

**FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO
DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO**

**RELATÓRIO DE TRABALHO
DE CONCLUSÃO DE CURSO II**

VICTOR CAVALCANTI SOUTO

Título: Projeto de Jogo – Jornada Arriscada (Um aventura em cartas)

**São Paulo
2023**



VICTOR CAVALCANTI SOUTO

Título: Projeto de Jogo – Jornada Arriscada (Uma aventura em cartas)

Relatório associado ao Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de título de Bacharel em Design pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - FAU USP

Orientadora: Prof ^a Dra. Denise Dantas

São Paulo
2023

VICTOR CAVALCANTI SOUTO

Título: Projeto de Jogo – Jornada Arriscada (Uma aventura em cartas)

Relatório associado ao Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de título de Bacharel em Design apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - FAU USP

Orientadora: Prof ª Dra. Denise Dantas

Aprovado em:

Prof ª Dra. Denise Dantas Data

Prof Dr. Ricardo Nakamura Data

Eduardo Henrique Barroso de Oliveira Data

Resumo

O projeto Jornada Arriscada é um jogo de cartas ilustradas elaborado para jogadores a partir de 12 anos de idade, que se propõe a criar situações colaborativas, em contraste com diversas formas competitivas de entretenimento acessíveis para crianças e adolescentes, utilizando princípios de Design para estruturar os aspectos materiais e de experiência do usuário. O objetivo principal do trabalho é desenvolver um conjunto de regras e peças gráficas através das quais os usuários vivenciam experiências cooperativas, reforçando interações sociais e tomada de decisões estratégicas visando uma vitória comum à todos os participantes.

Palavras-chave: design; jogo de cartas; ilustração; narrativa



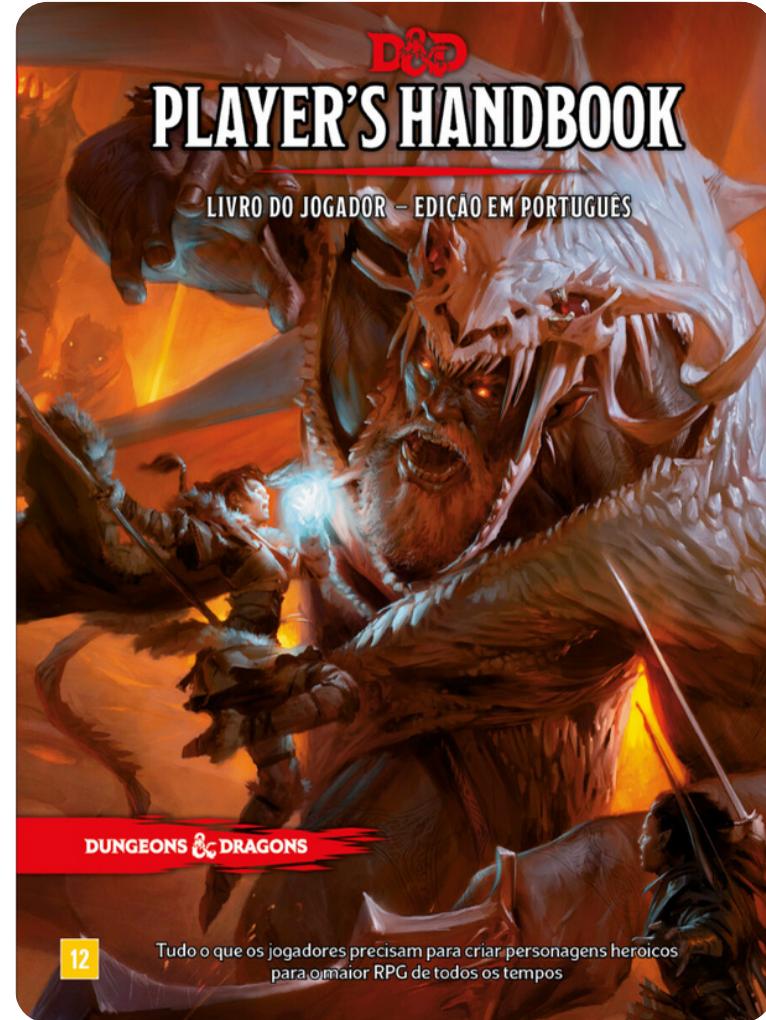
INTRODUÇÃO

Proposta

Desenvolver a estrutura de um jogo não-digital e acessível, capaz de estimular comunicação entre jogadores, tomadas de decisões estratégicas em conjunto, criatividade e, sobretudo, cooperação: esta é a proposta fundamental do presente Trabalho de Conclusão de Curso, ideia originada a partir do efeito recente que RPGs de mesa (*Role-Playing Games*, jogos de interpretações de papéis) apresentaram em públicos de diversas faixas etárias, graças ao sucesso de produtores de conteúdo nacionais e internacionais.

Dentre os jogos renomados do gênero, *Dungeons & Dragons* (abreviado para D&D, criado em 1974 pelos norte-americanos Gary Gygax e Dave Arneson) é mais conhecido no Brasil através do desenho que originou: Caverna do Dragão, atração popular na programação da Rede Globo durante a década de 1980. Com o passar do tempo, o jogo original foi traduzido para português e conquistou diversos fãs, atraídos pela jogabilidade envolvendo a criação de histórias, personagens dotados de poderes mágicos, aventuras cheias de perigos e tesouros, assim como um senso de união com os demais jogadores que formam os grupos de aventureiros das narrativas.

Figura 1: Livro com as regras de Dungeons & Dragons, 5ª Edição

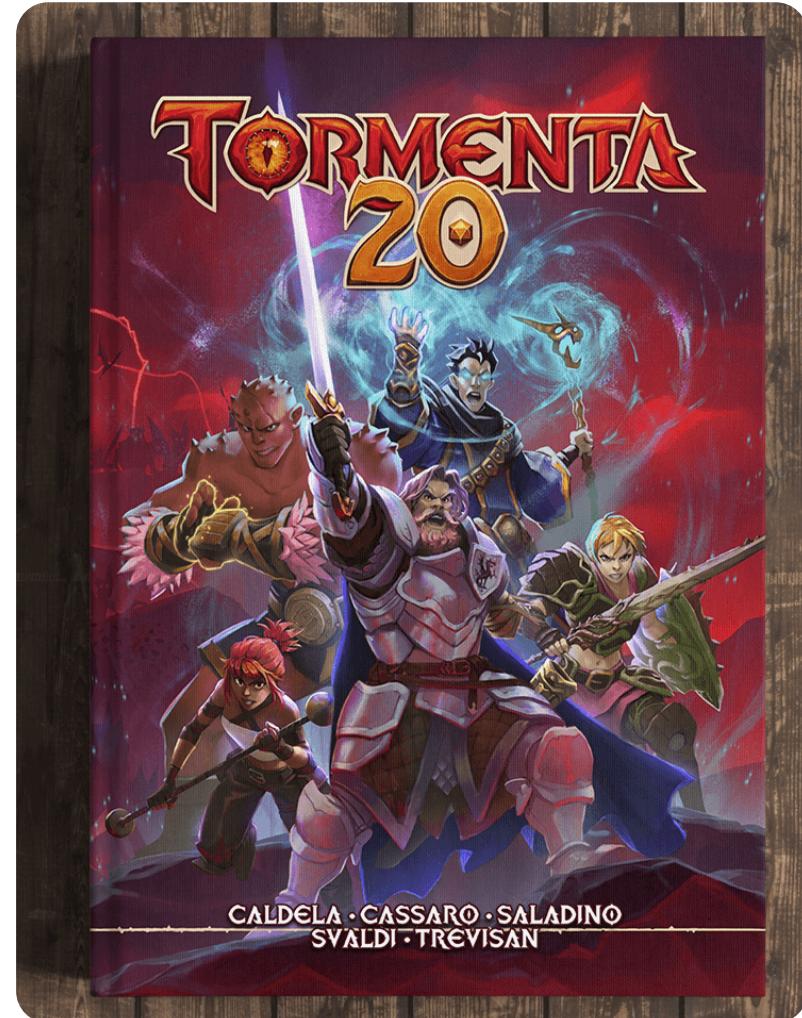


Fonte: *Amazon Store*. Disponível em: [shorturl.at/eNOPY](https://www.amazon.com.br/Dungeons-Dragons-Players-Handbook-Portuguese/dp/854290800X). Acesso em 18 de junho de 2022

Atualmente contamos com uma ampla gama de jogos similares à D&D, incluindo alguns exemplos nacionais como o bem-sucedido Tormenta 20, e o acesso aos produtos foi facilitado quando comparamos a dificuldade de hoje com a dos anos 1980. Entretanto, para que seja possível contar história através destes jogos, faz-se necessário atender a um conjunto de requisitos: um dos jogadores precisa pensar em uma história para narrá-la aos demais (fator que envolve comumente pesquisas e trabalho de escrita considerável), enquanto os outros envolvidos precisam realizar diversas escolhas e cálculos matemáticos para construir seus personagens—decidindo a história de origem do personagem, qual sua raça, seu objetivo, quais itens carrega, quais poderes possui e quais seus atributos. Todo este processo ocorre após a leitura de um detalhado livro de regras que se propõe a estruturar o que, em suma, é um mundo que se torna vivo através da imaginação dos jogadores.

Graças ao extenso processo exigido antes mesmo de começar a história propriamente dita, muitas pessoas podem se sentir desmotivadas e deixam de viver uma experiência positiva com amigos (perdendo a chance de desenvolver habilidades relacionadas à comunicação, criatividade, resolução de problemas e trabalho em equipe). Logo, com o objetivo de verificar se esta era uma problemática real que precisava ser atendida, foram conduzidas pesquisas iniciais que acabaram por compor um panorama inicial do mercado de jogos voltados para um público jovem, entre 8 e 14 anos.

Figura 2: Tormenta 20 – Livro Básico



Fonte: Jambô Editora. Disponível em <<https://jamboeditora.com.br/produto/tormenta20-livro-basico/>>. Acesso em 18 de junho de 2022

Pesquisa Inicial

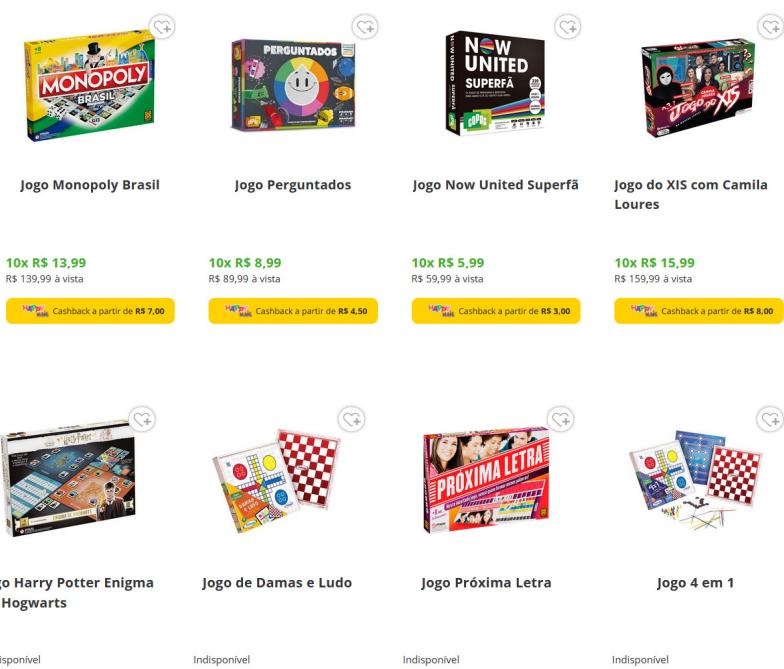
Ao conduzir pesquisas preliminares e analisar o mercado de jogos, procurou-se primeiramente verificar quais as opções disponíveis nos catálogos de grandes varejistas do segmento de brinquedos—com lojas físicas e virtuais—atuantes no território brasileiro, visto que são meios mais acessíveis e conhecidos para aquisição de jogos por parte de um público consumidor abrangente.

Dentre as principais representantes do segmento, as redes RiHappy e PBKids possuem considerável quantidade de pontos de venda distribuídos pelo Brasil (358 e 190 unidades respectivamente) e disponibilizam produtos categorizados com base na faixa etária recomendada. Ao verificar os itens visando público de 8 anos de idade apresentados nos sites das empresas citadas, nota-se algumas características em comum:

- ◊ Parte dos produtos ofertados são recomendados pelos fabricantes para idades inferiores a 08 anos, como é o caso de Pega Varetas, Cilada e Pula Macaco;
- ◊ O aspecto competitivo se apresenta na maioria dos produtos, sobretudo através de mecânicas que estabelecem vencedores com base no acúmulo de pontos (como ocorre nos jogos Perguntados, Now United Superfã, Harry Potter Enigma de Hogwarts, Pula Macaco, dentre outros);
- ◊ Detetive e Jogo do XIS com Camila Loures são os

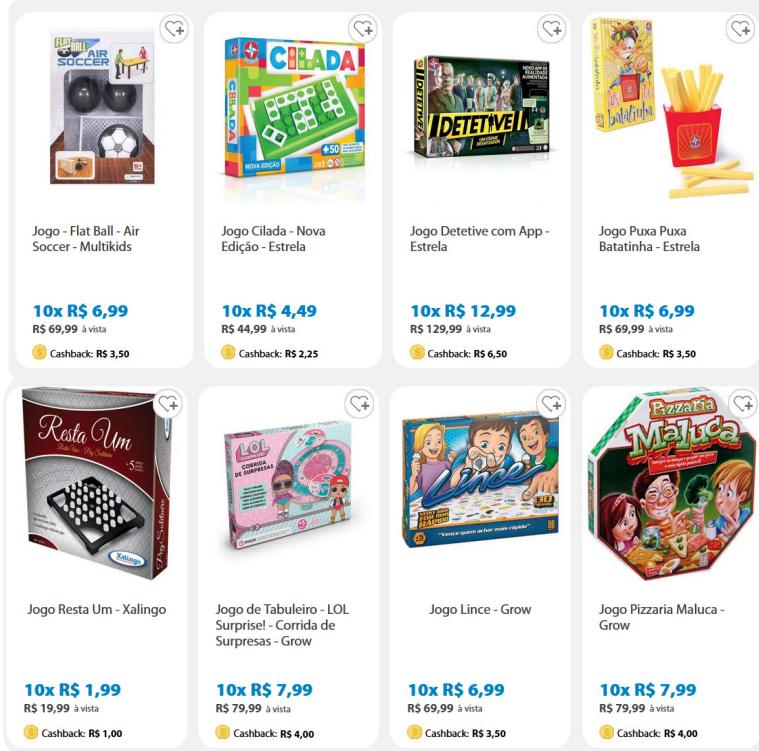
únicos a apresentar mecânicas que recompensa a cooperação entre jogadores e, apesar do contraste com os outros, ainda se encontram entre os 10 produtos mais vendidos;

Figura 3: Jogos mais vendidos para público de 08 anos no site da loja RiHappy



Fonte: RiHappy - Jogos e Acessório. Disponível em: <shorturl.at/GOQRZ>. Acessado em: 17 de junho de 2022

Figura 4: Jogos mais vendidos para público de 08 anos no site da loja PBKids

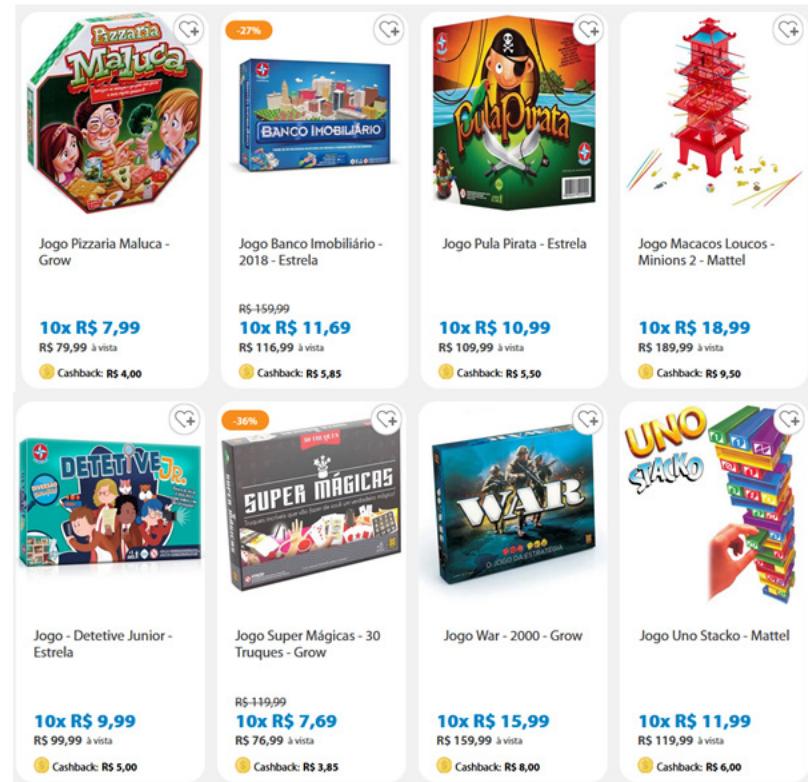


Fonte: PBKids - Jogos e Acessórios. Disponível em: <shorturl.at/abnT2>. Acesso em 18 de junho de 2022

Produtos destinado para público com idade entre 9 e 11 anos apresenta maior diversidade, porém mantém um foco em competitividade ao mesmo tempo em que trazem temas mais conectados ao mundo adulto, como utilização estratégica de dinheiro em Banco Imobiliário e Jogo da Mesada, passagem por diferentes estágio da

vida em Jogo da Vida ou conflitos mundiais em WAR. Ademais, o preço dos produtos também apresenta um aumento perceptível.

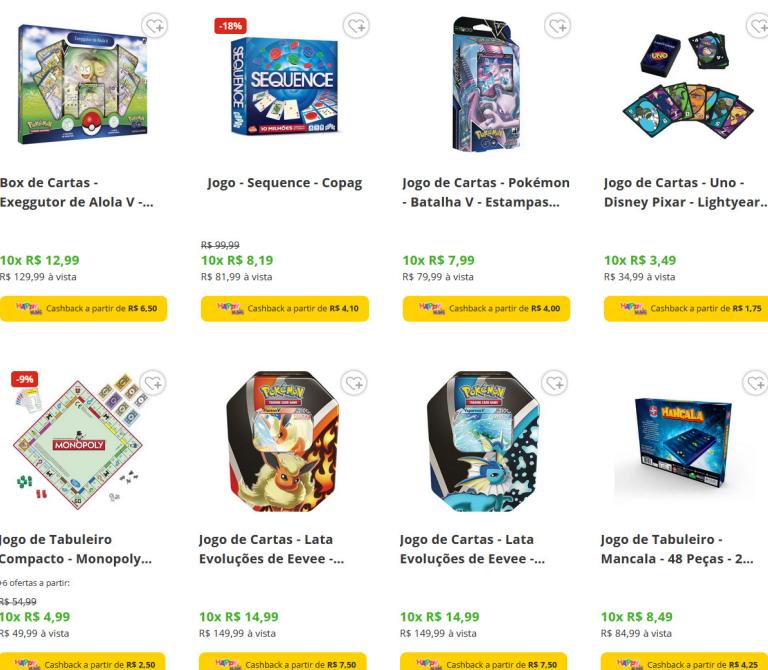
Figura 5: Jogos mais vendidos para público de 09 a 11 anos no site da loja PBKids



Fonte: PBKids - Jogos e Acessórios. Disponível em: <shorturl.at/iklsY>. Acesso em 18 de junho de 2022

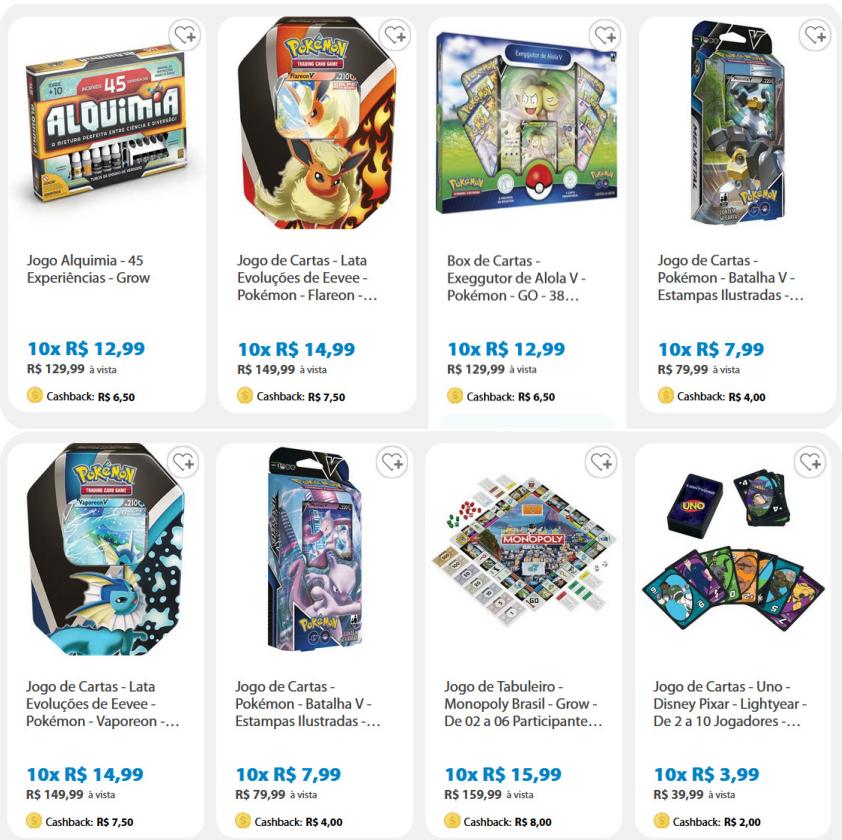
Ao considerarmos produtos recomendados para público a partir de 12 anos, a oferta apresenta mudança significativa. Considerando novamente o catálogo das lojas citadas, nota-se a predominância de jogos de cartas –em especial, o jogo de cartas da franquia japonesa Pokémon .

Figura 6: Jogos mais vendidos para público de 12 anos no site da loja RiHappy



Fonte: RiHappy - Jogos e Acessórios. Disponível em: <shorturl.at/is079>. Acesso em 19 de junho de 2022

Figura 7: Jogos mais vendidos para público de 12 anos no site da loja PBKids

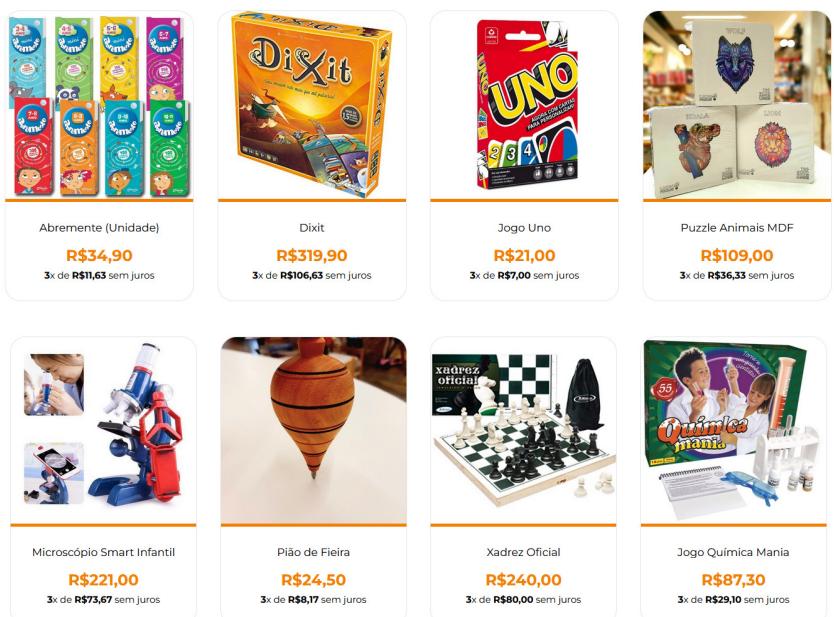


Fonte: PBKids - Jogos e Acessórios. Disponível em: <shorturl.at/jtx29>. Acesso em 19 de junho de 2022

Ao expandirmos o escopo de pesquisa e incluir lojas como Trenzinho Brinquedos Educativos, que apresenta uma proposta voltada para educação, jogos que envolvem cartas também aparecem com maior

frequência dentre os produtos para pessoas de 12 anos de idade ou mais –ao lado de produtos que se conectam às matérias do currículo escolar, como Ciências e Química, e produtos tradicionais como o jogo de xadrez.

Figura 8: Jogos mais vendidos para público de 12 anos no site da loja PBKids



Fonte: Trenzinho Brinquedos Educativos. Disponível em: shorturl.at/iuX15. Acesso em 20 de junho de 2022

A pesquisa inicial contribuiu para melhor compreensão do contexto de jogos disponíveis de forma mais acessível e até mesmo de algumas preferências do público-alvo. Tais levantamentos serão aprofundados em seções futuras do atual relatório, porém são suficientes para elaboração da justificativa que serve de alicerce para o Trabalho de Conclusão de Curso.

Justificativa

Em virtude dos aspectos levantados durante a pesquisa inicial é possível notar a prevalência de jogos competitivos nos catálogos de empresas conhecidas. Tais mecânicas são condicionadas pelas condições de vitórias estabelecidas: vitória por ter a maior quantidade de pontos, por ser o último jogador sobrevivente, por dominar mais territórios que os adversários, acumular mais dinheiro ou por cometer menos erros do que os adversários.

Propostas diferentes das citadas existem, porém são menos numerosas e em certos casos se apresentam em produtos raramente encontrados em grandes varejistas ou acessíveis de maneira ampla—alguns exemplos, avaliados futuramente neste relatório, são importados para o Brasil ou traduzidos e adaptados por empresas antes de serem introduzidos no mercado nacional, aspecto que eleva seus custos de maneira perceptível, impondo uma barreira de acesso.

A concepção de projeto de Trabalho de Conclusão de Curso, logo se torna interessante pois sugere uma resposta às problemáticas de escassez de jogos cooperativos acessíveis no país, ao mesmo tempo que implica em alternativas para o longo e complexo processo inicial imposto por alguns dos produtos inspiradores do conceito, como os clássicos RPGs de mesa supracitados. O foco em cooperação, narrativa, pensamento estratégico criativo e comunicação pode ser um diferencial positivo

quando aliado à mecânicas dinâmicas e que oferecem uma experiência divertida com personagens com os quais os jogadores possam simpatizar, através de produto acessível.

Objetivos

O objetivo principal do projeto é desenvolver um jogo que reforce noções de cooperação através de suas mecânicas, promovendo um contexto que apresente:

- ◊ Múltiplos jogadores simultâneos;
- ◊ Comunicação constante;
- ◊ Recompensas por tomadas de decisões que afetem o grupo positivamente;
- ◊ Utilização de raciocínio lógico e projeção de cenários;
- ◊ Identidade visual clara e informações legíveis;
- ◊ Experiência divertida e que promova socialização;
- ◊ Fácil distribuição e acesso;



Pesquisa

Público-alvo

Visando determinar qual público-alvo seria adequado para um projeto de jogo com as premissas e objetivos sugeridos neste relatório, pesquisas foram realizadas para investigar as características apresentadas por pessoas em diversas idades. Um dos pontos focais da investigação foi o processo de desenvolvimento cognitivo apresentado durante o amadurecimento de uma criança, pois as mecânicas aplicáveis ao projeto poderiam variar drasticamente dependendo das limitações e possibilidades apresentadas por indivíduos em cada faixa etária.

O ponto de partida para a compreensão de tal desenvolvimento foi o trabalho de Jean William Fritz Piaget—biólogo, psicólogo e epistemólogo suíço, reconhecido como um dos principais responsáveis por disseminar uma abordagem científica no estudo da aprendizagem do século XX. A obra *O nascimento da inteligência na criança*, publicada pelo autor em 1970, apresenta o amadurecimento cognitivo humano em quatro grandes períodos, nos quais dois tipos de inteligência se manifestam em variadas intensidades.

O primeiro período é denominado Sensório-Motor, prevalente desde o nascimento até aproximadamente dois anos de idade. Inicialmente, o bebê utiliza seus

instintos primitivos, derivados da composição genética, para ter as primeiras experiências em vida. Logo depois, o senso de exploração é despertado através dos estímulos recebidos por órgãos e membros sensoriais (olhos, ouvidos, mãos, pés e especialmente a boca), aspecto que promove as primeiras conexões entre sensações e movimentos corporais. Entre o primeiro e segundo ano de vida, enfim, a criança realiza ações de forma mais voluntária, passa a compreender de forma simples a permanência e mudança do ambiente conforme o tempo e consegue, ainda que momentaneamente, imagens mentais de objetos e pessoas. É nesta etapa em que comumente encontramos crianças que inserem objetos na boca e gostam de histórias e cantigas, visto que tais eventos estimulam os sentidos de maneira direta através de paladar, tato, audição e visão.

O segundo período, Pré-Operacional, ocorre comumente entre 2 e 7 anos de idade e preserva comportamentos anteriores (motivados por fome, dor, frio, sono, raiva, tédio e afins) ao mesmo que introduz lógicas básicas, possibilitando às crianças realizarem novas ações com referências em seus sentidos. É nesta fase que observamos a passagem da dependência plena para certa autonomia, uma vez que já existe a noção inicial de causa-e-consequência servindo de alicerce para atitudes: ao invés de chorar instintivamente para chamar atenção, ao sentir fome a criança passa a avaliar o espaço e se move em busca de alimento, pois comprehende que esta sequência de ações pode resultar no fim de sua fome de maneira mais direta.

A capacidade através da qual os indivíduos se relacionam com o mundo nos primeiros dois períodos é denominada Inteligência prática ou sensório-motora. Tal organização promove a compreensão e adaptação inicial da pessoa ao meio, utilizando as ferramentas hereditárias e sensoriais para tal.

Os fatores hereditários do primeiro grupo são de ordem estrutural e estão ligados à constituição do nosso sistema nervoso e dos nossos órgãos dos sentidos. É deste modo que percebemos certas radiações físicas, mas não todas, que percebemos os corpos somente a determinada escala, etc. Estes dados estruturais influenciam a construção das noções mais fundamentais.

(PIAGET, 1970, p. 15)

É como refinamento do pensamento lógico iniciado no segundo período que o terceiro se manifesta, entre 7 e 12 anos de vida. Nomeado Período das Operações Concretas, o indivíduo que atingiu esta etapa se torna capaz de elaborar raciocínios lógicos complexos, consequentemente adquirindo as ferramentas necessárias para construir discursos argumentativos, questionar a realidade à sua volta, resolver equações matemáticas e adaptar cenários imaginários para acomodar problemática reais, considerando também que outros indivíduos podem chegar a conclusões diferentes a partir da observação do mesmo fenômeno.

A partir dos 12 anos de idade o desenvolvimento cognitivo

atinge o último estágio, nomeado Período de Operações Formais, e a pessoa passa a ser capaz de entender e seguir instruções complexas, utilizar raciocínio lógico, dedutivo e abstrato na resolução de problemas, conceber cenários imaginários e operar mentalmente dentro de limitações estabelecidas, além de buscar por experiências sociais com maior frequência, aprimorando suas habilidades de comunicação com o objetivo de formar e manter grupos.

Considerando os últimos dois períodos, Piaget apresenta o conceito de Inteligência reflexiva ou gnóstica, responsável por organizar informações provenientes de experiências (reais ou abstratas) em novos raciocínios lógicos, em um processo contínuo que permite ao indivíduo formar novos conhecimentos.

Uma vez apresentados os resultados da pesquisa, torna-se possível delimitar a faixa etária de maneira mais objetiva: por conta do desenvolvimento de lógica, capacidade de dedução e imaginação de cenários hipotéticos, o público a partir de 12 anos parece possuir as ferramentas psicológicas necessárias para o tipo de projeto planejado. Mecânicas de jogo que considerem cálculos simples, progressão de personagens, decisões estratégicas em um cenário abstrato são adequadas às potencialidades de tal faixa etária, corroborando para o processo de socialização.



Metodologia

O ponto de partida para o desenvolvimento do projeto em relação às mecânicas de jogo foi a leitura de conteúdo que tratasse do assunto, pois apesar de não se tratar de um tema comumente associado ao mundo acadêmico, Design de Jogos conta com uma considerável bibliografia desenvolvida ao longo de décadas, inicialmente abordando jogos de tabuleiro e cartas e, mais recentemente, discutindo e estudando a estruturação de jogos digitais. Somando-se o conteúdo debatido em fóruns online e material existente em vídeos (em plataformas como o YouTube), é possível aprender sobre métodos para a criação de jogos dos mais variados estilos. Através de pesquisas, dois livros surgiram como recomendações quando o assunto é design de jogos físicos.

O principal livro utilizado como base para o projeto é *The Art of Game Design - A Book of Lenses*, escrito pelo game designer Jesse Schell e publicado pela Morgan Kaufmann Publishers em 2008. Através das 489 páginas de conteúdo, o CEO da Shell Games detalha diversos aspectos ligados ao desenvolvimento de jogos, da filosofia por trás da profissão de game designer e a importância de entender o jogo como veículo para a experiência do usuário, até a relação com clientes, funcionamento, benefícios e desvantagens de determinadas mecânicas, criação de personagens e o mundo em que habitam, narrativas, como proceder durante o período de testes e diversos outros temas relacionados.

Apesar de apresentar um conteúdo extenso e discorrer sobre tópicos que não cabem ao atual projeto (como a criação de um time de programadores, seleção de tecnologias, escolha de modelo de negócios e forma de monetização do jogo), Schell introduz os pontos principais da obra através de 100 lentes (lenses, no original)—conjuntos de perguntas que orientam e auxiliam na validação de cada etapa do processo de criação de um produto. Dentre as perguntas apresentadas, algumas foram analisadas e consideradas ao longo da estruturação da lista de requisitos e geração de alternativas.

A Lente da Experiência Essencial

Questiona qual experiência é desejada para o jogador, o que é essencial para que ela aconteça e como o jogo consegue fornecer tal experiência.

A Lente da Surpresa

Questiona como os jogadores serão surpreendidos ao jogar (através das regras, arte, tecnologia utilizada, etc) e se é possível para que os usuários surpreendam a si mesmos e aos outros envolvidos, durante uma partida.

A Lente da Diversão

Questiona quais partes do jogo são divertidas e por quê.

A Lente da Resolução de problemas

Questiona quais problemas precisam ser resolvidos pelos jogadores, propõe problemáticas que se revelam ao longo

da partida e indaga como o jogo gera novos problemas para que jogadores tenham vontade de jogar novamente.

A Lente do Fluxo

Questiona se o jogo tem objetivos claros e se eles são os mesmos que os jogadores desejam alcançar. Além disso, propõe reflexões sobre a existência de elementos que distraiam os jogadores ao longo da partida, reforça a necessidade de um fluxo contínuo de desafios (nem muito fáceis, nem muito difíceis) a serem superados e denota a importância dos usuários se tornarem mais habilidosos conforme interagem com as mecânicas.

A Lente das Regras

Questiona quais as regras fundamentais do jogo, se há diferentes modos de jogos e se eles enriquecem a experiência dos usuários. Ademais, aborda a necessidade de ter mecanismos que reforcem as regras e maneiras de comunicá-las de forma simples e compreensível.

A Lente de Habilidade vs Chance

Questiona o uso de mecânicas baseadas em habilidade e baseadas em sorte, sugerindo a possibilidade de um equilíbrio entre o uso das duas formas visando ter uma experiência com surpresas e controle ao mesmo tempo.

Mercado de jogos

Além das perguntas que fundamentam a metodologia aplicada no projeto, também foi conveniente olhar para

produtos já existentes no mercado e abraçados pelo público, a fim de entender melhor elementos que já foram testados e refinados por equipes de game designers mais experientes ao longo de anos.

A coleção analisada inclui tanto jogos físicos quanto digitais, cada qual possuindo determinadas características semelhantes às desejadas para o projeto: progressão através de uma história, personagens diversos, utilização de cartas e dados, uso de itens para melhorar as capacidades de heróis, dentre outras. Aqui são destacados os pontos de interesse acerca de alguns dos produtos.

Dungeons & Dragons, 5^a Edição

Figura 9: Livros de *Dungeons & Dragons*: manual do Jogador, Manual dos Monstros e Manual do Mestre (esquerda para direita)



Fonte: Portal Mesa RPG. Disponível em: <<https://mesaderpg.com.br/dungeons-dragons/nova-versao-de-dungeons-dragons-2024/>>. Acesso em: 18 de junho de 2022

O RPG de *Dungeons & Dragons* é, em suma, um conjunto de regras que funciona como alicerce para um mundo fantástico, compilado em formato de livros. Ele compartilha elementos com brincadeiras infantis de faz de conta, pois é guiado principalmente pela imaginação de seus jogadores, porém se diferencia ao oferecer estrutura às narrativas criadas, apresentando maneira de determinar as consequências das ações dos jogadores envolvidos na narrativa de forma mais objetiva, através

do uso de dados e características das personagens.

Não há um limite estabelecido para a quantidade de participantes, porém é necessário contar com algumas pessoas assumindo o papel de jogador e uma das pessoas tomando a posição de Mestre.

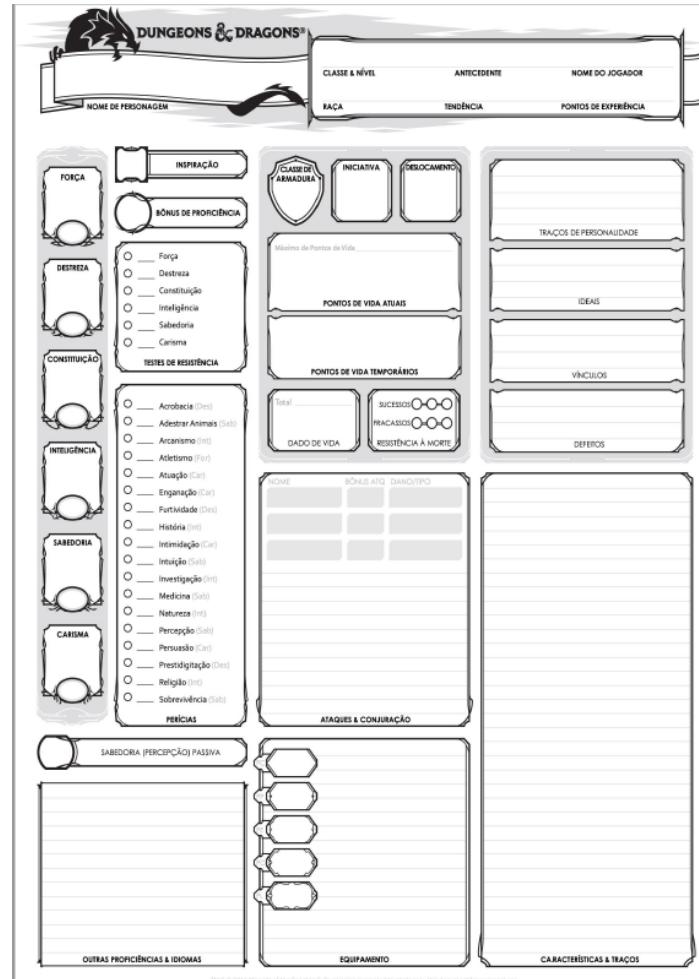
- ◊ **Jogador:** são aqueles que irão interpretar os personagens da história. De forma similar a atores em uma peça de teatro de improviso, participam como agentes da narrativa, decidindo para onde ir, o que fazer em cada situação e rolando dados para saber se suas ações são bem sucedidas ou não.
- ◊ **Mestre:** é a pessoa que assume o papel de narrador, situando os demais participantes no ambiente e conduzindo a narrativa. Atua como árbitro e descreve as consequências das atitudes tomadas pelos jogadores, interpretando também as demais personagens que aparecem ao longo da jornada (de senhora da cidade que clama por ajuda ao terrível dragão que protege seu tesouro no topo da montanha).

Por se assemelhar a uma peça de teatro e não apresentar constrições em relação ao tom, duração ou eventos que ocorrem na história, *Dungeons & Dragons* é flexível e pode ser jogado indefinidamente: é possível finalizar uma missão e começar outra na sequência, criando grandes arcos de histórias chamados de campanhas.

Por conta das novidades que podem ser introduzidas a cada vez que se joga, é comum pessoas criarem fortes laços de amizade através de seus personagens, reunindo-se em sessões de jogo ao longo de meses ou até mesmo anos.

Este aspecto social é um dos pontos mais fortes da experiência de jogo e proporcionar algo semelhante é um dos objetivos do presente projeto. No entanto, D&D apresenta um aspecto que dificulta a entrada de novos jogadores: parte da estrutura que permite que a narrativa funcione se baseia na criação de fichas de personagens que, para ser utilizadas, precisam ser construídas através de um processo demorado, com cálculos matemáticos para decidir atributos, escolha de poderes em longas listas de poderes e atualização constante ao longo da história. Embora muitos jogadores gostem deste aspecto (e alguns achem particularmente agradável realizar cálculos para descobrir as melhores combinações de atributos para criar personagens fortes), outras pessoas se sentem desmotivadas ao ter de ler múltiplas páginas de um livro antes mesmo de criar sua personagem.

Figura 10: Exemplo de Ficha de Personagem para *Dungeons & Dragons*, 5^a Edição



Fonte: *Dungeons & Dragons - Player's Handbook*, p. 313

Tiny Epic Dungeons

Figura 11: Embalagem do jogo *Tiny Epic Dungeons*



Fonte: *Board Game Geek - Tiny Epic Dungeons*. Disponível em: <<https://boardgamegeek.com/boardgame/331787/tiny-epic-dungeons>>. Acesso em: 20 de junho de 2022

Tiny Epic Dungeons é um jogo cooperativo de exploração de masmorras no qual jogadores assumem o controle de destemidos heróis, convocados pelo povoado da Costa Goblin para investigar as raízes de aparições de monstros e livrar a região da corrupção que ameaça consumir a todos.

Na primeira etapa do jogo, cada jogador precisa revelar salas da masmorra e, tal qual um aventureiro investigando um local misterioso, procurar por itens,

desativar armadilhas, utilizar magias e atacar caso haja inimigos por perto. A cada turno, a tocha que ilumina o local vai se apagando, criando um senso de urgência e lembrando aos heróis que é preciso que cada um derrote um goblin rapidamente, se quiserem abrir a porta da sala do Chefe. Uma vez que determinadas condições tenham sido atendidas, a sala se abre e os heróis devem correr para enfrentar o grande inimigo, evitando seus ataques enquanto quebram os pilares que o protegem.

Figura 12: Exemplo de posicionamento dos elementos no início de uma partida de *Tiny Epic Dungeons*



Fonte: *Board Game Geek - Tiny Epic Dungeons*. Disponível em: <<https://boardgamegeek.com/boardgame/331787/tiny-epic-dungeons>>. Acesso em: 20 de junho de 2022

Dentre os pontos interessantes de *Tiny Epic Dungeons*, temos a utilização de fichas de personagens para representar os heróis e a enorme quantidade de ações que podem ser executadas: cada um dos personagens possui habilidades próprias e pode realizar ações ainda mais diversas conforme acumula itens. Este aspecto corrobora para que cada jogador tenha uma experiência nova e surpreendente a cada vez que se reúne com amigos para jogar, mantendo o interesse no jogo por mais tempo e possibilitando que jogadores com diferentes perfis se divirtam: aqueles que preferem acumular itens podem ter um divertimento tão grande quanto jogadores que preferem combater monstros.

Um dos pontos que mais recebe críticas de jogadores, no entanto, é a utilização de ícones. Seja na ficha de personagens, nas cartas de monstros, de equipamentos, magias ou nas cartas que representam salas da masmorras, a presença de iconografia é massiva. Quase não há texto descritivo nos componentes que os jogadores manipulam com mais frequência, exigindo que cada participante memorize o significado de cada ícone para saber o que está ocorrendo no turno ou, como alternativa, mantenha o manual de regras sempre próximo, consultando-o a cada movimento.

Um dos pontos que mais recebe críticas de jogadores, no entanto, é a utilização de ícones. Seja na ficha de personagens, nas cartas de monstros, de equipamentos, magias ou nas cartas que representam salas da masmorras, a presença de iconografia é massiva.

Quase não há texto descritivo nos componentes que os jogadores manipulam com mais frequência, exigindo que cada participante memorize o significado de cada ícone para saber o que está ocorrendo no turno ou, como alternativa, mantenha o manual de regras sempre próximo, consultando-o a cada movimento.

Figura 13: Ficha de personagem, acompanhado de cartas de itens do jogo *Tiny Epic Dungeon*



Fonte: *Board Game Geek - Tiny Epic Dungeons*. Disponível em: <<https://boardgamegeek.com/boardgame/331787/tiny-epic-dungeons>>. Acesso em: 20 de junho de 2022

Figura 14: Material de referência detalhando os ícones do jogo *Tiny Epic Dungeon*



Fonte: *Tiny Epic Dungeons - Adventurer's Manual*.

Disponível em: shorturl.at/gJWY5. Acesso em: 20 de junho de 2022

Dicey Dungeons

Figura 15: Arte promocional do jogo *Dicey Dungeons*



Fonte: *Nintendo Shop- Dicey Dungeons*. Disponível em: <<https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/dicey-dungeons-switch/>>. Acesso em: 20 de junho de 2022

Dicey Dungeons é um jogo de exploração de masmorras e construção de baralho, criado por Terry Cavanagh (com música de Chipzel e ilustrações de Marlowe Dobbe).

Ambientado em um programa de auditório fantasioso, o jogo introduz seis personagens diferentes, aventureiros transformados em dados pela vilã principal, Senhora Sorte, e forçado a entreter o público que acompanha a aventura. Cada participante tem um estilo de interação e habilidades próprios e, ao controlá-los, o jogador deve enfrentar monstros, encontrar itens e aprimorar seus

personagens enquanto tenta derrotar um grupo de vilões divertidos. Para vencer é necessário equilibrar pensamento estratégico, planejamento e o rolar de dados.

Figura 16: Habilidade disponíveis para um dos personagens de *Dicey Dungeons*



Fonte: *Nintendo Shop- Dicey Dungeons*. Disponível em: <<https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/dicey-dungeons-switch/>>. Acesso em: 20 de junho de 2022

Um dos grandes pontos de interesse é a gama de personagens temáticos, cada qual capaz de utilizar os dados para executar ações e combater os inimigos de formas diferentes: é possível causar dano, ganhar um escudo protetor, congelar o oponente, mudar o resultado dos dados, aplicar efeitos debilitante nos inimigos,

recuperar pontos de vida, potencializar suas ações, entre outros.

A forma com a qual a comunicação visual se dá também desperta interesse: a paleta de cores é consistente e ajuda a identificar os personagens, o uso de tipografia sem serifa e com aspectos que remetem à escrita à mão livre passam um ar descontraído e, quando combinado à aparência cartunesca (até mesmo infantil das personagens) e temática de programa de auditório consegue transmitir a ideia de um mundo divertido e lúdico, ainda que a narrativa deixe claro o tamanho do perigo enfrentado pelos heróis.

Figura 17: Personagem temática "Bruxa", uma das opções de heróis em *Dicey Dungeons*



Fonte: *Nintendo Shop- Dicey Dungeons*. Disponível em: <<https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/dicey-dungeons-switch/>>. Acesso em: 20 de junho de 2022

Processos

Lista de Requisitos

Com base nas informações levantadas durante a pesquisa, foi possível elencar lista de requisitos necessários para o desenvolvimento do projeto, considerando mecânicas, identidade visual, componentes, objetivos e a experiência geral almejada para os usuários.

Imprescindíveis

Mecânicas

- ◊ Oferecer senso de progressão, com final da partida demarcado;
- ◊ Permitir que jogadores tenham previsibilidade das ações que podem realizar, na maior parte do tempo;
- ◊ Permitir que jogadores abordem os desafios utilizando diferentes estratégias;
- ◊ Recompensar decisões que afetem o grupo positivamente, sem punir decisões que beneficiem apenas um jogador;
- ◊ Fundamentar o sucesso de ações críticas em jogadas voluntárias, não dependentes totalmente de sorte;
- ◊ Estabelecer múltiplas condições de vitória e de derrota;
- ◊ Oferecer caminhos para os jogadores se surpreenderem durante o jogo, minimizando os riscos de uma

- ◊ experiência entediante;
- ◊ Construir uma estrutura em que não seja vantajoso para um jogador prejudicar outro.

Comunicação

- ◊ Priorizar sentenças curtas, utilizando texto e imagens para transmitir mensagens de forma ágil;
- ◊ Utilizar contraste de cores visando melhor legibilidade;
- ◊ Apresentar hierarquia de informação através da utilização de tipografia;
- ◊ Atentar para termos comumente utilizados em jogos, visando facilitar a velocidade de aprendizado das regras do jogo;
- ◊ Utilizar vocabulário condizente com o público da faixa etária escolhida.

Visual

- ◊ Priorizar paletas de cores contrastantes, visando facilitar a legibilidade para pessoas com daltonismo;
- ◊ Estabelecer códigos de cores e formas para facilitar a identificação e agrupamento de componentes, sejam cartas, dados, fichas ou outros elementos;
- ◊ Utilizar tipografia de forma clara e legível, compatível com o tamanho do suporte físico (cartas, fichas etc);
- ◊ Apresentar estilo visual colorido, que reforce o aspecto lúdico da ambientação.

Desejáveis

- ◊ Apresentar informações acessíveis a deficientes visuais (áudio/braille);
- ◊ Permitir que jogadores interajam com o projeto também de forma digital;
- ◊ Projetar estrutura que ofereça a possibilidade de atualizações de conteúdo, mesmo após formalização do projeto original.

Geração de alternativas

A partir das pesquisas realizadas e requisitos estabelecidos, alternativas para o projeto foram criadas visando explorar caminhos possíveis para atingir os objetivos citados anteriormente.

As experimentações se concentraram nos pilares de Visual e Mecânicas, tópicos que englobam aspectos-chave da experiência fornecida pelo projeto: ambientação, comunicação de informações, percepção de ambiente, regras do jogo, ações possíveis, condições de vitória e derrota, dentre outras que serão melhor detalhadas neste capítulo.

Mecânicas

Ao longo do processo de desenvolvimento, diversas mecânicas foram consideradas para o projeto. Graças às pesquisas realizadas foi possível estabelecer alguns pontos-chave que foram mantidos como fundação das alternativas, uma vez que afetam de maneira crítica a experiência do usuário

História através de cartas

Resumo

A primeira alternativa é um jogo de fantasia no estilo dungeon crawler (exploração de calabouços), para 2 a 4 jogadores, no qual um grupo de heróis é chamado para resolver os problemas causados pela grande criatura maligna que assola uma região.

Para conseguirem chegar a este chefão, os personagens deverão enfrentar diversos inimigos pelo caminho enquanto desviam de armadilhas, encontram artefatos misteriosos e personagens peculiares, aprendem novas habilidades e se preparam para o grande confronto no final da jornada.

Cada partida deve durar aproximadamente de 30 a 60 minutos, dependendo da quantidade de jogadores. Este período será melhor avaliado na fase de playtest (período no qual uma versão inicial do jogo será testada com jogadores reais, para detectar pontos de ajuste e melhoria).

Lista de componentes

- ◊ 4 Fichas de Personagem
- ◊ 4 Marcadores de Pontos de Vida
- ◊ 4 Dados de 6 faces
- ◊ 40 cartas temáticas de Habilidade (10 para cada personagem)
- ◊ 20 Cartas de Item
- ◊ 20 Cartas de História
- ◊ 10 cartas de História - Combate
- ◊ 6 cartas de História - Evento
- ◊ 10 cartas de História - Aliado
- ◊ 1 Carta de Início da Jornada
- ◊ 30 Cartas de Monstro
- ◊ 5 Fichas de Chefão

Fichas de Personagens

As fichas de personagens contém uma ilustração da personagem, seu nome e principais características. Estas características são divididas em 4 tipos:

◊ Pontos de Vida

Representam a vitalidade da personagem e não podem superar o valor total indicado na ficha. Estão localizados na área inferior direita da ficha e cada número representa uma quantidade de pontos

Enquanto os pontos forem superiores a zero, permitem que a personagem utilize cartas de Habilidades ou Itens. Quando os pontos de vida são zerados, a personagem é nocauteada e não pode utilizar cartas. Uma vez por combate, o jogador pode devolver 1

carta de Habilidade para o respectivo baralho para recuperar metade dos Pontos de Vida totais de sua personagem (arredondado para baixo).

◊ **Pontos de Defesa**

Representam a capacidade do personagem de se proteger dos perigos da jornada. Ao receber o ataque de um monstro, a quantidade de Pontos de Defesa é subtraída do dano. O valor excedente reduz os Pontos de Vida da personagem.

◊ **Pontos de Agilidade**

Indicam a velocidade de cada personagem. No início de combates, este valor é somado à rolagem do dado para determinar a ordem dos turnos.

◊ **Pontos de Energia**

São utilizados pela personagem para realizar ações através das cartas de Habilidade e de Item. Ao utilizar tais cartas, a soma do custo não pode ser maior do que a quantidade de Energia da personagem.

Cartas de Habilidade

As cartas de Habilidades representam ações realizadas pelos personagens. Cada carta possui um custo e, para utilizá-las, a soma dos custos das cartas utilizadas não pode superar o total de Pontos de Energia da personagem. Com o objetivo de trazer dinamismo ao combate e permitir aos jogadores aplicarem diferentes estratégias, Habilidades possuem efeitos diversos tais como:

- ◊ Causar dano a Monstros-alvo, reduzindo seus Pontos

de Vida

- ◊ Recuperar Pontos de Vida de 1 ou mais Personagens-alvo
- ◊ Aumentar os Pontos de Escudo de Personagens-alvo
- ◊ Conceder bônus às Habilidades de Personagens-alvo, como aumento do dano causado, redução do custo energético de uma carta, amplificação do efeitos, dentre outros
- ◊ Certas cartas possuem 2 efeitos, sendo que o jogador pode escolher apenas 1 deles ao utilizar a Habilidade.

Cartas de Item

As cartas de Item representam objetos carregados pelas personagens. Ao adquirir uma carta, a personagem pode ganhar um bônus (vigente enquanto a personagem possuir o item) ou realizar uma ação única, pagando seu custo em Energia (neste caso, a carta deve ser colocada no final do baralho de cartas de Item após utilizada).

Cartas de História

As cartas de História representam acontecimentos ao longo da jornada e são a principal forma de progressão no jogo, formando o caminho entre o início e o Chefão final. Tais cartas são divididas em 3 categorias:

◊ **Cartas de História - Evento**

Representam encontros com personagens, descoberta de relíquias, locais mágicos ou armadilhas. Quando reveladas, tais cartas afetam o progresso dos heróis, ora de forma positiva, ora de forma negativa.

◊ **Cartas de História - Combate**

Representam encontros com monstros inimigos. Quando reveladas, os jogadores devem posicionar o número indicado de cartas de Monstro com a face virada para cima, em uma fileira abaixo da fileira de cartas de História.

Ao derrotar todos os monstros, os heróis recebem recompensas de acordo com a carta de Combate. Tais recompensas podem ser itens ou estrelas douradas.

◊ **Cartas de História - Aliado**

Representam encontros com outros heróis. Quando reveladas, tais cartas concedem bônus aos personagens durante os combates.

Monstros e Chefões

As cartas de Monstro representam inimigos encontrados ao longo da jornada, sendo divididas em 3 tipos:

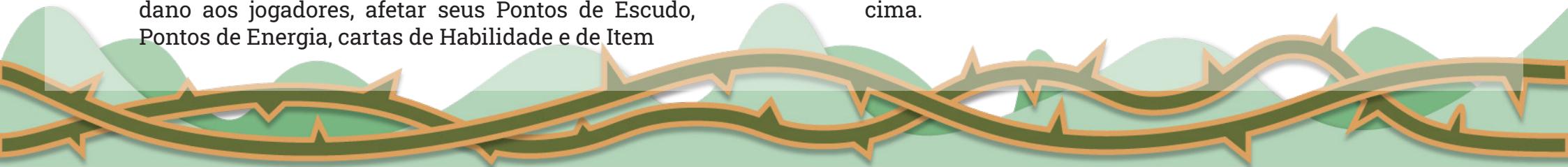
- ◊ **Monstros fracos:** possuem poucos Pontos de Vida e 2 habilidades, comumente capazes de causar dano aos jogadores
- ◊ **Monstros fortes:** possuem muitos Pontos de Vida e 3 habilidades. Suas ações podem causar danos aos jogadores, afetar seus Pontos de Escudo e cartas de Habilidade
- ◊ **Chefões:** possuem as maiores quantidades de Pontos de Vida e 4 habilidades. Suas ações, podem causar dano aos jogadores, afetar seus Pontos de Escudo, Pontos de Energia, cartas de Habilidade e de Item

Como jogar

Para iniciar o jogo de forma simples, foram criadas algumas etapas para facilitar a progressão: Montagem, Jornada e Confronto final.

Montagem

1. Separe os diversos baralhos de cartas, as fichas de Personagem, de Chefão, marcadores de vida e a carta de Início de jornadas
2. Embaralhe cada um dos respectivos baralhos, mantendo as cartas com face virada para baixo, sem misturá-las
3. Cada jogador deve escolher uma ficha de personagem e comprar as primeiras 4 cartas de seu respectivo baralho de Habilidades (posicionando-as ao lado da ficha, com a face para cima).
4. Em seguida, posicione o marcador de Vida sobre a área de Pontos de Vida no número mais alto e escolha 1 dos dados.
5. Posicione a carta de Início de Jornada sobre a mesa e, dependendo da quantidade de jogadores, posicione cartas de História à direita, em sequência:
 - ◊ 2 jogadores: 3 cartas de História
 - ◊ 3 jogadores: 5 cartas de História
 - ◊ 4 jogadores: 7 cartas de História
6. Ao final da fileira de cartas, posicione a primeira ficha de Chefão do baralho, com a face voltada para cima.



Jornada

1. Seguindo da esquerda para a direita, revele a primeira carta de História que estiver com a face para baixo.
2. O efeito descrito na carta acontece imediatamente.
3. Uma vez que o efeito seja concluído, os jogadores recebem as recompensas descritas na carta, se houver alguma
4. Repita o passo 1 até que haja apenas a carta de Chefão.

Confronto Final

1. Posicione a carta de Chefão na área de Monstros
2. Inicie o combate contra o Chefão.
3. O combate continua até que os Pontos de Vida sejam reduzidos a zero ou os heróis sejam derrotados (consulte as condições de Vitória e Derrota).
4. Combate
5. Ao encontrar inimigos durante a jornada, o grupo de heróis deverá participar de combates para derrotar os monstros, reduzindo seus pontos de vida a zero.
6. Para isso, a seguinte estrutura deve ser seguida:
 7. Posicione as cartas de Monstro, com a face virada para cima, criando uma fileira na Área de Monstros
 8. Cada jogador deve jogar um dado, somando seus Pontos de Agilidade ao resultado
 9. O jogador com resultado mais alto será o primeiro a agir, seguido pelo primeiro Monstro da fileira. Depois, o segundo jogador com resultado mais alto irá agir, seguido pelo segundo Monstro da fileira e assim sucessivamente.

10. Caso o monstro enfrentado seja um Chefão, ele irá agir após o turno de cada jogador que não tenha sido nocauteado
11. Após todos os turnos serem concluídos, uma nova rodada começa mantendo a mesma ordem de turnos.

Durante seu turno, cada jogador pode utilizar cartas de Habilidade e/ou de Item, declarando a ordem na qual os efeitos devem acontecer. Após todos os efeitos terem sido concluídos, o turno é encerrado e o próximo na ordem de turnos tem sua vez.

Cada Monstro, em seu turno, executa uma das habilidades descritas em sua carta dependendo da rodada em que aparecem, de forma que os combates se tornam mais desafiadores conforme a partida avança:

- ◊ **Monstros fracos:** tem no mínimo 2 habilidades, uma utilizada caso sejam enfrentados nas rodadas de 1-3 e outra para as rodadas 4 em diante
- ◊ **Monstros fortes:** possuem 3 habilidades, utilizadas conforme sejam enfrentados nas rodadas 1-2, 3-4, 5 em diante
- ◊ **Chefões:** podem agir até 4 vezes dentro da mesma rodada, por conta disso possuem 4 habilidades executadas a cada turno, uma por vez sequencialmente.

Visando tornar a ação dos monstros algo independente da intervenção dos jogadores – para reforçar a ideia de que são grupos antagônicos –, cada inimigo escolhe um alvo para suas habilidades com base nos pontos dos

personagens, gerando os seguintes cenários:

- ◊ Monstro ataca a personagem com maior ou menor quantidade de Pontos de Vida
- ◊ Monstro ataca a personagem com maior ou menor quantidade de Pontos de Escudo
- ◊ Monstro ataca a personagem com maior ou menor quantidade de Pontos de Agilidade
- ◊ Monstro ataca todas as personagens

Condições de vitória

Para ganhar o jogo, é necessário que 1 das 3 condições sejam alcançadas pelos jogadores:

- ◊ Reduzir os pontos de vida do Chefão a zero
- ◊ Conseguir 3 estrelas douradas através de recompensas
- ◊ Encontrar 3 cartas de História - Aliado

Condições de derrota

Para perder o jogo, é necessário que 1 das 2 condições aconteçam ao longo da partida:

- ◊ Todos as personagens são nocauteadas permanentemente em combate
- ◊ Uma personagem perde todas as cartas de habilidade



Estilo Visual

Tipografia

Considerando as referências observadas durante a etapa de pesquisa, o processo de exploração das possibilidades tipográficas foi particularmente desafiador, visto que se fez necessário considerar não somente a mensagem visual passada pelas formas presentes nas letras, como também era preciso avaliar o grau de legibilidade em tamanhos pequenos, as possibilidades de combinação entre famílias e estilo tipográficos, bem como sua harmonização com os demais elementos visuais presentes no projeto.

Para averiguar quais fontes poderiam ser adequadas para o projeto, foram criadas sequências de glifos para verificar a aparência de cada um e se havia algum caracter faltante.

Patua One

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S Š T U V W X Y Z
Ž a b c d e f g h i j k l m n o p q r s š t u v w x y z ž Ā Ė
Ô ā ē ô 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ‘ ’ “ ! ” (%) [#] { @ } / & \
< - + ÷ x = > ® © \$ € £ ¥ ¢ : ; , . *

Roboto Slab

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S Š T U V W X
Y Z Ž a b c d e f g h i j k l m n o p q r s š t u v w x
y z ž Ā Ė Ô ā ē ô 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ‘ ’ “ ! ” (%) [#]
{ @ } / & \ < - + ÷ x = > ® © \$ € £ ¥ ¢ : ; , . *

Nunito

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S Š T U V W X
Y Z Ž a b c d e f g h i j k l m n o p q r s š t u v w x y
z ž Ā Ė Ô ā ē ô 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ‘ ’ “ ! ” (%) [#]
{ @ } / & \ < - + ÷ x = > ® © \$ € £ ¥ ¢ : ; , . *

Pangolin

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S Š T U V W X Y Z Ž
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s š t u v w x y z ž Ā Ė
ô 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ‘ ’ “ ! ” (%) [#] { @ } / & \
< - + ÷ x = > ® © \$ € £ ¥ ¢ : ; , . *

Chivo

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S Š T U V W X Y
Z Ž a b c d e f g h i j k l m n o p q r s š t u v w x y z
Â Ê Ô â ê ô 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ' ? " ! " (%) [#] { @ } /
} / & \ < - + ÷ x = > ® © \$ € £ ¥ ¢ : ; , . *

Palanquin

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S Š T U V W X Y
Z Ž a b c d e f g h i j k l m n o p q r s š t u v w x y z
Â Ê Ô â ê ô 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ' ? " ! " (%) [#] { @ } /
& \ < - + ÷ x = > ® © \$ € £ ¥ ¢ : ; , . *

Patrick Hand

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S Š T U V W X Y Z Ž a b c d
e f g h i j k l m n o p q r s š t u v w x y z
Â Ê Ô â ê ô 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ' ? " ! " (%) [#] { @ } /
& \ < - + ÷ x = > ® © \$ € £ ¥ ¢ : ; , . *

Bubblegun Sans

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S Š T U V W X Y Z Ž a
b c d e f g h i j k l m n o p q r s š t u v w x y z
Â Ê Ô â ê ô 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ' ? " ! " (%) [#] { @ } /
& \ < - + ÷ x = > ® © \$ € £ ¥ ¢ : ; , . *

Após alguns testes, a combinação entre Patua One e Roboto Slab pareceu ter uma boa harmonização. Ambas as famílias apresentam serifas levemente curvadas, trazendo um aspecto visual que remete a livros antigos de histórias (que utilizavam fontes serifadas), mas sem parecerem demasiadamente formais.

A possibilidade de utilizar 9 pesos diferentes através da Roboto Slab permite a estruturação da hierarquia visual através da forma visual dos textos, além da diferença entre certos glifos— sobretudo i, I, l e L— reduzem as chances de erro ao ler textos em tamanhos menores, como seria o caso das descrições em cartas ou fichas de personagens, habilidades, monstros, itens e eventos.

Apesar desta decisão inicial, futuramente haverá experimentações com carta impressa, para validar se tais fontes são adequadas para o uso em uma aplicação real.

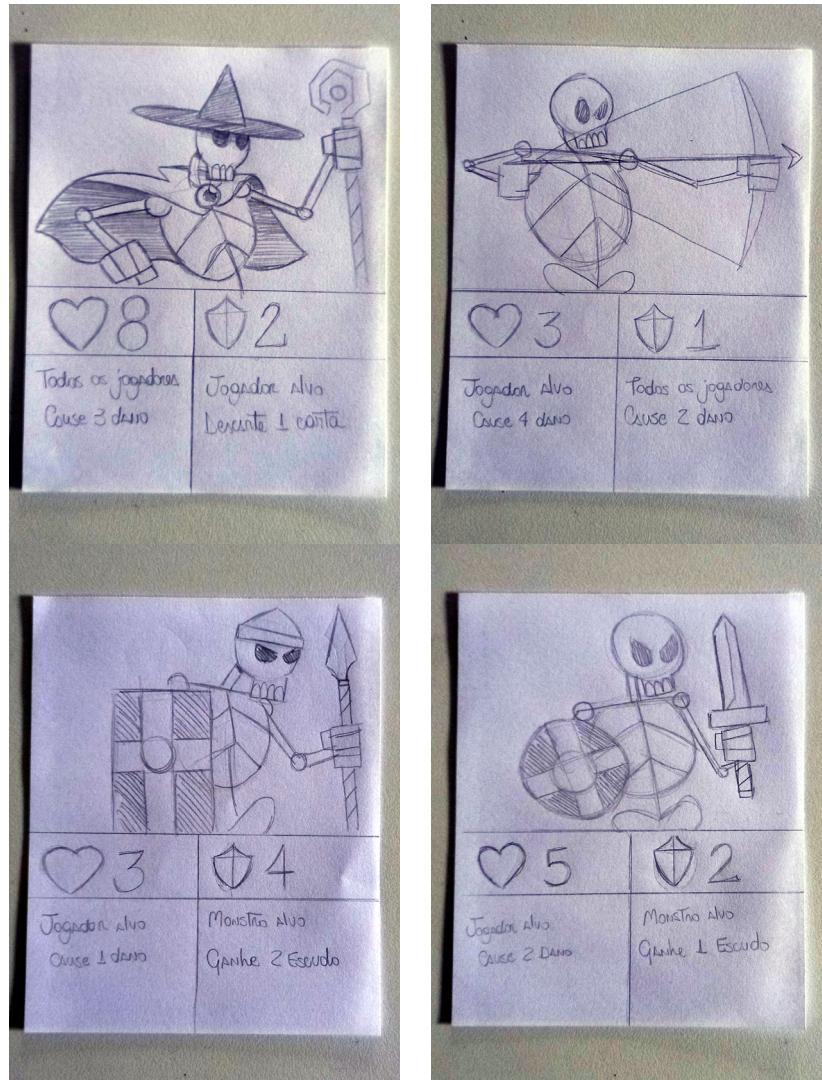
Ilustração

Visando explorar possíveis estilos de ilustração para personagens, monstros e itens, diversos rascunhos e desenhos foram feitos ao longo do processo de desenvolvimento inicial do jogo. Através do uso de referência e pesquisa do trabalho de diversos ilustradores, um partido visual começou a se formar de maneira um pouco mais reconhecível, ainda que não plenamente formalizado.

Para dar início ao processo de geração de alternativas, partiu-se dos componentes fundamentais presentes nos conceitos de jogo sugeridos: Personagens, Monstros e Itens.

Dentre os monstros, os primeiros a surgirem foram os clássicos esqueletos e vampiro. Pelo lado dos heróis, temos uma anja, pensada para ilustrar uma das possíveis cartas de aliados, e rascunhos dos possíveis personagemns jogáveis, responsáveis por enfrentar as ameaças assombrosas (ainda que cômicas) encontradas no mundo do projeto.

Figura 18: Versões iniciais de cartas de Monstro - Esqueleto



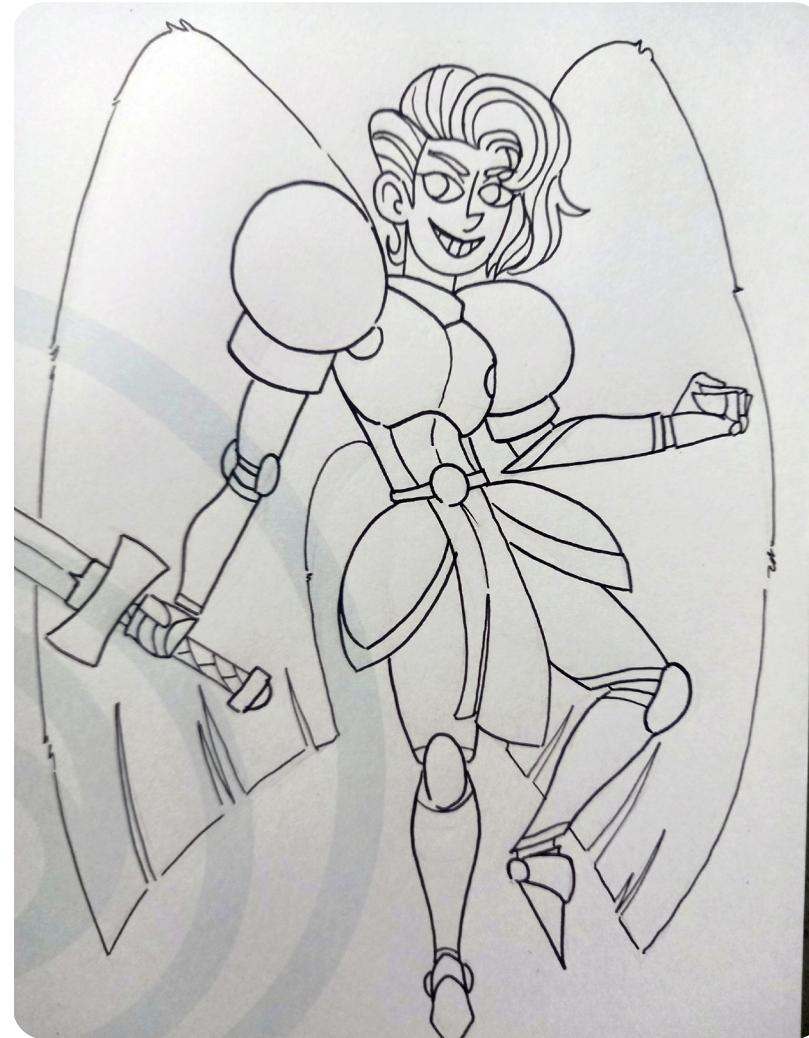
Fonte: o Autor

Figura 20: Ilustração de um vampiro, monstro do mundo do jogo



Fonte: o Autor

Figura 21: Ilustração de uma anja, aliada dos heróis



Fonte: o Autor

Figura 22: Ilustração de um espadachim possível personagem jogável no projeto

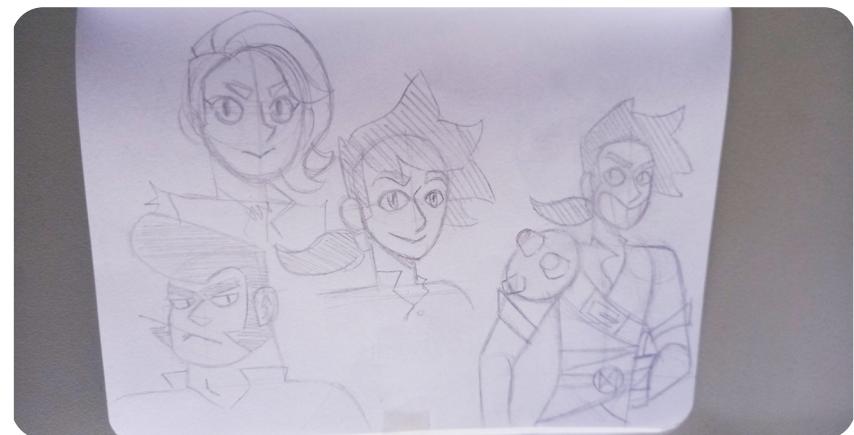


Fonte: o Autor

Figura 21: Rascunhos de exploração para visual de um personagem espadachim



Figura 22: Rascunhos de exploração para visual de personagens do grupo de heróis



Segunda Fase

Considerações iniciais

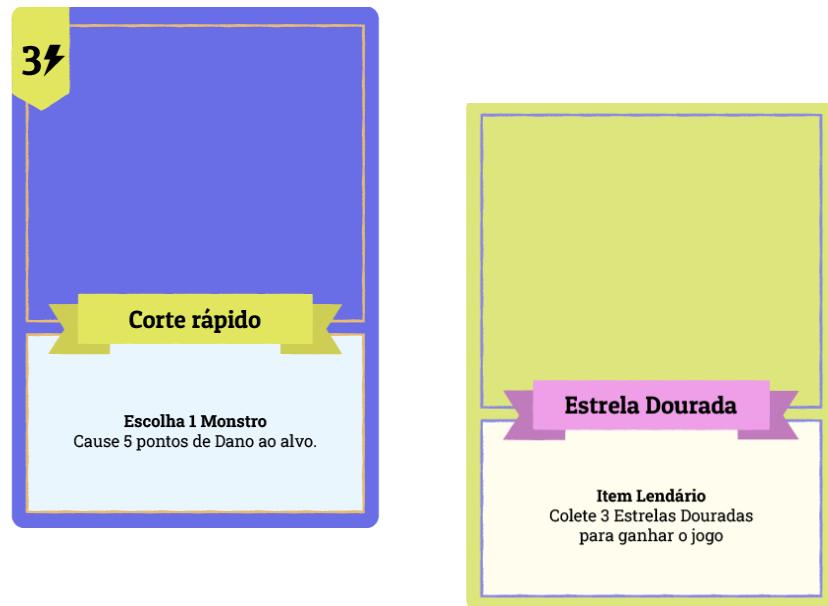
Ao realizar a apresentação para a primeira banca avaliadora do Trabalho de Conclusão de Curso, apontamentos valiosos foram feitos e registrados visando melhorar a qualidade do projeto futuramente.

Dentre as principais questões apontadas, destacaram-se a necessidade de fornecer aos jogadores uma capacidade de escolha e de influência mais perceptível no rumo da história dentro do jogo. Este aspecto é importante considerando que os personagens utilizados pelos usuários representam um grupo de aventureiros vivendo uma aventura na qual decisões devem afetar o desenrolar da narrativa.

A estrutura do projeto visual também foi colocado como aspecto digno de reconsideração, visto que as alternativas inicialmente apresentadas estavam muito simples, baseando-se no uso de formas e cores básicas que não comunicavam com grande efetividade, fator que poderia afetar a experiência dos jogadores de forma negativa.

Tais fatores poderiam colaborar para uma experiência de jogo não apenas mais divertida, como também mais coesa e que atingisse o objetivo de colaboração entre os usuários de forma mais ágil e fácil. Portanto durante os meses seguintes de desenvolvimento do projeto, diversos ajustes foram realizados visando alcançar um formato compatível com tais observações.

Figura 23: Exemplos iniciais de cartas de Habilidade e de Item



Fonte: o Autor

Objetivos

Dentre os maiores desafios da segunda fase do projeto, os principais pontos de atenção eram inicialmente refinar a identidade visual do projeto de maneira a criar uma comunicação visual que melhor auxiliasse os jogadores ao longo do período de contato com o jogo, bem como revisitar as mecânicas principais do projeto para que as regras de como o jogo deve funcionar fossem claras, concisas, e permitissem aos jogadores interações colaborativas entre si, auxiliados pela sutil narrativa que se constrói a cada etapa da jogatina.

Para conseguir avançar nessas frentes, no entanto, primeiro foi necessário retroceder algumas etapas para conseguir olhar certos aspectos sob novas perspectivas. Por consequência houve um novo momento de pesquisas visando entender melhor quais os aspectos fundamentais para a criação de um projeto visual coeso, verificar como jogos de cartas solucionaram essa questão e coletar novas referências visuais de produtos ou projetos já existentes.

para corrigir os rumos do projeto.

Considerando os aspectos de mecânica, por sua vez, os jogos que primeiro influenciaram o projeto foram revisitados, houve mais contato com literatura abordando desenvolvimento de projetos interativos e mais tempo foi dedicado à observar como usuários interagem com jogos, sobretudo em espaços dedicados a essas práticas.

Através desse processo foi possível chegar a novas possibilidades e, como resultado, o projeto passou por uma correção de rumo que o levou para um ponto melhor estruturado, ainda que seja possível continuar com experimentações e refinamentos em todos os aspectos (como é da natureza de diversos jogos que, conforme entram em contato com mais jogadores, recebem mais críticas e melhoram progressivamente).

Jogabilidade

Revisão de Mecânicas

Para iniciar o processo de revisão das principais regras do jogo, primeiro foi necessário retornar ao objetivo central da experiência desejada: criar um momento colaborativo entre os jogadores, guiados por uma narrativa na qual eles teriam influência.

Apesar de a proposta inicial apresentar aspectos que permitiam aos usuários acompanhar o desenrolar de uma história, as decisões tomadas pelos jogadores se manifestavam principalmente nos momentos de combate: a escolha das habilidades, a escolha dos itens e a ordem em que em cada ação iria ocorrer são exemplos de atitudes e iniciativas exigidas dos participantes, porém limitadas somente a uma parte da experiência geral.



Somada a isso, outra questão que se apresentou ao revisitar as mecânicas era a grande quantidade de recursos diferentes com as quais os jogadores precisariam lidar ao longo de uma partida: dados eram utilizados para certas mecânicas, marcadores eram necessários para contabilizar e acompanhar a vida dos personagens e monstros, enquanto cartas representavam ações, objetos, criaturas e três tipos diferentes de eventos que poderiam ocorrer ao longo da narrativa. Por fim, era possível ainda alcançar a vitória não somente ao derrotar o monstro mais forte no final da jornada, como também ao encontrar recompensas específicas derivadas dos combates ou então, através da sorte, coletar três cartas de História do tipo Aliado.

Esse cenário se apresentava pouco intuitivo visto que até mesmo em casos próximos ou para atingir objetivos semelhantes, ora utilizava-se um conjunto de recursos e regras, ora utilizava-se outro. A necessidade de tornar tais recursos mais limitados e repensar como aproveitá-los de forma a ter mecânicas com profundidade suficiente, mas que não exigissem dos jogadores grandes esforços para compreender e navegar através das regras foi um dos pontos de maior peso logo no início da segunda fase de desenvolvimento.

Revisitando influências

Durante a busca por soluções que conferissem maior intuitividade à experiência de jogo e tornassem as regras e recursos mais concisos, houve um momento dedicado para olhar novamente para os jogos pesquisados inicialmente, mas dessa vez com um objetivo mais claro em mente.

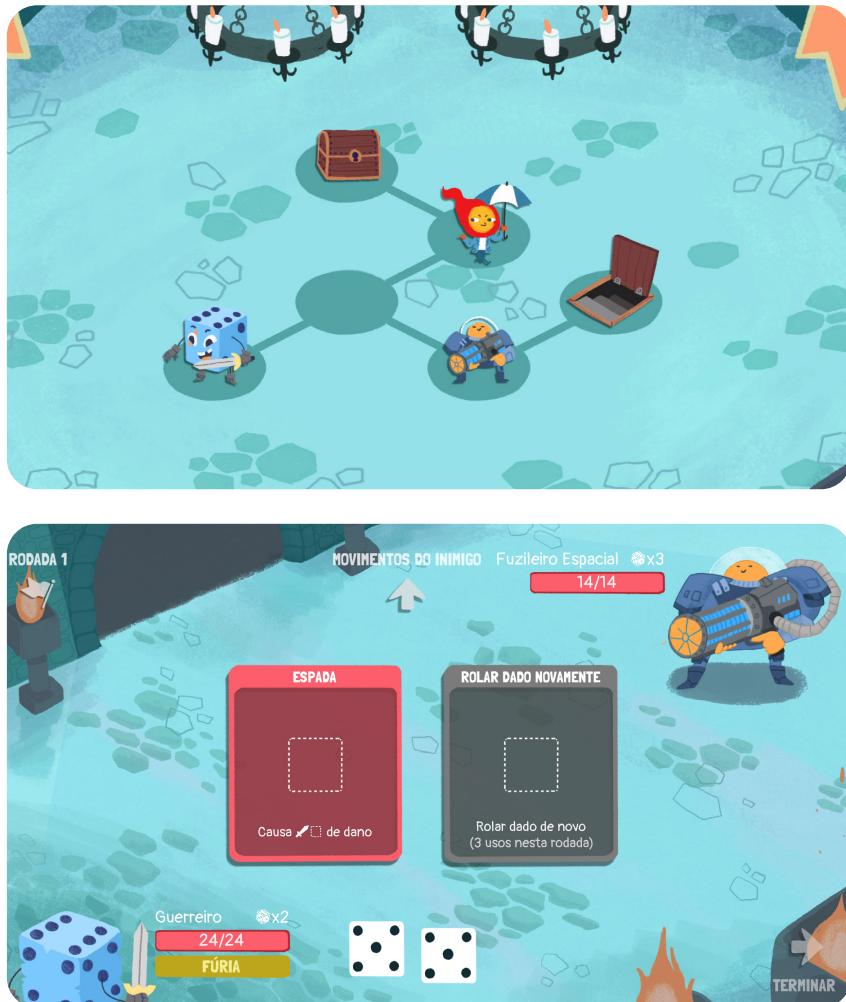
Dentre os exemplos citados anteriormente, um se destacou por utilizar basicamente dois pilares para estruturar a jogabilidade: *Dicey Dungeons*.

Por ser um jogo eletrônico certas mecânicas acontecem de forma automática, como o cálculo de dano variável causado pelos oponentes, a aplicação de efeitos debilitantes que causam dano ao longo do tempo ou restrigem as ações que os monstros podem executar, assim como a aleatoriedade de certos eventos ocorrerem. Entretanto, a utilização única de dados em conjunto com cartas para permitir que o usuários executem ações chamou atenção por sua flexibilidade de aplicações com apenas dois recursos.

Em combate, a cada rodada o usuário recebe dados com resultados definidos aleatoriamente e escolhe como utilizá-los em associação com as cartas que têm disponíveis. Tais cartas possuem uma variedade de efeitos que levam em conta também quais números estão presentes nos dados, de forma que o jogador vivencie um misto entre o controle e descontrole.



Figura 24 e 25: Navegação no mapa (acima) e utilização de dados em conjunto com cartas (abaixo), no jogo *Dicey Dungeons*



Fonte: O Autor

Por um lado, a decisão de como melhor utilizar as cartas e os dados disponíveis cabe diretamente ao jogador, enquanto por outro lado, não há formas de escolher quais os exatos números que serão revelados em cada dado. Essa combinação cria espaço para surpresas, mas reduz as chances de frustrações dos jogadores que, de outra forma, poderiam se sentir como espectadores da experiência e não participantes ativos dela.

Outro aspecto que colabora para a sensação de participação é o simples sistema de escolha de rotas utilizado por *Dicey Dungeons*, ou seja, um mapa que apresenta opções visíveis para que o jogador escolha qual caminho seguir com base em sua situação atual e entendimento do que é necessário em cada momento:

- ◊ Caso seja de interesse coletar mais pontos de experiência para que o personagem tenha acesso a mais dados, convém seguir pelas rotas que envolvem combates;
- ◊ Caso seja mais interessante expandir a coleção de cartas disponíveis para diversificar as estratégicas possíveis em cada combate, convém evitar combates e optar pelos pontos com baús de tesouro.

Analizar tais características foi fundamental para reformular quais componentes e regras do projeto Jornada Arriscada necessitavam passar por ajustes, de forma que os pontos positivos de *Dicey Dungeons* pudessem ser replicados em um formato de jogo físico.

Reestruturação principal

A partir das reflexões realizadas acerca de como as regras do jogo impactam na experiência dos usuários, um novo conjunto de regras foi formalizada e posteriormente submetido a testes com jogadores. A primeira versão desta reestruturação possui as características descritas a seguir.

Lista de componentes

- ◊ 3 Cartas de Personagens
- ◊ 15 Cartas de Habilidades
- ◊ 16 Cartas de Monstros
- ◊ 4 Cartas de Chefes
- ◊ 12 Cartas de Eventos
- ◊ 12 Dados para Personagens
- ◊ 8 Dados para Monstros

Cartas de Personagem

Cartas ilustradas com os heróis da aventura, contendo sua classe e principais características. Estas características são divididas em 4 tipos:

◊ Pontos de Vida

Representam a vitalidade da personagem e não podem superar o valor total indicado na carta.

Enquanto os pontos forem superiores a zero, permitem que a personagem utilize cartas de habilidades ou itens durante os combates. Quando os pontos de vida são zerados, a personagem é nocauteada, não pode utilizar suas cartas para afetar Monstros ou outros

jogadores e deve aguardar os demais.

Ao final de cada combate, caso ao menos um personagem não tenha sido nocauteada, todas as personagens tem sua vida restaurada ao valor total.

◊ Pontos de Defesa

Representam a capacidade do personagem de se proteger dos perigos da jornada. Ao receber o ataque de um monstro, a quantidade de Pontos de Defesa é subtraída do dano. O valor excedente reduz os Pontos de Vida da personagem.

◊ Pontos de Agilidade

Indicam a velocidade de cada personagem. No início de combates, a ordem de ação dos personagens é determinada por sua agilidade, do maior valor para o menor, considerando tanto os pontos inerentes a cada personagem quanto quaisquer bônus fornecidos por outros tipos de cartas (como itens, por exemplo).

◊ Pontos de Energia

São utilizados pela personagem para realizar ações através das cartas de Habilidade e de Item. Ao utilizar tais cartas, a soma do custo não pode ser maior do que a quantidade de Energia da personagem.

Cartas de Habilidade

As cartas de Habilidades representam ações realizadas pelos personagens. Cada carta possui um custo e, para utilizá-las, a soma dos custos das cartas utilizadas não pode superar o total de Pontos de Energia da personagem.

Com o objetivo de trazer dinamismo ao combate e permitir aos jogadores aplicarem diferentes estratégias, Habilidades possuem efeitos diversos tais como:

- ◊ Causar dano a Monstros-alvo, reduzindo seus Pontos de Vida
- ◊ Recuperar Pontos de Vida de 1 ou mais Personagens-alvo
- ◊ Aumentar os Pontos de Escudo de Personagens-alvo
- ◊ Conceder bônus às Habilidades de Personagens-alvo, como aumento do dano causado, redução do custo energético de uma carta, amplificação do efeitos, dentre outros

Cartas de Item

As cartas de Item representam objetos carregados pelas personagens. Ao adquirir uma carta, a personagem pode ganhar um bônus (vigente enquanto a personagem possuir o item) ou realizar uma ação única, pagando seu custo em Energia (neste caso, a carta deve ser colocada no final do baralho de cartas de Item após utilizada).

Cartas de Evento

As cartas de Evento representam acontecimentos ao longo da jornada e são a principal forma de progressão no jogo, formando o caminho entre o início e o Chefão final.

Cada carta apresenta uma ilustração acompanhada de um breve texto narrativo, apresentando o evento que se coloca diante das personagens. Os jogadores, então, optam por seguir 1 de duas 2 opções disponíveis descritas em cada uma das cartas.

Dependendo da escolha do grupo, eventos diversos podem ocorrer:

- ◊ O grupo pode iniciar um combate contra Monstros que apareceram no caminho
- ◊ Personagens amigáveis podem aparecer, permitindo que os jogadores troquem suas Cartas de Habilidades atuais por outras, troquem seus itens ou recebam bônus que os beneficiarão nas etapas futuras da aventura
- ◊ Um acidente pode ocorrer e itens podem ser comprometidos, representando perdas para o grupo
- ◊ Vendedores podem aparecer no caminho, permitindo aos jogadores adicionar novas cartas às suas coleções de Habilidades ou Itens em troca de Cartas de Monstros derrotados.

Monstros e Chefes

As cartas de Monstro representam inimigos encontrados ao longo da jornada, sendo divididas em 2 tipos:

- ◊ **Monstros regulares:** possuem poucos Pontos de Vida e 3 habilidades. Suas ações são determinadas a partir de uma rolagem de dado e, dependendo do número, podem causar efeitos diferentes englobados em duas categorias gerais:

1. **Ações contra Personagens:** causam dano contra um ou mais jogadores, ou reduzem seus Pontos de Defesa ou de Agilidade até o final da rodada de combate.

2. **Ações de apoio:** recuperam pontos de Vida próprios ou de outros Monstros, aumentam suas defesas ou fortalecem os próximos ataques realizados contra jogadores.
- ♦ **Chefes:** representam o último desafio a ser superado pelos jogadores, portanto, são mais robustos e perigosos individualmente. Possuem as maiores quantidades de Pontos de Vida e 3 habilidades.

Suas ações são similares às de Monstros regulares, porém com efeitos mais potentes, ou seja, utilizando valores mais altos de dano, recuperação de Pontos de Vida, aumento de Pontos de Defesa e assim por diante.

Como jogar

Para iniciar o jogo de forma simples, as etapas principais de jogo elaboradas originalmente foram mantidas: Montagem, Jornada e Confronto final.

Montagem

1. Separe os baralhos de Monstros regulares, Chefes, Itens, Eventos e Habilidades
2. Embaralhe cada um dos respectivos baralhos, mantendo as cartas com face virada para baixo, sem misturá-las
3. Cada jogador deve escolher uma carta de Personagem e comprar as primeiras 3 cartas de seu respectivo baralho de Habilidades (posicionando-as na mesa com a face para cima).
4. Em seguida, posicione 2 dados de Personagem

próximo à cada uma das cartas de Personagem. Esses dados serão utilizados como contadores para indicar a quantidade de Pontos de Vida restantes durante os combates

5. Compre as primeiras cinco cartas do baralho de Eventos mantendo a face virada para baixo. Posicione as cartas em uma fileira.
6. Ao final da fileira de cartas, posicione a primeira carta de Chefe do baralho, com a face voltada para baixo.

Jornada

1. Seguindo da esquerda para a direita, revele a primeira carta de Evento que estiver com a face para baixo.
2. Leia o texto escrito na carta e, junto aos demais jogadores, escolha 1 das 2 opções possíveis.
3. Uma vez que a escolha tenha sido feita, o evento descrito para a alternativa selecionada acontece imediatamente, até sua conclusão.
4. Repita o passo 1 até que haja apenas a carta de Chefão.

No decorrer da Jornada, caso o grupo se depare com uma situação de combate, regras específicas deverão ser seguidas.

1. Compre a quantidade de cartas de Monstro indicada na carta de Evento que já foi revelada
2. Posicione as cartas de Monstro com a face voltada para cima (em fileira da esquerda para a direita) abaixo da fileira de cartas de Evento
3. Determine a ordem de ação dos Personagens com base em seus pontos de Agilidade e bônus que afetem

esse valor (como os fornecidos por certos itens). O Personagem com mais pontos de Agilidade irá agir primeiro, seguido do primeiro Monstro da fileira. Depois será a vez do segundo Personagem da ordem, seguido pelo segundo monstro da fileira e assim por diante (sempre de forma intercalada).

4. Durante seu turno, cada jogador pode escolher quais cartas de Habilidade ou Item usar, considerando seus pontos de Energia
5. Durante o turno de cada Monstro, um dado de Monstro será rolado e de acordo com o resultado, aquele oponente irá realizar uma das ações descritas em sua carta
6. Caso os pontos de Vida de um Personagem ou Monstro chegue a zero, ele é considerado “nocauteado” e estará fora de combate.
 - Personagens nocauteados não realizam ações e devem aguardar pelo final do combate
 - As cartas de Monstros nocauteados devem ser colocadas numa pilha a parte, pois podem ser utilizadas em certos Eventos como moeda para comprar novos itens
 - Quando um personagem é nocauteado ele sai da ordem de turnos, logo um Monstro terá sua vez diretamente após outro, aumentando os riscos para o restante do grupo
7. Caso todos os Monstros ou todos os Personagens tenham sido nocauteados, o combate está concluído.
 - Se os Monstros tiverem sido nocauteados, os Personagens podem revelar a próxima carta de Evento da fileira

- Caso os Personagens tenham sido nocauteados, o grupo foi derrotado e deve encerrar a Jornada atual

Confronto Final

Antes de enfrentar o vilão final da aventura, os jogadores devem revelar 3 cartas de Item do baralho de itens. Com isso, podem utilizar qualquer quantidade de cartas de Monstros restantes na pilha de monstros nocauteados para comprar os itens revelados.

Na sequência, devem progredir para o embate contra o monstro mais forte e seus capangas:

1. Compre 2 cartas de Monstro e mantenha as faces voltadas para baixo
2. Posicione a primeira carta de Monstro, seguida pela carta de Chefe e depois pela segunda carta de Monstro, em fileira, abaixo da área com as cartas de Evento
3. Revele as cartas de Monstro e de Chefe
4. Siga as mesmas regras de combate apresentadas anteriormente, a partir do passo 3.

Condição de vitória e derrota

Para ganhar o jogo, os personagens devem derrotar o Chefe e os outros 2 Monstros no último combate da Jornada. Para perder o jogo, todos os Personagens dever ser nocauteados em qualquer um dos combates.

O conjunto atualizados de regras e mudanças no fluxo de jogabilidade foram os primeiros pontos a serem repensados dado seus impactos em todos os componentes do jogo. Graças a isso foi viável seguir para a reestruturação visual com mais segurança, ainda que tenha sido necessário criar uma fundação mais sólida antes de produzir as diversas cartas.

Projeto Visual

Moodboard

Para criar alicerces mais sólidos e prosseguir com a produção das peças gráficas do projeto, ter uma visão clara de como a identidade do jogo deveria ser foi imprescindível. Um passo fundamental para atingir este objetivo foi reunir referências de peças criadas por artistas que seguissem um eixo temático: aventura!

O processo de coleta das imagens ocorreu através de diversos acervos digitais disponibilizados por artistas em plataformas como ArtStation, Pinterest, Instagram ou blogs pessoais, espaços nos quais os criadores também compartilham breves textos abordando seu processo criativo e desafios na elaboração de cada peça.

A utilização de cores gradualmente menos saturadas para criar um efeito de profundidade no cenário, o uso de cores mais saturadas para destacar os personagens,

a simplificação das formas e o formato de certos objetos presentes nas cartas do projeto foram inspiradas diretamente pelas artes coletadas no moodboard.

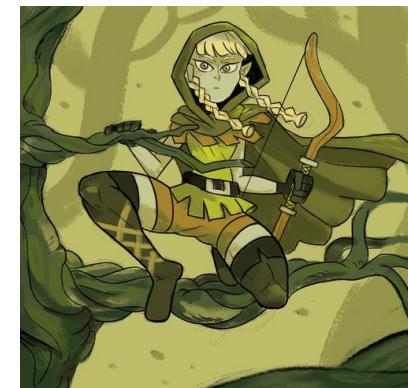
Figura 26: Carta de Tarot Ace of Wands, parte da coleção criada por Joe Sparrow



Fonte: *Ace of Wands*.

Disponível em:
<https://joe-sparrow.tumblr.com/post/160978956528/hooray-tarot-tuesdays-are-back-tarot-tuesdays>.
Acesso em:
01 de novembro de 2023

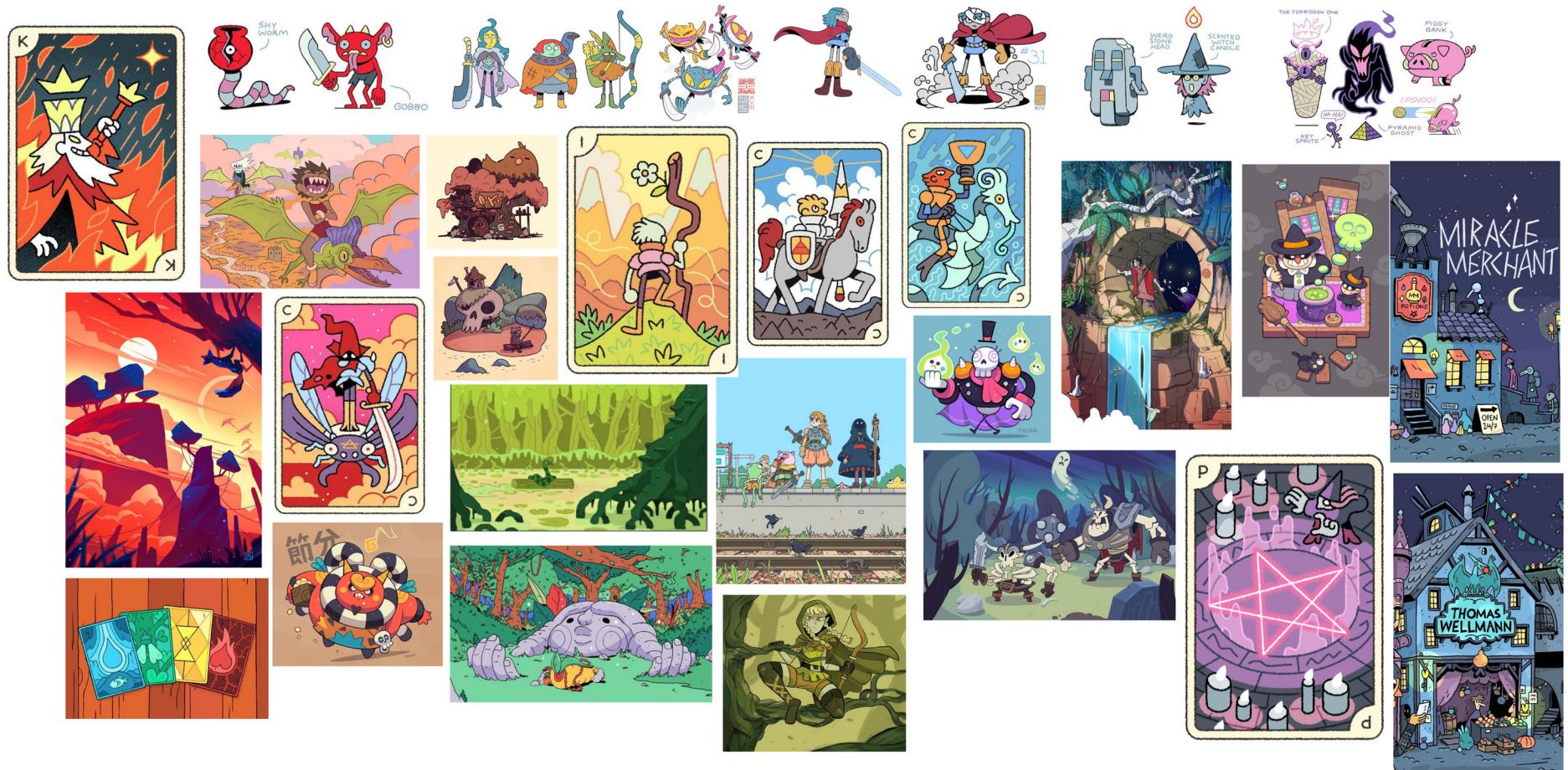
Figura 27: Elfa do jogo Dragon's Crown, por Matthieu Cousin



Fonte: *Elf - Dragon's Crown*.

Disponível em:
https://pbs.twimg.com/media/C_GWKpNXsAASJ0O?format=jpg&name=4096x4096.
Acesso em:
01 de novembro de 2023

Figura 28: Moodboard contendo inspirações visuais para personagens e cenários do projeto Jornada Arriscada



Fonte: Compilação do Autor¹

¹ Montagem a partir de imagens coletadas dos acervos digitais dos artistas Cheryl, Cosimo Galuzzi, Joe Sparrow, Matthieu Cousin, Oscar Berman, Stephanie Stutz, Taiga Kayama, Tom Tublings e Thomas Wellmann

Com as referências em mãos, o próximo momento foi marcado pela geração de alternativas e experimentações na criação das ilustrações presentes no projeto, sobretudo o logo do jogo e as imagens contidas nas cartas do jogo.

Criação de Logo

O processo de criação do logo começou com rascunhos de exploração que buscavam entender quais possibilidades visuais existiam para comunicar alguns conceitos centrados em poucas palavras-chave: aventura, perigo, monstro e tesouro.

Boa parte das alternativas geradas rumou para um caminho associado a criaturas comumente vistas como monstros poderosos, como dragões ou demônios, mas também houve opções que misturaram a ideia de ameaças com a ideia de tesouros e recompensas, além de alguns resultados que incorporaram as iniciais do termo “Jornada Arriscada” ao logo.

Com o tempo a ideia de utilizar um dragão como símbolo se tornou mais atraente haja vista a facilidade de entendimento de seu significado por um público infanto-juvenil e pela possibilidade de utilizar formas simples, compreensíveis em diferentes tamanhos e que não sofreriam tão facilmente com a perda de legibilidade em reduções.

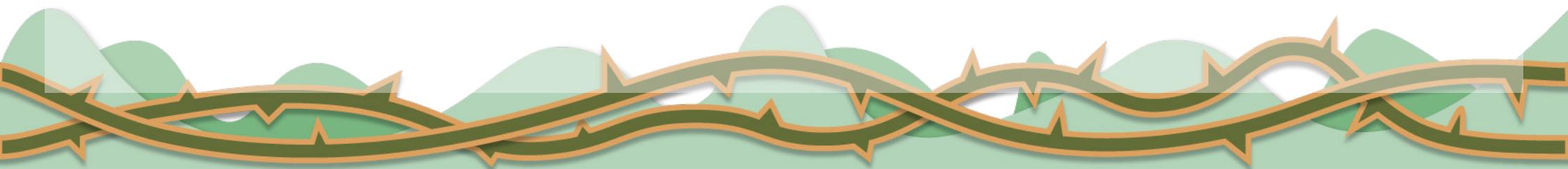


Figura 29: Geração de alternativas para o logo do projeto.
A exploração de possibilidades se concentrou em imagens que transmitissem a ideia de monstros e perigo



Fonte: o Autor

Figura 30: Geração de alternativas para o logo do projeto.

Algumas versões de logo buscaram incorporar elementos de baú de tesouros e caveiras para representar perigo e recompensa



Fonte: o Autor

Na sequência, houve um momento dedicado a refinar as ideias proeminentes e construir um logo em formato digital, aproveitando as possibilidades de edição rápida de arte vetorial para facilitar ajustes.

A primeira versão digital apresenta um símbolo em formato de cabeça de dragão, com proporção mais próxima entre altura e comprimento, adornado com uma coroa e acompanhado pelo nome do projeto (podendo ser posicionado abaixo ou ao lado do símbolo).

Com base na primeira versão houve uma tentativa de aplicação de cores e criação de uma textura sutil através da repetição do símbolo, porém conforme o desenvolvimento seguiu também com a elaboração das cartas, optou-se por não incorporar tal padrão.

A segunda versão do logo apresentou formas mais rebuscadas, procurando criar uma mancha visual decorrente da aproximação entre símbolo e letras, e trouxe um buraco de fechado dentro da letra O para remeter à ideia de baú de tesouro.

Nesse segundo caso, alternativas de paletas de cores foram exploradas considerando também algumas das cores que, no momento, também estavam sendo utilizadas nas cartas do jogo. Entretanto, essa versão apresentou alguns problemas de legibilidade e perda de detalhamento em tamanhos reduzidos. Por ser mais rebuscada, a identificação dos elementos por vezes também não foi suficientemente simples.

Figura 31: Primeira versão digital do logo e variações



Figura 32: Segunda versão digital do logo e variações



Fonte: o Autor

A terceira versão do logo trouxe de volta a simplicidade da primeira, porém ajustando as proporções entre largura e altura para criar uma forma principal mais alongada. As formas triangulares à esquerda foram ajustadas para trazer um aspecto levemente curvado e os ohlos e dentes da silhueta foram modificados para ficarem mais perceptíveis, mesmo em tamanhos de logo reduzido.

Testes simples em formatos coloridos foram realizados para checar se, trazendo as cores das paletas que estavam sendo cogitadas, seria possível alcançar resultados com bons contrastes, mantendo a relação figura-fundo e a legibilidade.

Ao final, para verificar a efetividade do resultado alcançado, o logo foi apresentado a potenciais usuários. Tempos depois foi solicitado que essas pessoas descrevessem o logo e o desenhassem, dadas as capacidades de cada um. Felizmente, a maioria dos membros deste grupo de teste foi capaz de desenhar o logo com proximidade considerável ao design original, ainda que com proporções ou formatos levemente diferentes.

Figura 33: Tercera versão digital do logo e variações



Figura 34: Variações de cor do terceiro logo digital



Fonte: o Autor

Criação das Cartas

Por se tratarem da base principal do jogo, as cartas passaram por um processo incial de desenvolvimento ainda na primeira fase do projeto Jornada Arriscada.

Para que fosse possível visualizar minimamente o que os jogadores teriam de utilizar para vivenciar a experiência que estava sendo elaborada, modelos foram criados para os principais tipos de cartas e, mesmo que não tivessem ilustrações, possuiam as informações básicas necessárias para a versão original do jogo e um visual simples, com contraste entre cores complementares.

A segunda fase, como citado anteriormente, iniciou-se com uma reflexão sobre os alicerces colocados até então e os modelos de cartas foram atualizados para se encaixarem melhor no novo conjunto de regras, bem como nas bases de identidade visual que estavam se consolidando de forma mais estável a partir do moodboard e das críticas realizadas pela primeira banca avaliadora do projeto.

Para evidenciar as mudanças entre as cartas elaboradas em cada etapa, convém apresentar a estrutura dos modelos em ambos os momentos e evidenciar alguns dos principais pontos que guiaram o processo de reformulação dos layouts.

Primeira Carta

O ponto de partida para reformular o visual das cartas foi experimentar com a criação de cartas de Monstro, visto que inicialmente era um dos tipos de fichas que apresentavam problemas em seu formato e, ao mesmo tempo, era um dos mais utilizados e numerosos.

Pensando em criaturas que pudessem se encaixar no cenário do jogo, uma das ideias mais interessantes foi a de criar um sapo espadachim. Com essa premissa em mãos, diversos rascunhos iniciais foram feitos tanto em papel quanto em formato digital para entender melhor como poderia ser a linguagem visual que fundamentaria esse personagem.

Após algumas tentativas, um esboço do que seria a estrutura da carta de Monstro foi criado, com uma preocupação em utilizar cores com contraste suficiente para que as formas da imagem fossem distinguíveis para pessoas com daltonismo (como o próprio criador do presente projeto).

Para testar se a visualização da imagem estava adequada, testes foram feitos convertendo a ilustração colorida para um formato em escala de cinza, focando em contraste. Uma vez que os resultados foram satisfatórios, os demais tipos de carta continuaram seu desenvolvimento, agora com um eixo-guia melhor estabelecido.



Figura 35: Rascunho da carta de Monstro para o Sapo Espadachim



Fonte: o Autor

Figura 36: Rascunho com linhas de contorno e em escala de cinza para a carta do Sapo Espadachim



Fonte: o Autor

Figura 37: Versão inicial da carta de Monstro do Sapo Espadachim, colorizada



Fonte: o Autor

Eventos

A premissa narrativa do projeto Jornada Arriscada é de um grupo de personagens heroicos que realiza uma viagem até o lar de um grande vilão para livrar as terras do problema gerado pelos monstros. As cartas de Eventos, portanto, servem o propósito de apresentar quais acontecimentos ocorrem durante as etapas da aventura, deixando a cargo dos jogadores decidir como seguir quando colocados diante dos desafios.

Figura 38: Versão inicial de uma Carta de História - Evento



Fonte: o Autor

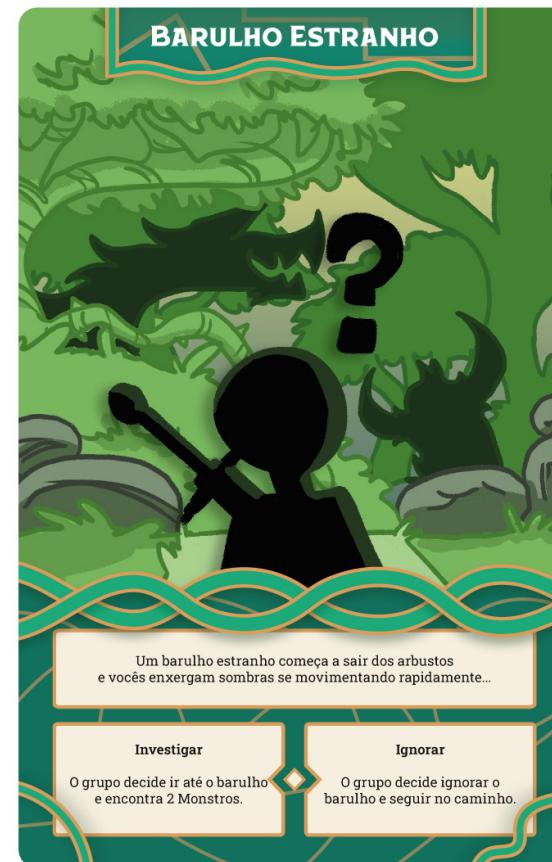
Considerando o primeiro conjunto de regras, “Evento” era uma das tipagens de cartas da categoria “História” e embora o propósito fosse semelhante ao que se tem hoje, um ponto crítico da primeira versão era a falta de escolha oferecida aos jogadores.

Originalmente as cartas de História informavam aos jogadores sobre qual acontecimento se fazia presente na narrativa do jogo, mas não permitia ao grupo decidir o que fazer. Esse caráter quase informativo tirava a sensação de que os jogadores faziam diferença para os rumos da história e, de uma forma ou outra, minava alguns dos requisitos do projeto:

- ◊ Permitir que jogadores abordem os desafios utilizando diferentes estratégias;
- ◊ Recompensar decisões que afetem o grupo positivamente, sem punir decisões que beneficiem apenas um jogador;
- ◊ Fundamentar o sucesso de ações críticas em jogadas voluntárias, não dependentes totalmente de sorte;

A partir dessas observações, as novas cartas de evento foram formuladas pensando em fornecer sempre escolha aos jogadores e, em conjunto com as regras, permitem que haja momentos de interação social no qual o grupo precisa decidir qual o melhor caminho a seguir a partir de duas opções apresentadas na carta, conversando para chegar a uma resolução.

Figura 39: Versão atualizada de uma carta de Evento



Fonte: o Autor

A estrutura da carta atualizada conta com as seguintes áreas principais, como pode ser visto na Figura 36:

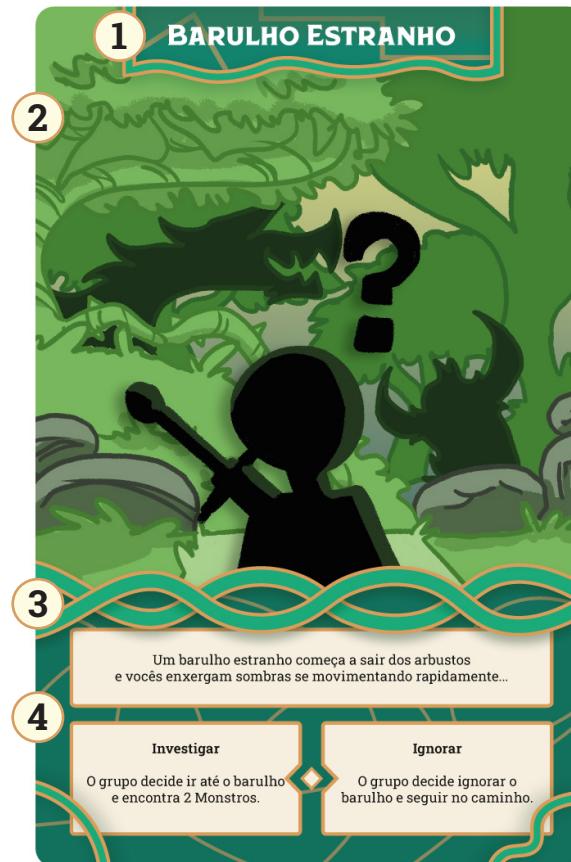
1. **Título:** apresenta o nome da carta;
2. **Ilustração:** imagem que representa o acontecimento pertinente à carta;
3. **Base:** área na porção inferior da carta que delimita a ilustração. Contém as principais informações para os jogadores
4. **Caixas de Texto:** formas retangulares contendo o texto narrativo e as opções de escolha relacionadas ao evento.

Pelo aspecto visual, parte do objetivo era estabelecer um conjunto de características que diferenciasse as cartas que representam ações realizáveis ou relacionadas aos Personagens das outras cartas, que espelham eventos ou habitantes do mundo do jogo.

Uma maneira de indicar quais cartas simbolizam algo fora do controle total do jogador foi utilizar aspectos mais curvos e sinuosos, com sobreposição de elementos que criam espaços de sombra e que apresentassem adornos com alguma assimetria. No caso das cartas de Evento, por se tratarem dos primeiros contatos dos aventureiros com o mundo perigoso no qual vivem, estas características se manifestam ainda de forma sutil.

Dessa forma se cria uma correlação com as demais cartas que representam os aspectos naturais do mundo, mas ainda com algum senso de “calmaria”.

Figura 40: Principais áreas de uma carta de Evento atualizada



Fonte: o Autor

Monstros

Representando os inimigos encontrados ao longo da jornada, os Monstros são um tipo de carta cogitado desde as primeiras concepções do projeto por aparecerem, de forma ou outra, nos mais diversos jogos pesquisados durante a primeira fase. Até mesmo pelo contato com mitos e lendas, criaturas fantásticas tem um lugar no imaginário coletivo como ameaças ou forças de oposição aos humanos em numerosos cenários.

Figura 41: Versão inicial da ficha de Monstros, com exemplo de paleta de cores

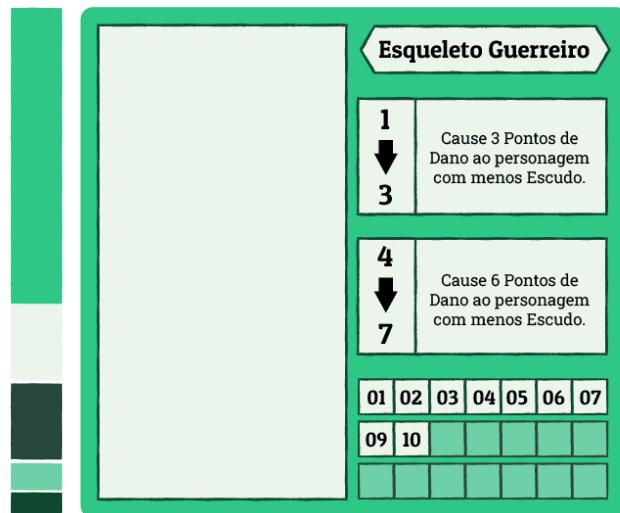


Figura 42: Exemplo incompleto da segunda versão de ficha de Monstros, com ilustração e paleta de cores



As versões iniciais das fichas de Monstros possuíam um formato mais largo quando comparado com as demais cartas, sobretudo pela existência de uma área para contadores de pontos de Vida (sequência de quadrados numerados no canto inferior direito, como visto na Figura 37).

Ademais, as ações dos monstros eram divididas em dois blocos, cada qual sendo executado automaticamente no decorrer dos combates com base no número da rodada atual:

- ◊ **Rodadas 1 a 3:** utiliza-se a primeira ação
- ◊ **Rodadas 4 a 7:** utiliza-se a segunda ação

Apesar de não haverem pontos de ajuste que fossem criticamente prejudiciais à experiência dos jogadores, o tamanho diferente de ficha e a utilização de contados tornava esse componente algo pouco prático para fins de impressão do material (por fugir do padrão das outras fichas) e para fins de utilização durante a jogatina, dada a necessidade de embaralhar e mover constantemente algo com de 11,14 x 8,9 cm (largura x altura), ou seja, o dobro de largura de uma carta de baralho regular Bridge size (5,7 x 8,9 cm).

Somando esses fatores às mudanças nas regras para incorporar dados ao jogo, facilitando a contagem de pontos, foi possível regularizar o tamanho da carta junto às demais, facilitando o processo de impressão do projeto como um todo.

Visualmente, a premissa iniciada pelas cartas de Evento se mantém também nas cartas de Monstro, porém de forma mais intensa: as formas sinuosas agora apresentam espinhos (remetendo aos perigos de elementos naturais), as cores utilizadas na porção inferior da carta usam tons mais escuros e contrastantes, além de uma assimetria mais acentuada. Por trás dessas decisões está o desejo de comunicar que as cartas de Monstro representam algo perigoso, instável, relacionado à natureza selvagem das criaturas que fazem oposição aos Personagens dos jogadores.

Figura 43: Versão atualizada de uma carta de Monstro



Fonte: o Autor

Outro elemento presente nas cartas de Monstro é a noção de profundidade criada tanto pela sobreposição de tons no cenário atrás das criaturas, como também pela transposição de partes dos Monstros por cima da base da carta, para comunicar um desejo de sair da carta e realmente atacar o jogador.

Olhando pelo lado estrutural, a carta atualizada conta com as seguintes áreas principais, como pode ser visto na Figura 44:

1. **Título:** apresenta o nome da carta;
2. **Ilustração:** imagem que representa o monstro pertinente à carta;
3. **Pontos:** losangos contendo as quantidades de pontos de Vida e pontos de Defesa dos Monstros, simbolizados por uma cruz e um escudo respectivamente;
4. **Base:** área na porção inferior da carta que delimita a ilustração. Contém informações para que os jogadores consigam visualizar quais as possíveis ações dos Monstros;
5. **Caixas de Texto:** formas retangulares contendo as ações que podem ser realizadas pelo Monstro a partir da rolagem de um dado;

Figura 44: Principais áreas de uma carta de Monstro atualizada



Fonte: o Autor

Chefes

A ideia de ter monstros mais fortes do que os demais surgiu, a princípio, como resultado do desejo de apresentar aos jogadores um desafio maior do que os encontrados normalmente durante a aventura na qual eles estariam participando, um clímax que fizesse valer a pena todo o caminho percorrido até então. Dentre as formas pensadas para gerar essa sensação dentro da experiência de jogo, os monstros Chefes foram a maneira mais coerente de unir uma necessidade de jogabilidade

Figura 45: Versão inicial da ficha de Chefe, com exemplo de paleta de cores



Fonte: o Autor

à um aspecto lúdica já presente em diversas histórias, contos, jogos e demais obras de fantasia.

Por se tratarem de versões mais forte dos monstros regulares, a estrutura inicial das fichas de Chefes também se assemelhava às fichas de Monstros e, por consequência, sofriam de problemas parecidos. Conforme soluções eram pensadas para um caso, também eram aplicadas no outro e vice-versa, fator que agilizou o processo de correção deste tipo de carta.

A semelhança entre a utilização de Monstros e Chefes se revelou algo fortuito também no período de reformulação pois facilitou a criação do senso de unidade entre estes tipos de cartas e as premissas colocadas pelas cartas de Evento novamente se manifestam.

A construção visual das cartas de Chefe exagera nos elementos presentes nas cartas que representam o que está fora do controle dos jogadores e foram elaboradas para realmente passar a sensação de ameaça através das formas curvas com espinhos inclinados (remetendo também a barbatanas de tubarões e a ideia de predadores), tons ainda mais escuros e contrastantes, criando sombras mais perceptíveis, bem como o uso de cores mais puxadas para o roxo escuro e o verde— comumente associadas à vilania e à toxicidade, elementos maldosos ou nocivos.

Estruturalmente as cartas de Chefe apresentam os mesmos elementos presentes nas figuras de Monstros, como é possível observar na Figura 46:

1. **Título:** apresenta o nome da carta;
2. **Ilustração:** imagem que representa o monstro chefe pertinente à carta;
3. **Pontos:** losangos contendo as quantidades de pontos de Vida e pontos de Defesa dos Chefes, simbolizados por uma cruz e um escudo respectivamente;
4. **Base:** área na porção inferior da carta que delimita a ilustração. Contém informações para que os jogadores consigam visualizar quais as possíveis ações dos Chefes;
5. **Caixas de Texto:** formas retangulares contendo as ações que podem ser realizadas pelo Monstro a partir da rolagem de um dado;

Simultaneamente à elaboração das cartas de Eventos, Monstros e Chefes, as representações dos elementos e acontecimentos fora do controle dos jogadores, foram também criadas cartas de Personagem, Habilidade e Item, ou seja, as cartas com as quais os usuários interagem diretamente e sobre as quais possuem maior poder de decisão.

Figura 46: Principais áreas de uma carta de Chefe atualizada



Fonte: o Autor

Personagens

Os grandes heróis controlados pelos jogadores são representados pelas cartas de Personagem, pensadas como uma forma não somente dos usuários se conectarem mais com a narrativa proposta para a experiência, mas também como apoio para a jogabilidade e acompanhamento dos diversos pontos envolvidos nas ações possíveis dentro do jogo.

De forma semelhante às primeiras fichas de Monstros, as fichas de Personagem eram componentes largos

Figura 47: Versão inicial da ficha de Personagem, com exemplo de paleta de cores



Fonte: o Autor

que apresentavam informações de Pontos de Vida, Defesa, Agilidade e Energia, bem como a área com quadrados numerados que deveriam ser utilizados como contadores de dano recebido. Essa estrutura, já considerada inadequada anteriormente, foi prontamente descartada como opção para Personagens e passou por um importante processo de revisão.

Um dos primeiros pontos abordados, no caso de cartas de Personagem, foi o visual graças a um apontamento realizado na primeira banca avaliado do projeto, durante a primeira fase: apesar de haver diferenças entre as fichas de Personagem e de Monstro, elas poderiam não ser perceptíveis o suficiente para que um novo jogador conseguisse diferenciar rapidamente entre um tipo de carta e outro, ou então separá-los em baralhos diferentes sem ter que parar por alguns instantes para examinar cada carta.

A concepção inicial da iconografia e de como ela foi aplicada na ficha também surgiu como ponto de ajuste, visto que a comunicação do que cada um dos quadrantes representava não ficou tão clara quanto originalmente suposto.

Durante a elaboração da versão atualizada da carta de Personagem, alguns conceitos passaram a figurar como guias para a escolha dos elementos visuais. Tais conceitos se conectavam ao papel das pessoas no mundo do jogo e como os humanos representavam a estabilidade e o controle, contrapostos aos Monstros que são mais erráticos e selvagens. Uma das comparações que se formou conforme os esboços estavam sendo realizados era a de “Cidade VS Floresta”. Com isso em mente, iniciou-se uma busca por maneiras de comunicar a ideia de nobreza através de elementos visuais, aludindo às atitudes heroicas realizadas pelos aventureiros, bem como ao conceito de cidade ou civilização, algo muito presente e simbólico para humanos.

Visando reforçar tais noções, utilizou-se cores próximas do azul, branco e dourado (presentes nos símbolos e vestimentas de figuras nobres em diversas culturais), bem como formas mais geométricas, simétricas e sem tantas pontas irregulares, trazendo a ideia de algo que foi contruído (característica que se torna mais aparente também pela presença dos ícones), moldado para ter uma forma mais estável, em contraste à apresentação mais irregular e naturalizada dos espinhos nas cartas de Monstros, por exemplo.

Por fim o losango, presente no meio da divisória que separa a ilustração da base, é um elemento de união com as demais cartas utilizadas por jogadores, funcionando como uma referência visual que conecta as cartas.

Figura 48: Versão atualizada de uma carta de Personagem



Fonte: o Autor

No que tange a estrutura das cartas de Personagem, temos uma divergência considerável quando comparamos com o layout dos demais componentes, como é possível observar na Figura 49:

1. **Título:** apresenta o nome da carta;
2. **Ilustração:** imagem que representa o monstro chefe pertinente à carta;
3. **Base:** área na porção inferior da carta que delimita a ilustração. Contém informações para que os jogadores consigam visualizar quais as possíveis ações dos Chefes;
4. **Caixa de Texto (Vida):** símbolo de cruz sobre fundo vermelho e a quantidade de pontos de Vida possuída pelo Personagem, área sobre a qual é possível posicionar dados para realizar a contagem dos danos sofridos pelo Personagem;
5. **Caixa de Texto (Energia):** símbolo de relâmpago sobre fundo amarelo e a quantidade de pontos de Energia possuída pelo Personagem, o recurso utilizado para executar ações;
6. **Caixa de Texto (Defesa):** símbolo de escudo sobre fundo cinza e a quantidade de pontos de Defesa, indicando a capacidade do Personagem de reduzir o dano sofrido por Monstros;
7. **Caixa de Texto (Agilidade):** símbolo de seta sobre fundo verde e a quantidade de pontos de Agilidade possuída pelo Personagem. Este número auxilia o processo de determinação da ordem das ações dos participantes de um combate.

Figura 49: Principais áreas de uma carta de Personagem atualizada



Fonte: o Autor

Habilidades

Dentro de uma narrativa, Personagens são capazes de realizar uma miríade de ações ao longo de suas jornadas e, no jogo Jornada Arriscada, as cartas de Habilidade servem a esse propósito.

A utilização dessas cartas dentro das dinâmicas de jogabilidade não sofreu grandes alterações desde a estruturação das primeiras mecânicas do jogo e, por consequência, a reformulação se deu mais pelo caráter visual e de coesão com os demais componentes do jogo, para garantir uma identidade visual unificada.

Figura 50 e 51: Versões iniciais de fichas de Habilidade



Fonte: o Autor

Pelo aspecto visual, as cartas de Habilidade precisariam se relacionar de maneira óbvia com as cartas de Personagem de modo a facilitar o entendimento intuitivo de que ambas deveriam ser utilizadas em conjunto (para além do que pudesse estar escrito na lista de regras).

Para corroborar com essa compreensão, temos novamente cores próximas do branco e do dourado (apesar da variação de tom e saturação), o uso de formas mais geométricas e com alguma simetria, bem como a presença do ícone de Pontos de Energia (existente somente nas cartas utilizadas diretamente pelos jogadores).

Ademais, como um aspecto mais relacionado ao lado lúdico do jogo, a divisório que separa a ilustração da base foi pensada de forma a remeter um explosão, partindo do losango colocado ao centro. Embora simples, o propósito é remeter a uma liberação energética tal qual aconteceria se os Personagens estivessem conjurando magias, realizados grandes feitos atléticos ou de proeza marcial.

A estrutura das cartas de Habilidade, dado o aspecto prático de sua utilização, é razoavelmente simples e se concentra em apresentar as informações de maneira legível, conforme exibido na Figura 52:

1. **Título:** apresenta o nome da carta;
2. **Ilustração:** imagem que representa o monstro chefe pertinente à carta;
3. **Custo de Energia:** losango contendo as quantidades de pontos de Energia necessários para utilizar a Habilidade;
4. **Base:** área na porção inferior da carta que delimita a ilustração. Contém informações para que os jogadores consigam visualizar qual o efeito da carta;
5. **Caixas de Texto:** formas retangulares contendo a descrição de como a ação deve ser executada, quem são os afetados e, para certos casos, durante quanto tempo a habilidade afeta o combate.

Figura 52: Principais áreas de uma carta de Habilidade atualizada



Fonte: o Autor

Itens

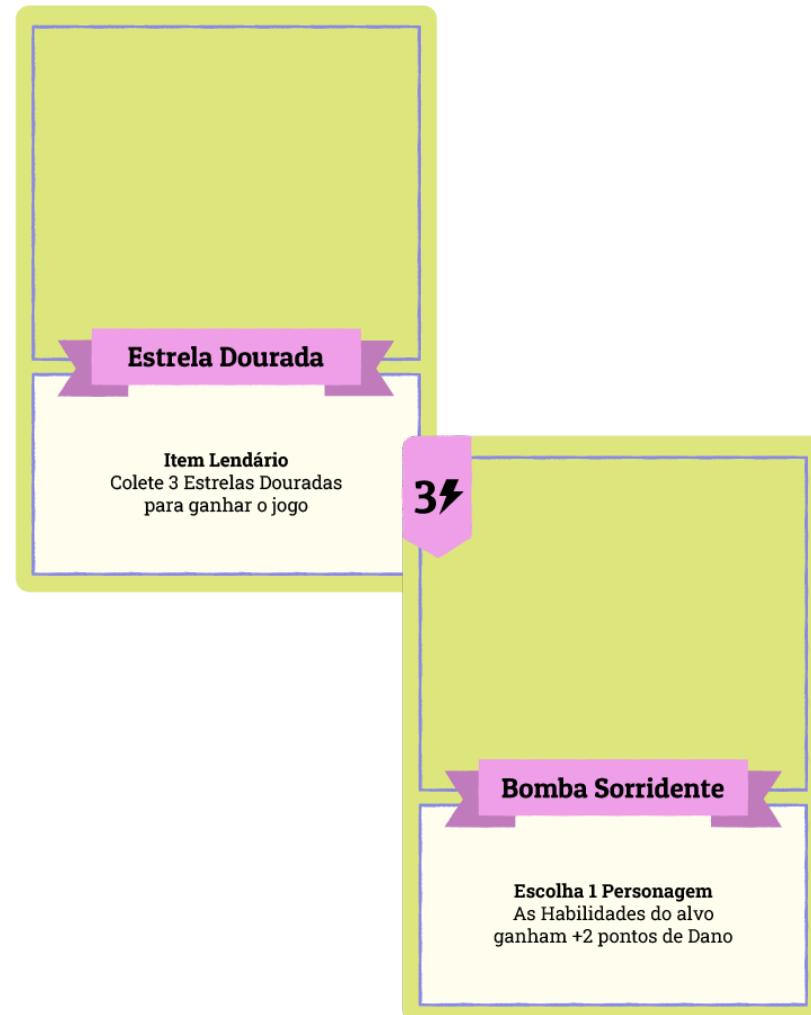
O último tipo de carta presente no projeto é a carta de Item, objetos utilizados pelos personagens ao longo de sua jornada para auxiliar o grupo durante combates.

Considerando o primeiro conjunto de regras, a utilização geral dos Itens não sofreu grandes alterações salvo pela eliminação do item “Estrela Dourada”, que antes era fundamental para alcançar uma das condições de vitória. Com a simplificação da listagem de formas de ganhar o jogo, os demais itens passaram a figurar exclusivamente como formas de afetar o rumo dos combates sem utilizar as Habilidades.

Pelo lado visual, a versão atualizada da carta de Item apresenta uma mistura de influências das cartas de Personagem e de Monstro ao mesmo tempo. Isso acontece porque dentro de uma partida os jogadores precisam utilizar as cartas de Monstros já derrotados como moeda de troca para obter cartas de Item.

Por esse motivo, buscou-se utilizar as formas geométricas e simétricas, bem como o losango no centro da divisória presentes na construção visual das cartas de Personagem junto dos tons mais amadeirados das cartas de Monstro.

Figura 53 e 54: Versões iniciais de fichas de Item



Fonte: o Autor

Partindo de elementos estruturais estabelecidos na carta de Habilidade, as cartas de Item se diferenciam por apresentar em seu layout uma área com custos para compra e utilização, como é visível na Figura 55:

1. **Título:** apresenta o nome da carta;
2. **Ilustração:** imagem que representa o monstro chefe pertinente à carta;
3. **Custo de Compra:** losango contendo um símbolo de monstro, representando o custo necessário para obter a carta de Item através de alguns eventos;
4. **Custo de Energia:** losango contendo as quantidades de pontos de Energia necessários para utilizar o Item durante o combate;
5. **Base:** área na porção inferior da carta que delimita a ilustração. Contém informações para que os jogadores consigam visualizar qual o efeito do item;
6. **Caixas de Texto:** formas retangulares contendo os efeitos do Item, sejam eles presentes apenas mediante uso único ou de forma permanente, enquanto o Personagem possuir o Item.

Figura 55: Principais áreas de uma carta de Item atualizada



Fonte: o Autor

Testes

A partir do momento que as mecânicas estavam em um ponto melhor resolvido e as cartas haviam passado pelos principais pontos de mudança, alguns testes foram realizados para verificar se, como um todo, o projeto apresentava coesão com sua principal proposta: ser um jogo que permitisse aos jogadores colaborar, imergir em uma narrativa e ter uma experiência divertida.

Partindo dessa premissa, dois testes foram realizados durante a segunda fase do projeto, cada qual trazendo uma visão diferente sobre pontos positivos e pontos de melhoria para o jogo.

Primeiro Teste

Realizado em 28 de outubro de 2023, o primeiro teste contou com a presença de 3 participantes ativos, que seguiram a proposta de jogar a partir de uma breve explicação inicial:

- ◊ **Laura:** 26 anos, ampla experiência com jogos de carta e tabuleiro
- ◊ **Matheus:** 22 anos, pouca experiência com jogos de carta e tabuleiro
- ◊ **Gustavo:** 21 anos, pouca experiência com jogos de cartas e tabuleiro

Algo que se mostrou interessante sobre a experiência de jogo foi o senso de comunicação que se formou no

momento de escolher os Personagens e olhar para as cartas de habilidade, pois logo de início os jogadores interagiram para saber quem achava qual personagem mais interessante e quais poderiam ser combinações boas de habilidades.

Conforme o jogo avançou, no entanto, foi perceptível que o balanceamento dos números não estava bem calibrado: em alguns dos combates os monstros foram derrotados facilmente em apenas 1 rodada. Essa facilidade também fez os jogadores se questionarem se precisariam de Itens para conseguir avançar, porque já não encontravam grandes dificuldades sem eles.

Um ponto positivo derivado da primeira rodada foi observar o desenrolar da divisão e compra dos Itens, pois inicialmente os jogadores se organizaram seguindo a regra de que a carta de Monstro derrotado ficaria com o Personagem que aplicasse o golpe final no oponente. essa ideia durou apenas até o encontro com o primeiro evento que permitia comprar Itens, visto que um dos jogadores possuía 1 carta de Monstro e queria comprar um Item que custava 2 cartas.

Após uma breve conversa, um empréstimo foi feito e o Item foi comprado, mas no momento seguinte os jogadores perceberam que poderia ser interessante manter todas em apenas uma pilha, a ser utilizado por todos após deliberações.



Ao presenciar essa situação acontecendo, foi considerado adicionar uma regra explícita informando aos jogadores que a pilha de cartas de Monstros derrotados deveria ser comunitária e toda compra de Itens precisaria ser de comum acordo a todos. Porém, ao refletir mais sobre o assunto, concluiu-se que deixar esse aspecto da jogabilidade a critério de cada grupo de jogadores poderia promover interações sociais interessantes que reforçariam o senso de união entre as pessoas em prol de um bem comum, visto que os recursos disponíveis eram limitados e já havia outras mecânicas que reforçavam os benefícios de trabalho em equipe.

Além dos pontos relacionados às mecânicas do jogo, os feedbacks sobre o visual foram em geral positivos, ainda que certos textos causassem um pouco de confusão por conta da forma em que foram escritos. Essa crítica fez com que diversas cartas fossem reescritas para seguir uma estrutura mais padronizada e que apresentasse mais verbos imperativos.

Ao todo o grupo jogou apenas 3 partidas rápidas. A agilidade em passar pelos eventos e sobretudo os combates acabou tornando a experiência interessante como novidade, mas com pouco apelo depois de superar os desafios sem realmente sentir que havia alguma chance de perder o jogo.

Realizado em 04 de outubro de 2023, o segundo teste contou novamente com a presença de 3 pessoas, sendo que 2 (Laura e Matheus) também estavam presentes no grupo anterior.

A nova adição ao grupo de testes, Lucas de 13 anos de idade, trouxe mais perspectivas para a estrutura do jogo e representou uma oportunidade boa de ver as reações e opiniões de alguém que se encaixava melhor no público-alvo do projeto.

Apesar de só ter sido possível jogar uma partida, a mistura de jogadores que já tinham contato com o jogo e um novo jogador foi positiva, visto que dessa vez não foi necessário realizar a explicação das regras: Laura e Matheus conseguiram explicar sozinhos como o jogo funcionava para o Lucas, puxando da memória o que já tinha ouvido antes e trazendo exemplos de coisa que aconteceram na rodada anterior de testes para ilustrar certos casos.

Dessa vez, os jogadores concordaram em utilizar uma pilha comum de Monstros derrotados e tiveram uma breve conversa sobre os benefícios de sempre conversar antes de tomar a decisão de quais Itens comprar.

Ao embarcar na narrativa e seguir revelando os Eventos, no entanto, houve um momento de reações mistas por parte dos jogadores conforme iniciaram o combate com o Chefe “Capitão Harpão” (apresentado nesse

Segundo Teste

relatório anteriormente, na sessão dedicada à falar da reformulação das cartas de Chefe).

Durante o combate final, Lucas controlava o personagem Espadachim e, através da rolagens de dados realizadas para determinar as ações dos Monstros, acabou sendo atacado por todos os oponentes e teve seus pontos de Vida zerados no início da segunda rodada.

A experiência foi frustrante para o jogador e reforçou a importância e dificuldade de realizar um balanceamento adequado do jogo sem passar por um número grande de testes, de forma a observar as mais diversas combinações possíveis de cenários, sobretudo no que tange o combate entre Personagens e Monstros. Ainda que anteriormente eu tenha realizado ajustes nos números, precisar como realizar as modificações ainda se mostrou uma tarefa imprecisa.

Ao final, poder acompanhar jogadores experimentando o jogo se provou incrivelmente útil para refinara experiência e ter uma noção mais real do funcionamento do projeto como sistema, bem como objeto de comunicação e facilitador de interações sociais. Tornou-se mais nítido que as rodadas de teste são fundamentais no processo de desenvolvimento e que, quanto mais numerosas e diversas, maiores as chances de que os ajustes executados sejam efetivos no esforço de tornar o projeto algo adequado para fornecer a experiência desejada.

Considerações Finais

O processo de desenvolvimento de um jogo é uma tarefa que se revelou mais ambiciosa do que havia sido previsto inicialmente.

Das formulações iniciais até o resultado alcançado na segunda fase do projeto, houve uma quantidade enorme de experimentações, mudanças e ajustes. Dentre os projetos de Design realizados dentro do âmbito das FAU-USP (e até mesmo na atuação profissional), a realização do Trabalho de Conclusão de Curso representa a maior oportunidade de colocar à prova os conceitos de projeto aprendidos ao longo da graduação.

É interessante observar como durante o período de desenvolvimento, conceitos aprendidos anos atrás ressurgiram com peso prático: entendimento do problema, pesquisa de público-alvo e benchmarking, levantamento de requisitos, geração de alternativas, realização de versões visando chegar a uma solução coerente com o cenário apresentado, testes com usuários. Todas as etapas citadas ocorreram ao longo do desenvolvimento do projeto e, embora as consequências de tê-las realizado seja palpável, a sensação de que havia mais para aprender em cada uma também é.

Um fator inesperado que enriquece a experiência de criação do projeto Jornada Arriscada é o constante

apoio, perguntas e até mesmo cobranças (no melhor dos sentidos conferidos ao termo) realizadas por aqueles que tiveram algum contato ou puderam fazer contribuições para o projeto. Mesmo após meses sem receber atualizações sobre o andamento do trabalho, amigos e colegas de profissão se demonstravam animados com a empreitada. Esse aspecto contribuiu para o andamento do projeto de maneiras sutis, porém importantes.

Abordando o aspecto de construção do jogo de forma mais direta, convém apontar que tanto o período total do projeto (2 semestres, com quase 1 ano de relativo hiato entre eles) quanto o volume de cartas produzido apresentaram-se como pontos de impacto no que se refere à constância do visual apresentado nas ilustrações. Por mais que houvessem constantes momentos para comparar as cartas entre si, manter um estilo consistente em diversas peças é desafiador e por muitas vezes o aspecto de coleção foi concretizado mais por conta da estrutura comum na área inferior das cartas.

Ademais, o processo de criação e adaptação de mecânicas para o jogo se revelou um universo cativante. O estudo de produtos já lançados no mercado, a busca por informações relacionadas à criação de experiências e o contato com a visão e valores que motivam muitos desenvolvedores, tanto amadores quanto experientes, expandiu muito os limites do que um designer pode fazer e como é possível contribuir para projetos desse tipo. O entendimento de parte dos métodos e esforços empregados não apenas aumentou a valorização e

respeito por profissionais que se dedicam a atuar na área de desenvolvimento de jogos, como também trouxe uma lufada de inspiração e ânimo inéditos até então.

O entendimento de que há pontos de melhoria se faz presente e, considerando o tempo que projetos reais levam do protótipo ao produto, faz sentido que mais rodadas de testes e ajustes certamente elevariam a qualidade do jogo a novos patamares. Embora a experiência de aprendizado tenha sido por si só gratificante, a possibilidade de continuar com o desenvolvimento e fazer com que mais pessoas possam contribuir para o projeto é uma perspectiva interessante e que espero ser possível futuramente.

Agradecimentos

Ao longo de todo o período de execução do Trabalho de Conclusão de Curso, a presença e contribuições da Prof ^a Dra. Denise Dantas são incomensuráveis: como orientadora, referência no que tange design de jogos e, por vezes, até mesmo como psicóloga durante momentos difíceis, agradeço imensamente pelo apoio em cada etapa do caminho.

As palavras de crítica e encorajamento oferecidas pelos membros da primeira banca avaliadora, Prof ^a Dra. Clice de Toledo Sanjar Mazzilli e Prof Dr. Ricardo Nakamura, são igualmente dignas de agradecimentos pois, ao longo de todo o projeto, foram referências consideradas que

ajudaram a guiar o jogo para um bom caminho e que, certamente, continuarão a viver na memória.

Por fim, no âmbito pessoal, estendo gratidão eterna aos meus pais, Maria Rosemi e Edilson, pelo apoio e encorajamento constantes e intensos em todas as empreitadas criativas, artísticas, educacionais e pessoais ao longo de pouco mais de duas décadas e meia de convivência; ao meu grande amigo, Paulo Borges Netto, designer de mente brilhante que esteve presente oferecendo conselhos e encorajamento em cada alto e baixo da jornada; e por fim, à Ana Carolina Rocha que, desde o primeiro ano de graduação, é a melhor amiga, colega de sala, designer, encorajadora e crítica que eu poderia desejar e quem tenho a alegria, sorte, honra e privilégio de ter como parceira por todos os anos de vida que ainda hão de ser vividos.

Referências

Bibliografia

CALDELA, Leonel et al. **Tormenta20: livro básico**. Porto Alegre: Jambô, 2020. 407 p.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: a book of lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. 489 p.

SELINKER, Mike. **The Kobold Guide to Board Game Design**. Kirkland: Open Design Llc, 2011. 138 p.

WIZARDS OF THE COAST (Estados Unidos). **Dungeons & Dragons - Player's Handbook: livro do jogador**. 5. ed. São Paulo: Galápagos Jogos, 2019. 315 p. Tradução de Galápagos Jogos.

Sitiografia

AMAZON. Amazon Store, 2022. *Dungeons & Dragons - Player's Handbook* . Disponível em: <shorturl.at/eNOPY>. Acesso em 18 de junho de 2022

JAMBÔ. Jambô Editora, 2020. Tormenta 20 - Livro básico. Disponível em <<https://jamboeditora.com.br/produto/tormenta20-livro-basico/>>. Acesso em 18 de junho de 2022

RIHAPPY. RiHappy, 2022. Jogos e Acessório. Disponível em: <shorturl.at/GOQRZ>. Acessado em: 17 de junho de 2022

PBKIDS. PBKids, 2022. Jogos e Acessórios. Disponível em: <shorturl.at/abnT2>. Acesso em 18 de junho de 2022

PBKIDS. PBKids, 2022. Jogos e Acessórios. Disponível em: <shorturl.at/iklsY>. Acesso em 18 de junho de 2022

RIHAPPY. RiHappy, 2022. Jogos e Acessório. Disponível em: <shorturl.at/is079>. Acesso em 19 de junho de 2022

PBKIDS. PBKids, 2022. Jogos e Acessórios. Disponível em: <shorturl.at/jtx29>. Acesso em 19 de junho de 2022

TRENZINHO BRINQUEDOS EDUCATIVOS. Trenzinho - Loja Online, 2022. Disponível em: <shorturl.at/iuX15>. Acesso em 20 de junho de 2022

RANGEL, Taiguara. D&D 5.5 ou 6E? 'Nova versão' de Dungeons & Dragons é anunciada para 2024, 2020. Disponível em: <<https://mesaderpg.com.br/dungeons-dragons/nova-versao-de-dungeons-dragons-2024/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2023

BOARD GAME GEEK. Board Game Geek - *Tiny Epic Dungeons*, 2020. Disponível em: <<https://boardgamegeek.com/boardgame/331787/tiny-epic-dungeons>>. Acesso em: 20 de junho de 2022

TINY EPIC DUNGEONS. *Tiny Epic Dungeons - Adventurer's Manual*, 2020. Disponível em: <shorturl.at/gJWY5>. Acesso em: 20 de junho de 2022

NINTENDO. Nintendo Shop- Dicey Dungeons, 2022. Disponível em: <<https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/dicey-dungeons-switch/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2023

PORTAL EDUCAÇÃO. Concepção do Brincar e Aprender na Visão de Piaget e Vygotsky, 2019. Disponível em: <<https://blog.portaleducacao.com.br/concepcao-do-brincar-e-aprender-na-visao-de-piaget-e-vygotsky/>>. Acesso em: 13 de outubro de 2023