

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
CAMPUS CURITIBA  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

ANDRÉ MULLER  
889571  
HENRIQUE OBUTI SAITO  
971863

**REDESIGN E ADAPTAÇÃO DE JOGO DE TABULEIRO**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**CURITIBA**  
**2012**

ANDRÉ MULLER

889571

HENRIQUE OBUTI SAITO

971863

## **REDESIGN E ADAPTAÇÃO DE JOGO DE TABULEIRO**

Monografia de Trabalho de Diplomação apresentado como requisito parcial à disciplina de Trabalho de Diplomação, do curso superior de Tecnologia em Design do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientado pelo professor Kando Fukushima.

**CURITIBA**

**2012**

# **TERMO DE APROVAÇÃO**

## **TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 503**

### **Redesign e Adaptação de Jogo de Tabuleiro**

**por**

**Alunos André Figueiredo Müller e Henrique Obuti Saito**

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 23 de outubro de 2012 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Os alunos foram arguidos pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora: Prof. Msc. Líber Eugênio Paz  
DADIN - UTFPR

Prof. Esp. Rodrigo André da Costa Graça  
DADIN - UTFPR

Prof. Msc. Kando Fukushima  
*Orientador*  
DADIN - UTFPR

Profa. Daniela Fernanda Ferreira da Silva  
Professor Responsável pela Disciplina de TD  
DADIN – UTFPR

**“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.**

## RESUMO

MÜLLER, André; SAITO, Henrique Obuti. Redesign e Adaptação de Jogo de Tabuleiro. Monografia (Tecnologia em Design Gráfico) – Trabalho de Diplomação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2012.

O presente documento objetiva descrever e embasar o projeto de conclusão de curso, que consiste no redesign do jogo Detetive. No presente documento será relatado o processo teórico e criativo para a elaboração do redesign, apresentando referências bibliográficas, gráficas e outras que se mostraram pertinentes no desenvolvimento do projeto. Criando ainda um paralelo entre o processo de desenvolvimento à grade curricular do curso de Tecnologia em Design Gráfico, UTFPR, sob orientação do professor Kando Fukushima para disciplina de trabalho de diplomação.

**Palavras-chave:** Japão. Jogo. Redesign. Ilustração.

## **ABSTRACT**

MÜLLER, André; SAITO, Henrique Obuti. Redesign and Adaptation of a Board Game. Monografia (Tecnologia em Design Gráfico) – Trabalho de Diplomação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2012.

This following document aims to describe and to support the project completion, which consists of the redesign of the game Detective. This document will be reported theoretical and creative process for the preparation of the redesign, with references, and other graphics that were relevant in the development of the project. Creating even a parallel between the process of developing the curriculum of the course in Graphic Design Technology, UTFPR, under the guidance of professor Kando Fukushima to work discipline of certification.

**Keywords:** Japan. Game. Redesign. Illustration.

## SUMÁRIO

<b>SUMÁRIO</b> .....	<b>6</b>
<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>7</b>
1.1 JUSTIFICATIVA .....	8
1.2 OBJETIVOS .....	8
1.2.1 Objetivo Geral .....	8
1.2.2 Objetivos Específicos .....	8
1.3 METODOLOGIA .....	9
<b>2 PESQUISA</b> .....	<b>13</b>
2.1 DESIGN .....	14
2.1.1 Produtos Similares .....	14
2.1.1.1 Detetive, Clue e Cluedo .....	15
2.1.1.1.1 Histórico .....	15
2.1.1.1.2 Descrição .....	16
2.1.1.1.3 Aspectos Visuais .....	17
2.1.1.1.4 Materiais .....	28
2.1.1.2 WAR .....	28
2.1.1.2.1 Versões de WAR .....	29
2.1.1.3 Legend of the Five Rings .....	34
2.1.2 Ilustração .....	40
2.1.2.1 Ilustração japonesa .....	40
2.1.3 Tipografia .....	50
2.2 CONTEÚDO .....	52
2.2.1 História do Japão no Período Edo .....	53
2.2.1.1 História geral do Japão no período edo .....	53
2.2.1.2 Classes e cultura .....	55
<b>3 DESENVOLVIMENTO</b> .....	<b>58</b>
3.1 DESENVOLVIMENTO CONCEITUAL .....	58
3.1.1 Narrativa .....	58
3.1.2 Ambientação .....	59
3.1.3 Personagens .....	63
3.2 DESENVOLVIMENTO GRÁFICO .....	66
3.2.1 Identidade Visual .....	66
3.2.1.1 Logo .....	66
3.2.1.2 Cores .....	70
3.2.1.3 Cartas .....	71

3.2.1.4 Biombo/ficha .....	73
3.2.1.5 Envelope .....	74
3.2.2 Layout .....	75
3.2.2.1 Tabuleiro .....	76
3.2.2.2 Embalagem .....	78
3.2.2.2.1 Berço .....	79
3.2.3 Tipografia .....	79
3.2.4 Ilustração .....	81
3.2.4.1 Estilo .....	82
3.2.4.2 Personagens e armas .....	89
3.2.4.3 Tabuleiro .....	97
3.2.4.4 Capa .....	100
3.2.5 Livro de Regras .....	105
3.3 BONECO E PROTÓTIPO .....	106
3.3.1 Materiais .....	106
3.3.2 Processos de Impressão .....	109
3.3.3 Orçamento .....	109
<b>4 CONCLUSÃO.....</b>	<b>110</b>
<b>5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>112</b>
<b>APÊNDICE A - Livro de Regras .....</b>	<b>114</b>
<b>APÊNDICE B – Facas das peças.....</b>	<b>133</b>
<b>APÊNDICE C – Orçamentos. ....</b>	<b>139</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Esse projeto visa adaptar, tanto em sua temática quanto em seu projeto gráfico, o jogo de tabuleiro “Detetive”. A proposta tem o intuito de recriar o jogo com um visual novo e diferenciado, assim como abordar um novo tema no qual se pretende utilizar uma identidade visual voltada para adultos, alterando assim o público alvo do produto.

O jogo original tem como tema a solução de um assassinato ocorrido em uma mansão nos anos 50, onde os personagens são figuras caricatas de estereótipos da época como aristocratas, coronéis e mordomos. O objetivo é descobrir onde ocorreu o incidente, com que arma e quem é o assassino. Nesse projeto o novo tema abordado será sobre um assassinato ocorrido no Japão feudal em um vilarejo em meados do século 16. A partir desse novo tema será desenvolvido um visual baseado no estilo de arte e arquitetura da época, onde será desenvolvida a identidade visual do produto, incluindo novos cenários, personagens, cartas, tabuleiro, caixa e manual.

A criação desse jogo terá seu lado educativo, pois irá abranger vários aspectos da história do Japão e sua cultura. A história japonesa é muito pouco estudada nas instituições de ensino fundamental e médio do Brasil, mas com esse jogo será possível aprender e divulgar um pouco mais essa cultura. O produto final irá conter informações sobre a cultura e política nipônica da época.

Será feita uma pesquisa sobre a cultura japonesa, não somente para que as informações sejam corretas, mas também para que a identidade visual do projeto seja coerente com o tema. Além da pesquisa histórica haverá um estudo sobre a metodologia da produção de um jogo de tabuleiro que envolve ilustração, impressão, criação e produção.

O produto terá um visual completamente novo repleto de ilustrações originais e com ajustes visando a melhoria em relação a sua versão original. Haverá também um estudo sobre a viabilidade da produção desse jogo.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

O redesign do jogo, além da função principal que é entreter os jogadores, será repleto de informações acerca do tema em questão, tais como lugares históricos, curiosidades, personagens baseados em ícones da cultura japonesa, referências visuais que sejam coerentes com a estética oriental. As informações serão dispostas em elementos que compõem o jogo, como cartas, manual, embalagem, assim como serão pensados o design de personagens e ambientes de forma que o aprendizado seja assimilado de forma espontânea.

O tema “Japão Feudal” foi escolhido, dentre vários aspectos, pela demanda que existe de pessoas que simpatizam com a cultura pop oriental (mangás, animes, moda, seriados, música, etc), que por sua vez acabam por se interessar também por outros aspectos culturais como a culinária, língua, costumes, lendas e por fim sobre a história do Japão que é pouco estudada e analisada no ensino convencional. Este nicho para qual o produto será desenvolvido não compreende apenas uma faixa etária, variando desde jovens até adultos.

Outro aspecto relevante para o desenvolvimento do projeto será a adaptação de materiais para facilitar a dinâmica de jogo, aspectos então identificados como problemáticos ou defeituosos oriundos de experiências práticas no jogo Detetive, pode-se citar: o sistema de fichas de papel para as anotações ao longo do jogo, a preocupação dos jogadores em esconder as cartas e as fichas, entre outros.

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 Objetivo Geral

O objetivo geral desse projeto é desenvolver e adaptar um jogo de tabuleiro pré-existente com um visual novo e alterar sua temática, agregados com o propósito de ensinar um pouco sobre a cultura japonesa aos seus jogadores.

### 1.2.2 Objetivos Específicos

- Estudar sobre o processo de produção de um jogo de tabuleiro. Nesse estudo serão pesquisados aspectos técnicos da produção, como impressão, embalagem e fabricação das peças.

- Desenvolver soluções para a melhoria da dinâmica do jogo e de sua usabilidade através da implementação de novos materiais em sua produção.
- Aprender sobre estilos e técnicas de ilustração japonesa antigas, e assim aplicar esses conhecimentos na criação das imagens que irão compor o jogo e assim ambientá-lo.
- Realizar uma pesquisa sobre a história e cultura japonesa antiga para que seja inserida no jogo, assim dando um caráter educativo ao produto final.
- Recriar todo o projeto gráfico e identidade visual do jogo para que ele se encaixe ao novo tema e torne o produto mais atrativo para seu público alvo.
- Criar um protótipo do jogo usando todos os conhecimentos adquiridos.

### 1.3 METODOLOGIA

Primeiramente é importante frisar que a metodologia desse trabalho foi feita visando a produção de um projeto gráfico para um jogo já existente, e não para o design de um jogo novo, o que envolveria uma gama de conceitos diferentes envolvendo elementos de jogabilidade e testagem de regras que não se tornam necessários nesse projeto.

A metodologia aplicada nesse projeto seguiu primeiramente o princípio que Rodolfo Fuentes diz em seu livro *Uma metodologia Criativa-2008* p. 36

*Cada designer terá de buscar sua própria metodologia para estabelecer a natureza de um design encomendado, classificando-a, medindo-a, anotando-a e estudando-a, de maneira que se torne mais enriquecedora para o que realmente importa: Sua linguagem própria de design" (FUENTES , 2008. p. 36).*

Assim a metodologia não se encontrou completamente presa à nenhuma linha de trabalho pré definida, mas usando algumas informações teóricas como base aliadas ao aprendizado adquirido durante o curso de Design Gráfico na Universidade Tecnológica do Paraná.

Uma base teórica que serviu como auxílio foi o esquema metodologia de Bruno Munari apresentado no livro *Uma metodologia criativa* (FUENTES- 2008 p.28) que divide o processo metodológico em duas fases: Problema e criatividade.

O problema pode ser dividido em algumas subcategorias como: Definição do problema, definição e reconhecimento do subproblema. Compilação de dados e análise de dados.

A definição do problema foi provavelmente a parte mais simples desse esquema pois nasceu junto com a proposta: Criar um novo projeto gráfico com uma temática japonesa do século 18 para o jogo de tabuleiro Detetive. Nessa definição, encontram-se os objetivos do material. Em geral, ao chegar a esta parte, depois das definições do problema, tem-se a "ideia". E pode mesmo parecer que o problema está resolvido. Mas a "ideia" não pode ser considerada como solução. Uma ideia pode surgir e ser depois substituída por outra, e outra e mais outra ao longo do desenvolvimento do projeto.

É certo que as ideias ajudam ao desenvolvimento, mas sozinhas não resolvem a questão. Com o problema definido surgiu a necessidade de reconhecimento do subproblema, que implica em definir o que precisamos para dar início ao projeto. Nessa fase foi definida em que seria focada a pesquisa, em suas áreas de história, arte, design e cultura. Logo houve uma listagem de que peças gráficas seriam produzidas, como o logotipo, embalagem, ilustrações e layouts. Com uma lista bem definida era hora de criar um cronograma para a pesquisa e produção dos elementos listados. Com o cronograma criado, só restou a divisão de tarefas para que o subproblema estivesse definido.

A divisão do trabalho ocorreu de acordo com as habilidades e preferências de cada um dos dois integrantes. Primeiramente ocorreu a divisão da pesquisa, onde um integrante pesquisaria referências ligadas ao tema do projeto: Japão no século 16. Assim esse integrante ficou responsável pela pesquisa de dados históricos sobre o período, sobre sua cultura e arte. A segunda parte da pesquisa ficou com o outro membro da equipe, que ficou responsável pela pesquisa relacionada a elementos úteis ao projeto gráfico e ao redesign de jogos de tabuleiro. A divisão da produção se deu de maneira semelhante, levando em conta principalmente a habilidade do indivíduo em cada disciplina necessária do projeto. Assim um integrante ficou responsável pelas ilustrações e desenvolvimento do conceito e narrativa do jogo, enquanto o segundo membro ficou encarregado do desenvolvimento da identidade visual do projeto e da produção gráfica.

Com o planejamento pronto definindo, assim, o subproblema, veio a fase de compilação de dados. A compilação de dados é basicamente a pesquisa realizada para o embasamento do projeto. Com o conteúdo já definido na fase anterior da metodologia a pesquisa foi feita através da internet, alguns livros diversos e em lojas de brinquedos para a análise de alguns jogos de tabuleiro.

Após a pesquisa terminada veio a fase de análise de dados, onde os dois integrantes da equipe se reuniram e selecionaram os materiais que seriam mais importantes e usados para

desenvolvimento criativo do projeto. Depois de se colherem os dados, deve-se analisá-los para ter mais segurança na elaboração do projeto. Então, a análise mostra o que se deve ou não fazer, usar, aproveitar, enfim, é a análise dos dados que permite estabelecer o passo seguinte: Criatividade. E assim se encerra a primeira fase metodológica.

No esquema utilizado agora entra em cena a fase intitulada como Criatividade. Nessa fase que o projeto começa a tomar forma, é onde são criados os conceitos e planejamento efetivo das peças, onde ocorreu o *brainstorming* e o *briefing* do projeto foi bem definido. O conceito de criatividade ocupa, assim, a sequência de passos no desenvolvimento de materiais para o projeto. Criatividade, bem aplicada, e dentro do programa de objetivos traçados e definidos pelos passos anteriores do processo de desenvolvimento pode agregar valores diferenciais a um projeto.

Em seguida vem a fase de materiais e tecnologia, que pode se assemelhar bastante a fase de coleta de dados, mas aqui não se busca pesquisa para o conteúdo, mas sim são colhidas e analisadas ferramentas e materiais para o projeto. No caso desse trabalho, as tecnologias buscadas foram principalmente softwares de produção gráfica.

Com materiais e tecnologias em mãos, vem a parte de experimentação, onde são geradas as alternativas para as peças gráficas, estilos e técnicas são testadas. Nessa fase o projeto começa a se tornar palpável, pois com a experimentação e geração de alternativas as primeiras peças definitivas que servem de base para o resto do projeto começam a surgir.

Após toda a experimentação chegamos a fase do modelo. Depois de todas as fases anteriores temos agora, um modelo pronto. Um modelo é algo que sintetiza as ideias em relação a um objetivo (MUNARI, bruno - 2008 p.45). Até esta fase, não fizemos nada que se assemelhe a uma "solução" efetiva, mas temos dados suficientes para afirmar que as hipóteses de erros estão bem mais reduzidas. Aqui o projeto se torna completo, as peças gráficas são finalizadas, as ilustrações são aplicadas aos layouts, tudo se encontra em seu devido lugar. Mas seria imprudente dizer que aqui o projeto estaria pronto, pois ainda resta a verificação.

A fase de verificação de um projeto se torna necessária pela a necessidade de comprovação de eficiência de um material desenvolvido antes da efetiva aplicação. É na verificação que se observam as falhas, caso existam, e se corrigem as mesmas. Pode também, haver possibilidade de existência de dois ou mais modelos e é na verificação que se decide por este ou aquele, depois de testados os funcionamentos. A fase de verificação não se restringe somente nesse momento em que o modelo está pronto, ela acontece durante todo o

processo criativo, onde há testagem e correções em diversos momentos, sendo nas provas de legibilidade da tipografia ou na mudança de detalhes da ilustração.

Após todas essas fases temos o produto final que graças a todos os passos tomados pode-se dizer com segurança que temos um bom produto em mãos. Mas também é importante frisar que a metodologia não foi seguida à risca, em uma ordem pré definida, muitas vezes foi necessário voltar a pesquisar e obter mais materiais quando a necessidade surgia, ou novas tecnologias se tornaram necessárias.

## 2 PESQUISA

A pesquisa consiste em uma investigação sobre vários aspectos a serem desenvolvidos no projeto, que incluem a história e a cultura do Japão no período feudal, design de jogos e produção gráfica.

Por se tratar de um redesign de um jogo já presente no mercado, a pesquisa não irá se aprofundar na questão de jogabilidade e jogos de tabuleiro em si, no entanto como a proposta sugere um redesign serão analisados outros jogos similares que possuem muitas variantes ou *spinoff's*, com objetivo de embasar a decisão de criar uma nova versão do jogo tal como auxiliar na percepção do processo de “evolução” e adaptação que tais produtos sofreram ao longo dos anos.

Jogos *spin-off* consistem em variações de regras e elementos do jogo original, que não devem ser confundidos com o tema "variantes" que de outra forma utilizam as mesmas regras e configurações do jogo não alterando jogabilidade, tal como um redesign.

Uma pesquisa bibliográfica sobre a história, lendas, personagens e curiosidades do Japão feudal será base para alguns aspectos do conteúdo e narrativa do jogo. O foco será mais centrado na ambientação e contextualização dos elementos de forma a reunir fatos reais, como os locais que irão compor o tabuleiro, à fictícios, personagens, de forma coerente.

Serão definidos de forma mais específica aspectos projetuais, tais como detalhes técnicos e grau de aprofundamento nos aspectos históricos presentes no jogo. A partir de então será feito um brainstorming, com base em um briefing elaborado procurando listar todos aspectos que precisam estar contidos no produto final, para a geração de idéias afim de resolver e adaptar da melhor maneira o jogo “Detetive” à temática escolhida.

Será feita a geração de alternativas com base nos conceitos pré estabelecidos através de roughs e esboços de personagens, layouts, objetos, etc. As soluções que apresentarem as características mais representativas para seu conceito serão selecionadas e produzidas.

Outro aspecto relevante a ser analisado é a questão dos materiais utilizados tal como a produção do produto final.

## 2.1 DESIGN

A pesquisa divide-se basicamente em Design e Conteúdo. Nesta seção estarão as informações que irão fundamentar, posteriormente, as decisões de design aplicadas ao projeto gráfico. Relata-se pesquisa de produtos similares e suas variantes, pesquisa de referências visuais de imagens e técnicas japonesas de imagens da época em que o jogo será ambientado e também sobre a tipografia oriental, que servirá como elemento de reforço gráfico no projeto.

### 2.1.1 Produtos Similares

O jogo, enquanto interação social, é um elemento intrínseco em todas as esferas culturais, desde os primórdios o homem executa transações, brincadeiras, e outros tipos de interações com as coisas que o permeiam.

*O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperavam que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma a idéia geral de jogo. (HUIZINGA, 1980, p.3).*

Huizinga (2007) afirma que os domínios do jogo como atividade humana extrapolam o fisiológico ou o psíquico, indo além do elemento racional que a princípio nos define como espécie. O mundo dos jogos é algo a parte do mundo real, esta é uma das grandes características citada por Huizinga, a segunda delas seria as regras que delimitam um universo e regem seu funcionamento, a terceira delas é o livre arbítrio da pessoa em decidir participar do jogo, seguindo as regras, e do divertimento que isso lhe possibilita. A dualidade tensão/incerteza complementa esse universo, agregando aspectos como sorte, habilidade, força, níveis, inteligência, conhecimento técnico entre outros.

Conforme Anderson e Lawton (2009), que discute a utilização de jogos como ferramenta de simulação dentro de um contexto empresarial, geralmente divide esta prática em três categorias: aprendizagem, atitudes e comportamentos. Na aprendizagem, ensinar terminologias e conceitos gerais sobre um determinado assunto, melhorar a retenção do conhecimento e incentivando transferir o que foi aprendido para a prática; atitudes, promover uma experiência comum aos participantes e instigá-los a se engajarem em processos de

aprendizagem; comportamentos, ensinar a realizar na prática a tomada de decisões por princípios e conceitos que validem as escolhas proferidas.

Transpor tais metas para jogos casuais podem ser realmente efetivas se realizada de maneira adequada. Tal conceito apresentado por Anderson e Lawton aplica-se no projeto uma vez que, espera-se que através do jogo aspectos históricos japoneses sejam agregados pelo jogador de forma intuitiva.

Estando inserido nestes conceitos de jogo acima apresentados, serão pesquisados 3 jogos de tabuleiro que serão relevantes para o desenvolvimento do redesign de “Detetive”. Claramente a pesquisa do jogo do qual será feito o redesign é importante para entender o que é necessário para que não sejam deturpados aspectos básicos de jogabilidade e dinâmica, neste contexto será feita pesquisa de Detetive (Clue/Cluedo) de forma unificada por serem bastante similares. O segundo jogo a ser pesquisado é WAR (Risk) por ser outro jogo de tabuleiro bastante popular com muitas variantes e *spinoffs* com temáticas diversas, possibilitando a análise dos motivos a fazer um redesign, e por que isto ainda é comercializável e pertinente. E por fim será analisado um jogo com jogabilidade completamente diferente porém com temática similar.

#### 2.1.1.1 Detetive, Clue e Cluedo

Originalmente conhecido como Clue (Estados Unidos) ou Cluedo (Inglaterra), Detetive é um jogo de tabuleiro, do gênero mistério, que tem como motivo a resolução de um assassinato. O objetivo do jogo é descobrir o local, a arma e o assassino através de anotações feitas no decorrer do jogo, geralmente os jogadores movem pinos com cores respectivas a nomes sugestivos, como o pino amarelo corresponder ao personagem Coronel Mostarda.

##### 2.1.1.1.1 Histórico

O jogo foi criado por Anthony E. Pratt, em 1944, em Birmingham na Inglaterra, intitulado inicialmente como "Murder!", originalmente inventado como um passatempo enquanto se aguardava nos simulacros de ataques aéreos em abrigos subterrâneos. Após alguns anos de aperfeiçoamento da mecânica de jogo e apresentação de uma especificação

provisória no Escritório de Patentes (01/12/1944), Pratt foi até Leeds, na Inglaterra, para visitar Jogos Waddington para negociar a viabilidade de produção do jogo. O executivo responsável Norman Watson aprovou o jogo, e seria comercializado sob o nome de Cluedo. Embora a patente tenha sido liberada em 1947, devido a consequências do pós-guerra, o jogo só foi lançado em 1949, enquanto era simultaneamente licenciado para Parker Brothers nos EUA, sob o nome de “Clue” com algumas alterações em relação a versão inglesa.

Atualmente o jogo é comercializado pela Hasbro em mais de 40 países, inclusive no Brasil que possui a versão “Clue” e a versão “Detetive” comercializado pela Estrela. Entre 1949 e 1992 Parker Brothers e Waddingtons produziram outras versões do jogo, após a compra de ambas empresas pela Hasbro as edições exclusivas para cada mercado continuaram a ser produzidas até meados de 2003, quando foi lançada uma mesma versão de Clue/Cluedo para todos os públicos, variando apenas questões relacionadas a ortografia e nomenclaturas.

#### 2.1.1.1.2 Descrição

Se trata de um jogo de tabuleiro onde os jogadores devem desvendar o mistério de um assassinato, movendo-se pelo tabuleiro representado pela cena do crime. Cada jogador deve desvendar por si o mistério através de diversas regras e sistemas de jogabilidade.

Cada Jogador ainda recebe um pino que representa um personagem suspeito do jogo, o que leva os jogadores acusarem uns aos outros sobre quem é o assassino desse mistério.

Inicia-se o jogo colocando três cartas, uma arma, um suspeito e um cômodo, de forma aleatória dentro de um envelope sem que os participantes vejam. Estes itens são o objetivo do jogo, o restante das cartas são distribuídas entre os jogadores.

Joga-se o dado para determinar quantas casas serão andadas, caso alcance algum cômodo deve-se perguntar ao próximo jogador uma suspeita e uma arma, este deve então mostrar uma das cartas de sua mão caso corresponda à suspeita do jogador anterior, caso não possua em mão nenhuma das cartas requeridas o jogador seguinte deverá mostrar uma das cartas correspondentes caso possua, e assim sucessivamente. Move-se a arma e o suspeito para o local em que o jogador apontar em seu turno.

Quando o jogador tiver pistas suficientes para deduzir os itens contidos no envelope, poderá fazer o palpite, o mesmo irá olhar as cartas que estão diretamente ligadas ao assassinato caso acerte o jogo se encerra e torna-se o vencedor, entretanto se o palpite estiver incorreto o jogador é eliminado do jogo, que continua normalmente.

### 2.1.1.1.3 Aspectos Visuais

Durante a longa história do jogo criado por Anthony E. Pratt, oito edições de Clue foram publicadas na América do Norte nos anos de 1949, 1956 , 1963, 1972, 1986, 1992, 1996, e 2002. Enquanto apenas quatro edições distintas de Cluedo foram lançados no Reino Unido, sendo que a mais longa durou 47 anos desde sua introdução em 1949 até seu primeiro sucessor em 1996. Como citado anteriormente a versão mais recente de 2002/2003 possuem design compartilhado para Clue e Cluedo.



**Figura 01 – Clue 2002/2003**

**Fonte – <http://www.vintagegameworld.com/>**

É Interessante analisar o tabuleiro da versão mais recente de Clue (figura 2). Seu design é utiliza cores vivas e contrastantes ao mesmo tempo um ar sombrio pela ilustração da caixa e os tons escuros utilizados nos arredores do tabuleiro,dando ao jogo um clima de mistério. Também é possível notar na ilustração do tabuleiro uma noção de profundidade que não se vai nas versões mais antigas do jogo. Essa profundidade e o clima sombrio são percebidos nas bordas do tabuleiro que possui janelas representadas em perspectiva projetando luzes para fora da mansão em que se passa o jogo.



Figura 02 – Tabuleiro do Clue

Fonte – <http://www.vintagegameworld.com/>

Versões internacionais, ocasionalmente, desenvolveram seus próprios projetos originais para edições específicas. Entretanto, a maioria desenhou com base nas edições dos

EUA ou do Reino Unido, e em alguns casos mistura elementos de ambos. A versão (figura abaixo) é uma versão japonesa de Clue, no entanto é completamente diferente da estética que pretende ser adotada para execução deste projeto. Lançado no início dos anos 90 o jogo contém os mesmos elementos que as versões americana e inglesa porém num contexto diferenciado, com um visual que remete muito a estética recorrente na produção gráfica do Japão da década de 90.



Figura 03 – Clue Versão Japonesa

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>



Figura 04 – Clue Versão Japonesa Tabuleiro

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>



Figura 05 –Clue Versão Japonesa Cartas das Armas

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>

Houve mudanças no design de personagens e ambientes a cada edição, as armas, no entanto, não sofreram grandes alterações com exceção da quarta edição, de 1972, de Clue; que seriam mais tarde adotadas por Cluedo. A arte utilizada para as versões anteriores a de 1972 refletiam as tendências de estilo populares na época enquanto as versões do Reino Unido adotava uma estética mais temática.

Na versão de 1949, é marcada por conter cores chapadas e elementos simplificados. Utiliza-se de hachuras para simular texturas, e retícula para o fundo das cartas.

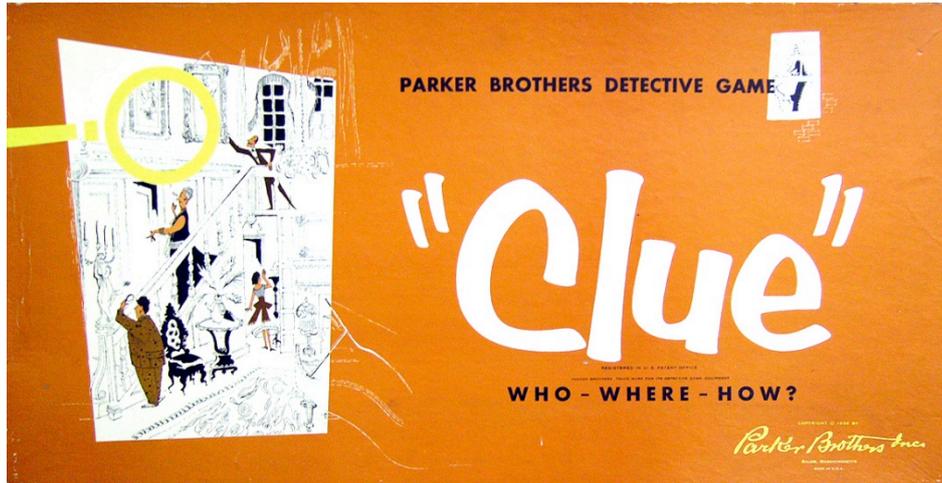


Figura 06 – Clue 1949 Caixa

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>

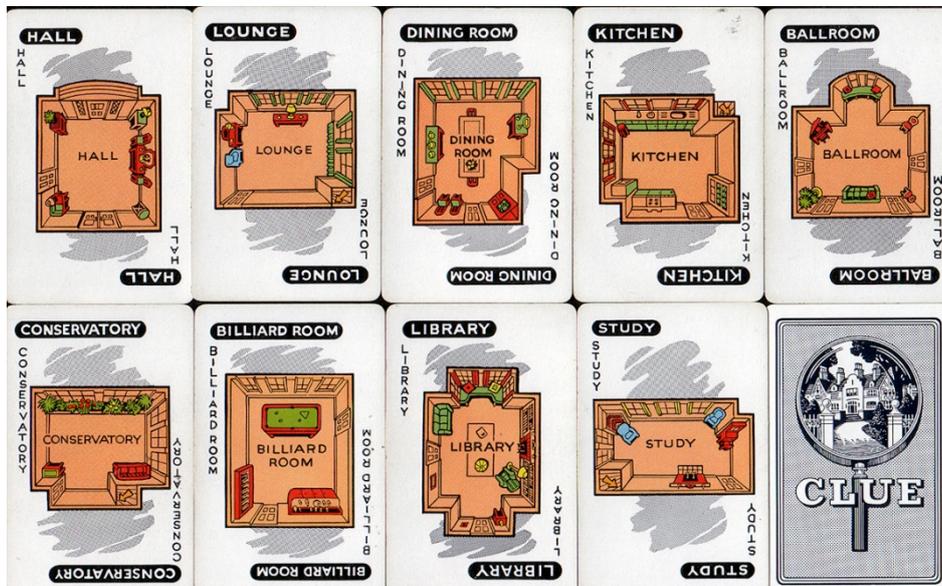


Figura 07 – Clue 1949 Cartas de Cômodos

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>



Figura 08 – Clue 1949 Cartas de Personagens

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>



Figura 09 – Clue 1949 Cartas de Armas

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>

Na versão de 1963, com um estilo mais descontraído, as ilustrações das cartas são feitas como se estivesse sido feita a lápis, o estilo da ilustração também mais caricata compõe uma atmosfera diferenciada em relação a edição de 49. São utilizados, no entanto, os mesmos

personagens, armas e ambientes, a carta de ambientes traz elementos que faz referência ao local, e os aposentos da mansão são ilustrados no tabuleiro como se fosse visto de dentro, ainda utilizando perspectiva de um ponto, diferentemente das outras versões em geral em que a vista é superior.

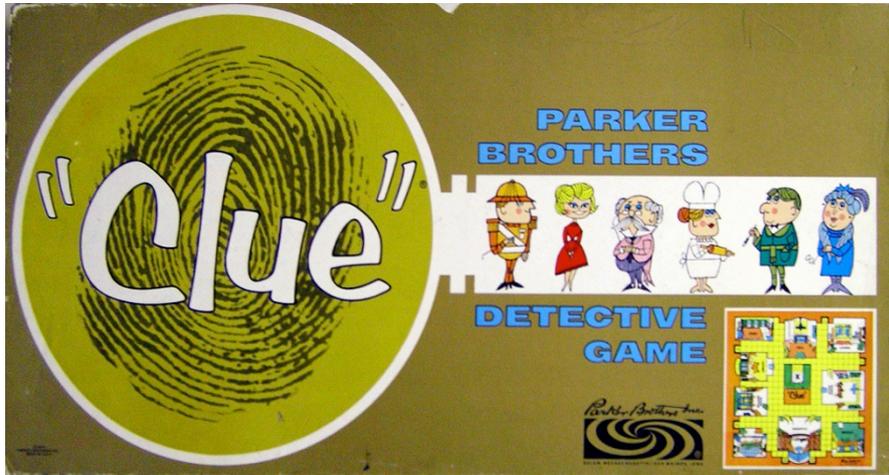


Figura 10 – Clue 1963 Caixa

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>



Figura 11 – Clue 1963 Tabuleiro

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>

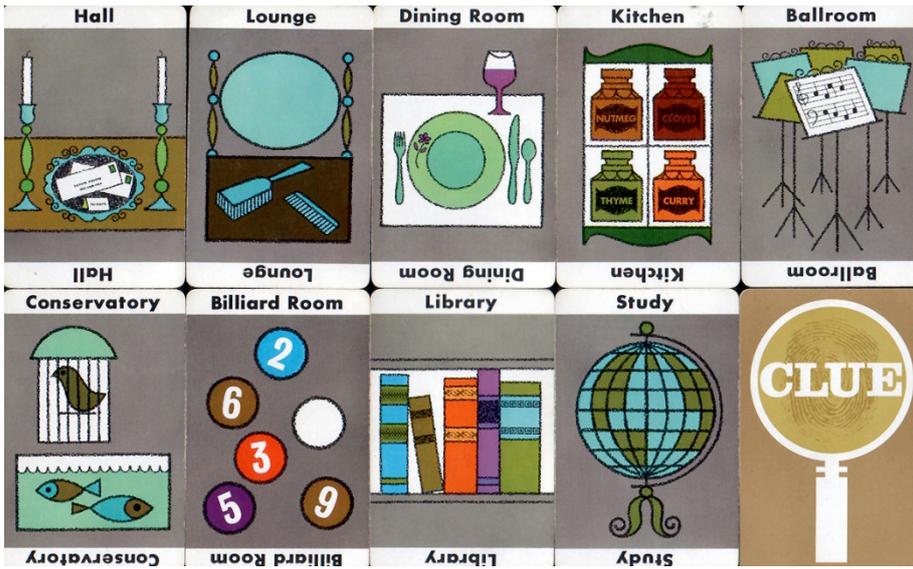


Figura 12 – Clue 1963 Cartas de Cômodos  
 Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>



Figura 13 – Clue 1963 Cartas de Personagens  
 Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>

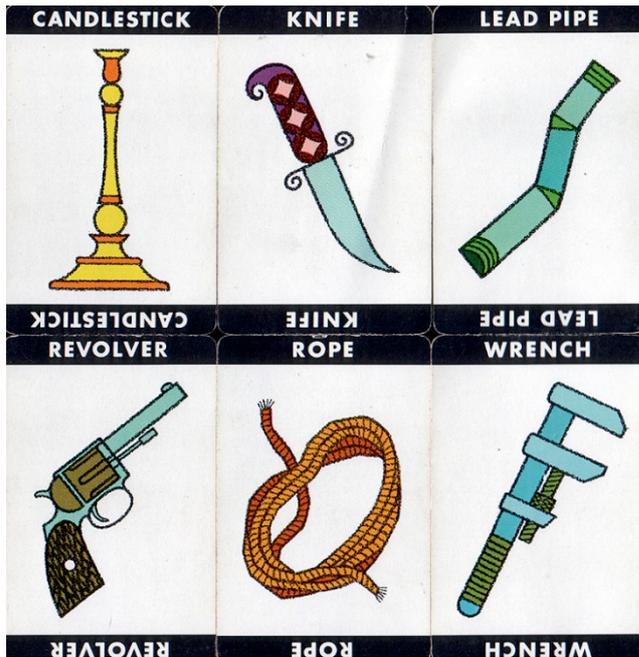


Figura 14 – Clue 1963 Cartas de Armas

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>

A partir de 1972, Clue apresentou uma arte da capa diferenciada representando os seis suspeitos dentro de um quarto da mansão, estilo que Reino Unido adotaria apenas em seu terceiro lançamento, em 2000. Dentre outras inovações gráficas está a utilização de fotografias, substituindo as ilustrações; os cômodos possuem uma representação bastante conceitual, através de imagens de texturas assim como nas cartas de cômodos que além de respectiva textura possui ainda um objeto. A tipografia das cartas é mais ornamentada, com serifas, possuindo bastante contraste no próprio corpo do tipo.

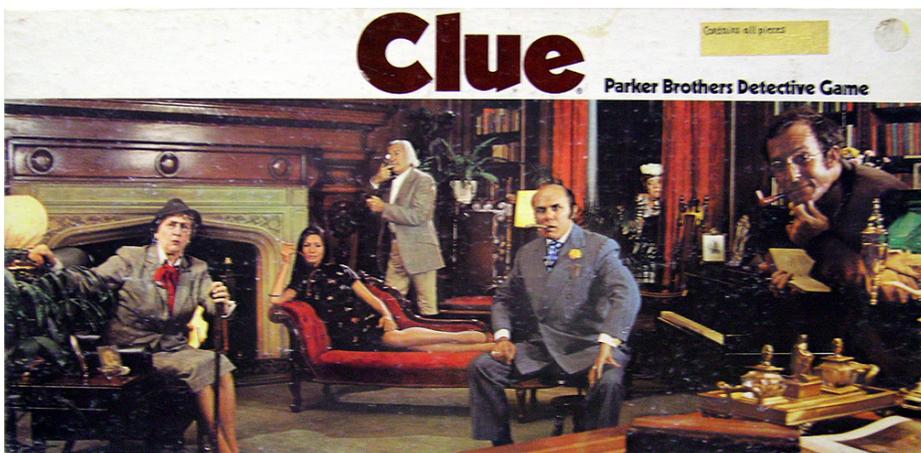


Figura 15 – Clue 1972 Caixa

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>



Figura 16 – Clue 1972 Tabuleiro

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>

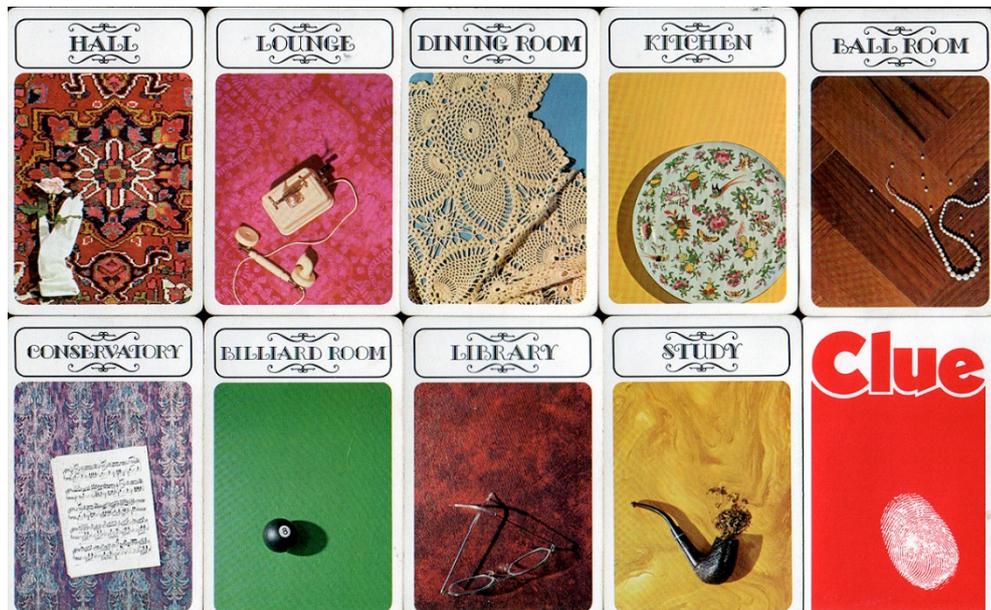


Figura 17 – Clue 1972 Cartas de Cômodos

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>



Figura 18 – Clue 1972 Cartas de Personagens

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>



Figura 19 – Clue 1972 Cartas de Personagens

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>

Waddingtons, Parker Brothers e Hasbro criaram muitas versões *spin-off* do jogo. Detetive teve algumas variantes no Brasil com temáticas diferenciadas como Detetive Júnior, Detetive Simpsons, Detetive Turma da Mônica, entre outros.

#### 2.1.1.1.4 Materiais

Os materiais utilizados na produção dos jogos Detetive, Clue e Cluedo não diferem muito dos jogos em tabuleiro em geral.

O número de jogadores e peões variam em algumas versões do jogo, no entanto o jogo é composto dos seguintes elementos: um tabuleiro, que é feito de papelão, com uma dobra que servirá de base para a movimentação das peças; cartas para os suspeitos, armas e cômodos da mansão, que são feitas de papel, podendo ter ou não laminação para maior durabilidade; um envelope de papel para guardar as cartas a serem investigadas; um bloco de anotações de papel para fazer marcações a respeito das informações coletadas no decorrer do jogo; um dado; peões feitos de algum tipo de polímero assim como as miniaturas de armas.

Neste trabalho de diplomação propõe-se, além do redesign, a mudança de alguns dos materiais citados acima para facilitar ou melhorar a experiência de jogo.

#### 2.1.1.2 WAR

WAR é um jogo de tabuleiro onde o foco é montar estratégias de guerra para cumprir os objetivos do jogo e derrotar seus adversários em um mapa mundi. Nele, cada jogador possui um exército representado por pequenas peças que simbolizam suas tropas, e através de rolagem de dados os adversários travam combates entre seus exércitos.

Esse jogo é originalmente baseado em um jogo similar chamado Risk, onde o foco também é guerrear entre os exércitos adversários e conquistar territórios.

Mas o que torna esses jogos relevantes para o objetivo desse trabalho é as suas variações temáticas, e como a mudança do tema e do design de um jogo o tornam uma nova peça completamente nova e atraente mantendo a mesma funcionalidade do jogo.

### 2.1.1.2.1 Versões de WAR

Uma das primeiras versões de WAR foi publicada em 1980 pela Grow, onde o jogo procurava um enfoque mais na parte política do jogo do que na guerra entre os países, encorajando seus jogadores a se concentrarem mais em estratégias e diplomacia do que em combates. Esses aspectos podem ser claramente vistos no design e nas ilustrações de sua caixa (figura 20) que representam figuras políticas mundiais como Keneddy e vários outros. Ilustrações que representem a guerra em geral estão em menor numero e menor destaque, não mostrando armamentos ou cenas de combate.

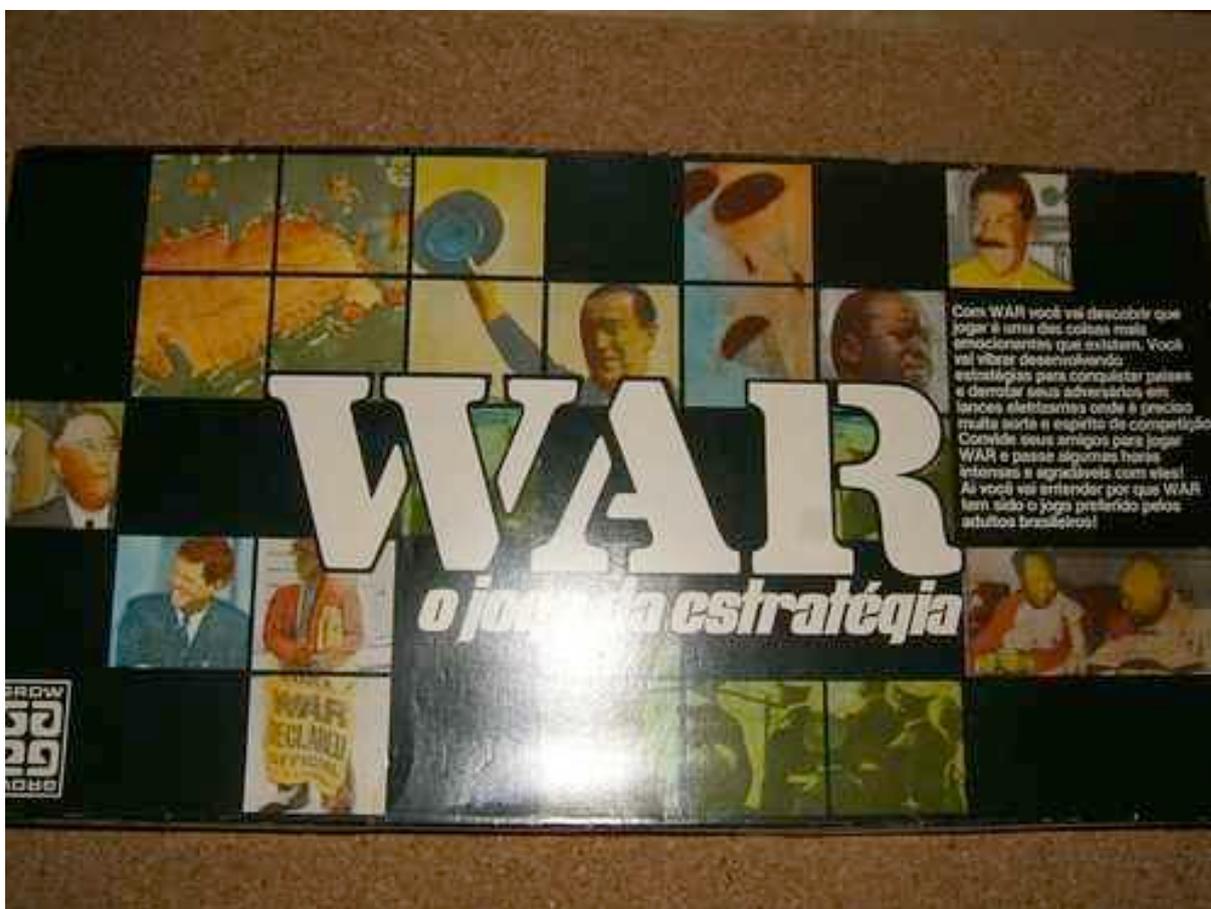


Figura 20 – WAR versão de 1980

Fonte – <http://www.ilhadotabuleiro.com.br/jogos/WAR/imagem/91>

A versão atual do jogo (figura 21) se mostra com uma embalagem muito mais chamativa, com ilustrações realistas representando soldados modernos com equipamentos

sofisticados e explosões ao fundo, dando uma ênfase maior no combate. A tipografia também foi alterada, com uma textura metálica brilhante, o uso de texturas variadas é um grande ponto a ser notado em diversos detalhes do design do produto. Ainda há na metade inferior da ilustração um mapa com vários pontos e linhas, representando estratégias de guerra. As cores quentes e frias contrastando dão um ar bastante chamativo.

Seu tabuleiro e suas cartas possuem uma paleta de cores principalmente cinza, preta e azul dando um ar de tecnologia militar moderna para as peças, como se fossem monitores de computador do exército.

A tipografia usada é basicamente formada por dois tipos de fontes, uma fonte sem serifa bold para os textos e algumas informações no tabuleiro, e outra fonte com características de *stencil*, que remete ao tema militar, que é usada em títulos de cartas. A fonte de *stencil* é similar à usada para o título do jogo.



**Figura 21 – WAR versão de 2010**  
Fonte – <http://www.grow.com.br/>

Uma versão que mudou completamente o tema e a identidade visual do jogo foi sua versão “WAR” - Império Romano. As regras foram mantidas, mas o cenário é outro, o jogo utiliza um tabuleiro composto de províncias e domínios do antigo Império Romano, em torno do mar Mediterrâneo, retratando a época de sua máxima expansão (ano 140 d.C.), com territórios tanto na Europa, como na África e na Ásia. Ao invés de utilizar tanques e exércitos,

esta edição oferece legiões, que são compostas por, cavaleiros e catapultas como peças para os jogadores. As províncias têm o nome escrito em latim e as regiões estão denominadas em português.

O visual do jogo mudou bastante junto com o tema, com exceção da tipografia do título, praticamente todo o resto do visual mudou. Começando pela caixa do jogo (figura 22) que faz uso de uma paleta de cores mais quentes usando muito vermelho, amarelo e marrom, e utilizando texturas de mármore e rachaduras para dar um ar ruínas romanas antigas. Outro Elemento que se repetirá em varias outros itens do jogo são as molduras compostas por ornamentos antigos como se fossem entalhadas em alto relevo sobre pedra. A ilustração da capa também possui um estilo mais realista bem chamativo, de um soldado romano de armadura empunhando uma espada, acompanhado por um exercito romano ao fundo.



**Figura 22 – WAR versão Império Romano**  
**Fonte – <http://www.ilhadotabuleiro.com.br/>**

Dentro da caixa (figura 23) a tipografia chama a atenção pois fonte principal é uma fonte clássica antiga serifada, fortalecendo o tema romano do jogo. O uso de textura nas

cartas e no tabuleiro é muito usado também, texturas de pergaminho e de mármore são as principais, acompanhadas de muito marrom e bege. As molduras com ornamentos antigos também estão presentes nas cartas e no tabuleiro, assim como a simulação de alto relevo também é muito usada.



**Figura 23 – WAR versão Império Romano**  
 Fonte – <http://www.ihadotabuleiro.com.br/>

Outra versão de WAR que foi produzida é WAR – Star Wars Episódio 1, que se trata de uma ambientação de ficção científica baseado no filme Star Wars Episódio 1. A maior mudança é no tabuleiro, onde são desenhados planetas que substituem o mapa mundi do

jogo original. Os planetas e naves espaciais que tomaram o lugar dos exércitos no jogo são todos fielmente inspirados no universo da série de filmes Star Wars, assim como sua identidade visual, que pode ser principalmente pela tipografia usada que é característica da marca Star Wars, substituindo inclusive a fonte clássica do logotipo do jogo.

A caixa do jogo ( figura 24) assim como o resto dos itens do jogo faz grande uso de fundo escuro e estrelas para criar a ambientação espacial. O a cor preta é aplicada no fundo das cartas, do tabuleiro, da ilustração da caixa, sempre em contraste comas estrelas e principalmente com cores vibrantes simulando um neon brilhante, ressaltante o tema de ficção científica. As ilustrações são também no estilo realista representando principalmente naves espaciais do filme.



**Figura 24 – WAR – Star WARs Episódio 1**  
Fonte – <http://www.ilhadotabuleiro.com.br/>

### 2.1.1.3 Legend of the Five Rings

“Legend of the Five Rings” não é um jogo de tabuleiro, mas sim uma série de card games e livros de rpg. Mesmo assim encontra um espaço extremamente relevante para esse projeto pois se trata de um jogo ambientado e inspirado no Japão feudal.

O jogo se passa em mundo imaginário chamado “Rokugan”, possuindo diversas referencias a cultura oriental no período do feudalismo. Existem 8 grandes clãs e diversos pequenos, que surgem e desaparecem no decorrer do período histórico, sendo que cada clã possui diversas cidades ou feudos, controladas pelo Daymio (senhor de uma família, cidade e/ou clã) que utiliza de seu poder para cobrar impostos, cuidar da cidade, evitar desorganização, etc. A sociedade é dividida em diversas classes, como vendedores, artesão, gueixas, ferreiros, etc. Tudo o que existia no período feudal, mas o mais importante são as classes jogáveis. Os clãs são representados por animais que remetem a algum evento ou estilo de vida ou de luta de seus fundadores. São eles: Scorpion, Dragon, Crane, Crab, Mantis, Lion, Unicorn e Phoenix.

O livro de RPG dessa série seguindo a tradição gráfica originada da 3ª edição, apresenta uma capa bem simples, mas muito potente visualmente. O mesmo padrão de fundo preto com apenas um objeto simbólico associado ao tema tratado parece estar sendo seguido pelos outros volumes da mesma edição, uma maneira simples e eficaz de manter um estilo em toda a linha. A arte interna ainda se sobressai pelo fundo das páginas. O tipo de papel é o que estamos acostumados a ver em livros de RPG, mas o fundo em si carrega uma textura que nos remete a um papel de gramatura maior, mais áspero, como um papel de arroz, tipicamente usado pelos calígrafos japoneses e chineses. Além disso, ainda temos “iluminuras” em estilo *nishiki-e* (figura 26) que adornam as páginas, e ajudam bastante para dar o clima oriental ao RPG. As caixas de texto e outros detalhes, como os títulos dos seis grandes capítulos do livro imitam espirros e pinceladas bruscas de tinta nanquin. Novamente, geram um efeito visual muito bonito e um design leve e “clean”. Houve, também, no momento de seu lançamento, uma edição comemorativa aos 15 anos do RPG, que usa o título dourado no lugar da arte da capa e no verso, o símbolo de seu clã predileto (escolhido no ato da compra) também em dourado.

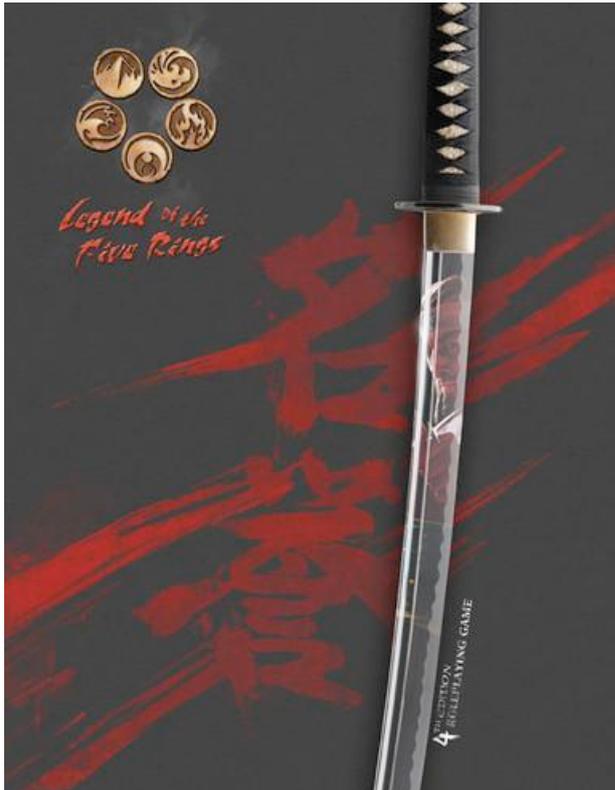


Figura 25 – Capa do livro Legend of The five Rings quarta edição.

Fonte - [https://we-are-gamers.com/index.php?main\\_page=index&manufacturers\\_id=36](https://we-are-gamers.com/index.php?main_page=index&manufacturers_id=36)



Figura 26 – Pagina do livro Legend of The five Rings quarta edição.

Fonte – Legend Of the five rings 4º Edição

Um fator muito relevante deste produto são suas ilustrações que usam ,como já citado, o estilo *nishiki-e* onde se destacam os contornos dos desenhos acompanhados por cores vivas, mas não dando muita impressão de profundidade, o que é característico do estilo. Os livros usam também em outros momentos o um estilo de desenho mais realista (ver figura 27) que se assemelha a pinturas a óleo e aquarela, usando luz e sombra, perspectivas e profundidade para criar imagens bastante reais e vivas, dando destaque muitas vezes as roupas e acessórios de seus personagens ambientados no Japão feudal.

Esse estilo mais realista de cores fortes também é empregado no jogo de cartas colecionáveis dessa franquia. Algo interessante a se notar nas cartas do jogo são seus ornamentos e molduras que contornam os textos e ilustrações. Esses ornamentos são representados como pergaminhos japoneses antigos (ver figura 28) que tem suas bordas decoradas com estampas e elementos dourados contrastando com a a textura de papel de arroz cru que compõe o centro do pergaminho. Além dos pergaminhos também podemos notar ,tanto nos livros como nas cartas, respingos e pinceladas de tinta nanquim preta, remetendo a técnica de pincel utilizada na caligrafia japonesa. As pinceladas de nanquim também se encontram presentes em algumas ilustrações (ver figura 29) mostrando que houve uma preocupação em todos os detalhes do projeto gráfico para que o produto tivesse o máximo detalhes possíveis remetendo ao tema principal, o Japão feudal. Todos esses elementos decorativos reunidos estão claramente aplicados para ambientar as peças no tema de Japão feudal, sendo na técnica de ilustração ou nos outros elementos escolhidos para diagramar e decorar.

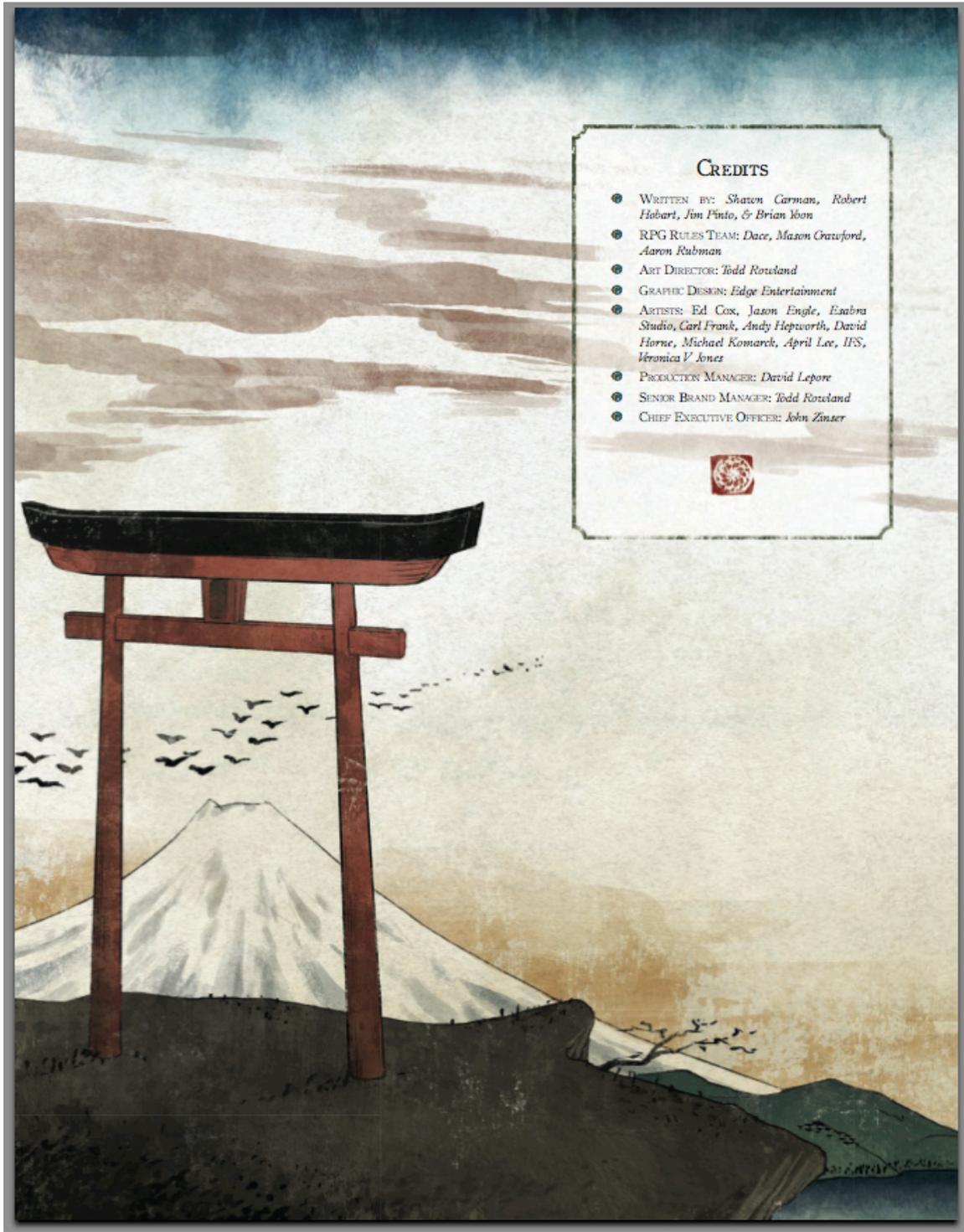


Figura 27 – Página 167 do livro *The five Rings* quarta edição.

Fonte - <http://www.l5r.com/rpg/>



Figura 28 – Cartas do jogo Legend of the Five Rings  
 Fonte - <http://www.l5r.com/>



Figura 29 – Página 17 do livro *The five Rings* quarta edição.  
Fonte - <http://www.l5r.com/rpg/>

## 2.1.2 Ilustração

A ilustração é um elemento gráfico que estará presente em grande parte do projeto a ser executado, desde a embalagem até o livro de regras. Com base nisso a pesquisa de ilustração foi separada em duas partes distintas; sendo a primeira delas voltada para as ilustrações japonesas, comentando brevemente as técnicas, o estilo, e o que for pertinente para a formação de um banco de referências com intuito de criar ilustrações contextualizadas com o período histórico no qual o jogo será tematizado; a segunda parte de pesquisa consistirá de estilos que poderão ser utilizados para compor o trabalho, não sendo necessariamente relacionado ao Japão.

### 2.1.2.1 Ilustração japonesa

Esse campo da pesquisa será focado principalmente nas ilustrações japonesas do período EDO (entre os séculos 17 e 19), pois é esse período que foi escolhido para o tema do produto final deste projeto. Através da pesquisa de técnicas, autores e obras japonesas antigas será possível conhecer e obter referências importantes para o desenvolvimento das ilustrações do jogo. Apesar de o objetivo principal dessa parte da pesquisa, que é colher referências para a produção de novas ilustrações para o produto final no estilo em questão, também nos ajudará com o conteúdo das obras sendo usado como referência histórica para a criação de personagens, cenários e elementos decorativos para o jogo.

Os principais objetos dessa parte da pesquisa serão as gravuras japonesas do período Edo, mais conhecidas como Ukiyo-e (ver figura 30). Esse estilo consiste de técnicas de xilogravura e pintura, muitas vezes combinando pintura e gravura, onde o desenho era impresso através de um bloco de madeira e tinta nanquim e depois colorido com pincel e tinta. Os motivos dessas ilustrações eram variados, retratavam paisagens, cotidiano, animais, lendas japonesas, teatro e até pornografia. Essa forma de arte cresceu muito em Tokyo na segunda metade do século 17, muito se devendo ao fato de sua possibilidade de produção em massa proporcionada pela xilogravura.



Figura 30 – Gravura de Hiroshige

Fonte - <http://en.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e>

Um dos pioneiros do estilo foi Hishikawa Moronobu que em torno do ano de 1670 começou a criar gravuras de uma só cor, usando somente uma matriz para a gravura, técnica que mais tarde evoluiria, fazendo uso de diversos blocos de impressão para a aplicação de cores. Analisando as obras de Hishikawa já podemos observar algumas características marcantes do estilo como podemos ver na figura 31, o uso de estampas e padrões decorativos é algo recorrente, principalmente nas roupas dos personagens retratados. Outro fator importante a ser notado é uso de contornos pretos e finos e sinuosos nos desenhos, perceptíveis tanto nos personagens quanto nas paisagens. Essas linhas curvilíneas e sinuosas proporcionam movimento e leveza as obras, qualidades bastante marcantes do estilo como será observado em outras obras. Outro motivo pelo qual essa obra analisada representa bem sua categoria é o uso constante de desenhos bucólicos e elementos da natureza como ondas, nuvens, galhos, riachos, montanhas, plantas e flores desabrochando. Esses elementos estão sempre representados em formas sinuosas e dinâmicas, agregando novamente às qualidades de leveza e movimento à obra.



**Figura 31 – Gravura de Hishikawa Moronobu**

**Fonte - <http://hokusaionline.co.uk/code/moronobu/moronobu.html>**

Mais tarde surgiriam as gravuras coloridas, e podemos tomar como exemplo as artes criadas por Katsushika Hokusai, um gravurista nascido em 1760. Provavelmente sua mais notória obra é “a grande onda de kanagawa” (ver figura 32). Nessa obra já podemos notar a presença de cores. O esquema de cores característico do estilo consiste por cores vivas e bastante saturadas em contraste com um fundo em tons pastéis mais apagados, que muitas vezes eram obtidos pelos papéis de arroz onde as gravuras eram impressas. Outra característica importante e recorrente no estilo que pode ser observada na obra “o fuji vermelho” (figura 33) é o uso das cores em degrade fazendo a transição de tons.



Figura 32 – “A grande onda de kanagawa” de Katsushika Hokusai  
 Fonte - <http://en.wikipedia.org/wiki/Hokusai>



Figura 33- “Fuji vermelho” de Katsushika Hokusai  
 Fonte - <http://en.wikipedia.org/wiki/Hokusai>

É importante observar a representação das pessoas nas obras desse estilo. Gueixas, samurais e trabalhadores são as figuras mais recorrentes nessas obras (ver figuras 34 e 35). É interessante notar que alguns traços faciais como nariz alongado, boca e olhos pequenos se repetem em peças de vários artistas da época. Sempre muito bem detalhadas as roupas, cabelos e acessórios, as obras oferecem assim não somente uma riqueza de detalhes artísticos, mas também ricos em valor de registro histórico da moda da época. Através desse registro que podemos também extrair diversas referências de adornos e estampas, muito usadas nessas ilustrações, que podem ser usadas para enriquecer o projeto gráfico de nosso produto final.



Figura 34 – gravura de Keisai Eisen

Fonte - <http://www.sabercultural.com/template/especiais/ArteJaponesa2.html>



Figura35 – Gravura de Utagawa Toyokuni

Fonte - <http://www.museumsyndicate.com/item.php?item=29841>

### 2.1.2.2 Outros estilos de ilustração

Através da pesquisa de produtos semelhantes, especialmente Clue, notou-se que nas primeiras edições o desenho possuía traços mais estilizados, e após a edição de 1972 (que foram utilizadas fotografias) as ilustrações passaram a seguir um tipo de padrão, com traços mais realistas como nas imagens abaixo das edições de 1986, 1988 (versão Master) e a de 1992 respectivamente.

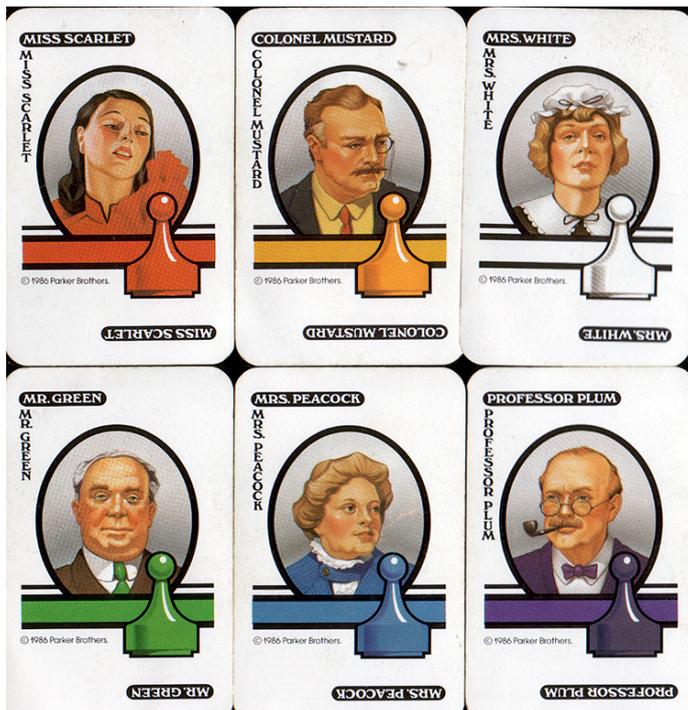


Figura 36 – Clue 1986 Cartas de Personagens

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>



Figura 37 – Clue 1988 Cartas de Personagens

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>

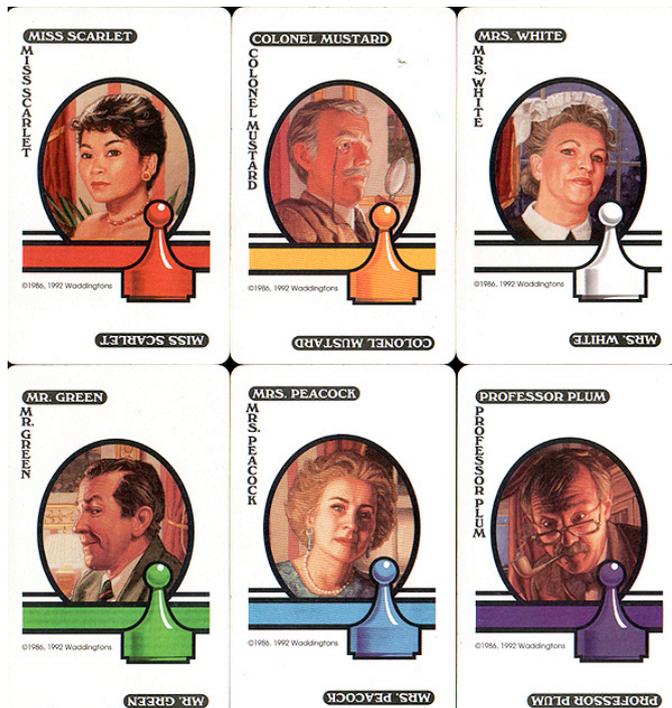


Figura 38 – Clue 1992 Cartas de Personagens

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>

Com base nisso as ilustrações irão seguir um padrão mais realista, utilizando-se de recursos como luz e sombra, texturas, uma paleta de cores mais verossímeis. Segue abaixo

algumas referências de estilo que poderão servir de apoio no desenvolvimento do design dos personagens, tal como no design do jogo.

A ilustração Kung Fu Panda 2-Lord Shen apresenta um aspecto mais fantasioso (figura 39), do que os exemplos anteriores. Possui uma coloração mais suave com tons neutros, como cinzas, beges, e remete bastante ao oriente muito embora não seja referente ao Japão em si.



**Figura 39 – Kung Fu Panda 2-Lord Shen**

Fonte – <http://feimo.deviantart.com/art/Kung-Fu-Panda-2-Lord-Shen-244881506>

Para exemplificar ilustrações contemporâneas feitas com estilo que remetem a aspectos da cultura japonesa, as figuras abaixo apresentam em comum a utilização de um traço mais gestual, que lembra escritas japonesas feitas com fudê (pincel japonês) além da utilização da cor preta que simula o desenho feito a nanquim. Na figura41, nota-se mais claramente a utilização de textura e pintura feita com uma espécie de tinta “aguada” semelhante à aquarela. A coloração utilizada para o projeto visual do jogo Samurai Shodown Sen (figura 42) segue uma linha semelhante, além de apresentar outros elementos bastante marcantes da cultura nipônicas como flores de cerejeira, montes, nuvens estilizadas, tipografia mais gestual e manchas de tinta.





**Figura 42 – Samurai Shodown Sen**

Fonte– [http://www.snkplaymoreusa.com/Csamusen\\_kabe\\_3\\_1024.jpg](http://www.snkplaymoreusa.com/Csamusen_kabe_3_1024.jpg)

### 2.1.3 Tipografia

A tipografia sendo um elemento bastante marcante da cultura japonesa, pela singularidade de sua escrita ideográfica e de seus três alfabetos distintos: hiragana, katakana e o kanji, será um elemento gráfico bastante presente no projeto de forma geral.

A escrita japonesa servirá de apoio para a contextualização do jogo ao tema. Assim como nas imagens apresentadas anteriormente Okami (figura 41) e Samurai Shodown Sen (figura 42) será escolhido uma tipografia mais gestual com as terminações corridas sugerindo uma escrita manual. A prática da escrita como uma expressão artística, feita com o fude, chama-se shodo. Criada a mais de 1500 anos, essa arte é parte do currículo nas escolas japonesas, e é disseminada dentre outras formas com o incentivo de concursos anuais promovidos pelo jornal Mainichi Shimbun.

A partir da tinta feita à base de carvão, pincéis (fude), e papel branco é possível a execução de tal arte milenar. A tinta conhecida como sumi é também utilizada para fazer outras artes, como o sumi-e. Os pincéis chamados fude, são confeccionados com cerdas de animais como carneiro, coelho, cavalo e rena, porém atualmente utiliza-se também canetas que simulam essas cerdas. O papel branco feito a base de fibra de bambu, palha de arroz ou bagaço de bananeira é conhecido como washi.

Inicia-se a prática com a reprodução de katakanas – ideograma para palavras estrangeiras – seguindo para hiragana e kanji no estilo kaisho, que é o estilo de escrita com formas mais quadradas e traçados mais estáticos. Nos estágios posteriores, aprende-se a técnica para desenhar nos estilos gyosho e sosho que é marcado por formas cursivas e traços mais seqüenciais. As formas mais primitivas de escrita são os estilos tensho e reisho, que são utilizados nos carimbos, que é como se fosse uma assinatura utilizada pelos artistas em suas obras, batido com tinta vermelha.

São cinco estilos diferentes de escrita. A mais primitivas dela é o tensho. O reisho surgiu da simplificação do tensho. O kaisho surge com intuito de facilitar a legibilidade sendo escrita com linhas mais retas e pontuais. A expressão estética é o fator de maior importâncias nos estilos gyosho e sosho. Portanto é bastante provável que estes estejam presentes como elementos gráficos ornamentais no projeto gráfico.



**Figura 43 – Tensho, Reisho, Kaisho, Gyosho e Sosho**  
 Fonte - <http://www.kiaikidocuritiba.com.br/2007/05/shodo/>

Como todas as artes a caligrafia possui uma técnica e metodologias a serem aplicadas, as pinceladas possuem um grau de dificuldade que exige concentração e habilidade do artista. Cada praticante desenvolve seu próprio estilo, e isso é expresso na escrita dos ideogramas refletindo as intenções que se pretendia passar no ato da escrita.

Durante a pesquisa de fontes com temática oriental, como apresentado na figura x, notou-se que grande parte delas (especialmente as que procuram simular o traçado da escrita

japonesa) prejudica a legibilidade, enquanto outras não são esteticamente agradáveis, portanto este tipo de tipografia não será utilizado para textos corridos como no manual, podendo eventualmente ser aplicadas em títulos. Durante a etapa de desenvolvimento do layout, a tipografia será discutida mais detalhadamente.



Figura 44 – Tipografias com tema Japão

Fonte - <http://www.dafont.com/theme.php?cat=201>

## 2.2 CONTEÚDO

A parte de conteúdo compreende a a pesquisa bibliográfica referente a história do Japão, que servirá posteriormente para diversas decisões de design tal como: design de personagens, narrativa, ambientação e também no projeto gráfico de forma geral.

Será relatado brevemente sobre a história do Japão, uma panorama geral da situação do país e as principais classes sociais da época.

## 2.2.1 História do Japão no Período Edo

Poucos países que recebem tanta atenção dos historiadores, se mantêm intrigantes e misteriosos como o Japão. A cultura japonesa a temática escolhida para o produto à ser desenvolvido, foi considerada de grande importância a pesquisa da história do país do sol nascente. O objetivo dessa pesquisa é colher informações sobre a história e cultura japonesa afim de que esses conhecimentos auxiliem na criação do conceito, da história e das artes para o produto final.

### 2.2.1.1 História geral do Japão no período edo

O período histórico escolhido para a ambientação do jogo se passa em torno do século XVIII, mais conhecido no Japão como período Edo ou período Tokugawa. Esse história do Japão que foi governado pelos shoguns da família Tokugawa, desde 24 de março de 1603 até 3 de maio de 1868. Essa era também é conhecida por ser o começo do início do período moderno do Japão. O Início desse período foi marcado pelo fim de vários conflitos, mas principalmente (segundo Kenneth G. Henshall -1999. P. 62 ) pela batalha de Sekigahara, onde o General Tokugawa Ieyasu venceu os senhores feudais ocidentais, assim unificando o Japão e ascendendo ao poder. O período Edo trouxe 200 anos de estabilidade para o Japão. O sistema político evoluiu para um sistema onde o shogun tinha autoridade nacional e os daimyos (senhores feudais) tinham autoridade regional, e o Imperador se tornou praticamente um vassalo para família Tokugawa, servindo somente como um símbolo para o país. Uma nova unidade na estrutura feudal, que era composta de uma extensa burocracia para administrar a mistura de autoridades central e descentralizada. Um código de leis foi estabelecido para regular as casas dos daimyos. O código englobava conduta privada, casamento, vestimenta, e tipos de armas e número de tropas permitidas; residência rotativa obrigatória entre Edo e o han (feudo) de ano em ano. Era proibida a construção de navios com capacidade de navegar em mar aberto e baniou o cristianismo. Embora os daimyos não fossem oficialmente taxados com impostos, eles eram regularmente taxados com contribuições para o apoio logístico e militar e para obras públicas como castelos, estradas, pontes, e palácios.

Em 1637, o shogun proibiu as viagens para fora do país, isolando, quase que completamente, o Japão restringindo o contato do país com o resto do mundo, permitindo

somente contato com a China e com a Holanda. Essa lei visava manter a pureza do país, que segundo seus líderes da época, estava sendo contaminado pelos estrangeiros, e por isso qualquer estrangeiro que aportasse no litoral do país seria executado. Além de tudo isso, todos os livros estrangeiros também foram queimados. Mas apesar desse isolamento, o comércio interno e a produção da agricultura continuaram a crescer, assim como sua cultura popular. Novas formas de arte como os teatros populares conhecidos como "kabuki" e a produção de ilustrações e gravuras com diversas temáticas conhecidas como ukiyo-e, tornaram-se populares entre a população. Além de tudo isso a capital do Japão nessa época ultrapassava os 2 milhões de habitantes, tornando-se uma das maiores cidades do mundo.

A Filosofia mais importante desse período era o Neo-Confucionismo, que destacava a importância da moral, educação e ordem hierárquica no governo e na sociedade (CURTIS Andressen- 2002 .p.69 ). Um sistema pouco flexível de classes vigorava nesse período, esse sistema era constituído por quatro classes: Samurais (nobres), seguido pelos agricultores, depois os artistas e por último os comerciantes. Os membros de cada classe não podiam mudar sua condição social. Ainda existia uma quinta classe formada de pessoas com profissões consideradas impuras como açougueiros e prostitutas. Essa filosofia possuía grande força na época, não somente por ser imposta pelo governo, mas também pelo fato do cristianismo ter sido extinto no Japão devido à perseguição que os cristãos sofreram nesse período, onde todos foram executados ou expulsos do país.

Apesar do governo Tokugawa ter permanecido bem estável por vários anos, sua posição sofreu um declínio por diversas razões: A situação financeira do governo começava a enfraquecer, logo isso implicou em aumento de impostos para a população, o que causou diversas revoltas pela população agrícola principalmente. Além disso, o país também sofreu de diversos desastres naturais e escassez de alimentos, que logo causavam mais dores de cabeça ao governo e principalmente aos daimyos que controlavam os feudos. A hierarquia social começou a desmoronar enquanto a classe comerciante crescia e ganhava grande poder, tornando assim alguns samurais financeiramente dependentes deles. Na segunda metade dessa era, corrupção, incompetência e o declínio da moralidade no governo causaram problemas (CURTIS Andressen- 2002 .p.77 ). No fim do século 18, pressões externas começaram a se tornar um problema importante. Devido a diversas tentativas de estabelecer contato comercial com o Japão, primeiramente pela Rússia, seguida por outros países europeus e depois pelos Estados Unidos. Eventualmente o governo abriu alguns de seus portos para os estrangeiros. Mas o comércio exterior continuou bastante restrito até o fim do período.

Com todos os fatores combinados, os sentimentos anti-governo cresceram, gerando novos movimentos como a luta pela restauração do poder imperial e movimentos contra os ocidentais, sendo este último movimento mais forte entre os samurais mais conservadores. Mas logo muitos reconheceram as vantagens da presença dos ocidentais em seu país em diversas áreas como ciência e militar. Finalmente até os conservadores cederam depois de confrontos com navios de guerra ocidentais em diversos incidentes.

Em 1867, o governo Tokugawa caiu devido às pesadas pressões políticas, e assim o poder do imperador foi restaurado.

#### 2.2.1.2 Classes e cultura

Durante o Período Edo, encontrava-se em pleno desenvolvimento o chamado regime feudal centralizado e nesse contexto as massas populares tinham sua liberdade controlada. Dividiu-se, basicamente, a sociedade em 4 classes sociais: samurai (shi), lavrador ou aldeão (no), artífice ou artesão(kô), e comerciante (shô). O casamento entre membros de classes diferentes não era permitido e as regras que regiam o sistema feudal eram rígidas, onde a tradição, os antecedentes e hábitos eram muito importantes. O sistema não tolerava inovações, idéias ou estudos de vanguarda, pois eram vistos como forma de ameaça ao governo, constata José Yamashiro em seu livro “Pequena História do Japão”.

A própria natureza do regime feudal, conservador por excelência, não tolerava ideias, planos ou estudos que fossem novidade. Qualquer tentativa de inovação corria o risco de ser considerada ato de rebeldia ou subversão. (YAMASHIRO, 1964. p. 110).

Os samurais, por constituir uma classe privilegiada, podiam exercer seu poder, apenas eles podiam portar espadas. No entanto grande parte dos samurais perdeu parte da posse de suas terras que passaram a pertencer a daimyos. Com a diminuição de atividades bélicas a classe dos samurais caiu, foi obrigada a se readaptar de algum modo à nova construção social, uns optavam por seguir a vida de aldeões, outros, por sua vez, mudavam-se para a cidade de seu senhor feudal para se tornar seu vassalo pago, alguns ainda assumiram funções burocráticas. Aproximadamente 5 mil samurais mantiveram as posses de suas terras ao norte, ou atuavam como vassalos diretos do shogun, estes eram conhecidos como hatamoto.

Sob o governo de Tokugawa Tsunayoshi, estudioso e grande apreciador da cultura, muitas faltas, que outrora foram tratadas severamente, passaram a ser toleradas, pelo seu desinteresse político, o que não tardou a causar problemas internos.

Com a urbanização e a ascensão do comércio, um estilo de vida de luxo e ostentação foi adotado pelos nobres e a classe, supostamente, superior dos samurais. No entanto os guerreiros mostravam-se economicamente menos ativos em relação às classes inferiores, logo se defrontaram com o problema econômico.

Os samurais que estavam a serviço do daimyo recebiam uma quantia de arroz, como forma de pagamento, variando de acordo com a sua posição hierárquica dentre os vassallos do shogun, e embora estivessem vivendo à custa dos lavradores, havia opressão desse grupo social, impedindo-lhes o crescimento econômico e social, conseqüentemente, a baixa na produtividade. A crise econômica levou os senhores feudais a pedir empréstimos aos ricos comerciantes, e os samurais a se endividarem para manter sua posição social, competindo com os mercadores. Os samurais desprezavam os chonins (gente da cidade) em especial os negociantes pois acreditavam que estes ganhavam dinheiro sem nenhum esforço.

Apenas os samurais possuíam o direito de portar armas, porém neste período de paz prolongada propiciou o renascimento cultural e o desenvolvimento de várias formas de expressão artística como o teatro kabuki, o teatro de bonecos bunraku e a pintura ukiyo-e. Neste contexto muitos samurais dedicaram-se a tais atividades artísticas como forma de elevação espiritual. Foi nesse período ainda que foi sistematizado o bushido, que significa o caminho do guerreiro, influenciado por ensinamentos do budismo, xintoísmo e confucionismo, configurou-se um conjunto de regras que determinava a linha de conduta de um samurai, seguindo valores como justiça, honra, orgulho, lealdade, coragem, entre outros. Uma outra filosofia de vida surgiu, chonindo (caminho do cidadão comum), aspirava aos conceitos pregados pelo bushido, e tornou-se uma alternativa para os guerreiros que pretendiam mudar de vida.

Com o advento do comércio, num país até então agrário, muitos desdobramentos influenciaram o modo de vida e o desenvolvimento social e todas suas tangentes. Muito embora a estrutura social fosse ordenada com os samurais no topo, a realidade social configurava-se de forma diferente, os guerreiros estavam numa situação de crise, em contrapartida os comerciantes possuíam muito poder econômico e alguns chegavam a fazer empréstimo para os daimyos, esta classe se organizou para defender seus interesses e cresceu consideravelmente após o fechamento dos portos para o comércio exterior, forçando um

intenso desenvolvimento interno. Graças ao comércio houve grande urbanização, aumento da remessa de mercadorias, desenvolvimento da construção civil, floresce ainda associações mercantes e bancárias. Com o acúmulo de capital a população possuía mais tempo ocioso, sendo possível ter acesso a novas formas de entretenimento e de cultura em massa, já citado anteriormente.

O teatro japonês, chamado Kabuki, conhecido pela maquiagem marcante e pela forma de atuação dramática, as apresentações incluíam dança, música, figurinos, mímicas e muitas formas de entreter a platéia. Com origem no ano de 1603 o kabuki era inicialmente apresentado por mulheres com performances com movimentos sugestivos, envolventes e sensuais. A estrutura atual do Kabuki configura-se de forma bastante distinta da sua origem, porém pela sua característica marcante, esta vertente artística pode ser utilizada posteriormente para desenvolvimento de personagens.

A classe dos lavradores era a única que se encontrava nas zonas rurais, e gozavam de certa autonomia, situados abaixo dos samurais na pirâmide social não possuíam uma vida com muitas regalias. Devido a reestruturação social e a migração dos samurais para os centros urbanos, os lavradores não mais eram forçados a se envolverem em brigas e embates armados, podendo se dedicar exclusivamente a agricultura, e o plantio de arroz era bastante influenciado pois media-se a importância das propriedades de um feudo pela quantidade de arroz produzida nele. Apesar do seu status social, tal como sua importância econômica, a classe dos agricultores vivia uma vida pobre em relação às outras duas inferiores, pois muitas restrições ao seu estilo de vida eram impostas pelo bakufu, como modo de se vestir, não era permitido ter casas confortáveis dentre outras proibições, visando o controle da classe afim de evitar revoltas, estratégia que não surtia efeito esperado, uma vez que eram freqüentes motins ou revoltas de camponeses insatisfeitos com sua condição de vida.

Na prática social, segundo José Yamashiro (1964), existiam classes intermediárias dentre as 4 estabelecidas, são eles: sacerdotes xintoístas e budistas, que eram proprietários de templos e terras, possuíam certa autonomia e por vezes até influência política e militar; os gakusha (homens de letras ou estudiosos) geralmente compostos por cultores confucionistas, esta “classe” era muito respeitada e muitos orientavam a cultura da época, possuíam status elevado; existiam ainda um grupo de pessoas chamados de “eta” ou mendigos que era composto basicamente por miseráveis ou pessoas que perderam tudo, dedicavam-se atividades artesanais, como confecção de chapéus de palha, consertos entre outros.

### 3 DESENVOLVIMENTO

A etapa de desenvolvimento compreenderá o processo de elaboração do jogo em si, a partir das pesquisas realizadas, incluindo desde o desenvolvimento conceitual, desenvolvimento do projeto gráfico até o processo de montagem do boneco e do protótipo.

#### 3.1 DESENVOLVIMENTO CONCEITUAL

No desenvolvimento conceitual, serão definidos, com base no embasamento teórico adquirido na seção de pesquisa, aspectos que irão servir de base para a criação do projeto gráfico, posteriormente.

A partir de estudos realizados sobre a história japonesa será criada uma breve narrativa para contextualizar o jogo, tal como tornar o enredo mais verossímil. A pesquisa de ilustrações e de jogos semelhantes irá contribuir para estruturar como os ambientes e que tipos de personagens devem estar presentes no jogo.

##### 3.1.1 Narrativa

Desenvolve-se o texto narrativo e articulam-se os conflitos das mais diversas maneiras. O enredo clássico e mais utilizado é aquele em que são introduzidos personagens, relações entre eles, contexto em que situam e a relação espaço e tempo; seguido da complicação e desenvolvimento momento em que os acontecimentos contribuem ou orientam a trama para o momento máximo de tensão; o clímax é o ponto crítico, no qual existe a convergência dos conflitos vividos pelos personagens; o desfecho ou conclusão em que, como o nome sugere, é o momento final para todo o desenrolar da trama. Existem inúmeras possibilidades para a construção da narrativa, não sendo necessariamente linear, seja mudando a ordem de apresentação dos fatos, ou estruturando por meio apenas de diálogos, etc.

Outro aspecto determinante para o enredo é a sua relação intrínseca com as personagens, por tal razão é relevante esclarecer o conceito de enredo e sua relação com o design de personagem.

*O enredo existe através dos personagens; as personagens vivem do enredo. Enredo e personagem exprimem, ligados, os intuítos do romance, a visão da vida que decorre dele, os significados e valores que o animam. (CANDIDO, Antônio, 1987. p. 534).*

A explicação de Antônio Cândido é relevante não apenas para enredos de jogos, como também são aplicáveis a outras linguagens que dependem de uma narrativa para apresentar uma idéia, conceito ou ponto de vista, como o cinema, teatro, comerciais, campanhas, histórias em quadrinhos, entre outros.

Muito embora, tal relação a relação personagem-enredo não seja fator determinante no andamento do jogo para o usuário, a presença de um plano de fundo que funcione como fator contextual, além de ser um diferencial em relação aos jogos semelhantes, que possuem uma trama superficial, funcionará como meio de justificar o ato que leva o jogo ao seu motor, no caso o assassinato.

A estória será narrada de uma forma geral, procurando mostrar um panorama do Japão Feudal no período *Edo*, para então focalizar em um feudo fictício e em seu senhor feudal. A história dos outros personagens serão aprofundadas em suas respectivas fichas que estarão contidas no livro de regras.

### 3.1.2 Ambientação

A ambientação no jogo, além de estar intimamente relacionada com o texto narrativo, será elemento marcante durante o jogo, uma vez que será retratada no tabuleiro. A composição dos ambientes revela muito sobre a cultura e o meio de vida do local a ser representado, com base na pesquisa histórica e de ilustrações será possível retratar alguns hábitos do período *Edo*.

A ambientação de um modo geral será apresentada no texto narrativo, em modelo de sinopse no verso da caixa do jogo, e de forma visual no tabuleiro do jogo que irá retratar os cômodos de um castelo feudal no Período *Edo* em meados de 1639. A estória ocorrerá em uma região portuária na ilha de *Honshu*, a maior do Japão, em região situada próxima à *Edo* (futura Tóquio).

Os cômodos utilizados como possível palco para o assassinato do senhor feudal serão: jardim, sala de chá, quarto do *daimyo* (senhor feudal), cozinha, sala de jantar, sala de banho, salão de festas, *dojo*, *yagura*.

Os jardins do Período *Edo* foram reduzidos e trazidos para dentro dos palácios, devido ao desenvolvimento dos centros urbanos o espaço se tornou escasso. Algumas técnicas como: cercas de bambu para esconder elementos indesejáveis, abordagem diagonal, utilização de perspectiva, tomar emprestado elementos fora dos limites do jardim caracterizam tais espaços.

A sala de chá, utilizada para a realização do *chanoyu* (cerimônia do chá), era uma “casa” construída separadamente do restante, posteriormente o estilo arquitetônico, *sukiya-zukuri*, dessas casas de chá influenciariam a arquitetura do restante da residência. A cerimônia do chá é um ritual repleto de significados e detalhes, e sua prática requer conhecimentos variados que vai desde o cultivo de variedades de chá até a caligrafia. O jardim e a sala de chá serão representados em um ambiente externo semelhante à versão Clue Master de 1988.

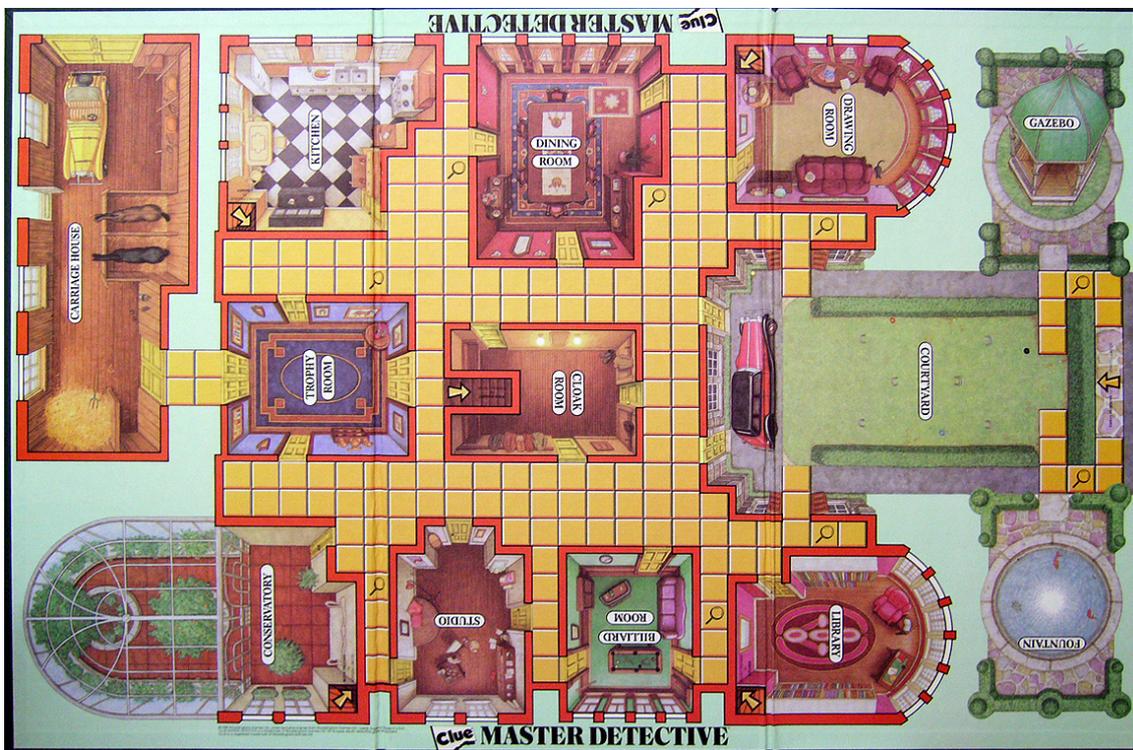


Figura 45 – Clue Master 1988 Tabuleiro

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>

O quarto do *daimyo* será representado com um *futon*, que é formado por *shikibuton* (espécie de colchão de algodão dobrável) e *kakebuton* (edredon), *makuras* (almofadas), e assim como a maioria dos cômodos o chão será de tatames, com cores predominantemente:

branco, bege, preto e por vezes vermelho ou azul. Os pisos dos corredores e partes externas são de madeira.

A cozinha era bastante minimalista, geralmente os alimentos eram descascados em alguma área externa residência próxima à caldeira, dava-se grande importância ao corte dos alimentos, mais que ao ato de pô-los para cozinhar, logo uma grande bancada para este fim era indispensável nas cozinhas japonesas. A culinária era baseada em peixe e legumes frescos, e os utensílios eram básicos como panela para cozinhar arroz, faca, peneira, cesto de bambu para cozinhar alimentos, entre outros, porém a partir do período Edo, a variedade e quantidade de louças aumentaram visando melhor atendimento de hóspedes.

A sala de jantar será composta basicamente de uma mesa baixa para as refeições, e uma espécie de almofada chamada *zabuton* para se sentar ou agachar.

A sala de banho será composta de um *ofurô*, artefato de luxo feito de madeira, era utilizado para descanso e relaxamento, semelhante a uma banheira porém mais alta e com menor comprimento permitindo que a água cubra até os ombros de uma pessoa sentada em posição fetal. Toma-se um banho de água fria para entrar com o corpo limpo dentro do *ofurô*. Foi no período *Edo* que se popularizou tomar banho em imersão de água quente em abundância nos banhos públicos, uma vez que as classes baixas não eram permitidas tomar banho em suas próprias casas por medida de controle de água e prevenção de incêndios. Não conseguindo atender a demanda de pessoas que frequentavam tais locais iniciava-se o banho esquentando os pés em água quente para depois entrar no *ofurô*. Nesta época as saunas e banhos públicos eram mistos, porém foram proibidos no período *Meiji*.

O salão de festas vai ser um cômodo semelhante ao quarto do *daimyo*, porém sem o futon, mas mantendo a utilização dos *tatamis*. A montagem de um pequeno tablado para as apresentações dos espetáculos do evento que ocorrerá na casa do senhor feudal e a distribuição de *zabutons* para acomodação dos convidados.

O *dojo* é um espaço do palácio onde se treina alguma modalidade de arte marcial. Composta de *tatamis* trata-se de um local que deve ser respeitado e reverenciado ao adentrar. Para ambientar melhor o cômodo haverá estantes e suportes de madeiras com diversas armas para a prática de artes marciais.

O último cômodo do castelo feudal representado no tabuleiro será a *yagura* ou sala da lua, cômodo projetado especialmente para o fim que o nome sugere. Sala caracterizada por ser parte da arquitetura de castelos, é um espaço que quando as *mairado* (portas corrediças) estão abertas as aberturas, sul, leste e norte, ficam desobstruídas.

Assim como os aposentos as armas utilizadas também servirão para ambientar o jogo na época determinada, muitas delas utilizadas por ninjas e samurais. As armas selecionadas foram selecionadas com base na possibilidade de estarem presentes no local do crime e na possibilidade de serem utilizadas pelos personagens. São elas: *tessen*, *katana*, *kusarigama*, chá envenenado, *tanto*, *shuriken*.

O *tessen* trata-se de um leque com haste de metal com as pontas afiadas revestido de seda endurecida. Quando fechado pode ser utilizado para perfurar e aberto para esfaquear o oponente, geralmente utilizada para ataques ofensivos, porém em conjunto com outras armas passa a ter função defensiva como bloqueios e pancadas.

A *katana* era o sabre longo, de apenas um gume, utilizada geralmente por samurais. A lâmina possui uma curvatura e sua ponta é levemente curvada e muito afiada, sendo carregada pelos samurais no *obi* na altura da cintura ao lado esquerdo do corpo, e exclusivamente por eles no período *Edo*, época que houve grande refinamento na confecção da arma.

*Kusarigama* é uma arma que foi amplamente utilizada no Japão feudal, constituído de uma espécie de foice presa a uma corrente que possui um peso em sua extremidade, eficiente em combates contra lanças e espadas. Em batalhas, geralmente o peso era girado e arremessado contra o adversário ou contra sua arma com objetivo de agarrá-la abrindo espaço para o ataque com a foice.

Observando novamente a versão Clue Master 1988, nota-se a presença de uma arma menos ofensiva porém muito efetiva o veneno. Pensando nisso dentre a infinidade de armas que a cultura japonesa possui foi selecionado o chá envenenado, o consumo de chá tornou-se efetivamente popular no Japão no período *Edo*, artigo de luxo até então.



Figura 46 – Clue Master 1988 Armas

Fonte – <http://www.rm7guy.co.uk/Japanese%20Mansion.htm>

O *tanto*, é um punhal, arma de pequeno porte para batalhas de curta distância. Semelhante a uma katana porém de tamanho reduzido. Era geralmente utilizado por *kunoichis*, por ser mais leve.

E por fim a *shuriken*, projétil que era utilizada por ninjas; existem vários tipos de *shuriken*, porém a mais popular é a forma de estrela com lâminas afiadas.

### 3.1.3 Personagens

O design de personagem ou *character design*, é o processo no qual o designer concebe, ou adapta, todas as informações que permeiam a produção de um personagem para elementos visuais, procurando atender as funções impostas a tal sujeito no meio para o qual ele foi pensado.

Como citado anteriormente, é extremamente importante a posição de um personagem em relação ao enredo, uma vez que estão intimamente ligados. Em jogos, especificamente, o personagem será basicamente a forma como o jogador irá interagir com o mundo virtual, o jogo como um todo é o mais importante (GARD, 2000), porém o design é o primeiro contato

nesse “processo comunicativo”, além de sugerir a jogabilidade (que não será variável no caso do redesign do jogo especificamente), entre outros dados relevantes para o contexto.

Leonardo Lopes, professor no IFES (Instituto Cenecista Fayal de Ensino Superior), faz uma divisão dos 9 aspectos mais importantes no desenvolvimento de um personagem, são eles: personalidade, biótipo, vestimenta, cores, postura, expressão facial, movimento, voz, história de fundo. Lopes explica que a personalidade é a essência do personagem, a forma como ele se veste, age, as expressões faciais, são reflexos dessa primeira dimensão. O biótipo é basicamente as características físicas, geralmente sugerem determinada jogabilidade, tal característica não se limita a personagens humanóides, podendo variar desde seres caricatos a antropomórficos. A vestimenta é outro indicador de *gameplay*, sugerindo habilidades de personagem conforme as roupas e acessórios que apresenta. A Cor, segundo (DONDIS, 1997), é uma dos elementos visuais mais marcantes, cheia de significados e estreitamente relacionada às emoções. A postura é uma dimensão que revela muito sobre a personalidade e as intenções do personagem. Leonardo considera a expressão facial como um dos aspectos mais importantes, pois expressa as emoções e sugerem atitudes dos personagens. O movimento é tido como uma extensão da postura, ou sua forma animada podendo confirmar as impressões sobre agilidade, força, habilidade, entre outros. A voz é outra dimensão importante a ser explorada, é necessário que a dublagem seja feita de forma coerente para o qual o personagem foi designado. E a história de fundo é o contexto no qual serão inseridos todos os elementos da narrativa, pode-se dizer que esta dimensão está para o enredo, assim como as outras estão para o personagem.

O design de personagens é fundamental em vários aspectos, um deles é a forma como o jogador se relaciona com ele, a identificação entre esses elementos num processo cognitivo envolve uma série de fatores, não exclusivamente funcionais, mas também sentimentais e sensoriais. Deve se enquadrar dentro de um imaginário coletivo, definido por Juremir Machado da Silva (2003), em sua obra tecnologias do imaginário, como um reservatório/motor, no qual imagens, sentimentos, lembranças, visões do real e todo repertório sócio-cultural do indivíduo então contidos.

Através de pesquisas de campo e outras experiências de popularidade, os designers se utilizam desses fatos mais recorrentes no reservatório para desenvolver uma forma pregnante o bastante para um público específico, numa relação de identificação mútua. A utilização de tais instrumentos de desenvolvimento cria ícones culturais. Tais ícones são tão representativos que até mesmo pessoas não familiarizadas com jogos conseguem perceber e reconhecer.

Pensando em ícones culturais nipônicos, foram selecionados personagens de personalidades e perfis diversos, procurando retratar as principais classes sociais presentes no período *Edo*. Foram selecionados então: o samurai, a gueixa, o comerciante, o estrangeiro, a criada e a artista.

O personagem que irá representar a classe dos samurais se chamará *Sasaki Momotarouu*. O sobrenome *Sasaki*, é referência ao famoso espadachim *Sasaki Sasaki*, morto no ano de 1612 por *Miyamoto Musashi*. O nome *Momotarouu* é referência a uma lenda do folclore japonês que um garoto nasce de um pêsego e quando cresce parte em uma jornada para derrotar *onis* (demônios) que perturbavam a paz na vila. Será um personagem frustrado por ter perdido sua função como guerreiro, e controverso entre cumprir seu caminho bushido e seus deveres familiares.

A gueixa foi uma personagem selecionada para estar presente no elenco do jogo por ser um ícone cultural muito forte. A *Tachibana Kaori* é um personagem transexual, que nasceu sobre o nome de *Matsubara Akio*, mas ao iniciar seus treinamentos para se tornar uma gueixa, tornou-se conhecida pelo nome artístico de *Tachibana Kaori*. O kanji do sobrenome *Tachibana* pode ser escrito *tatsu* (em pé) e *hana* (flor). O nome *Kaori* significa aroma em japonês.

A classe dos comerciantes vai ser representada pelo rico comerciante *Hideaki*. Por ser comerciante, e embora possuísse boa condição financeira, não possuía sobrenome assim como os camponeses, no entanto seu “sobrenome” era o nome do seu comércio de tecidos, que se chamava *Aya* (tecidos de seda). Um dos significados do nome *Hideaki* é brilhante ou esplêndido brilho, conotação para a ganância por dinheiro e riquezas.

Aron Trindade é o personagem que irá representar os estrangeiros, pois foi um período que o país se fechou para influências estrangeiras, assim como para a prática do cristianismo, desta forma Aron será um padre sendo possível retratar tais dificuldades em sua narrativa. Aron, do hebraico, significa Iluminado. O sobrenome Trindade foi escolhido por ser comum entre os portugueses. Apesar de um certo conflito histórico que a inclusão um personagem estrangeiro e cristão causa, pelo fato de eles serem perseguidos na época, foi tomada uma liberdade poética pela relevância que um personagem desse tipo agrega ao conteúdo.

A criada, apesar de não trabalhar no campo, é oriunda de família de camponeses, portanto sua narrativa irá representar os hábitos, costumes e limitações da classe. Seu nome é *Kouhaku* significa Laranja, cor que expressa energia, entusiasmo, alegria, aspectos que fazem parte da personalidade da jovem criada.

Watanabe Mai representa a classe dos artistas. Classe que aumentava uma vez que o desenvolvimento urbano propiciava o aumento do entretenimento. O nome Mai significa dança enquanto o sobrenome significa de forma literal “atravessar pelas beiradas”. A forma como a artista consegue seus objetivos polêmicos por estratégias minuciosas faz com que ambos os nomes sejam adequados.

## 3.2 DESENVOLVIMENTO GRÁFICO

Nesta etapa será documentado todo o processo de desenvolvimento gráfico: identidade visual, layout, tipografia, ilustração, livro de regras, e tudo o que for referente ao aspecto visual do produto.

O projeto gráfico do produto foi baseado em vários elementos da cultura japonesa, nas gravuras *ukiyo-e*, nas referências de ilustração e também nas diversas versões de *Clue* e detetive.

### 3.2.1 Identidade Visual

A identidade visual é composta por uma série de fatores que de certa forma padronizam a forma como uma marca ou um produto será representado, neste caso o jogo. O sistema de identidade visual deve representar conceitos e valores que se pretende transmitir para o público alvo, deve-se considerar: logo, paleta cromática, tipografia, posicionamento de mercado, entre outros.

Geralmente uma identidade visual é guiada a partir da logo e de seus valores agregados, neste contexto será relatado o processo de criação da identidade separadamente: logo, cores, elementos visuais, cartas, biombo/ficha e envelope.

#### 3.2.1.1 Logo

O processo de criação da identidade visual se iniciou a partir da criação da logo do jogo. A logo do jogo deveria chamar atenção, e apesar da temática feudal, fazê-la parecer com uma estética antiga poderia tornar o jogo pouco atrativo.

Pensando nisso foi feita uma pesquisa de referência de logos de jogos japoneses que possuem a utilização de kanjis em sua composição, para que ficasse nítida a temática geral do jogo no caso o Japão. Com a exceção de Tekken 6 todas outras referências para logos se passam no período Feudal, com temáticas de samurais, ninjas, dentre outros guerreiros.



Figura 45 – Clue Master 1988 Tabuleiro

Fonte – <http://softdownloads.com/games/samurai-shodown.html>

A harmonia cromática de cores quentes análogas de preto e branco serão utilizadas amplamente na geração de alternativas para as logos do jogo, pois são cores vibrantes e o vermelho principalmente cria um vínculo de identificação, quase que, imediato com o Japão. O acabamento rebuscado, presente ao redor do círculo e da tipografia, será outro elemento gráfico muito utilizado.



Figura 46 – Pokemon Nobunaga's Ambition

Fonte – <http://www.spacegamers.com/2012/02/confira-novo-trailer-de-pokemon.html>

A logo do jogo Pokémon Nobunaga's Ambition, apesar de se tratar de um jogo de temática feudal possui um layout moderno com simulações de prateado e dourado.



Figura 47 – Tekken 6

Fonte – <http://www.monitorando.org/wp-content/uploads/tekken-61.jpg>

Apresentar uma tipografia mais moderna como a de Tekken na imagem acima com simulações de cores como o prateado e o dourado servirão de contraste para uma tipografia mais tradicional, que simule pinceladas no kanji.



Figura 48 – Sengoku Basara

Fonte – <http://www.thementes.com.br/sengoku-basara-decepcao-entre-espadas-e-sangue/>

Nota-se a presença de uma tipografia mais rebuscada, como se tivesse feito com pinceladas. Para não prejudicar a legibilidade e facilitar as aplicações, verifica-se a presença de uma borda em todas as referências apresentadas.

Com base nisso foram geradas alternativas que tivessem a presença de do *kanji* de Período Edo, além do nome Detetive e do tema geral que é Japão.



Figura 49 – Alternativas Logo

Fonte – O Autor

Dentre as alternativas geradas, algumas apresentam problema de legibilidade, cogitava-se utilizar as opções com os *kanjis* em cinza porém a tipografia de detetive mostrou-se pouco atrativa por ser muito estática devido as suas formas quadradas muito marcadas. A opção escolhida é uma variação da alternativa com a tipografia mais dinâmica com cor simulando prateado (terceira opção da primeira coluna).



**Figura 50 – Logo Final**  
Fonte – O Autor

Optou-se por mudar a cor da tipografia para uma simulação de dourado pelo fato de parecer menos tecnológico, além de ser uma cor muito utilizada em ornamentos japoneses, biombos, arquitetura entre outros. Adicionou-se também respingos vermelhos e negros, os vermelhos representariam o sangue, pois o jogo ocorre ao redor de um assassinado e o preto como se fossem manchas de nanquin. Foi utilizado ainda outra tipografia para “Japão” que remetesse mais ao oriente.

### 3.2.1.2 Cores

A harmonia cromática para o projeto gráfico foi determinada a partir da seleção da logo. O acorde cromático utilizado será o de cores análogas dente o amarelo e o magenta no círculo cromático, com ênfase em tons de vermelho e castanhos. A neutralização será feita por meio de preto branco e tons de cinza.

Os tons de vermelho serão utilizados por ser uma cor fortemente relacionada ao Japão e ao sangue, uma vez que o jogo gira em torno de um assassinato. A cor vibrante estará presente nas aplicações da logo, elementos gráficos simulando sangue nas páginas do livro de regras, tal como títulos e outros locais.

Os tons de castanho serão utilizados na simulação do papel envelhecido, papel papiro dentre outras texturas que servirão como fundo das ilustrações, fichas, capa do jogo, etc.

O preto e o cinza será utilizado principalmente na padronagem presente em grande parte dos materiais produzidos para o jogo. Tal motivo de pequenos círculos formando arcos irá compor: embalagem, frente das cartas, verso do tabuleiro, capa e contra capa do livro de regras, dentre outros.

A simulação de dourado da logo estará presente nas ilustrações ornamentais da capa e contra capa, tal como na logo. A simulação de dourado será feita a partir do gradiente de várias tonalidades de amarelo queimado.

### 3.2.1.3 Cartas

Após a decisão da logo, foi feita a geração de alternativas de base para as cartas, que vai ser a mesma para todas as cartas, uma vez que os outros jogadores não poderão saber quais cartas você terá em mãos. As cartas foram feitas mais verticais do que são feitas usualmente, com 6x11cm, elas possuem esta verticalidade para remeter aos *kakemono* que são uma espécie de pergaminhos decorativos com pinturas.

Foram geradas três alternativas para frente e três para verso. A primeira opção de frente possui uma estética mais *clean* com a padronagem de fundo e a logo ao centro; a segunda, um pouco mais ornamentada, possui a ilustração de uma árvore do tipo bonsai e a logo sobreposta a um sol na parte superior; a terceira alternativa de frente é uma padronagem mesclada com uma textura de machas de tinta aquarela, em tons de castanhos, com o logo posicionado logo ao centro.



**Figura 51 – Alternativas Cartas**  
 Fonte – O Autor

As três opções de verso são bastante semelhantes, sendo a primeira alternativa a ilustração com uma borda em tom castanha envolta por outra borda mais escura com padronagem, o kanji do nome do personagem fica na vertical no canto inferior direito e o nome romanizado na horizontal, logo acima fica a “classe” do personagem com um pergaminho aberto ao fundo. A classe de cada personagem será a forma como eles serão identificados no jogo, pois é uma referência imediata a ilustração, não sendo necessário ter conhecimento da narrativa do jogo e dos nomes dos personagens. As duas últimas opções seguem a mesma configuração, porém sem as margens.

As opções selecionadas foram: a primeira frente e o segundo verso. A primeira frente, pois tem mais aspecto de carta, além de não ter interferência dos ornamentos na leitura da logo, o que ocorreria com a segunda opção. E o segundo verso por possibilitar maior área de respiro para a ilustração, combinando com a frente escolhida.

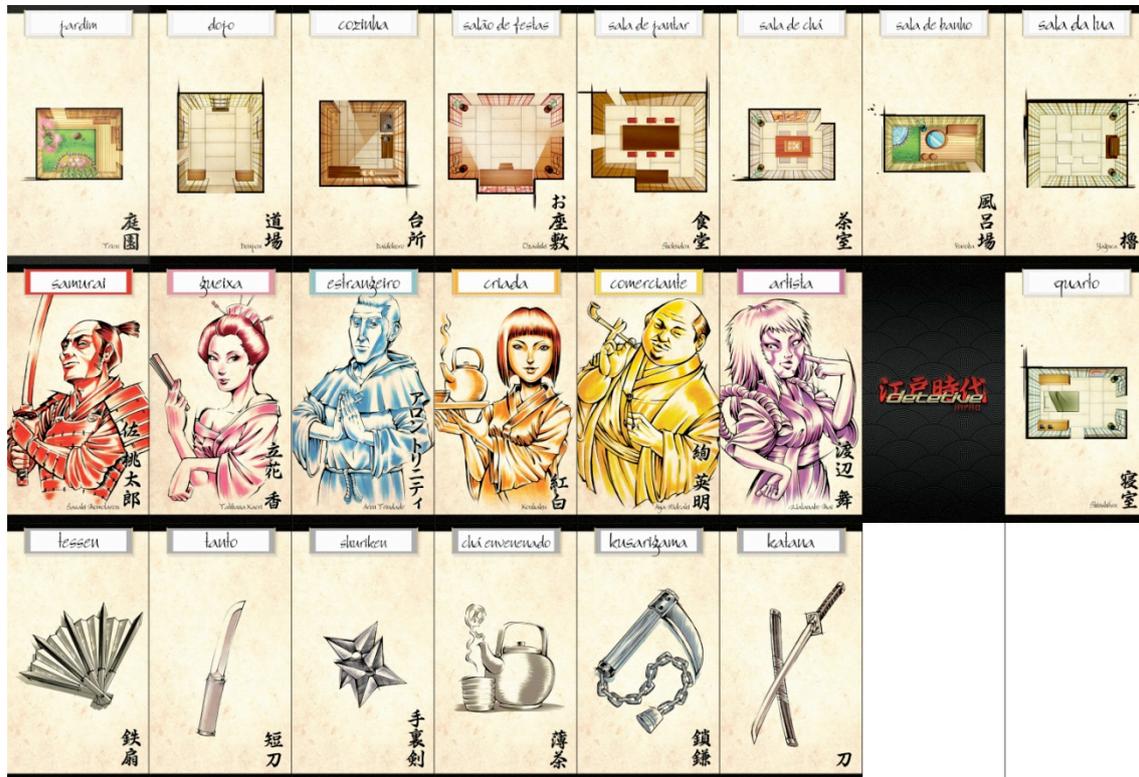


Figura 52 – Cartas Final  
Fonte – O Autor

### 3.2.1.4 Biombo/ficha

Os biombos foram criados neste jogo com função semelhante à original, ocultar ou bloquear visão, neste contexto servirão para esconder e acomodar as cartas do jogo. O biombo será feito no tamanho de 24 x 24 cm, contendo duas dobras e três faces, sendo que na face central da parte interna estará contida a ficha de anotações, e nas outras duas quatro cortes para acomodar as cartas durante o jogo. As cartas ficarão sobrepostas umas as outras, por tal motivo a identificação dos personagens são posicionados na parte superior do verso da carta.

A parte frontal do biombo irá conter ilustrações decorativas, assim como a capa e contra capa do livro de regras, além manchas vermelhas simulando sangue.



**Figura 53 – Biombo e Ficha**  
**Fonte – O Autor**

A ideia de criar o biombo para o jogo foi feita com o intuito de facilitar para os jogadores o ato de tornar secreto as cartas e a ficha de anotações, em experiências de jogo verificou-se que existe uma preocupação dos jogadores em encontrar algo para tapar a visão dos seus dados do jogo.

### 3.2.1.5 Envelope

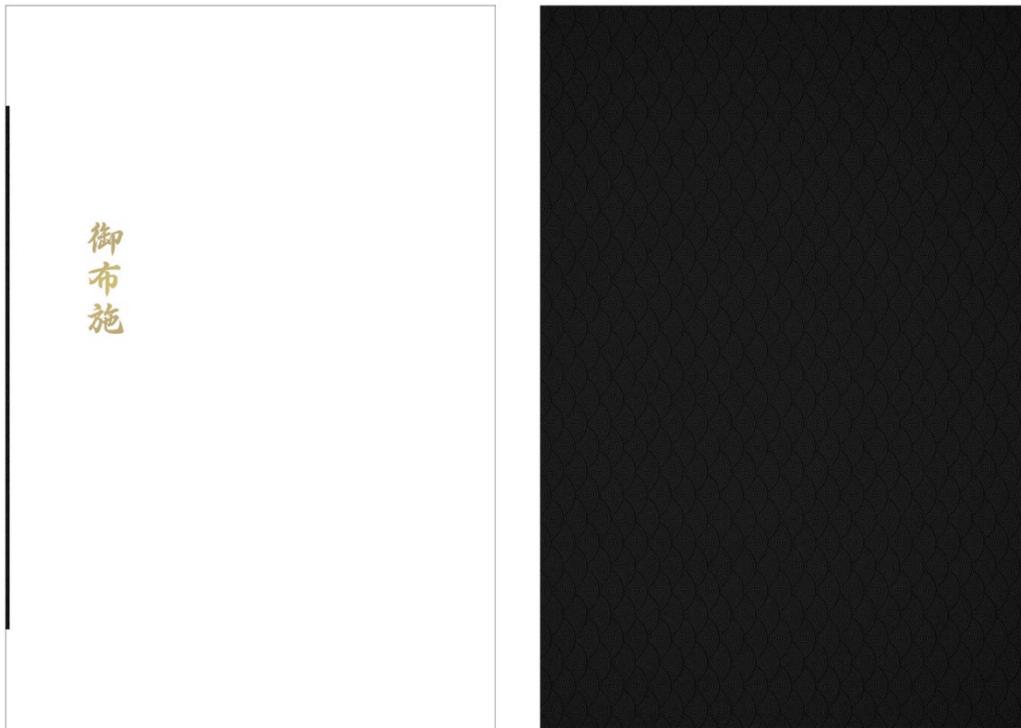
O envelope confidencial para acomodar as cartas, que solucionam o mistério do assassinato do *daimyo*, será feito nos moldes dos envelopes fúnebres japoneses, com dimensões de 11,5 x 6,7 cm. É tradição nipônica entregar um envelope em cerimônias dos mais diversos tipos, nascimentos, casamentos, aniversários, formaturas, velórios, entre outros.

O envelope geralmente contém uma quantia de dinheiro, seja para ajudar com as despesas da cerimônia, ou mesmo para substituir o presente. O envelope deve conter o nome de quem está dando o *kondê*, seguido de uma escritura adequada a cada situação. A quantidade de dinheiro deve ser proporcional à proximidade dentre as pessoas que vão dar e receber o *kondê*, uma quantia muito alta de dinheiro para pessoas não próximas pode soar inapropriado, desrespeito a hierarquia.

Neste contexto o envelope confidencial, branco, será feito como um envelope fúnebre, com as escrituras em kanji de “caridade” (como se a a solução do crime fosse consolo para a senhora Fujiwara) , apenas com o laço (*awaji musubi*) preto e branco utilizado nestas

ocasiões. Tais laços são feitos a partir de uma técnica tradicional chamada *mizuhiki* na qual se utilizam cordões finos, porém fortes, de papel *washi*, tanto para motivos decorativos quanto utilitários.

A parte interna seria decorada com a padronagem presente em toda identidade visual do projeto gráfico.



**Figura 54 – Envelope**  
**Fonte – O Autor**

O envelope torna-se apropriado, mesmo a ocasião não se tratando de um funeral, pois o cerne do jogo é um assassinato, portanto temas intrinsecamente relacionados, além de agregar valor ao produto.

### 3.2.2 Layout

O layout de todo material gráfico produzido para o jogo é feito a partir da identidade visual. Elementos como a padronagem utilizada para o fundo, tipografia, paleta de cores, estarão muito presentes.



lua), a sala de chá e o jardim substituíram os demais cômodos do tabuleiro utilizado como base para o layout.

O local de saída dos personagens permaneceu o mesmo. O local de saída de cada personagem foi determinado pensando na estória do dia do grande evento, o local que cada personagem passou será seu ponto de partida.

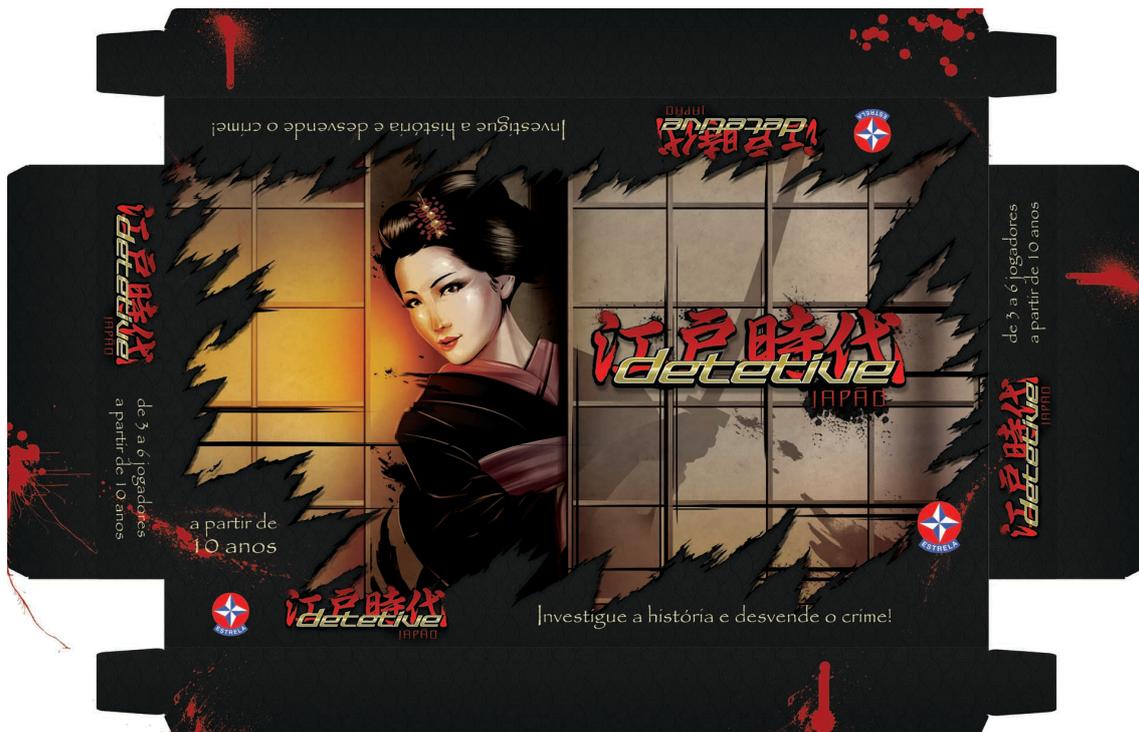


**Figura 56 – Tabuleiro Final**

Fonte – O Autor

### 3.2.2.2 Embalagem

A embalagem será composta de tampa e caixa. A face superior da tampa será composta por uma ilustração de capa e a logo do jogo, as laterais terão uma simulação de papel rasgado com a padronagem dando lugar a capa do jogo, que será uma ilustração da personagem gueixa, além da logo, e dados como faixa etária indicada, número de jogadores, entre outros.



**Figura 57 – Tampa**  
**Fonte – O Autor**

A parte interna da caixa será ilustrada de paredes típicas japonesas; a face maior exterior será ilustrada acompanhada de uma sinopse da estória do jogo, com o padrão ao fundo. Será utilizada ainda uma montagem das ilustrações de todos os personagens.



**Figura 58 – Caixa**  
**Fonte – O Autor**

### 3.2.2.2.1 Berço

O berço será a estrutura que irá acomodar os itens dentro da caixa. Será uma estrutura de papel com corte e vinco que terá um compartimento para guardar o envelope e as cartas, um segundo compartimento para as miniaturas de armas, dado, pinos e canetas, um terceiro para o livro de regras. Os biombos servirão de tampa para os dois primeiros compartimentos e o tabuleiro dobrado ao meio na parte superior seguido da tampa do jogo.

### 3.2.3 Tipografia

A tipografia foi um elemento determinante na criação da identidade visual, uma vez que a logo parte basicamente de elementos tipográficos em sua composição. A tipografia foi composta de três tipografias diferentes: a primeira tipografia utilizada foi a Epson Futo Gyosho utilizada para a escrita em ideogramas japoneses (kanji) da palavra Edo Jidai, que

significa Período Edo. A fonte foi modificada para ficar com aspecto mais gestual. Esta fonte é utilizada ainda nas cartas para os nomes em japonês dos personagens, locais e armas.



Figura 59 – Logo Parte 1  
Fonte – O Autor

Para a palavra “detetive” na logo se utilizou a fonte Photonica. Por ser ligeiramente inclinada para a direita, e ter variações entre cantos arredondados e pontiagudos nas extremidades, transmite um ar de modernidade e dinamicidade.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!?!@



Figura 60 – Logo Parte 2  
Fonte – O Autor

O tema geral do jogo, Japão, foi escrito com a fonte Orquidee, com hastes, barras e vários outros elementos do tipo traçados de forma reta, esta família tipográfica em contrapartida com o *kanji* é bastante simples e possui um traçado com ruídos e pontas em suas extremidades. Foi selecionada por suas características citadas assim como o fundo preto dos ideogramas japoneses, além de remeter a uma estética oriental. Será utilizado também para títulos no livro de regras e na ficha de anotações.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789!?!@



**Figura 61 – Logo Parte 3**  
**Fonte – O Autor**

Uma quarta família tipográfica utilizada foi a Papyrus, utilizada principalmente para textos mais longos e na ficha de anotações. É uma fonte que possui uma estética de ruidosa porém com formas mais orgânicas.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789!@

### 3.2.4 Ilustração

As ilustrações são parte fundamental desse projeto, sendo usadas em diversas peças e elementos do jogo. Os desenhos de personagens, armas, cenários e alguns outros elementos compõem um leque de ilustrações que serão usadas para ambientar, fortalecer o a identidade visual e influenciar na própria jogabilidade.

Para o desenvolvimento das ilustrações foram usados elementos da pesquisa que serviram de referência para a criação de elementos fiéis ao contexto histórico do tema. A pesquisa ajudou através de, principalmente, gravuras antigas que mostravam como eram as roupas, cortes de cabelo e até posturas de diversas classes do japão feudal. Outro material que foi bastante útil foram algumas histórias em quadrinhos japonesas que representam com bastante realismo algumas armas que são retratadas no jogo.

Nesse espaço serão relatados vários aspectos da produção das ilustrações para esse projeto, desde técnicas e ferramentas utilizadas até estudos de expressões faciais usadas nas ilustrações. Mas basicamente esse ponto do projeto será dividido em algumas partes sendo elas

estilo, cartas, tabuleiro e capa.

#### 3.2.4.1 Estilo

Para um projeto que envolve uma gama bastante grande de ilustrações, a preocupação com a escolha de um estilo apropriado de desenho se tornou uma preocupação bastante grande. Com a necessidade de representar uma época e uma cultura sem correr o risco de que os desenhos se tornassem técnicos e sérios demais para o um jogo, começamos a estudar alguns estilos de desenhos. O primeiro elemento do estilo definido, que teria a função de não somente amarrar as ilustrações à identidade visual ao tema, foram as pinceladas rápidas de nanquim como podem ser vistas na figura 62. As pinceladas foram escolhidas por serem muito usadas em artes japonesas antigas conhecidas como sumi-e como podemos ver na figura 63, sendo um ótimo elemento marcante para ser usado em parceria com outros elementos. Aliada às pinceladas, a colorização das ilustrações deveria ser feita em tons bastante saturados e vivos, acompanhados de texturas de papel de arroz antigo para remeter mais as gravuras japonesas antigas conhecidas como ukiyo-e, que possuíam cores vivas e eram feitas em papéis de arroz ou em madeira.



**Figura 62 – Pinceladas de Nanquim**  
**Fonte – O Autor**



**Figura 63 – Exemplo de ilustração no estilo sumi-e de Utagawa Hiroshige (1797-1858)**  
Fonte – <http://www.umikizu.com/2011/10/sumie-pintura-japonesa-com-tinta.html>

Após as pinceladas serem escolhidas como o traço predominante foi preciso definir um estilo de desenho para as ilustrações. A ideia de usar o estilo dos quadrinhos japoneses, mais conhecido como mangá, foi a primeira a ser cogitada, mas a vontade de fugir do lugar comum predominou. Em seguida foi descartado o uso do estilo cartum de desenhos animados pois tornaria o visual do jogo infantil demais para o tema proposto. Ao notar que copiar um estilo pronto não seria a solução, testar estilos mais autênticos e autorais foi a alternativa escolhida. Com essa decisão tomada, alguns esboços foram produzidos para testar estilos diferentes em níveis de realismo e detalhamento distintos.

Os esboços iniciais foram todos feitos retratando um samurai que é um dos personagens do jogo. O primeiro rascunho foi feito procurando obter um retrato bastante realista e detalhado com bastante preocupação com proporções e a aplicação de um

sombreamento correto, como podemos ver na figura 64.



**Figura 64 – Primeiro esboço para teste de estilos**  
Fonte – O Autor

O segundo esboço (figura 65) foi produzido buscando ser o oposto do primeiro, tendo um traço mais estilizado e sem tanta preocupação com proporções corretas, resultando em um desenho mais divertido e simples sem chegar a ser infantil.



**Figura 65 – Segundo esboço para teste de estilos**  
**Fonte – O Autor**

Para o terceiro esboço (figura 66) a preocupação foi buscar um equilíbrio entre os dois primeiros. O resultado foi um desenho condizente com as proporções humanas, com um bom nível de detalhamento mas sem buscar o nível de realismo do primeiro.



**Figura 66 – Terceiro esboço para teste de estilos**  
**Fonte – O Autor**

Com os três esboços prontos, cada um foi analisado e depois de pesados seus prós e contras, o primeiro esboço foi descartado. Um estilo muito realista não era o desejado para esse projeto, pois existe o interesse de tornar o jogo mais divertido e interessante mesmo com um tema histórico sério, e a ilustração mais realista possui um ar de seriedade maior do que o desejado. Com dois estilos diferentes ainda sendo pesados na balança foi decidido que seriam geradas alternativas para alguns personagens nos dois estilos para depois um estilo ser escolhido definitivamente.

Como podemos ver na figura 67 alguns personagens do jogo foram finalizados no estilo do segundo esboço. Essas ilustrações formaram um conjunto um pouco desuniforme e quase chegando a cruzar a linha do infantil. O traço colorido adquiriu um visual alegre demais, fugindo demais do nível de sobriedade buscado.



**Figura 67 – Personagens Finalizados Estilo Simples**  
**Fonte – O Autor**

Já as ilustrações feitas a partir do estilo do terceiro esboço foram feitas já levando em conta que o excesso de cores poderia fugir novamente do equilíbrio entre sóbrio e divertido desejado. Com base nisso foi escolhida somente uma cor para cada personagem, tornando a ilustração chamativa sem ficar infantilizada. Além disso a escolha de uma cor só para cada personagem ajuda a associação entre a cor do pino que o jogador controla pelo tabuleiro com seu respectivo personagem. Por fim, tendo um bom equilíbrio entre as qualidades buscadas esse foi o estilo escolhido como podemos ver na figura 68.



**Figura 68 – Personagens Final**  
Fonte – O Autor

Algumas variações dentro desse estilo ocorrem, mas seus elementos principais são mantidos em todas as peças de ilustração.

#### 3.2.4.2 Personagens e armas

O jogo possui várias cartas representando os personagens suspeitos de assassinato e as armas usadas para tal. Aqui serão mostradas as ilustrações e o processo para produzi-las.

Com o perfil dos personagens definidos na parte conceitual do projeto, agora eles seriam esboçados e finalizados. Cada ilustração de personagem procurou mostrar um pouco

da personalidade e procurou ser fiel as características da época. E através da pesquisa de gravuras japonesas foram obtidas as principais referências para que a fidelidade histórica fosse mantida nas ilustrações, por exemplo na figura 69 foi possível observar como era a armadura dos samurais antigamente, já na figura 70 é interessante notar o tipo de penteado que as geishas usavam e seus enfeites de cabelo. Em diversas gravuras observadas detalhes importantes foram anotados e usados nas ilustrações, como cortes de roupa e acessórios, por exemplo a figura 71 mostrando um cachimbo usado na época.



**Figura 69 – Ilustração de Kuniyoshi Utagawa 1797-1861**  
Fonte – <http://hokusaionline.co.uk>



Figura 70 – Ilustração de Utamaro Dojoui 1743-1810  
 Fonte – <http://hokusaionline.co.uk>



Figura 71 – Ilustração de Kitagawa Utamaro (1753-1806)  
 Fonte – <http://hokusaionline.co.uk>

Com referências suficientes reunidas e o conceito do jogo definido, as ilustrações começaram a tomar forma , e após os testes de estilo chegamos as ilustrações finais dos personagens como podemos ver na figura 72 .



**Figura 72 – Personagens Final**  
**Fonte – O Autor**

Para chegar ao resultado final das ilustrações foi realizado um processo similar em todas elas, começando pelo esboço, passando pela arte final e depois pela colorização digital. Na figura 73 temos o esboço da personagem que representa uma criada, esse esboço foi feito com uma lapiseira 0.5 com grafite hb, sempre levando em conta os padrões definidos para o

estilo, procurando manter um pouco de realismo e detalhamento sem deixar o desenho carregado demais. Com o esboço pronto o desenho foi passado para uma mesa de luz, onde sua arte final foi feita por cima do esboço e outra folha branca. O resultado pode ser visto na figura 74. Para a arte final foi usada uma lapiseira 0.5 com grafite 2B e uma lapiseira 0.7 com grafite 2B também. A arte final feita em grafite foi feita para simular as pinceladas de nanquim, pois é bastante difícil conseguir um nível grande de detalhamento com um pincel de verdade, que foi usado nas ilustrações que serviram de teste para o estilo mais simples de desenho que foi descartado. Na figura 75 podemos ver a diferença entre os dois traços um feito com pincel e o outro com grafite, permitindo um nível bem maior de detalhes no segundo desenho. Mas é inegável que o grafite não possui a mesma intensidade de preto que o nanquim, portanto foi preciso aumentar o contraste da arte final em um software depois de escaneada, para que assim ela realmente se assemelhasse ao nanquim. Após escaneada e tratada a arte final, ela foi pintada digitalmente no programa Adobe Photoshop CS4 com o auxílio de um tablet Wacom Bamboo. O resultado pode ser visto na figura 76 . A pintura do desenho foi feita em uma cor só, simulando pinceladas rápidas através diversos testes de pincéis virtuais diferentes que o software proporciona. Após a pintura finalizada foi aplicada uma textura de papel antigo, para simular o visual das gravuras japonesas antigas. Além da textura outros filtros de contraste foram aplicados para que as cores ficassem vibrantes para também imitar o estilo das gravuras. O resultado final pode ser visto na figura 77 .



**Figura 73 – Esboço Criada**  
**Fonte – O Autor**



**Figura 74 – Arte Final Criada**  
**Fonte – O Autor**



*Pincel*



*Grafite*

**Figura 75 – Comparação Entre Traços**  
**Fonte – O Autor**



**76 – Criada Colorida**  
**Fonte – O Autor**



**Figura 77 – Criada Pronta com Textura e Filtros**  
**Fonte – O Autor**

Após os seis personagens prontos e um processo de ilustração bem definido era chegada a hora de ilustrar as seis armas distintas, onde cada uma recebeu uma ilustração exclusiva. A escolha das armas foi feita com objetivo de serem armas pequenas que seriam interessantes e prováveis em um assassinato, além de serem armas tipicamente japonesas. Com as armas definidas foi preciso buscar algumas referências para elas. A maioria das referências de armas foram tiradas do mangá Vagabond de Takehiko Inoue que conta a história real de um samurai no Japão feudal. Na figura 78 podemos ver as ilustrações de cada uma delas finalizadas.



**Figura 78 – Armas Prontas com Texturas e Filtros**  
Fonte – O Autor

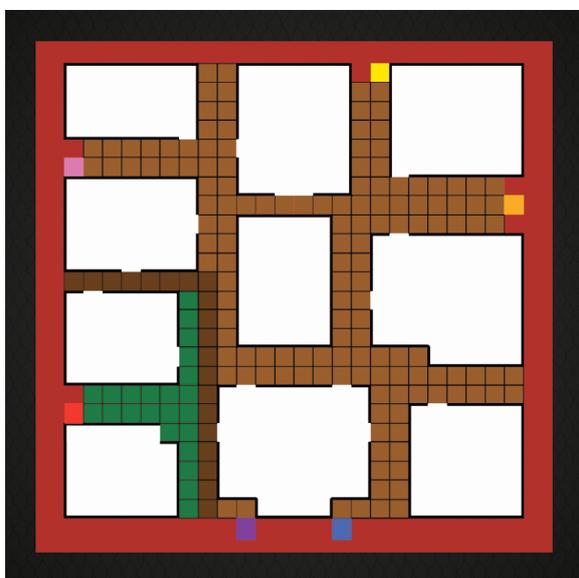
### 3.2.4.3 Tabuleiro

A ilustração do tabuleiro é composta de uma planta de uma casa vista de cima, composta por corredores e nove cômodos distintos, cada um deles com suas próprias características.

Para a ilustração do tabuleiro, algumas decisões diferentes foram tomadas das ilustrações dos personagens e das armas. Primeiramente seriam mantidas as características principais do estilo como as pinceladas de nanquim, uso de cores vibrantes e texturas de papel antigo. Mas foi descartado o uso da pintura monocromática, pois seria impossível retratar, de maneira eficaz, nove cômodos diferentes com seus móveis com somente uma cor para cada um.

Na pesquisa feita de versões anteriores do jogo, existiam basicamente dois tipos de ilustração para o tabuleiro: As feitas como se fossem uma planta baixa, e as feitas com ilusão de profundidade. A ideia de ilustrar um tabuleiro como um planta baixa se mostrou ruim, pois perder-se-iam muitos detalhes.

O primeiro passo para ilustrar o tabuleiro foi desenhar o esqueleto do tabuleiro, copiando o tabuleiro original do jogo, para que a jogabilidade não fosse alterada. Nesse esqueleto foi definido o espaço de cada cômodo, e os espaços que cada pino teria para se locomover no tabuleiro. O esqueleto do tabuleiro foi feito diretamente no computador obtendo um resultado que pode ser visto na figura 79 .



**Figura 79 – Esqueleto Tabuleiro**  
**Fonte – O Autor**

Após o esqueleto formado, a ilustração em si começou a tomar forma, com algumas informações e fotos de casas japonesas como referências retiradas do livro *The Art of Japanese Architecture* de Michiko Young foi possível retratar elementos icônicos de decoração e arquitetura japonesa, como podemos ver na foto 80 , como chão de tatames e divisórias quadriculadas de papel de arroz. Desenhando os cômodos vistos de cima dando da impressão de que se está olhando do teto, vários elementos foram desenhados, como móveis, plantas e quadros. Como todos os locais ilustrados o resultado pode ser visto na figura 81 .



**Figura 80 – Foto de casa japonesa**

**Fonte – The Art of Japanese Architecture de Michiko Young P. 34**



**Figura 81 – Ilustração dos comodos do tabuleiro.**

Fonte – O Autor

Com a ilustração quase pronta, alguns detalhes foram adicionados para se adequarem ao estilo definido anteriormente. Foram aplicadas pinceladas de tinta preta fugindo das bordas do tabuleiro, e uma textura foi aplicada em torno de suas margens. E como um detalhe final o local que demarca a posição inicial de cada jogador foi marcado com uma pincelada colorida correspondendo às cores de cada personagem. Na figura 82 vemos a ilustração final do tabuleiro. Depois de terminada a ilustração, cada sala foi recortada e aplicado nas cartas que se referem aos cômodos.



**Figura 82 – Tabuleiro Final**  
**Fonte – O Autor**

#### 3.2.4.4 Capa.

Para a capa, notamos durante a pesquisa que a maioria das versões oficiais é representada pelos personagens agrupados ou pelas armas do crime jogadas em uma mesa como podemos ver na figura 83. Mas ainda havia a necessidade de fazer algo original. Assim foram criadas duas alternativas para a capa que iria na embalagem do jogo, uma mais conservadora como as capas mais antigas e outra original. Para a primeira alternativa foi feito um esboço da capa visto na figura 84 agrupando todos os personagens retratados nas cartas

mais o personagem do senhor feudal, que no jogo seria a vítima assassinada, no centro da imagem com todos os outros personagens atrás olhando para ele criando um clima de suspense.



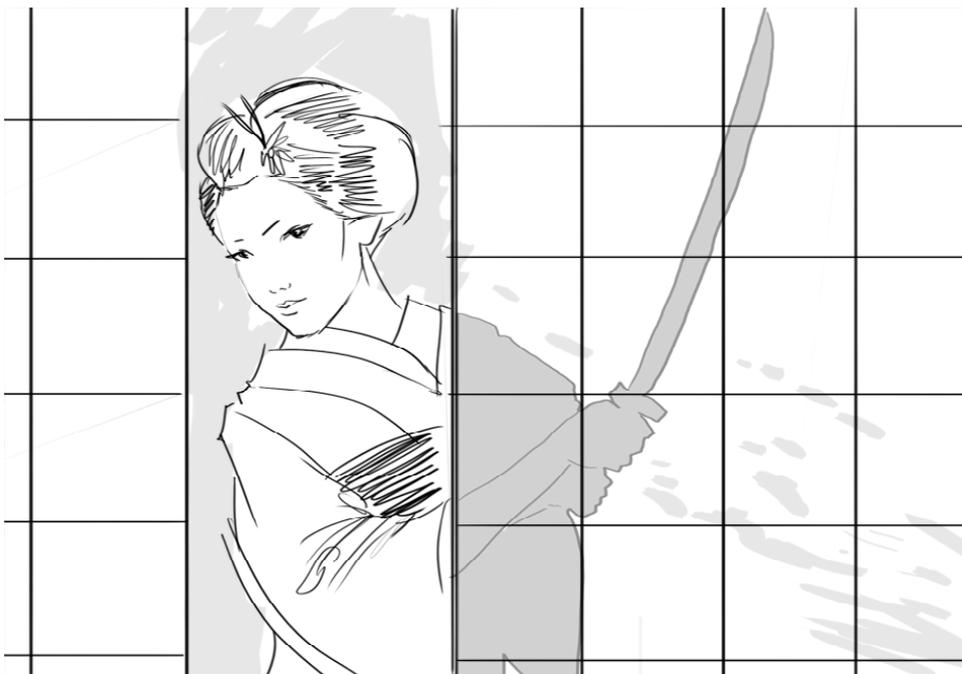
Figura 83 – Capa da versão atual de Detetive

Fonte–<http://img.americanas.com.br/produtos/01/02/item/356/7/356749GG.jpg>



**Figura 84 – Primeiro Esboço Caixa**  
**Fonte – O Autor**

Para a segunda alternativa o objetivo principal seria criar um clima de suspense com algo mais simples. Duas ideias surgiram, a primeira ideia seria retratar a personagem gueixa aparecendo, com um ar inocente, com metade de seu corpo entre dois biombos de papel de arroz, enquanto sua outra metade apareceria por trás do biombo em forma de silhueta segurando uma espada na mão, acompanhada de respingos de tinta que se assemelhariam a sangue. A segunda proposta seria representar um vidro de nanquim derrubado em uma mesa junto de um pincel de caligrafia japonesa onde a tinta escorre pela mesa até encontrar sangue escorrendo pelo outro lado da mesa acompanhado de uma faca. As duas ideias tinham pontos bastante interessantes por possuírem um contraste entre o cotidiano e o mistério. Mas a primeira opção foi escolhida, pois a segunda deixaria o sangue muito explícito, dando um ar violento demais a ilustração. Com a segunda alternativa escolhida um esboço foi produzido como pode ser visto na figura 85.



**Figura 85 – Segundo Esboço Caixa**  
**Fonte – O Autor**

Com os dois esboços prontos o segundo esboço que retrata a geisha sozinha foi escolhido, pois fugir do lugar comum já havia se mostrado uma escolha interessante. O contraponto atingido na ilustração entre inocência e violência cria um ar de mistério que é perfeito para o tema de investigação do jogo.

Com o rascunho definido, a pintura foi feita diretamente no computador no software Photoshop CS4 auxiliado por um tablet Wacom Bamboo. Mantendo as pinceladas fortes de nanquim na ilustração para se adequar ao estilo a ilustração recebeu um tratamento um pouco mais realista se assemelhando à uma pintura com tinta a óleo. Essa pintura pode ser vista na figura 86.



**Figura 86 – Retrato Gueixa**

**Fonte – O Autor**

Após o retrato da geisha terminado, o cenário da ilustração tomou forma, e com a aplicação de alguns filtros e texturas temos como resultado uma ilustração que salta aos olhos pelas suas cores vivas e seu grande contraste entre as pinceladas de nanquim e a pintura realista, como pode ser vista na figura 87.



**Figura 87 – Ilustração Capa Final**

**Fonte – O Autor**

### 3.2.5 Livro de Regras

O livro de regras servirá como forma de contextualizar o jogador dentro da cultura do período Edo através da narrativa de cada personagem, que estão repletos de hábitos, objetos, curiosidades dentre outros aspectos culturais e sociais que de fato estavam presentes no cotidiano da época, muito embora os personagens sejam fictícios.

O livro irá conter então: um pequeno glossário para o jogador se localizar com facilidade; ficha técnica de cada personagem junto de suas respectivas histórias; narrativa do dia do grande evento no centro urbano de Hikari; as regras do jogo; um breve descritivo dos locais do palácio feudal e das armas do jogo. Basicamente grande parte das informações será àquelas contidas no desenvolvimento conceitual, com exceção das regras do jogo que foram adaptadas para o contexto do jogo.

### 3.3 BONECO E PROTÓTIPO

Após a criação de toda identidade visual e de todos os demais materiais que irão compor o projeto gráfico, chega a etapa de decisão de materiais que irão influenciar diretamente no processo de impressão mais adequado a cada peça gráfica assim como no orçamento final do produto, considerando tal produção em escala industrial.

O boneco e o protótipo são simulações aproximadas dos modelos finalizados, portanto devem se aproximar o máximo possível, tanto em questão de materiais como de acabamento, no entanto devido à baixa escala de produção alguns tipos de materiais e de peças se tornam inviáveis por isso serão utilizados materiais procurando simular o que seriam as peças de polímero por exemplo.

#### 3.3.1 Materiais

Os materiais que seriam utilizados caso o processo de produção fosse feito em larga escala, visam um melhor aproveitamento e custos de orçamento para não tornar o produto com preços poucos competitivos perante o mercado consumidor.

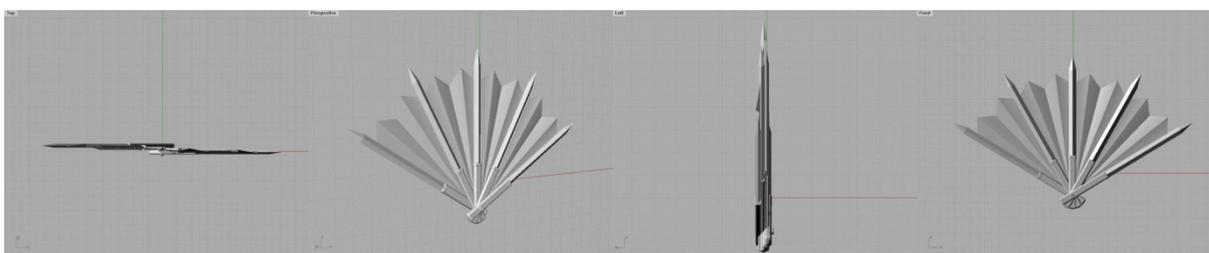
Para a tampa e a caixa seriam utilizados papel triplex 350 gramas, que possui três camadas e revestimento em ambos os lados, tal estrutura confere ao papel boa resistência, fator importante para que a caixa acomode os itens do jogo com segurança além de facilitar no transporte do jogo evitando que a sua estrutura seja frágil.

As cartas do jogo seriam feitas em papel couché fosco 250 gramas com laminação fosca frente e verso, para maior resistência e durabilidade, uma vez que as cartas serão itens muito manuseados durante o jogo, como no momento que um jogador deve mostrar a carta para outro, costuma-se arrastar a carta virada para baixo.

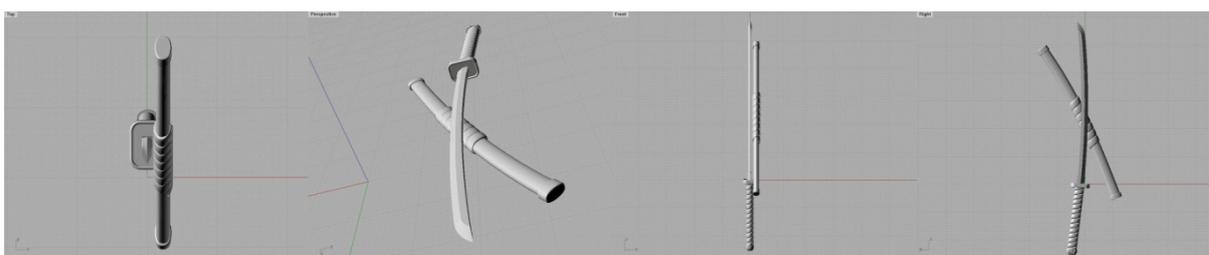
O envelope do jogo seria impresso em papel linho 180gramas, um papel texturizado que simula tecido, ideal pois combinaria com a estética do jogo. Este material seria utilizado também na lâmina da capa e da contra capa seriam porém em uma gramatura mais elevada para deixar o livreto com uma aspecto mais encorpado e resistente. O miolo seria impresso em opaline, para a encadernação seria utilizada uma técnica japonesa com barbantes, no entanto em escala industrial este procedimento encareceria demais o produto por ser um trabalho manual, muito embora fosse agregar valor ao produto.

O envelope é fechado com uma cinta que possui um laço chamado awaji musubi a partir de uma técnica tradicional chamada mizuhiki, utiliza-se um material chamado washi para a produção deste tipo de ornamento, no entanto para a produção industrial muito provavelmente a confecção manual deste tipo de laço seria inviável, a solução seria ser produzido em algum tipo de polímero, por meio de molde de injeção.

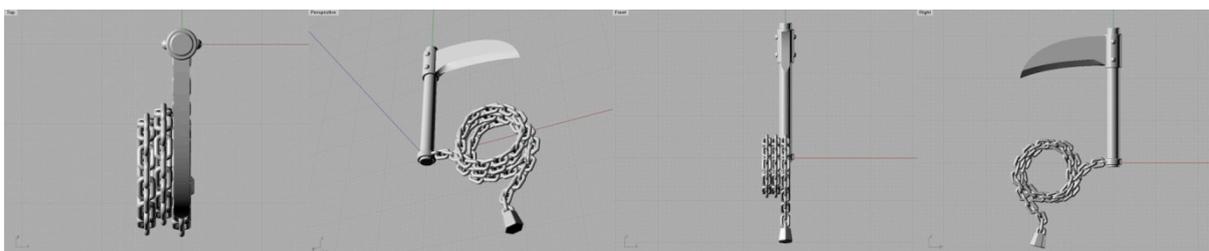
As miniaturas muito provavelmente também seriam feitas pelo mesmo processo de produção da cinta para o envelope. Foram feitos modelos em 3D caso fosse feita a produção industrial das miniaturas das armas, através do software Rhinoceros. A escala das armas não iriam seguir a mesma proporção para todas pois armas como a shuriken seriam muito pequenas em comparação à katana, por exemplo, e seriam fáceis de se perder.



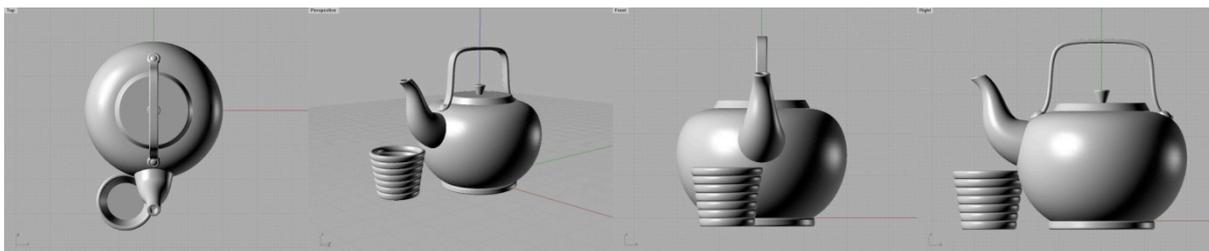
**Figura 88 – Modelo 3D tessen**  
Fonte – O Autor



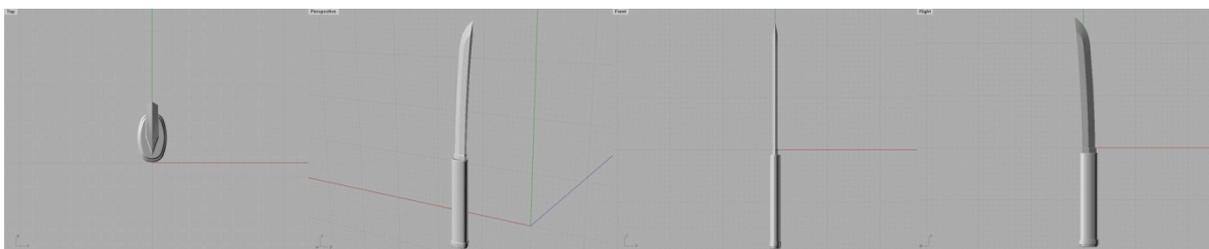
**Figura 89 – Modelo 3D katana**  
Fonte – O Autor



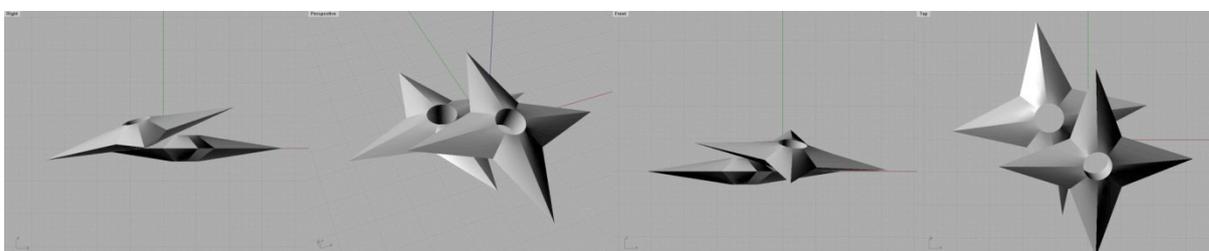
**Figura 90 – Modelo 3D kusarigama**  
Fonte – O Autor



**Figura 91 – Modelo 3D bule de chá**  
**Fonte – O Autor**



**Figura 92 – Modelo 3D tanto**  
**Fonte – O Autor**



**Figura 93 – Modelo 3D shuriken**  
**Fonte – O Autor**

Outros objetos como o dado, os pinos e as canetas para a ficha de anotações, muito provavelmente seriam comprados de fornecedores por serem itens genéricos.

O biombo seria impresso, assim como a caixa teria de ser em um material mais resistente como o triplex pois é uma peça para ser segurada com apenas uma mão enquanto se anota ou manuseia as cartas, portanto deve ser firme para anotar e servir de suporte, a parte central interna do biombo no qual está localizado a ficha de anotações deverá ser revestida para que seja possível escrever e apagar com canetas de quadro branco, pensou-se em alternativas como impressão em PVC ou impressão fotográfica mas seriam inviáveis em larga escala.

O tabuleiro e o seu verso seriam impressos em couché fosco, em 250 e 120 g respectivamente, laminados para conferir maior durabilidade ao produto. Para dar suporte ao tabuleiro seria utilizado papelão pinho.

### 3.3.2 Processos de Impressão

O processo de impressão do boneco e protótipo será feito através de impressão digital, pois é a forma mais acessível para a produção de apenas um modelo, no entanto a produção em larga escala seria feita por meio da impressão em offset.

A produção em pequena escala por meio da impressão offset torna-se inviável, pois ela é feita através da gravação de uma chapa que irá transmitir a tinta para o papel, é necessário uma chapa para cada cor que será utilizada na impressão (no padrão de cor CMYK).

### 3.3.3 Orçamento

Foram feitos dois tipos de orçamento, o primeiro para a produção industrial de apenas uma unidade, demonstrando a inviabilidade citada anteriormente para grande parte dos processos como a impressão offset, além dos acabamentos como o hot stamping.

O primeiro orçamento foi feito na Gráfica Mansão, o valor unitário do jogo seria de R\$412,50, apenas da parte gráfica e de acabamento. No entanto com a produção de apenas uma unidade o encaderamento japonês seria possível de ser feito e já foi incluído no orçamento.

Um segundo orçamento, feito pela Maxigráfica, demonstra como a produção em escala maior torna viável a produção do jogo. Porém com adaptações de materiais para tornar o produto final mais acessível.

A o manuseio e montagem do material seria terceirizado para redução de custos, assim como a compra de canetas e pinos também seria terceirizado comprando diretamente de fornecedores. Os orçamentos podem ser encontrados no apêndice C.

## 4 CONCLUSÃO

Este projeto apresentado foi concluído com bastante satisfação em relação ao resultado final, mas seria completamente injusto dizer que o único produto desse trabalho todo tenha sido um produto finalizado com eficiência. Com certeza o aprendizado sobre a produção de um jogo de tabuleiro, sobre como realizar um redesign e todo o conhecimento adquirido sobre arte e cultura japonesa é inestimável.

A prática da metodologia do projeto foi bastante interessante, com o vislumbre claro de suas fases conforme o projeto corria de maneira fluida. A pesquisa sobre cultura, arte e história japonesa foi sem dúvida um aprendizado, que dificilmente seria adquirido de outra maneira. Essa pesquisa agregou tanto ao projeto quanto a carga cultural da equipe que o produziu, conhecimentos extremamente interessantes e valiosos.

A parte de ilustração teve alguns obstáculos na hora de produzir ilustrações com um pincel, tentando imitar alguns estilos japoneses, o que parecia algo fácil se mostrou bastante complicado, e precisaria de muito treino para ser aperfeiçoado. Mas como o trabalho de um designer gráfico também implica em contornar problemas conseguimos o efeito desejado simulando a técnica de outras maneiras.

O tempo para o desenvolvimento do projeto foi suficiente, o cronograma foi seguido sem atrasos durante a pesquisa mas alguns ocorreram durante a produção do material gráfico. Em uma equipe sempre existem opiniões diversas e isso atrapalhou o processo em alguns momentos, até mesmo gerando retrabalho. Mas mesmo assim o projeto foi concluído a tempo, e tudo ocorreu bem.

Algo que fez falta no projeto foi um pouco de contato com ilustrações reais japonesas, entrar em contato e ver de perto gravuras antigas, exemplos de caligrafia entre outros elementos. Tudo foi encontrado em livros e na internet, de forma abundante, mas o contato de perto com esses elementos talvez tivesse proporcionado mais ideias e alternativas interessantes.

O desenvolvimento da identidade gráfica foi algo especialmente bem concluído. Pode-se perceber em praticamente todos os detalhes do projeto as referências pesquisadas, sendo nos padrões aplicados em algumas peças até nas cores escolhidas. Aliando o moderno com o antigo, o resultado se tornou vibrante e agradável.

A pesquisa e prática relacionada ao desenvolvimento de um novo projeto gráfico de um jogo de tabuleiro já existente foi uma experiência trabalhosa e agradável. A busca de

materiais sobre o Japão foi especialmente interessante, uma abundância de material foi encontrada, em livros, gravuras e na internet. A princípio parecia que a pesquisa seria difícil pela escassez de conteúdo, mas no final se tornou difícil peneirar o grande volume de conteúdo encontrado. O redesign do jogo implicou em diversos aspectos interessantes, buscando equilíbrio em se ater ao tema original do jogo e acrescentar a nova temática proposta.

Consideram-se relevante algumas alternativas que poderiam ser estudadas depois do fim do projeto, como pesquisa de público alvo para uma possível produção e comercialização do jogo, obtendo assim, informações sobre o que poderia ser mudado e melhorado no caso do projeto ser comercializado. Outra alternativa seria o uso de materiais diferentes e mais sofisticados para as peças do jogo, como miniaturas e outros elementos feitos de madeira, que é um material bastante tradicional japonês, que agregaria valor cultural ao projeto mas também aumentaria seu custo.

Como resultado final temos um novo projeto gráfico produzido com cuidado e dando vida a uma nova versão do jogo que se fosse o caso poderia ser facilmente produzida industrialmente. O objetivo de agregar valor cultural e histórico a um jogo sem que esse perdesse sua característica de diversão foi uma tarefa árdua, mas ainda assim concluída com êxito.

## 5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Philip H., LAWTON, Leigh. **Business simulations and cognitive learning: developments, desires, and future directions**. Simulation & Gaming. v.40, n.2, April 2009, p.193-216.

ANDRESSEN, Curtis. **A short history of japan**. 2002.

BOBANY, Arthur, 2008. **Videogame Arte**. Teresópolis. Rio de Janeiro: Novas Idéias.

CANDIDO, Antonio. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1987. p. 534

DONDIS, Donis. **A. Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FUENTES, Rodolfo. **Uma Metodologia Criativa**. 2008.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

HENSHALL, KennethG. **A History of Japan: From Stone Age to Superpower** . 1999.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem as Coisas**. 2008.

YOUNG, Michiko. **The Art of Japanese Architecture**. 2007.

GARD, Toby. **Building Character**. Gamasutra.15 Dez. 2008. Features. Disponível em <[http://www.gamasutra.com/view/feature/3480/building\\_character\\_an\\_analysis\\_of\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3480/building_character_an_analysis_of_.php)> Acesso em: 30 de novembro de 2010.

**História**. 2002. Disponível em<<http://www1.folha.uol.com.br/folha/especial/2002/copa/japao-historia.shtml>> Acesso em: 22 de maio de 2011

LOPES, Leonardo. **As nove dimensões do design de personagens**. 7 Mai. 2009. Disponível em<<http://www.leo-lobes.com/index.php/blog/as-nove-dimensoes-do-design-de-personagens>> Acesso em: 30 de novembro de 2010.

MARCOS.**Samurai**. Disponível em <<http://www.oronin.xpg.com.br/samurai.htm>> Acesso em: 22 de maio de 2011

MUCIOLI, Fernando. **História Oyaho! – Japão Feudal**. 20 Jun 2005. Disponível em <[http://www2.uol.com.br/ohayo/v2.0/anime/materias/jun20\\_feudal.shtml](http://www2.uol.com.br/ohayo/v2.0/anime/materias/jun20_feudal.shtml)> Acesso em: 22 de maio de 2011.

RICARDO, Sérgio. **O Enredo nas Narrativas, Estudos Literários**. Recanto das Letras, UOL. 26 Mai. 2009. Disponível em <<http://recantodasletras.uol.com.br/teorialiteraria/1616518>> Acesso em: 30 de novembro de 2010.

**APÊNDICE A - Livro de Regras**

## Estória

Ano de 1639, Japão feudal, um grande e esperado evento se aproximava. Toda a cidade esperava ansiosamente pelo anúncio que o senhor feudal estaria para fazer. A luminosa cidade *Hikari* estava prestes a se surpreender com os chocantes acontecimentos desta noite tão aguardada.

## *Daimyo*

Nome: *Fujiwara Tetsuo*

Idade: 32 anos, 19 de setembro de 1607

Estatura: 1,77 m, 54 kg.

Cor: Preto

Personalidade: Reservado, inteligente, afetuoso, perfeccionista, crítico, nervoso, solitário e pedante.

*Tetsuo Fujiwara*, 1607, vindo de família abastada, filho único foi obrigado a assumir a administração do feudo. *Fudai*, segunda classe na hierarquia de feudos, possuía terras próximas às dos *Tokugawa*. *Fujiwara* era um homem de aparência pouco receptiva, reservado e perfeccionista, mas cumpria seu papel de senhor feudal com um certo descaso.

Era um grande apreciador de arquitetura, artes e música, gostava também da vida boemia e do entretenimento que crescia com o desenvolvimento dos centros urbanos. Em uma de suas reuniões com os poucos amigos próximos que tinha, tomou conhecimento sobre uma *gueixa* de beleza exótica e de raro talento, não demorou para que se encontrassem. Fascinado pelo talento da *gueixa*, procurou saber mais sobre o passado da moça. O que encontrou foi uma história triste, porém de surpreendente superação. Não se importava com a condição fisiológica de *Kaori*, estava perdidamente encantado. Nunca havia se apaixonado anteriormente, e sofria pressão da família para se casar logo.

No entanto *Tetsuo*, não podia desobedecer ordens superiores, havia de cumprir com o seu dever de senhor feudal. Estava ciente do que o futuro lhe reservava. Pensou maneiras de escapar de seu destino, de driblar os olhos do *bakufu*, não havia escapatória. A cada dia que passava o *daimyo* estava cada vez mais triste e depressivo.

Orientado pela sua mãe, *Fujiwara* foi convencido a fazer um grande evento para dois grandes anúncios que iriam surpreender a muitos, amigos, inimigos e curiosos.

### 5.1.2 Samurai

Nome: *Sasaki Momotarouu*

Idade: 54 anos, 22 de julho de 1585

Estatura: 1,82 m, 70 kg.

Cor: Vermelho

Personalidade: Intolerante a erros e desvios de conduta, apreço por regras e normas, orgulhoso, calculista, geralmente muito racional, leal, e com forte espírito de liderança.

Nascido em 1585, *Momotarouu Sasaki* órfão de pai, aos 6 anos de idade foi adotado (*yoshi*) por seu tio, samurai famoso por ter participado de inúmeras guerras e revoltas. Afastado de sua mãe por conta do árduo treinamento que recebera para trilhar o caminho do *bushido*, cresceu aspirando um destino semelhante à de seus ancestrais, honrar seu sangue, e morrer em batalha como um verdadeiro guerreiro.

Alguns anos se passaram e *Momotarouu* recebe a notícia do falecimento de sua mãe. Uma profunda dor de arrependimento e solidão se abate sobre seu peito, sentia-se como se não houvesse nada mais na vida para se dedicar do que para aquilo que acreditava ser seu destino, a vida de orgulho, respeito, e luta de um samurai.

Com o passar dos anos *Sasaki* tornou-se conhecido e famoso, ganhou muito reconhecimento, conquistou posses, e ganhou dinheiro. Ainda jovem lhe foi arranjado um *miai*. Sem demonstrar nenhum tipo de opinião contrária, casou-se com uma bela jovem, de família de guerreiros samurais, forte e determinada em constituir uma família cumprindo todas as obrigações que uma esposa dos seguidores de *bushido* deveria cumprir. Não raramente, espantara ninjas que buscavam a cabeça de seu marido, defendendo bravamente o lar com sua *naginata*, enquanto *Sasaki* saía em suas jornadas militares.

Participou da Batalha de *Sekigahara*, comandado por *Tokugawa Ieyasu*, contra os *daimyos* ocidentais no ano de 1600. Mesmo saindo vitorioso, passou os 15 anos seguintes dizimando a família *Toyotomi*, o que lhe rendeu muito dinheiro e uma vida repleta de regalias para sua família que agora era constituída de um par de meninos gêmeos e sua esposa.

Porém períodos de paz se impuseram, e os samurais perderam sua utilidade bélica. Apesar de estarem situados no topo da pirâmide hierárquica da sociedade, podendo exercer seu poder, encontravam-se em situação financeira difícil. No entanto procuravam manter a ostentação do seu status social, caindo em dívidas. Na nova forma de estrutura social “feudal centralizada” as cidades começavam a criar forma ao redor dos castelos, *Momotarouu* perdeu parte de suas terras, sem opção foi obrigado a se tornar vassalo do próprio *daimyo*, *Tetsuo Fujiwara*, que se apossou de suas terras.

Humilhado, e sendo consumido pelo ódio por ter sua filosofia de vida manchada, *Sasaki* estava na iminência de praticar o suicídio através do *seppuku*, fechou seus olhos e levantou sua *wakizashi* lentamente acima dos ombros. Estava pronto para o desfecho que um samurai derrotado deveria ter, quando ouviu a voz tremula, engasgada, de seus filhos alguns passos atrás “*otousan?*”. Naquele momento *Sasaki* abaixou a *wakizashi* com toda a sua força, lembrando como foi crescer sem uma família. O som da lâmina cortando o ar foi silenciado pelo grito desesperado das duas crianças. A espada estava agora, cravada no *tatami*, *Momotarouu* se virou e abraçou os filhos, decidido a se sujeitar a humilhação de se tornar vassalo, pela sua família.

Infeliz pela sua condição, e a cada dia alimentando um rancor pelo *Daimyo* que estava servindo, *Sasaki* jurou que o ia fazer pagar por cada mísero grão de arroz que recebia como pagamento.

### *Gueixa*

Nome: *Matsubara Akio*

Nome Artístico/ Apelido: Tachibana Kaori

Idade: 34 anos, 28 de junho de 1605

Estatura: 1,66 m, 49 kg.

Cor: Rosa

Personalidade: Carismática, idealista, vaidosa, ao mesmo tempo que simpática é também introvertida e recatada, criativa, afetiva, egoísta, manipuladora e possessiva.

*Kaori Tachibana*, nascida em 1605, foi uma *gueixa* muito cobiçada, possuía uma reputação e um status social elevado para uma mulher, então, independente naquela época. Conhecida por sua beleza exótica de traços delicados, mas que demarcavam uma

personalidade forte e determinada; além de suas habilidades musicais, tocava instrumentos de corda, como *shamisen* e *koto*, com uma maestria jamais vista em todo o Japão.

Nem sempre *Kaori* foi privilegiada com uma vida cheia de regalias, oriunda de uma família conturbada, pai, supostamente, comerciante Português que nunca conhecera, criada pelos avós e pela mãe. Factualmente *Kaori* nasceu sob o nome de *Akio*, um menino de aparência magricela, com feições e gestos bastante femininos, como se não bastasse sua miscigenação luso-japonesa que já fazia com que fosse rejeitado pelos seus avós. Neto de um tocador de *taiko*, experiente de guerra, *Akio* sofria muita pressão para que trilhasse o mesmo caminho que o avô, porém desinteressado nesta arte e sofrendo com os comentários maldosos dos amigos da família sobre sua sexualidade, o garoto foi proibido de sair de casa enquanto não corrigisse sua postura perante a sociedade.

Revoltado pela negação de sua própria família, o garoto decidiu fugir de casa, através de caronas chegou até *Edo* onde encontrou uma forma de se realizar pessoalmente, deixou os seus cabelos negros e lisos crescerem, e adotou o nome artístico de *Kaori*, iniciando seus treinamentos para se tornar uma *gueixa*, atividade até então nova com o crescimento do entretenimento das cidades.

Mesmo novata *Kaori* se destacou entre todas as *gueixas* pelo seu talento musical e pelo seus olhos cor de mel, anos depois já veterana da atividade, *Kaori* resolveu voltar para sua terra natal, *Hikari*. Por trás da maquiagem e da vestimenta de *gueixa* tornava-se irreconhecível, sempre perambulava pelas ruas de sua antiga casa, onde ainda residiam sua mãe e seus avós. Certa vez deparou-se com sua mãe que fitou a *gueixa* nos olhos, e ficou sem palavras, com os olhos lacrimejando. *Kaori* sabia que a mãe a reconheceu, no mesmo instante desviou o olhar e continuou sua caminhada.

Não demorou até seu nome chegar aos ouvidos de *Testuo Fujiwara*, *daimyo* local. *Kaori* prestava seus serviços quase que semanalmente para o senhor feudal, que entrava num estado de catarse quando ouvia a melodia das músicas compostas pela própria *Kaori*, não demorou para que os dois se apaixonassem.

Consciente de sua condição fisiológica, a *gueixa* nunca se deitara com nenhum cliente antes, ainda que algumas de suas companheiras de profissão o fizessem. Com medo da rejeição, porém não conseguindo mais mentir para seu amado, contou toda sua sofrida história de vida e como chegou aonde se encontrava, ao contrário do que esperava, a reação do *daimyo* foi a melhor possível.

Finalmente *Kaori* se sentia completa, e apaixonada, esperava ansiosamente pelo dia em que seria pedida em casamento pelo seu novo amor.

Comerciante

Nome: *Hideaki*

Nome Artístico/ Apelido: Aya Hideaki

Idade: 49 anos, 02 de setembro de 1590

Estatura: 1,66 m, 92 kg.

Cor: Amarelo

Personalidade: Inteligente, persistente, visionário, empreendedor, ambicioso, sarcástico, materialista, impaciente e tarado.

*Hideaki*, nascido em 1590, cresceu em meio a uma família de comerciantes. Dando prosseguimento aos negócios da família na produção e venda de *tenugui* para diversas partes do Japão, inovando ao misturar algodão ao cânhamo para a produção de tecidos para o teatro *kabuki* que estava em ascensão.

Conhecido como *Hideaki Aya*, “sobrenome” adotado pelo nome do comércio de tecidos que possuía, uma vez que comerciantes e agricultores eram proibidos de usar sobrenomes oficialmente. Os negócios tornaram-se prósperos quando *Aya* percebeu o interesse da população por tecidos vindos da china e de outras partes do mundo, com o fechamento do país para as influências estrangeiras, muitos produtos como seda e cristais começaram a ser importados de forma ilegal através de comerciantes portugueses no porto de *Nagasaki*. Comércio que seria feito depois diretamente com os chineses o que aumentaria sua margem de lucro.

Graças à fama que *Hideaki* conquistou como praticante de *sumo* e grande influenciador do esporte profissional no Japão, além do poder econômico que detinha graças ao mercado negro criado, *Aya* criou uma associação de comerciantes que lutava por seus direitos e se impunham a pressão feita pelos samurais, que consideravam o dinheiro algo sujo e portanto desprezavam a classe dos comerciantes.

Percebendo o crescimento acelerado da fama e poder de *Hideaki*, o senhor feudal logo tratou de criar laços de amizade, evitando assim qualquer tipo de revolta da classe contra o poder feudal. Não raramente o lutador de sumo e o samurai *Sasaki* trocavam olhares, como se

estivessem em guerra. *Aya* se gabava de ter crescido mesmo estando, hierarquicamente abaixo dos samurais, e esbanjava como sua condição de vida era superior.

A falta de apreço pelo cargo de senhor feudal, e os gastos demasiados com entretenimento e incentivos ao desenvolvimento musical, além do gosto pela vida boemia fez com que o daimyo recorresse ao novo amigo, por empréstimos.

Parte desse empréstimo serviria para um grande evento no castelo feudal, onde residia *Tetsuo Fujiwara*. Evento para um anúncio que era até então desconhecido de todos os convidados.

*Aya*, mesmo a contragosto fez o empréstimo contato que fosse pago em 48 horas após o evento, sempre muito rígido e impaciente, esperou ansiosamente o dia do evento para saber qual seria o grande anúncio e observar se o investimento teria sido um bom negócio.

## Estrangeiro

Nome: Aron Trindade

Idade: 25 anos, 12 de dezembro de 1614

Estatura: 1,85 m, 75 kg.

Cor: Azul

Personalidade: Generoso, justo, otimista, imprudente, honesto, inconstante, emotivo, instável e ingênuo.

Nascido em 1614, Aron Trindade, jovem português comprometido com sua vida religiosa, abdicou dos prazeres da vida material e carnal para se dedicar exclusivamente a pregar a fé cristã.

Decidido a buscar respostas sobre o paradeiro de seu irmão mais velho Gabriel Trindade, que desapareceu no Japão após a ordem de fechamento do país em 1639. Mantinha contato com seu irmão mais velho por meio de cartas, desde que Gabriel havia decidido proliferar a fé cristã no país do sol nascente, o jovem Aron o tinha como fonte de inspiração até o dia que seu irmão caíra nas tentações carnis. O contato entre os irmãos foi cortado, soube por colegas que Gabriel havia se isolado para se purificar e se redimir de seus pecados, após isso se mudou para Edo voltando a lecionar teologia e pregar o cristianismo para japoneses, retornando para, *Hikari*, a cidade onde costumava viver.

Soube por meio dos mesmos colegas que o irmão resistiu em deixar o país após a proibição, orientada por holandeses, da prática do cristianismo pelo bakufu, foi perseguido e desapareceu.

O jovem Trindade sentiu em seus ombros o peso de não ter dado apoio ao irmão nos momentos de fraqueza, viajou até a China e entrou clandestinamente no Japão com auxílio de comerciantes portugueses que traficavam mercadorias para dentro do país.

Aron passou por dificuldades com a falta de conhecimento do idioma além da falta de dinheiro para se manter, passou a viver como *eta* pedindo alimentos e roupas em casas e abrigos. Procurava estar sempre próximo aos limites do castelo do *daimyo* em busca de informações sobre o paradeiro de seu irmão. O fato de ser estrangeiro chamava muita atenção. Aron certa vez se deparou com uma senhora, que o encarou demoradamente, aproximou-se e passou a mão pelo rosto do rapaz demoradamente e sussurrou “Gaburieru”, logo se afastou aos prantos, tentou segui-la, pois tinha certeza ter escutado o nome de seu irmão mas logo a perdeu de vista no meio da multidão.

Certa vez, quase no fim do dia Aron preparava-se para comer único *onigiri* que conseguira após longo dia de busca de informações, desembrulhou do pequeno lenço que o acomodava, quando uma garota cantarolando esbarrou em seu braço e derrubou o alimento no chão empoeirado. Imediatamente a garota curvou-se e pediu desculpas repetidas vezes, Aron sem jeito com a situação a fez levantar o tronco com as mãos, a garota pareceu hipnotizada ao olhar para o rapaz agora de pé, alto, com cabelos castanhos claros e olhos cor de mel. Parecia ter perdido a fala por um instante, desconcertada ofereceu seu *obentô*, como forma de se desculpar.

Aron contou sua história e de seu irmão, e em meio ao diálogo descobriu que a garota serelepe trabalhava na mansão de *Tetsuo*, como criada. Ela prontamente decidiu ajudar a obter informações sobre o paradeiro de Gabriel, encantada pela beleza do *gaijin*. O grande evento que se aproximava seria a grande oportunidade para o jovem português se infiltrar na mansão do *daimyo* em busca de respostas.

Criada

Nome: *Kouhaku*

Idade: 18 anos, 17 de junho de 1621

Estatura: 1,59 m, 42 kg.

Cor: Laranja

Personalidade: Hiperativa, impulsiva, tagarela, inquieta, curiosa, indiscreta e teimosa.

*Kohaku*, nascida em 1621, filha de camponeses. Filha mais velha de 7 irmãos, sempre foi responsável por cuidar da casa e dos caçulas enquanto os pais trabalhavam arduamente na lavoura de arroz. Seu pai era o chefe do “grupo de cinco”, sistema utilizado para auxiliar nas tarefas do cotidiano e dividir as responsabilidades perante os órgãos públicos. *Kouhaku* brincava de assumir o papel do pai entre as crianças do grupo.

Por mais que os pais produzissem o suficiente para se alimentarem e muito embora o cultivo do arroz fosse valorizado, a família não possuía uma vida confortável. O *bakufu* interferia no estilo de vida dos camponeses impondo-lhes uma série de restrições.

Em busca de uma vida mais confortável *Kouhaku* saiu em busca de um emprego para ajudar na renda da casa. Milagrosamente, e depois de muitas tentativas a garota finalmente conseguiu um emprego no castelo do *daimyo*, graças aos anos de experiência cuidando de 6 crianças. Ajudava a cozinhar, aprendeu receitas e provou sabores desconhecidos, limpava e cuidava dos belos jardins, que eram tão apreciados por *Fujiwara*.

Certa vez indo para o trabalho se deparou com um *gaijin*, com o qual ficou encantadíssima, nunca havia vista beleza tão diferente! Conheceu a história do rapaz e logo se voluntariou a ajudá-lo. Sentia-se culpada, por outro lado, uma vez que sabia que o “grupo de cinco” existia também com função de vigiar os cristãos. Parecia trair todo o esforço que sua família desempenhava, além de por em risco a segurança de todos.

Sabia ainda que aquele rapaz comprometido com a sua religião cristã nunca poderia corresponder o que ela alimentava por ele. Estava disposta a arriscar, acreditava que se o ajudasse em seu objetivo talvez um dia as coisas poderiam ser diferentes.

Passou a espiar por trás das portas procurando por pistas que pudessem levar ao paradeiro do irmão do rapaz, sempre que conseguia pegava alimentos e roupas velhas para levar ao jovem cristão. Determinada de que iria arrumar um trabalho temporário para o português dentro da mansão, visando criar oportunidades de aproximá-lo do objetivo que o trouxe até o Japão. Faria qualquer coisa para conseguir o amor do padre lusitano.

Artista

Nome: *Watanabe Mai*

Idade: 30 anos, 13 de fevereiro de 1609

Estatura: 1,62 m, 51 kg.

Cor: Roxo

Personalidade: Original, criativa, exótica, sensível, comunicativa, muito independente e vingativa.

*Mai Watanabe*, 1609, era uma artista de multi talentos. Aventurava-se pelas mais diversas práticas artísticas, uma verdadeira vanguardista. Por vezes era vista como louca, por seus hábitos pouco habituais e sua aparência pouco comum aos costumes da época, penteados exóticos, vestimentas super ornamentadas.

Era muito procurada por pessoas da alta sociedade: hora para criar gravuras, hora para confecção de roupas, arranjos de *ikebana*. Acreditava receber inspiração divina de espíritos, em um de seus devaneios decidiu que deveria criar uma sequência de gravuras retratando a sociedade da forma como era vista por todos, mas nunca comentada.

Sua exposição causou muita polêmica por retratar pessoas da alta sociedade, inclusive o próprio senhor feudal, insinuando a intimidade do *daimyo* com a *gueixa*. Mai sabia exatamente o segredo de *Kaori*, uma vez que já havia produzido luxuosos *kimonos* ornamentados para a *gueixa*.

Sua exposição foi apreendida, a mandado do *daimyo*. Foi perseguida, sua residência foi invadida e revistada, nem vestígios da artista. Encontraram apenas manchas avermelhadas em forma de onda no *tatami* branco como arroz, onde costumava produzir sua arte.

Durante alguns meses não se ouviu mais sobre Watanabe em *Hikari*. A artista havia se refugiado em *Edo* e entrado para o grupo de teatro *Kabuki* que estava em ascensão, inicialmente produzia as fantasias. O teatro que antes era encenado apenas por mulheres fora proibido pelo governo em 1629, passou a ser encenado apenas por homens, o grupo tornou-se famoso por suas performances dramáticas e exageradas.

O *daimyo* convidou o grupo para se apresentar no seu grande evento, sem o conhecimento da presença da artista como estilista. *Mai* viu a oportunidade perfeita para se vingar pela insensibilidade artística do *daimyo* diante de suas obras. Arquitetou todo seu plano, pensou todo o espetáculo minunciosamente para o grande clímax que seria a encenação

interagindo com o mundo real, a maior obra de arte de todos os tempos, música, dança, moda, sangue!

A sanidade de *Watanabe* já não media consequências, conversava com pessoas que não estavam presentes no recinto, recebia seus conselhos, criava, seria um grande espetáculo, seria lembrada para sempre.

Chegou o grande dia, logo de manhã todo o grupo se preparava para ir para a iluminada *Hikari*, na qual o *Tetsuo Fujiwara* vivia. Todos os homens que participariam da peça estavam ansiosos pelo grande show. Chegando lá todos passaram a tarde em um aposento do Castelo do senhor feudal se concentrando e repassando a peça, que para muitos não parecia fazer sentido. *Mai* propositalmente fez as roupas, do ator principal, menores do que deveriam, faltavam algumas horas para o espetáculo e a roupa não lhe entrava. *Mai* o chamou em outro aposento para os ajustes na vestimenta. Minutos depois o ator sai do aposento com a roupa servindo perfeitamente. Cores vibrantes, tecidos exuberantes e uma maquiagem rubro como nenhuma outra, sangue.

Que o grande espetáculo se inicie, estrelando *Mai Watanabe*.

## O Grande Evento

Chegou o tão esperado dia, 20 de dezembro de 1639, *Hikari* e toda região estava agitada e curiosa para saber o grande anúncio. Embora fosse um evento reservado para pessoas da alta sociedade, o evento no castelo feudal era assunto em todas as bocas.

A sra. *Fujiwara* certificava-se de cada detalhe da festa, luzes, decoração, espetáculos, petiscos, serventes, tudo tinha de estar perfeito. *Tetsuo* por outro lado sentia-se deprimido, a cada minuto tornava-se mais longo e sofrido. Havia grande movimentação nas dependências do castelo feudal.

Logo durante a manhã *Kouhaku* chegou ao castelo feudal junto de Aron. Ele iria trabalhar como auxiliar de cozinha, fatiando legumes e verduras para os petiscos que seriam servidos aos convidados. A criada ficou responsável por servir os convidados, seria a oportunidade perfeita para coletar informações. Durante a manhã ambos trabalharam o mais rápido possível para adiantar o preparo das guloseimas, para que durante a festa, pudessem se esgueirar pelos cantos em busca de pistas sobre o paradeiro de Gabriel.

Um pequeno tablado foi montado no salão de festas para servir de palco para as diversas atrações que iriam entreter os convidados, dentre elas: o grupo *kabuki* de *Edo* e a *gueixa Kaori* com seu *shamisen* e *koto*.

Não demorou e logo as atrações da noite chegaram para se preparar para entreter os convidados. *Mai* ao chegar ao castelo do *daimyo*, procurou se portar de maneira normal para se passar despercebida aos cumprimentos do senhor feudal. Estava tudo planejado, o teatro *kabuki* seria a terceira e última apresentação da noite após o segundo anúncio do senhor feudal.

A *gueixa*, já muito íntima do *daimyo*, preferiu se recolher ao quarto do próprio para se preparar para a grande noite, acreditava que esta festa seria o seu pedido de casamento. Não entendia, porém, o comportamento estranho e mais silencioso que o normal de seu amado, deveria estar muito ansioso, pensou a moça. Afinou seus instrumentos e repassou a música, que compôs especialmente, para aquele que esperava ser seu futuro esposo.

Aos poucos os convidados começaram a chegar, alguns apreciavam o belo jardim, idealizado minuciosamente pelo próprio senhor feudal, enquanto outros aguardavam no salão de festas. Logo na entrada do castelo o samurai *Sasaki*, acompanhado de sua esposa e de seus filhos gêmeos, esbarrou com *Hideaki*. O comerciante, imediatamente limpou-se como se fosse pegar algum tipo de doença contagiosa, olhou com desprezo de cima abaixo para *Momotarouu* e sua família, pegou algumas moedas de seu bolso e jogou-as aos pés do samurai. Tanto a esposa quanto os filhos do samurai estavam na iminência de atacar o homem obeso, “*Yamero!*” ordenou *Sasaki* e todos imediatamente cessaram. O guerreiro sabia que em apenas um movimento cortante como o vento poderia arrancar a cabeça do lutador. Com um sorriso sarcástico, e suor escorrendo pelo rosto *Aya* tratou de virar-se e entrar no castelo, enquanto era seguido pelos olhos flamejantes do samurai, que cuspiu naquele dinheiro sujo e se dirigiu ao jardim do palácio.

Grande parte dos convidados já estava presentes, Fujiwara, apático e sem carisma, cumprimentou a todos e anunciou a primeira atração da noite. Um grupo de senhoras apresentou um número de *odori*, ao som de uma melodia suave e melancólica.

O primeiro grande anúncio estava para ser feito. Todos engoliam em seco, enquanto o *daimyo* subia no palco e se preparava para falar. O comerciante, a *gueixa*, o samurai, a criada, o estrangeiro e a artista, todos de ouvidos atentos ao que seria anunciado, cada qual pelos seus respectivos motivos. Foi anunciado que em 1640 seria o ano de *Sankin Kotai*, portanto o *daimyo* e sua família se mudariam por um ano para *Edo*, estratégia adotada pelo bakufu como

meio de monitorar os senhores feudais, a família *Fujiwara* ficaria detida periodicamente em Edo. *Aya* no mesmo instante ficou com o rosto mudou de tonalidade, avermelhada como a carne de um *magurô*, esmagou o petisco de sua mão, as veias de sua testa latejavam, farejava o odor de um calote; *Kaori* sentiu um aperto em seu peito, sentiu-se triste por não ter sido avisada, mas estava disposta a se mudar caso fosse pedida em casamento; *Kouhaku* e *Aron* estavam bem ansiosos, precisavam a todo custo fazer *Tetsuo* dizer o paradeiro do irmão do jovem português; *Mai* preocupava-se mais em dar continuidade ao seu plano, estava na hora de roubar o papel principal; *Sasaki* continuava inexpressivo, contendo-se para não se exaltar, apenas a presença do senhor feudal, esgotava a paciência do guerreiro.

A gueixa subiu no pequeno palco, com seus passos curtos, limitados pelo *kimono*, posicionou-se com o *shamisen* delicadamente, com o coração apreensivo tocou a música inédita com toda emoção que jamais tocara, finalizou a música com *koto* que fez muitos no recinto se emocionarem.

O *daimyo* com os olhos molhados subiu ao palco e agradeceu calorosamente a apresentação, contudo o anúncio mais doloroso estava por vir, sua voz fraquejava como quem está prestes a cair em lágrimas. Olhava para sua mãe que o mutilava com os olhos, olhava para *Kaori* que esboçava um sorriso de esperança. Anunciou que estava noivo, não conhecia ainda sua futura esposa, se casaria em breve com uma jovem de 25 anos filha de um importante senhor feudal visando criar alianças. Desconcertada *Kaori* não conteve sua frustração, limpou as lágrimas na barra de seu *kimono*, sentimento que imediatamente foi tomado por ciúmes e um rancor incontrolável.

*Tetsuo*, imerso em profunda tristeza sentou-se no seu local ao meio da sala para a última apresentação, mal via a hora deste evento inútil terminar, precisava se explicar a gueixa. A sra. *Fujiwara*, mãe do *daimyo*, radiante fez questão de apresentar a última atração da noite, chamou para o palco o teatro *kabuki*.

O ator principal entrou em palco, muitos cochichos pairavam no aposento, a estatura e as feições estavam muito diferentes do que era usual do ator principal. Lá estava *Mai* a um passo do ato final. Os outros atores ficaram confusos pois a peça estava completamente diferente do que fora ensaiado. Era como se a artista estivesse possuída, dançava freneticamente, cantava, recitava versos desconexos. Os convidados não compreendiam o que estava acontecendo, o *daimyo* por outro lado estava de cabeça baixa. A plateia estava começando a ficar inquieta, *Mai* percebeu que estava no momento do clímax da grande noite, jogou-se no chão, um baque muito forte fez com que todos silenciassem imediatamente,

levantou a cabeça com os olhos arregalados, dentre movimentos contorcidos, e se despindo da pesada fantasia, *Mai* levantou a cabeça do ator principal. O silêncio de espanto foi cortado por um grito agudo do fundo da sala, muitos correram para fora do salão de festas, aterrorizados. Em questão de segundos a sala estava quase que completamente vazia. A mãe do daimyo encontrava-se desmaiada ao lado do palco, a criada e o estrangeiro em estado de choque estavam parados em uma das portas, o samurai corria os olhos pela sala em busca de sua família, a gueixa permanecia paralisada tal como o comerciante, *Mai* se arrastava lentamente de forma dramática em direção ao *daimyo*, que permanecia de cabeça baixa. Todos se entreolharam por um momento, a sra. Fujiwara se recuperando viu de relance todos na sala. Escuridão.

Quando as luzes voltaram não se escutava um ruído sequer nas dependências do castelo. A mãe do senhor feudal ainda parada no mesmo local não via mais ninguém, correu pelos cômodos do castelo buscando desesperadamente pelo filho. A cada aposento sentia-se mais apreensiva, vestígios de sangue.

“Aaaaaaaaahhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh!” Um grito ecoou pelo castelo. Grito desesperado de uma mãe que encontra seu filho caído na nave central do palácio. Pegou o filho em seus braços trêmulos, soluçava aos prantos, sacudia o filho com esperança de alguma resposta. O corpo do senhor feudal jazia inerte. Estava morto. Quem daquelas seis pessoas suspeitas seria o assassino de Tetsuo Fujiwara? Em que local do castelo o homicídio teria sido cometido? E como o senhor teria sido morto de fato?

Ajude a senhora Fujiwara solucionar o mistério.

Regras

OBJETIVO

Para 3, 4, 5 ou 6 jogadores

Idade: a partir de 10 anos

Prepare-se! Esteja atento a cada olhar, gesto, pista, depoimento. Chegou o momento de ajudar a Sra. Fujiwara a solucionar o assassinato de seu filho. Descubra em qual local do palácio, do falecido daimyo, ocorreu o homicídio e como Tetsuo foi assassinado. Encontre o assassino!

Para isso você terá que ter as respostas para 3 perguntas:

1. Quem é o assassino? (pessoa responsável)
2. Onde ocorreu o homicídio? (local)

### 3. Como isso aconteceu? (arma)

Mas...Atenção! O culpado pode ser qualquer um dos suspeitos que restaram no palácio. A senhora Fujiwara se lembra de todos, inclusive de você...

#### VENCEDOR

Através das pistas, informações coletadas dos demais jogadores, por dedução, ou mesmo por sorte, o primeiro jogador que descobrir as 3 cartas contidas no envelope confidencial, soluciona o caso e ganha o jogo.

#### COMPONENTES

- Um tabuleiro que mostra uma vista superior do castelo feudal e 9 de seus cômodos. Existe ainda o ponto de partida de cada jogador e o local onde foi encontrado o corpo do senhor feudal, logo ao centro do tabuleiro, onde deve ficar o envelope confidencial com as cartas;
- 6 peões coloridos que representam os suspeitos do crime: o samurai (vermelho), a gueixa (rosa), o comerciante (amarelo), o estrangeiro (azul), a criada (laranjado) e a artista (roxo);
- 21 cartas ilustradas, sendo: 9 locais do castelo feudal, 6 suspeitos e 6 armas;
- 6 suportes para cartas junto das fichas para anotações;
- 1 envelope confidencial;
- 1 dado de oito faces;
- 6 canetas para anotações.

#### COMO PREPARAR O JOGO

1. Colocar os 6 peões no tabuleiro em seus respectivos locais de saída.

Independente do número de jogadores, todos os peões devem estar presentes no tabuleiro, pois qualquer um deles pode ser o culpado. Cada jogador escolhe um peão. A ordem de escolha pode ser sorteada no dado.

2. Separar as 21 cartas em três grupos: locais, suspeitos e armas. Embaralhar separadamente cada grupo, pegar a primeira carta de cada monte e colocar no envelope confidencial, sem que nenhum dos jogadores veja. Essas três cartas contêm a solução do caso do homicídio (o local, o culpado e a arma). O envelope deve ser posicionado no centro do tabuleiro, a vista de todos os jogadores.

3. O restante das cartas deve ser embaralhado, desta vez em um único monte. Deve-se distribuir uma carta de cada vez para cada jogador, no sentido horário. Dependendo do número de jogadores, pode ocorrer de alguns ficarem com uma carta a mais, fator não determinante para o resultado do jogo. Utilize os suportes de cartas para escondê-las dos outros jogadores.

## COMO JOGAR

O jogador que estiver com o samurai começa o jogo, seguido pelos demais jogadores à esquerda.

1. No seu turno, jogar o dado e andar com o seu peão o mesmo número de espaços sorteado em direção a um local de sua escolha.

- Deve-se sair com o peão pelos seus respectivos locais de partida.
- Na mesma jogada, é permitido andar em todas direções, inclusive diagonais, desde que não volte para o espaço de onde você saiu. Se houver outro peão no caminho do seu desvie, usando os espaços dos lados. Dois peões não podem ocupar o mesmo espaço. Um local, entretanto, pode ser ocupado por qualquer número de peões.
- Para entrar no cômodo deve-se chegar até a porta do local escolhido.

2. Ao entrar pela porta, ainda no mesmo turno, é feito o palpite.

3. O palpite:

3.1. O jogador deve então instigar quem é o culpado, a arma utilizada, além do cômodo, que deve ser aquele em que está no momento.

Exemplo: “Acho que foi a gueixa, na sala de banho, utilizando o tessen”

Ao mesmo tempo em que é feito o palpite, move-se o peão acusado e a arma para o mesmo aposento em que o jogador do turno está. (no caso, o peão rosa deverá ir para a sala de banho)

3.2. A seguir o jogador à esquerda deve verificar as cartas que possui e mostrar uma, caso tenha em mãos, apenas para o jogador que deu o palpite. Se este não tiver nenhuma das cartas, o primeiro jogador à esquerda que tiver uma das cartas deve mostrar. Se ele também não tiver o próximo jogador à esquerda fará o mesmo e assim consecutivamente.

Se algum jogador mostrar uma das 3 cartas do palpite, isso significa que ela não está no envelope confidencial e, portanto, não é uma das 3 respostas para a solução do caso.

Importante: Sempre que você tiver uma carta que prove a falsidade de um palpite ela deve ser mostrada para o jogador que fez o palpite caso seja sua vez, não é permitido passar a vez com cartas do palpite em mãos. Do contrário você atrapalha o jogo e é desclassificado!

3.3. O peão que foi deslocado para um local por causa do palpite, não volta para o local onde estava antes. O jogador que está com esse peão pode, na sua vez de jogar, dar um palpite no mesmo local, sem precisar sair nem jogar o dado. Se ele não quiser, joga o dado e sai do aposento normalmente.

3.4. Não é permitido ficar no mesmo local por duas jogadas seguidas. Se no próximo palpite for repetir o local, deve-se sair em uma rodada e voltar na outra.

4. À medida que forem dados palpites, anotar na ficha de anotações, quais os suspeitos, locais e procedimentos que não podem ser a solução do caso, conforme as cartas que estão sendo mostradas pelos outros jogadores. Pode-se também inventar outras marcações para outras informações que descobertas durante o jogo.

5. O turno termina quando algum jogador apresentar algumas das cartas presentes no palpite. Começa então a vez do próximo jogador. Caso ninguém tenha as cartas presentes no palpite, o jogador pode então passar a sua vez ou formular uma “acusação”.

6. A acusação:

6.1. Quando estiver certo da resolução do crime, no seu turno faça a acusação. Cada jogador só pode fazer uma acusação! Para fazer a acusação você pode estar em qualquer local do tabuleiro, não necessitando estar no cômodo em que irá acusar.

6.2. Você tira as cartas do envelope confidencial e, secretamente, verifica se sua acusação está certa. Se ela estiver incorreta, as cartas devem ser colocadas de volta no envelope confidencial. O jogo prossegue, a pessoa que errou a acusação continua apenas para mostrar as cartas que tiver nos palpites dos outros jogadores. Agora, você não pode mais movimentar seu peão, nem dar palpites, nem fazer outra acusação!

Se a acusação estiver certa, isto é, encontrou no envelope confidencial as 3 cartas da sua acusação, deve-se colocar sobre a mesa para que todos as vejam.

**VOCÊ GANHOU O JOGO!!!**

## Armas

Qual das armas abaixo, possivelmente, causou a morte do senhor feudal? Analise atentamente cada uma delas para encontrar uma das peças do quebra cabeça.

O tessen trata-se de um leque com haste de metal com as pontas afiadas revestido de seda endurecida. Quando fechado pode ser utilizado para perfurar e aberto para esfaquear o oponente, geralmente utilizada para ataques ofensivos, porém em conjunto com outras armas passa a ter função defensiva como bloqueios e pancadas.

A katana é o sabre longo, de apenas um gume, utilizada geralmente por samurais. A lâmina possui uma curvatura e sua ponta é levemente curvada e muito afiada, sendo carregada pelos samurais no obi na altura da cintura ao lado esquerdo do corpo, e exclusivamente por

eles no período Edo, época que houve grande refinamento na confecção da arma.

Kusarigama é uma arma que foi amplamente utilizada no Japão feudal, constituído de uma espécie de foice presa a uma corrente que possui um peso em sua extremidade, eficiente em combates contra lanças e espadas. Em batalhas, geralmente o peso era girado e arremessado contra o adversário ou contra sua arma com objetivo de agarrá-la abrindo espaço para o ataque com a foice.

Mais silenciosa que todas as armas e igualmente letal: o chá envenenado. O consumo de chá tornou-se efetivamente popular no Japão no período Edo, artigo de luxo até então. O hábito tornou-se popular primeiramente entre monges, para depois cair no gosto dos shoguns e posteriormente todas as outras classes sociais.

O tanto, é um punhal, arma de pequeno porte para batalhas de curta distância. Semelhante a uma katana porém de tamanho reduzido. Era geralmente utilizado por kunoichis, por ser mais leve. Também era carregado no obi, podendo ter bainha ou não.

E por fim a shuriken, projétil que era utilizada por ninjas. Existem vários tipos de shuriken, porém a mais popular é a forma de estrela com lâminas afiadas. As shurikens são classificadas de acordo com o número de pontas que possuem, muitas delas não possuem o famoso formato estrelar, podem ser cilíndricas, com formatos triangulares, quadrados, de cruz e até mesmo de agulha.

## Locais

Qual dos aposentos do palácio feudal teria sido palco do assassinato de Tetsuo Fujiwara? Fique atento a qualquer vestígio para solucionar o crime!

Os jardins do Período Edo foram reduzidos e trazidos para dentro dos palácios, devido ao desenvolvimento dos centros urbanos o espaço se tornou escasso. Algumas técnicas como: cercas de bambu para esconder elementos indesejáveis, abordagem diagonal, utilização de perspectiva, tomar emprestado elementos fora dos limites do jardim caracterizam tais espaços.

A sala de chá, utilizada para a realização do *chanoyu* (cerimônia do chá), era uma “casa” construída separadamente do restante, posteriormente o estilo arquitetônico, *sukiya-zukuri*, dessas casas de chá influenciariam a arquitetura do restante da residência. A cerimônia do chá é um ritual repleto de significados e detalhes, e sua prática requer conhecimentos variados que vai desde o cultivo de variedades de chá até a caligrafia.

O quarto do daimyo representado com um futon, que é formado por shikibuton (espécie de colchão de algodão dobrável) e kakebuton (edredon), makuras (almofadas). Para ganhar espaço os itens para dormir eram enrolados ou dobrados para serem guardados em armários. Espaço privado do castelo, e decorado minuciosamente pelo próprio senhor feudal. Quem teria acesso a este aposento?

A cozinha era bastante minimalista, geralmente os alimentos eram descascados em alguma área externa residência próxima à caldeira, dava-se grande importância ao corte dos alimentos, mais que ao ato de pô-los para cozinhar, logo uma grande bancada para este fim era indispensável nas cozinhas japonesas. A culinária era baseada em peixe e legumes frescos, e os utensílios eram básicos, porém a partir do período Edo, a variedade e quantidade de louças aumentaram visando melhor atendimento de hóspedes.

A sala de jantar era composta basicamente de uma mesa baixa para as refeições, e uma espécie de almofada chamada *zabuton* para se sentar ou agachar. Este cômodo estava inutilizado no momento do assassinato, pois todos estavam no salão de festas, haveria local mais oportuno para um homicídio?

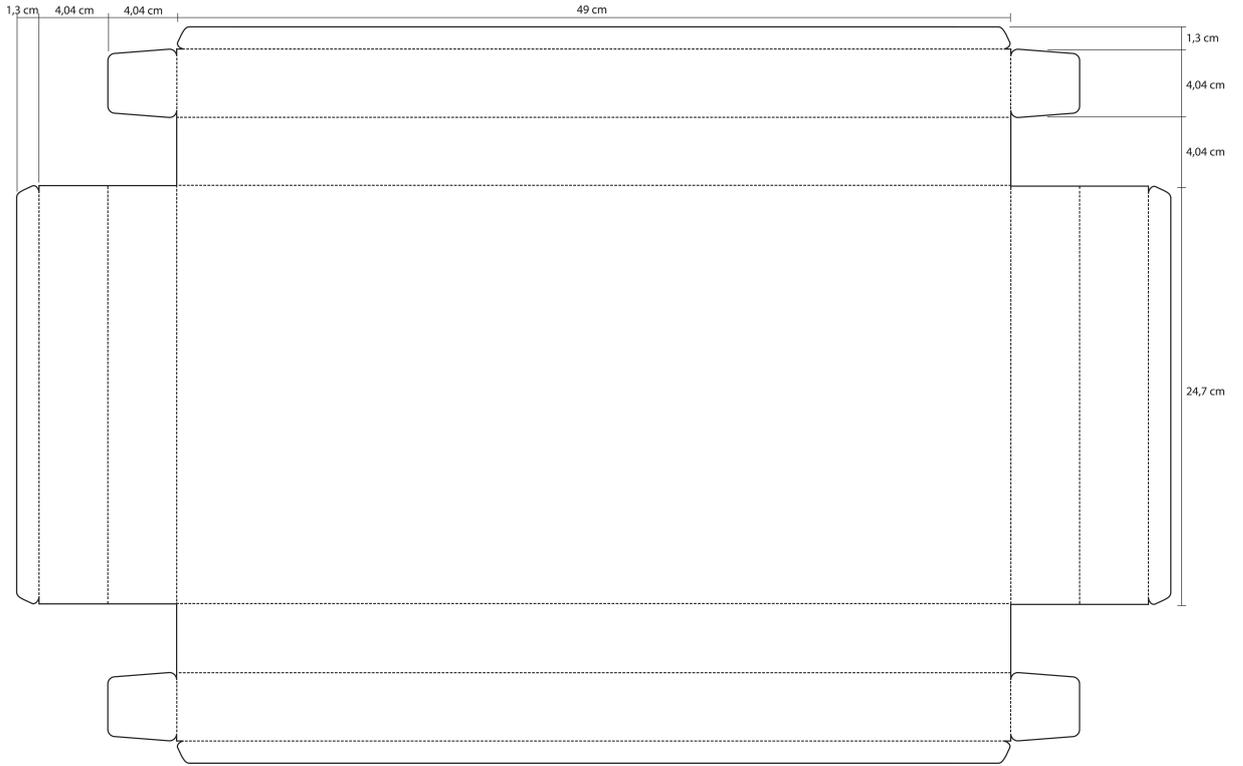
A sala de banho composta de um *ofurô*, artefato de luxo feito de madeira, era utilizado para descanso e relaxamento. Foi no período Edo que se popularizou tomar banho em imersão de água quente em abundância nos banhos públicos. Nesta época as saunas e banhos públicos eram mistos, porém foram proibidos no período Meiji.

O salão de festas é um cômodo destinado a eventos, reuniões, jantares para muitas pessoas, apresentações. A montagem de um pequeno tablado para as apresentações de espetáculos é feita para eventos ou anúncios como o que foi feito pelo falecido senhor feudal.

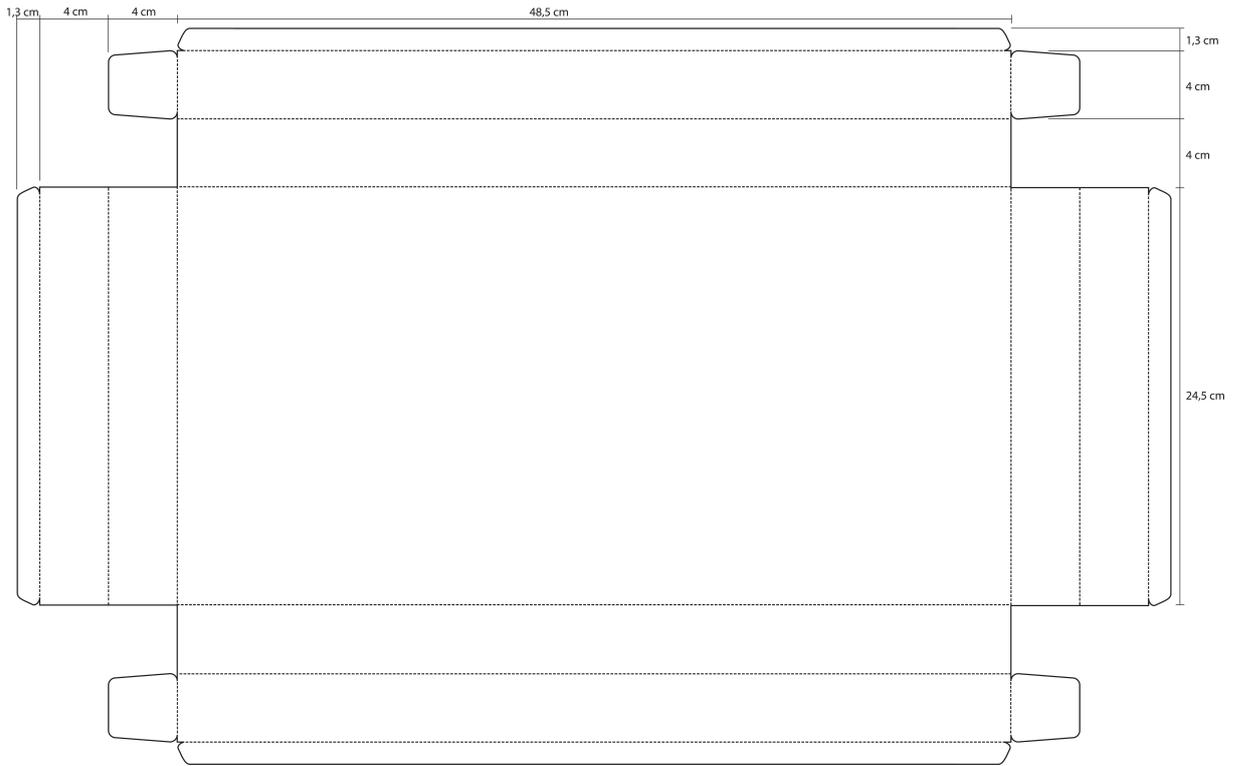
O dojo é um espaço do palácio onde se treina alguma modalidade de arte marcial. Com chão de *tatamis*, trata-se de um local que deve ser respeitado e reverenciado ao adentrado. Com estantes e suportes repletos de armas, teria sido este cômodo o mais propenso local para o assassinato?

A *yagura* ou sala da lua, cômodo projetado especialmente para a observação da lua. Sala caracterizada por ser parte da arquitetura de castelos, é um espaço que quando as *mairado* (portas corrediças) estão abertas as aberturas, sul, leste e norte, ficam desobstruídas, rota perfeita de fuga para um assassino?

**APÊNDICE B – Facas das peças.**



**Figura 92 – Faca da tampa do jogo.**  
**Fonte – O Autor**



**Figura 91 – Faca da caixa do jogo.**  
**Fonte – O Autor**

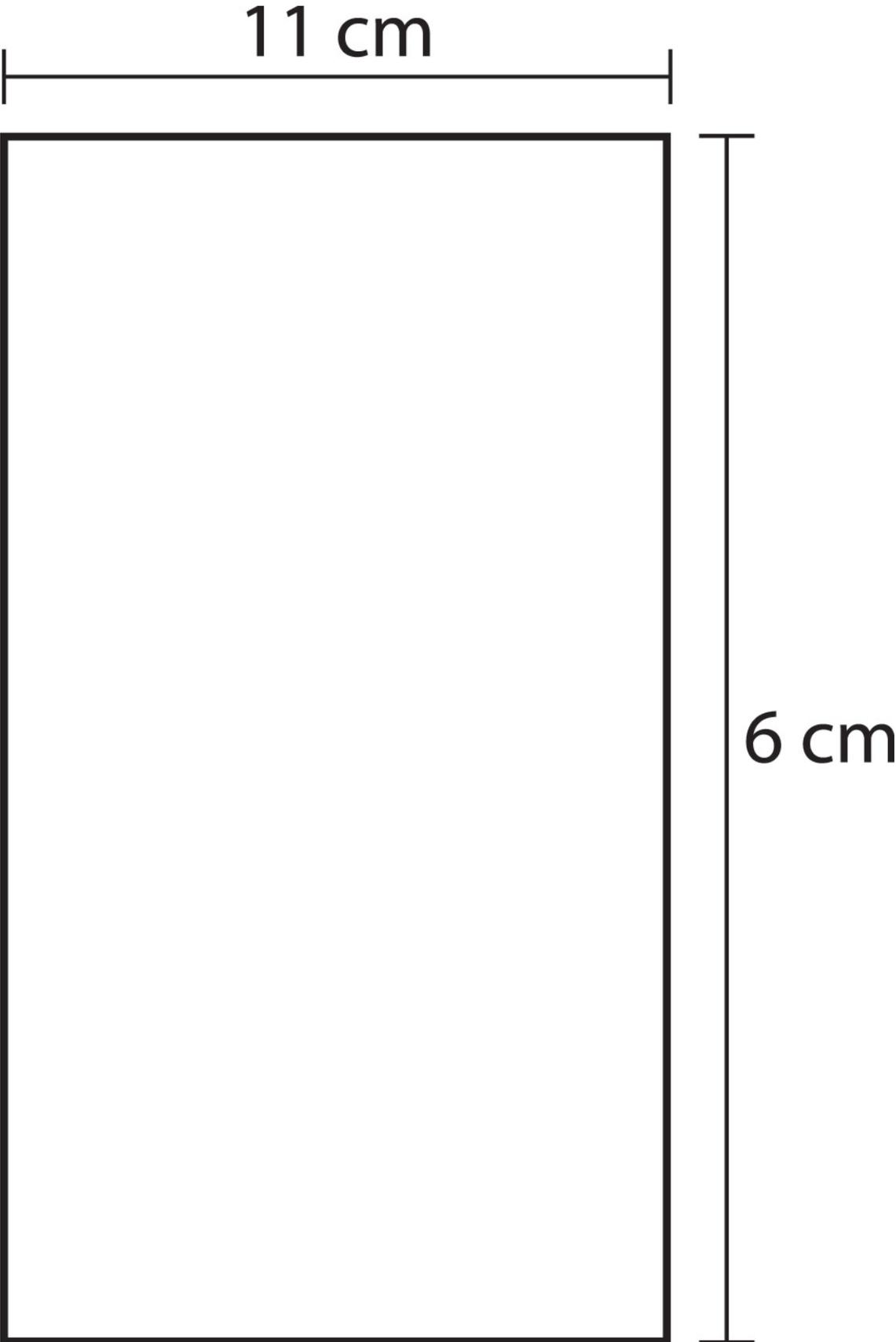


Figura 92 – Faca das cartas do jogo.

Fonte – O Autor

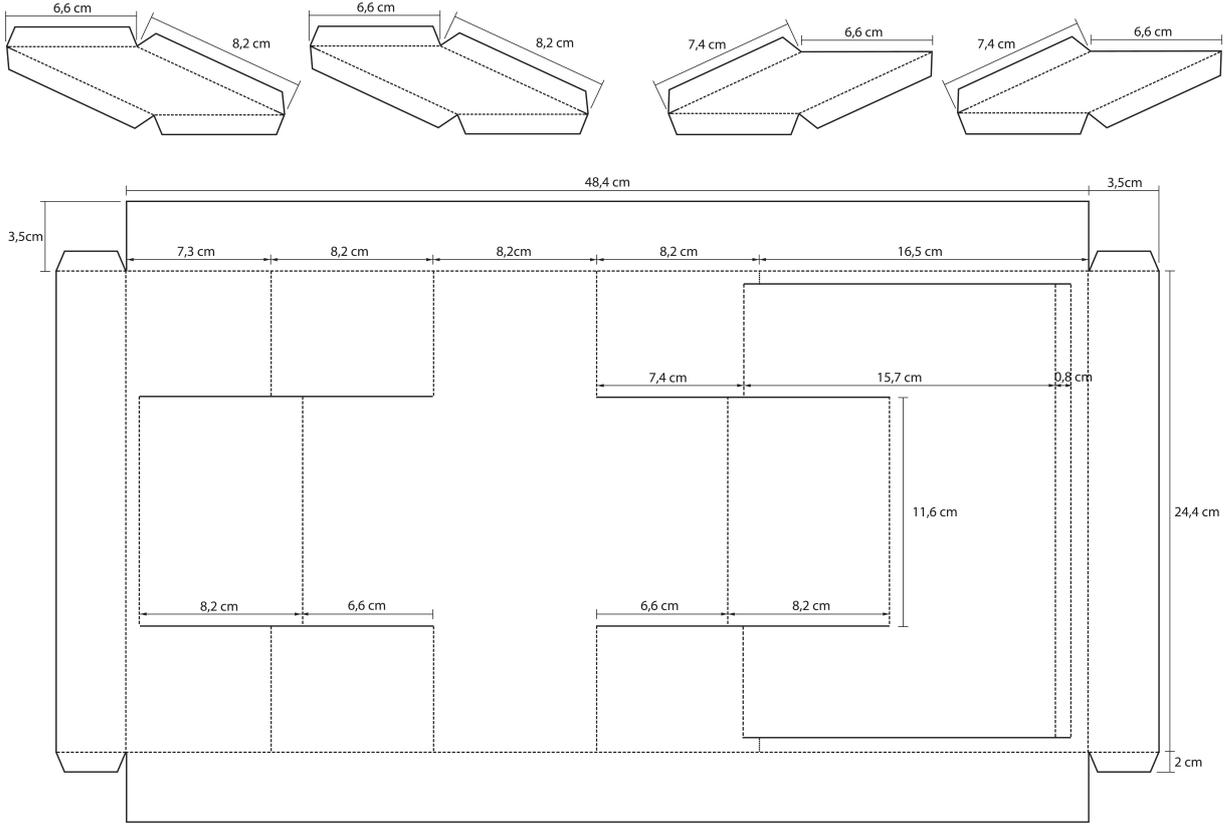


Figura 93 – Faca do berço do jogo.

Fonte – O Autor

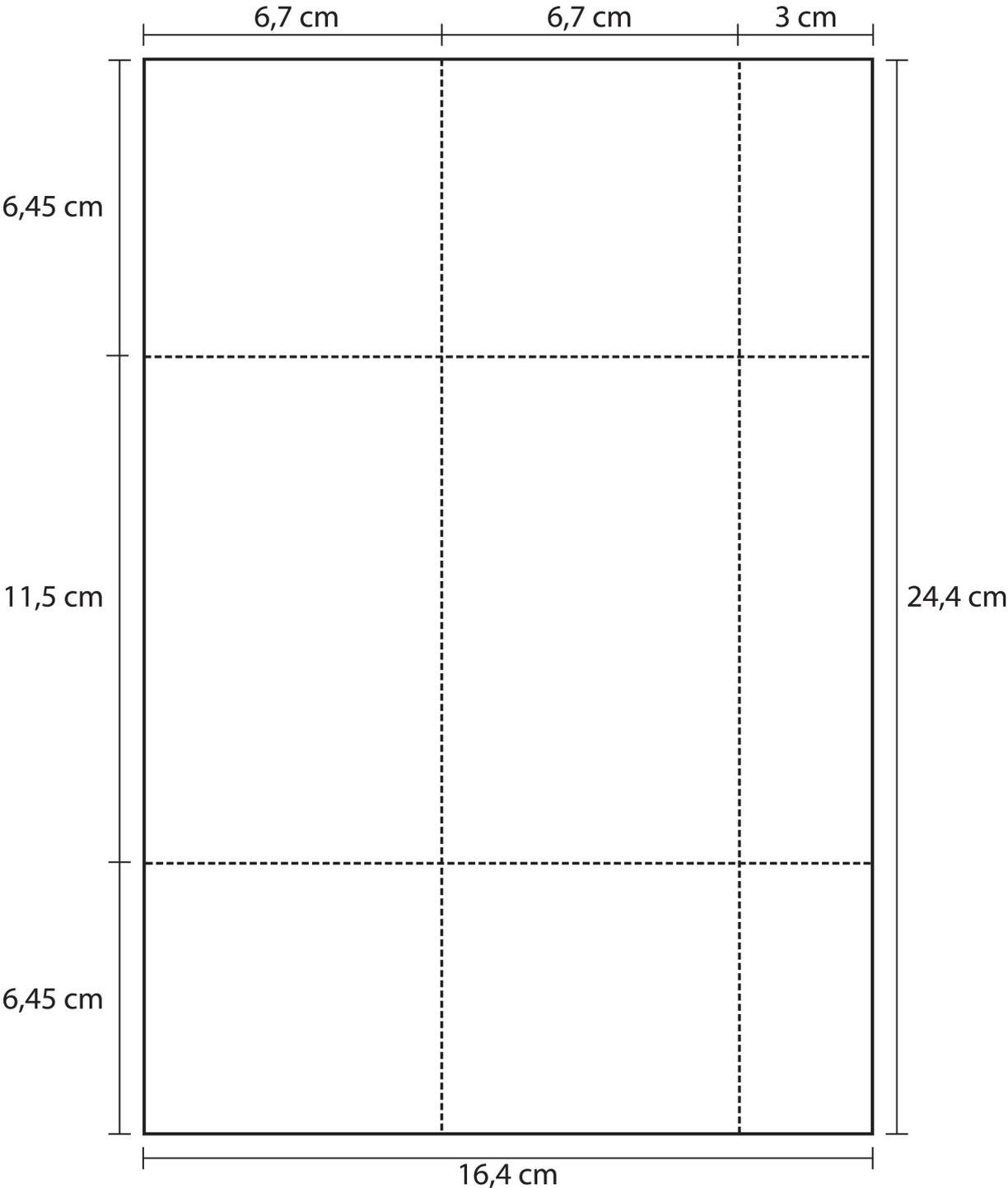
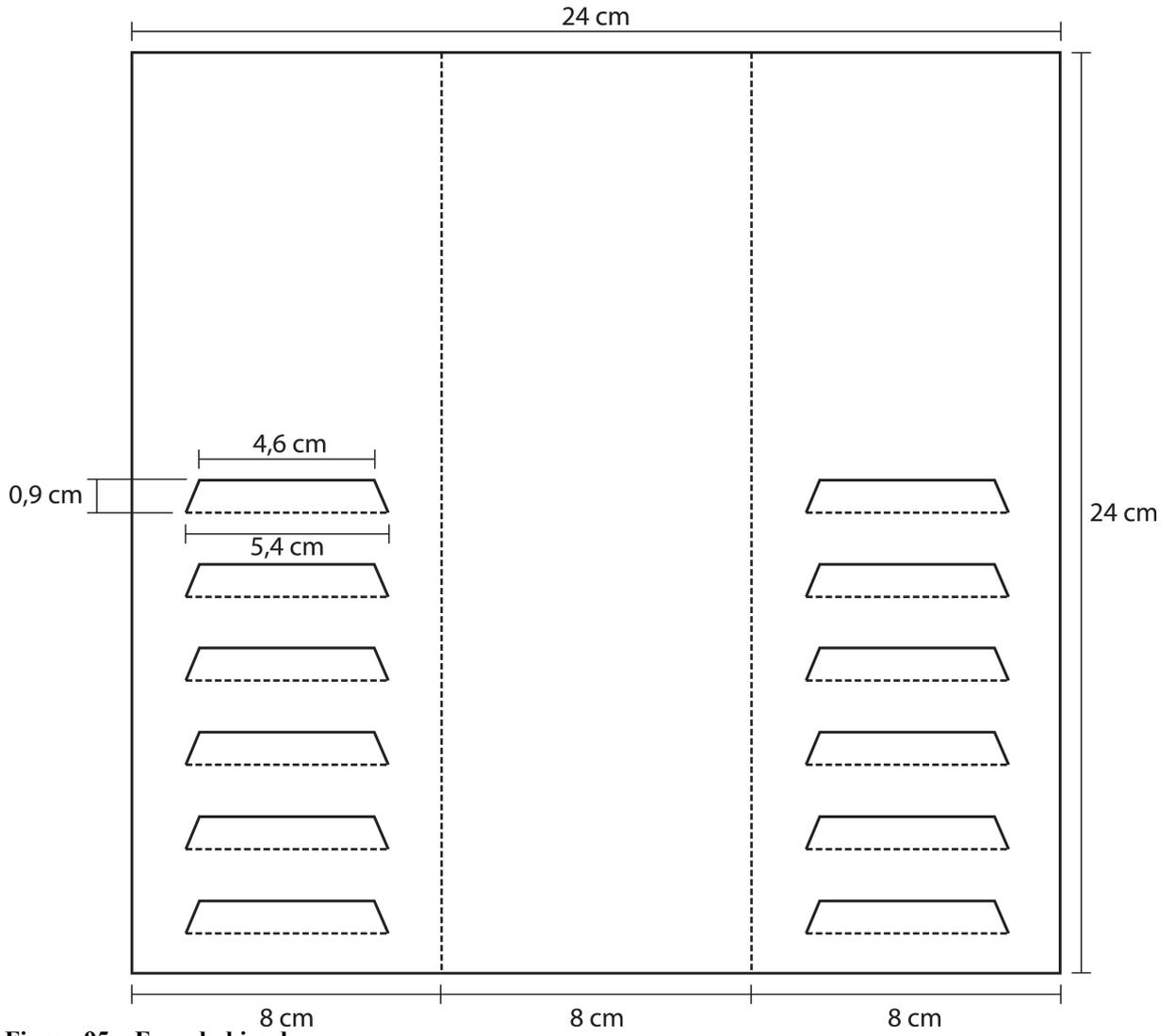
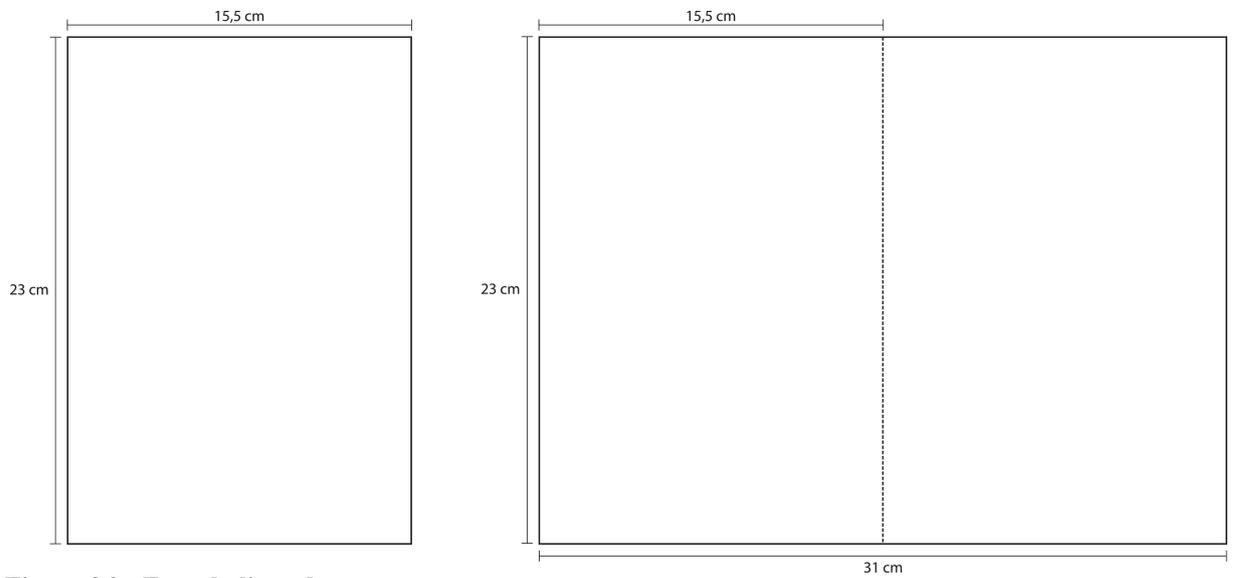


Figura 94 – Faca do envelope do jogo.

Fonte – O Autor



**Figura 95 – Faca do biombo.**  
**Fonte – O Autor**



**Figura 96 – Faca do livro de regras.**  
**Fonte – O Autor**

**APÊNDICE C – Orçamentos.**



**MANSÃO**  
gráfica & editora Ltda

Orçamento para Henrique Saito  
contato: karazu\_hos@hotmail.com

Data: 04/05/2012  
Contato: Nattana

Itens do orçamento e descrição:		Valor do item:
quantidade	descrição	
01	Caixa tampa: impressão digital frente em Cartão Triplex 350g tamanho: 70x40cm com aplicação de hot stamping e faca. parte inferior: papel e faca. berço: impressão digital frente em cartão triplex 350g.	R\$ 85,00
04	facas para tampa e parte inferior de caixa, para suporte de cartas e berço.	R\$ 175,00
21	cartas 11x6cm impressão digital frente e verso duo design 250g mais laminação BOPP fosca.	R\$ 20,00
01	envelope em papel linho 180g impressão digital 24,4 x 16,4 e vinco.	R\$ 8,50
06	suportes de cartas 24 x24 cm com impressão digital frente e verso em cartão triplex 375g com plastificação, faca e vinco.	R\$ 37,00
01	livro de regras 23 x 15,5cm impressão digital frente e verso 1 lâmina frente e verso em papel linho 220g impressão digital frente e verso 4 lâminas em opaline 120g impressão digital frente e verso encadernação japonesa com barbante	R\$ 18,00 R\$ 22,00
02	Tabuleiro lâminas de papelão tamanho 48x48cm e 46, 5 x 46,5 com impressão em couchê fosco 170g acoplada e vinco.	R\$ 32,00
01	Parte Externa do Tabuleiro Impressão digita frente e verso 46, 5 x 46,5cm laminação fosca BOPP	R\$ 15,00

prazo necessário para execução: 15 dias úteis.

**Total: R\$ 412,50**

rua cândido xavier, 1699 | vila izabel | curitiba . pr | fone: 41 3242.1580 | nattana@graficamansao.com

**Figura 97 – Orçamento 1**  
**Fonte – O Autor**



**Maxi Gráfica e Editora Ltda.**  
 Rua Raul Félix, 425 - Portão  
 Curitiba - PR - CEP 81070-370  
 Fone 41 3025-4400 41 3229-2808  
 Fax 41 3025-4401

Curitiba 03/05/2012

À  
**Henrique Saito**  
 At.  
 A/C

**Fone:**

Prezado Cliente,  
 Vimos através desta apresentar nossa proposta orçamentária para a confecção do(s) serviço(s) conforme especificações abaixo :

Ítem(s) solicitado(s) do orçamento nro **132244.**

**01 300 Impressos - Jogo Detetive**

Caixa, Tampa: 69.5x45.5cm, 4x0 cores Tinta Escala em Cartao TP Premium 300g. Prova de Cor.  
 Caixa, Fundo: 68.5x44.5cm, 4x0 cores Tinta Escala em Cartao TP Premium 300g. Prova de Cor.  
 Caixa, Berço: 64x45cm, 4x0 cores Tinta Escala em Cartao TP Premium 300g. Prova de Cor.  
 21 Cartas: 42 págs, 11x6cm, 4 cores Tinta Escala em Couche Liso 230g. Prova de Cor.  
 Envelope Cartas: 24.5x16.4cm, 4x4 cores Tinta Escala em Off-set 180g. Prova de Cor.  
 06 Suportes: 2 folhas, 24x24cm, 4x0 cores Tinta Escala em Cartao TP Premium 250g. Prova de Cor.  
 Regras, Capa: 31x23cm, 4x4 cores Tinta Escala em Off-set 240g. Prova de Cor.  
 Regras, Miolo: 16 págs, 15.5x23cm, 4 cores Tinta Escala em Off-set 90g. Prova de Cor.  
 Tabuleiro: 2 folhas, 46.5x46.5cm, 4x0 cores Tinta Escala em Cartao TP Premium 250g. Prova de Cor.  
 Lamin. Brilho=1 Lado(s) (Caixa, Tampa), Hot Stamp(Caixa, Tampa), Faca especial, Corte/Vinco, Lamin. Brilho=2 Lado(s) (21 Cartas), Cola(Envelope Cartas), Lamin. Brilho=1 Lado(s) (06 Suportes), Acoplado=1 Lado(s) (06 Suportes), Dobra(s)= 2 em Cruz(Regras, Miolo), Grampos(Regras, Miolo), Lamin. Brilho=1 Lado(s) (Tabuleiro), Acoplado=1 Lado(s) (Tabuleiro).  
 Obs.: As peças serão entregues todas separadamente. Montagem do kit por conta do cliente.

**Total: R\$ 13.989,00      Unitário:46,63      Pgto: 21 dias**

Validade da proposta : 3 dias	Vendas à prazo somente com aprovação de cadastro. O cliente aceita o produto com variação de até 10%, superior ou inferior a quantidade solicitada, faturada pelo valor unitário.
Atenciosamente, Maxi Gráfica e Editora Ltda Vendedor: Italo Amorim	Autorizo a confecção dos itens acima assinalados, Henrique Saito

**Figura 98 – Orçamento 2**  
**Fonte – O Autor**