao site *boardgamegeek.com*, realmente é possível perceber como os mitos “Cthulhianos” vem se tornando populares.

A editora e produtora de jogos Fantasy Flight Games, em 2005, deu início ao que seria uma longa série de jogos dentro do mesmo universo baseado nas obras de Lovecraft. *Arkham Horror*, um jogo cooperativo com teor narrativo, foi o primeiro da sequência. Em 2011, uma versão simplificada da ideia presente em *Arkham Horror*, achar pistas e derrotar o Deus Ancião que pode destruir o planeta, foi lançado sob o título de *Elder Sign*. No mesmo ano, uma versão semelhante a um RPG de mesa - em que há um mestre, um jogador que controla os acontecimentos e guia os demais na aventura - foi lançado, intitulado *Mansions of Madness*. Em 2013, *Eldritch Horror* chegou às lojas, uma versão do primeiro jogo da sequência só que, de uma certa maneira, simplificado. Em 2016, *Mansions of Madness Second Edition*, um jogo assistido por aplicativo, apareceu nas prateleiras.

Estes são apenas os jogos lançados pela Fantasy Flight. Em 2016 também, a Z-MAN Games, publicadora do *Pandemic* (2008), lançou uma versão “Lovecraftiana” do jogo batizada

de *Pandemic: Reign of Cthulhu*. Em 2013, a Treefrog Games lançou *A Study in Emerald*, um jogo estratégico em equipes, situado no mesmo universo. Em 2017, a Diemension Games lançou *Deep Madness*, um jogo cooperativo em uma base submarina que vai aos poucos sendo controlada pelas forças dos monstros de Lovecraft. Com todos esses exemplos não é difícil perceber que, realmente, existem tendências quando pensamos em temas dentro do universo dos jogos.

Em minha visita ao site *boardgamegeek.com*, procurei identificar outros temas que parecem estar em voga nos últimos anos, além dos mitos de Cthulhu. Entre eles identifiquei zumbis, aliens, monstros da cultura ocidental (como vampiros e lobisomens), *serial killers* e, mais recentemente, jogos baseados em jogos digitais de terror, como *Dark Souls: The Board Game* (Steamforged Games, 2017). A ideia de fantasmas foi pouco explorada dentro dos *board games* de terror, mesmo dentro da concepção ocidental de fantasmas. Por isso, embora não esteja dentro das tendências, acredito que criar este projeto de um jogo cujo tema foge do esperado é interessante.

Para finalizar, alguns jogos de terror com temas diferentes que podem ser mencionados são: *Ghost Stories* (Repos Production, 2008), um jogo cooperativo baseados nos monstros da mitologia chinesa; *Mysterium* (Libellud, 2015), um jogo cooperativo e investigativo no qual um jogador é o fantasma e os demais são médiuns, e; *Lobotomy* (Titan Forge Games, 2017), um jogo cooperativo no qual os jogadores controlam personagens insanos que querem escapar do manicômio no qual estão internados.



Figuras 32 e 33.
Imagem de Cthulhu (em
cima) e jogo cooperativo
Ghost Stories (embaixo).



Figura 34.
Caixa da segunda versão
do jogo lançada em 2008.

2.2.5. ANÁLISE DE JOGOS DE TABULEIRO: COOPERAÇÃO, NARRAÇÃO E TEMÁTICA

• BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL (2004) •

Designer: Mike Selinker.

Publicação: Avalon Hill Games.

De 3 à 6 jogadores.

Betrayal at House on the Hill é um jogo considerado, por muitos, o avô dos jogos de tabuleiro de terror e, apesar de estar datado e apresentar vários problemas em relação ao design, continua a ser um dos jogos mais procurados durante o Halloween.

Uma partida de “*Betrayal*” inicia-se com os jogadores escolhendo um personagem cada e preparando suas fichas que contêm os atributos: velocidade, força, sanidade e inteligência. Cada atributo possui uma sequência de números variados que indica a quantidade de dados rolados pelos jogadores em testes de habilidade. São colocadas as peças entrada, piso superior e base do porão sobre a mesa e, em seguida, as peças de personagem são colocadas sobre a entrada. Um a um, os jogadores podem se mover um número de espaços igual ou menor ao valor indicado no atributo ‘velocidade’ e explorar novos quartos da mansão na qual eles estão. Toda vez que um jogador encontra um novo quarto, ele deve comprar uma carta com o ícone correspondente ao indicado no quarto e resolver os efeitos contidos na carta que podem, muito comumente, exigir um teste de habilidade com base em algum atributo.



Figura 35.
Miniaturas dos
personagens e dados
especiais em destaque.

Existem salas especiais com um ícone de *omen* (“profecia”; simbolizado por um corvo). Toda vez que um jogador abre um destas salas e resolve o efeito da carta correspondente, ele deve fazer um teste de assombração, rolando seis dados (que possuem faces vazias, ou com apenas um ou dois pontos). Se o número total rolado nos dados for igual ou maior do que o número de salas com o ícone de *omen* na mesa, o jogo continua normalmente, caso contrário, inicia-se a assombração. Utilizando um diagrama contido em um dos livros de cenário, os jogadores descobrem qual deles se tornará o traidor e, a partir daí, o jogo “de verdade” começa, tornando-se assimétrico. O traidor recebe seu livro, os sobreviventes o deles e ambos lêem o cenário correspondente que os informa quais são seus novos objetivos e como eles os atingem para, assim, um dos lados vencer o jogo.

...

COOPERAÇÃO

O jogo é rotulado como cooperativo e assimétrico. De acordo com o livro de regras, antes da assombração acontecer, todos os jogadores estão do mesmo lado, tentando sobreviver aos horrores que se encontram escondidos na mansão. A partir da assombração, o jogo torna-se um contra todos e os sobreviventes e o traidor passam a ter objetivos conflitantes.

Analisando melhor o jogo, diferente do que diz o livro de regras, o primeiro período de exploração é praticamente não cooperativo, pois cada jogador

preocupa-se em recolher a maior quantidade de itens possíveis a fim de se preparar para a fase de assombração. O jogo neste momento é quase competitivo, visto que existem poucos itens disponíveis. A cooperação, no entanto, torna-se presente e essencial durante a etapa de assombração, pois os sobreviventes devem se organizar da melhor forma possível para derrotar o traidor e ganhar o jogo.

Existe uma mecânica que permite troca de itens entre jogadores que estejam no mesmo espaço, então isso incentiva o balanceamento entre os sobreviventes a fim de que todos estejam o mais bem preparados para enfrentar o traidor, que sempre é mais forte do que os sobreviventes individualmente.

NARRAÇÃO

A narração em *Betrayal* acontece em várias instâncias e com diferentes níveis de aprofundamento. Primeiramente, existe uma introdução clichê, típica dos filmes de “terror b” hollywoodianos nos quais o jogo se baseia. O livro de regras conta que os jogadores são pessoas que, por diferentes razões, vão a uma casa mal-assombrada no topo de uma colina para investigar os casos estranhos que lá se dão.

A narrativa continua nos textos das cartas de evento compradas quando um jogador explora uma nova sala. A descrição contida na carta, de certa forma, customiza a experiência de cada



Figura 36.

Livros de cenários. O amarelado pertence aos sobreviventes e o cinza ao traidor.

personagem, visto que elas narram eventos diferentes que acontecem durante a exploração.

O ponto principal da história acontece quando a assombração é revelada e os jogadores se dividem entre sobreviventes e traidor, então lendo seus respectivos livros de cenário. Os livros de cenários contêm descrições sobre o que ocorre durante a transformação de um dos sobreviventes em traidor, através de um prólogo que antecede a explicação dos novos objetivos. Quando a partida se encerra, há um desfecho a ser lido ou no livro dos sobreviventes ou no livro do traidor, dependendo de quem ganhou.

TERROR

Por ser um jogo antigo e não conter muitos componentes ilustrados, a maior parte da sensação de medo vem da narração, presente nas cartas e nos livros de cenários, e do fator desconhecido - o traidor não sabe como os sobreviventes ganham o jogo e o inverso é verdadeiro. Tanto a narração como o fator desconhecido, no entanto, trabalham o medo de maneiras diferentes.

Pode-se dizer que desconhecer o objetivo do inimigo cria uma tensão e um sentimento de perigo, pois não se sabe ao certo quando e como o jogo poderá acabar. Este é o terror. A narrativa contida nos componentes, em contrapartida, são bastante grotescas a fim de criar algum tipo de reação nos jogadores em relação ao que é lido. Este, no caso, é o horror. Ambos acabam se complementando durante a experiência do jogo, pois as coisas horríveis descritas nas cartas

e nos livros auxiliam o desenvolvimento de uma atmosfera ameaçadora.

DESIGN

Betrayal é um jogo antigo, produzido em uma época em que o design dos componentes não necessariamente seguia o tema, por isso, visualmente, o jogo tem um aspecto bastante genérico. Ainda que o apelo visual não seja grande, a narração e a facilidade de aprendizado das regras o tornam um jogo convidativo, ainda mais para pessoas que não estão acostumadas com a infinidade de diferentes regras e processos contidos em jogos de tabuleiro modernos. A falta de componentes ilustrados, ou dotados apenas de ilustrações pouco evocativas, permite que o jogo atenda um público mais jovem.

As peças e a forma como este jogo pensa o tabuleiro são bastante interessantes. A mansão a qual os jogadores exploram é construída aleatoriamente em cada partida por peças cartonadas de 75 x 75 milímetros, cada uma contendo uma ilustração de topo das diferentes salas. Desta forma, nunca se sabe qual será a configuração da mansão nem o seu tamanho final, pois, em algumas partidas, nem todas as peças acabam sendo utilizadas.

A iconografia que liga as salas às cartas que os jogadores devem comprar, embora não façam um exato sentido com o que representam, são fáceis de enxergar e associar.

As cartas possuem uma identidade própria que não conversa com o resto dos componentes, os



Figura 37.

Cartas e monte de peças que compõem o tabuleiro na parte superior, dados personalizados, fichas de personagens pentagonais, fichas menores (circulares, quadradas e pentagonais) que são colocadas no tabuleiro para indicar uma ocorrência especial ou inimigo e simulação da montagem da mansão.

quais são visualmente simples. Elas se utilizam de textura de papel velho ou papiro, com tonalidades diferentes para facilitar a divisão entre os três tipos de carta (item, evento e profecia), o que assemelha-se ao design gráfico do manual de regras e dos livros de cenário. Estes três elementos do jogo compartilham das mesmas decisões visuais, tanto na escolha de um fundo de papel antigo para fazer uma associação rápida ao tema de terror, tanto nas escolhas e no uso das tipografias.

Em *Betrayal*, utiliza-se duas tipografias: uma sem serifa e com textura corroída para títulos, fichas e nome das salas, e uma serifada que lembra tipos de máquina datilográfica para o texto corrido contido nas cartas, nos livros e em descrições adicionais das peças que formam a mansão. O tamanho da fonte nas cartas é bastante diminuto, pois algumas delas contêm uma grande quantidade de texto. Ainda assim é possível ler o que está escrito.

O tamanho das cartas, por não ser padrão, embora permita uma melhor acomodação dos componentes dentro do berço de plástico contido na caixa, impede que os donos do jogo sejam capazes de utilizar protetores de plástico, pois estes são produzidos nos tamanhos padrão do mercado.

• MANSIONS OF MADNESS: SECOND EDITION (2016) •

Designer: Nikki Valens.

Publicação: Fantasy Flight Games.

De 1 à 5 jogadores.

Mansions of Madness: Second Edition é a atualização de um jogo de mistério e investigação lançado em 2011. A primeira edição necessita de, pelo menos, dois jogadores e comporta até cinco. Um deles sempre será o “mestre”, como em um RPG de mesa, aquele que narra a história e cria obstáculos aos demais jogadores. A segunda edição substitui o mestre por um aplicativo, tornando o jogo totalmente cooperativo e mais rápido, pois transfere muito do que antes era intermediado por um jogador para o digital.

Mansions of Madness (ou *MoM*) faz parte da coleção de jogos *Arkham Files* da Fantasy Flight Games situada dentro do universo de H. P. Lovecraft. Em *MoM*, os jogadores tomam papel de investigadores, pessoas normais as quais, porventura, tiveram um encontro com o desconhecido em seu passado e agora querem descobrir a verdade por trás dos acontecimentos estranhos que se iniciam em uma mansão.

Explorando e investigando mansões, cidades e lojas através de um tabuleiro construído por peças separadas, os jogadores devem encontrar armas, feitiços e pistas que os ajudem a lutar contra monstros enquanto desvendam os horrores escondidos em cada cenário.

O jogo é conduzido de uma maneira narrativa pelo aplicativo que controla o surgimento de monstros, seu padrão de movimento, ações



Figura 38.

Caixa do jogo *Mansions of Madness: Second Edition*.



Figura 39.
Imagem de apresentação
utilizada no vídeo
promocional do jogo.

possíveis e inclui um sistema de quebra-cabeças a serem resolvidos para que os jogadores consigam avançar em suas investigações. O aplicativo conduz, também, a construção do tabuleiro e divisão das fases de um turno, fases as quais se alternam entre fase dos investigadores, quando os jogadores podem fazer suas ações, e fase de mito, quando o jogo contra-ataca.

Assim como os demais jogos desta linha da Fantasy Flight, existem testes de habilidade que os jogadores devem realizar para obter sucesso em uma ação. O aplicativo controla o limite de turnos que os jogadores têm para resolver o mistério e ganhar o jogo antes que seja declarada derrota.

...

COOPERAÇÃO

Por ser um jogo com um limite de tempo não estabelecido, visto que este limite pode variar dependendo da quantidade de jogadores, *Mansions of Madness* estimula a ideia de “separar para conquistar”. Isto, no entanto, é feito depois de uma discussão entre os jogadores de qual é a melhor maneira de se dividir e em que tipos de tarefas seus personagens podem ser mais úteis.

Personagens também possuem habilidades que podem beneficiar outros



Figura 40.

Exemplo de tela do aplicativo durante o primeiro cenário. As lanternas vermelhas, pontos de interrogação e o ícone com a ilustração de um senhor mais velho (NPC) são indicações das várias ações que podem ser feitas pelos jogadores em seu turno, caso compartilhem o mesmo espaço das marcações.

em seu espaço, assim como existem ações de troca de itens, as quais tornam possível a criação de um equilíbrio entre os personagens em jogo, de modo que as fraquezas de cada um sejam sanadas ou suas maestrias aproveitadas da melhor maneira possível.

A maior parte da cooperação em *MoM*, no entanto, vem do processo de discussão entre os jogadores. As informações dadas aos jogadores em cada cenário são as mesmas informações dadas aos personagens, de uma maneira a qual faz com que os jogadores se tornem os próprios investigadores. Pistas são dadas através da narração, da interação com NPCs (*non-playable characters*; “personagens não jogáveis”) e objetos, mas cabe aos jogadores unir essas pistas e informações em uma teoria que os guie até seu objetivo. De forma diferente de outros jogos, o objetivo ou a maneira como ele pode ser alcançado não é fornecido nas regras ou premissa. É um caminho que deve ser construído durante a partida.

...

NARRAÇÃO

Mesmo em sua primeira versão de 2011, *Mansions of Madness* é um jogo altamente narrativo. O foco do jogo é fazer com que os jogadores realmente se sintam inseridos dentro da situação descrita e sendo revelada aos poucos conforme os turnos se passam. A maneira que a primeira

edição encontrou para contar uma história detalhada foi fazendo com que um jogador se torna-se o narrador, enquanto a segunda edição direcionou esta tarefa a um aplicativo sem o qual é impossível de jogar.

A narração é presente de várias formas dentro do jogo, começando pela motivação escrita no verso das cartas dos personagens, que contam um pouco do passado e de seu envolvimento com os acontecimentos misteriosos. Existem, então, vários cenários dentro do aplicativo, cada um que contará uma história diferente e que não necessariamente criam uma campanha ou um enredo em conjunto.

Ao selecionar um cenário, um narrador começa a contar um prólogo, explicando o que os levou a ir à mansão, cidade ou qualquer outro local onde a investigação será procedida. O prólogo contém alguma informação que relaciona-se ao objetivo dos jogadores dentro daquele cenário e já possibilita algumas discussões prévias.

A narração continua durante a fase de montagem do tabuleiro guiada pelo aplicativo, que não somente apresenta o ambiente ilustrado pelas peças, mas também os objetos passíveis de interação encontrados no local, como janelas, jornais, diários, armários, pessoas e assim por diante. Na fase dos investigadores, os jogadores podem se mover até os locais que permitem interação e, então, o aplicativo narra como a interação é feita antes de exigir um teste de habilidade. Obtendo falha ou sucesso, o aplicativo continua a narração, descrevendo como a interação foi bem sucedida ou não. Interações com pessoas são um pouco mais complexas, pois várias opções de diálogo surgem,

cada uma fornecendo pistas ou informações diferentes. Ações, como entregar para ou receber um item de um destes personagens não jogáveis também são feitas através de uma narração.

A fase do mito - quando as coisas ruins acontecem -, é narrada, de forma que os jogadores possam criar teorias de quanto tempo lhes resta para entender e resolver o mistério. Surgimento, movimento e ações dos monstros também fazem parte da construção da história, assim como o combate é inteiramente narrado pelo aplicativo.

Por vezes, os jogadores podem receber itens como diários ou evidências com os quais é possível interagir para descobrir mais informações acerca do mistério que os envolve. Por ser um jogo mais investigativo, obter informações e imergir-se na situação são partes chave da experiência do jogador proposta.

Ao mesmo tempo que é possível entender que a história em *MoM* tem caráter emergente, visto que ela acontece no decorrer da partida, o enredo já é pré-estabelecido pelo aplicativo. Alguns cenários do jogo, ainda, apresentam uma narrativa ramificada, pois as ações realizadas e as conversas feitas com outros personagens podem afetar alguns eventos, mesmo que isto não mude completamente o enredo *per se*.

Mansions of Madness apresenta vários desfechos para uma aventura, dependendo do sucesso ou fracasso dos jogadores e os motivos que levaram a este resultado. Um mesmo cenário, então, pode terminar de diferentes maneiras.



Figuras 41 e 42.

Exemplo de tela de instrução para a montagem do tabuleiro (em cima), e exemplo de tela de interação dos jogadores com os ícones de exploração (embaixo).



Figura 43.
Exemplo de cartas de
dano físico.

Formas menores como a narrativa entra no jogo são através das cartas de dano físico e mental, cartas de feitiços e cartas de condições adversas. As cartas de dano físico e mental são utilizadas para marcar a decadência da saúde ou sanidade de um personagem. A parte da frente destas cartas contém uma breve descrição do que aquele dano se trata, como um corte, uma torção ou um situação de choque. As cartas de feitiços, apresentam, em seu verso, uma narrativa de como aquele feitiço funcionou. Às vezes o mesmo feitiço pode causar uma explosão, ou uma barreira ou simplesmente deteriorar o monstro. As cartas de condições adversas, em especial as de insanidade, contêm descrições de como o personagem ficou insano ou desnortado, por exemplo. Em seu verso, as cartas de insanidade apresentam uma pequena narração que indica o estado mental do investigador, criando um contexto para explicar novas restrições ao jogador ou novas formas que ele tem de vencer o jogo sozinho, transformando-o em um traidor.

...

TERROR

Fazendo um gancho com o final do tópico anterior, a mecânica da insanidade é, talvez, um dos modos mais efetivos que o terror aparece em *MoM*. Como dito no início, *Mansions of Madness* é um jogo de investigação e mistério, não propriamente de terror, mesmo sendo situado no mesmo universo

de jogos que se enquadram, de certa forma, no gênero terror. A diferença é que *Mansions* foca no mistério que deve ser desvendado pelos jogadores e não no surgimento de monstros que podem liquidar os investigadores ou o mundo inteiro. Embora existam partes da narração que podem ser um pouco nojentas e sombrias, elas acontecem raramente.

A inserção, portanto, de um elemento surpresa e escondido, como a possibilidade de traição por um jogador insano, é o que cria tensão. A partir do momento que um personagem se torna insano, a dinâmica do grupo é afetada e a quebra da cooperação é algo que, em um jogo de trabalho em equipe, cria o elemento de terror, de perigo.

Além da incógnita de um personagem insano, outro elemento que cria tensão e ambientação é o som provindo do aplicativo. Existe uma música suave ao fundo assim como efeitos sonoros de passos, portas abrindo, relâmpagos entre outros que ajudam a criar um clima de mistério misturado ao terror.

• • •

DESIGN

Apesar de ser um jogo produzido por uma empresa de jogos grande e bastante conhecida, *Mansions of Madness* apresenta alguns problemas de navegabilidade, longevidade e até alguns problemas de produção.

Começando pelo produto em si, a produção dos inúmeros componentes é de alta qualidade (com exceção das miniaturas), o que acaba tornando a

ausência de um berço ainda mais surpreendente. Assim como outros jogos da empresa, *MoM* conta com um berço feito de papel cartão que não comporta os próprios componentes quando estes são destacados de sua placas de *chipboard*. As miniaturas e seus suportes vem em sacos plásticos que devem ser cortados para serem abertos e, portanto, não são capazes de armazenar essas miniaturas novamente de forma segura ou de maneira que não estrague os demais componentes, como peças de tabuleiro, fichas e cartas. Os dados são personalizados, o que é interessante, pois alinha este componente ao tema.

O jogo conta com três manuais, um para as regras básicas, outro para consultas durante a partida e um que ensina brevemente como utilizar o aplicativo que, apesar de ser bem produzido visualmente, apresenta uma interface pouco intuitiva, principalmente pela escolha dos ícones utilizados. Ainda falando sobre o aplicativo, ele contém maneiras de revisar o histórico de ações e informações coletadas pelos jogadores, assim como um meio de encerrar a partida caso um dos jogadores tenha morrido. A forma como ele facilita um trabalho que antes deveria ser feito por um jogador, assim como o agiliza, é bastante bem vindo, visto que partidas de *MoM* costumam levar, no mínimo, duas horas e meia.

Em termos de comunicação visual, os componentes são bem alinhados ao tema e entre si. As ilustrações são bem feitas, tanto das cartas, fichas, peças de tabuleiro e peças de monstros, fazendo, também, uma ligação com os demais jogos da linha *Arkham Files* da empresa visto que o teor da arte é similar.



Figura 44.

Componentes do jogo: blocos que montam o tabuleiro, cartas de itens, itens especiais, feitiços e condições (lado esquerdo), fichas de pistas, chave, NPCs, incêndio e escuridão, miniaturas dos personagens e monstros e fichas dos personagens. Note que as cartas do jogo são muito parecidas e é difícil diferenciá-las.

Analisando apenas o verso das cartas, sem levar em conta cartas cujo verso é escrito, é fácil distingui-las e separá-las por tipos. No entanto, quando todas estão viradas para cima, com exceção das cartas de dano, elas apresentam um design e diagramação muito semelhantes que confundem os jogadores. Alguns ícones utilizados nas fichas a serem colocadas no tabuleiro como lembretes de possíveis interações a serem feitas também não são, necessariamente, intuitivos. Ainda assim, depois de um tempo, fica mais fácil diferenciá-los e saber suas finalidades.

Os componentes escritos, incluindo as cartas de personagens, utilizam-se de apenas duas tipografias, uma que simula letras datilografadas e outra mais clássica com serifa para textos corridos. As mesmas tipografias são utilizadas no aplicativo, criando uma coesão entre todos os componentes.

Falando na questão da longevidade do jogo, visto que suas partidas são condicionadas por cenários em um aplicativo com enredos, tecnicamente, fechados, *Mansions of Madness* apresenta uma vida útil curta, a não ser que o detentor do jogo compre as expansões ou pague por cenários adicionais, o que não é convidativo para um jogo já bastante caro. O sistema produzido pelo aplicativo não permite a criação e compartilhamento de cenários pelos jogadores, o que também acaba limitando as possibilidades do jogo se expandir. Atualmente existem apenas sete ou oito cenários disponíveis, incluindo aqueles que devem ser comprados ou que exigem expansões, o que significa que, depois dos cenários serem completos, ocorre uma perda de interesse no jogo.

2.2.6. TESTES E DISCUSSÕES COM JOGOS EXISTENTES

Para melhor estudar a cooperação, narração e o elemento do terror sob pontos de vista diferentes, foram organizadas partidas dos jogos *Betrayal at House on the Hill* e *Mansions of Madness: Second Edition* nos dias 01 e 14 de Abril. Após as partidas, ocorreram discussões com os participantes, abordando os três elementos citados no início deste parágrafo e propondo algumas ponderações de aspectos positivos e negativos de cada jogo, para que fosse possível, então, fazer uma comparação entre os dois.

Neste trecho não farei diferenciação entre as discussões obtidas em cada dia, mas relatarei as observações e experiências com cada jogo de uma maneira geral.

. . . ✂ . . .

• BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL •

ASPECTOS POSITIVOS

Como primeiro aspecto positivo, foram apontadas a simplicidade do jogo e a fácil compreensão das regras. Apesar de existirem várias ações possíveis e vários componentes, não leva muito tempo para se aprender ou ensinar alguém a jogar.

O jogo tem um caráter relaxado e não é demorado, o que permite que as pessoas possam jogar várias partidas seguidas ou, simplesmente, jogá-lo para passar o tempo antes de algum compromisso.

Manipular as estatísticas dos personagens é fácil através das peças de plástico acopladas nas fichas de personagem. O jogo também passa uma sensação de que ele é vencível e não somente um jogo em que se perde repetidas vezes.

A ideia da planta da mansão se transformar em cada partida, faz com que as experiências sejam sempre diferentes, mesmo que o mesmo cenário seja jogado. As salas, também, sempre têm algum efeito que torna o jogo interessante dependendo de onde elas aparecem. Portas secretas e escadarias escondidas ajudam a criar novas possibilidades de movimentação e novas configurações para a mansão.

A partir da reviravolta, quando acontece a assombração e um dos jogadores se transforma em traidor, o jogo se torna bastante emocionante pela maneira como o clima entre os jogadores se transforma e realmente se torna uma batalha entre o traidor e os sobreviventes.

. . .

ASPECTOS NEGATIVOS

Os aspectos negativos foram mais relacionados aos componentes do jogo e a maneira como não existe uma escala de dificuldade ou uma adaptação dos cenários para a quantidade de jogadores.

As peças plásticas que ficam na lateral das fichas de personagem para marcação dos atributos podem deslizar durante o jogo o que cria uma confusão quando os jogadores esquecem para que número a peça estava apontando antes de ter se movido. Além disso, a arte do jogo é

bastante defasada, mesmo após o relançamento com uma capa nova.

Em relação aos cenários, existem extremos: alguns são muito simples e outros quase impossíveis, pensando na perspectiva dos sobreviventes. Não existe uma escala de dificuldade que siga a quantidade de jogadores de forma a personalizar a experiência do jogo.

Em cenários muito fáceis nos quais o jogo acaba muito rapidamente, a sensação de que existem muito componentes e que a preparação do jogo é demorada em relação ao tempo real da partida pode surgir.

...

COOPERAÇÃO NO JOGO

Foi notado que não existe cooperação na

primeira parte do jogo, quando os jogadores estão explorando, e que ela, realmente, só aparece quando um dos jogadores se torna traidor. A partir deste momento, os sobreviventes se sentem obrigados a trabalhar em conjunto para derrotar o traidor.

No cenário jogado, foram necessárias trocas constantes de itens para atacar o inimigo, o que, de certa forma, incentivou uma interação entre os personagens e jogadores.

...

NARRAÇÃO NO JOGO

A narração contida nas cartas parecem soltas, como se fossem apenas encontros desconectados e não sequenciais, por mais que estejam acontecendo um turno após o outro. Quanto ao cenário, no entanto, a história torna-se mais



Figura 45.

Tamanho final do tabuleiro na partida do dia 14 de Abril.

direcionada e passa a fazer mais sentido para os jogadores.

...

TERROR NO JOGO

O terror no jogo pode ser percebido de duas maneiras, e talvez uma seja perceptível apenas a pessoas que se assustam mais facilmente. A primeira é em relação às descrições contidas nas cartas e a narração do cenário. Alguns trechos das descrições ou história podem ser bastante nojentos, o que, de certa forma, ativa o “medo” através do horror.

A segunda relaciona-se à aflição antes de fazer uma rolagem de dados para evitar a fase de assombração. Toda vez que é necessário fazer esta rolagem, uma tensão surge ao redor da mesa, já que ninguém quer se tornar o traidor ou fazer com que o traidor apareça. Isto cria uma espécie de medo divertido e bem vindo em um jogo como *Betrayal*.

... ✂ ...

• MANSIONS OF MADNESS: SECOND EDITION •

ASPECTOS POSITIVOS

O primeiro aspecto a ser elogiado no jogo é o aplicativo que não funciona apenas como um acessório, mas sim como parte essencial e integrante do jogo. O aplicativo simplifica a necessidade de memorizar muitas regras, já que boa parte da interação com o cenário ocorre no próprio aplicativo e os testes e resultados são

determinados por ele. O aplicativo, também, permite que o jogo seja jogado em outras línguas, mesmo que a versão física do jogo seja em inglês.

Outros pontos referentes a este artifício são a presença de um narrador, presença de som ambiente e o modo como o próprio aplicativo contém um número máximo de turnos para os jogadores desvendarem o mistério, o que elimina a necessidade de componentes ou fases adicionais a cada turno para fazer essa contagem.

A montagem progressiva do tabuleiro é bastante interessante, já que os jogadores não sabem exatamente o que irão encontrar atrás de cada porta fechada. É interessante que em todos os lugares existe algo a ser feito e que, em alguns cenários, as opções de ações disponíveis encontram-se em maior volume do que a quantidade de ações que podem ser feitas pelos jogadores em um turno, forçando-os a decidir o que deve ser levado em conta e o que deve ser ignorado em cada ambiente.

Todos os processos do jogo são narrados, desde a exploração de uma nova área até o combate. A atenção à história permite que, mesmo que os jogadores decidam fazer uma pausa, a imersão no cenário aconteça de forma fácil e natural.

A presença de personagens auxiliares com os quais os jogadores podem interagir e que parecem possuir uma personalidade própria, permite que os jogadores realmente se sintam como os investigadores vivendo aquela situação. É interessante, também, como estes personagens não jogáveis reagem ao que está acontecendo ao seu redor.

Encontrar pistas, e consequentemente fichas de pistas, é algo bastante útil para os jogadores, já que as pistas podem ser utilizadas para contornar uma rolagem de dados ruins em um teste de habilidade. Além disso, testes para uma mesma ação, como combate, podem exigir habilidades diferentes cada vez que ela for realizada, o que não penaliza personagens que não possuam muita força física para combate, por exemplo.

A noção de que um personagem insano torna-se uma incógnita é interessante, pois transforma a dinâmica do grupo, visto que o jogador insano ou vira traidor ou é forçado a agir de uma maneira que o faça parecer um traidor.

Por fim, o jogo é esteticamente agradável e bem resolvido e apresenta quebra-cabeças a serem solucionados durante a partida, o que tira o jogo de um ciclo de repetição de ações e turnos.

...

ASPECTOS NEGATIVOS

Assim como nos aspectos positivos, o primeiro elemento a entrar na discussão foi o aplicativo. Existe um manual que ensina a usá-lo, no entanto, nem o manual nem o aplicativo são muito intuitivos ou explicativos. A iconografia utilizada é ruim e confusa, ele limita um pouco as ações dos jogadores ou como eles podem interagir com o cenário e, caso ele seja encerrado por acidente, a partida deve ser recomeçada. Existe uma dependência muito grande em relação a este elemento digital.

O aplicativo, também, poderia ser melhor utilizado, como oferecer um descritivo sobre os

personagens, permitir criação de cenários pelos próprios jogadores e oferecer uma indicação de quantidade mínima de personagens para cada cenário, visto que alguns são extremamente difíceis com poucos investigadores.

Não há ação para recuperar saúde ou sanidade, o que condiciona os jogadores a colecionarem dano durante a partida sem nada que possa ser feito para reverter o processo. A marcação destes danos através de cartas, também, cria uma confusão na mesa e, até mesmo, na cabeça dos jogadores, já que alguns eventos pedem para que essas cartas sejam viradas para cima e tenham seus efeitos resolvidos. O problema, é que por vezes, após o efeito da carta ser resolvido, há uma instrução para que a carta seja virada para baixo novamente, então acompanhar o dano se torna um processo frustrante.

Em alguns cenários é quase impossível encontrar itens, visto que estes estão pré-definidos pelos cenários. Isto impossibilita que os jogadores consigam se preparar para o processo de combate que é bastante brutal, visto que os monstros se movem muito rapidamente, causam bastante dano e ainda causam insanidade. Em um dos cenários jogados, durante a investigação (que durou cerca de quatro horas), tudo parecia estar sob controle. Quando o combate foi iniciado, os jogadores não conseguiram se manter vivos por mais de três turnos, o que é frustrante depois de uma investigação tão longa.

Alguns itens especiais não tem nenhuma serventia e, às vezes, itens que dizem permitir uma interação com eles através do aplicativo, em verdade, não oferecem muita informação pertinente à investigação e resolução do mistério.

Não existe muita variação em relação aos cenários. Os objetivos sempre, ou quase sempre dependendo do cenário, serão os mesmos e os acontecimentos também. Jogar um cenário, então, é interessante na primeira vez, mas pode se tornar maçante nas demais.

Por fim, o ritmo entre os turnos é muito rápido, não existe um respiro. Ou os jogadores estão fazendo suas ações, ou fazendo rolamento de dados para salvar as próprias peles durante os eventos ruins da fase de mito. O não respiro pode deixar os jogadores cansados.

...

COOPERAÇÃO NO JOGO

A cooperação aparece, quase unicamente, através do planejamento de ações, a fim de procurar

fazer o máximo, no menor número de ações possível para que os jogadores sejam capazes de desvendar o mistério e cumprir o objetivo.

...

NARRAÇÃO NO JOGO

Foram apontados aspectos positivos e negativos em relação a como a narrativa foi trabalhada no jogo. Sobre os negativos, não saber exatamente a motivação dos personagens ou sua história de vida pode dificultar a imersão, o processo de se sentir o personagem. Embora informações sobre os investigadores possam ser encontradas no verso de suas fichas, não é um local exatamente acessível. Além disso, a letra é tão miúda que tentar ler a informação em si é um processo um tanto desgastante.



Figura 46.

Durante a partida do primeiro cenário de *MoM* no dia 01 de Abril.

Sobre os aspectos positivos, que são a maioria, é interessante como a narração encontra-se em várias partes do jogo, e não apenas pelo prólogo narrado. Em ações de investigação, busca, interação com objetos e pessoas e em ações de combate existem pequenos trechos narrativos que explicam o que o personagem está tentando fazer, assim como existe um *feedback* narrado após os testes de habilidade, explicando como as ações foram bem ou mal sucedidas.

É interessante, também, que os jogadores são obrigados a prestar atenção nesses trechos narrativos, pois eles contêm pistas do que deve ser feito a seguir,

...

TERROR NO JOGO

O jogo foi considerado mais de exploração e investigação do que de terror. Ainda assim, alguns aspectos que podem criar um clima mais aterrorizante foram apontados. Em primeiro, o narrador sombrio que relata o prólogo do cenário. Em segundo, a música e os efeitos sonoros do aplicativo. Por último, o elemento escondido do personagem insano, que pode ou não ter se tornado um traidor.

... ✂ ...

• COMPARAÇÃO •

Betrayal at House on the Hill é um jogo mais dinâmico, que cria possibilidade de experiências novas a cada partida graças aos 50 cenários disponíveis e pela configuração da mansão que é sempre diferente. No geral, ele é um

jogo emocionante se comparado a *Mansions of Madness*, que é emocionante na primeira partida de cada cenário, mas não necessariamente na segunda.

Existe uma diferença no foco do jogo. *Betrayal* é um jogo que dá importância aos acontecimentos a partir da segunda metade, quando a assombração acontece. Até então é apenas uma exploração para descobrir mais locais da mansão. *MoM* traz uma atenção à primeira parte do jogo, a parte da investigação, enquanto o combate, a segunda parte, configura-se em um processo mais mecânico.

Há uma melhor construção espacial do cenário, mentalmente, em *Betrayal*, ainda que sua arte seja inferior se comparada ao do outro jogo. A utilização de andares que compõem a mansão permite que os jogadores consigam visualizar a construção estranha pela qual eles percorrem.

Por fim, existe sempre um encerramento para a partida em ambos os jogos, independentemente se os jogadores ganharam ou perderam. O interesse em saber o que acontece caso uma dessas condições seja declarada torna a noção de vitória ou derrota menos importante do que a história do jogo, fazendo com que perder seja menos frustrante do que seria normalmente.

... ✂ ...

• CONSIDERAÇÕES FINAIS •

Depois de falar sobre aspectos mais técnicos relacionados a cada jogo, discutimos um pouco sobre a atividade de jogar, jogos de tabuleiro e aquilo que pode causar terror em uma mídia tão

difícil de se abordar o medo, como *board games*. Começamos a discussão falando sobre a experiência de jogo e a finalidade de um jogo. Alguns jogos foram pensados e projetados para serem jogados em determinadas situações. Por exemplo, um jogo longo como *Mansions of Madness*, que exige atenção e possui um caráter mais sério, não é um jogo voltado a um momento de descontração. Deve existir um certo planejamento antes de colocá-lo na mesa, as pessoas devem saber como a atividade acontecerá. Da mesma forma, existem jogos leves e curtos para momentos de descontração, como *Uno* (Mattel, 1971).

Saber quando jogar um jogo é importante, pois tentar forçar um jogo pesado em uma situação descontraída provocará uma experiência ruim. Da mesma forma, é importante pensar que a experiência, também, depende do perfil das pessoas com quem se joga. Um jogo como *Betrayal* é fácil de se apresentar às pessoas, visto que ele é um jogo emocionante, que inclui traição, é dinâmico e rápido. Um jogo como *MoM* precisa ser jogado com pessoas que gostem de pensar, de se imergir na história, de prestar atenção nos detalhes, pessoas que gostem de se engajar na atividade de jogar. O grupo de jogo é algo que também transforma uma experiência para melhor ou pior.

Sobre jogos, principalmente cooperativos que costumam ser difíceis, é importante saber balancear a desesperança causada pelos eventos contrários aos jogadores. Ser apresentado com muitas situações que impossibilitam ações e decisões pode causar desestímulo, assim como ser apresentado com uma situação fácil de ser resolvida pode tornar o jogo tedioso. Deve-

se encontrar um equilíbrio entre o desafio e as habilidades (capacidade de entendimento e interação com o jogo) dos jogadores para que a atividade seja divertida.

Por fim, sobre o terror, existem algumas maneiras de criar situações que simulem a ideia de medo. A primeira é criar a urgência, apresentar situações controversas que devem ser eliminadas rapidamente por apresentarem uma ameaça. A segunda é promover a quebra do coletivo. Quando, em um jogo cooperativo, a ideia de coletivo some, ou pelo surgimento de um traidor ou pela inserção de um elemento escondido, como a condição de insanidade em *MoM*, nasce uma tensão que contribui para criar uma falsa sensação de medo. Por último, através de uma narração evocativa que permita a imersão dos jogadores dentro do “círculo mágico” proposto pelo jogo.

CAPÍTULO 3



Pré-projeto

3.1. TEMA

Seria muito superficial dizer que o tema do jogo é o terror pelos olhos do Japão. Embora este seja o tema geral em si, existem aspectos do terror que pretendo trabalhar neste projeto e outros que foram analisados e discutidos durante o processo de pesquisa, mas que não farão parte do tema. Falarei, então, de alguns elementos que estarão presentes no jogo.

A estética depravada e a ideia de uma mistura estranha trazida pelo *ero guro* é algo que foi bastante presente para a configuração do terror japonês e ainda serve de molde para algumas produções japonesas, principalmente nas mídias puramente visuais como a literatura e a arte. O jogo, por ser físico, encontra os mesmos obstáculos que o mangá e os contos enfrentam quanto a transmissão do sentimento de medo, por isso a utilização do *ero guro* é bem vinda para suprir a dificuldade que o jogo de tabuleiro teria em transportar os jogadores para um universo assustador. O *ero guro*, no entanto, seria traduzido sob um ponto de visto grotesco em detrimento de seu elemento erótico, o qual pretendo não utilizar de forma visual ou de maneira explícita.

Outro elemento é a sobrevivência. Durante o tópico de análise de jogos digitais, falei um pouco sobre o sub-gênero de jogos de terror *survival horror*. A maioria dos jogos de terror produzidos no Japão costumam cair neste sub-gênero que vem se expandindo para jogos produzidos em outros países. A ideia do jogador ter acesso limitado a recursos e controlar um personagem que é uma pessoa comum, sem habilidades heroicas, armas ou treinamento

militar, fragiliza a condição do jogador e o torna mais suscetível ao seu ambiente, amplificando a sensação de perigo e auxiliando no processo de identificação do jogador com o personagem, pois não há uma grande diferença entre aquele e o sujeito que o representa dentro do universo ficcional.

Os demais elementos fazem parte da própria cultura. Minha intenção com o jogo é, de uma certa forma, ensinar ou tornar informações sobre a cultura japonesa acessíveis aos jogadores. Por isso, lendas urbanas, a crença no mundo dos mortos e em espíritos que voltam para assombrar o vivos, as histórias de fantasmas tradicionais, os jogos de espírito e as demais criaturas que fazem parte do folclore e da mitologia japonesa estarão presentes no projeto como parte do tema.

. . . ✿ . . .

3.2. PÚBLICO ALVO

Dentro do universo de produção de jogos, definir um público alvo no início do projeto nem sempre é o caminho utilizado pelos designers. Algumas vezes, principalmente em se tratando de produções independentes e bancadas por sites de *crowdfunding* como o *Kickstarter*, as ideias e o tema por trás dos jogos nascem dos próprios interesses dos designers responsáveis e/ou outros jogos que os possam ter inspirado. Neste cenário, os designers acabam se tornando o público alvo de seus próprios jogos.

Em uma entrevista breve por Jason Levine, parte da equipe do canal do YouTube voltado para *tabletop games*, *The Dice Tower*, Ralph Anderson, designer do jogo de cartas *Chimera*



Figuras 47 e 48.
Cartas de *Tichu* (em cima)
e *Chimera* (embaixo).

(2014), revela que sua inspiração para se tornar *game designer* foi o jogo, também de cartas, para 3 à 10 jogadores, *Tichu* (Urs Hostettler, 1991). *Chimera* nasceu do desejo de Anderson em jogar uma partida de *Tichu* com apenas três jogadores, de forma que as mecânicas fossem adaptadas a esse número de jogadores.

Eric Lang, designer renomado de jogos como *Blood Rage* (Asmodee, CMON, 2015) e *Arcadia Quest* (Asmodee, CMON, 2014), em entrevista com Tony Mastrangeli do site *Board Game Quest*, conta que parte de se descobrir o sucesso de um jogo vem dos testes com jogadores. Muitas vezes ele define se um projeto vale a pena ser continuado ou não pela maneira como os *playtesters* se comportam em relação ao protótipo do jogo sendo desenvolvido, mas que a ideia por trás do projeto sendo testado parte de seu próprio desejo de desenvolver algo com alguma mecânica ou tema em específico.

Embora existam jogos que são pensados para um tipo específico de público, seja uma especificação por idade ou acessibilidade em relação a alguma deficiência, também é verdade que existem projetos que nascem dos próprios interesses dos designers. O jogo que sendo desenvolvido neste TCC se enquadra neste último tipo de concepção de projeto.

. . . ✂ . . .

3.3. EXPERIÊNCIA DO JOGADOR

Como Tracy Fullerton reforçou inúmeras vezes no decorrer de seu livro, um bom design de um jogo deve partir de uma definição daquilo

que se espera para a experiência do jogador. Por isso, antes de começar a desenvolver o projeto, é importante explicar qual é a experiência pretendida para este jogo.

Na introdução deste relatório, abordei que o jogo sendo desenvolvido tem caráter cooperativo e narrativo, seu tema centrado no gênero de terror como trabalhado pelo Japão. Estes três elementos, de um modo geral, definem aspectos da experiência vislumbrada pelo projeto.

3.3.1. A COOPERAÇÃO

O caráter cooperativo pressupõe um trabalho em equipe, uma noção de coletivo, a ideia de que todos os envolvidos almejam atingir um mesmo objetivo que só garante satisfação caso ele seja atingido pela interação entre todos os jogadores. Estes pressupostos gerais são verdadeiros para este projeto.

No jogo, há a intenção de criar uma sensação de união que seja verdadeira para o período da atividade, uma sensação de que ninguém é dispensável ou substituível. Isto é algo que pode ser trabalhado com o auxílio dos outros dois elementos. A intenção é que a noção de cooperação, de time, apareça logo no início, durante o período de leitura da história que antecede a partida. Da mesma forma, como em filmes de terror e jogos do estilo *Betrayal at House on the Hill*, a cooperação pode surgir, também, devido ao perigo, ameaça.

Independentemente do tipo de abordagem, a sensação de pertencimento a uma equipe e

interdependência entre os membros desta deve estar contemplada na experiência do jogador.

...

3.3.2. A NARRAÇÃO

O elemento narrativo como aspecto central de um jogo pressupõe o tratamento deste elemento não apenas como um meio de contextualizar sua estrutura, mas como um meio que é capaz de conduzir as decisões tomadas em relação aos elementos formais.

No caso do jogo sendo desenvolvido para este trabalho de conclusão de curso, a ideia é que a história proporcione uma experiência imersiva, de modo que os jogadores compreendam o enredo e se sintam parte dele, se sintam os próprios personagens vivendo aquela situação. A narração, então, será tratada como um elemento com o qual os jogadores serão capazes de interagir, de maneira que haja uma personalização da experiência para cada grupo de jogadores.

...

3.3.3. O TERROR

O elemento do terror e como ele será traduzido na experiência dos jogadores deve ser pensado em duas instâncias: como aproximar este elemento ao terror japonês e como fazer aparecer a sensação de medo nos jogadores.

Para a primeira questão, a aproximação não poderia ser feita simplesmente através da adição do tema ao jogo de uma forma puramente

visual. O terror japonês possui algumas peculiaridades que relacionam-se à história, aos perfis de personagens, aos cenários, à maneira como o enredo flui e à crença no sobrenatural. Existem muitas lendas e contos tradicionais que podem servir de inspiração, assim como existem muitos clichês que podem ser bem-vindos, pois ajudam a identificar a experiência do terror como japonesa. Incluir, então, essas lendas e tradições na narração e em outros elementos é uma maneira de traduzir o tema como parte da experiência.

Para a segunda questão, como foi estudado no processo de pesquisa, o medo não é um sentimento fácil de ser transmitido através de um jogo de tabuleiro, devido às suas limitações visuais e dificuldade de construir um clima e ambientação que propiciem o envolvimento dos jogadores em um atmosfera de terror. Por isso, é importante entender como outros *tabletop games* do gênero procuraram traduzir o medo através de outras noções, como a urgência ou o perigo constante. Estas, somadas a ideia do desconhecido presente na estrutura de terror japonesa, podem ser meios de criar uma experiência aterrorizante ainda que não amedrontadora por definição.

Espera-se que, por mais que os jogadores não experimentem o medo propriamente dito, eles sejam capazes de identificar a experiência com o terror como japonesa ou, ao menos, oriental.

CAPÍTULO 4



Início do desenvolvimento

4.1. REQUISITOS

Como discutido no item 3.3. do capítulo anterior, a experiência do jogador parte de três elementos: cooperação, narração e terror. Os requisitos de projeto partiram desses três elementos, associados às observações feitas durante as análises de jogos modernos e outras noções relacionadas ao campo do design.

Os requisitos foram divididos entre imprescindíveis e desejáveis. São eles:

... ✂ ...

• IMPRESCINDÍVEIS •

- Que tenha rejogabilidade a fim de não ser um jogo completamente consumível, ou que seja consumível apenas a longo prazo;
- Que não necessite de muito espaço físico para ser jogado;
- Que contenha uma narrativa capaz de provocar sentimentos de engajamento e imersão nos jogadores;
- Que os personagens não sejam apenas peças a serem movidas, mas que tenham personalidade e profundidade;
- Que a cooperação seja estimulada através das mecânicas do jogo, no entanto sem engessar as escolhas dos jogadores;
- Que o tema do terror seja parte do projeto e influencie decisões relacionadas às regras, mecânicas, identidade e componentes e

não seja apenas um elemento adicionado posteriormente;

- Que as cartas utilizadas atendam aos tamanhos padrão encontrados no mercado atual;
- Que a cultura japonesa esteja presente através da narrativa, arte e aproximação do tema terror;
- Que os componentes sejam distinguidos facilmente para facilitar a jogabilidade e tornar a experiência dos jogadores menos estressante;
- Que conhecimentos da cultura japonesa exigidos pelo jogo estejam presente no livro de regras.

...

• DESEJÁVEIS •

- Que seja possível de jogar em campanha (partidas sequenciais que compartilham a mesma narrativa) e *survivor* (partidas independentes com narrativas próprias);
- Que a narrativa seja emergente, isto é, cresça e seja formada durante a própria partida;
- Que a narrativa seja ramificada, oferecendo possibilidades de seguir caminhos diferentes dependendo das escolhas dos jogadores, mudando a experiência de cada aventura;
- Que a sensação de medo esteja presente durante a partida;

- Que a experiência seja prazerosa e se estenda após o término da partida, por meio de discussões entre os jogadores e relatos sobre as aventuras vividas;
- Que os jogadores sejam capazes de criar seus próprios cenários e histórias com os componentes do jogo;
- Que a atividade seja sempre realizada com pelo menos dois jogadores;
- Que o jogo seja balanceado e forneça uma possibilidade de escala de dificuldade;
- Que os personagens cresçam no decorrer da partida;
- Que exista uma ideia de realidade à narrativa, de maneiras que os jogadores possam se sentir na pele dos personagens;
- Que ao final do projeto, o jogo possa ser apresentado à alguma editora/distribuidora de jogos;
- Que o jogo seja dinâmico e não repetitivo;
- Que apresente fácil acesso a informações durante a partida e fácil navegação fácil pelo manual de regras.

4.2. DA NARRAÇÃO À PROPOSTA

Como abordado no item 3.3., a narração é um dos três elementos chave que definem a experiência do jogo. Ela também é o elemento que faz uma ponte entre o terror e a cooperação e, de certa forma, define boa parte da experiência dos jogadores, visto que os dois elementos mencionados anteriormente podem ser traduzidos através da narração. Por isso, é difícil tentar pensar em propostas que sejam capazes de atender a experiência pretendida sem que haja uma ideia de enredo que sirva de base para as decisões acerca dos elementos formais do jogo.

A cultura japonesa no Brasil começou a ganhar popularidade através dos mangás e animes que atingiram o mercado na década de 1990, primeiramente por canais a cabo, como o *Cartoon Network*. Depois que, em 2002, foi lançado a versão americana de *Ring*, intitulada de *O Chamado*, filmes e séries japoneses começaram a se tornar conhecidos, no entanto, sem alcançar a popularidade das duas primeiras produções mencionadas no início do parágrafo.

Devido a essa popularidade mais visível na produção cultural pop japonesa, é pertinente utilizar mangás e animes de terror como as maiores inspirações para o desenvolvimento narrativo do jogo. Dentre aqueles analisados no processo de pesquisa e outros com os quais entrei em contato ao longo dos anos, fui capaz de distinguir alguns elementos que aparecem com mais frequência do que outros, entre eles: a escola como cenário; pessoas comuns como personagens; criaturas e fantasmas presentes na mitologia e lendas urbanas ou entidades

que sejam referências diretas às produções culturais tradicionais como antagonistas, e; a construção de um enredo principal através de capítulos ou episódios independentes. Destas noções, foi idealizada uma narração a partir da qual, a proposta inicial começou a tomar forma, também levando-se em consideração os requisitos de projeto já estabelecidos.

. . . ✂ . . .

4.3. PROPOSTA INICIAL

Antes de falar sobre a proposta inicial, falarei rapidamente sobre o método utilizado. Diferente da criação de mais de uma proposta, como comumente ocorre no design, para este projeto foram pensadas ideias que relacionam-se aos requisitos de projeto e à maneira como os três elementos centrais definem a experiência do jogador. Essas ideias, então, foram misturadas e adaptadas a fim de criar uma proposta de jogo que fosse capaz de melhor aproximar-se da experiência vislumbrada.

. . . ✂ . . .

4.3.1. PREMISSE

Um grupo de estudantes, acompanhado de um professor responsável, decide ficar na escola após o final dos eventos promovidos durante o Festival dos Fantasmas, a fim de utilizar o clima assustador para jogar um jogo de invocação de espíritos. Durante o jogo, algo sai errado e os envolvidos acabam sendo transportados ao mundo dos mortos, encontrando-se em uma versão macabra de sua própria escola. Logo descobrem que o espaço da escola nesta

dimensão apresenta caráter mutante e que nada se encontra no mesmo lugar em comparação com a versão da escola do mundo dos vivos. Descubrem também que esta dimensão é comandada por espíritos e demônios do folclore japonês e fantasmas de alunos e funcionários. As entidades, então, os convidam a jogar um jogo mortal no qual vencer significa voltar ao mundo dos vivos e perder não é uma opção.

. . . ✂ . . .

4.3.2. A PROPOSTA

Como insinuado na história brevemente redigida no item anterior, o objetivo do jogo é voltar ao mundo dos vivos vencendo o jogo proposto pelos mortos. Explorando e investigando a versão sombria da escola na qual se encontram, nesta primeira proposta, os personagens deveriam encontrar pistas para desvendar mistérios relacionado à escola antes que o tempo se esgotasse enquanto, ao mesmo tempo, deveriam tentar sobreviver às perigosas entidades que habitam o mundo espiritual.

Visando a importância da narração para este projeto, a história principal do jogo seria contada através de uma campanha dividida em capítulos. A campanha representaria um “livro” e, portanto, a total experiência narrativa do jogo. Os capítulos corresponderiam às várias partidas que precisam ser jogadas para compor a história completa (cada capítulo sendo equivalente a uma partida). O final de cada capítulo seria definido de acordo com decisões ou situações vivenciadas pelos jogadores durante a partida, de modo que parte da narração fosse personalizada para cada grupo de jogadores e que, caso os

jogadores decidissem jogar o jogo novamente, a experiência pudesse ser diferente (exemplo no esquema ao lado).

Para a representação da escola, devido a seu perfil mutante como estabelecido pela premissa, pensou-se em utilizar um método de construção do tabuleiro por blocos, similar à *Betrayal at House on the Hill*. Desta forma, a escola poderia se transformar a cada partida, de modo que as salas e corredores aparecessem em locais diferentes e inusitados, ao mesmo tempo que permitiria que os jogadores sentissem que estão realmente explorando a escola ao abrir portas e descobrir quais aposentos encontram-se atrás de cada uma delas. A construção por blocos, também, permitiria que o jogo pudesse ser jogado em uma mesa menor, visto que nem todos os blocos seriam utilizados em cada partida já que nem todas as salas seriam exploradas pelos jogadores.

Cada sala contaria com seu próprio monte de cartas de eventos narrativos específicos, incluindo espaços que não são exatamente salas, como corredores e escadarias. As consequências desses eventos seriam decididas por testes de habilidade mediante rolamento de dados assim como em *Betrayal* e *Mansions of Madness*.

As rodadas de uma partida seriam divididas em quatro fases: fase dos jogadores, quando os jogadores realizam suas ações na tentativa de completar os objetivos do capítulo, explorando as salas e coletando itens úteis a serem utilizados em sua aventura; fase das assombrações, quando, em ordem, os jogadores comprariam uma carta de evento narrativo do monte referente à sala na qual seu personagem se encontra e, então, resolveria os efeitos e consequências presentes

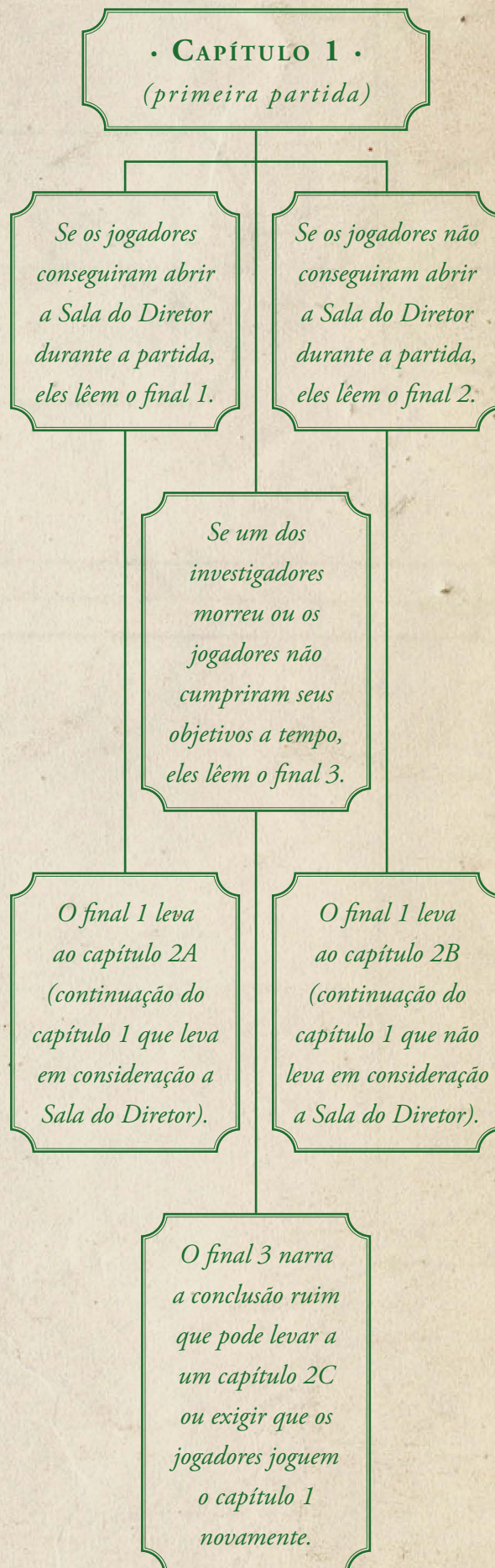




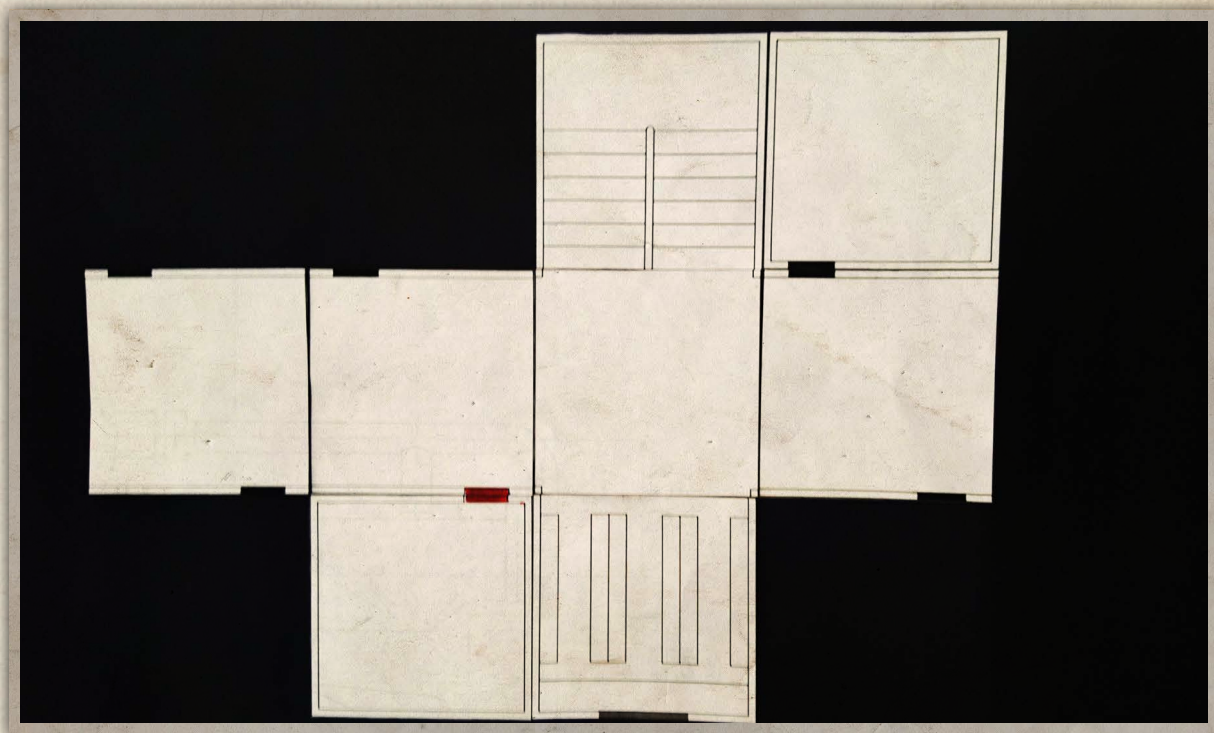
Figura 49.

Estudo de espaço de um tabuleiro do jogo caso todas as peças fossem utilizadas, feito com os componentes de *Betrayal at House on the Hill*. O jogo compreendia uma escola de três andares com salas variadas, porém presentes em uma escola japonesa tradicional. Haveria um quarto andar, bem menor do que os demais, reservado apenas para a área do ginásio.

na carta; fase das entidades, quando os inimigos em jogo começariam a perseguir os jogadores; e fase do presságio, que representaria um limite de tempo para os jogadores, de forma que eles teriam que se apressar para cumprir suas tarefas.

Haviam sido definidos 13 tipos diferentes de sala (por exemplo, sala de aula, corredor, banheiro...) e um total de 47 blocos de sala para a construção do tabuleiro que, no final, comporiam três andares da escola vistos de topo. Para estudar o dimensionamento total do tabuleiro foram utilizados os blocos do jogo *Betrayal at House on the Hill*, posteriormente, foram feitos alguns modelos preliminares para estudo de composição do tabuleiro e estudo de mecânicas de jogo.

Esta primeira proposta era bastante ambiciosa e apresentava uma quantidade de componentes muito grande. Não apenas seria necessário desenvolver os personagens e inimigos, como criar as várias narrativas dos eventos específicos de cada sala, melhor desenvolver a própria história do jogo e de cada capítulo (visto que cada capítulo poderia apresentar finais variados e ramificar a narração), criar cada um dos blocos de sala, ilustrar tudo o que fosse necessário ilustrar e fazer o design de todos os componentes de uma forma que atendesse a demanda visual do mercado de *board games* atual.



Estavam previstos para esta proposta:

- 47 blocos de sala;
- 13 montes de 20 cartas de eventos narrativos;
- 6 personagens;
- 5 dados de 8 lados personalizados;
- 3 dados de 6 lados personalizados;
- Fichas de interação a serem colocadas sobre os blocos de sala para representar eventos especiais;
- Marcador de saúde e medo dos personagens;
- Monte de cartas de item (havam sido listados 36 itens);
- Monte de cartas de entidade (havam sido listadas 20 entidades genéricas e 15 entidades especiais);
- Livro de regras;
- Livro de histórias (contendo os capítulos da narrativa do jogo);
- Cartas de objetivo;
- Cartas de presságio (as quais marcam a quantidade de turnos disponíveis para os jogadores completarem o objetivo);
- Monte de cartas de eventos especiais;
- Monte de cartas de itens especiais;
- Monte de cartas de busca (compradas quando os jogadores fizessem uma busca dentro de uma sala).

Figura 50.

Estudo de construção da escola. Cada andar é composto por peças centrais (no caso do primeiro andar estas peças são: a entrada, o corredor central e a escadaria), corredores que contém duas portas cada (algumas coloridas para salas especiais) e peças de salas que conectam-se aos corredores de acordo com um sistema de cores.

4.4. NOVA PROPOSTA

A proposta anterior foi mantida até a metade do mês de Maio quando, durante o desenvolvimento dos componentes para se fazer teste de processos e mecânicas do jogo, percebeu-se que seria necessário mais do que apenas um ano para conseguir completar o projeto ou apresentá-lo de maneira satisfatória. Como Tracy Fullerton apontou em seu livro, muito do design de jogos parte do processo iterativo, de testes, *feedbacks* e repetições do processo. O problema com a proposta anterior é que o jogo era tão grande e tão complexo que produzir uma versão teste demandaria muito tempo, um tempo que se estenderia por boa parte do segundo semestre. Por isso, visando conseguir chegar ao final do TCC com algo mais concreto, optou-se em fazer algumas simplificações, ainda tentando-se manter o núcleo da proposta inicial.

No mercado de jogos de tabuleiro, não é tão raro empresas ou fãs de alguns jogos desenvolverem versões “diluídas” de jogos complexos e longos. Exemplos são *Pandemic: The Cure* (2014) e *Infection Express* (2009), ambas versões reduzidas do jogo *Pandemic* (Z-MAN, 2008) no qual os jogadores embarcam em uma missão mundial para encontrar a cura de quatro doenças altamente contagiosas que vêm se espalhando de forma alarmante. O primeiro jogo mencionado foi produzido pela Z-MAN, mesma empresa distribuidora de outros jogos da linha *Pandemic*, enquanto o segundo foi produzido por um fã com a intenção de oferecer uma experiência de jogo similar em um espaço de tempo menor.

Nos dois casos citados, embora o objetivo central seja o mesmo do jogo que os inspirou, os processos

e regras são adaptados para atender o novo requisito relacionado ao tempo. Em *Pandemic: The Cure*, por exemplo, as ações dos jogadores e comportamento das doenças são delimitados por rolamento de dados personalizados, ao invés de seguir com a vertente de ações livres e cartas. Existem, também, apenas seis ambientes onde as doenças podem aparecer, em comparação com o tabuleiro do jogo original que contém o mapa do mundo inteiro dividido em várias cidades de destaque. As mecânicas básicas que estruturam e identificam o jogo, como a epidemia e surto (quando mais cidades ficam infectadas ou passam a infectar cidades vizinhas), encontram-se presentes nesta versão diluída. Devido a sua escala menor, estas mecânicas que condicionam o fim de jogo podem acontecer mais facilmente, assim como a menor escala torna o processo de controlar o tabuleiro mais fácil e rápido, visto que o jogo conta com menos peças.

Em *Infection Express*, a jogabilidade mantém-se praticamente a mesma em relação à *Pandemic*. A maior transformação é que o jogo é, também, mediado por dados ao invés de cartas e que a escala global foi reduzida ao mapa dos Estados Unidos. Este jogo é uma forma de se jogar *Pandemic* em meia hora, com menos tempo de preparação, visto que não há muitos componentes, e menos tempo de jogo, visto que a redução da escala pode acionar as mecânicas de fim de jogo mais facilmente.

As mudanças feitas na proposta do projeto seguiram este movimento de simplificação de jogos mais complexos sem que eles percam, necessariamente, sua identidade ou sejam despidos da experiência do jogador proposta pelo original.



Figuras 51, 52 e 53.
Infection Express
 (esquerda), *Pandemic: The Cure* (direita) e *Pandemic*
 (embaixo).

4.4.1. NOVA PREMISSE

A mudança na premissa foi feita não apenas por questões de adaptação para uma proposta reduzida, mas por melhor representar a cultura japonesa atualmente e por fazer um melhor diálogo com filmes de terror novos os quais conversam bastante com a questão tecnológica e como os meios de comunicação e redes sociais podem ser utilizados para a construção de uma trama assustadora.

Acontecimentos estranhos em uma cidade no interior do Japão, chamada Amagawa, trouxeram muita atenção da mídia para a cidade. Todos os acontecimentos estranhos que variam de mortes inexplicáveis a casos de pessoas desaparecidas parecem ter, como único elemento em comum, um prédio abandonado na década de 1980 o qual foi lar de várias escolas. A cobertura midiática sobre estes eventos bizarros fez com que lendas urbanas e histórias de fantasmas fossem criadas e compartilhadas pelas redes sociais, atraindo a curiosidade de muitos entusiastas em assuntos paranormais ao redor do mundo. Estimuladas por essas lendas e histórias, pessoas visitam Amagawa na esperança de averiguar se o prédio abandonado é realmente mal-assombrado e amaldiçoado como dizem. Devido a essas visitas constantes, as mortes e desaparecimentos relacionados ao prédio continuam a acontecer.

4.4.2. A PROPOSTA

A nova proposta parte da redução dos componentes a um mínimo necessário para que o jogo idealizado originalmente ainda esteja presente, mesmo após as mudanças. As ideias presentes na proposta inicial, como as fases de uma rodada, a narração dividida em capítulos e o cenário sendo uma escola, foram mantidas na adaptação para a nova proposta.

Nesta, boa parte dos componentes físicos foram vislumbrados como cartas ou fichas feitas de *chipboard*, visto que isso criaria uma norma e agilizaria o processo de design dos componentes. O tabuleiro, então, passaria a ser construído por cartas ao invés de ser construído por blocos de *chipboard* como em *Betrayal at House on the Hill*.

O caráter inusitado de construção do ambiente da proposta anterior foi adaptado a uma versão mais atada à questão narrativa, de modo que os únicos locais que apareceriam em uma partida seriam aqueles relacionados ao capítulo sendo jogado, reduzindo a necessidade de ilustrar e produzir todas as possíveis salas e aposentos de uma escola para o desenvolvimento de um modelo para testes, como seria necessário na proposta anterior. O caráter de exploração da escola, neste caso, foi deixado de lado em favor da redução dos componentes necessários de serem produzidos.

As cartas de eventos narrativos comprados durante a fase da assombração fariam parte de um monte genérico único ao invés de serem vinculados a cada sala em específico, como na primeira proposta em que cada local possuía seu próprio monte de cartas evento. Isto reduziu

a necessidade de criação de mais cartas e de mais narrações específicas para o modelo teste. Ainda há, no entanto, um monte menor para cada local do modelo teste, chamado de monte de investigação, no qual encontram-se alguns eventos, itens e inimigos vinculados àquele local em específico. Como esta proposta reduz a necessidade de fazer todos os locais que estariam no jogo inteiro para apenas os locais relacionados à partida teste, desenvolver estes pequenos montes de cartas para cada local não seria tão problemático como na primeira proposta. Além disso, unir eventos, itens e inimigos em um mesmo monte evita a necessidade de criar montes de cartas apenas para itens e montes de cartas apenas de inimigos.

A história e como ela se desdobra não sofreram alterações. O final de um capítulo (ou uma partida) pode ainda apresentar ramificações e dar origem a veios narrativos diferentes e inusitados, de forma que o jogo possa e deva ser jogado mais de uma vez a fim de se experimentar todas as possibilidades narrativas (como no exemplo da página 91). Esta nova proposta, no entanto, como já mencionado, por limitar os componentes utilizados aos capítulos/partidas torna desnecessária a produção de componentes de outros capítulos, sendo preciso desenvolver aqueles necessários apenas para o primeiro capítulo da história o qual será utilizado para a realização de testes com usuários.

Foram feitas poucas mudanças em relação à jogabilidade, já que as fases de uma rodada continuam partindo do mesmo conceito e ainda há a necessidade de dados para a realização de testes de habilidade os quais definem os efeitos das cartas evento. Nesta noção, as ideias gerais

por trás da primeira proposta continuam sendo verdadeiras para esta adaptação.

Essas modificações, novamente, foram feitas para que, ao final do TCC 2, fosse possível entregar algo mais concreto do que uma versão muito inacabada do jogo ou um jogo que não tenha sido testado. Encaro, na verdade, a proposta inicial e a nova proposta como dois jogos diferentes que compartilham de uma mesma ideia e de um mesmo tema, como jogos de uma mesma franquia. Enquanto o primeiro jogo se configurava como um jogo de tabuleiro mais propriamente dito, o segundo configura-se como um jogo majoritariamente de cartas.

Vale a pena mencionar que, apesar desta nova proposta ser uma versão menos complexa da primeira, o jogo previsto ainda não será produzido em sua totalidade, visto que ele ainda é composto de vários componentes, muitos deles ilustrados. Serão produzidos componentes suficientes para uma versão teste, algo que, reiterando, não seria possível de ser feito na primeira proposta devido ao limite de tempo e à maior quantidade de componentes que precisariam ser desenvolvidos.

. . . ✨ . . .

4.4.3. COMPARAÇÃO

O que se manteve da primeira proposta:

- Livro de regras;
- Livro de histórias;
- Mecânicas, processos e regras previstos na primeira proposta;
- Cartas de objetivo;
- Cartas de presságio;

- Marcadores que contabilizam a saúde e o medo dos personagens;
- Fichas de interação;
- Dados personalizados;
- Monte de cartas de itens especiais.

O que é diferente:

- 47 blocos de sala » Cartas de sala referentes apenas à partida sendo jogada;
- 13 montes de 20 cartas de eventos narrativos (um para cada tipo de sala) » 1 monte de 54 cartas de eventos narrativos genéricos;
- 6 personagens » 4 personagens (devido a redução de escala do tabuleiro);
- Monte de cartas de item + monte de cartas de inimigos (entidades) + monte de cartas de eventos narrativos » 1 monte de 15 cartas para cada sala presente no capítulo (contendo uma mistura de eventos, itens e inimigos específicos daquela sala);
- Monte de cartas de busca » substituído pelo monte misto mencionado anteriormente;
- Os componentes são universais (seriam utilizados em quase todas as partidas, sendo necessário produzir todos) » Os componentes são vinculados à partida sendo jogada (é necessário, portanto, desenvolver apenas àqueles utilizados na partida teste).

os componentes produzidos não equivalem a todos os componentes que estariam presentes na versão final do jogo.

Foi atribuída uma prioridade para cada item que precisaria ser desenvolvido ou feito ao longo deste projeto, a fim de melhor organizar o tempo e as tarefas.

A ordem de prioridade de desenvolvimento, portanto, foi: 1) cartas, fichas, dados, marcadores, personagens; 2) livro de regras e livro de histórias; 3) realização de testes e adaptações (processo iterativo); 4) relatório do projeto e apresentação final.

Houve um interesse em tentar produzir a caixa do jogo ou fazer um esquema virtual da caixa, no entanto, como os componentes que serão produzidos não são todos os componentes que estariam em uma versão definitiva, torna-se difícil saber o dimensionamento que a caixa teria, bem como o dimensionamento dos berços. Em vista disso, a caixa não será trabalhada durante o desenvolvimento.

... ✨ ...

4.5. ESCALA DE PRIORIDADE DO PROJETO

Visto que houve uma mudança da proposta para acomodar o tempo de desenvolvimento, pretendo produzir todos os componentes visados e que serão necessários para a realização de testes. Vale a pena lembrar que

CAPÍTULO 5



Desenvolvimento

5. DESENVOLVIMENTO

Para a entrega do TCC 1 haviam sido feitos alguns estudos preliminares de componentes, a fim de experimentar um pouco com diagramação de cartas e a fim de melhor compreender algumas normas e conveniências em relação ao design de cartas de jogos de tabuleiro atualmente. Alguns desses estudos já procuravam se alinhar levemente à questão cultural japonesa, embora de forma ainda muito primitiva.

Durante o *feedback* do TCC 1, com base nos estudos mostrados, foi discutida a necessidade do desenvolvimento dos componentes ser feito antes de se pensar na produção de modelos e realização de testes. Por ser um jogo bastante temático e narrativo, a experiência com o medo e com a temática japonesa só existiria caso o jogo estivesse mais encaminhado. Portanto, durante a primeira parte do período de desenvolvimento não foram feitos testes com modelos preliminares, mas sim estudos e testes de identidade a fim de chegar em um design que conversasse com o conceito do jogo e permitisse que os testes com usuários obtivessem resultados mais adequados.

Primeiramente, então, serão apresentadas algumas decisões referentes à ficha técnica do jogo, depois os testes relacionados ao desenvolvimento do jogo em si (identidade e componentes) e, então, os resultados obtidos durante os testes.

ECONOMIA DOMÉSTICA

Local

“Os fornos parecem crepitar assim que você adentra a sala de economia doméstica.”

Sofra 1 de medo quando se mover para este espaço.

CUTELO



Item · Arma · Cortante

“Você se esquia rapidamente de um cutelo que vem voando em sua direção.”

ECONOMIA DOMÉSTICA

Figuras 54 e 55.

Estudos preliminares de diagramação das cartas apresentadas na banca do TCC 1.



Figuras 56 e 57.

Estudo de carta dos personagens (em cima) baseado nas carteiras de estudantes japonesas (embaixo) também bastante comuns dentro dos mangás e animes. Este estudo foi feito antes da nova premissa ter sido pensada e, por isso, a carteira de estudante parecia alinhada com a temática do jogo (visto que a primeira premissa contava com todos os personagens como sendo estudantes).

5.1. FICHA TÉCNICA

• CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA •

Durante a preparação para a primeira banca do TCC, houve uma preocupação minha em relação à classificação etária apropriada para o jogo, visto que ele se apropriará de elementos do *ero guro* para, não apenas transmitir o medo, mas também fazer uma ponte entre o projeto e a produção pop de terror japonesa.

De acordo com o ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) a faixa etária mais indicada para o jogo sendo desenvolvido seria 17+.

MATURE

Content is generally suitable for ages 17 and up. May contain intense violence, blood and gore, sexual content and/or strong language. (“Conteúdo é geralmente adequado para idades 17 e acima. Pode conter violência intensa, sangue e ferimentos, conteúdo sexual e/ou linguagem forte.”)

Essa definição etária, no entanto, volta-se mais para conteúdos virtuais. Quando se trata de jogos de tabuleiro, aquilo que mais define a idade mínima para se jogar são as peças do jogo, os componentes. Caso os componentes sejam muito pequenos, o jogo não poderia ser jogado por crianças pequenas que poderiam vir a engolir tais componentes, por exemplo. O tema, nestes casos, não é tão relevante quanto em jogos virtuais. Ainda assim, para determinar uma faixa etária que acomode-se de forma verdadeira à proposta de um jogo de tabuleiro, deve-se levar em conta os processos cognitivos e de fluxo de aprendizado ou nível de complexidade. Um

jogo com mecânicas simples poderia ser jogado por pessoas mais jovens, enquanto um jogo com mecânicas mais complexas exigiria um público maior, mais experiente.

De acordo com o Inmetro, a partir dos 12 anos os interesses e capacidades entre adultos e crianças começa a se mesclar. A partir dos 12, portanto, os jovens já seriam considerados cognitivamente capazes de jogar jogos eletrônicos ou jogos de tabuleiro pensados para um público mais adulto.

Levando ambas as ideias classificatórias em conta e pensando que o teor narrativo e o tema têm algum peso no momento de definição da classificação etária, acredito que a idade mínima para se jogar o jogo poderia ser algo em torno de 16 ou 17 anos. Minha ideia é ajustar a classificação e deixá-la como voltada para o público adulto (18+), visto que, pensando a longo prazo, o jogo poderia criar histórias mais macabras, sinistras e não politicamente corretas sem, necessariamente, se preocupar com restrições de idade.

...

• NÚMERO DE JOGADORES •

Um dos requisitos desejáveis do projeto, apontado no item 4.1., descreve que seria desejável que o jogo fosse jogado com, pelo menos, dois jogadores. Quando se trata de jogos cooperativos, no entanto, sempre existe a opção de alguém decidir jogar sozinho utilizando um ou mais personagens, visto que o elemento de conflito acontece entre o jogo e os jogadores e não entre jogadores (o que, neste caso, exigiria a presença de mais de um).

Tendo noção dessa realidade, foi criada uma regra em relação a quantidade mínima de personagens (chamados no jogo de investigadores) que devem participar da partida. Em *Zombicide* (CMON, 2012), por exemplo, todos os seis personagens devem estar presentes no jogo para que ele funcione, ainda que o jogo não seja jogado por seis jogadores. Da mesma forma, no jogo sendo desenvolvido neste trabalho de conclusão de curso, há um mínimo de dois personagens que devem estar em jogo, ainda que apenas um jogador os esteja controlando.

A necessidade de usar dois personagens pode ser explicada por uma das mecânicas desenvolvidas, chamada “afinidade”. A afinidade confere uma habilidade especial a um personagem caso este esteja compartilhando o mesmo espaço com o personagem com o qual possui afinidade. Por exemplo, existem no jogo dois personagens que são irmãos. Quando estes estão juntos, eles se tornam mais fortes ou mais eficazes.

O uso dessa mecânica é imprescindível, visto que sem essas habilidades especiais uma partida pode se tornar extremamente difícil e desbalanceada.

O número de jogadores, então, pode variar de 1 à 4, enquanto o número de investigadores varia de 2 à 4.

...

• PERFIL DO JOGO •

Como discutido durante a pesquisa, após a realização dos testes com jogos existentes, foram feitas algumas ponderações em relação aos tipos de *board games* e como há momentos e grupos de

pessoas certos para que a experiência com esses jogos seja proveitosa, divertida e plena. Foram apresentados os jogos *Betrayal at House on the Hill* e *Mansions of Madness: Second Edition* e falou-se como o primeiro é um excelente jogo para jogar em um momento de descontração, por ele ser mais rápido e apresentar um caráter mais emocionante, enquanto o segundo exige um grupo de pessoas que queiram investir e se engajar na atividade de jogar por um longo período de tempo.

O jogo previsto neste TCC aproxima-se mais de *MoM* em relação ao perfil dos jogadores necessário, ainda que não seja um jogo tão longo quanto o mencionado. Diferente de *Betrayal*, este jogo não é fácil de se apresentar aqueles não acostumados com *board games* modernos e sua experiência depende do nível de engajamento dos jogadores para com a atividade. Por ser um jogo altamente narrativo, é necessário que os jogadores permitam-se imergir na história para que eles possam usufruir do melhor que o jogo pode oferecer.

5.2. IDENTIDADE

Como dito no item 5., a primeira preocupação relacionada ao desenvolvimento do projeto após a definição dos elementos formais do jogo, foi encontrar uma identidade para que, então, pudessem ser feitos os componentes do jogo e, em seguida, o testes com usuários.

Seguindo os requisitos de projeto, tendo em mente a experiência do jogador pretendida (item 3.3.) e levando-se em conta a pesquisa relacionada ao mercado de jogos de tabuleiro que se enquadram no gênero de terror, reuniu-se uma quantidade de referências que pudessem guiar os testes de identidade deste projeto. Levou-se em conta, também, a premissa definida para a nova proposta.

. . . ✂ . . .

• MERCADO •

Como analisado brevemente durante a pesquisa, o mercado de jogos de tabuleiro atual demanda jogos que sejam visualmente apelativos, isto é, que chamem atenção na mesa ou na prateleira. Comumente, aqueles mais procurados são os jogos com ilustrações bem detalhadas, marcas personalizadas e componentes coloridos ou bastante temáticos.

Durante a pesquisa, também, foi analisado o jogo *Mansions of Madness: Second Edition*, o qual é um excelente exemplo, não apenas em relação ao que se espera dos jogos contemporâneos, mas também daquilo que é particularmente comum em jogos de terror e mistério. Seguindo o exemplo de *MoM*, vemos cartas bastante adornadas com ilustrações de elementos que remetam à mistério e investigação, vemos a presença de tentáculos em vários componentes,



Figura 58.

Exemplos de cartas de feitiço do jogo *Mansions of Madness: Second Edition*. Note como as ilustrações são bem feitas e o design da carta como um todo é bastante detalhado.

visto que o jogo se baseia nos mitos de Cthulhu, percebemos a ampla utilização de texturas de papel para remeter ao passado, visto que o jogo se passa na década de 1920, entre outros detalhes similares que trazem a tona o tema do jogo e fazem com que este se torne visualmente apelativo e competitivo no mercado. São estes detalhes presentes em todos os elementos do produto que farão com que jogos como *Mansions of Madness* chamem a atenção das pessoas e tornem o processo de engajamento com o jogo mais fácil e imersivo.

Da análise do mercado, então, é possível partir da certeza que os componentes previstos neste projeto devem ser visualmente apelativos e alinhados com o tema e a premissa propostos até então.

. . .

• JAPÃO •

Sabe-se que a história do jogo se passa no Japão, portanto, seguindo o requisito que leva em conta este fato para as tomadas de decisões relacionadas ao processo de desenvolvimento, procurou-se alguns aspectos visuais dentro da cultura e estética japonesa que pudessem ser implementados na identidade do jogo.

O primeiro elemento a ser levado em conta foram os padrões encontrados na arte, moda e comunicação visual. Padrões japoneses, como aqueles que simulam ondas, bonsais ou apresentam temas florais, são aspectos visuais bastante marcantes os quais poderiam aderir à identidade do projeto um caráter, não apenas japonês, mas esteticamente interessante.



Figura 59.

Exemplo de padrão japonês em tecido. Este padrão em específico é construído a partir de formas circulares e mimetiza ondas do mar.

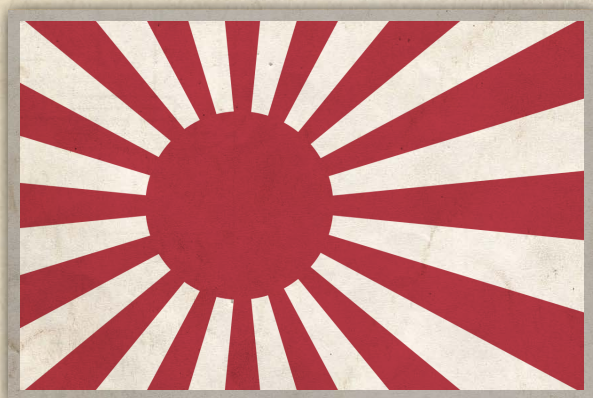


Figura 60.
O sol nascente como
representado na bandeira
imperial japonesa.

O segundo elemento foram as formas geométricas básicas. Desde a bandeira até a construção dos padrões mencionados anteriormente, a presença de formas geométricas básicas é bastante comum na cultura japonesa, em especial a presença da circunferência. A ideia de conseguir construir os componentes a partir de formas geométricas seria um desafio interessante que, ao mesmo tempo, permitiria criar uma correlação entre os vários componentes e, portanto, uma identidade.

O último é o sol nascente e como ele é representado em peças gráficas. Linhas que partem de uma forma central circular são capazes de criar uma estética bastante interessante que poderia ser utilizada no detalhamento de alguns componentes, de modo que eles passem a ser mais visualmente apelativos. Embora o sol nascente vinculado ao Japão tenha um caráter social e histórico bastante negativo, acredito que, se usado talvez de uma forma não tão óbvia, serviria como um grafismo bastante interessante.

. . .

• DÉCADA DE 1980 •

A premissa da proposta data o abandono do prédio escolar em meados de 1980. Como este foi o período de fechamento do edifício, faria sentido utilizar algumas peças gráficas da época como inspiração visual, além de levar em conta que, devido a passagem de tempo, os componentes deveriam aparentar alguma idade.

Para a representação da idade e abandono, além de fazer um alinhamento em relação ao mercado de jogos de tabuleiro de terror, pensou-se em utilizar textura de papel envelhecido ou

outras texturas que remetessem ao antigo como grafismos para a construção da identidade. O papel também faria alusão à própria utilização do prédio como escola, instituição onde há a presença de vários livros, apostilas, cadernos, cartazes e outros tipos de arquivos em papel.

Em relação à diagramação e construção do design dos componentes, utilizou-se, como referências, os pôsteres das décadas de 1960, que apresentavam um caráter artístico bastante experimental, e década de 1980, os quais apresentavam construção de formas complexas a partir de formas geométricas simples.

...

• TERROR E NARRAÇÃO •

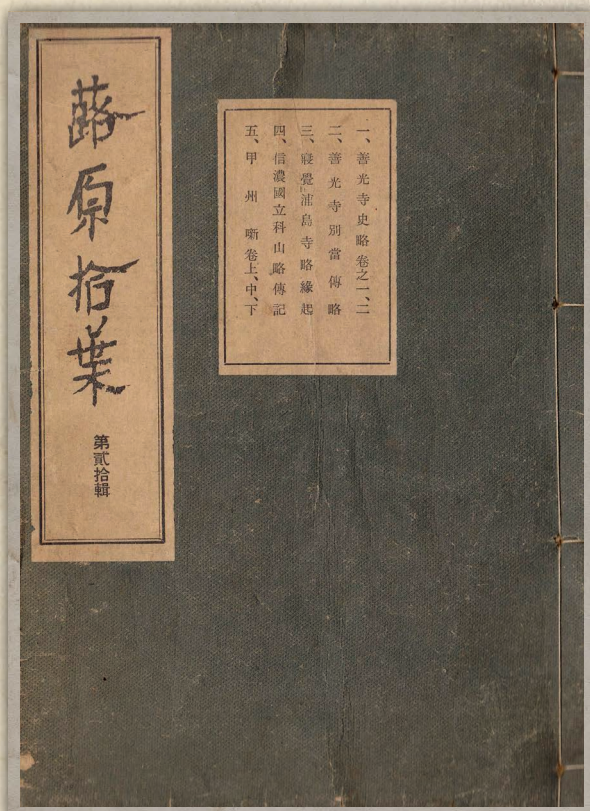
A experiência do jogador pretendida, como mencionada no item 3.3. deste relatório, fala sobre o terror e sobre a narração, dois pontos-chave no projeto. Em relação ao terror, muito foi tirado das análises de jogos contemporâneos do gênero, de modo que não houvesse uma grande estranheza em relação aquilo que já é, de certa forma, convencional àqueles que estão familiarizados com *board games*. A ideia é que a identidade proporcionasse um design intuitivo dos componentes.

Quanto à narração, a ideia foi tentar aproximar os componentes à produção literária, de forma que eles se assemelhassem a livros ou páginas de livro. Analisou-se, então, alguns livros do século XIX e início do século XX, os quais apresentam uma produção mais tradicional japonesa que poderia servir como uma referência visual mais impactante do que a produção literária

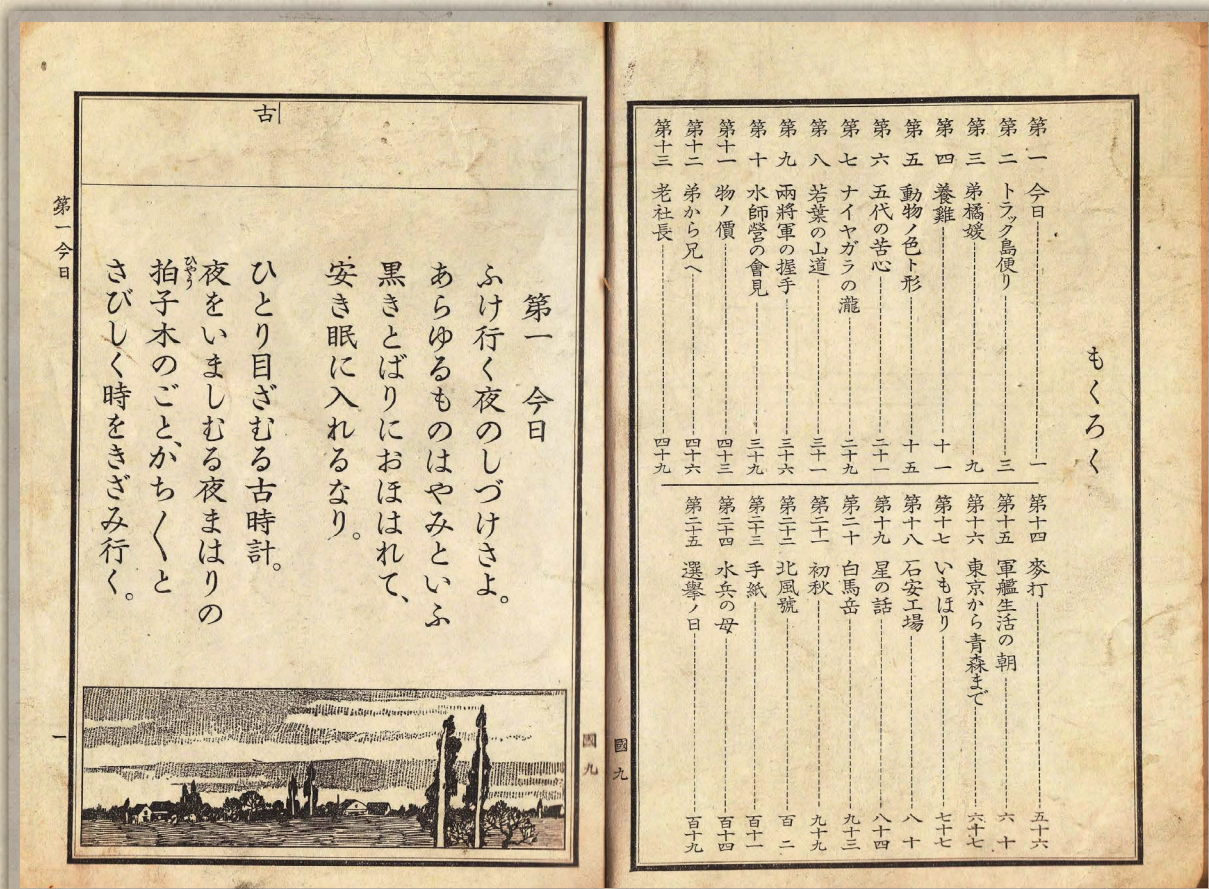


Figuras 61 e 62.

Em cima, pôster *TADANORI YUKOO*, serigrafia, Tadanori Yukoo, 1965. Embaixo, pôster *Nihon Buyo*, Ikko Tanaka, 1981.



contemporânea. Notou-se que os livros antigos apresentavam frágeis capas de papel e tinham suas páginas meticulosamente costuradas ou atadas por fios, por vezes com padrões de costura simples e, outras vezes, com padrões mais complexos. Principalmente em relação aos componentes diretamente ligados à história do jogo, o uso de livros como referência visual seria interessante.



Figuras 63 e 64.

Capa de livro de coletânea de obras do período Edo e índice do mesmo.

5.2.1. TIPOGRAFIA

Durante o TCC 1 haviam sido apresentados três diferentes usos para a tipografia, assim como foram mostradas opções de tipografia para cada um dos usos. Após feitos alguns testes preliminares com a tipografia, percebi que o acúmulo de diferentes tipos não necessariamente agregava algum valor estético ou funcional aos componentes, principalmente às cartas, mas sim os fazia parecer menos temáticos ou forçados.

Depois desses testes, optou-se em fazer alguns testes utilizando apenas uma tipografia, aquela que seria mais essencial à produção dos componentes visto que, por ser um jogo narrativo, haveria muito texto corrido para ser lido. Entre as tipografias previamente selecionadas para o texto corrido durante o TCC 1, foi escolhida a Adobe Garamond Pro, pois esta apresentava uma grande versatilidade. Sua estrutura natural é bastante diferente da itálica, além de ser uma fonte bastante utilizada na produção literária, algo que conversa com a ideia por trás da identidade.

A Garamond, então, através de sua versatilidade, passaria a ser utilizada em todas as instâncias textuais do jogo: marca, títulos, textos de destaque e texto corrido. A decisão de utilizar apenas uma fonte acabou, também, criando uma coesão visual agradável para os componentes.

TÍTULO DO PRESSÁGIO

“Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna.”

Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.



Mão Fantasma

• Evento •

“Mãos partem do teto e começam a chamar sua atenção em uma dança hipnótica.”

Faça um teste de foco. Se falhar, sofra 1 de medo e avance o marcador de presságio.

Figuras 65 e 66.

Em cima, estudo de diagramação da carta presságio no início do desenvolvimento. Embaixo, teste de diagramação de carta evento seguindo diretrizes da identidade. Utilizou-se a tipografia Tox Typewriter para título e Adobe Garamond Pro para o corpo de texto. Note como a presença de outra tipografia não agrega valor temático aos testes.

Adobe Garamond Pro

• REGULAR CAPS •

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
WXYZ
0123456789

• BOLD CAPS •

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
WXYZ
0123456789**

• REGULAR SMALL CAPS •

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

• BOLD SMALL CAPS •

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789**

• REGULAR •

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

• BOLD •

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789**

• ITALIC CAPS •

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
WXYZ
0123456789*

• BOLD ITALIC CAPS •

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
WXYZ
0123456789***

• ITALIC SMALL CAPS •

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789*

• BOLD ITALIC SMALL CAPS •

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789***

• ITALIC •

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789*

• BOLD ITALIC •

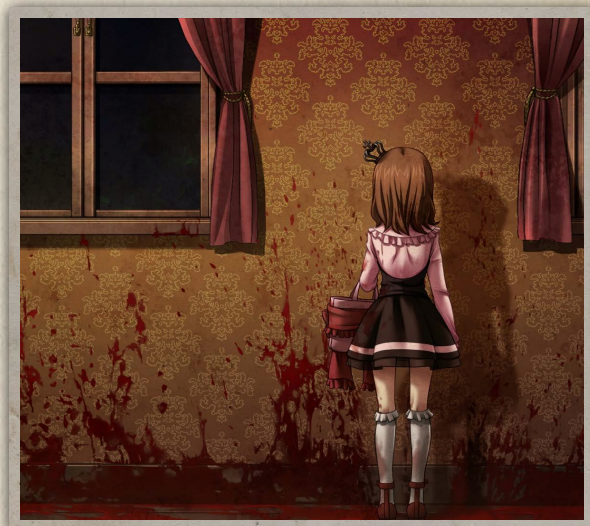
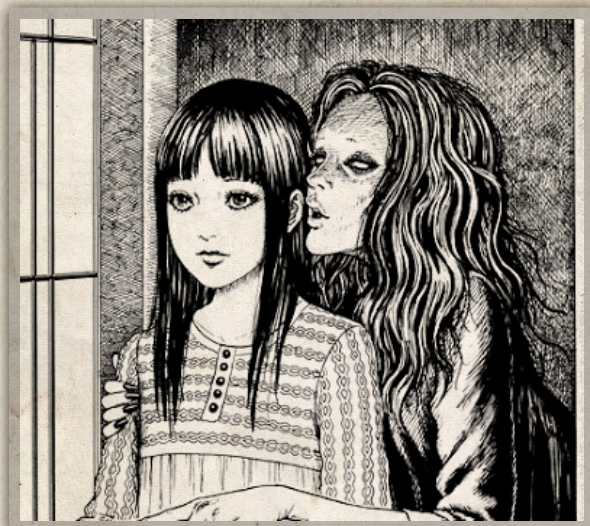
***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789***

5.2.2. ILUSTRAÇÕES

Por ser um jogo baseado na cultura japonesa, minha intenção, desde o início, era seguir uma vertente que se assemelhasse ao mangá, visto que foram estes que inspiraram a premissa do jogo, além de serem as produções japonesas mais populares no Brasil, o que pode vir a criar um maior interesse e conexão para com o público possivelmente interessado em um jogo temático japonês.

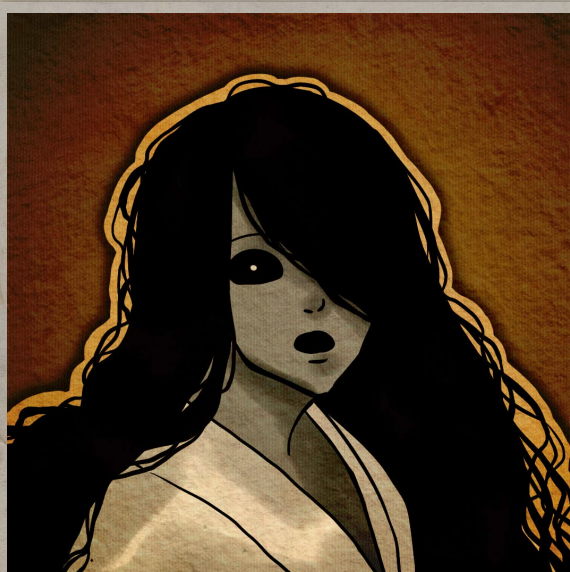
Durante o TCC 1, após analisar as produções visuais de terror presentes na etapa de pesquisa, havia separado três estilos de ilustração para a realização de testes. Um deles era baseado nos mangás de terror clássico, outro baseado na produção popular *mainstream*, com um teor mais atual, e, por último, um estilo com um traço bastante estilizado, inspirado nos teatros de rua (*kamishibai*) e no anime *Yamishibai* que é, também, inspirado nestes teatros.

Após o *feedback* da primeira banca, houve uma preferência em seguir o estilo *mainstream*, por este apresentar uma veia mais dramática que traria a tona a ideia de terror e melhor provocaria a sensação de medo. O estilo de ilustração definido, então, apresenta um maior detalhamento, com trabalhos de luz e sombra um pouco mais realistas a fim de procurar transmitir a atmosfera amedrontadora que o jogo exige.



Figuras 67, 68 e 69.

Os três estilos mencionados. De cima para baixo: mangá tradicional; estilo *mainstream*; e traço estilizado, como no anime *Yamishibai*.



Figuras 70, 71, 72, 73 e 74.

À esquerda, três estudos de estilo realizados e apresentados no TCC 1. Foi unânime a escolha do estilo *mainstream* (do meio) por apresentar um caráter mais assustador e dramático. À direita, exemplos de ilustrações finais utilizadas nas cartas do jogo.

5.2.3. NOME DO JOGO

Por ser um jogo com um tema enraizado nas histórias de terror japonesas, um termo japonês seria algo que faria sentido para intitular o jogo, além de atender o requisito que determina uma máxima exploração da cultura japonesa dentro do projeto.

Atualmente, vários jogos que surgem no mercado brasileiro, digitais e *tabletop*, contam com títulos não traduzidos ou traduzíveis e, acredito, que isto em nada afeta a recepção do jogo para com seu público. Como exemplos temos a série de jogos digitais *Final Fantasy* da produtora Square Enix, *Kemet* (Matagot, 2012), um jogo de tabuleiro com temática egípcia e *Mansions of Madness: Second Edition* (Fantasy Flight Games, 2016), um jogo já discutido durante a pesquisa.

A intenção é chamar o jogo de *Kaidan*. “*Kaidan*”, em uma tradução literal, significa histórias de fantasmas e é uma palavra bastante presente na cultura japonesa, principalmente na produção do gênero de terror do país. Durante a própria pesquisa mencionei algumas produções que carregam o termo, como a série animada *Gakkou no Kaidan* (lit. Histórias de Fantasmas na Escola) e a peça *kabuki* sobre a história de Oiwa, *Yotsuya Kaidan*. Além desses, em 2004, Kei Horie viria a dirigir dois filmes intitulados *Shibuya Kaidan* (*The Locker*), que contam a história de um armário no distrito de Shibuya, em Tóquio, que realiza desejos amorosos quando, na verdade, ele é amaldiçoado pelo espírito vingativo de uma criança. Em 2015, uma série de 10 episódios, também chamada *Gakkou no Kaidan*, seria produzida pela NTV.

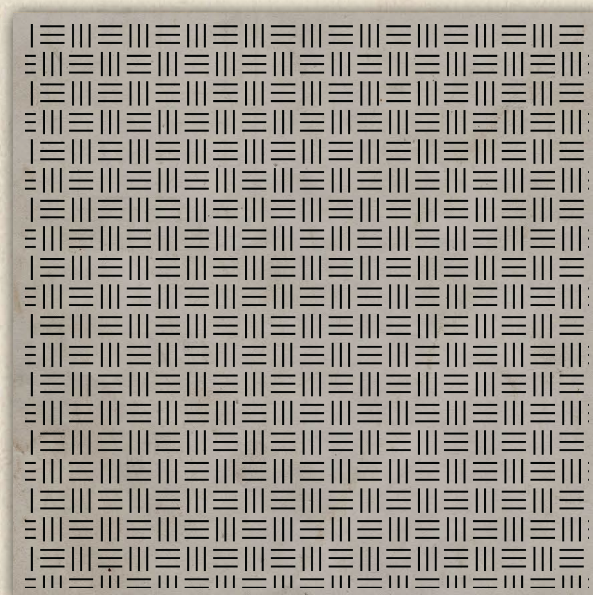
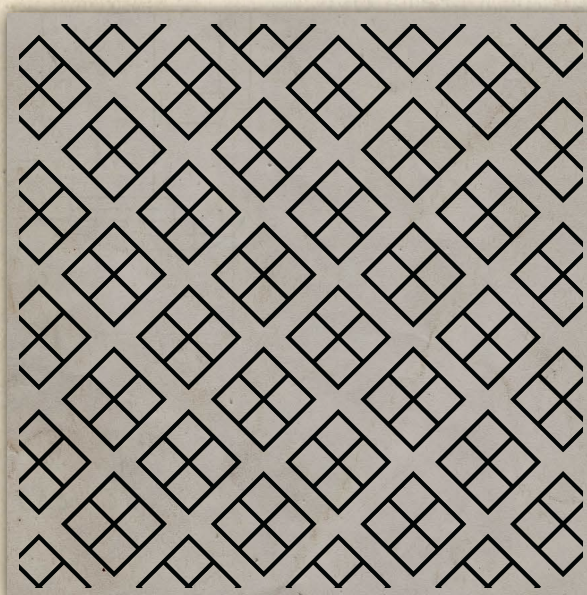
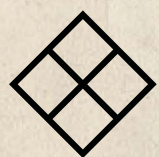
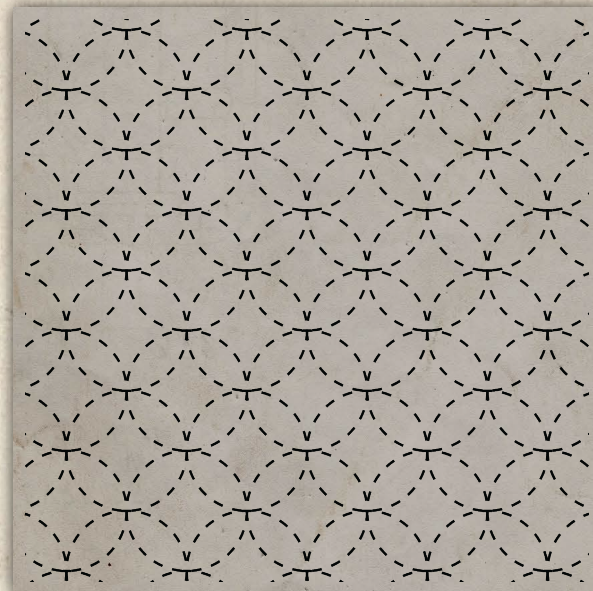
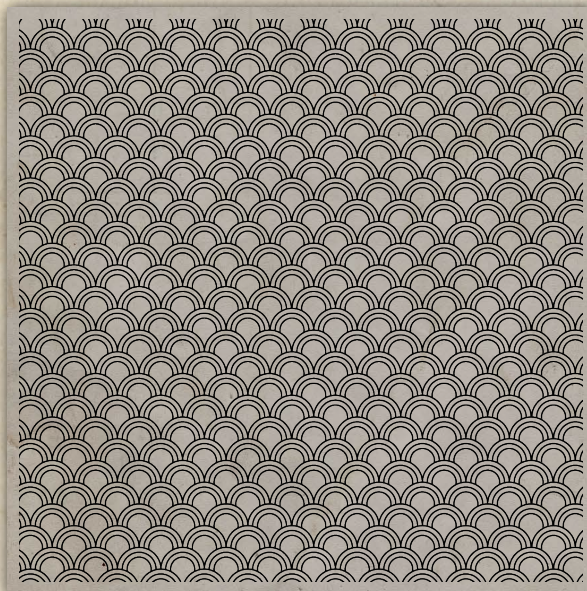
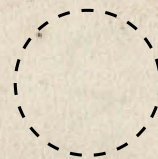
Em 2016, um jogo digital assimétrico com teor narrativo, chamado *Kaidan*, foi anunciado no *Kickstarter* no qual, um dos jogadores controla o fantasma e conta a história enquanto os demais são investigadores em uma mansão assombrada.

Kaidan, então, seria o título principal do jogo e este seria acompanhado de um subtítulo o qual dependeria da premissa. A ideia de adicionar um subtítulo surgiu quando se pensou na expansão da família de jogos sob a mesma veia de terror e narração proposta por este projeto. O subtítulo também criaria uma diferenciação em relação ao jogo digital lançado em 2016 como mencionado no parágrafo anterior. Como, de acordo com a premissa atual, a história acontece na cidade fictícia de Amagawa, o título completo do jogo seria *Kaidan - Amagawa Horror* -.

. . . ✿ . . .

5.2.4. PADRÕES

Como explicado anteriormente, uma das referências gráficas utilizadas foram os padrões encontrados na arte e em outras áreas visuais, desde design à moda. Foram criados, para este projeto, alguns padrões utilizando apenas formas geométricas básicas. Os padrões criados são baseados nos padrões existentes e comumente encontrados nas produções japonesas ou em produções com temática japonesa. Estes padrões foram desenvolvidos para serem utilizados em cartas e nos manuais do jogo, a fim de dar a esses componentes uma personalidade mais marcante e auxiliar na distinção dos tipos de carta através da identificação dos padrões.



Padrões desenvolvidos para uso nos componetes e módulo de base.

5.2.5. CORES E TEXTURAS

Por ser um jogo baseado na cultura japonesa, tons de vermelho foram os favoritos para a construção de uma identidade mais genérica para o jogo. O vermelho, além de remeter à bandeira nacional japonesa, faz uma alusão à sangue em produções do gênero de terror, por isso, tons desta cor são bastante bem vindos a este projeto.

Outras cores amplamente utilizadas foram o preto, para texto e adornos, e bege, este representado pelas texturas de papel. Demais cores (em especial o roxo, verde, azul, cinza e amarelo) foram adicionadas a alguns componentes para facilitar sua distinção.

Procurou-se utilizar as cores em tons menos saturados ou mais escuros de modo que elas acrescentassem à atmosfera misteriosa, aterrorizante e de abandono com a qual o projeto conta.

Sobre as cores foram sempre utilizadas texturas, a fim de dar a elas mais personalidade e conferir um maior alinhamento quanto à identidade e caráter de terror.



C = 32
M = 94
Y = 93
K = 44



C = 70
M = 73
Y = 50
K = 48



C = 87
M = 84
Y = 35
K = 26



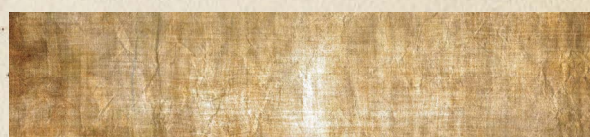
C = 70
M = 43
Y = 61
K = 24



C = 23
M = 35
Y = 69
K = 1



C = 43
M = 35
Y = 35
K = 1



O valor das cores apresentadas na parte superior correspondem aos tons utilizados nas cartas e marca. Outros componentes e elementos utilizaram tons diferentes das cores acima.

5.3. COMPONENTES

A partir daqui serão discutidos alguns detalhes em relação aos componentes e como estes conversam com a identidade. Serão, também, fornecidos os dados técnicos de cada componente.

... ✂ ...

5.3.1. CARTAS

Existem dois grandes grupos de cartas no jogo distinguidos por tamanho: as cartas de tamanho tarô e as cartas de tamanho poker. As cartas tarô são aquelas que são manuseadas com menor frequência pelos jogadores ou que exigem um maior espaço disponível para informações. As cartas de tamanho poker são as mais manuseadas e cujos montes necessitam ser embaralhados.

A escolha de tamanhos padrões do mercado de jogos foi feita, não apenas pela redução de custos ao não necessitar de uma faca específica para a produção, mas também porque existem protetores destes tamanhos de carta já disponíveis no mercado, caso os detentores do jogo queiram guardar as cartas com maior cuidado, aumentando sua durabilidade.

• 5.3.1.1. TARÔ (120 x 70 mm) •

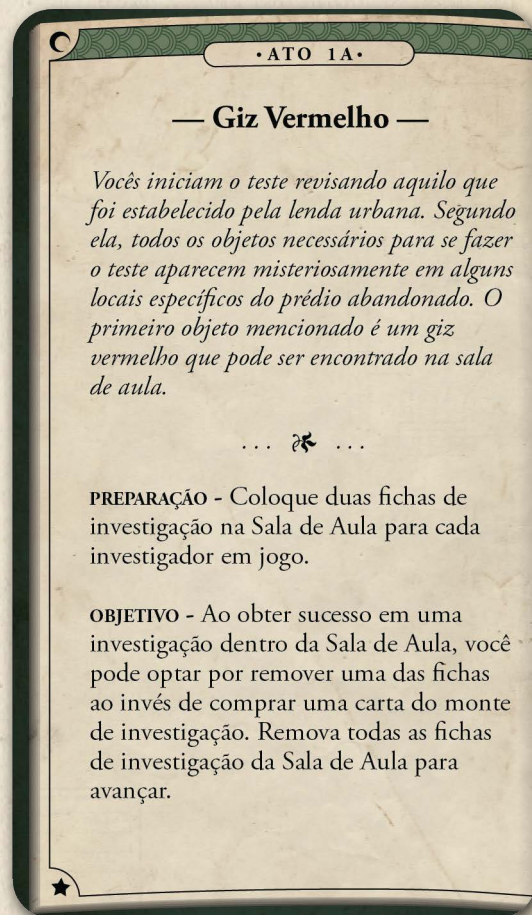
ATO E PRESSÁGIO

As cartas ato (objetivo) e presságio foram pensadas em conjunto, de modo que os jogadores, intuitivamente, compreendessem que ambas estão relacionadas ou relacionadas a algo em comum, neste caso, a narrativa. Para melhor ilustrar que essas cartas fazem parte da construção narrativa, elas foram pensadas como livros japoneses, tomando como referência as produções literárias do século XIX e início do século XX e, portanto, podendo ser divididas em dois tipos: capas e miolos.

As capas apresentam uma costura gráfica na lateral direita, a qual indica a maneira como os livros antigos eram produzidos, além de sugerir que a leitura das cartas ocorre em um sentido oriental (da direita para a esquerda). As capas são bastante simples, visto que as produções dessas épocas apresentavam um design bastante direto e sintético.

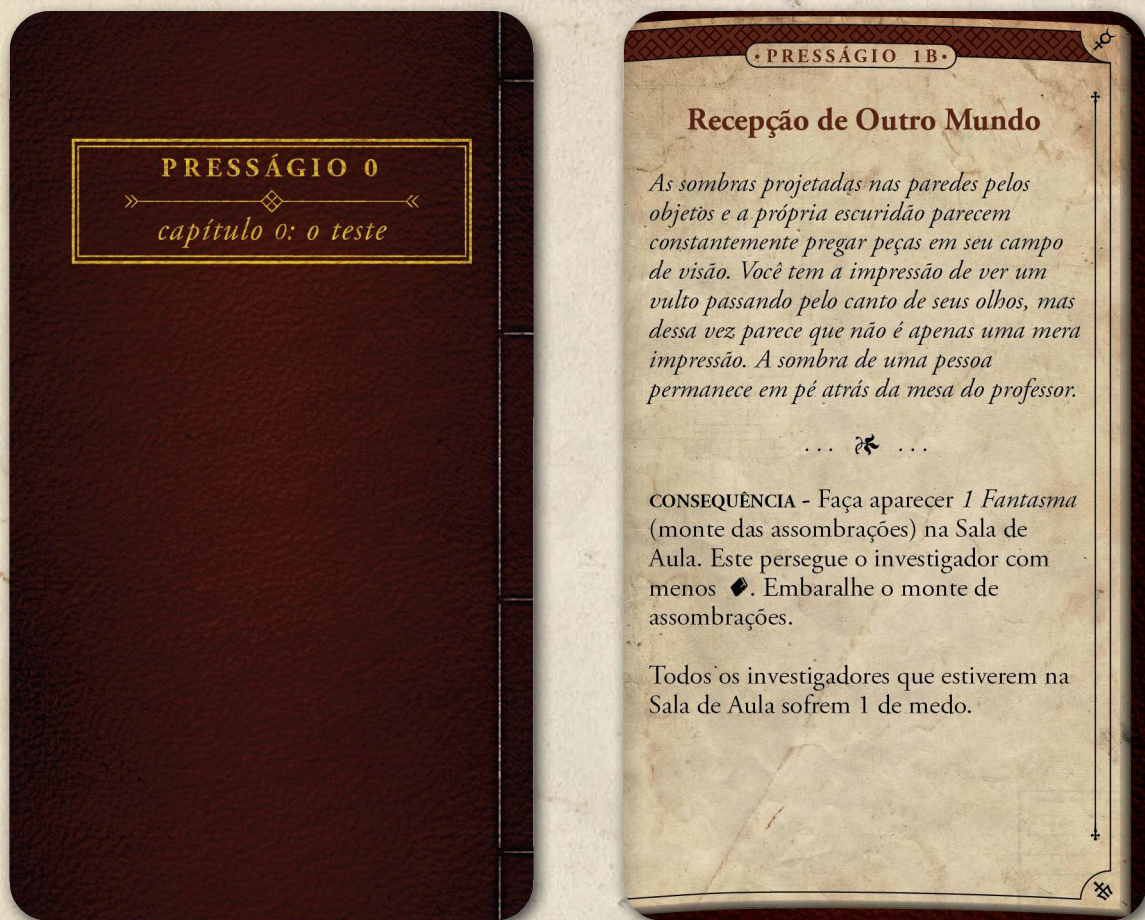
Para as cartas que representam o miolo dos livros e que contém a narração, objetivos (em cartas ato) e consequências (em cartas presságio) da partida sendo jogada, optou-se por seguir um design um pouco mais rebuscado e que viesse a chamar mais atenção. Foram utilizados, então, linhas, padrões, variedade de cores e outros grafismos para a composição visual e, como referências, livros de feitiços e ocultismo. Embora não haja uma ligação direta com a cultura japonesa, esta decisão foi feita de modo deliberado, priorizando o apelo visual em detrimento da temática.

A cor vermelha foi escolhida para ser utilizada nas cartas presságio, visto que o vermelho é uma cor mais agressiva e as cartas presságio são equivalentes ao contra-ataque do jogo; enquanto a cor verde foi escolhida para ser utilizada nas cartas ato por ser uma das cores de capa mais comuns nas produções literárias japonesas antigas. Foi utilizada a Adobe Garamond Pro tamanho 12pt para o título das cartas; tamanho 10pt para o corpo de texto com entrelinha de 1:1 para economia de espaço; e tamanho 10pt em capitalização baixa para a enumeração das cartas na parte superior central.



Figuras 75, 76 e 77.

Em cima, exemplo de livro de feitiços, este presente na série *Once Upon a Time*. Embaixo, exemplo de carta capa do ato (esquerda) e carta miolo (direita).



Figuras 78 e 79.
Exemplo de carta capa
do presságio (esquerda) e
carta miolo (direita).

INVESTIGADORES

A princípio, quando a nova premissa ainda não havia sido estabelecida, havia um interesse em tentar fazer as cartas dos investigadores como carteiras de estudantes (figura 56), visto que os protagonistas da história seriam alunos ou outros funcionários da escola assombrada. Esta primeira ideia foi apresentada durante o TCC 1 e no *feedback* foi mencionado que talvez fosse melhor procurar abandonar a temática ligada à premissa e pensar no terror como motivador central para o desenvolvimento do design da carta, visto que a carteira de estudante não seria capaz de transmitir a ideia de terror de forma bem sucedida ou poderia destoar dos demais componentes do jogo.

Por fim, optou-se em seguir traços da identidade que seriam utilizadas em outras cartas a fim de criar componentes que conversassem esteticamente entre si. A parte da frente da carta dos investigadores trabalha com inspirações tiradas dos pôsteres de 1960 e 1980, apresentando o uso de padrões, formas geométricas para a construção das áreas de texto e a presença de grafismos que simulam a ideia do sol nascente. O verso

da carta já apresenta a ideia ligada à narração, como páginas de livros arrancadas ou páginas de arquivos documentais. A frente apresenta todas as informações necessárias durante a partida enquanto o verso conta, brevemente, a história do personagem e com quem dos demais investigadores ele tem maior afinidade, a fim de criar vínculos entre os personagens e empatia entre personagem e jogador.

Foi utilizada a tipografia Adobe Garamond Pro em tamanho 12pt para o título da carta (nome do personagem); tamanho 11pt para os números que acompanham os ícones de habilidade na seção central da carta; tamanho 10pt para o texto corrido na frente e no verso com entrelinha de 1:1 para economia de espaço; e tamanho 10pt em capitalização baixa para a descrição do perfil do personagem (se ele é nerd, atleta, etc).

...

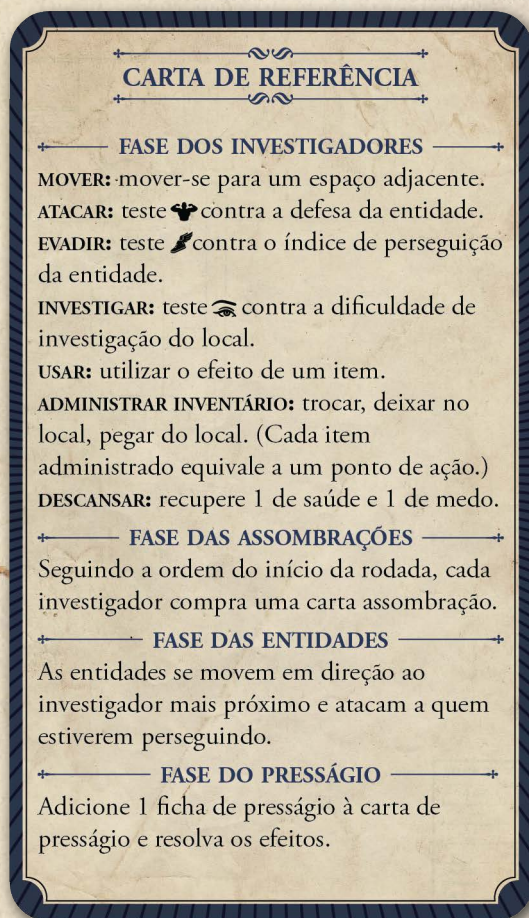
REFERÊNCIA

A carta de referência foi pensada para assistir os jogadores durante a atividade de jogar, evitando ou reduzindo a quantidade de vezes que seria necessário consultar o livro de regras para sanar uma possível dúvida durante uma partida. Ela apresenta um design similar ao livro de regras a fim de fazer alusão a ele, visto que a carta de referência sumariza os pontos mais importantes das regras. Como referência gráfica, também, foram utilizados os pôsteres da década de 1980.

Figuras 80 e 81.

Exemplo de carta dos investigadores/personagens. Em cima, a frente e, embaixo, o verso.





A presença de ornamentos nos títulos de cada seção da carta de referência faz a conexão com o manual de regras, enquanto os grafismos, como o círculo central semelhante à ideia utilizada nas fichas e as linhas que partem de um mesmo ponto a fim de simular o sol nascente, remetem aos pôsteres mencionados.

A versão das cartas de referência apresentados aqui encontram-se com as informações defasadas e necessitam de uma atualização, visto que algumas regras e processos foram alterados após a realização dos testes com usuários.

Foi utilizada a tipografia Adobe Garamond Pro em tamanho 14pt para o título da carta; tamanho 12pt para os títulos das seções; tamanho 10pt para o texto corrido com entrelinha de 1:1 para economia de espaço; e foi utilizada a tipografia Nagayama Kai em tamanho 30pt para escrever Kaidan em ideogramas no centro do círculo presente no verso da carta.

Figuras 82 e 83.

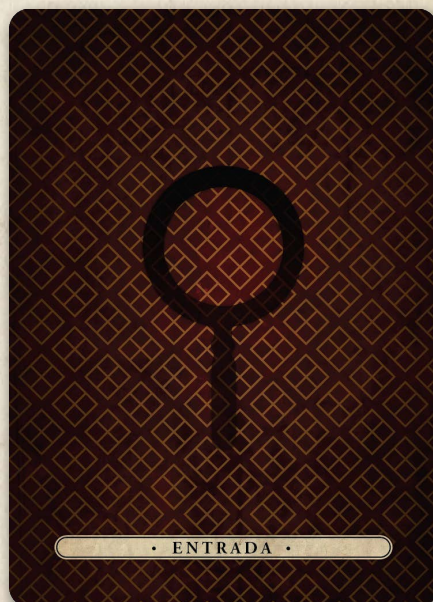
Exemplo de carta referência. Em cima, a frente e, embaixo, o verso.

• 5.3.1.2. POKER (88 x 63 MM) •

O verso das cartas de tamanho poker, com exceção das cartas local, foram pensadas para apresentarem uma mesma ideia estética que, apesar de criar uma coerência visual, ainda permitisse uma fácil distinção dos tipos de carta (assombração, investigação e item especial). Foram utilizados, então, padrões e cores diferentes para fazer a distinção de cada tipo, assim como um grafismo aplicado como uma sombra sobre o padrão do verso.

A diferenciação em relação à frente das cartas foi realizada de maneira diferente, visto que os montes de assombração e investigação apresentam cartas de subtipos diferentes (eventos, entidades e itens). As ideias por trás do design de cada um também serão explicadas a seguir.

Vale a pena ressaltar, no entanto, que todas as cartas partiram da referência dos pôsteres japoneses e da ideia de que as cartas deveriam lembrar páginas de livro ou apresentar características de páginas de livros (o que pode ser exemplificado pela textura de papel antigo). Foram sempre utilizadas formas geométricas para a construção das áreas de texto e moldura das imagens. As cartas, também, apresentam alguns elementos similares, como a presença do padrão do tipo de carta em alguma parte do design da frente, e a presença de uma área de texto com mesma forma para a adição do subtítulo da carta, o qual identifica o seu subtipo ou tipo.



Figuras 84, 85 e 86.

De cima para baixo, verso das cartas assombramento, investigação e item especial.



Figura 87.
Exemplo de carta evento do monte
de assombração.

EVENTO (ASSOMBRAÇÃO)

O monte de assombração apresenta cartas de evento, as quais apresentam recompensas ou consequências na forma de uma narrativa; e cartas entidade, as quais serão discutidas com maior detalhamento futuramente.

As cartas de evento do monte de assombração sempre possuem um título, um subtítulo (que as identifica como eventos), uma imagem relacionada àquele evento e o texto narrativo que descreve as provações pelas quais o investigador em questão deve passar. Como mencionado anteriormente, há a presença do padrão gráfico utilizado no verso da carta para a composição da frente, que serve tanto como um elemento decorativo, como um elemento de identificação.

Foi utilizada a tipografia Adobe Garamond Pro em tamanho 12pt para o título da carta; tamanho 10pt para o texto corrido com entrelinha de 1:1 para economia de espaço; e tamanho 10pt em capitalização baixa para o subtítulo da carta que identifica seu subtipo (evento).

...

EVENTO (INVESTIGAÇÃO)

As cartas evento encontradas nos montes de investigação (montes no plural visto que há um monte para cada local do jogo) são as que apresentam um design mais singular em relação às demais cartas, por serem estritamente narrativas e não possuírem imagens. As cartas evento apresentam o padrão do verso das cartas de investigação para a composição visual da frente, o grafismo referente ao sol nascente e

compartilham da presença do subtítulo que as identifica como cartas evento.

A narração do evento se encontra dentro de uma área estilizada que, de certa forma, assemelha-se às caixas de texto presentes em publicações japonesas antigas. Todas as cartas evento apresentam, na parte inferior, o nome da sala à qual se referem e de qual monte pertencem. Todos as narrações presentes nas cartas são diretamente ligadas ao local, por isso é importante a presença deste identificador.

Foi utilizada a tipografia Adobe Garamond Pro em tamanho 10pt para o texto corrido com entrelinha de 1:1 para economia de espaço; e tamanho 10pt em capitalização baixa para o subtítulo da carta que identifica seu subtipo (evento) e para a identificação da sala.

...

LOCAL

As cartas local são as únicas que não apresentam o verso como puramente gráfico. Elas, embora compartilhem das mesmas referências visuais, possuem duas faces funcionais: o verso da carta representa o local como inacessível ou trancado, de modo que os investigadores não podem adentrá-lo, e a frente da carta representa o local como acessível ou aberto, indicando que os investigadores podem se mover para este local.

Em termos de diagramação, não há muito diferença entre os dois lados. O que os difere é o efeito em preto e branco utilizado no verso, enquanto a frente permanece colorida, e a mudança do ícone central: há a sugestão de

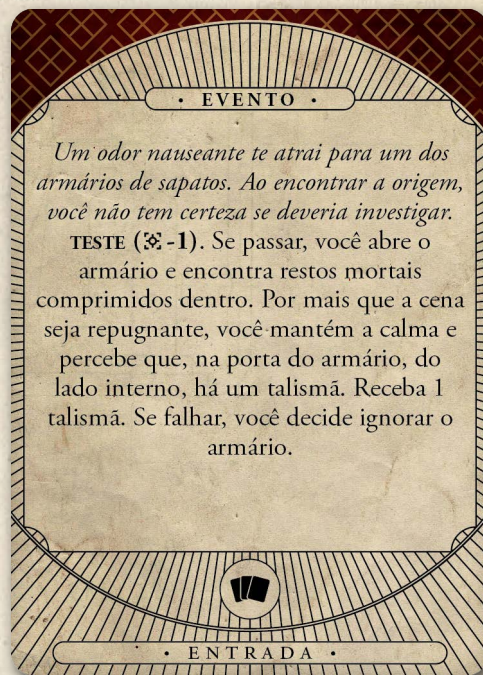
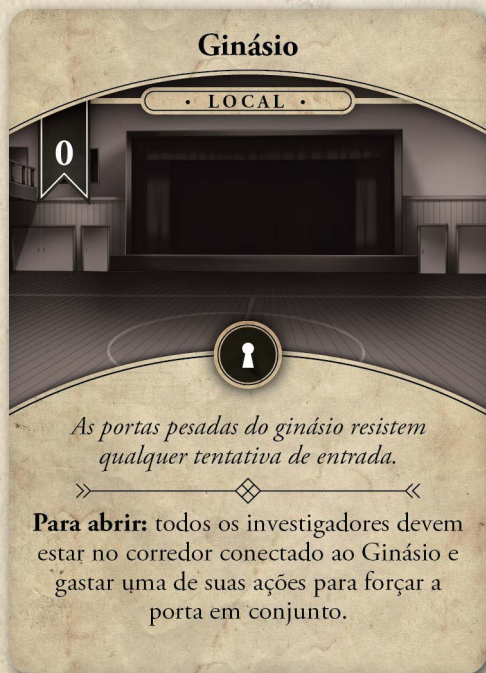


Figura 88.

Exemplo de carta evento do monte de investigação.



Figuras 89 e 90.

Exemplo de carta local. Em cima, a frente (lado acessível) e, embaixo, o verso (lado inacessível/trancado).

uma lupa no lado acessível e a sugestão de uma fechadura no lado inacessível.

Em relação ao design geral, as cartas local apresentam título, subtítulo, ícone (lupa ou fechadura), um breve descritivo relacionado àquele local e uma identificação de qual capítulo do livro de histórias aquela carta local pertence (representado pela faixa vermelha no lado colorido ou cinza no lado em preto e branco com o número 0 escrito sobre ela). A faixa identificadora do capítulo é baseada nas fitas utilizadas para marcar livros antigamente. A marcação do capítulo é necessária visto que, como abordado no item 4.4.2., a nova proposta limita os locais aos capítulos/partidas sendo jogados.

Foi utilizada a tipografia Adobe Garamond Pro em tamanho 14pt para a enumeração do capítulo e para o número que aparece no centro da lupa; tamanho 12pt para o título da carta; tamanho 10pt para o texto corrido com entrelinha de 1:1 para economia de espaço; e tamanho 10pt em capitalização baixa para o subtítulo da carta que identifica seu tipo (local).

...

ENTIDADES

Cartas entidade podem ser encontradas no monte de assombração e nos montes de investigação. Essas cartas, independentemente a qual monte elas pertencem, apresentam uma mesma diagramação base, embora a cor utilizada em cada carta e os padrões utilizados no fundo sejam referentes aos seus respectivos tipos (vermelho para entidades encontradas nos

montes de investigação e roxo para entidades encontradas no monte de assombração).

As cartas entidade apresentam título, subtítulo (o qual se encontra em posição vertical na lateral esquerda da carta), imagem ilustrativa da entidade, uma área para descritivos e efeito, identificação do monte ao qual pertencem na parte inferior e os atributos da entidade dispostos em uma faixa que, assim como na carta local, faz alusão às fitas utilizadas para marcar páginas em livro. As formas utilizadas para o design da carta entidade são mais retilíneas, em comparação com as formas circulares e ovais utilizadas para a construção das demais cartas, a fim de dar a este subtipo de carta um aspecto um pouco mais agressivo, visto que estas são as cartas que representam os inimigos no jogo.

Foi utilizada a tipografia Adobe Garamond Pro em tamanho 14pt para enumeração do nível de terror da entidade localizado na área circular no canto superior direito da carta; tamanho 12pt para o título da carta; tamanho 10pt para o texto corrido com entrelinha de 1:1 para economia de espaço e enumeração dos atributos da entidade dispostos na faixa colorida; e tamanho 10pt em capitalização baixa para o subtítulo da carta que identifica seu subtipo (entidade) e identificação do monte ao qual pertence.

...

ITEM

As cartas itens podem ser encontradas somente nos montes de investigação e apresentam título, subtítulo, imagem ilustrativa, descritivo de seus usos e efeitos e identificação a qual local



Figuras 91 e 92.

Exemplo de cartas entidade. Em cima, entidade do monte de investigação da entrada e, embaixo, entidade do monte de assombração.



Figuras 93 e 94.

Em cima, exemplo de carta item. Embaixo, ícone que indica onde o item é equipado: item de mão, mochila ou vestuário.

elas pertencem na área inferior. Algumas cartas itens apresentam dois espaços circulares, um referente ao dano causado por aquele item, caso este possa ser utilizado como uma arma; e um referente ao limite de vezes que o item pode ser utilizado antes de ser descartado. No canto superior direito há um grafismo circular vermelho que simula uma pincelada, graças às bordas irregulares, e, sobre este grafismo, há a indicação de onde aquele item deve ser equipado por meio de um ícone (mão, mochila ou se faz parte do vestuário). A indicação de onde o item é equipado é importante, pois há restrições nas regras de quantos itens de cada categoria os personagens podem carregar, de modo a fazer com que a mecânica de itens se torne mais realista (por exemplo, um investigador pode carregar apenas dois itens de mão visto que ele só tem duas mãos).

O design da carta foi pensado para lembrar um olho, com a imagem do item no centro. A ideia era remeter a ideia de investigação e observação, de modo que parecesse que os investigadores estão olhando para o item encontrado.

Foi utilizada a tipografia Adobe Garamond Pro em tamanho 12pt para o título da carta e enumeração do dano e quantidade de usos; tamanho 10pt para o texto corrido com entrelinha de 1:1 para economia de espaço; e tamanho 10pt em capitalização baixa para o subtítulo da carta que identifica seu subtipo (item) e identificação do monte ao qual pertence.

ITEM ESPECIAL

As cartas de item especial seguem uma ideia semelhante às cartas de item em relação a construção do olho, no entanto, com a adição de alguns adornos a fim de dar à carta uma característica diferenciada, “especial”.

As cartas de item especial são cartas referentes exclusivamente à narração e não apresentam algum efeito sozinhas. Elas possuem título, subtítulo, uma imagem ilustrativa e um pequeno descritivo do item em questão. Assim como as demais cartas, há o uso do padrão utilizado no verso da carta como parte decorativa e identificadora da frente.

Foi utilizada a tipografia Adobe Garamond Pro em tamanho 12pt para o título da carta; tamanho 10pt para o texto corrido com entrelinha de 1:1 para economia de espaço; e tamanho 10pt em capitalização baixa para o subtítulo da carta que identifica sua relação com a narração (história).



Figura 95.

Exemplo de carta item especial.



Sino

• EVENTO •

Acontecimento.
O ressoar do sino preenche o ambiente. Se passar, você é capaz de ouvir o som. Se falhar, você é incapaz de ouvir o sino e torna-se incapaz de realizar qualquer ação até passar a fase dos investigadores.



Harionago

• ENTIDADE •

Demônio. Humanoide.
Demônio que toma forma de uma moça com cabelos que cortam como navalha.

Movimento: Harionago se move em direção ao investigador do sexo masculino que estiver mais próximo.

2

3

2

2

2

ASSOMBRAÇÃO



Corda

• EVENTO •

Um odor nauseante te atrai para os armários de sapatos. Ao entrar, você não tem certeza se deve abrir o armário e encontra remédios comprimidos dentro. Por ser repugnante, você mal consegue perceber que, na porta do lado interno, há um talismã. Se falhar, você é incapaz de abrir o armário.

• ENTRADA •



Nopperabo

• ENTIDADE •

Espírito. Humanoide.
Um fantasma sem rosto que gosta de assustar pessoas.

O investigador que estiver sendo perseguido por Nopperabo sofre 2 de medo a cada fase das entidades.

4

2

2

ENTRADA



Vela Misteriosa

• HISTÓRIA •

Item Especial.
Uma vela cujas chamas azuis são frias ao toque e nunca se extinguem.

Diagrama das famílias de cartas de cada tipo.

5.3.2. FICHAS

Para o desenvolvimento das fichas, elas foram divididas em dois grupos: fichas utilizadas pelos jogadores e fichas utilizadas pela narrativa. As fichas utilizadas pelos jogadores apresentam apenas uma leve textura de papel antigo e contém o ícone ou objeto central posto sobre um quadrado rotacionado. As linhas que partem do círculo central, o qual segue a ideia do sol nascente, são finas e retas, convencionais. Foram utilizadas tons mais claros ou coloridos a fim de facilitar o discernimento daquilo que é relacionado ao “bem” em contraste com o que é relacionado ao “mal” ou ao terror.



Figuras 96 e 97. Exemplos de fichas utilizadas pelos jogadores.

As fichas pertencentes à narração apresentam cores mais escuras, manchas aplicadas sobre a textura de papel envelhecido e o ícone ou objeto de interesse encontram-se sobre um círculo colorido que parece ter sido feito com um pincel devido a sua borda imperfeita. As linhas que partem do círculo central são onduladas e apresentam falhas a fim de criar um aspecto misterioso, como uma aura fantasmagórica.



Figuras 98 e 99. Exemplos de fichas utilizadas na narração

Há também um contraste entre os dois grupos, no sentido que as fichas utilizadas pelos jogadores apresentam mais espaços “claros”, em que o fundo de papel aparece, enquanto as fichas referentes à narração são quase completamente compostas por cor, com exceção de uma fina linha irregular por onde aparece a textura de papel.

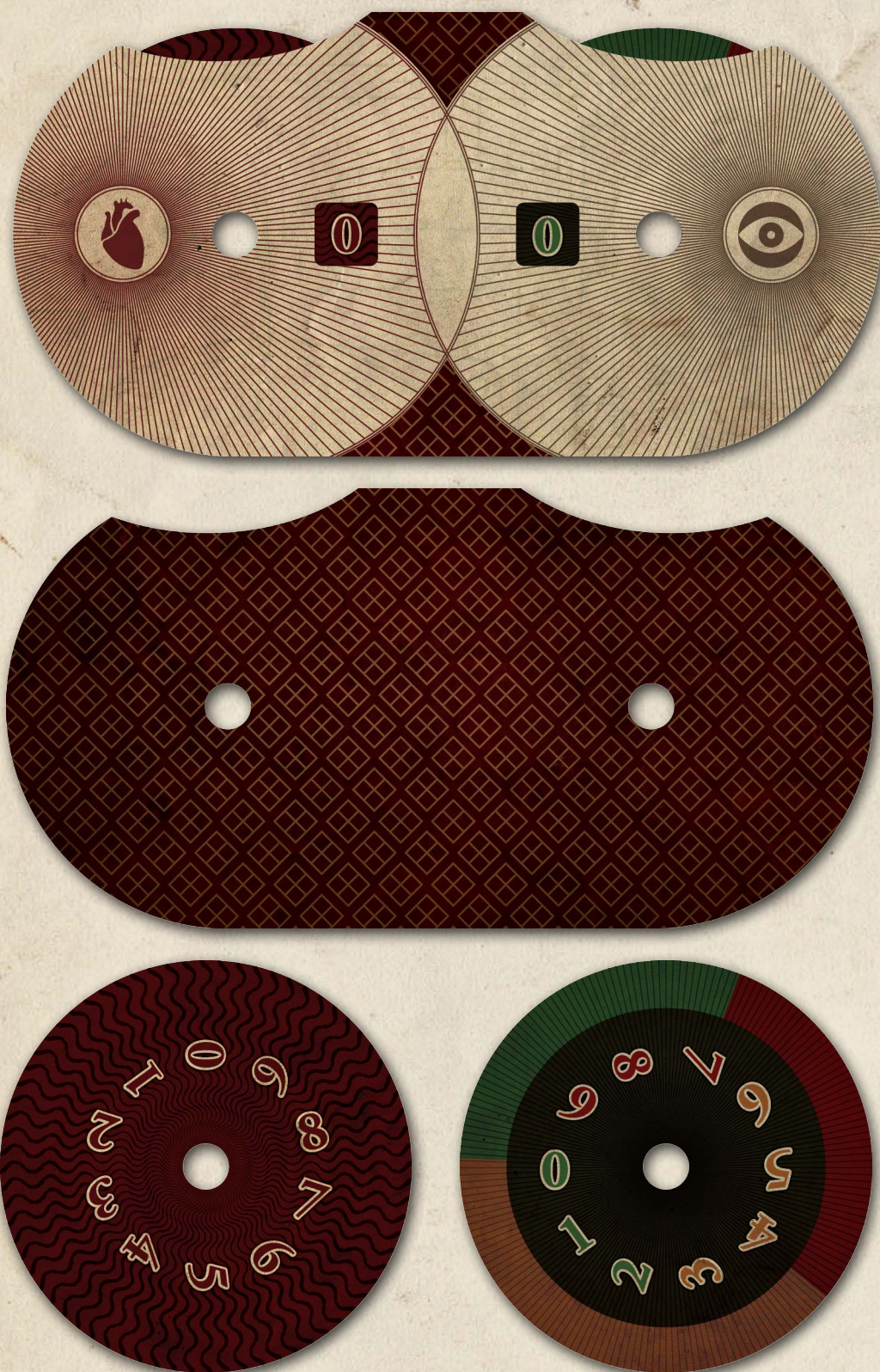
As fichas, no produto final, seriam produzidas em placas de *chipboard*, material utilizado para a produção de componentes em jogos de tabuleiro. As fichas apresentam um diâmetro de 0,75 polegadas (aproximadamente 19 mm).

... ✨ ...

5.3.3. MARCADOR DE SAÚDE E MEDO

Pensar no marcador foi um certo desafio, pois ele é o elemento que apresenta a maior disparidade em forma com relação aos demais componentes, além de ser único se comparado com as várias cartas e fichas produzidas. Procurou-se, então, traduzir a identidade da melhor maneira possível e, ao mesmo tempo, tentar fazer alguma aproximação com os demais componentes já desenvolvidos.

Como é possível notar nas figuras da página seguinte, houve a utilização de padronagem sobre um fundo vermelho e também a utilização da textura de papel. Os ícones de saúde e medo encontram-se envolvidos por um círculo e, então, pela ideia do sol nascente representada pelas linhas que partem de um mesmo centro. A construção do grafismo na parte da frente foi feita utilizando apenas a circunferência, e



Figuras 100, 101, 102 e 103.

Em ordem de cima para baixo: frente do marcador, verso, roda de saúde (esquerda) e roda do medo (direita).

o verso apresenta uma aplicação completa da padronagem que vaza para a parte da frente do marcador. Optou-se em deixar o verso vermelho para que o lado mais claro, com a textura de papel, fosse aquele com maior destaque e, portanto, intuitivamente, fosse o lado que os jogadores enxergariam primeiro e com maior facilidade.

As rodas dos marcadores foram, também, pensadas a partir de elementos da identidade que pudessem ajudar a relacionar o marcador aos demais componentes do jogo. A roda de saúde apresenta uma ideia similar às fichas relacionadas à narrativa, com linhas que simulam o sol nascente, no entanto, onduladas, e a roda de medo segue a ideia de sol nascente com linhas retas em sua extremidade colorida. A tipografia utilizada para os números continua sendo a Adobe Garamond Pro em tamanho 24pt. O marcador seria, também, produzido em *chipboard* para maior durabilidade, visto que ele seria manuseado com frequência.

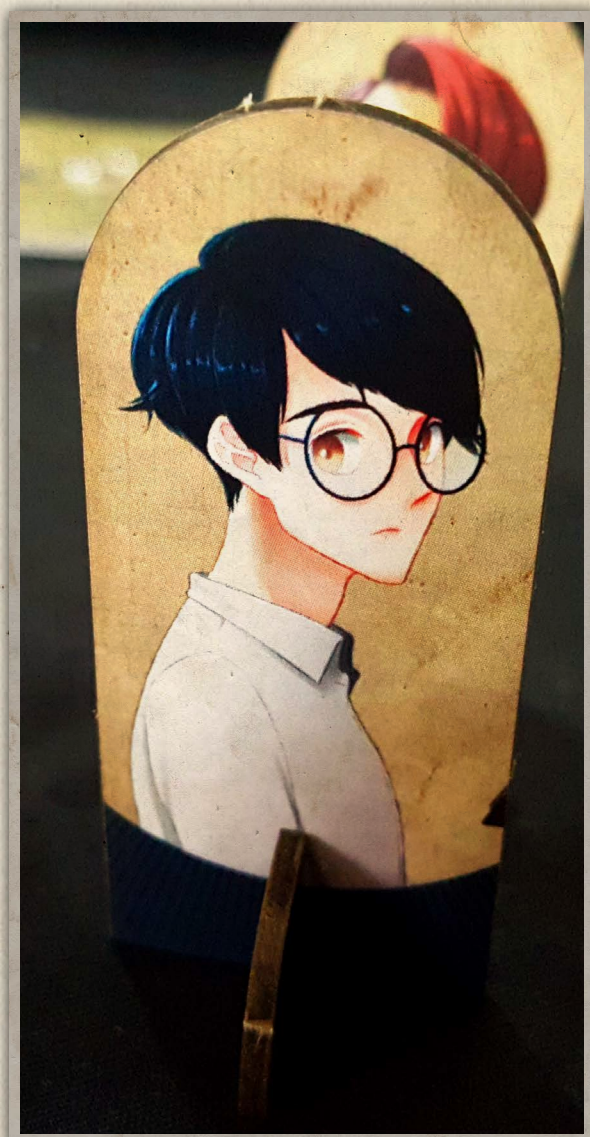
... ✨ ...

5.3.4. STANDEES

Para os *standees* (as peças dos investigadores), a intenção foi tentar aproximá-los da identidade vislumbrada de uma maneira bastante direta. Visto que a ilustração do personagem em si é o mais importante, os demais detalhes que fazem a ligação com a identidade do jogo foram adicionados apenas para este fim e um apelo estético. Foi utilizada a mesma ideia dos pôsteres japoneses da década de 1960, em relação ao recorte com cor, a ideia do sol nascente através das linhas concêntricas e um fundo de textura

de papel. As cores de cada investigador foram retiradas das próprias ilustrações ou foram cores próximas daquelas utilizadas nas ilustrações. A cor é meramente decorativa, visto que a ilustração é o elemento que cria a maior distinção entre os investigadores.

Os *standees* seriam produzidos em *chipboard* e apresentam uma dimensão final de 2,25 x 1 polegadas (aproximadamente 57 x 25,4 mm). Ambos os lados das peças são iguais, a fim de não haver preocupação com o lado que a peça está virada e não haver um lado em branco.



Figuras 104.
Foto dos *standees*.

5.3.5. DADOS

Os dados são personalizados, apresentando duas faces vazias, duas faces com talismãs e duas faces com portais encontrados em templos japoneses chamados de *torii*. Os dados são utilizados pelos jogadores durante o jogo para realizar testes de habilidade que definirão consequências ou recompensas descritas nas cartas ato e cartas evento ou para a realização de algumas ações, como investigar e lutar contra entidades. As faces com os templos indicam que os investigadores foram bem sucedidos, as faces com talismãs indicam que, mediante o uso de uma ficha de talismã, eles foram bem sucedidos e as faces em branco indicam que os jogadores falharam no teste.

Escolheu-se preto para os dados por uma questão de disponibilidade do produtor. Em um modelo ideal, os dados seriam em um vermelho escuro para conversar melhor com o resto dos componentes do jogo e a marca que será discutida mais à frente. A dimensão dos dados é de 16 x 16 x 16 mm.



Figura 105.
Foto dos dados.

5.3.6. LIVROS

O jogo é acompanhado de dois livros: o manual de regras e o livro de histórias, o qual guia os jogadores durante as partidas e contém a narrativa completa. Ambos foram desenvolvidos e impressos em tamanho A4, visando aproveitamento de papel.

O manual de regras procura seguir uma comunicação visual que seja próxima dos demais componentes do jogo e de manuais de regras presentes no mercado de jogos de tabuleiro temáticos. Para fins decorativos, foram utilizados elementos da identidade como padrões (no verso e no interior do livro), a textura de papel como fundo e linhas e formas geométricas para a construção da área de grafismo, área de texto e numeração de páginas. Em relação à diagramação, há uma aproximação aos livros de fantasia, feitiço e ocultismo antigos, como as referências utilizadas para o design das cartas ato e presságio do tipo miolo. O manual conta com a presença de vários diagramas esquemáticos para melhor facilitar o entendimento das regras, uma tendência bastante presente nos manuais dos jogos de tabuleiro contemporâneos. Há um resumo das fases de uma rodada no verso do volume para auxiliar os jogadores durante uma partida, caso exista alguma dúvida em relação ao que pode ou deve ser feito em cada fase. O verso do manual de regras funciona de forma similar às cartas de referência.

Quanto ao livro de histórias, chamado no jogo de Livro dos Espíritos, fez-se uma aproximação mais temática para o design. Este volume, por fazer parte de uma partida do jogo, foi tratado como um dos componentes narrativos e, por

isso, apresenta uma relação bastante imediata para com as cartas ato e presságio em seu exterior. A diagramação e comunicação visual do miolo tiveram como referência, quase direta a produção literária japonesa do século XIX e início do século XX. Há a utilização da textura de papel tanto na capa como no miolo e uma sugestão de encadernação feita com costura na lateral. Assim como no livro de regras e cartas de referência, foram utilizados adornos nos títulos a fim de não completamente retirar o apelo visual deste volume, visto que a produção literária na qual ele se baseia apresenta um design muito simples.

FASE DOS INVESTIGADORES

- Decidir quem iniciará a rodada.
- Cada investigador tem três ações.
- As possíveis ações são:
 - Mover: mover-se para um espaço adjacente;
 - Atacar: atacar uma entidade que estiver te perseguindo (teste \heartsuit contra a defesa da entidade);
 - Evadir: evadir de uma entidade que estiver te perseguindo (teste \spadesuit contra o índice de perseguição da entidade);
 - Ser Perseguido: chamar a atenção de uma entidade que estiver perseguindo um investigador em seu espaço;
 - Investigar: investigar um local (teste \clubsuit contra o índice de dificuldade de investigação do local);
 - Usar: usar o efeito de um item;
 - Administrar Inventário: trocar itens com investigadores em seu espaço, deixar itens no local ou pegá-los de um local;
 - Descansar: recuperar 1 ponto de saúde e 1 ponto de medo;
 - Ações Especiais: utilizar a ação especial do investigador (precedida pela palavra ação).
- Condições especiais:
 - Atasado: gaste uma ação para "levantar";
 - Imobilizado/Passar no Teste: passe no teste ou resolva os efeitos da carta evento que te imobilizou. Cada tentativa é considerada uma ação.
- Usar talismãs é uma ação livre que pode ser feita a qualquer momento. Usar medicamentos e calmantes é uma ação livre que deve ser feita durante seu turno.

FASE DAS ASSOMBRACOES

Começando pelo investigador que iniciou a rodada, cada investigador compra uma carta do monte de assombração e resolve os efeitos da carta comprada.

FASE DAS ENTIDADES

- Entidades ativas se movem em direção ao investigador mais próximo (ou seguem o padrão de movimento determinado na carta da entidade).
- Entidades no mesmo local que investigadores os perseguem.
- Entidades perseguindo investigadores atacam.
- Entidades exaustas tornam-se ativas.

FASE DO PRESSÁGIO

- Adicione 1 ficha de presságio à carta presságio vigente.
- Revele o presságio se a quantidade de fichas de presságio sobre a carta vigente for igual ao número no marcador de presságio. Aplique os efeitos.
- Leia a nova carta presságio caso o presságio anterior tenha sido revelado.



LIVRO DE REGRAS

MOVER

Um investigador utilizando esta ação movimentar-se para um espaço adjacente ao espaço no qual se encontra. Cada espaço movimentado corresponde a uma ação feita. O jogador não pode se mover para áreas que não são consideradas adjacentes ou para locais inacessíveis. Um jogador pode ficar trancado dentro de uma sala e, nesta situação, ele não é capaz de utilizar um ponto de ação para se locomover até que o local esteja, novamente, acessível.



Neste caso, o investigador Keita Arashiro utiliza dois pontos de ação para chegar até a Sala de Aula. O primeiro para se mover até o Corredor e o segundo para ir do Corredor à Sala de Aula.

Neste caso, o investigador Keita Arashiro não pode se locomover para o Ginásio, pois este encontra-se inacessível no momento. Para que ele se mova até o Ginásio, este deve se tornar acessível.



Keita Arashiro não pode se locomover diretamente até a Sala de Aula estando na Entrada, pois os locais em questão não são adjacentes.

ATACAR

Um investigador utilizando esta ação ataca uma entidade que o esteja perseguindo. Para atacar, o investigador deve realizar um teste de \heartsuit contra o valor de defesa da entidade. Caso o número de sucessos e a defesa da entidade sejam iguais em número, a entidade sofre 1 de dano. Caso o número de sucessos seja maior, a entidade sofre dano igual à diferença entre o número de sucessos rolados e sua defesa.



Exemplo 1: o investigador Ryo Kanda está sendo perseguido pela entidade Chikarumochi Yuri. Em seu turno, durante a fase dos investigadores, Ryo decide atacar a entidade.



Ryo possui uma manintra de 5 em \heartsuit , portanto ele rola 5 dados ao realizar o ataque.



Digamos que este foram os resultados obtidos na rolagem dos 5 dados. Ryo conseguiu 2 sucessos, 1 face talismã, que pode ser transformada em sucesso caso seja utilizada uma ficha de talismã, e 2 faces vazias.

Chikarumochi Yuri possui uma defesa de 2, o que indica que Ryo precisa de 2 sucessos, no mínimo, para infligir dano.

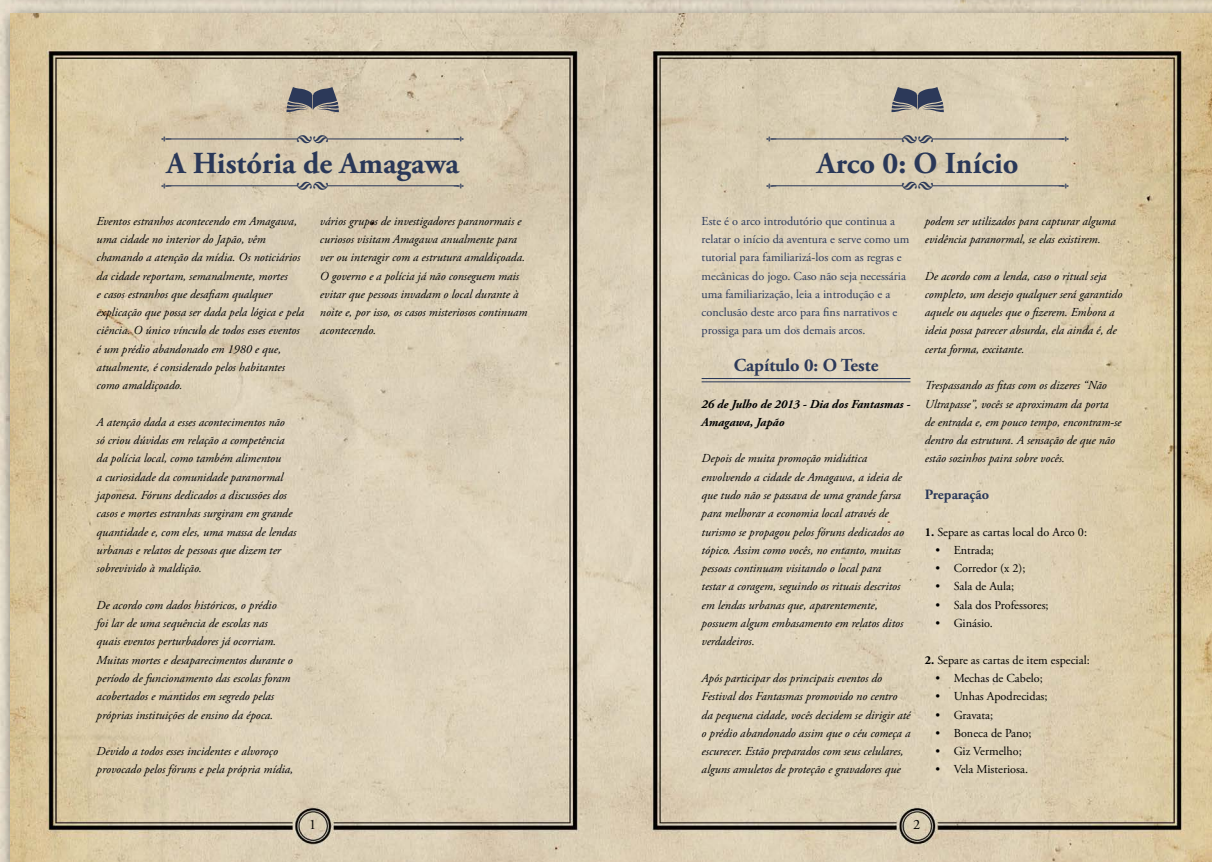
Como na rolagem ilustrada anteriormente obtemos 2 sucessos, Ryo consegue atacar Chikarumochi Yuri e inflige 1 de dano à entidade.

Observação 1: caso Ryo tivesse utilizado um talismã para transformar a face talismã em 1 sucesso, ele continuaria infligindo apenas 1 dano em Chikarumochi Yuri.

3 (sucessos) - 2 (defesa) = 1 de dano

Observação 2: caso Ryo tivesse rolado 4 sucessos ou mais, bastaria subtrair o número de sucessos da defesa da entidade para saber a quantidade de dano infligida.

4 (sucessos) - 2 (defesa) = 2 de dano



Figuras 108 e 109.

Capa do livro de histórias e exemplo de miolo.

5.4. MARCA

A marca foi a última manifestação da identidade produzida. Esta decisão foi feita deliberadamente, pois houve uma intenção de, primeiramente, desenvolver e analisar todos os componentes em conjunto para, então, tentar criar algo que conversasse com estes componentes e a identidade do jogo. Houve também a preocupação em conseguir desenvolver uma marca que fosse visualmente forte a fim de garantir alguma competição dentro do mercado.

A marca foi construída utilizando a mesma tipografia utilizada em todo o projeto, Adobe Garamond Pro. Primeiramente, o logotipo foi editado no Photoshop para dar um efeito de corrosão ao texto, de forma que ele aparentasse estar envelhecido e corroído e, ao mesmo tempo, transmitisse a ideia de terror. Letras corroídas são bastante associadas ao gênero e, por isso, pretendeu-se fazer esta aproximação.

A ideia é que o logotipo pudesse ser utilizado sozinho para fazer a identificação do jogo, no entanto, a fim de deixar a marca mais visualmente impactante, adicionou-se um grafismo em aquarela, como uma mancha que pode ser nankin ou sangue em papel e, sobre a parte tipográfica da marca, foram adicionadas linhas que sugerem um relógio o qual, além de ser uma forma circular, o que conversa com a identidade, é, também, uma das partes mais importantes da mecânica do jogo, pois faz referência a fase do presságio que limita a quantidade de turnos disponível aos jogadores para completar os objetivos de cada partida.

Foram feitos demais testes, sempre utilizando a mesma tipografia. Estes testes foram inspirados em títulos de jogos e filmes existentes a fim de tentar fazer uma aproximação com o terror japonês, no entanto, nenhum desses testes conversava com os componentes do jogo ou apresentavam alguma relação com a identidade estabelecida.



Figuras 110 e 111.

Primeiros testes de marca feitos, inspirados em títulos de jogos de terror japoneses. Apesar de transmitirem a ideia de terror, elas funcionam melhor como marcas de jogos digitais, além de não conversarem com os componentes do jogo.



Figuras 112, 113 e 114.

Testes em que já houve uma maior tentativa de se aproximar da identidade do jogo. O primeiro (em cima e à esquerda), como os anteriores, funciona melhor como marca de jogo digital. O segundo já apresenta uma tentativa mais próxima de marcas de jogos de tabuleiro. O terceiro já se utiliza das ideias que conformaram a versão final da marca, embora ainda há a adição de manchas de sangue na tipografia.

KAIDAN

- AMAGAWA HORROR -



Figuras 115 e 116.

Em cima, logotipo desenvolvido para ser utilizado em fins diversos. Embaixo, marca a ser aplicada na caixa, livro de regras e outros fins que exijam destaque. O subtítulo *Amagawa Horror* seria mutante, pensando-se em expansões da franquia do jogo.

5.5. TESTE COM USUÁRIOS

Foram realizados testes com dois grupos diferentes. Não foi possível realizar testes com mais pessoas devido ao tempo necessário para fazer modificações e adaptações e devido ao tempo necessário para redigir e diagramar este relatório. Os primeiros testes foram realizados na segunda semana de Outubro com duas pessoas e com a minha participação. Foram realizados oito testes com este primeiro grupo a fim de chegar em uma adaptação de regras e processos que tornasse o jogo mais divertido, interativo e balanceado em termos de dificuldade.

Os dois primeiros testes foram os que mais geraram *feedbacks*, principalmente em relação a dificuldade do jogo e validade de algumas habilidades e ações dos personagens. Após os dois primeiros testes, foram feitas algumas adaptações e modificações em relação aos pontos

mencionados e, então, realizaram-se mais dois testes. Houve uma melhora quase imediata, não apenas em termos de balanceamento da dificuldade do jogo, como também em relação a como as mudanças nas habilidades e outras informações referentes aos investigadores tornaram-os mais coerentes e permitiram que os jogadores desenvolvessem maior empatia para com os personagens que estavam representando.

Após esses dois seguintes testes, foram feitas algumas adaptações em relação às cartas presságio, principalmente quanto a quantidade de turnos que elas deixavam disponível aos jogadores. O limite de turnos durante os quatro testes iniciais parecia deixar o jogo muito apertado para os investigadores e cortava muito da experiência que se poderia ter durante uma partida. Aumentou-se, então, a quantidade de turnos disponíveis para algumas cartas presságio e realizou-se mais testes.



Figura 117.

Foto da mesa tirada em um dos testes realizados com o primeiro grupo.

Os testes seguintes geraram discussões em relação à presença de níveis de dificuldade no jogo através da adição ou remoção de algumas cartas, as quais, especificamente, reduziam a quantidade de turnos disponíveis aos jogadores quando compradas. Depois disso, foram testados cada um dos níveis de dificuldade estabelecidos. O jogo foi testado, também, com diferentes números de investigadores a fim de analisar se a quantidade de jogadores afetava o grau de dificuldade de uma partida.

Depois dos testes com o primeiro grupo, foi organizada uma nova sessão para a realização de testes com outro grupo de pessoas no dia 4 de Novembro. Este teste foi mais focado em analisar o funcionamento do jogo após as adaptações feitas durante os primeiros testes. Os resultados em questão de jogabilidade e facilidade de entendimento das regras, apesar de ser um jogo com uma proposta complexa, foi

bastante positivo.

Houve *feedbacks* em relação ao efeito de uma das cartas ato, a qual poderia deixar o jogo mais balanceado, qualidade da cor na impressão das cartas e visibilidade dos números presentes em algumas fichas. Posteriormente, foi realizada uma discussão referente a como o jogo funciona como um todo.

Durante a discussão, levantou-se um ponto interessante em relação à curva de aprendizado de uma partida. Notou-se que, a primeira vez que se joga um capítulo, este parece extremamente difícil e, à medida que o mesmo capítulo é jogado repetidamente, os jogadores passam a ser capazes de criar estratégias a fim de vencer os desafios do capítulo no qual perderam anteriormente. Isto acontece, pois a narração, objetivos e consequências presentes nas cartas ato e presságio de cada capítulo não mudam.



Figura 118.

Foto tirada no dia em que foi realizado o teste com o segundo grupo.

Conhecer os objetivos e possíveis consequências do capítulo sendo jogado permite que os jogadores consigam se organizar da melhor forma possível nas tentativas seguintes de derrotar o capítulo em questão.

Levantou-se, também, que, por ser um jogo altamente narrativo em que partes da narração e jogabilidade são pré-definidas, as partidas devem ser difíceis para que os jogadores possam experimentar a curva de aprendizado debatida anteriormente e, também, porque assim que um capítulo é vencido não existiria motivos imediatos para jogá-lo novamente, já que a história, objetivos, consequências e a conclusão deste já seriam conhecidos pelos jogadores. A maneira como um capítulo pode levar a mais de uma conclusão, no entanto, foi apontado como uma característica que poderia incentivar os jogadores a jogar e vencer o mesmo capítulo mais de uma vez, a fim de explorar todas as possíveis ramificações narrativas.

A qualidade dos componentes, tanto física quanto gráfica, e da história foi algo apontado como ponto positivo. Em relação à história, foi apontado que a narração traz a tona a sensação de medo e perigo e que os jogadores se sentem dentro de um filme de terror japonês, não só graças aos elementos característicos da produção japonesa, como pela boa diferenciação das histórias de terror *slasher* mais comuns no ocidente. A narração torna o jogo, também, bastante imersivo.

As habilidades e ações especiais dos investigadores foram apontadas como pontos positivos, já que elas trazem um pouco da personalidade dos personagens a tona e permitem que os jogadores

empatizem ou até consigam interpretar os investigadores que os representa dentro do universo do jogo.

Como um adendo, durante a realização do segundo teste, o qual foi feito no Espaço Cultural São Paulo, próximo à estação Vergueiro do metrô, o visual do jogo chamou a atenção e despertou o interesse de algumas pessoas não envolvidas com o teste. Infelizmente não foi possível realizar testes com estes interessados devido ao horário de fechamento do espaço.



Figuras 119 e 120.

Foto tirada no dia em que foi realizado o teste com o segundo grupo e fichas do jogo.



Figuras 121 e 122.

Fotos tiradas no dia em que foi realizado o teste com o segundo grupo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em mente aquilo que me fez querer desenvolver este trabalho, posso dizer que o processo foi bastante gratificante e enriquecedor, mesmo que não tenha sido possível desenvolver o jogo por inteiro, devido à limitação de tempo. Ainda assim, foi possível aprender muito em relação ao design de jogos, aprimorar conhecimentos em comunicação visual e design de produtos, compreender melhor processos de produção de modelos, prototipação e produção propriamente dita (principalmente para jogos independentes como este) e, também, trabalhar um pouco a questão artística da ilustração, pontos estes os quais, em verdade, eram meus maiores motivadores.

Apesar de ter sido um processo gratificante no final, devo dizer que ele também acabou sendo bastante desgastante e frustrante, principalmente porque não tive a oportunidade de incluir os usuários em um momento mais breve do desenvolvimento e, sim, somente quando o modelo de aparência já estava produzido e pronto para ser testado no início de Outubro, visto que a produção dos componentes de uma forma mais “definitiva” foi necessária no caso deste jogo.

Devido, novamente, ao limite de tempo para desenvolver o projeto, infelizmente não foi possível fazer mais testes e experimentar mais o processo iterativo, o qual provou-se ser realmente essencial para o design de um jogo. O aprimoramento que o jogo teve desde o primeiro teste até o último foi bastante expressivo e não teria acontecido sem os *feedbacks* recebidos.

Achei bastante interessante, também, a maneira de se pensar o jogo a partir da experiência pretendida para o jogador. Mesmo no primeiro teste foi possível perceber que, apesar do jogo apresentar falhas, a experiência vislumbrada pelos três pilares (cooperação, narração e terror) estava presente, algo que, talvez, não acontecesse caso não tivesse sido usada a metodologia do *playcentric design*.

Por fim, há um grande interesse em continuar a desenvolver este jogo, não apenas pelo carinho que criei pelo projeto, mas por ele proporcionar uma experiência com o gênero do terror que não é comum dentro do mercado de *board games*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HUANG, Erika Tracy. *Contos do Acaso*. São Paulo, 2016. 154 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Design) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. [Orientadora: Profa. Dra. Denise Dantas].

FULLERTORN, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. 2ª ed. Burlington: Elsevier, 2008. 491p.

KOZAK, Sebastian; KOZAK, Michal; MARCINIAK, Michal; OWSIANNY, Maciej. *Lobotomy Manual Revised*. Polônia: Titan Forge Games, 2017. 32 p. Disponível em: <<https://www.dropbox.com/s/fsbjavnu8m15708/Lobotomy%20Manual%20Revised.pdf?dl=0>>. Último acesso em: maio de 2017.

HARUKA, Ryou. *Ibitsu*. Japão: Square Enix, 2009. Versão em inglês disponível em: <<http://mangakakalot.com/manga/ibitsu>>. Acesso em: maio de 2017.

ITO, Junji. *Yami no Koe*. Japão: Nemuki, 2002-2003. Capítulo 5: *Glyceride*. 31 p. Disponível em: <<http://imgur.com/gallery/Hn5Sb>>. Acesso em: maio de 2017.

MEYER, Matthew. *The Night Parade of One Hundred Demons*. Japão: Kickstarter, Produção Individual, 2012. 224 p. Disponível para Kindle.

MEYER, Matthew. *The Hour of Meeting Evil Spirits*. Japão: Kickstarter, Produção Individual, 2015. 286 p. Disponível para Kindle.

DRAZEN, Patrick. *A Gathering of Spirits: Japan's Ghost Story Tradition*. Bloomington: iUniverse Publishing, 2007. 276p. Disponível como E-Book.

BALMAIN, Colette. *Introduction to Japanese Horror Film*. Edimburgo: Edinburgh University Press Ltd, 2008. 224p. Disponível em: <https://guionterror.files.wordpress.com/2010/11/introduction_to_japanese.pdf>. Acesso em: maio de 2017.

HO, Oliver. *Masters of Horror Manga: Kazuo Umezu and Hideshi Hino*. Popmatters, 2009. Disponível em: <<http://www.popmatters.com/feature/116412-masters-of-horror-manga-kazuo-umezu-and-hideshi-hino/>>. Acesso em: maio de 2017.

IWANE, Akiko. *The Junji Ito Interview: A conversation with the creator of Uzumaki*. Da Vinci Magazine, 1998. Disponível em inglês: <<http://fuckyeahjunjiito.tumblr.com/post/55163529496/the-junji-ito-interview-a-conversation-with-the>>. Acesso em: maio de 2017.

MASTRANGELI, Tony. *Interview with Game Designer Eric Lang*. Board Game Quest, 2013. Disponível em: <<http://www.boardgamequest.com/eric-lang-interview/>>. Acesso em: maio de 2016.

STEWART, Helen. *How do filme-makers manipulate our emotions with music?* BBC Arts & Culture, 2013. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/arts/0/24083243>>. Acesso em: maio de 2017.

WINSBY, Mira Bai. *Into the Spiral: A conversation with Japanese Horror Maestro Junji Ito*. Tradução: Miyako Takano. 78 Magazine, 2006. Disponível em: <<http://www.78magazine.com/issues/03-01/arts/junji.shtml>>. Acesso em: maio de 2017.

TRUE Asian Horror: Part One. Direção: Donovan Chan. Roteiro: Kristina Foster. Produção: Discovery Network Asia, VHQ TV, Singapore Economic Development Board. Singapura: Discovery Network Asia, 2007. 60 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AAg5qD-JXc8>>. Acesso em: 4 maio 2017.

TRUE Asian Horror: Part Two. Direção: Bindu Mathur. Roteiro: Kristina Foster. Produção: Discovery Network Asia, VHQ TV, Singapore Economic Development Board. Singapura: Discovery Network Asia, 2007. 60 min. Disponível em: <http://www.dailymotion.com/video/x1mka52_true-asian-horror-part-2_tech>. Acesso em: 4 maio 2017.

UZUMAKI. Filme baseado no mangá de mesmo título escrito e ilustrado por Junji Ito. Direção: Higuchinsky. Roteiro: Takao Niita. Produção: Sumiji Miyake. Japão: Omega Micott, 2000. 90 min. Disponível em: <<http://watchasianhorror.blogspot.com.br/2016/08/uzumaki-spiral.html>>. Último acesso em: maio de 2017.

TALES of Terror: Haunted Apartments. Filme parte da franquia de seriados e filmes Tales of Terror. Direção: Akio Yoshida. Roteiro: Mutsuki Watanabe. Japão: Tokyo Broadcasting System (TBS), 2005. 93 min. Disponível em: <<http://kissasian.com/Drama/Tales-of-Terror-Haunted-Apartment/Movie?id=20045>>. Acesso em: maio de 2017.

RING. Direção: Hideo Nakata. Roteiro: Hiroshi Takahashi. Japão: Kadokawa Shoten Publishing Co., 1998. 96 min.

O Chamado (The Ring). Adaptação americana do filme Ringu. Direção: Gore Verbinsky. Roteiro: Ehren Kruger. EUA: DreamWorks Distribution, 2002. 115 min.

JU-ON. Direção: Takashi Shimizu. Roteiro: Takashi Shimizu. Japão: Pioneer LDC, Nikkatsu, Oz Co, Xanadeux, 2002. EUA: Lions Gate Films, 2005. 92 min.

O Grito (The Grudge). Adaptação americana do filme Ju-on. Direção: Takashi Shimizu. Roteiro: Takashi Shimizu, Stephen Susco. EUA: Columbia Pictures, Ghost House Pictures, 2004. 91 min.

JU-ON: The Curse. Primeiro filme da franquia. Direção: Takashi Shimizu. Roteiro: Takashi Shimizu. Japão: Toei Video Company, 2000. 70 min. Disponível em: <<http://kissasian.com/Drama/The-Curse/Movie?id=6290>>. Acesso em: maio de 2017.

JAPANORAMA. Entrevista com um dos mestres do terror no mangá, Junji Ito. Produção: Hotsauce TV. UK: BBC Choice, BBC Three, UKTV, 2007. Temporada 3. Episódio 5. Trecho da entrevista disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aHmE-u5LR2o>>. 4' 15". Acesso em: maio de 2017.

Audition. Direção: Takashi Miike. Roteiro: Daisuke Tengan. Japão: Omega Project, 1999. 113 min.

CORPSE Party: Missing Footage. Prólogo da série animada baseada no jogo de mesmo título. Direção: Akira Iwanaga. Japão: Asread, 2012. 11 min. Disponível em: <<http://kissanime.ru/Anime/Corpse-Party-Missing-Footage>>. Último acesso em: maio de 2017.

CORPSE Party: Tortured Souls. Série animada baseada no jogo de mesmo título. Direção: Akira Iwanaga. Japão: Asread, 2013. 117 min. 4 Episódios. Disponível em: <<http://kissanime.ru/Anime/Corpse-Party-Tortured-Souls-Bougyakusareta-Tamashii-no-Jukyou>>. Último acesso em: maio de 2017.

YAMISHIBAI: Japanese Ghost Stories (1ª Temporada). Série animada de histórias de terror curtas. Direção: Tomoya Takashima. Roteiro: Hiromu Kumamoto. Produção: Naoko Kunisada, Nobuyuki Hosoya. Japão: ILCA, Sentai Filmworks, TV Japan, AT-X, 2013. 13 episódios. Disponível em: <<http://kissanime.ru/Anime/Yami-Shibai>>. Último acesso em: maio de 2017.

YAMISHIBAI: Japanese Ghost Stories (2ª Temporada). Série animada de histórias de terror curtas. Direção: Takashi Shimizu, Noboru Iguchi. Roteiro: Hiromu Kumamoto, Shouichirou Masumoto. Produção: Naoko Kunisada, Nobuyuki Hosoya. Japão: ILCA, Sentai Filmworks, TV Japan, AT-X, 2014. 13 episódios. Disponível em: <<http://kissanime.ru/Anime/Yami-Shibai-2nd-Season>>. Último acesso em: maio de 2017.

YAMISHIBAI: Japanese Ghost Stories (3ª Temporada). Série animada de histórias de terror curtas. Direção: Takashi Taniguchi, Tomohisa Ishikawa. Roteiro: Hiromu Kumamoto. Produção: Naoko Kunisada, Nobuyuki Hosoya. Japão: ILCA, Sentai Filmworks, TV Japan, AT-X, 2016. 13 episódios. Disponível em: <<http://kissanime.ru/Anime/Yami-Shibai-3rd-Season>>. Último acesso em: maio de 2017.

HIGURASHI no Naku Koro ni. Série animada baseada em uma visual novel de mesmo nome. Direção: Chiaki Kon. Produção: Studio Deen. Japão: Chiba TV, Kansai TV, Tokai TV, 2006. 26 Episódios. Disponível em: <<http://kissanime.ru/Anime/Higurashi-no-Naku-Koro-ni>>. Último acesso em: maio de 2017.

HIGURASHI no Naku Koro ni Kai. Segunda temporada da série animada baseada em uma visual novel de mesmo nome. Direção: Chiaki Kon. Produção: Studio Deen, Sentai Filmworks. Japão: Chiba TV, Kansai TV, Tokai TV, 2007. 24 Episódios. Disponível em: <<http://kissanime.ru/Anime/Higurashi-no-Naku-Koro-ni-Kai>>. Último acesso em: maio de 2017.

GAKKOU no Kaidan. Direção: Noriyuki Abe. Produção: Yuriko Nakamura, Pierrot. Japão: Fuji Television, 2000. 20 Episódios. Disponível em: <<http://kissanime.ru/Anime/Ghost-Stories>>. Último acesso em: maio de 2017.

KAZUO Umezu no Noroi. Direção: Naoko Omi. Produção: Kazuo Umezu, Shiira Shimazaki, Takahashi Production. Japão: Nippon Columbia, 1990. 43 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xnB1Q8adRa4>>. Último acesso em: maio de 2017.

TOP 10 Horror Games. Mesa de discussão com os entusiastas e designers de Board Games Tom Vasel, Zee Garcia e Sam Healey. The Dice Tower. 55'. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bbijB1P7AUI>>. Acesso em: março e maio de 2017.

LOBOTOMY Gameplay Tutorial. TitanforgeTV. 6' 43". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=efkWhIEqjw&t=3s>>. Acesso em: março, maio e abril de 2017.

MANSIONS of Madness - Ep. 10 Gameplay - Table Flippin Board Games. Gameplay da primeira edição de Mansions of Madness. Misscliiks. 3h 41' 20". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=abzvrwjn7Dw>>. Acesso em: março de 2017.

MANSIONS of Madness - Ep. 10 Review - Table Flippin Board Games. Review da primeira edição de Mansions of Madness após a partida. Misscliiks. 36' 46". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F7-rcxRbc_Q>. Acesso em: março de 2017.

BETRAYAL at the House on the Hill - Ep. 9 Gameplay - Table Flippin Board Games. Gameplay da segunda edição de Betrayal at House on the Hill. Misscliiks. 2h 1' 22". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=B6LFJb80yJg>>. Acesso em: março de 2017.

BETRAYAL at the House on the Hill - Ep. 9 Review - Table Flippin Board Games. Review após partida da segunda edição de Betrayal at House on the Hill. Misscliiks. 44' 57". Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=FT30gnIQq7A>>. Acesso em: março de 2017.

MICE & Mystics Review - with Tom and Melody Vasel. Review do jogo Mice & Mystics. The Dice Tower. 12' 54". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GeiWdNZdnzA>>. Acesso em: março de 2017.

JACK Explicador - Mice and Mystics - Review. Review do jogo Mice & Mystics. Meeple Maniacs. 6' 28". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pnzK-0W9uKg>>. Acesso em: março de 2017.

LEGENDS of Andor Review - with Tom Vasel. Review do jogo As Lendas de Andor por Tom Vasel. The Dice Tower. 11' 17". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8c_m3JFASlC>. Acesso em: março de 2017.

JACK Explicador - As Lendas de Andor - Setup. Explicação de como se monta o jogo As Lendas de Andor. Meeple Maniacs. 38' 30". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PPoQIOebXcA>>. Acesso em: março de 2017.

JACK Explicador - As Lendas de Andor - Turno 1. Primeiro turno de uma partida de As Lendas de Andor. Meeple Maniacs. 20' 19". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=THTM_ntRajs> . Acesso em: março de 2017.

SUB Terra How to play. Explicação das regras do jogo Sub Terra. Toucan Play that Game. 13' 29". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_ldTQ7bGJc8&t=626s>. Acesso em: março de 2017.

ARKHAM Horror: The Card Game - GameNight! Se4 E24. Partida e review do jogo Arkham Horror: The Card Game. BoardGameGeekTV. 3h 32' 24". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3xS93zW1sDM>>. Acesso em: janeiro de 2017.

DEEP Madness Review. UndeadVikingVideos. 35' 32". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3THD4dgGrbY&t=1150s>>. Acesso em: março de 2017.

COVIL do Jogos - Review e Gameplay Drillit. Covil dos Jogos. 45' 46". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GpmxZweFusE>>. Acesso em: março de 2017.

ARKHAM Horror - Ep. 13 Gameplay - Table Flippin Board Games. Misscliiks. 3h 47' 21". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Fc9JG-NNEY4>>. Acesso em: março de 2017.

ARKHAM Horror - Ep. 13 Review - Table Flippin Board Games. Misscliiks. 30' 40". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XWkqd-JwCbY>>. Acesso em: março de 2017.

DEAD of Winter: Ashley Johnson, Grant Imahara, and Dodger Leigh Join Wil Wheaton on TableTop S03E08. Gameplay do jogo Dead of Winter. Geek & Sundry. 46' 21". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bG-iUxJcoXc>>. Acesso em: abril de 2016.

DEAD Of Winter - How To Play. Explicação de como jogar o jogo Dead of Winter. Watch It Played. 27'. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6la-2F6EtyM>>. Acesso em: março de 2017.

ARKHAM Horror LCG presentation @ Arkham Nights 2016. Apresentação sobre o novo jogo Arkham Horror: The Card Game. Fantasy Flight Games. 46'. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fHMc062I6Io>>. Acesso em: abril de 2016.

10 Greatest Designers' Inspirations. Breve entrevistas com vários designers de board games para descobrir o que os inspirou a virar game designers. The Dice Tower. 6' 28". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=82EF4EZHgoM>>. Acesso em: maio de 2016.

CORPSE Party BloodCovered: . . .Repeated Fear. Team GrisGris, 5bp. Japão: 5bp, 2012. América do Norte, Europa: Marvelous USA, 2012. Para iOS.

GALÁPAGOS Jogos. Disponível em: <<https://www.galapagosjogos.com.br>>. Acesso em: maio de 2017.

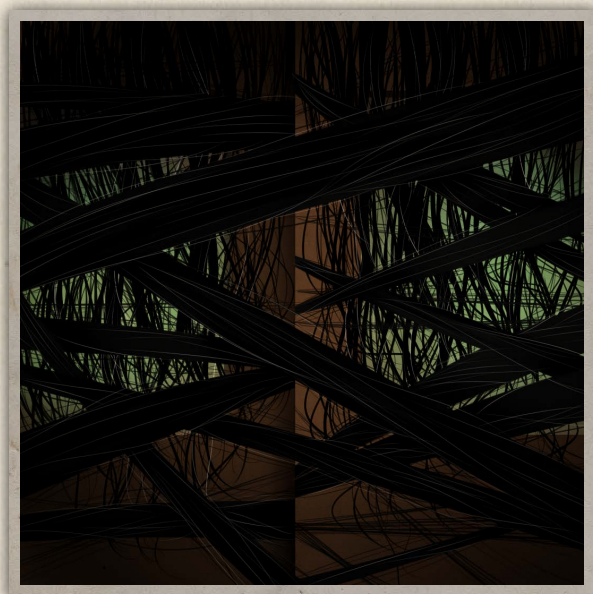
JAPANESE Urban Legends. Lista de lendas urbanas japonesas e jogos de fantasmas. Disponível em: <<http://www.scaryforkids.com/japanese-urban-legends/>>. Acesso em: maio de 2017.

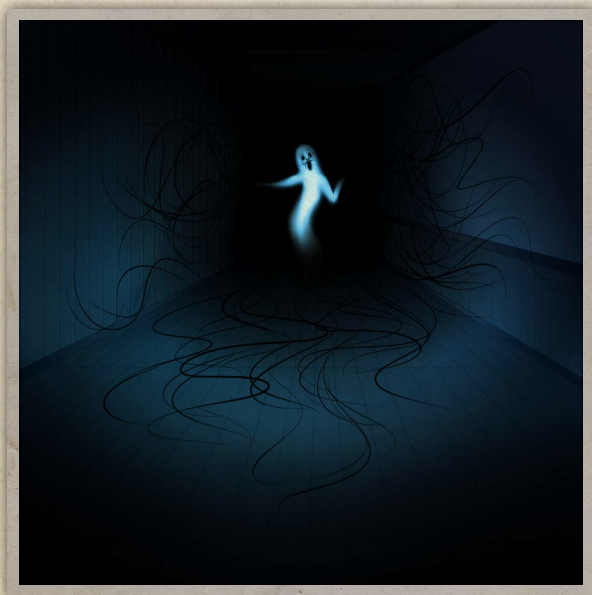
YOKAI. Base de dados sobre a cultura, fantasmas e demônios japoneses, criado por Matthew Meyer, autor de dois livros sobre o folclore e o terror japoneses. Disponível em: <<http://yokai.com>>. Acesso em: maio de 2017.

HYAKUMONOGATARI Kaidankai. Blog com traduções, em inglês, de contos tradicionais japoneses e mais. Disponível em: <<https://hyakumonogatari.com>>. Acesso em: maio de 2017.

ANEXOS

• ILUSTRAÇÕES •

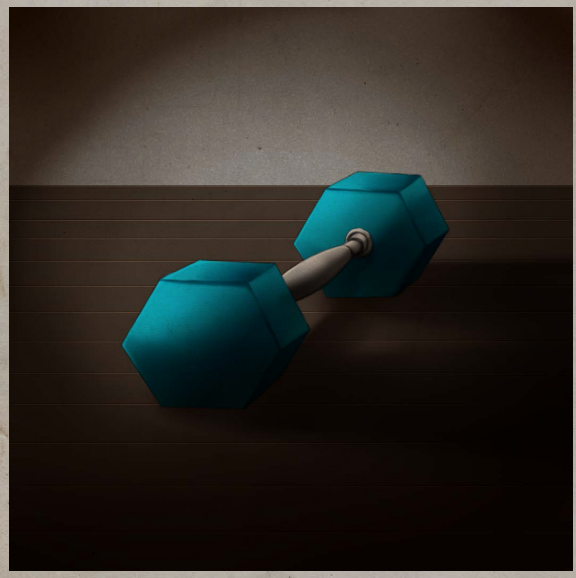




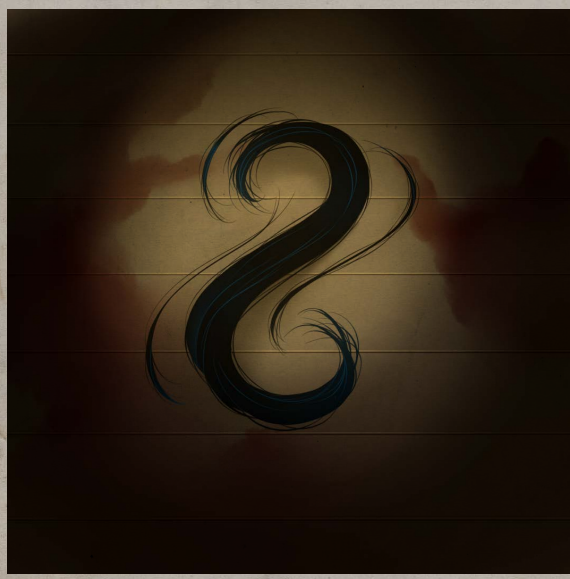
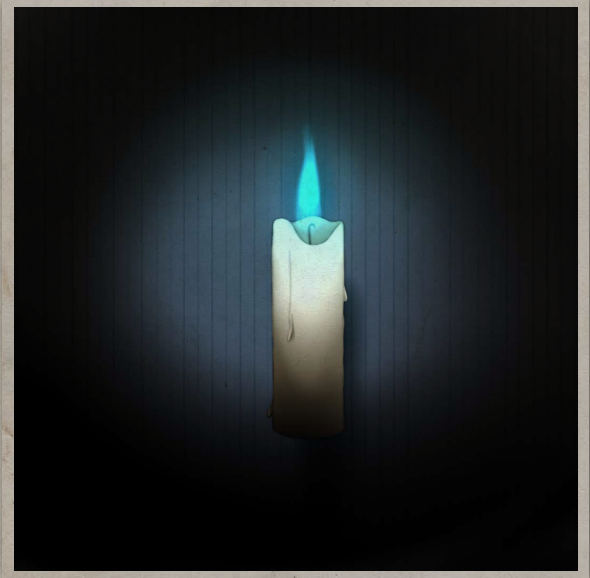
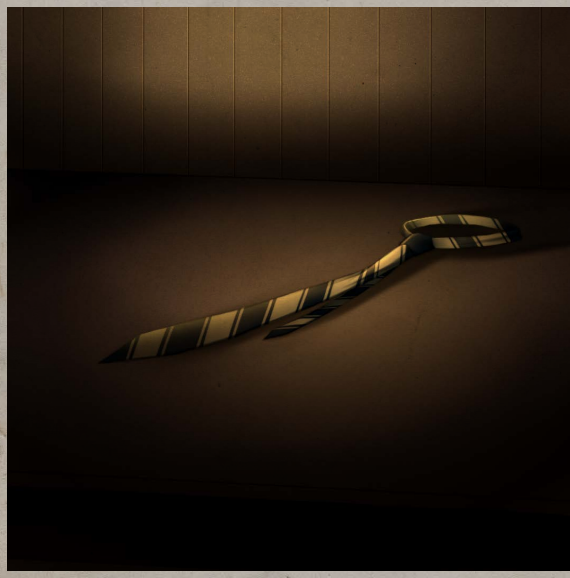
















• CARTAS •

Betobeto-san

• EVENTO •

Acontecimento.

Parece que há alguém se movendo em seu encaixo. TESTE (♦ -1). Se passar, você identifica a sensação como sendo Betobeto-san e cede espaço para que ele passe. Se falhar, um bafo gelado e úmido atinge seu pescoço e te causa calafrios. Sofra 1 de medo.

2 variações

Cadáver

• EVENTO •

Acontecimento.

Você nota um corpo sentado no chão, embora tivesse certeza de que não havia nada neste lugar segundos atrás. Aprimore 𐀓 e coloque uma ficha de presságio na carta de presságio.

5 variações



4 cópias



2 cópias



2 variações



5 variações



2 cópias



5 variações



5 variações



5 variações



5 variações



2 cópias



5 variações



5 variações



1 cópia



2 cópias



1 cópia



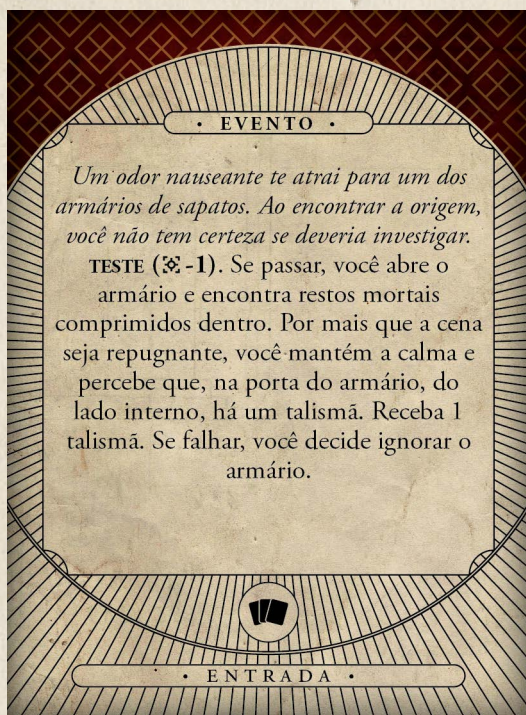
1 cópia



2 cópias



1 cópia



7 variações



verso (entrada)



1 cópia



2 cópias



1 cópia



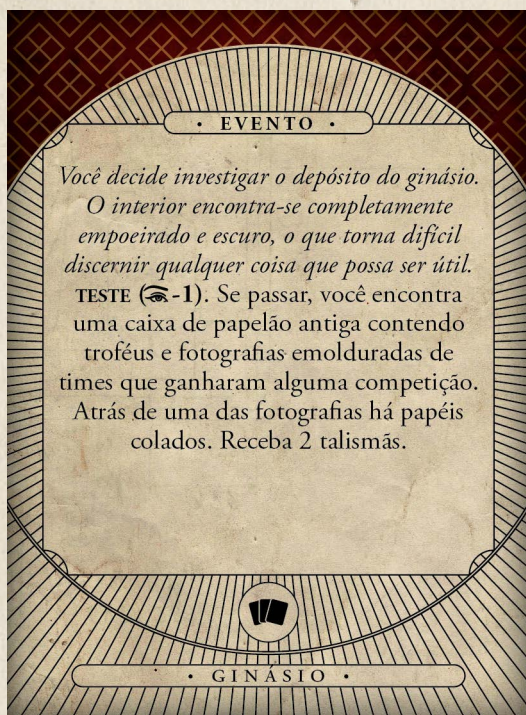
1 cópia



2 cópias



1 cópia



7 variações



verso (ginásio)



1 cópia



2 cópias



1 cópia



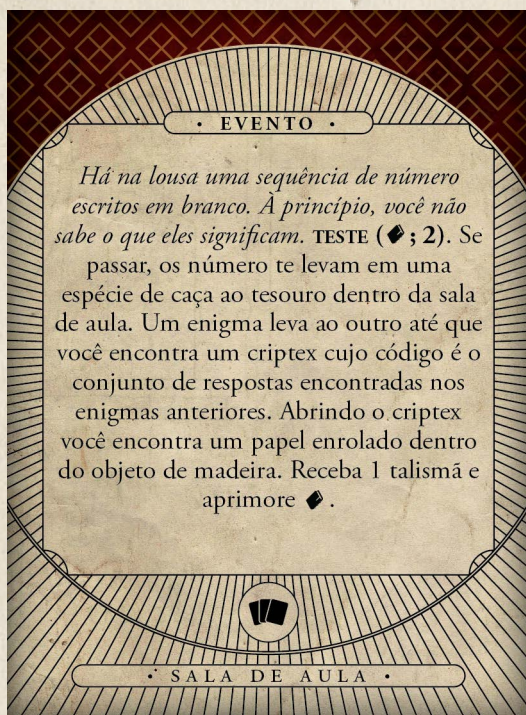
1 cópia



2 cópias



1 cópia



7 variações



verso (sala de aula)



1 cópia



2 cópias



1 cópia



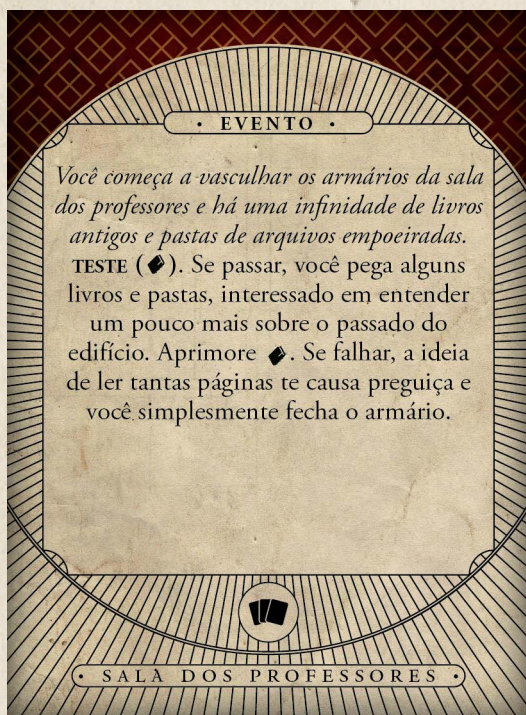
1 cópia



2 cópias



1 cópia



7 variações



verso (sala dos professores)



frente (2 cópias)



verso (2 variações)



frente



verso



frente



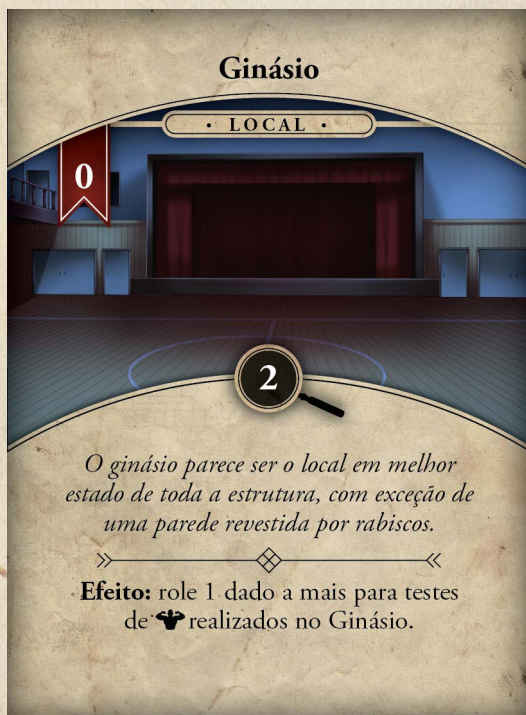
verso



frente



verso



frente



verso



1 cópia



1 cópia

Boneca de Pano

• HISTÓRIA •



Item Especial.

Uma boneca de pano que pertenceu a alguém. Uma energia estranha pode ser sentida ao toque.

1 cópia

Mechas de Cabelo

• HISTÓRIA •



Item Especial.

Mechas longas e negras de cabelo que parecem ter sido arrancadas à força.

1 cópia

Giz Vermelho

• HISTÓRIA •



Item Especial.

Um giz sanguíneo que, apesar de quebrado, aparenta nunca ter sido utilizado.

1 cópia

Gravata

• HISTÓRIA •



Item Especial.

Uma gravata cuja parte interna do laço encontra-se levemente enegrecida por algum tipo de mancha.

1 cópia

Keita Arashiro



• NERD •

- Você pode rerrolar um dado ao realizar testes de ou .
- **AÇÃO:** você pode recuperar 1 uso de um item em seu controle ou no controle de um personagem no mesmo espaço.
- : recupere 2 de medo ao descansar.

» ————— «
BLOQUEIO MENTAL: você não pode rerrolar dados em testes de .

LOUCURA: em todo teste de , 1 sucesso é descartado.



: Mai Takano.

Um dos alunos mais inteligentes de seu ano, Keita sempre encontrou conforto nas páginas dos livros que lê avidamente, de produções científicas a livros de fantasia. Seu elevado intelecto é acompanhado por um alto índice de curiosidade, o que cria uma propensão a aceitar teorias relacionadas ao paranormal que consigam explicar de forma convincente aquilo que a ciência não consegue. Por mais que seja covarde, Keita sempre teve vontade de entrar em contato com o sobrenatural e, dessa forma, ter alguma evidência pessoal que corrobore com várias teorias que leu e tomou como, momentaneamente, verdadeiras. Sua maior fonte sobre casos paranormais é sua amiga Mai Takano.

Mai Takano



• SUPERSTICIOSA •

- Você recebe 2 talismãs ao derrotar uma entidade.
- Você não sofre medo causado por entidades do tipo *espírito*.
- : ganhe 1 de durante a fase dos investigadores.

» ————— «
MEDO: você sofre medo causado por entidades do tipo *espírito*.

PARANOIA: você recebe apenas 1 talismã ao derrotar entidades.



: Keita Arashiro.

A forte crença no além carregada por Mai nasceu de suas próprias experiências pessoais. Sua família mora em uma casa assombrada pelo antigo inquilino. Desde pequena, Mai está certa de ter tido algum tipo de contato com o espírito do velho e, por isso, cresceu acostumada com sons estranhos, vultos e a impressão de ouvir vozes desencarnadas. Essas experiências a tornaram bastante interessada em qualquer assunto que fizesse alusão ao sobrenatural, sendo uma membro ativa da comunidade paranormal japonesa. Seu grande parceiro de discussões sobre os casos absurdos que encontra em suas pesquisas é seu amigo Keita Arashiro.

Yui Kanda



• CÉTICA •

- Ao obter sucesso em uma investigação, receba 1 talismã.
- **AÇÃO:** você pode fazer um teste de para recuperar 1 medo por sucesso. A recuperação pode ser partilhada com outros em seu espaço.
- : recupere 2 de saúde ao descansar.

» ————— «
VISÃO TURVA: você não recebe 1 talismã extra ao resolver investigações.

CRENTE: você rola um dado a menos ao resolver testes de .

Ryo Kanda



• ATLETA •

- Você pode tentar evadir de cada entidade que estiver te atacando durante a fase das entidades antes que o ataque ocorra.
- Durante testes de combate, investigadores em seu espaço ganham 1 de .
- : ganhe 1 de .

» ————— «
CHOQUE: você não pode mais evadir de entidades.

AGRESSÃO: você ataca todos em seu espaço ao realizar uma ação de ataque.


: Yui Kanda.


Irmão gêmeo mais velho de Yui, Ryo foi sempre o mais impulsivo e pró-ativo dos dois. Por seu temperamento facilmente testado, Ryo utiliza-se da prática de esportes para canalizar suas emoções negativas e, assim, evitar qualquer envolvimento em conflitos físicos, os quais não lhe são estranhos. Comumente rejeita aquilo que não consegue explicar facilmente, o que o torna bastante agressivo perante qualquer evento que possa ter relação com atividades paranormais. Apesar de sua dificuldade em controlar seu temperamento, possui um perfil superprotetor.


CARTA DE REFERÊNCIA

FASE DOS INVESTIGADORES

MOVER: mover-se para um espaço adjacente.

ATACAR: teste  contra a defesa da entidade.

EVADIR: teste  contra o índice de perseguição da entidade.

INVESTIGAR: teste  contra a dificuldade de investigação do local.

USAR: utilizar o efeito de um item.

ADMINISTRAR INVENTÁRIO: trocar, deixar no local, pegar do local. (Cada item administrado equivale a um ponto de ação.)

DESCANSAR: recupere 1 de saúde e 1 de medo.

FASE DAS ASSOMBRAÇÕES

Seguindo a ordem do início da rodada, cada investigador compra uma carta assombração.

FASE DAS ENTIDADES


As entidades se movem em direção ao investigador mais próximo e atacam a quem estiverem perseguindo.

FASE DO PRESSÁGIO

Adicione 1 ficha de presságio à carta de presságio e resolva os efeitos.



ARCO 0

»  «
capítulo 0: o teste

• ATO 1A •

— Giz Vermelho —

Vocês iniciam o teste revisando aquilo que foi estabelecido pela lenda urbana. Segundo ela, todos os objetos necessários para se fazer o teste aparecem misteriosamente em alguns locais específicos do prédio abandonado. O primeiro objeto mencionado é um giz vermelho que pode ser encontrado na sala de aula.

... ✂ ...

PREPARAÇÃO - Coloque duas fichas de investigação na Sala de Aula para cada investigador em jogo.

OBJETIVO - Ao obter sucesso em uma investigação dentro da Sala de Aula, você pode optar por remover uma das fichas ao invés de comprar uma carta do monte de investigação. Remova todas as fichas de investigação da Sala de Aula para avançar.

• ATO 1B •

— Giz Vermelho —

Já fazia algum tempo desde que haviam começado a busca por um giz vermelho e, a cada minuto que passava, as tentativas e esperanças pareciam se tornar mais estúpidas. Aquilo era só uma lenda afinal. À beira da desistência, um de vocês chuta algo que começa a rolar pelo chão, fazendo um barulho bastante distinto até paralisar-se a uma parede.

... ✂ ...

CONCLUSÃO - Receba o item especial *Giz Vermelho*. Este é entregue ao investigador que completou o objetivo.

• ATO 2A •

— Vela Misteriosa —

O segundo objeto mencionado é uma vela cujas chamas, de acordo com a lenda, são azuladas e frias ao toque. Muitos confirmam que ela é mais comumente encontrada na sala dos professores. De repente, vocês ouvem uma porta se fechando com um estrondo.

... ✂ ...

PREPARAÇÃO - Qualquer investigador na Sala dos Professores é movido para o Corredor conectado a ela. Vire a Sala dos Professores para o lado inacessível.

OBJETIVO - Investigadores no Corredor conectado à Sala dos Professores podem gastar, em conjunto, um total de talismãs igual ao dobro do número de investigadores em jogo. A decisão de gastar talismãs pode ser feita durante qualquer fase e, quando o fizer, avance.

• ATO 2B •

— Vela Misteriosa —

A aura negra se dispersa assim que todos os talismãs são postos sobre a madeira da porta, a qual se abre sem que ninguém a toque. Um arrepio sobe pela sua espinha ao ver uma vela acesa por uma chama azul flutuando no meio do cômodo. Um de vocês se aproxima da vela e, com movimentos rápidos da mão, comprova que o objeto candente não está sendo suspenso por um fio ou qualquer outro truque.

... ✂ ...

CONCLUSÃO - Receba o item especial *Vela Misteriosa*. Este é entregue ao investigador que iniciou a rodada.

Todos os investigadores aprimoram ✂.

Vire a Sala dos Professores para o lado acessível.

— Evidência —

O último objeto, de acordo com a lenda, varia de pessoa para pessoa, ou grupo para grupo. Raramente há um consenso ou uma coincidência em relação àquilo que é encontrado nos armários de sapato da entrada. Ainda assim, todos afirmam que o objeto em questão emana uma aura única.

... ✂ ...

OBJETIVO - O portador da *Vela Misteriosa*, como uma ação, pode realizar um teste de investigação (☞; 3) quando estiver na Entrada. Coloque uma ficha de investigação sobre esta carta para cada vez que a investigação for feita com sucesso. Quando o número de fichas nesta carta for igual ao número de investigadores, avance.

— Evidência —

Quanto mais a lenda se prova verdadeira, mais o sangue percorrendo em suas veias parece congelar. É estranho encontrar tal objeto dentro de um armário de sapatos inutilizado há décadas, assim como foi estranho encontrar uma vela acesa flutuando no centro de uma sala. Ou isto está realmente acontecendo, ou tudo não se passa de um sonho bastante realista.

... ✂ ...

CONCLUSÃO - A carta de item especial comprada é entregue ao portador da *Vela Misteriosa*.

Revele a carta *Ginásio* no lado inacessível.

— O Ritual —

Uma porta que não estava lá minutos atrás aparece ao final do corredor. Esta dá acesso ao antigo ginásio, onde o ritual que encerra o teste de coragem deve ser realizado. Em uma das paredes, há vários nomes e desejos escritos em cor vermelha. No chão, próximo a esta parede, encontram-se restos de objetos queimados.

... ✂ ...

REQUISITO - Todos os jogadores devem estar no Ginásio.

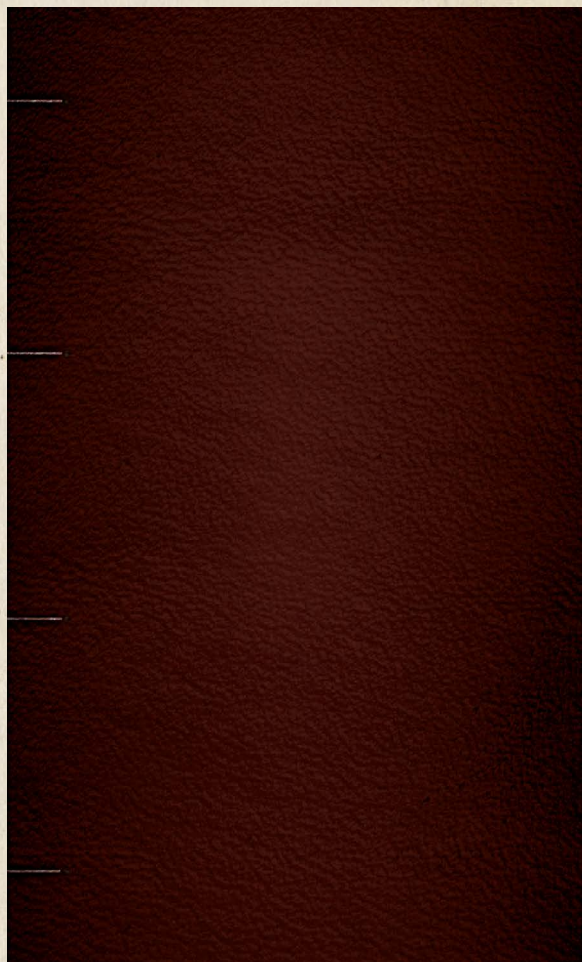
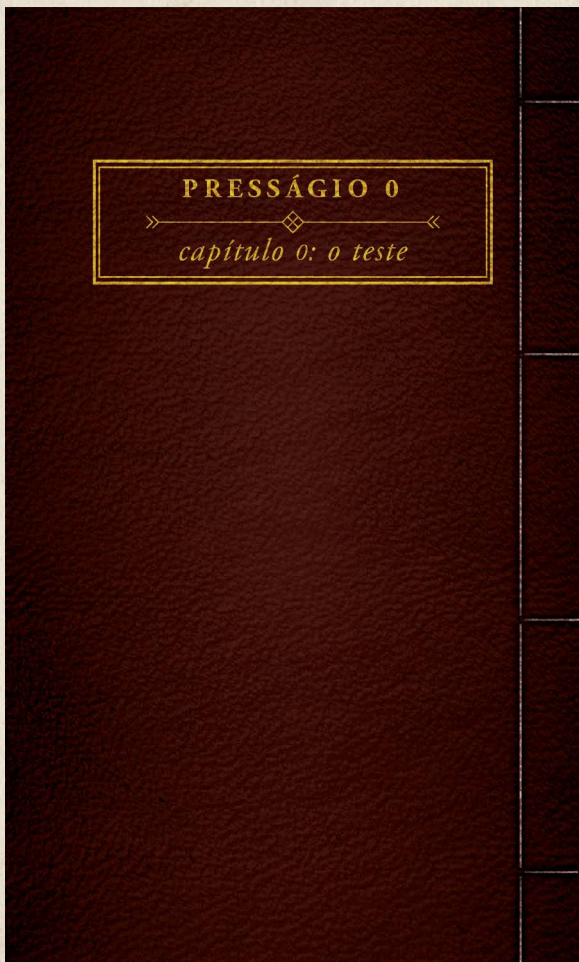
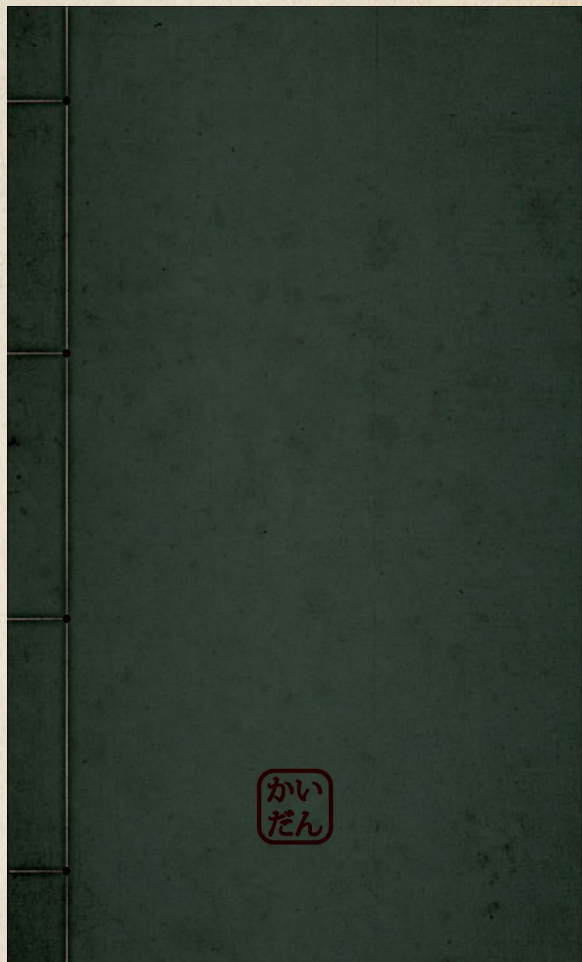
OBJETIVO - Durante a fase dos investigadores, um investigador pode fazer um teste de (♦; 3) como uma ação. Se passar, adicione 1 ficha de ritual a esta carta. Quando o número de fichas de ritual for igual ao dobro do número de investigadores, avance.

— O Ritual —

Ao cumprirem o ritual vocês sentem um ar gelado percorrer o ginásio, provocando um chiado fantasmagórico. A vela utilizada desaparece repentinamente e tudo é tomado por um silêncio.

... ✂ ...

CONCLUSÃO - Leia a conclusão do capítulo 0 no livro dos espíritos.



• PRESSÁGIO 1A •

Recepção de Outro Mundo

A sensação de não estarem sozinhos é substituída pela sensação de estarem sendo seguidos ou observados. Tudo pode ser fruto de suas imaginações perante um cenário assustador, mas algo lhes diz que talvez este não seja o caso.

3

• PRESSÁGIO 1B •

Recepção de Outro Mundo

As sombras projetadas nas paredes pelos objetos e a própria escuridão parecem constantemente pregar peças em seu campo de visão. Você tem a impressão de ver um vulto passando pelo canto de seus olhos, mas dessa vez parece que não é apenas uma mera impressão. A sombra de uma pessoa permanece em pé atrás da mesa do professor.

... ✂ ...

CONSEQUÊNCIA - Faça aparecer 1 *Fantasma* (monte das assombrações) na Sala de Aula. Este persegue o investigador com menos ♦. Embaralhe o monte de assombrações.

Todos os investigadores que estiverem na Sala de Aula sofrem 1 de medo.

• PRESSÁGIO 2A •

Aprisionados

A luz da lua parece ficar cada vez mais fraca do lado de fora, mas, estranhamente, a iluminação no interior do prédio permanece a mesma. Quanto mais tempo passa, menos do exterior é possível ver.

5

• PRESSÁGIO 2B •

Aprisionados

As janelas parecem ter sido cobertas por um véu negro. É impossível enxergar qualquer coisa do lado de fora assim como é impossível abrir qualquer fresta que permita o contato com o mundo exterior. Vocês estão presos dentro da escola. A notícia causa histeria coletiva.

... ✂ ...

CONSEQUÊNCIA - Todos os investigadores sofrem 1 de medo para cada investigador em seus espaço (incluindo a si mesmo).

• PRESSÁGIO 3A •

Dimensão Fantasma

Vocês se sentem presos em um pesadelo anormalmente realista. Até então, tentaram racionalizar os eventos assustadores os quais vivenciaram, mas a noção de perigo se torna cada vez mais presente. Vocês decidem prosseguir com o ritual, acreditando que completá-lo reverterá tudo de volta ao normal ou os fará acordar deste pesadelo.

3

• PRESSÁGIO 3B •

Dimensão Fantasma

Você ouve as janelas chacoalhando e o ressoar oco de algo batendo contra o vidro. Manchas de sangue no formato de mãos começam a pintar o vidro das janelas a cada batida. O que quer que esteja fora parece querer entrar.

... ✂ ...

CONSEQUÊNCIA - Todos os investigadores sofrem 2 de medo e devem gastar 1 talismã (se possível) para evitar que as entidades do lado de fora entrem pelas janelas.

Faça aparecer 1 *Onryou* (monte das assombrações) no corredor conectado à Sala dos Professores. Embaralhe o monte de assombrações.

• PRESSÁGIO 4A •

Noticiário de Amagawa

Com base em tudo que está acontecendo, vocês acreditam que já não há mais muito tempo para completarem o ritual. Devem ser o mais rápidos que puderem caso possuam alguma esperança de escapar.

4

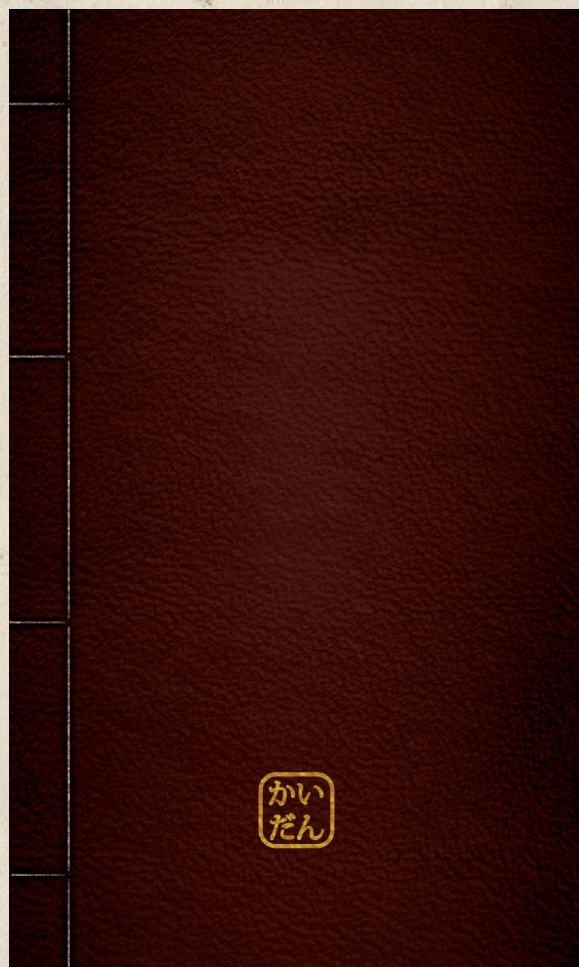
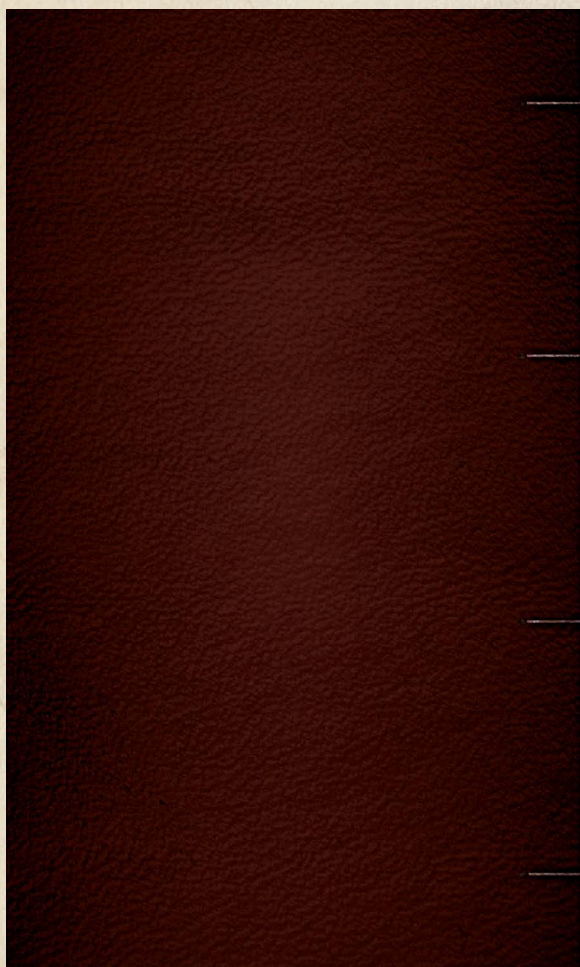
• PRESSÁGIO 4B •

Noticiário de Amagawa

A vela azulada repentinamente se apaga. Toda a estrutura é tomada por uma escuridão total. Sons de pessoas sendo enforcadas tomam seus ouvidos até que você sente algo apertar ao redor de seu pescoço.

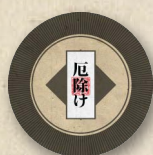
... ✂ ...

CONSEQUÊNCIA - Leia o final ruim do capítulo 0 no livro dos espíritos.



かい
だん

• FICHAS •





KAIDAN

-AMAGAWA HORROR-

• LIVRO DE REGRAS •

O JOGO

Kaidan - Amagatwa Horror - é um jogo cooperativo e narrativo no qual investigadores paranormais são transportados ao mundo dos espíritos e precisam trabalhar em conjunto para achar uma maneira de voltar ao mundo dos vivos enquanto, simultaneamente, lutam para sobreviver nesta outra dimensão ocupada por entidades ameaçadoras e controlada por um espírito extremamente poderoso.

Cada jogador encarna na pele de um dos investigadores que apresentam perfis e reações diferentes perante o medo. Uma sequência de capítulos interligados formam o arco de uma história a qual revela a verdade por trás da morte misteriosa do espírito que controla a dimensão fantasma. Em cada capítulo, os jogadores deverão investigar locais em busca de itens e pistas que possam ajudá-los em sua aventura e, ao final de cada partida, deverão fazer decisões, com base nas pistas encontradas, que afetarão o andamento da narrativa.

Conforme a história prossegue, novos locais, itens e pistas se tornam disponíveis aos investigadores e, com eles, novos inimigos mais perigosos e amedrontadores. Lembre-se sempre de manter seu medo sob controle, pois ele pode trazer o pior que há em você.

ESTE LIVRO

Este livro contém as informações e regras básicas que o auxiliará a compreender como uma partida de *Kaidan* deve ser jogada. Você poderá consultá-lo sempre que precisar se lembrar de alguma regra específica, algum detalhe e referir-se a ele ao ensinar o jogo aos colegas.

Este manual de regras não faz parte de uma partida do jogo e portanto não traz a história relativa aos acontecimentos estranhos pelos quais os investigadores irão passar. Para isso utilize o *Livro dos Espíritos*. Nele serão encontrados o prefácio e todos os arcos e capítulos iniciais presentes no jogo base.

FICHA TÉCNICA

Número de Investigadores: 2 à 4

Idade: 18+

Duração da Partida: 90 min

Designer: Gustavo Silva Eda

ÍNDICE

COMPONENTES	3	* Ação Especial	32
O BÁSICO	4	* Condição Especial:	33
Regra de Ouro	4	Atrasado	
Testes de Habilidade	4	* Condição Especial:	33
» Tipos de Teste	4	Imobilizado/Passar	
» Uso de Talismãs	5	no Teste	
» Modificadores de Valor	5	Fase das Assombrações	34
Anatomia das Cartas	7	Fase das Entidades	34
» Investigador	7	» Defesa	36
» Local	8	» Efeitos Especiais	36
» Evento	10	Fase do Presságio	37
» Entidade	10	» Marcador de Presságio	37
» Item	11	CONDIÇÕES DE SOBREVIVÊNCIA	39
» Ato	13	CONDIÇÕES DE ÓBITO	39
» Presságio	15	PREPARAÇÃO DA PRIMEIRA PARTIDA	39
Medo	17	Organização do Capítulo	40
Exausto e Ativo	19	MONTAGEM DA MESA	42
Encontro e Perseguição	19	AS ENTIDADES	43
» Encontro	20	OUTROS FENÔMENOS	49
Usar Talismã	22		
Medicamentos e Calmantes	22		
Completar um Objetivo	22		
Modo História	23		
Dificuldade	23		
Nomenclatura	23		
FASES DE UMA RODADA	24		
Fase dos Investigadores	24		
» Mover	25		
» Atacar	26		
» Evadir	28		
» Ser Perseguido	29		
» Investigar	29		
» Usar	30		
» Administrar Inventário	30		
» Descansar	32		

COMPONENTES

6 Cartas Local



60 Cartas
Investigação



54 Cartas
Assombração



6 Cartas
Item Especial



1 Livro dos
Espíritos



4 Cartas e Marcadores dos
Investigadores



4 Cartas de
Referência



6 Cartas Presságio



(2 capas, 4 narrativas)

6 Cartas Ato



(2 capas, 4 narrativas)

30 Fichas de
Aprimoramento



(6 para cada habilidade)

30 Fichas de
Talismã



30 Fichas de
Investigação



30 Fichas de
Saúde



15 Fichas de Uso



15 Fichas de
Presságio



15 Fichas de
Ritual



15 Fichas de
Medicamento



15 Fichas de
Calmante



8 Dados
Personalizados



4 Marcadores de Saúde e Medo



O BÁSICO

Esta seção do livro de regras tentará cobrir as mecânicas básicas do jogo que poderão ser mencionadas em seções futuras.

REGRA DE OURO

Se a instrução presente em uma carta contradisser alguma regra estabelecida neste manual, a instrução presente na carta sempre é posta em prática e a regra deste manual deve ser ignorada. Caso a instrução presente na carta e as regras contidas neste manual não se contradigam, ambas devem ser levadas em conta para a resolução de uma situação durante a partida.

TESTES DE HABILIDADE

Cada investigador possui cinco habilidades: força (💪), conhecimento (💎), agilidade (🦋), observação (👁️) e foco (🎯). Quanto maior for o valor atrelado a uma habilidade, sua maestria, com mais facilidade o investigador é capaz de realizar ações ou tarefas que requeiram tal habilidade em particular.

Várias situações irão necessitar que o jogador faça um teste de habilidade. O teste de habilidade, basicamente, coloca o valor atrelado a uma habilidade do investigador contra o índice de dificuldade da ação ou tarefa que exige a realização de um teste. Para fazer um teste de habilidade, o jogador rola uma quantidade de dados igual ao índice da habilidade sendo testada. Os sucessos são

medidos pela quantidade de faces (1/6) que forem roladas. Caso o número de sucessos seja maior que o índice de dificuldade do teste, o investigador conseguiu realizar a ação pretendida ou superar uma situação controversa. Caso o número de sucessos seja inferior ao índice de dificuldade, o jogador falhou em seu teste e, portanto, não consegue realizar a ação pretendida e/ou precisa sofrer as consequências por ter falhado.

TIPOS DE TESTE

Nas descrições das cartas de assombração, investigação e ato serão encontrados alguns tipos de testes de habilidade a serem resolvidos. Eles podem aparecer de três maneiras:

1. **TESTE (?)**: teste de habilidade comum. O jogador rola uma quantidade de dados igual ao valor atrelado à habilidade sendo testada.

Exemplo: durante a fase das assombrações, Ryo Kanda comprou a carta Hitodama do monte de assombração. Para evitar os efeitos negativos desta carta, Ryo deve testar conhecimento (💎).



De acordo com a carta de Ryo, ele possui apenas 2 de maestria em conhecimento. Neste caso, o jogador controlando Ryo poderá rolar 2 dados para tentar obter um sucesso. Caso ele role em um dos dados ao menos 1 face (1/6), Ryo passa no teste e não sofre consequências por falhar.

2. TESTE (? ; número): o número equivale à quantidade de sucessos necessários para passar no teste.

Exemplo: TESTE (? ; 2). Caso Ryo Kanda estivesse resolvendo este tipo de teste, ele rolaria 5 dados (visto que sua maestria em força é 5) na tentativa de conseguir ao menos 2 sucessos. Se, durante a rolagem, ele não conseguir ao menos dois dados com a face (𐄂), Ryo falha no teste e sofre as consequências. Caso ele obtenha dois sucessos, ele passa no teste.

3. TESTE (? -número): o número após o sinal de subtração indica quantos dados a menos o jogador deverá rolar ao realizar aquele teste.

Exemplo: TESTE (? -2). Caso Ryo Kanda estivesse resolvendo este tipo de teste, ele rolaria 3 dados, pois, apesar de sua maestria em força ser 5, o teste a reduz para 3. Para passar, Ryo precisa rolar ao menos 1 face (𐄂) em um dos 3 dados.

Observação: Algumas ações como investigar, atacar e evadir exigem um teste de habilidade específico o qual será melhor trabalhado no trecho que explica as fases de uma rodada.

USO DE TALISMÁS

As fichas de talismã podem ser utilizadas para transformar uma face com um talismã (||) em uma face com um portal (𐄂), isto é, transformando uma face neutra em um sucesso. Quando utilizado desta forma, o talismã deve ser descartado.



A ficha de talismã utilizada deve ser descartada e devolvida ao monte com as demais fichas.

MODIFICADORES DE VALOR

Alguns itens podem ajudar os investigadores a realizar determinadas tarefas ao melhorar a maestria de suas habilidades, o que permite ao jogador rolar mais dados ao realizar testes referentes à habilidade que recebeu uma melhoria devido a uma carta de item.



A carta item Óculos, por exemplo, melhora a maestria de um investigador em conhecimento e observação, permitindo que ele role um dado adicional ao resolver testes de uma dessas duas habilidades.

Algunas cartas de investigação podem permitir, também, que investigadores melhorem suas habilidades durante toda a partida.

Nestes casos, normalmente há um teste a ser realizado antes e, caso o investigador passe no teste, ele aprimora a habilidade descrita na carta.





Passando no teste proposto por esta carta, por exemplo, o investigador pode aprimorar sua observação.

Ao aprimorar uma habilidade, o jogador pega uma ficha de aprimoramento referente à habilidade sendo aprimorada e a coloca sobre a carta de seu investigador.

Da mesma forma, cartas presságio, entidade e evento podem causar modificações negativas nas habilidades dos investigadores. Nestes casos, o investigador rola menos dados para resolver testes referentes à habilidade afetada até que a carta de presságio, entidade ou evento tenha sido resolvida.



Coloque a ficha de aprimoramento sobre a carta do investigador. Neste caso, Keita Arashiro, que possuía uma maestria de 3 em , agora apresenta uma maestria de 4, podendo rolar 4 dados ao invés de 3 ao resolver testes de .

Observação: Fichas de aprimoramento apresentam dois lados, um lado que adiciona +1 a uma habilidade e outro que adiciona +2. Basta virar a ficha de aprimoramento caso a mesma habilidade esteja sendo aprimorada uma segunda vez.



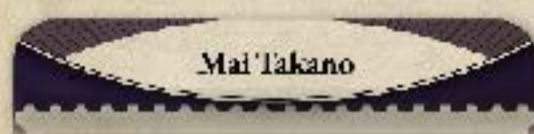
ANATOMIA DAS CARTAS

Esta seção estará interessada em explicar os aspectos mais importantes de cada uma das cartas presentes no jogo a fim de facilitar sua identificação e compreensão de regras futuras.

INVESTIGADOR



As cartas de investigador contêm as informações básicas que situarão os jogadores dentro de seus papéis no jogo.



Nome do Investigador

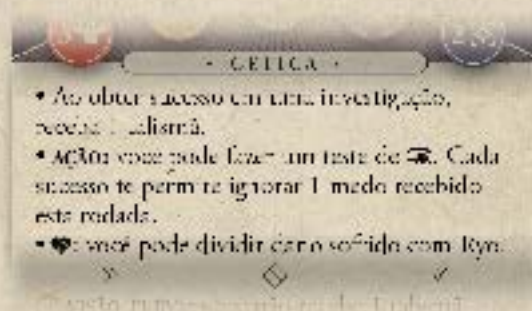


Personalidade do Investigador



Habilidades: os números que acompanham os símbolos são os índices de maestria. A maestria indica quantos dados devem ser rolados ao resolver testes de uma determinada habilidade.

Saúde: o número atrelado ao ícone de saúde indica a quantidade de pontos de vida inicial e máximo (não é possível recuperar mais saúde do que o valor indicado) que o investigador possui.



Ações, Habilidades Especiais e Afinidade: ações e habilidades exclusivas do investigador que o garante diferenciação em relação aos demais. A afinidade () é um efeito especial que ocorre quando o investigador estiver no mesmo espaço que o investigador com o qual possui afinidade.

ICONS

- MEDO:** você sofre medo causado por entidades do tipo espírito.
- PARANÓIA:** você recebe apenas 1 Lâmina ao derrotar entidades.

Medo: efeitos controversos aplicados quando o nível de medo do investigador atingir as cores indicadas nos ícones.



♥ Keira Akihira.

A forte conexão ao alma investigada por Keira nasceu de suas próprias experiências pessoais. Sua família mora em uma casa assombrada pelo antigo inquilino. Desde pequena, Keira está acostumada de ter tido algum tipo de contato com o espírito do velho e, por isso, sempre acompanhada com sons estranhos, vozes e a impressão de ouvir vozes desconhecidas. Estas experiências a tornaram bastante interessada em qualquer assunto que toque algum na sobrenatural, sendo sua membro ativa da comunidade paranormal japonesa. Sua grande paixão de discussões sobre os casos abertos que encontra em sua pesquisa é seu amigo Kaito Akabane.

No verso da carta há a indicação de afinidade e um descritivo sobre o investigador.

LOCAL

As cartas de local são utilizadas para construir o tabuleiro e são através delas que os investigadores se locomovem. Elas possuem frente e verso que indicam se o local encontra-se acessível ou inacessível.

Frente (Acessível)



O lado acessível é sempre colorido.



Nome do Local



Arco: indicação de qual arco aquela carta local pertence. (Arcos são equivalentes à experiência narrativa completa de um cenário.)

2


1

1

Dificuldade de Investigação: o número na lupa indica a quantidade mínima de sucessos necessários para que uma investigação naquele local seja feita. Caso não haja número, não é possível investigar aquele local.

Inacessibilidade: a fechadura indica que o local encontra-se inacessível aos investigadores.

O ginásio parece ser o local em melhor estado de toda a residência, com excepção de uma parede trancada por tubos.

Efeitos: role 1 dado a mais para testes de  realizados no Ginásio.

Para abrir todos os investigadores devem estar no corredor conectado ao Ginásio e gastar uma de suas ações para forçar a porta em conjunto.

Condição de Abertura: locais inacessíveis podem ser também considerados "mancados". No descritivo das cartas pode haver alguma condição que, quando atingida, torna o local acessível.

Descritivo: um breve texto narrativo para contextualizar o local. Pode ser acompanhado de um efeito a ser aplicado.

O verso das cartas local contém, assim como a frente, o nome do local, o arco ao qual ele pertence e um breve trecho narrativo para contextualizá-lo.

Verso (Inacessível)



O lado inacessível é sempre em preto e branco.

EVENTO

Cartas de evento podem ser encontradas no monte de assombração e nos montes de investigação. Os eventos contêm trechos narrativos, efeitos e, por vezes, alguns testes de habilidade que devem ser realizados.



Evento do monte de assombração.



Evento do monte de investigação.



Eventos dos montes de investigação apresentam, na parte inferior, a qual local eles pertencem.

ENTIDADE

São as cartas referentes aos inimigos que os investigadores enfrentarão durante a partida. Elas podem ser encontradas nos montes de assombração e investigação.



Exemplo de entidade do monte de investigação.



Nome da Entidade e Índice de Terror: o índice de terror equivale a quão assustador um encontro com tal entidade é e o quanto de medo ela causa a um investigador.

Saúde: pontos de saúde da entidade. O valor atribuído indica a quantidade de dano necessária para se derrotar a entidade.

Defesa: pontos de defesa da entidade. O valor atribuído indica a quantidade mínima de sucessos necessários para se atacar a entidade.

Perseguição: atributo utilizado ao tentar se esquivar de uma entidade. O valor atribuído indica a quantidade mínima de sucessos necessários para se conseguir evadir uma entidade.

Ataque: quanto de dano a entidade causar ao investigador.

Espírito. Humanoide.

Um fantasma com rosto que gosta de assustar pessoas.

Tipo da Entidade

Um fantasma com rosto que gosta de assustar pessoas.

O investigador que estiver sendo seguido por Nopperabo sofre 2 de medo a cada fase das entidades.

Descritivo e Efeito Especial: breve texto sobre a entidade e definição de um ataque ou exigência especial relacionado ao combate ou encontro com esta entidade.

Monte a cada fase das entidades.

ENTRADA

Monte: indicação de qual monte de cartas aquela entidade pertence.

ITEM

As cartas que podem ser colecionadas e utilizadas pelos jogadores e as quais os auxiliarão durante a partida. Itens podem ser encontrados nos montes de investigação.

Corda

ITEM



Armadilha.

Ação: coloque a ficha de uso desta carta em seu local. Ao sair o cartão do local, retire (X) para evitar a corda. Entidades soltem o efeito dano automaticamente.

ENTRADA

Corda



Nome do Item e Inventário: título e onde o item é equipado. Investigadores possuem um limite de inventário para certos tipos de item.



Dano: quantidade de dano infligido por itens do tipo arma. Esta marcação não é encontrada em todos os itens.

Ação: 100

Uso: quantidade de vezes que o item pode ser utilizado. Coloca-se um número de fichas de uso sobre a carta igual ao número indicado neste espaço. Quando o item for utilizado, descarta-se uma ficha de uso. Quando não houver mais fichas de uso sobre a carta, o item não pode mais ser utilizado. Esta marcação não é encontrada em todos os itens.



Ação: 100



Exemplo: a Boneca Vudu pode ser utilizada 4 vezes, então coloca-se 4 fichas de uso sobre ela.

Boneca Vudu

ITEM



Monte: 4

Ação: TESTE (6 - 1) O Jogo: 100



Quando um investigador utilizar a Boneca Vudu, deve remover uma das fichas de uso, reduzindo a quantidade de vezes que a Boneca Vudu poderá ser utilizada futuramente.



Armadilha

Ação: coloque a ficha de uso desta carta

Tipo de Item

Armadilha

Ação: coloque a ficha de uso desta carta em seu local. Ao sair ou entrar no local, TESTE (6 - 1) para evitar a corda. Entidades sofrem 1 de dano automaticamente.

Descritivo e Efeito Especial: definição do que o item faz ao ser utilizado.

Ação: 100

ENTRADA

Monte: indicação de qual monte de cartas aquele item pertence.

ATO

As cartas ato são utilizadas para contar a história e informar os objetivos aos investigadores. Funcionam como um livro japonês, portanto as páginas mudam da esquerda para a direita.



Ato 1A

Capa



Ato 2A

Ato 1B

Ordem de leitura:

Capa » Ato 1A » Ato 1B » Ato 2A

Existem dois tipos de cartas ato: as cartas capa e as cartas miolo.



Exemplo de capas.

As capas servem para identificar um capítulo e criar o visual de um livro. Os miolos contêm a história do capítulo e os objetivos dos investigadores. Estes possuem frente e verso.

Miolo Frente (Objetivos)



• ATO 1A •

— Giz Vermelho —

Número do Ato e Título: o número do ato auxilia a organização das cartas em sequência durante a preparação do jogo. Este é sucedido pela letra A. O título do ato encontra-se em preto.

— Giz Vermelho —

Você inicia a tarefa verificando aquilo que foi estabelecido pela tarefa anterior. Respondendo, todos os objetos necessários para se fazer a tarefa aparecem misteriosamente em alguns locais específicos do prédio abandonado. O primeiro objeto mencionado é um giz vermelho que pode ser encontrado na sala de aula.

Narração: breve texto narrativo para contextualizar a situação.

PREPARAÇÃO - Coloque duas fichas de investigação na Sala de Aula para cada investigador em jogo.

OBJETIVO - Ao obter sucesso em uma investigação dentro da Sala de Aula, você pode optar por remover uma das fichas ao invés de colocar uma carta do monte de investigação. Remova todas as fichas de investigação da Sala de Aula para vencer.

Preparação e Objetivo: instruções adicionais que devem ser realizadas antes que o jogo possa prosseguir, e; objetivos dos investigadores, aquilo que deve ser completo para que os investigadores possam avançar para a página seguinte.

Miolo Verso (Conclusão)

• ATO 1B •

— Giz Vermelho —

Já fazia alguns tempo desde que haviam começado a busca por um giz vermelho e, a cada minuto que passava, as tentativas e experiências pareciam se tornar mais estúpidas. Aquilo era só uma tarefa afeta. A letra da desistência, um de vocês disse algo que começou a falar pelo chão, fazendo um barulho bastante distinto até parar e se a uma parede.

CONCLUSÃO - Revele o Item especial Giz Vermelho. Essa é entregue ao investigador que completou o objetivo.

• ATO 1B •

— Giz Vermelho —

Número do Ato e Título: o número do ato auxilia a organização das cartas em sequência durante a preparação do jogo. Este é sucedido pela letra B. O título do ato encontra-se em verde.

Já fazia algum tempo desde que haviam começado a brincar por um giz vermelho e, a cada minuto que passava, as tentativas e experiências pareciam se tornar mais empílicas. Aquela era só uma lição final. A beira da desistência, um de vocês chuta algo que começa a rolar pelo chão, fazendo um barulho bastante distinto ao palarinar de uma parede.

Narração: breve texto narrativo para contextualizar a situação.

CONCLUSÃO: Recaba o item especial *Giz Vermelho*. Essa é entregue ao investigador que completou o objetivo.

Conclusão: o que acontece após a conclusão dos objetivos. Pode conter recompensas aos investigadores ou fornecer informações que serão úteis para a solução do capítulo.

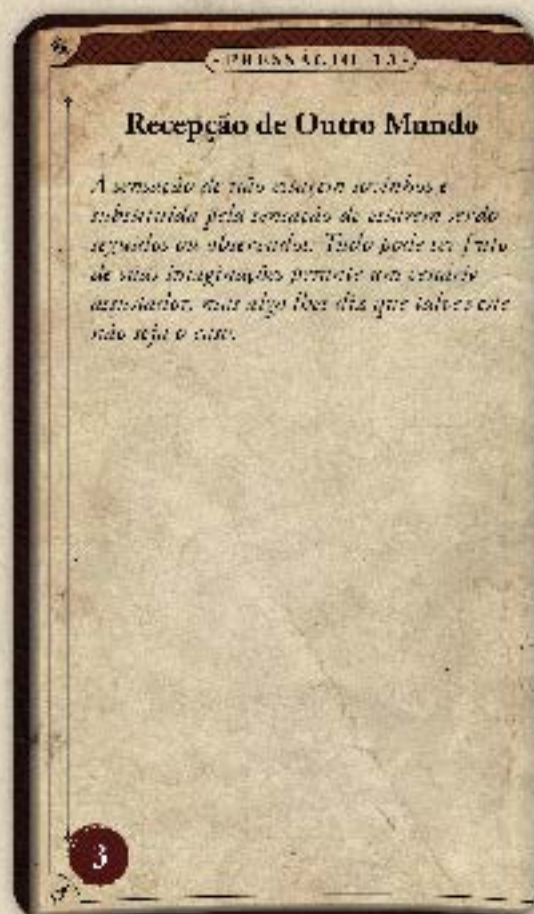
PRESSÁGIO

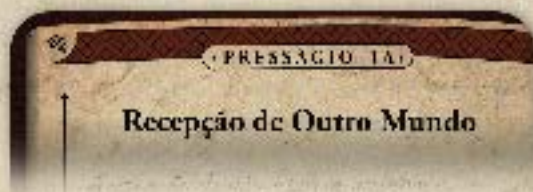
As cartas presságio são utilizadas para contar a história e servem como um limite de turnos para os investigadores completarem os objetivos descritos nas cartas ato. Assim como as cartas ato, as cartas presságio simulam um livro japonês e seguem a mesma regra de passagem de páginas (da esquerda para a direita) e ordem de leitura (primeiro lê-se a página à direita e depois a página à esquerda). Existem também dois tipos de carta presságio: as capas e os miolos, estes também possuindo frente e verso. As capas servem para identificar um capítulo e criar o visual de um livro e os miolos contêm a história do capítulo, a quantidade de turnos disponíveis e efeitos negativos.



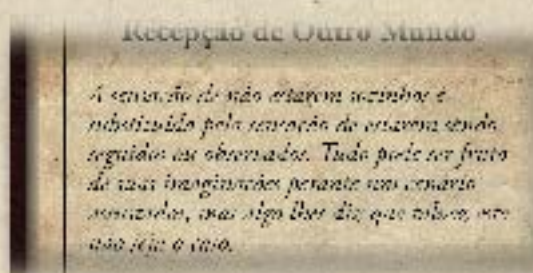
Exemplo de capas.

Miolo Frente (Marcador de Presságio)





Número do Presságio e Título: o número do presságio auxilia a organização das cartas em sequência durante a preparação do jogo. Este é sucedido pela letra A. O título do presságio encontra-se em preto.



Narração: breve texto narrativo para contextualizar a situação.

Marcador de Presságio: indica o limite de tempo contado por rodadas. Ao final de cada rodada, os investigadores devem colocar 1 ficha de presságio sobre a carta presságio. Quando houver um número de fichas igual ao número indicado no marcador, vira-se a página.

Miolo Verso (Consequência)



CONSEQUÊNCIA: Faça aparecer 1 Lanterna (fonte de luz) na Sala de Armas. Este protege o investigador com o nome. ● Fede o olho e o nariz de assebrações.

Todos os investigadores que estiverem na Sala de Armas sofrem 1 de medo.



Número do Presságio e Título: o número do presságio auxilia a organização das cartas em sequência durante a preparação do jogo. Este é sucedido pela letra B. O título do presságio encontra-se em vermelho.

*As sanabaz projetadas nos corredores pelos
objetos e a polpiza mobilizada possuem
constantemente pavor por sua própria
natureza. Não tem a intenção de ser sen-
ta, mas por causa da falta de um olhar, mas
deixar os pavor que não é apenas uma mera
impulsão. A sanabaz de uma pessoa
permanece em pé atrás da mesa do professor.*

Narração: breve texto narrativo para
contextualizar a situação.

Consequência: Fazer apagar a *Impulsão*
(mente das sanabaz) na Sala de
Aula. Este pavor o investigador com-
mencos. Lutar o mente de
sanabaz.

Se os investigadores que estiverem na
Sala de Aula sofrerem 1 de medo.

Consequência: efeitos negativos, limitações aos
investigadores e/ou acontecimentos que devem ser
levados em conta durante a partida.

MEDO



Medo é um dos atributos básicos dos
investigadores. O medo pode alterar as
capacidades e habilidades de um investigador
dependendo do quão amedrontado ele se
encontra.

Existem três níveis principais de medo:

NEUTRO, PAVOR E PÂNICO. Cada um desses
níveis é representado por uma cor no marcador
de saúde e medo entregue a cada investigador
no início do jogo.



neutro

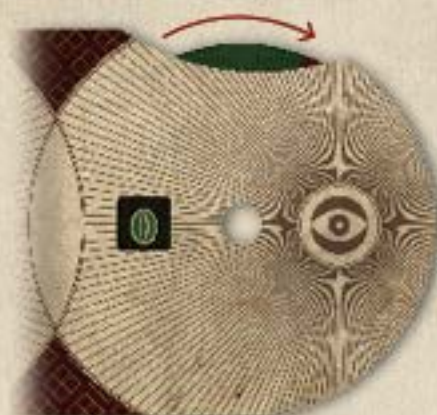


pavor

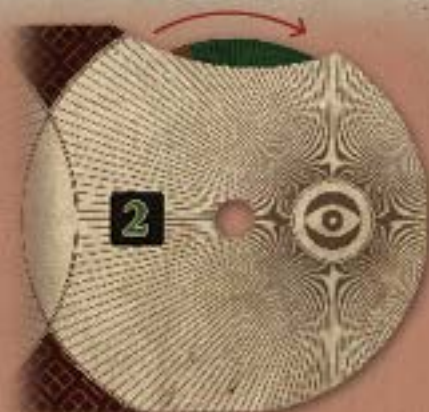


pânico

No nível neutro, os investigadores não sofrem
qualquer penalidade e suas habilidades e
capacidades permanecem as mesmas. No
decorrer de uma partida, os investigadores
serão colocados em situações que poderão lhes
causar medo e, quando isto acontecer, o índice
de medo (números) deve ser ajustado nos
marcadores.



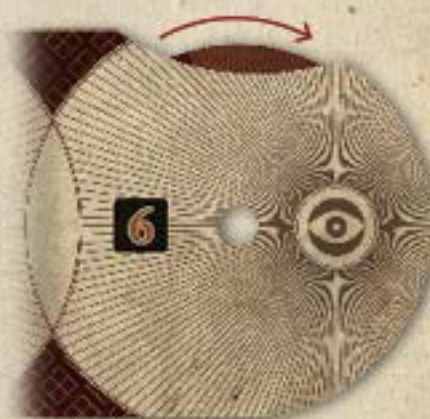
Quando o medo de um investigador passar de um nível para o outro, deve-se tomar atenção para como o investigador se comporta mediante aquele nível.



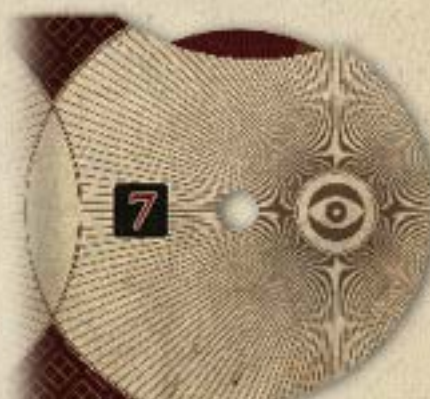
- ✓ MEDO: você sofre medo causado por entidades do tipo espírito.
- ✗ PARANÓIA: você recebe apenas 1 aliança ao derrotar entidades.

Exemplo: o nível de medo de Mai Takano foi de neutro para pavor. Quando isto acontece, Mai passa a sofrer medo causado por entidades do tipo espírito, algo que ela poderia ignorar caso estivesse no nível neutro, visto que esta é uma de suas habilidades especiais.

Como ilustrado anteriormente, na parte inferior da ficha dos investigadores há dois itens relacionados ao medo. Quando o investigador estiver apavorado, aplica-se o efeito precedido pelo símbolo laranja. Quando o investigador estiver em pânico, aplica-se o efeito precedido pelo símbolo vermelho. Os efeitos não são cumulativos, portanto, quando o nível de medo de um investigador passar de pavor para pânico, o efeito do pavor é ignorado.



- ✓ MEDO: você sofre medo causado por entidades do tipo espírito.
- ✗ PARANÓIA: você recebe apenas 1 aliança ao derrotar entidades.



- ✗ MEDO: você sofre medo causado por entidades do tipo espírito.
- ✓ PARANÓIA: você recebe apenas 1 aliança ao derrotar entidades.

EXAUSTO E ATIVO

As noções de **EXAUSTO** e **ATIVO** aplicam-se às entidades. Uma entidade exausta é deixada em posição horizontal em relação à orientação das cartas que compõem o tabuleiro. Nesta condição, a entidade não é capaz de realizar ações de movimento ou ataque durante a fase das entidades. Uma entidade se torna exausta quando um investigador é capaz de evadi-la.



Exemplo: a entidade Chikaramochi Yurei foi evadida por um investigador no Ginásio. Logo após a evasão, a carta de Chikaramochi Yurei deve ser deixada exausta sobre ou próxima à carta Ginásio (local onde ocorreu a evasão).

Uma entidade ativa é deixada em posição vertical em relação à orientação das cartas que compõem o tabuleiro. Nesta condição, a entidade pode mover-se em direção a um investigador e, se estiver no mesmo espaço,

perseguí-lo. Uma entidade que estiver perseguindo um investigador poderá atacá-lo.

Entidades exaustas tornam-se ativas ao final da fase das entidades da mesma rodada em que um investigador conseguiu evadi-la.



Exemplo: ao final da fase das entidades, Chikaramochi Yurei torna-se ativa.

ENCONTRO E PERSEGUIÇÃO

Durante uma partida, entidades aparecerão no tabuleiro. Quando uma entidade aparecer por conta da compra de uma carta de um dos montes de investigação ou do monte de assombração, esta entidade persegue o investigador que a encontrou. Perseguir significa que esta entidade encontra-se atrelada aquele investigador em específico, movendo-se em conjunto a ele. Uma entidade em

perseguição ataca apenas o investigador que estiver perseguindo. Para indicar que uma entidade está perseguindo um investigador, coloque a carta da entidade ao lado da ficha do investigador que está sendo perseguido.



Exemplo: neste exemplo, Chikaramochi Yurei está perseguindo Mai Takano. Chikaramochi Yurei, portanto, neste caso poderá apenas atacar e causar medo em Mai.

Uma entidade só deixa de perseguir um investigador quando este obtiver sucesso em uma evasão. Quando isto ocorrer, a carta da entidade deve ser colocada exausta sobre a carta local na qual o investigador se encontra.

Caso uma entidade seja colocada no tabuleiro por efeito de uma carta, siga as instruções presentes na carta que instruiu a adição da entidade. Caso não haja indicação que a entidade deva perseguir algum investigador em específico, esta é apenas deixada ativa sobre o local indicado. Caso não haja um local indicado, coloque-a na entrada ou em um corredor.

Um investigador que terminar seu movimento no mesmo local em que estiver uma entidade será perseguido por ela durante a fase das entidades. Caso exista mais de um investigador no mesmo local que uma entidade, os jogadores podem decidir quem será perseguido, a não ser que a carta da entidade apresente alguma restrição ou preferência.

Durante a fase das entidades, se uma entidade terminar seu movimento no mesmo espaço que um investigador, ela o perseguirá. Caso haja mais de um investigador no mesmo espaço, aplicam-se as regras descritas no parágrafo anterior.

ENCONTRO

Um encontro com uma entidade inicia uma perseguição. Um encontro, portanto, pode ocorrer das seguintes maneiras:

- » Compra de uma carta entidade no monte de assombração;
- » Compra de uma carta entidade em um dos montes de investigação;
- » Encerrar o movimento no mesmo espaço que uma entidade (o encontro acontece apenas durante a fase das entidades);
- » Uma entidade encerrar o movimento no mesmo espaço que um investigador.

Quando um encontro acontece, o investigador sofre, imediatamente, medo igual ao índice de terror da entidade encontrada.



O investigador da vez faz uma investigação bem sucedida na Entrada e compra uma carta do monte de investigação da Entrada.



A carta comprada é a entidade chamada Nopperabo. Isto causa um encontro entre Nopperabo e o investigador.



O índice de terror de Nopperabo é 2. O investigador que encontrou Nopperabo, portanto, sofre 2 de medo.



Após o marcador ter sido ajustado, Nopperabo começa a perseguir o investigador da vez.



USAR TALISMÃ

Além de auxiliar em testes de habilidade, talismãs podem ser utilizados para resolver ou amenizar efeitos de algumas entidades e eventos. Utilizar um talismã é considerada uma ação livre e pode ser feita a qualquer momento.

MEDICAMENTOS E CALMANTE

Durante uma partida, é possível que os investigadores, ao resolverem o efeito de uma carta, recebam fichas de medicamento e calmantes. Estas podem ser utilizadas somente durante a fase dos investigadores e são consideradas ações livres. Cada ficha de medicamento recupera 1 de saúde do investigador. Cada ficha de calmante faz o nível de medo do investigador retornar ao nível de medo anterior em seu maior índice.

Fichas utilizadas devem ser, então, descartadas.



Um investigador encontra-se no nível de medo **PAVOR** e resolve utilizar um calmante.



Após descartar a ficha de calmante utilizada, o nível de medo do investigador retorna ao maior índice do nível de medo anterior.



Após utilizar o calmante, então, o investigador que encontra-se no nível de medo **PAVOR** retorna ao nível **NEUTRO** em seu maior índice (neste caso "2").

COMPLETAR UM OBJETIVO

Objetivos encontram-se descritos nas cartas de ato e podem ser completos a qualquer momento (independentemente da fase) a não ser que exista alguma restrição definida na própria carta. Quando o objetivo for completo, imediatamente vire a página e leia o verso do ato completo e, em seguida, leia os objetivos do novo ato.

Quando o último objetivo for completo, os jogadores vencem a partida.



MODOS HISTÓRIA

Kaidan pode ser jogado de duas formas: modo normal e modo história. O modo normal restringe-se a uma partida única ou aos acontecimentos de apenas um arco (sequência de partidas interligadas). No modo normal, investigadores recuperam saúde e medo entre uma partida e outra.

O modo história interliga diferentes arcos em uma narrativa contínua. A fim de criar uma narrativa coerente, portanto, o estado final dos investigadores em uma partida será mantido na partida seguinte (como itens e quantidade de saúde e medo). No modo história é interessante registrar o estado de cada investigador no final de cada partida.

DIFICULDADE

As partidas de Kaidan podem ser jogadas em três graus de dificuldade: CALMO, NORMAL e INSANO. A dificuldade em Kaidan é regulada pela quantidade de cartas Cadáver colocadas no monte de assombração durante a preparação do jogo. As cartas Cadáver potencialmente reduzem a quantidade de turnos disponíveis aos investigadores, além de lhes causar medo e dano.

- » **Calmo:** três cadáveres;
- » **Normal:** quatro cadáveres;
- » **Insano:** cinco cadáveres;

Pode-se jogar com menos de três cadáveres, porém você recebe o prêmio *medroso do ano*.



Exemplo de carta Cadáver.

NOMENCLATURA

Este livro, o Livro dos Espíritos e algumas cartas podem utilizar algumas palavras para se referir às partidas de Kaidan. Os termos mais comumente utilizados serão:

- » **Capítulo:** equivalente a uma partida;
- » **Arco:** um capítulo ou uma sequência de capítulos que encerram uma trama. O arco equivale à experiência completa de uma história ou de um volume daquela história;
- » **Atos e Presságios:** principais acontecimentos de um capítulo. Equivalem aos objetivos dos investigadores e aos desafios enfrentados.

FASES DE UMA RODADA

Esta seção do livro de regras cobrirá as fases que constituem uma rodada e como elas procedem no decorrer de um capítulo.

FASE DOS INVESTIGADORES

A fase dos investigadores é a primeira fase de cada rodada. No início desta fase os jogadores, em conjunto, decidem quem será o primeiro investigador do turno e, após o primeiro jogador completar seu turno, a vez passa para o jogador à esquerda (sentido horário). *A ordem definida na fase dos investigadores deve ser seguida em todas as demais fases de uma mesma rodada.*

Cada investigador pode fazer até *três ações* por rodada, a fim de tentar cumprir os objetivos propostos pelo jogo. Essas ações podem ser qualquer uma daquelas listadas nesta seção, ações especiais contidas na ficha dos investigadores ou ações contidas nas cartas de item. É permitido repetir um mesmo tipo de ação em um turno, a menos que exista alguma restrição presente nas cartas ou que a repetição da ação viole alguma das regras escritas neste livro.

As possíveis ações são:

- » Mover
- » Atacar
- » Evadir
- » Ser Perseguido
- » Investigar
- » Usar
- » Administrar Inventário
- » Descansar
- » Ações Especiais

Observação: Caso um investigador esteja sendo perseguido, este pode utilizar ações de **ATACAR** ou **EVADIR** sem sofrer dano. Caso o investigador realize qualquer outro tipo de ação que não seja atacar ou evadir, a entidade que o estiver perseguindo ataca automaticamente e o investigador sofre dano igual ao valor de ataque do inimigo. Neste caso, o investigador não sofre medo automático.

Não é obrigatória a realização de todas as três ações em uma rodada. Um investigador pode decidir encerrar seu turno a qualquer momento.

Quando todos os investigadores encerrarem seus turnos, inicia-se a fase da assombração.

A seguir estarão explicadas as ações com maior detalhamento.



MOVER

Um investigador utilizando esta ação movimenta-se para um espaço adjacente ao espaço no qual se encontra. **Cada espaço movimentado corresponde a uma ação feita.** O jogador não pode se mover para áreas que não são consideradas adjacentes ou para locais inacessíveis. Um jogador pode ficar trancado dentro de uma sala e, nesta situação, ele não é capaz de utilizar um ponto de ação para se locomover até que o local esteja, novamente, acessível.



Neste caso, o investigador Keita Anashiro utiliza dois pontos de ação para chegar até a Sala de Aula. O primeiro para se mover até o Corredor e o segundo para ir do Corredor à Sala de Aula.



Neste caso, o investigador Keita Anashiro não pode se locomover para o Ginásio, pois este encontra-se inacessível no momento. Para que ele se mova até o Ginásio, este deve se tornar acessível.



Keita Anashiro não pode se locomover diretamente até a Sala de Aula estando na Entrada, pois os locais em questão não são adjacentes.

ATACAR

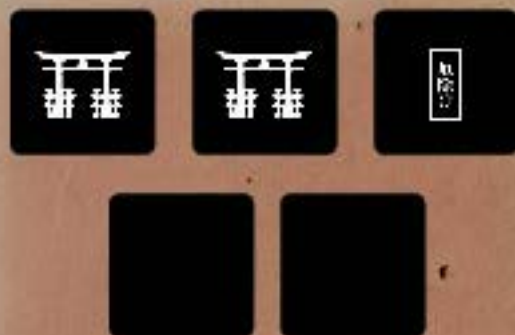
Um investigador utilizando esta ação ataca uma entidade que o esteja perseguindo. Para atacar, o investigador deve realizar um teste de (♣) contra o valor de defesa da entidade. Caso o número de sucessos e a defesa da entidade sejam iguais em número, a entidade sofre 1 de dano. Caso o número de sucessos seja maior, a entidade sofre dano igual à diferença entre o número de sucessos rolados e sua defesa.



Exemplo 1: o investigador Ryo Kanda está sendo perseguido pela entidade Chikanamochi Yurei. Em seu turno, durante a fase dos investigadores, Ryo decide atacar a entidade.



Ryo possui uma maestria de 5 em ♣, portanto ele rola 5 dados ao realizar o ataque.



Digamos que estes foram os resultados obtidos na rolagem dos 5 dados. Ryo conseguiu 2 sucessos, 1 face talismã, que pode ser transformada em sucesso caso seja utilizada uma ficha de talismã, e 2 faces vazias.



Chikanamochi Yurei possui uma defesa de 2, o que indica que Ryo precisa de 2 sucessos, no mínimo, para infligir dano.

Como na rolagem ilustrada anteriormente existem 2 sucessos, Ryo consegue atacar Chikanamochi Yurei e inflige 1 de dano à entidade.

Observação 1: caso Ryo tivesse utilizado um talismã para transformar a face talismã em 1 sucesso, ele continuaria infligindo apenas 1 dano em Chikanamochi Yurei.

$$3 \text{ (sucessos)} - 2 \text{ (defesa)} = 1 \text{ de dano}$$

Observação 2: caso Ryo tivesse rolado 4 sucessos ou mais, bastaria subtrair o número de sucessos da defesa da entidade para saber a quantidade de dano infligida.

$$4 \text{ (sucessos)} - 2 \text{ (defesa)} = 2 \text{ de dano}$$

Algumas cartas podem modificar a quantidade de dano causado. O dano escrito nas cartas item do tipo **ARMA** é somado ao dano causado em um ataque bem sucedido. O investigador deve escolher sua arma de ataque, podendo utilizar *apenas uma arma por ataque*.



Exemplo 2: caso no exemplo anterior Ryo Kanda estivesse em posse do Estilete, o ataque ocorreria de forma levemente diferente. Primeiramente, Ryo rolaria 6 dados para realizar o ataque, 5 devido a sua maestria em ♣ e um adicional devido ao ganho em ♣ fornecido pelo Estilete.



Sendo estes os resultados obtidos na rolagem, Ryo é bem sucedido em seu ataque, visto que a defesa de Chikaramochi Yurei é 2.

O cálculo do dano infligido, primeiramente, segue a regra do exemplo anterior:

$$4 \text{ (sucessos)} - 2 \text{ (defesa)} = 2 \text{ de dano}$$

O Estilete, em um ataque bem sucedido, inflige 2 danos adicionais ao dano já infligido pelo teste de habilidade, totalizando 4 danos infligidos em Chikaramochi Yurei durante este ataque.

Caso o número de sucessos seja menor que o valor de defesa da entidade, esta é capaz de bloquear seu ataque e o dano da arma utilizada (caso uma arma esteja sendo utilizada) não é aplicado.

Quando uma entidade sofrer dano, coloque fichas de saúde sobre a carta equivalente ao dano causado. Quando o número de fichas de saúde sobre a carta for igual ao valor de saúde da entidade, esta é derrotada e deixada em um monte de descarte até que seus respectivos montes precisem ser embaralhados novamente. **Ao derrotar uma entidade, receba 1 talismã.**

Observação: derrotar uma entidade significa eliminá-la em um combate. Eliminar uma entidade de qualquer outra forma não é considerado "derrotar" e, portanto, o investigador que a eliminou não recebe 1 talismã.

Lembrete: investigadores podem apenas atacar uma entidade por vez e somente entidades que os estiverem perseguindo.

Atacar uma entidade em seu espaço que não esteja te perseguindo, ou perseguindo outro investigador, dá início a uma perseguição. Quando a perseguição se inicia desta forma, o investigador não sofre medo.

EVADIR

Um investigador utilizando esta ação está tentando se esquivar de uma entidade que o esteja perseguindo. Para evadir, o jogador deve realizar um teste de (🔪) contra o valor de perseguição do inimigo. Caso o número de sucessos rolados seja igual ou maior que o índice de perseguição da entidade, ocorre uma evasão.



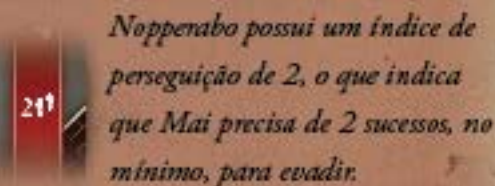
Exemplo 1: a investigadora Mai Takano está sendo perseguida pela entidade Nopperabo. Em seu turno, durante a fase dos investigadores, Mai decide tentar evadir Nopperabo.



Mai possui uma maestria de 3 em 🔪, portanto ela rola 3 dados ao resolver o teste de evasão.



Digamos que estes foram os resultados obtidos na rolagem dos 3 dados. Mai conseguiu 2 sucessos e 1 face vazia.



Como na rolagem ilustrada anteriormente existem 2 sucessos, Mai consegue evadir-se de Nopperabo.

Durante a evasão, a carta da entidade evadida deve ser exausta e posta sobre o local em que ocorreu a evasão. Esta entidade não poderá atacar ou se mover durante a fase das entidades desta rodada. O investigador, então, pode se mover para um espaço adjacente se desejar.

Caso exista mais de uma entidade perseguindo um investigador, este deve, primeiramente, tentar se esquivar do inimigo com maior índice de perseguição e prosseguir os testes em ordem decrescente. Durante uma evasão em cadeia, o investigador não recebe o direito de se locomover para um espaço adjacente caso ainda esteja sendo perseguido por uma entidade.

SER PERSEGUIDO

Um investigador que estiver no mesmo espaço de outro investigador que estiver sendo perseguido por uma entidade pode decidir chamar a atenção da entidade para si e, então, tornar-se seu alvo. No caso de haver mais de uma entidade perseguindo um outro investigador, aquele que chamar a atenção pode escolher qual ou quais entidades o perseguirão.

Um investigador que estiver em um local com uma entidade, pode decidir se tornar perseguido por ela, assim como torna-se perseguido por ela automaticamente caso resolva atacá-la.

Quando a ação de ser perseguido por uma entidade é deliberada, o investigador não sofre medo ao se tornar perseguido.

INVESTIGAR

Um investigador utilizando esta ação investiga o local em que se encontra na tentativa de encontrar itens ou pistas que possam lhe ser úteis. Para isso, o jogador deve fazer um teste de (🔍) contra o índice de dificuldade de investigação presente na carta local na qual a ação de investigar está sendo realizada.

Se o teste for bem sucedido, o investigador compra uma carta do monte de investigação referente àquele local. Se o teste for mal sucedido, nada acontece.



O investigador Keita Anashiro encontra-se na Sala de Aula e, em seu turno, resolve investigar o local.



Keita possui uma maestria de 3 em 🔍, portanto ele rola 3 dados ao investigar.



Digamos que estes foram os resultados obtidos na rolagem dos 3 dados. Keita conseguiu 1 sucesso, 1 face vazia e 1 face talismã.



A Sala de Aula apresenta um índice de dificuldade de investigação de 1, o que indica que Keita precisa de, no mínimo, 1 sucesso para investigar o local. Como na rolagem ilustrada anteriormente há 1 sucesso, Keita investiga a Sala de Aula e compra uma carta do monte de investigação da Sala de Aula.

A ação de investigar só pode ser realizada em locais que possuam índices de dificuldade presentes na carta. Caso algum local não possua um índice de dificuldade de investigação, não é possível investigar o local.



Não é possível investigar locais que apresentem este símbolo.

Caso um investigador compre uma carta item que ultrapasse o limite de itens que é capaz de carregar ou tenha o mesmo nome de outro item em sua posse, aquele deve deixar uma de suas cartas de item sobre o local em que se encontra. (Mais sobre administração de itens será discutido no tópico *Administrar Inventário*.)

Observação: Lembre-se que existem inimigos e eventos nos montes de investigação de cada local. Investigar pode ser perigoso.

USAR

Um investigador utilizando esta ação ativa o efeito contido em uma carta, mais comumente uma carta de item. Caso exista uma restrição em relação à quantidade de usos daquele item, *remova 1 ficha de uso* da carta de item utilizada.

ADMINISTRAR INVENTÁRIO

Um investigador utilizando esta ação pode trocar itens com qualquer outro investigador em seu espaço, deixar um item em algum local ou pegar um item de algum local. Cada item entregue, recebido, deixado ou pego equivale a uma ação feita. Lembre-se que os investigadores possuem limites daquilo que podem carregar, portanto preste atenção nos itens que estão sendo trocados de modo que o limite de inventário não seja violado.

LIMITE DE INVENTÁRIO

Cada investigador pode apenas carregar sete itens por vez, podendo ser eles dos tipos:

1x



vestuário

2x



de mão

4x



mochila

Um investigador não pode carregar mais de um item com o mesmo nome (itens repetidos).

Caso um investigador receba um item de um tipo (*vestuário, de mão ou mochila*) que ultrapasse seu limite máximo durante uma investigação, este investigador deverá deixar um item do mesmo tipo comprado no local em que se encontra. *Deixar um item em um local por sobrecarga de itens causada por uma investigação não é considerada uma ação adicional.*



Keita Arashiro possui dois itens de mão e resolve fazer uma investigação. Durante a investigação ele encontra uma Boneca Vudu, outro item de mão, o que ultrapassa o limite de itens de mão que Keita pode carregar.

Keita decide trocar a Boneca Vudu pela Corda e deixa a Corda sobre ou próxima à carta local em que se encontra. Outro investigador na Sala de Aula poderia usar uma ação para pegar a Corda ali deixada.



Keita deve escolher entre um dos três itens de mão em sua posse para abandonar no local em que se encontra. Esta ação de abandonar um item após uma investigação que faça com que um investigador ultrapasse seu limite de itens que ele pode carregar é considerada uma ação livre.



Investigadores não podem trocar itens entre si caso o limite de itens de um tipo seja violado durante a troca. Em caso de haver uma situação de troca em que o limite de itens pode acabar sendo violado, a troca pode ocorrer deixando-se o item no local para que o outro investigador o pegue.

Um investigador não pode pegar itens deixados em um local caso esta ação viole o limite de itens daquele tipo. Neste caso, o investigador deverá realizar duas ações: 1) deixar um item no local e, 2) pegar o item desejado.

Resumindo, o que consiste em ações realizadas são:

- Entregar 1 item a outro investigador no mesmo espaço;
- Pegar 1 item de outro investigador no mesmo espaço;
- Deixar 1 item sobre o local em que se encontra deliberadamente, e não por efeito de uma investigação;
- Pegar 1 item deixado em um local.

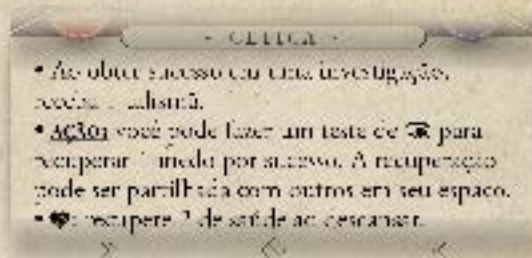
Observação: talismãs, medicamentos e calmantes não podem ser trocados entre investigadores. Estes itens em forma de fichas são de uso estritamente pessoal. *Itens especiais* não ocupam volume no inventário de um investigador e podem ser trocados entre investigadores no mesmo espaço.

DESCANSAR

Um investigador utilizando esta ação recupera 1 ponto de saúde e 1 ponto de medo. *Um investigador não pode utilizar a ação de descansar caso uma entidade o esteja perseguindo.*

AÇÃO ESPECIAL

Alguns investigadores possuem ações especiais que podem ser feitas durante a fase dos investigadores. Não confundir ações especiais com habilidades especiais. As ações sempre serão precedidas pela palavra **AÇÃO**.



O primeiro item é uma habilidade especial. A habilidade especial fica ativa o tempo todo a não ser que algum efeito a negue.

O segundo item é uma ação especial. Gasta-se uma das três ações disponíveis aos investigadores durante a fase dos investigadores para realizá-la.

O terceiro item é a afinidade. O efeito procede desde que os investigadores que tem afinidade um com os outros estejam ocupando o mesmo local.

CONDIÇÃO ESPECIAL: ATRASADO

Quando um investigador estiver atrasado devido ao efeito de alguma carta, sua peça deve ser deitada sobre o local em que se encontra. Durante a fase dos investigadores, este investigador deve utilizar uma ação para se "levantar" antes de realizar outras ações.



Keita ficou atrasado por consequência de uma carta. Sua peça encontra-se deitada sobre o local.



Keita deve, obrigatoriamente, utilizar uma de suas três ações para se levantar antes que possa fazer qualquer outra ação.

CONDIÇÃO ESPECIAL: IMOBILIZADO/PASSAR NO TESTE

Quando um investigador estiver imobilizado ou uma carta restringir que ele faça alguma ação até que passe em um teste, o investigador não pode realizar qualquer uma das ações mencionadas anteriormente até que não esteja mais imobilizado ou que passe no teste proposto na carta. Nesta situação, cada tentativa de passar no teste equivale a uma ação feita.



Exemplo: esta carta evento exige que um investigador afetado por ela passe no teste de (3, -1) durante a fase dos investigadores antes que ele possa fazer alguma ação. Um investigador afetado por esta carta, então, deve gastar suas ações realizando este teste até passar.

FASE DAS ASSOMBRAÇÕES

A fase das assombrações acontece após todos os jogadores terem completado seus turnos. Seguindo a ordem estabelecida na fase dos investigadores, cada investigador compra uma carta do monte de assombração e realiza os efeitos descritos na carta comprada.

Caso uma carta de entidade seja comprada, esta, automaticamente, persegue o investigador que a encontrou. Entidades que surgirem durante esta fase poderão atacar na fase das entidades da mesma rodada. Caso uma carta de evento ou efeito possua os termos *feito contínuo* impressos, esta carta deve ser deixada virada para cima sobre a mesa e seu efeito aplicado sempre que a situação exigir.

Após os efeitos serem realizados, as cartas que não forem de entidade ou de efeito contínuo devem ser descartadas em um monte separado, que será embaralhado novamente caso o monte de assombração chegue ao fim. Quando todos os jogadores tiverem concluído a compra das cartas e aplicado os efeitos nelas escritos, encerra-se a fase das assombrações.



FASE DAS ENTIDADES

A fase das entidades ocorre na seguinte ordem:

1. Toda entidade que estiver em um local com um investigador ou investigadores, persegue um investigador. O investigador sofre medo igual ao terror da entidade que começou a persegui-lo;
2. Toda entidade ativa que não estiver perseguindo um investigador, locomove-se um espaço em direção ao investigador mais próximo. Caso a entidade termine seu movimento no mesmo espaço que um investigador, ocorre um encontro e inicia-se uma perseguição. O investigador sofre medo igual ao terror da entidade que começou a persegui-lo;
3. Toda entidade que estiver perseguindo um investigador, ataca.

Assim como investigadores, entidades podem se locomover apenas ortogonalmente para locais adjacentes, a não ser que o texto presente na carta da entidade mencione algum outro tipo de movimento.

Exemplo de movimento de entidade

Movimento: Sukiama não pode se mover pelo corredor. Ela se move pelas salas em sentido horário.

Exemplo: a entidade Sukiama não se move de forma convencional. Ao invés disso, ela pula de local para local em sentido horário, exceto Corredores, até encontrar um investigador que possa perseguir.



Keita terminou seu movimento durante a fase dos investigadores na Sala de Aula. Na fase das entidades, Sukima, que encontra-se na Entrada, move-se em sentido horário até a Sala de Aula.



Como Sukima terminou seu movimento no mesmo local que Keita, ela começa a perseguir-lo.



Como uma perseguição se iniciou de forma não deliberada por parte de Keita, ele sofre medo igual ao terror de Sukima, assistando-se com o encontro com esta entidade. O medo sofrido deve ser ajustado no marcador.



Agora que Sukima está perseguindo Keita, ela poderá atacá-lo. O ataque ocorre em duas partes: o terror e o dano. Para se defender, portanto, Keita precisará fazer dois testes, um contra o terror da entidade e outra contra o dano de ataque.

A defesa será melhor explicada a seguir.

DEFESA

Para se defender de uma entidade, o investigador sendo atacado deve fazer um teste de (☹) contra o terror da entidade. Caso o número de sucessos seja igual ou maior que o terror, o investigador não sofre medo. Caso o número de sucessos seja inferior, o investigador sofre medo igual à diferença entre a quantidade de sucessos obtidos nos dados e o terror da entidade.

Após realizar o teste contra o terror, o jogador deve realizar um teste de (♥) contra o ataque da entidade. Caso o número de sucessos seja igual ou maior que o ataque da entidade, a defesa foi bem sucedida. Caso o número de sucessos seja inferior, o investigador sofre dano igual à diferença entre a quantidade de sucessos obtidos nos dados e o ataque da entidade.



Continuando do final do exemplo anterior, Sukima está agora atacando Keita Arashiro. Primeiro, Keita deve se proteger do terror. Para isso ele rola 3 dados, já que sua maestria em ☹ é igual a 3.



Sendo estes os resultados do rolamento, Keita sofre medo igual à diferença entre a quantidade de sucessos e o terror de Sukima:

$$2 \text{ (terror)} - 1 \text{ (sucesso)} = 1 \text{ medo}$$



Após resolver o teste de medo, Keita deve se defender do ataque físico de Sukima. Para isso ele rola 2 dados, já que sua maestria em ♥ é 2.



Sendo estes os resultados do rolamento, Keita sofre dano igual à diferença entre a quantidade de sucessos e o ataque de Sukima:

$$1 \text{ (ataque)} - 1 \text{ (sucesso)} = 0 \text{ dano}$$

EFEITOS ESPECIAIS

Algumas entidades podem conter efeitos especiais em sua descrição que devem ser resolvidos antes do ataque ou podem conter maneiras diferentes de serem eliminadas. Da mesma forma, algumas entidades irão preferir se locomover em direção a um investigador específico e o perseguirão caso exista mais de um investigador no mesmo espaço em que a entidade encerrar seu movimento.

Algumas entidades apenas causam medo e não atacam os investigadores fisicamente.

Devido a essas excessões, **leia com atenção as descrições nas cartas de entidade assim que elas entrarem em jogo.**

Quando todas as entidade ativas tiverem movido e atacado, torne ativas as entidades que foram exaustas devido a uma evasão nesta rodada. Quando isto for completo, encerra-se a fase das entidades.

FASE DO PRESSÁGIO

A fase do presságio acontece na seguinte ordem:

1. Adicione 1 ficha de presságio à carta presságio;
2. Caso a quantidade de fichas de presságio seja igual ao índice do marcador de presságio da carta em vigência, vire a página e revele o presságio. Leia o texto contido no verso da carta e aplique os efeitos;
3. Caso a última ficha de presságio colocada em jogo revele o último presságio, os jogadores perdem. Caso contrário, o jogo prossegue.

MARCADOR DE PRESSÁGIO

O marcador de presságio indica o limite de fichas de presságio que podem ser adicionados à carta presságio antes que algo ruim aconteça ou antes que os investigadores percam e sejam consumidos pelo mundo espiritual. Ele funciona como uma espécie de contador de rodadas ou limite de tempo que os investigadores têm para conduir todos os objetivos descritos nas cartas ato.

Algumas cartas de evento ou efeito podem exigir que uma ficha de presságio seja adicionada ou permitir que ela seja removida da carta presságio, aumentando ou reduzindo a quantidade de rodadas disponíveis aos investigadores. Quando um desses efeitos surgir, aplique-o imediatamente. Caso a ficha de presságio adicionada atinja o limite permitido pelo marcador de presságio da carta vigente, o presságio deverá ser revelado durante a fase do presságio antes que uma nova ficha seja adicionada. Esta ficha será adicionada na nova carta presságio.

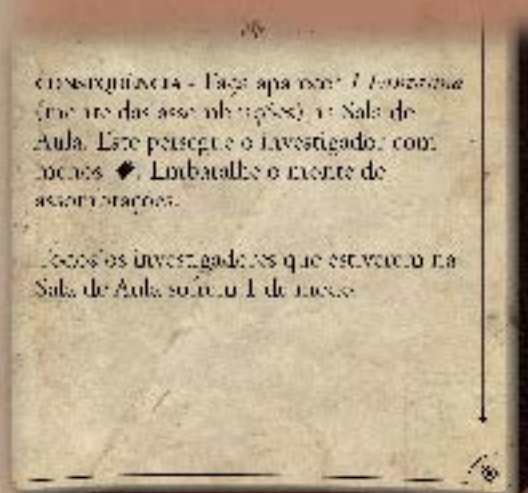
Caso não existam fichas sobre a carta presságio e um efeito peça para que uma ficha seja removida, nada acontece.



Adiciona-se 1 ficha de presságio sobre a carta presságio vigente.



Quando o número de fichas de presságio sobre a carta presságio for igual ao número estabelecido pelo marcador, vire a página e revele o presságio.



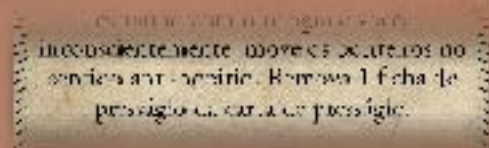
No verso da carta presságio há consequências que devem ser resolvidas assim que o limite de fichas de presságio for atingido.



novo presságio

presságio anterior

Ao revelar o presságio anterior, um novo presságio entrará em vigência. A narração presente na carta deve ser lida e, agora, qualquer ficha de presságio que entrar em jogo por meio de um efeito ou durante o início da fase de presságio deve ser colocada sobre a nova carta.



Algumas cartas evento podem permitir que os investigadores removam uma ficha de presságio da carta presságio vigente. A ficha é apenas removida caso ela já esteja presente na carta presságio. Se não houver uma ficha sobre a carta presságio vigente, o efeito da carta é ignorado.

Quando a ficha de presságio tiver sido adicionada à carta vigente e o presságio revelado (se necessário), encerra-se a fase de presságio e, então, inicia-se uma nova rodada pela fase dos jogadores.

CONDIÇÕES DE SOBREVIVÊNCIA

Para vencer uma partida de Kaidan, todos os investigadores em jogo devem sobreviver e todos os objetivos descritos pelas cartas ato devem ser completos antes que o último presságio seja revelado.

CONDIÇÕES DE ÓBITO

Os investigadores perdem se:

- » Um dos investigadores morrerem;
- » O último presságio for revelado.

PREPARAÇÃO DA PRIMEIRA PARTIDA

1. Cada jogador escolhe um ou mais investigadores, recebe uma carta de referência e um marcador de saúde e medo.



2. Cada investigador ajusta seu marcador de saúde de acordo com a quantidade de saúde descrita na ficha do investigador e o marcador de medo em 0.



3. Cada investigador recebe 2 talismãs.
4. Siga as instruções de preparação e separação de componentes escritas no *Livro dos Espíritos* ou no tópico *Organização do Capítulo*.
5. Embaralhe os montes de investigação de cada local e o monte de assombração.

6. Organize, em ordem, as cartas ato e presságio do capítulo a ser jogado.

ATO:

- » Capa (Arco 0);
- » Giz Vermelho (Lado A);
- » Vela Misteriosa (Lado A);
- » Evidência (Lado A);
- » O Ritual (Lado A);
- » Contracapa.

PRESSÁGIO:

- » Capa (Arco 0);
- » Recepção de Outro Mundo (Lado A);
- » Aprisionados (Lado A);
- » Dimensão Fantasma (Lado A);
- » Noticiário de Amagawa (Lado A);
- » Contracapa.

7. Guarde quaisquer componentes que não forem utilizados na caixa do jogo.

ORGANIZAÇÃO DO CAPÍTULO

1. Leia a introdução do Capítulo 0 - O Início no *Livro dos Espíritos*.

2. Deixe separadas as cartas de item especial: *Giz Vermelho* e *Vela Misteriosa*.



3. Embaralhe as cartas de item especial: *Boneca de Pano*, *Gravata*, *Mechas de Cabelo* e *Unhas Apodrecidas* e separe uma delas com a face virada para baixo. Retorne as demais cartas para a caixa do jogo sem olhar.



4. Verifique se as cartas de ato e presságio estão em ordem crescente de número e se todas as faces com o final A encontram-se viradas para cima.

5. Monte o tabuleiro como indicado abaixo
(esquema pode ser encontrado, também, no *Livro dos Espíritos*) utilizando as cartas local:

- » Entrada;
- » Corredor (x 2);
- » Sala de Aula;
- » Sala dos Professores;
- » Ginásio.

6. Coloque os investigadores na Entrada.

7. Leia as cartas ato 1A e presságio 1A.

8. Comece a jogar.

ATENÇÃO

Deixe a carta GINÁSIO separada. Ela entrará em jogo durante a partida e deverá ser colocada no local indicado pela linha tracejada. Até lá, o ginásio não poderá ser acessado pelos investigadores.



MONTAGEM DA MESA

Investigador 3



Cartas Assombração

Fichas Ritual e Investigação



Investigador 2



Fichas de Aprimoramento



Itens Especiais



Investigador 1



Fichas Presságio



Carta Ato



Carta Presságio



Fichas: Memória, Calmaria, Saúde, Uso e Talento



Investigador 4



AS ENTIDADES

BETOBETO-SAN



(Betobeto-san)

Betobeto-san é uma entidade do folclore japonês que segue viajantes durante a noite. O som de seus tamancos de madeira contra o chão produzem um som que é traduzido no Japão como "beto beto". Para repeli-lo, o viajante sendo seguido por Betobeto-san deve sair do caminho que estiver e pedir para que Betobeto-san siga em frente.

BONECA HINA



(Hinamasturi Ningyou)

Bonecas Hina são comuns durante a comemoração do Dia das Meninas no Japão. É feito um altar com vários estratos e, em cada estrato, são colocadas várias bonecas que simbolizam classes da nobreza feudal. No topo encontram-se o imperador e a imperatriz. Em casas mal-assombradas, a imperatriz pode ser possuída por um demônio e perseguir aqueles que se aventuram dentro do local, transformando-os, eventualmente, em bonecas.

BONECA OKIKU



(Okiku Ningyou)

A boneca Okiku é uma das lendas urbanas mais conhecidas no Japão. Acredita-se que ela está possuída pelo espírito de uma jovem garota chamada Okiku. A boneca, além de aparentar envelhecer, precisa ter seus cabelos cortados de tempos em tempos, visto que eles crescem continuamente. Testes em laboratório confirmaram que o cabelo da boneca é humano e, desde 1938, ela encontra-se no templo Mannenji em Hokkaido. Muitas pessoas visitam o templo anualmente para presenciar o fenômeno que é a boneca Okiku.

BRUXA 100KM/H



(100-kiro Babaa / Turbo Oba-chan)

A bruxa 100km/h é um demônio que toma a forma de uma idosa extremamente veloz. Ela comumente assombra rodovias e carros que estão se locomovendo em alta velocidade. Acredita-se que o motorista que a vir correndo do lado de fora de seu carro se acidentará fatalmente.

CHIKARAMOCHI YUREI



(Chikaramochi Yuurei / O Fantasma Forte)

De acordo com a lenda, Chikaramochi Yuurei é o fantasma de uma mulher bastante peculiar. Esposa de um fazendeiro, ela tinha escamas em suas axilas, mamilos longos que a permitiam amamentar seu bebê enquanto o carregava nas costas e uma força descomunal.

Durante um inverno bastante rigoroso, esta mulher acabou vindo a falecer. Quase imediatamente após sua morte, sua alma retornou como um espírito vingativo, assombrando seu marido, ainda vivo, até a morte. Por muito tempo seu espírito aterrorizou as redondezas de uma ponte, atirando viajantes rio ou ladeira abaixo, provocando várias mortes e ferimentos severos. Apenas descansou ao acreditar ter matado um homem que mexera em seu túmulo. Ninguém sabe ao certo o que a fez retornar como um fantasma.

FANTASMA



(Yuurei)

O espírito de alguém que morreu carregando sentimentos muito fortes, mais comumente de amor ou ódio. Costuma simplesmente assustar os vivos ou perseguir aqueles que lhes provocaram tais sentimentos antes da morte. Fantasmas nem sempre são malignos e, por vezes, apenas querem ajuda para conseguirem descansar.

HARIONAGO



(Harionago / Cabelos de Navalha)

Demônio que toma forma de uma bela mulher que sorri ou ri para homens andando sozinhos durante a noite. Se eles sorrirem ou rirem de volta, Harionago os mata utilizando seus longos cabelos negros, cujas pontas são afiadas como navalha.

HIKIKO-SAN



(Hikiko-san)

Uma garota levemente deformada, Hikiko foi espancada por seus pais em casa e sofreu bullying de seus colegas de classes devido a sua deformidade. Sua morte é um mistério, alguns acreditam que foi suicídio, outros que ela foi morta por seu pai. Após sua morte, seu espírito retorna com sede de vingança e assombra todos

aqueles que a atormentaram, eventualmente os matando de formas terríveis como decapitação e desmembramento. É uma das inspirações para a vilã do filme O Chamado (Ring), Samara Morgan (Sadako).

JOROGUMO



(Jorogumo / Mulher Aranha)

Descrita como uma criatura que é metade mulher e metade aranha, ou com cabeça de mulher e corpo de aranha, Jorogumo é capaz de metamorfosear-se em uma bela jovem ou em um bebê para enganar suas vítimas e prendê-los em suas teias. Ao aprisioná-los, acredita-se que Jorogumo os devore lentamente. Para se livrar de uma Jorogumo, a vítima deve ser capaz de cortar sua teia, amarrá-la em algo e jogá-la em um rio. Não existem outros indícios de formas plausíveis de se salvar desta entidade. Leva 400 anos para que uma Jorogumo amadureça por completo e tenha controle de todos os seus poderes. Em algumas lendas, esta entidade é vista como um ser protetor de pessoas que se banham em rios, cachoeiras e lagos.

KARAKASA OBAKE



(Karakasa Obake / Demônio Guarda-Chuva)

Demônio que nasce de um guarda-chuva abandonado por 100 anos. Gosta de pregar peças e assustar desavisados, lambendo pés ou pernas. Pode perseguir seu último dono. É inofensivo.

MANEQUIM



(Manekin)

Abandonados por muito tempo, manequins podem ser possuídos por espíritos malignos ou demônios. Seu maior objetivo é roubar a pele de suas vítimas e vesti-las. Pessoas que aparentam nunca envelhecer podem ser manequins disfarçados.

KUNEKUNE



(Kunekune)

Forma amebóide que aparece em vastos campos durante a noite. Pessoas que fixarem o olhar em Kunekune ficam hipnotizadas. O que acontece com essas pessoas varia de lenda para lenda: alguns acreditam que essas pessoas desaparecem, outros que elas sofrem algum tipo de acidente e outros que elas se transformam em Kunekunes.

MÃO FANTASMA



(Manekute / Mão Que Chama)

Mão fantasmagórica que acena para aqueles que visitam seu local de descanso. Comumente Manekute quer chamar atenção para algo importante ou deseja que a pessoa que o enxerga lhe faça uma oração ou oferenda. Ocupa casas assombradas e cemitérios.

NOPPERABO



(Nopperabo / Sem Rosto)

Uma entidade que aparece como uma bela mulher e gosta de assustar desavisados. Por vezes já aparece sem rosto e, em outras ocasiões, seu rosto vai gradualmente desaparecendo enquanto conversa com viajantes.

ONRYOU



(Onryou / Espírito Vingativo)

Onryou é o termo dado a espíritos vingativos que retornam ao mundo dos vivos para acertar as contas com aqueles que lhes fizeram mal em vida. Normalmente são representados por mulheres, visto que, no Japão, acredita-se que mulheres carreguem emoções com mais intensidade que os homens e, portanto, dão origem a Onryous mais

mais assustadores e poderosos. Onryous permanecem no plano dos vivos até completarem sua vingança, algo que pode variar entre levar suas vítimas à insanidade ou matá-las.

SAPATOS VERMELHOS



(Akai Kutsu)

Lenda baseada no conto de fadas de Hans Christian Andersen que compartilha o mesmo nome. A lenda urbana dos sapatos vermelhos relata que eles pertenceram a uma famosa bailarina que morreu em um terrível acidente. Este par escarlate sempre fora seu favorito em vida e sua família tinha pretensões de enterrá-lo junto à moça, algo que não aconteceu já que os sapatos desapareceram misteriosamente pouco antes do enterro. Acredita-se que os sapatos vermelhos estão amaldiçoados e que aqueles que os encontrem e os vestirem terão seus pés cortados por uma força invisível. Não se sabe o verdadeiro paradeiro dos sapatos e diz-se que, ao encontrá-los, é quase impossível resistir o desejo de levá-los para casa. O filme coreano *Red Shoes* reconta esta história.

SUKIMA



(Sukima / Garota das Frestas)

Ninguém sabe a verdadeira origem de Sukima, o que se sabe, no entanto, é que ela é um espírito ou um demônio que toma a forma de uma garota assustadora que habita todo e qualquer tipo de fresta. Caso Sukima esteja habitando um local, ela pode se mover de fresta em fresta instantaneamente, tornando-se quase impossível sobreviver em sua presença. O interior de gavetas, gabinetes e armários são considerados frestas por ela e, portanto, são de extrema periculosidade em casas assombradas por esta entidade. Sabe-se que, após amedrontar suas vítimas, Sukima irá encurná-las próximo a uma fresta e puxá-las para dentro desta, provocando uma morte bastante grotesca e dolorosa. Locais antigos e com aluguel barato costumam ser sinais de parapeiros ligados à Sukima. O curta japonês, *Crevices*, retrata esta entidade.

TOMONARI-KUN



(Tomonari-kun / O Garoto da Mancha)

A palavra "tomonari", ao pé da letra, significa "desenvolver uma amizade" e é esta a natureza que nomeou a entidade. Acredita-se que Tomonari-kun é o espírito de um garoto que habita uma mancha capaz de se transportar a vários lugares. Ninguém sabe exatamente sua origem e, por isso, é possível que Tomonari-kun seja um demônio e não o espírito de um garoto. Sabe-se, no entanto, que ele gosta de fazer novas amizades e manter suas antigas. Geralmente aproxima-se de crianças primeiro e depois as induz a chamar mais pessoas para brincar com ele. Caso alguém prometa que irá brincar com ele e não honre sua promessa, Tomonari-kun irá atormentá-los por um tempo até decidir sugá-los para dentro de sua mancha, onde irão ser forçados a "entretê-lo" eternamente. Não existe uma maneira de se livrar desta entidade de forma efetiva. Decidir brincar com ele de vez em quando parece ser sempre a melhor opção.

VERMES ROUBA-ROSTO



(Chikadou / Os Túneis)

Vermes Rouba-Rosto são criaturas que habitam túneis abandonados. Sua origem é incerta e tampouco existe alguém que tenha sobrevivido para contar a história. Por seu paradeiro nunca ser revelado, pessoas continuamente acabam vítimas desses monstros que utilizam-se dos rostos de vítimas anteriores para atrair as novas para fora de seus veículos. Quando conseguem alcançar suas vítimas, os Vermes Rouba-Rosto consomem o corpo e trocam o rosto mais antigo pelo novo rosto adquirido. Nem sempre eles aparecem em formas de vermes gigantesco, algumas vezes podendo ser, também, anacnídeos ou insetos do tamanho de uma pessoa adulta de estatura média. Alerta-se para que motoristas e viajantes nunca tomem um caminho incerto e, caso cheguem próximo a um túnel, não atravessá-lo.

OUTROS FENÔMENOS

HITODAMA



(Hitodama / Orbe de Luz)

O equivalente a Orbes de Luz no ocidente, Hitodamas são efeitos paranormais que aparecem em formas de bolas com brilho próprio. Representam a alma de uma pessoa e podem ser vistas vagando em cemitérios em determinadas épocas do ano, em locais com atividade paranormal ou próximo a entidades benígnas. Por vezes ficam perdidas no mundo dos vivos e precisam de ajuda para passar para o além. Hitodamas são basicamente inofensivos e não incomodam os vivos. Alguns podem tentar entrar em contato com eles, no entanto, para alertá-los sobre algum perigo ou para auxiliá-los a encontrar aquilo que os prende no mundo material.

SINO ESCOLAR



(Gakkou no Obanashi / Mistérios da Escola)

Várias lendas urbanas japonesas envolvem o ambiente escolar e uma das mais populares recebe o título de "Mistérios da Escola" ou "Os Sete Mistérios da Escola". Os mistérios envolvidos variam de uma versão para outra, no entanto, a história sempre segue um grupo de alunos que resolve investigar a escola que frequentam durante a noite para averiguar se os mistérios são verdadeiros ou não. Sempre um deles acaba desaparecendo repentinamente e o grupo é forçado a deixar o recinto, abandonando o colega apenas para descobrir que sua existência foi, misteriosamente, apagada da memória de todos os habitantes da cidade. Um dos focos dessas lendas urbanas é o sino escolar. Em uma das versões, o sino, que não deveria funcionar durante a noite, ressoa por um bom período de tempo. Em outras, o sino ressoa de tempos em tempos e os alunos devem tomar cuidado para não ouvi-lo quatro vezes, ou podem vir a morrer, já que, no Japão, o número quatro é relacionado à morte.

TEIAS DE CABELO



(Kaminoke / Cabelo)

No Japão, acredita-se que cabelos carregam memórias e emoções de seus donos, não sendo, exatamente, estranho que alguém corte o cabelo ao terminar um relacionamento ou ao enfrentar alguma situação difícil. Cortar o cabelo é uma forma de recomeçar, criar novas memórias e sentir emoções diferentes. A retratação do cabelo no terror, portanto, é bastante comum por, justamente, representar o acúmulo de memórias e emoções fortes carregadas pelos espíritos que permanecem no mundo material. Teias de cabelo são, então, uma forma de representar um apego ao passado, aquilo que é extremo, seja bom ou ruim, uma forma de representar a incapacidade de recomeçar, de seguir em frente.

FASE DOS INVESTIGADORES

- Decidir quem iniciará a rodada.
- Cada investigador tem três ações.
- As possíveis ações são:
 - Mover: *mover-se para um espaço adjacente;*
 - Atacar: *atacar uma entidade que estiver te perseguindo (teste ♣ contra a defesa da entidade);*
 - Evadir: *evadir de uma entidade que estiver te perseguindo (teste ♠ contra o índice de perseguição da entidade);*
 - Ser Perseguido: *chamar a atenção de uma entidade que estiver perseguindo um investigador em seu espaço;*
 - Investigar: *investigar um local (teste ♠ contra o índice de dificuldade de investigação do local);*
 - Usar: *usar o efeito de um item;*
 - Administrar Inventário: *trocar itens com investigadores em seu espaço, deixar itens no local ou pegá-los de um local;*
 - Descansar: *recuperar 1 ponto de saúde e 1 ponto de medo;*
 - Ações Especiais: *utilizar a ação especial do investigador (precedida pela palavra AÇÃO).*
- Condições especiais:
 - Atrasado: *gaste uma ação para "levantar";*
 - Imobilizado/Passar no Teste: *passe no teste ou resolva os efeitos da carta evento que te imobilizou. Cada tentativa é considerada uma ação.*
- Usar talismãs é uma ação livre que pode ser feita a qualquer momento. Usar medicamentos e calmantes é uma ação livre que deve ser feita durante seu turno.

FASE DAS ASSOMBRAÇÕES

Começando pelo investigador que iniciou a rodada, cada investigador compra uma carta do monte de assombração e resolve os efeitos da carta comprada.

FASE DAS ENTIDADES

1. Entidades ativas se movem em direção ao investigador mais próximo (ou seguem o padrão de movimento determinado na carta da entidade).
2. Entidades no mesmo local que investigadores os perseguem.
3. Entidades perseguindo investigadores atacam.
4. Entidades exaustas tornam-se ativas.

FASE DO PRESSÁGIO

1. Adicione 1 ficha de presságio à carta presságio vigente.
2. Revele o presságio se a quantidade de fichas de presságio sobre a carta vigente for igual ao número no marcador de presságio. Aplique os efeitos.
3. Leia a nova carta presságio caso o presságio anterior tenha sido revelado.

幽霊の本

— O livro dos espíritos —



A História de Amagawa

Eventos estranhos acontecendo em Amagawa, uma cidade no interior do Japão, vêm chamando a atenção da mídia. Os noticiários da cidade reportam, semanalmente, mortes e casos estranhos que desafiam qualquer explicação que possa ser dada pela lógica e pela ciência. O único vínculo de todos esses eventos é um prédio abandonado em 1980 e que, atualmente, é considerado pelos habitantes como amaldiçoado.

A atenção dada a esses acontecimentos não só criou dúvidas em relação a competência da polícia local, como também alimentou a curiosidade da comunidade paranormal japonesa. Fóruns dedicados a discussões dos casos e mortes estranhas surgiram em grande quantidade e, com eles, uma massa de lendas urbanas e relatos de pessoas que dizem ter sobrevivido à maldição.

De acordo com dados históricos, o prédio foi lar de uma sequência de escolas nas quais eventos perturbadores já ocorriam. Muitas mortes e desaparecimentos durante o período de funcionamento das escolas foram acobertados e mantidos em segredo pelas próprias instituições de ensino da época.

Devido a todos esses incidentes e alvoroço provocado pelos fóruns e pela própria mídia,

vários grupos de investigadores paranormais e curiosos visitam Amagawa anualmente para ver ou interagir com a estrutura amaldiçoada. O governo e a polícia já não conseguem mais evitar que pessoas invadam o local durante a noite e, por isso, os casos misteriosos continuam acontecendo.



Arco 0: O Início

Este é o arco introdutório que continua a relatar o início da aventura e serve como um tutorial para familiarizá-los com as regras e mecânicas do jogo. Caso não seja necessária uma familiarização, leia a introdução e a conclusão deste arco para fins narrativos e prossiga para um dos demais arcos.

Capítulo 0: O Teste

26 de Julho de 2013 - Dia dos Fantasma - Amagawa, Japão

Depois de muita promoção midiática envolvendo a cidade de Amagawa, a ideia de que tudo não se passava de uma grande farsa para melhorar a economia local através de turismo se propagou pelos fóruns dedicados ao tópico. Assim como vocês, no entanto, muitas pessoas continuam visitando o local para testar a coragem, seguindo os rituais descritos em lendas urbanas que, aparentemente, possuem algum embasamento em relatos ditos verdadeiros.

Após participar dos principais eventos do Festival dos Fantasmas promovido no centro da pequena cidade, vocês decidem se dirigir até o prédio abandonado assim que o céu começa a escurecer. Estão preparados com seus celulares, alguns amuletos de proteção e gravadores que

podem ser utilizados para capturar alguma evidência paranormal, se elas existirem.

De acordo com a lenda, caso o ritual seja completo, um desejo qualquer será garantido aquele ou aqueles que o fizerem. Embora a ideia possa parecer absurda, ela ainda é, de certa forma, excitante.

Atravessando as fitas com os dizeres "Não Ultrapasse", vocês se aproximam da porta de entrada e, em pouco tempo, encontram-se dentro da estrutura. A sensação de que não estão sozinhos paira sobre vocês.

Preparação

1. Separe as cartas local do Arco 0:

- Entrada;
- Corredor (x 2);
- Sala de Aula;
- Sala dos Professores;
- Ginásio.

2. Separe as cartas de item especial:

- Mechas de Cabelo;
- Unhas Apodrecidas;
- Gravata;
- Boneca de Pano;
- Giz Vermelho;
- Vela Misteriosa.

3. Deixe as cartas GIZ VERMELHO e VELA MISTERIOSA separadas ao lado da área de jogo.

4. Embaralhe as cartas de item especial: BONECA DE PANO, GRAVATA, MECHAS DE CABELO e UNHAS APODRECIDAS e separe uma delas com a face virada para baixo. Retorne as demais cartas para a caixa do jogo sem olhar.

5. Separe as cartas de ato e presságio do capítulo 0 e organize-as em sequência. Revele apenas as cartas ATO 1A e PRESSÁGIO 1A.

6. Organize as cartas local como indicado no diagrama abaixo.

7. Cada investigador recebe 2 talismãs.

8. Coloque os investigadores na entrada.

9. Leia as cartas ATO 1A e PRESSÁGIO 1A.

Informações Adicionais

CARTAS ATO

1. Giz Vermelho
2. Vela Misteriosa
3. Evidência
4. O Ritual

CARTAS PRESSÁGIO

1. Recepção de Outro Mundo
2. Aprisionados
3. Dimensão Fantasma
4. Noticiário de Amagawa

ATENÇÃO

Deixe a carta GINÁSIO separada. Ela entrará em jogo durante a partida e deverá ser colocada no local indicado pela linha tracejada. Até lá, o ginásio não poderá ser acessado pelos investigadores.



LEIA APENAS APÓS A CONCLUSÃO DO CAPÍTULO

Se o último ATO foi completo.

Resolução 1 (Conclusão): *Muitas coisas estranhas aconteceram durante sua aventura, mas nada se compara com o que estaria por vir. Ao completar o teste de medo, braços apodrecidos saem das paredes e do chão do Gindsio, agarrando-os pelos pulsos, tornozelos e pescoço. Quando percebem, estão sendo arrastados para dentro da estrutura, envolvidos por suas entranhas. A última coisa que enxergam antes que tudo seja tomado pela escuridão são seus desejos escritos na parede em vermelho.*

✦ Vá para um dos seguintes arcos para continuar sua aventura, de acordo com o item especial encontrado durante o Ato 3:

- Mechas de Cabelo: Arco 1;
- Unhas Apodrecidas: Arco 2;
- Gravata: Arco 3;
- Boneca de Pano: Arco 4.

✦ **Modo História:**

1. Talismãs, medicamentos e calmantes obtidos durante este arco são mantidos no primeiro capítulo do arco seguinte;
2. Cartas de item devem ser devolvidas aos seus respectivos montes de investigação;
3. Todos os aprimoramentos de habilidade devem ser descartados;

4. Investigadores iniciam o arco seguinte com a mesma quantidade de saúde e medo do final deste arco.

Lembre-se de registrar a quantidade de talismãs, medicamentos, calmantes, saúde e medo de cada investigador no final deste arco caso esteja jogando no modo história.

Se o último PRESSÁGIO aconteceu.

Resolução 2 (Final Ruim): *Na semana seguinte, o noticiário de Amagawa reporta o surgimento de cadáveres de jovens que apresentam sinais de estrangulamento, todos encontrados na entrada da antiga escola.*

✦ Os investigadores perderam o jogo.



Arco 1: Narciso

Leva algum tempo para que vocês consigam abrir os olhos e um tempo ainda maior para se lembrarem do que aconteceu. O ambiente ao redor os lembra que, apesar de tudo ter parecido um pesadelo, vocês ainda se encontram dentro dele.

As paredes do corredor encontram-se encobertas por fios de cabelo, sendo quase difícil enxergar a madeira por trás das mechas negras. Há uma luz incandescente fraca e amarelada que transforma o cenário assustador em algo ainda mais mórbido e sinistro. Vocês se levantam, o

coração batendo freneticamente. Se não fosse pelas experiências já vividas, isto tudo poderia ser apenas uma alucinação coletiva.

Olhando de um lado para o outro, o corredor parece se estender infinitamente e não há qualquer sinal da entrada. As janelas encontram-se cobertas pelos mesmos fios negros de cabelo que cobrem as paredes. Nenhum de vocês parece determinado a se mover, até que um grito agudo percorre a estrutura e vocês sentem que ficar parados, talvez, não seja a melhor escolha.

Arco 2: Hidrofobia

Vocês sentem algo respingando em suas testas e é esta sensação que os acorda. Um odor de madeira apodrecida e mofo invade suas narinas e causa uma leve náusea até que vocês se acostumam com o cheiro. Levantando, as gotas que respingavam em suas testas começam a respingar sobre o chão, provocando ruídos ocos em um compasso previsível.

A escola parece ter sido submergida em água e toda a estrutura encontra-se úmida. A madeira do piso provoca um ruído alto, como

um rugido, a cada passo dado e, no teto, manchas negras de mofo podem ser vistas sob a luz negra. Há manchas brancas sobre as paredes e piso e uma sequência de pegadas que levam em direção ao segundo andar.

Através das janelas é possível ver apenas algumas bolhas ocasionalmente flutuando para baixo e, por vezes, algo misterioso se movendo pela água negra.



Arco 3: Banho de Sangue

Ao acordarem, vocês se encontram em uma sala iluminada apenas por uma vela vermelha sobre uma mesa. A estrutura da sala parece mais hostil do que das demais salas que visitaram antes de serem arrastadas para dentro das paredes. Há sangue espalhado pelo chão, paredes e móveis e uma gravata pendurada a um gancho no teto. Estranhamente, parece a cena de um crime.

Um de vocês resolve tocar no sangue, na esperança de que ele esteja seco e que isto seja

apenas um evento imortalizado pelo tempo. A superfície vermelha, úmida e quente, no entanto, prova que, o que quer que se deu neste lugar, aconteceu recentemente.

Vocês ouvem alguém correndo e gritando no corredor, perseguido por uma sequência de passos pesados. É difícil saber se estes sons não passam de assombrações ou se realmente há mais alguém na escola. Ficar nesta sala até descobrir a resposta não lhes parece uma boa ideia.

Arco 4: Virtude

Abrindo os olhos, vocês enxergam vários papéis com desenhos cobrindo as paredes e outros desenhos pintados diretamente sobre a madeira. Levantando, vocês percebem que estão em uma sala de aula, ao que parece, voltada ao ensino primário. As mesas e cadeiras são pequenas e completamente feitas de madeira e encontram-se perfeitamente alinhadas em fileiras voltadas em direção à lousa.

Ao fundo da sala, ao invés de uma parede de madeira, parece haver uma colcha de retalhos

que separa este cômodo do adjacente. Através das janelas é possível apenas enxergar uma infinidade de botões coloridos e cabeças de bonecos de pano separadas de seus corpos. Na lousa, há uma série de desenhos bizarros e obscenos.

• EDIÇÃO •

Novembro de 2017

• IMPRESSÃO •

Tachion Gráfica Digital

• TIPOGRAFIA •

Adobe Garamond Pro