

EM NOME DO REINO: PROJETO DE UM JOGO DE TABULEIRO COM CARTAS COLECIONÁVEIS

ROBERTA NEVES SALAGNAC¹;
MÔNICA LIMA DE FARIA²

¹Universidade Federal de Pelotas – roberta_salagnac@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – monicalfaria@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa qualitativa sobre o processo de criação e desenvolvimento de jogos. São abordados aspectos das teorias dos jogos além de conceitos básicos e fundamentos do *game design*. Assim, propõe-se a projetar um jogo analógico, nomeado *Em Nome do Reino*, envolvendo a utilização de um tabuleiro e de cartas colecionáveis como forma de expansão do jogo base.

O professor e historiador Johan Huizinga (2008) defende a ideia de que o jogo é um “círculo mágico”, e que, no momento em que o jogador começa a jogar, ele adentra neste círculo (uma realidade paralela), e extrai dessa experiência uma série de aprendizados que leva de volta para sua vida cotidiana. Porém, é preciso cativar o usuário constantemente durante todo o jogo para mantê-lo jogando. Existem diversos fatores que determinam essa continuidade de jogo, dentre eles a importância do *design*.

O *design gráfico* de um jogo tem relação direta com a experiência que ele promoverá ao jogador. Ele faz parte da estética do jogo, seja ela uma estética visual, auditiva, tátil, enfim, o *design gráfico* será o fator que determinará quase que completamente as sensações e emoções que o jogador irá sentir ao vivenciar o jogo (SCHELL, 2011). Também faz parte do *design gráfico*, no caso de um jogo analógico, a definição dos materiais utilizados no projeto. Seja o tabuleiro, peças, fichas, cartas, manuais ou embalagem, o *designer* deve prever absolutamente todos os componentes do jogo, projetá-los e definir seus materiais. Entretanto, dependendo da complexidade do jogo e da dimensão da empresa desenvolvedora, existirão vários profissionais de *design* atuando no projeto.

O objetivo deste trabalho é desenvolver um jogo de tabuleiro em conjunto com cartas colecionáveis, possibilitando ao jogador a oportunidade de aprimorar seu jogo adquirindo novas cartas. O projeto envolve a criação de um novo sistema, regras e objetivos de jogo, contando também com o projeto de uma embalagem, e é baseado em mecânicas já existentes. Para desenvolver este jogo, é implementada a metodologia sugerida por Rollings e Morris (apud BESKOW e SANES, 2011), porém, são realizados alguns ajustes na mesma para uma melhor adaptação ao projeto proposto. Como objetivos específicos são realizadas pesquisas bibliográficas que visam explorar os conceitos e fundamentos do jogo a fim de proporcionar suporte à prática do projeto do jogo.

2. METODOLOGIA

Este projeto é composto por duas etapas: uma teórica e uma prática. A etapa teórica fundamentou a atividade prática deste trabalho. As pesquisas realizadas serviram como apoio para desenvolver o projeto de *Em Nome do Reino*, um jogo de tabuleiro em conjunto com cartas colecionáveis. Para fundamentar esta tarefa prática, são apresentados alguns conceitos de jogos, bem como suas mecânicas e funcionamentos. Logo, mantêm-se um foco maior às duas categorias de jogos escolhidas como referências para o projeto de *Em Nome do Reino*: *card games* e jogos de tabuleiro. Assim, são explicados e exemplificados ambos tipos de jogos. São feitas então algumas considerações sobre como o *design* gráfico se apresenta nos jogos, mostrando exemplos práticos. E finalmente é apresentado o projeto do jogo *Em Nome do Reino*, desenvolvido a partir da metodologia, um pouco adaptada, de Rollings e Morris.

Para a atividade prática, em um primeiro momento, foram feitas algumas conceituações iniciais, a fim de nortear o restante do projeto. Definiu-se o tema, a estética e o estilo de jogo projetado. Partiu-se então para uma etapa mais funcional refinando as ideias já obtidas, e dessa forma foram elaboradas as regras do jogo. Para a criação das regras, foram levadas em consideração noções de balanceamento, fazendo-se presente não só a estratégia de jogo, mas também a sorte como fator determinante para o rumo da partida. A partir de então, passou-se a uma etapa estritamente criativa do projeto. Foram determinados aspectos mais técnicos, como dimensões e materiais das peças do jogo. Também foram feitas as escolhas tipográficas, iconográficas e então elaboradas as ilustrações das cartas. Os desenhos foram inicialmente feitos a lápis, e posteriormente digitalizados, vetorizados e coloridos. Foram então projetados as cartas, o tabuleiro, a embalagem e demais peças do jogo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo foi projetado tendendo a um público jovem e adulto, de qualquer gênero, e que aprecie jogos de estratégia. O tema selecionado para desenvolvimento dos personagens e ambiente do jogo é a fantasia medieval. Os aspectos estéticos do projeto, como ilustrações, cores e tipografias, assumem uma aparência visual cartunesca¹, trazendo uma atmosfera mais divertida e leve, contrastando com o tema forte que é a era medieval.

Foi definido que para se dar início a uma partida de *Em Nome do Reino* são necessários os seguintes componentes: 1 tabuleiro, 6 cartas de personagem, 50 cartas de aventura, 50 cartas de item, 5 cartas de vilão, 30 cartas de sorte, 6 peões, 20 marcadores de dano, 5 marcadores de aventura, 18 marcadores de atributo, 50 moedas de ouro e 1 dado de 6 faces. Os elementos não foram projetados em sua totalidade, mas sim, alguns modelos representantes de cada categoria.

¹ Cartunesco é uma estética visual com apelos humorísticos, muito utilizada em desenhos animados infantis.

As cartas do jogo contêm as mesmas dimensões (63mm x 87mm), exceto pelas cartas de personagem (126mm x 87mm) que, por compreenderem mais informações, precisam de uma área maior. O tabuleiro tem o formato A3 (297mm x 420mm) e possui duas dobras, tornando-se mais compacto em formato A5 (148mm x 210mm).

As moedas de ouro têm formato circular e possuem um diâmetro de 25mm. Os marcadores de dano e de aventura também são circulares, porém com diâmetro de 10mm e 15mm respectivamente. Já os marcadores de atributos são quadrados, com arestas arredondadas e com os lados medindo 10mm. Os peões do jogo seriam cones de acrílico, com a base medindo 8mm de diâmetro e altura de 20mm, entretanto, nem estes nem o dado foram produzidos fisicamente neste trabalho por motivos de inviabilidade técnica. E finalmente a embalagem, expressa em uma caixa medindo 155mm x 220mm x 37mm.

O projeto empregou cinco fontes tipográficas ao todo, sendo elas: *Grandma's Garden*, *Century Gothic*, *BlackCastleMF*, *Bri* e *News Gothic*. Esse conjunto de tipografias buscou trazer a relação do medieval com a estética escolhida para o projeto, a estética cartunesca.

Infelizmente, devido ao curto espaço de tempo disponível para a elaboração deste projeto, não foi possível efetuar testes de validação ao jogo produzido. Entretanto, fica como sugestão de pesquisa futura a tentativa de testá-lo e validá-lo.

4. CONCLUSÕES

Este trabalho foi proposto no intuito de enfatizar o *game design*, dado que esta é uma área tão pouco explorada no ambiente acadêmico do *design* gráfico. E assim, auxiliou principalmente a apontar o quão forte é a presença do *design* na área de criação de jogos, não somente em *games* para plataformas digitais, mas para jogos analógicos também, visto que, apesar da grande evolução dos jogos digitais nos últimos tempos, os jogos analógicos não aparentam intenções de se extinguir. Este projeto, portanto, permanece como incentivo e inspiração a futuros estudos acerca deste mundo paralelo, o mundo dos jogos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BESKOW, M; SANES, R. **Análise, projeto e desenvolvimento de jogo institucional para a marca Grêmio**. 2011. Monografia (Graduação em Design Gráfico) – Curso de Graduação em Design Gráfico, Universidade Federal de Pelotas.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000.

SCHELL, J. **A Arte de Game Design: o livro original**. São Paulo: Editora Campus, 2011.