

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

RAFAEL TOGO KUMOTO

**CRIAÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO INSERIDO EM UM UNIVERSO
FANTÁSTICO**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2011

RAFAEL TOGO KUMOTO

**CRIAÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO INSERIDO EM UM UNIVERSO
FANTÁSTICO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso 2, do curso de Graduação em Design do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – como requisito parcial para a obtenção do título de graduação.

Orientador: Prof. Rodrigo André da Costa Graça.

CURITIBA

2011



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Câmpus Curitiba
Diretoria de Graduação e Educação Profissional
Departamento Acadêmico de Desenho Industrial

TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO Nº 022

CRIAÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO INSERIDO EM UM UNIVERSO FANTÁSTICO

por

RAFAEL TOGO KUMOTO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no dia 10 de novembro de 2011 como requisito parcial para a obtenção do título de BACHAREL EM DESIGN, do Curso de Bacharelado em Design, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O(s) aluno(s) foi (foram) arguido(s) pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

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

Prof(a). Msc. Renato Bordenousky Filho
DADIN - UTFPR

Prof(a). Esp. Rodrigo André da Costa Graça
Orientador(a)
DADIN – UTFPR

Prof(a). Esp. Adriana da Costa Ferreira
Professor Responsável pela Disciplina TCC
DADIN – UTFPR

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

RESUMO

KUMOTO, Rafael Togo. **Criação de um Jogo de Tabuleiro Inserido em um Universo Fantástico**. 2011. 102f. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro projetado para o mercado brasileiro e representa, inicialmente, o resultado de um estudo acerca do funcionamento de jogos e o processo de interação entre jogadores. Destina-se a consumidores habituados aos produtos nacionais, mas que não tiveram contato com a grande produção de outros países como Alemanha e EUA. Este estudo dedica-se a analisar e compilar o funcionamento de mecânicas de jogos de produção nacional e internacional, e compará-lo ao perfil do público a ser atingido. Em um segundo momento, documenta uma série extensa de testes realizados no intuito de desenvolver um sistema condizente com a sua temática, focada no imaginário do folclore pirata.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro, Piratas, Design de Jogos.

ABSTRACT

KUMOTO, Rafael Togo. **The Creation of a Board Game in a Fantastic Universe**. 2011. 102f. Diploma Work, Federal University of Technology - Paraná.

This work presents the development of a board game projected for the Brazilian market and represents, at first, the results of a study concerning games working behavior and the process of interaction between players. It is intended to consumers used to national products, but with no contact with the big production from countries like Germany and USA. This study dedicates to analyze and collect national and international games mechanics, and compare to the main user's profile. At a second moment, it documents a long testing sequence held aiming the creation of a game system consistent with its theme, focused on the pirates' folklore.

Key-words: Board Games, Pirates, Game Design.

Lista de Figuras

FIGURA 1- SENET	3
FIGURA 2 - AS PEÇAS EM MADEIRA DE COLONIZADORES DE CATAN.....	4
FIGURA 3 – MINIATURAS PINTADAS À MÃO.....	5
FIGURA 4 - JOGO DA ONÇA	6
FIGURA 5 - TAPTANA.....	7
FIGURA 6 – CLUE E DETETIVE	7
FIGURA 7 – JOGADOR VERSUS JOGO	15
FIGURA 8 - CILADA	15
FIGURA 9 – MÚLTIPLOS JOGADORES VERSUS JOGO.....	16
FIGURA 10 – JOGADOR VERSUS JOGADOR.....	16
FIGURA 11 – COMPETIÇÃO UNILATERAL.....	17
FIGURA 12 – COMPETIÇÃO MULTILATERAL	17
FIGURA 13 – JOGO COOPERATIVO	18
FIGURA 14 – COMPETIÇÃO DE TIMES	18
FIGURA 15 – ARTE MODERNA.....	29
FIGURA 16 - BANCO IMOBILIÁRIO.....	30
FIGURA 17 - BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL.....	31
FIGURA 18 - CARCASSONNE.....	33
FIGURA 19 – CARIBBEAN.....	34
FIGURA 20 - CORRIDA PRESIDENCIAL.....	36
FIGURA 21 - TABULEIRO DE COLONIZADORES DE CATAN.....	37
FIGURA 22 - DETETIVE.....	39
FIGURA 23 – DUELO DE ÁGUIAS	40
FIGURA 24 – <i>EL GRANDE</i>	41
FIGURA 25 - JOGO DOS CONQUISTADORES.....	43
FIGURA 27 - SCRABBLE	46
FIGURA 28 - PESCADORES INTRÉPIDOS	47
FIGURA 29 – PIRATES OF THE SPANISH MAIN	48
FIGURA 30 – UMA PARTIDA DE <i>ROBO RALLY</i> COM MINIATURAS CUSTOMIZADAS	50
FIGURA 31 – SAMURAI	51
FIGURA 32 – STAR FLEET BATTLES	53
FIGURA 33 – <i>TIKAL</i>	54

FIGURA 34 - WAR.....	56
FIGURA 35 - UMA PARTIDA DE WARCRAFT	57
QUADRO 01 – ANÁLISE DE MECÂNICAS DE A A P.....	62
QUADRO 02 – ANÁLISE DE MECÂNICAS DE P A V.....	63
QUADRO 03 – DEFINIÇÃO DE VALORES	64
QUADRO 04 –ANÁLISE DE COMPONENTES.....	65
FIGURA 36 – TESTE DE PEÇAS DE TABULEIRO	70
FIGURA 37 – O ENCAIXE DAS PEÇAS DO TABULEIRO.....	71
FIGURA 38 – ILHA COM CIDADE	72
FIGURA 39 – MONSTRO MARINHO.....	73
FIGURA 40 – CORRENTEZA E REDEMOINHO	74
FIGURA 41 – FORTALEZA.....	75
FIGURA 42 – PEÇA DE UM HEXÁGONO	76
FIGURA 43 – PEÇA CENTRAL	76
FIGURA 44 – CARTAS DE PIRATA	78
FIGURA 45 – CARTAS DE OBJETIVO.....	79
QUADRO 05 – RELAÇÃO DE PEÇAS DE TABULEIRO.....	81

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	2
2.2 SORTE, ESTRATÉGIA E DIPLOMACIA.....	8
2.3 MECÂNICAS DE JOGO	8
2.3.1 Area Control / Area Influence (“Controle de area / Influência de área”)	9
2.3.2 Area Movement (“Movimento de área”)	9
2.3.3 Auction / Bidding (“Leilão / Licitação”)	9
2.3.4 Card Drafting (“Compra de cartas”)	10
2.3.5 Commodity Speculation (“Especulação de mercadoria”)	10
2.3.6 Dice Rolling (“Rolar de dados”)	10
2.3.7 Hand Management (“Administração de mão”)	10
2.3.8 Modular Board (“Tabuleiro modular”)	11
2.3.9 Paper and Pencil (“Papel e lápis”)	11
2.3.10 Role Playing (“Interpretação de papéis”)	11
2.3.11 Roll and Move (“Rolar e mover”)	11
2.3.12 Route / Network Building (“Construção de redes e rotas”)	12
2.3.13 Set Collection (“Coleção de conjuntos”)	12
2.3.14 Tile Placement (“Colocação de casas”)	12
2.3.15 Trading (“Comércio”)	12
2.3.16 Variable Phase Order (“Ordem das fases variável”)	13
2.3.17 Variable Player Powers (“Poder dos jogadores variável”)	13
2.4 OS JOGADORES.....	13
2.4.1 Número de Jogadores.....	13
2.4.2 Papéis dos Jogadores.....	14
2.4.3 Formas de Interação entre Jogadores.....	14
2.4.3.1 Jogador versus Jogo	14
2.4.3.2 Múltiplos Jogadores versus Jogo	15
2.4.3.3 Jogador versus Jogador	16
2.4.3.4 Competição Unilateral	16
2.4.3.5 Competição Multilateral	17
2.4.3.6 Jogo Cooperativo	17
2.4.3.7 Competição de Times	18
2.4.4 Tipos de Jogadores.....	19
2.4.4.1 O Competidor.....	19
2.4.4.2 O Explorador	19
2.4.4.3 O Colecionador	19
2.4.4.4 O Empreendedor.....	19
2.4.4.5 O Coringa.....	20
2.4.4.6 O Artista.....	20
2.4.4.7 O Diretor	20
2.4.4.8 O Contador de Histórias.....	20

2.4.4.9 O Performer	20
2.4.4.10 O Artesão	20
2.5 OBJETIVOS	21
2.5.1 Captura	21
2.5.2 Perseguição	21
2.5.3 Corrida	22
2.5.4 Alinhamento	22
2.5.5 Resgate ou Fuga	22
2.5.6 Ato Proibido	22
2.5.7 Construção	23
2.5.8 Exploração	23
2.5.9 Solução	23
2.5.10 Logro	23
2.6 RECURSOS	24
2.6.1 Vidas	24
2.6.2 Unidades	24
2.6.3 Saúde	25
2.6.4 Dinheiro	25
2.6.5 Ações	25
2.6.6 Power-Ups	25
2.6.7 Inventário	26
2.6.8 Terreno Especial	26
2.6.9 Tempo	26
2.7 PERSONAGENS	26
2.8 JOGOS ANALISADOS	27
2.8.1 Arte Moderna	28
2.8.2 Banco Imobiliário	29
2.8.3 <i>Betrayal at House on the Hill</i>	30
2.8.4 Carcassone	32
2.8.5 Caribbean	33
2.8.6 Corrida Presidencial	35
2.8.8 Detetive	38
2.8.9 Duelo de Águias	39
2.8.10 El Grande	41
2.8.11 Jogo dos Conquistadores	42
2.8.12 <i>Lord of the Rings</i>	43
2.8.13 Palavras Cruzadas	45
2.8.14 Pescadores Intrépidos	46
2.8.15 <i>Pirates on the Spanish Main</i>	47
2.8.17 Samurai	50
2.8.18 <i>Star Fleet Battles</i>	52
2.8.20 War	55
2.8.21 Warcraft	56

3 PROJETO	58
3.1 PESQUISA E ANÁLISE DE MERCADO	58
3.1.1 <i>Elaboração de Questionário</i>	58
3.1.2 <i>Resultado da Aplicação do Questionário</i>	59
3.1.3 <i>Análise de Componentes</i>	61
3.1.4 <i>Resultados da Análise de Componentes</i>	61
3.1.5 <i>Conclusão da Pesquisa e da Análise de Mercado</i>	66
3.2 CONCEITO	67
3.2.1 <i>Mecânicas de Jogo</i>	68
3.2.2 <i>Os Jogadores</i>	68
3.2.3 <i>Objetivos</i>	68
3.2.4 <i>Recursos</i>	69
3.3 ELABORAÇÃO DOS COMPONENTES DE JOGO	69
3.3.1 <i>O Tabuleiro</i>	70
3.3.2 <i>Cartas de Pirata</i>	77
3.3.3 <i>Condições de Vitória e Cartas de Objetivo</i>	79
3.3.4 <i>Marcadores</i>	80
3.4 REGRAS DE JOGO	81
3.4.1 <i>Quantidade de Peças</i>	81
3.4.2 <i>Movimentação</i>	82
3.4.3 <i>Combate</i>	82
3.4.4 <i>Destruição</i>	83
3.4.5 <i>Dinheiro</i>	83
3.5 NOME DO JOGO	83
3.5.1 <i>Expansibilidade</i>	84
4 CONCLUSÃO	84
5 REFERÊNCIAS	87

1 INTRODUÇÃO

Dentre as diversas formas de entretenimento praticadas pelo homem em sociedade, poucas têm a capacidade de realizar três desejos inerentes à sua condição humana: *de estar onde nunca esteve; fazer o que jamais fez e ser alguém diferente de tudo o que já foi em vida*. Para Aristóteles, tais interpretações nos permitem aprender mais sobre nós mesmos e nos divertirmos, especialmente quando realizadas em sociedade. Foi a partir dessa sensação, por exemplo, que passamos a imitar animais abatidos dançando em volta da fogueira, nos nossos dias mais antigos (SHELDON, PP 11-12, 2004).

O potencial de entretenimento, socialização e desenvolvimento pessoal que um jogo pode acarretar é enorme. Sua existência, seja ela material ou virtual, contribui com a otimização do processo de imersão ao imaginário e à realidade inventada. No seu devido contexto, o jogo proporciona a criação de um espaço isolado, um “mundo temporário dentro do mundo real, dedicado à performance de um ato à parte” (HUIZINGA, cap. 33, 2001).

O objetivo deste trabalho é demonstrar o potencial do design no papel de proporcionar tais performances, por meio da transmissão de sensações, experiências e ressignificações de caráter lúdico e emocional, assim como incentivar a cultura de jogos de tabuleiro no território brasileiro. Para tal, é necessário observar a realidade de países onde há uma forte tradição de jogos, a opinião de jogadores e os hábitos originados da relação entre produtos europeus e americanos com a realidade brasileira. Faz-se necessário, também, um estudo extensivo de registros bibliográficos voltados para o assunto e o uso da internet como base para a análise de jogos (atualmente, a produção de material a respeito de jogos de tabuleiro concentra-se em grande parte na internet, através de artigos e estudos publicados em sites e *forums*). Destaca-se aqui o uso do portal Board Game Geek (2010), que realiza a catalogação e análise de jogos a partir da contribuição de jogadores e estudiosos de todo o mundo. Como resultado dessa pesquisa, pretende-se utilizar conhecimentos e metodologias próprias do design para a elaboração e projeto de um jogo de tabuleiro visando contribuir com o atual mercado brasileiro.

Para o cumprimento da proposta deste trabalho de conclusão de curso, pretende-se, mais especificamente, revisar obras da produção bibliográfica especializada, atentando-se para a metodologia de projeto própria para este tipo de produto; avaliar e selecionar as mecânicas de jogo mais adequadas para a proposta e inseri-la em uma ambientação focada no lúdico; estudar o mercado de jogos nacional e compará-lo à realidade de outros países, sobretudo Estados Unidos e Alemanha, principais focos de produção e desenvolvimento de jogos; entrevistar jogadores e analisar a sua preferência no processo de jogar; e desenvolver um protótipo que possa ser testado e avaliado pelos participantes do processo de pesquisa. Pela complexidade do projeto, atentou-se para o desenvolvimento da interação produto-usuário, através de mecânicas e elementos de jogo, e pelo projeto gráfico de alguns elementos de jogo para fins de entendimento na fase de testes.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os registros mais antigos a respeito de jogos se referem ao *Senet*, ou “Passagem” no português, encontrado em ruínas do Egito Pré-Dinástico e da Primeira Dinastia, e também retratados em afrescos encontrados na tumba real de Merknera (ver Figura 01 – Senet), em períodos da História que datam até aproximadamente 3.500 A.C. Nesse jogo, dois competidores moviam seus peões em um tabuleiro quadriculado de 3 por 10 casas, a partir do resultado obtido com a jogada de peças feitas em ossos ou gravetos, de função semelhante a dados. Aquele que obtivesse a maior quantidade de peças movida ao outro lado do tabuleiro era declarado o vencedor (PICCIONE, 1980. p 55). Muitos dos jogos populares no mundo todo têm origens em civilizações antigas. Os primeiros registros a respeito do Gamão remontam à Pérsia, por volta de 2.000 A.C. (DARYAEE, 2002. p 281-312). Acredita-se que o Go tenha sua origem na China há quatro ou cinco mil anos, servindo inicialmente para outros propósitos antes de ser utilizado como forma de entretenimento. Outros jogos até hoje populares, como o Xadrez e a Trilha, representam situações de guerra de mais de três mil anos atrás (SEABRA, 1978. p 51).



Figura 1- Senet.
Fonte: Wellesley College (2010)

A produção de jogos de tabuleiro manteve-se pequena até meados de 1800, quando a evolução da litografia e dos métodos de impressão em massa tornou possível a comercialização de jogos em grandes quantidades. Seu preço baixo de produção permitiu que se tornasse um produto comum em diversos lares. Todavia, o consumo de jogos de tabuleiro viria a crescer consideravelmente com a chegada do século XX e do pós-guerra, em decorrência do crescimento da classe média e da busca pelo lazer que estas famílias começavam a vivenciar. (WHITEHILL, 1999. p 118)

Com o lançamento de *Colonizadores de Catan* (*Die Siedler Von Catan*, no original), em 1995, o panorama mundial de jogos passou a ser muito influenciado pelo estilo alemão de jogos, que mais tarde originaria o termo *Eurogame*. Diferente do padrão de jogos norte-americanos (que possuem alto nível de complexidade e competitividade), os *eurogames* focam-se na prática familiar, apresentando regras simples e de aprendizado fácil. Procura-se evitar ao máximo o uso de textos, utilizando-se de ilustrações para informar jogadores que dominem qualquer idioma. O uso de dados é menos comum, e a competição ocorre de maneira indireta: A vitória é muito menos ligada à retirada de um oponente de uma partida, mantendo dessa forma todos os jogadores até o final. Por esse mesmo motivo, os temas de guerra são pouco comuns dentre os jogos europeus (FOWLER, 2010). Kulkmann

(2001) ressalta a preocupação com o design como um dos fatores que proporcionaram o grande *boom* dos jogos alemães. O material gráfico de qualidade superior os tornava atraentes, assim como as peças em madeira, que substituíam as versões em polímero sempre que possível (como mostrado na Figura 02 – As peças em madeira de Colonizadores de Catan). Estas, que compunham a maioria dos jogos fabricados até então, tinham um aspecto frágil e de baixa resistência. Para os jogadores europeus, essa diferença significava a superioridade dos novos produtos alemães.



Figura 2 - As peças em madeira de Colonizadores de Catan

Fonte: Board Game Geek (2010)

Com o crescimento do mercado de jogos norte-americano, presenciou-se também uma preocupação maior com o detalhamento das peças de jogo. O uso de polímero permite a injeção de peças de alto nível de complexidade, tornando-as representações detalhadas de personagens. A pintura das miniaturas é muitas vezes executada pelo jogador, de forma artesanal, como mostra a Figura 03 – Miniaturas pintadas à mão.



Figura 3 – Miniaturas pintadas à mão
Fonte: Board Game Geek (2010)

Segundo Mcklean (2010), o mercado norte-americano de jogos movimentou mais de U\$381 milhões no ano de 2001, e volta-se principalmente para pessoas de idade entre 25 e 44 anos, grau elevado de instrução acadêmica e relações familiares fortes e duradouras. No caso de jogos para a família, aponta-se a dona-de-casa como sendo a grande motivadora de compra.

Líder mundial em produtos que proporcionam o lazer familiar e o entretenimento, a empresa norte-americana Hasbro (2010) domina uma parcela considerável do mercado de jogos de tabuleiro, e é responsável por diversos títulos mundialmente famosos, trazidos para outros países a partir de diversas empresas.

Nos Estados Unidos e em diversos países da Europa, o mercado de jogos de tabuleiro é absorvido em grande escala, e a frequência de lançamentos pelas grandes empresas é muito maior, se comparada ao mercado brasileiro. Anualmente, a Rio Grande Games, empresa norte-americana especializada em jogos, lança em média 20 títulos inéditos, distribuídos para diversos países ao redor do mundo (ABOUT, 2010).

2.1 OS JOGOS DE TABULEIRO NO BRASIL

O Jogo da Onça, considerado o jogo mais antigo praticado no Brasil, tem local e período de origem ainda desconhecidos. Ele é praticado por diversas tribos indígenas localizadas da região do Amazonas ao sudeste, entre elas os camaiurás, bororos, parecis, canelas, ticunas, maiorunas, manchineris e guaranis. (LIMA; BARRETO 2005). Nele, dois oponentes competem em um tabuleiro de 5x5 quadrados, desenhado no chão, com um apêndice triangular em uma de suas extremidades, como mostra a Figura 04 – Jogo da Onça. As peças de pedra representam uma onça contra 14 cães.



Figura 4 - Jogo da Onça
Fonte: Oficina do Aprendiz (2010)

Acredita-se que o jogo seja de origem inca, dada as semelhanças com o Taptana, ou Jogo do Puma (ver a Figura 05 – Taptana), muito praticado na região dos Andes desde 1.200 D.C. até a chegada dos europeus ao continente americano (ORIGEM, 2010).

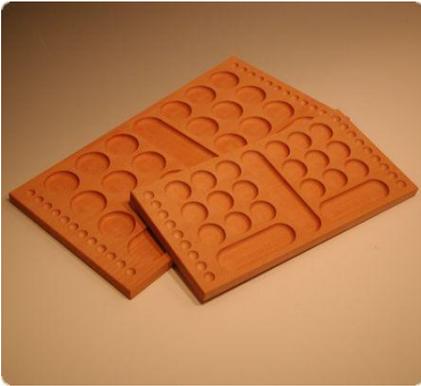


Figura 5 - Taptana
Fonte: Der Spiel Zeug Machel (2010)

No mercado mais recente de jogos de tabuleiro, títulos originais da Hasbro como *Monopoly*, *Scrabble* e *Clue* foram adaptados pela Estrela, sob os nomes de Banco Imobiliário, Palavras Cruzadas e Detetive. Atualmente, é possível encontrar estes e outros jogos em ambas as versões, como consequência da entrada da multinacional no Brasil (como mostra a Figura 06 – *Clue* e Detetive).



Figura 6 – Clue e Detetive
Adaptado de: Board Game Geek (2010)

Dentre as empresas brasileiras, ainda não há distribuição de jogos europeus com fabricação local, restringindo a sua obtenção através da importação em outros idiomas pela internet, ou no próprio idioma português, em poucos casos, através da editora Devir (2010).

2.2 SORTE, ESTRATÉGIA E DIPLOMACIA

“Uma forma de categorizar jogos de tabuleiro é através da distinção daqueles baseados primariamente em sorte daqueles que envolvem uma quantidade significativa de estratégia” (WIKIPEDIA 2010). Para fins de estudo, define-se a sorte como resultado de uma fonte aleatória que independe da ação de jogadores, como a numeração dos dados ou o conteúdo de cartas embaralhadas e tiradas em ordem. Alguns jogos, como o Xadrez, se baseiam inteiramente na estratégia e planejamento, ao mesmo tempo em que a maioria dos jogos para crianças são baseados na sorte. A grande maioria dos jogos se utiliza de proporções equilibradas de ambos. Muitos jogadores puristas consideram a sorte um elemento indesejável em jogos, enquanto outros acreditam que esta traga mais possibilidades ao jogo, tornando as estratégias mais complexas ao adotarem o cálculo de risco e a aleatoriedade em consideração.

O fator diplomacia se mostra mais complexo em jogos com um número elevado de jogadores. Em jogos como War e Catan, ela pode ser vital na negociação contra adversários potencialmente perigosos. Mesmo em situações onde não há regras definidas para negociação, a diplomacia pode ocorrer através da interação entre jogadores, e um sistema adequado de regras deve levar isso em consideração.

2.3 MECÂNICAS DE JOGO

As mecânicas de jogo são utilizadas para indicar elementos comuns existentes em sistemas de regras ou no funcionamento dos jogos. Apesar de amplamente difundidos e utilizados como forma de classificação, não há bibliografia com a devida orientação para a criação, categorização e utilização destes elementos. Praticamente qualquer gesto previsto pelas regras (como a jogada de dados ou o movimento dos peões) pode ser classificado como mecânica. Os exemplos a seguir referem-se às mecânicas apresentadas nos exemplos em 2.3 JOGOS ANALISADOS,

e foram definidos com base nas informações catalogadas em Board Game Geek (2010). Como destaca Oliveira (2005, p 30), a inexistência de um estudo nacional consistente a respeito de jogos ocasiona na falta de nomes representativos para os termos relacionados à suas mecânicas. Dessa forma, optou-se por manter os nomes na forma original, em inglês, juntos da tradução para o português, entre parênteses.

2.3.1. *Area Control / Area Influence* (“Controle de area / Influência de área”)

Essa mecânica implica que o controle de uma região se dá ao jogador que possua a maior quantidade de unidades posicionadas. Em El Grande, por exemplo, os jogadores pontuam ao possuir a maior quantidade de caballeros naquela região.

2.3.2 *Area Movement* (“Movimento de área”)

Implica na divisão do tabuleiro em áreas de dimensões variadas, onde é permitida a movimentação desde que duas áreas sejam adjacentes ou conectadas. Trata-se de uma forma muito comum de movimentação em tabuleiro.

2.3.3 *Auction / Bidding* (“Leilão / Licitação”)

Para garantir sua posição em jogo, é necessário investir dinheiro (ou outros valores correspondentes nas regras) para garantir posse de ferramentas úteis de jogo. O leilão consiste na seqüência de lances turno após turno até a definição de um vencedor.

2.3.4 *Card Drafting* (“Compra de cartas”)

Os jogadores compram cartas de uma pilha comum para ganhar alguma vantagem imediata ou para formar mãos de cartas usadas para cumprir objetivos de jogo.

2.3.5 *Commodity Speculation* (“Especulação de mercadoria”)

Implica no investimento de dinheiro de jogo em uma mercadoria, na esperança de que ela se torne mais valiosa com o avanço da partida. Tais mercadorias podem ser compradas e vendidas, para que tal investimento gere lucro para o jogador.

2.3.6 *Dice Rolling* (“Rolar de dados”)

Trata-se do ato simples e comum de jogar dados buscando resultados aleatórios.

2.3.7 *Hand Management* (“Administração de mão”)

Jogos com essa mecânica recompensam os jogadores por jogar as cartas em certas seqüências ou grupos.

2.3.8 *Modular Board* (“Tabuleiro modular”)

Um tabuleiro modular é composto de múltiplas peças, em geral *tiles* (peças) ou cartas. Em muitos jogos, sua colocação em jogo é aleatória, ocasionando diversas possibilidades de jogo. Alguns jogos dessa categoria possuem múltiplos tabuleiros, que não são usados simultaneamente. Tabuleiros não usados permanecem fora de jogo até que se mostrem necessários.

2.3.9 *Paper and Pencil* (“Papel e lápis”)

O uso do papel e do lápis em jogo pode servir como auxílio para jogos que envolvam o uso da lógica e da memória (como em Detetive, onde cada jogador recebe uma ficha que lhe permite anotar todos os personagens, armas e localidades que possuam um álibi), ou jogos que envolvam desenho e escrita (como em Imagem & Ação).

2.3.10 *Role Playing* (“Interpretação de papéis”)

Jogos com essa mecânica muitas vezes incentivam os seus jogadores a contar (ou interpretar) uma história. Pode implicar também na evolução de um personagem com o passar do tempo.

2.3.11 *Roll and Move* (“Rolar e mover”)

Trata-se de jogos onde o rolar de dados define a quantidade de casas em que o peão deve se movimentar. O termo é muitas vezes usado de forma negativa, em alusão a jogos onde não é necessário nenhum tipo de raciocínio (como no Ludo, por exemplo).

2.3.12 *Route / Network Building* (“Construção de redes e rotas”)

Jogos com essa mecânica recompensam jogadores por posicionar suas peças de forma a formar uma rota. Em Carcassonne, por exemplo, os jogadores pontuam se posicionarem suas peças em estradas, de quantidade proporcional à extensão construída.

2.3.13 *Set Collection* (“Coleção de conjuntos”)

Tem como objetivo encorajar os jogadores a coletar um conjunto de itens, muitas vezes representados através de cartas. Esse conjunto pode ser revertido em benefícios que colocam o jogador em uma posição mais vantajosa.

2.3.14 *Tile Placement* (“Colocação de casas”)

Implica na colocação de partes do tabuleiro (casas) em posições estratégicas, respeitando as regras para a expansão de território e pontuação. É uma das formas de manter o tabuleiro incompleto mesmo durante a partida, possibilitando a variação de terreno entre partidas.

2.3.15 *Trading* (“Comércio”)

Trata-se do comércio e da troca de itens e recursos em jogo. Em alguns jogos, como Banco Imobiliário, há a possibilidade de comércio entre jogadores, mesmo de forma não prevista pelas regras.

2.3.16 *Variable Phase Order* (“Ordem das fases variável”)

São os jogos onde os turnos não seguem uma ordem fixa. Os motivos para a variação dependem das escolhas dos jogadores e dos resultados até então obtidos.

2.3.17 *Variable Player Powers* (“Poder dos jogadores variável”)

Essa mecânica garante habilidades e caminhos diferentes para que o jogador alcance êxito na partida. Garantir poderes diferentes (ou desiguais) aos jogadores os coloca em papéis diferenciados, que podem ser usados de forma a proporcionar diversas formas de jogo.

2.4 OS JOGADORES

O ato de jogar representa a interação entre usuário e produto e pode se manifestar de diversas maneiras a partir da união de diversos fatores, como o perfil dos participantes e a sua quantidade.

2.4.1 Número de Jogadores

“Um jogo projetado para um jogador é essencialmente diferente de um jogo projetado para duas, quatro ou 10.000 pessoas. E um jogo projetado para um número específico de jogadores tem considerações diferentes de um jogo projetado para uma quantidade variável de pessoas” (FULLERTON 2008. p 50)

Jogos como Paciência, Xadrez ou Batalha Naval são projetados para uma quantidade exata de jogadores, sem o qual não é possível realizar uma partida. O sistema de regras é projetado de forma a não funcionar em outras situações, exigindo formas específicas de realização de cada tipo de partida. A quantidade de

jogadores permitida (e recomendada) deve ser levada em consideração ao planejar a ocasião ao qual o jogo é adequado (certos tipos de ambientes, como festas, poderiam exigir uma quantidade variável de participantes).

2.4.2 Papéis dos Jogadores

Alguns jogos, como War ou Carcassonne, colocam os jogadores para representar papéis semelhantes. Outros, como o futebol e a queimada, tornam obrigatória a ocupação de papéis diferentes dentro de uma mesma partida. Em uma partida de um *Role Playing Game* (“jogo de interpretação de papéis”, onde cada jogador interpreta um personagem diferente e define os rumos de uma história em desenvolvimento), há a necessidade do preenchimento do papel de mestre e dos outros jogadores. Ao mesmo tempo em que se faz obrigatória a presença do primeiro, há a liberdade para os outros jogadores decidirem seu papel e seu personagem. Fullerton (2008, p 51) alerta que “ao possibilitar a oportunidade aos jogadores de definir seus próprios papéis, a natureza e o equilíbrio destes serão de consideração crítica.”

2.4.3 Formas de Interação entre Jogadores

Outro fator a ser levado em consideração na elaboração de um jogo é a estrutura de interação entre um jogador, o sistema de jogo, e os outros jogadores. As diversas formas de interação a seguir apresentadas e as suas respectivas figuras foram adaptadas de Fullerton (2008, p. 52).

2.4.3.1 Jogador versus Jogo

Essa é a estrutura de jogos como Paciência ou Cilada (apresentado na figura 08 – Cilada), onde um jogador compete sozinho contra o jogo. A grande maioria dos jogos incluídos nessa categoria é voltada para o meio eletrônico. Como não há a

presença de um adversário, a grande dificuldade da maioria desses jogos está na resolução de quebra-cabeças.



Figura 7 – Jogador versus Jogo
Adaptado de: Fullerton (2008, p. 52)

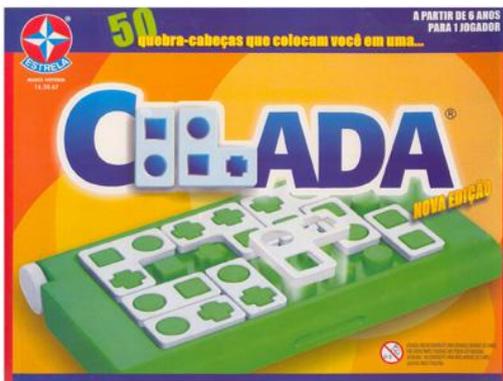


Figura 8 - Cilada
Fonte: Hobbylândia (2010)

2.4.3.2 Múltiplos Jogadores *versus* Jogo

Nessa estrutura, diversos jogadores competem com o jogo sem a necessidade de interação, pois não há ações direcionadas aos jogadores. O exemplo mais comum é o Bingo, onde todos os participantes concorrem sem interferir diretamente nas ações do outro.

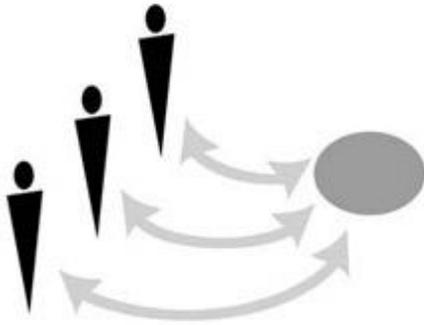


Figura 9 – Múltiplos Jogadores versus Jogo
Adaptado de: Fullerton (2008, p. 52)

2.4.3.3 Jogador versus Jogador

A competição entre jogadores é muito comum em jogos antigos, como Xadrez ou Batalha Naval. Trata-se da estrutura clássica dos jogos de guerra e funciona muito bem com jogadores competitivos.



Figura 10 – Jogador versus Jogador
Adaptado de: Fullerton (2008, p. 52)

2.4.3.4 Competição Unilateral

Neste modo de jogo, os jogadores competem juntos contra um único jogador. Exemplos incluem jogos infantis, como o pique-esconde e o pega, e jogos voltados para adultos, como Betrayal at House on the Hill. O jogo é equilibrado ao posicionar o jogador competidor em uma posição vantajosa, que equilibre a dificuldade de jogo.



Figura 11 – Competição Unilateral

Adaptado de: Fullerton (2008, p. 52)

2.4.3.5 Competição Multilateral

Esta é a forma mais tradicional de competição em jogos, onde três ou mais jogadores competem entre si de forma direta. Exemplos incluem Banco Imobiliário, Warcraft e Carcassonne.



Figura 12 – Competição Multilateral

Adaptado de: Fullerton (2008, p. 52)

2.4.3.6 Jogo Cooperativo

Esse modo de jogo requer dois ou mais jogadores, que cooperam contra o sistema de jogo. Dentre os jogos de tabuleiro, pode-se citar Senhor dos Anéis como exemplo, onde o grupo de jogadores coopera para salvar a Terra Média. A estrutura cooperativa é mais explorada em jogos voltados para o público infantil.



Figura 13 – Jogo Cooperativo

Adaptado de: Fullerton (2008, p. 52)

2.4.3.7 Competição de Times

Trata-se de uma forma muito comum de competição nos esportes e em jogos eletrônicos, como Battlefield 1942 e Counter Strike. Dentre jogos de tabuleiro, costumam ser voltados para a prática familiar, como Family Feud e Imagem & Ação.



Figura 14 – Competição de Times

Adaptado de: Fullerton (2008, p. 52)

2.4.4 Tipos de Jogadores

Jogadores diferentes têm motivações e necessidades diversas, e dessa forma, apresentam maneiras distintas de jogar e competir. Fullerton (2008, p. 92) propõe uma categorização de tipos de jogadores:

2.4.4.1 O Competidor

Encontra a sua motivação na competição com outros jogadores, e molda o seu estilo de jogar para tal.

2.4.4.2 O Explorador

Curioso a respeito do mundo, adora se aventurar; busca fronteiras – físicas ou mentais.

2.4.4.3 O Colecionador

Adquire itens, troféus ou conhecimento; gosta de criar conjuntos (*sets*), organizar históricos, etc.

2.4.4.4 O Empreendedor

Joga por diferentes níveis de realização, hierarquias e níveis incentivam o empreendedor.

2.4.4.5 O Coringa

Não leva o jogo muito a sério - Joga pela diversão do jogo; há o potencial do coringa para frustrar jogadores sérios, mas por outro lado, podem tornar os jogos mais sociais que competitivos.

2.4.4.6 O Artista

Motivado pela criatividade, criação, design.

2.4.4.7 O Diretor

Gosta de estar no comando; dirige o jogo.

2.4.4.8 O Contador de Histórias

Ama criar ou viver em mundos de fantasia e imaginação.

2.4.4.9 O Performer

Gosta de fazer um show para os outros.

2.4.4.10 O Artesão

Quer construir, decifrar ou esquematizar as coisas.

2.5 OBJETIVOS

Os objetivos definem o que os jogadores tentam alcançar dentro das regras de um determinado jogo. Para Fullerton (2008. p 60), estes devem ser desafiadores, mas possíveis de serem cumpridos. Os objetivos também contribuem com o clima de um jogo. Um jogo onde os participantes tentam destruir as forças inimigas teria um clima muito diferente de um jogo de soletrar, a medida de exemplo.

Alguns jogos são construídos de forma que diferentes jogadores possuam diferentes objetivos, enquanto outros permitem ao jogador escolher entre uma série de tarefas, ou até mesmo formular o seu próprio objetivo. Adicionalmente, podem ser incluídos mini-objetivos que contribuam com o cumprimento do objetivo principal. Todas as possibilidades devem ser analisadas com cuidado, uma vez que possuem influência grande no sistema dramático de um jogo.

Fullerton (2008. p 60-65) ainda aponta para uma possível categorização de jogos a partir de seus objetivos:

2.5.1 Captura

Captura ou destruição de algo pertencente ao oponente (terreno, unidades, ou ambos), enquanto evita-se a própria captura ou destruição por parte do inimigo.

2.5.2 Perseguição

Em um jogo de perseguição, tenta-se despistar (ou alcançar) alguém. É geralmente estruturado como um jogo individual, jogador *versus* jogador, ou uma competição unilateral.

2.5.3 Corrida

Busca-se alcançar um destino, físico ou conceitual, antes dos outros jogadores. Não são necessariamente completados através de destreza, mas também através da sorte e da estratégia, como no gamão.

2.5.4 Alinhamento

Muito comum em jogos que envolvam quebra-cabeças, tem como objetivo o arranjo de peças em uma determinada configuração espacial, como em Tetris, Paciência ou o Jogo da Velha.

2.5.5 Resgate ou Fuga

Uma ou mais unidades devem ser alcançadas e trazidas a algum ponto pré-definido. Tem relação muito próxima com o enredo de muitos jogos eletrônicos.

2.5.6 Ato Proibido

Muito comum em jogos que envolvem habilidades físicas, como em Twister. O jogador deve evitar movimentos considerados proibidos em jogo, e que podem lhe causar a derrota, como rir, movimentar o corpo, ou fazer um movimento em falso.

2.5.7 Construção

Jogos onde o objetivo envolve construir, manter e desenvolver objetos, como Colonizadores de Catan ou *The Sims*. Estão intimamente relacionados à negociação e ao gerenciamento de recursos.

2.5.8 Exploração

Não se trata do objetivo de jogo, mas sim de um elemento comum no universo dos jogos. Combina-se facilmente com tabuleiros modulares e *a colocação de casas*.

2.5.9 Solução

Trata-se da competição entre jogadores pela resolução mais rápida (ou mais eficaz) de um enigma ou *puzzle*.

2.5.10 Logro

O objetivo de um jogo nesta categoria é obter conhecimento e usá-lo a seu favor sobre oponentes. Alguns jogos focam no conhecimento extra-jogo, enquanto outros se baseiam em informações de jogo.

2.6 RECURSOS

“O que exatamente é um recurso? No mundo real, recursos são espólios (i.e., recursos naturais, econômicos e humanos) que podem ser usados para o cumprimento de certos objetivos. Em jogo, recursos cumprem basicamente o mesmo papel. A maioria dos jogos usa alguma forma de recursos em seus sistemas, como as fichas em Pôquer, propriedades em Banco Imobiliário e ouro em Warcraft. Administrar recursos e determinar como e quando controlar o acesso dos jogadores a eles é fator fundamental para os designers de jogos.” (FULLERTON 2008. p 72)

Por definição, a utilidade de recursos não deve ser prejudicada pela abundância. Fullerton (2008. p 72-77) apresenta alguns exemplos de recursos comuns no universo dos jogos:

2.6.1 Vidas

Trata-se de um recurso simples e muito tradicional nos jogos eletrônicos. Esgotando-se as vidas, o jogo é encerrado e deve ser recomeçado. Um bom desempenho pode render vidas adicionais.

2.6.2 Unidades

Em jogos onde o participante é representado simultaneamente por mais de um objeto, o uso de vidas é normalmente substituído pelo uso de unidades. Estas podem ser iguais em todos os atributos, como no jogo de Damas, ou heterogêneas, como no Xadrez. Da mesma forma, as unidades podem se desenvolver e evoluir no decorrer da partida, como em jogos de estratégia. No caso de unidades renováveis (em oposição à quantidade finita de um jogo de damas, por exemplo), pode-se atribuir um custo medido em outros recursos.

2.6.3 Saúde

Reforça o valor dramático da perda de vidas ou unidades. Normalmente implica na existência de algum meio de recuperação de saúde, como através de medicamentos ou alimentos.

2.6.4 Dinheiro

Um dos recursos mais poderosos em um jogo. Contribui com a formação de uma economia dentro de jogo, e facilita a circulação de outros recursos e objetos dentro de jogo, assim como em uma situação real.

2.6.5 Ações

Em alguns jogos, ações e turnos podem ser considerados recursos. Jogos com rodadas complexas e divididas em etapas permitem ao jogador entrar em vantagem ao gerenciar suas ações de forma correta.

2.6.6 Power-Ups

Elemento clássico de jogos eletrônicos, escassos e de duração finita. Concedem ao seu portador alguma forma de poder e melhoria em seus atributos.

2.6.7 Inventário

Alguns jogos permitem ao jogador armazenar objetos que não se enquadram como unidades ou *Power-ups*, como cartas, casas, munição ou peças de equipamento. A capacidade de armazenamento deve ser baixa, de forma a obrigar o jogador a tomar decisões quanto ao conteúdo armazenado.

2.6.8 Terreno Especial

Terrenos especiais são de grande importância em jogos baseados em mapas, como jogos de estratégia. Em Warcraft, localidades especiais do mapa permitem a extração de recursos, como madeira e ouro, necessários para a construção de unidades. Em Scrabble, formular palavras sobre certos pontos do tabuleiro pode gerar mais pontos.

2.6.9 Tempo

As ações do jogador podem ser restringidas pela limitação de tempo. Quando usado como recurso, o tempo contribui para a formação de um clima tenso e dramático.

2.7 PERSONAGENS

Para muitos jogos, cabe ao jogador controlar o papel de um personagem de detalhamento variável. Em jogos como o Jogo dos Conquistadores ou Carcassonne, os participantes representam algum papel de características semelhantes a todos, sem diferenciação de poderes ou aspecto visual. Em Detetive, cada cor de peão

representa um investigador diferente, cuja ilustração compõe o visual das peças de jogo (em Clue, versão original da Hasbro, os personagens possuem miniaturas com suas respectivas formas), mas também não há diferenciação de poderes. Jogos como Betrayal at House on the Hill e Lord of the Rings colocam os jogadores em papéis mais específicos, com miniaturas detalhadas e poderes variáveis, que influenciam no modo de jogar.

Fullerton (2008. p 97) propõe a caracterização de um personagem através de quatro tópicos:

As coisas que o personagem diz;

As coisas que o personagem faz;

A aparência do personagem e;

O que dizem a seu respeito.

Da mesma forma, outras perguntas podem ser formuladas visando a empatia do jogador com o personagem:

O que o personagem quer?

O que o personagem precisa?

O que a audiência/jogador espera?

O que a audiência/jogador teme?

A partir destas últimas duas perguntas torna-se possível relacionar a criação de um personagem com o seu jogador e com o seu comportamento.

2.8 JOGOS ANALISADOS

As informações a seguir foram extraídas dos sites Board Game Geek (2010), Ludomania (2010) e Ilha do Tabuleiro (2010), e representam alguns dos jogos de

maior popularidade já produzidos no Brasil, jogos foram importados em idioma português, e outros jogos mencionados neste trabalho.

Muitos jogos norte-americanos e europeus recebem diversos pacotes de expansão. Trata-se de um conjunto de peças adicionais, vendidas separadamente, que podem ampliar o jogo original, adicionando-lhe regras, personagens, cartas, temáticas ou modos de jogar. Neste caso, foram consideradas apenas as expansões oficiais.

2.8.1 Arte Moderna

Arte Moderna (do original, *Modern Art*) é um jogo ambientado no mercado das artes plásticas, onde se procura obter lucro através da compra e venda de quadros pintados por cinco artistas. Ao início de cada rodada, o jogador coloca um quadro para leilão, e ganha o dinheiro, caso algum adversário resolva comprá-lo. Ele também pode adquirir a obra, pagando a quantia para o banco. Ao final de cada rodada, as pinturas são avaliadas de acordo com a quantidade de compras e vendas de quadros de mesmo tipo. O jogador com mais dinheiro após 4 rodadas é declarado o vencedor.

Mecânicas: *Auction / Bidding, Commodity Speculation, Hand Management.*

Designer: Reiner Knizia.

Publicado por: Mayfair Games, Odysseia Jogos (versão brasileira).

Número de Jogadores: 3 a 5.

Ano de lançamento: 1992.

Duração Aproximada: 45 min.

Faixa Etária: A partir de 10 anos.

Expansões oficiais: Nenhuma.



Figura 15 – Arte Moderna

Fonte: Board Game Geek (2010)

Arte Moderna se diferencia da maioria dos jogos publicados no Brasil pelo seu foco em operações monetárias e pela quantidade fixa de rodadas que necessita para ser encerrado. O uso de dinheiro para a formação de uma mão de cartas serviu de exemplo para o desenvolvimento das cartas de pirata, presentes no jogo.

2.8.2 Banco Imobiliário

Versão brasileira de Monopoly (monopólio, no português), o jogo de tabuleiro mais vendido no mundo, produzido em 26 idiomas e licenciado em 80 países. Trata-se de um jogo de transações imobiliárias, onde cada jogador representa um investidor, e dessa forma compra terrenos e companhias, construindo casas e hotéis para coletar aluguel dos seus adversários que por acaso caíam nas suas propriedades. O jogo é encerrado com a falência de todos os adversários (este jogo foi proibido na União Soviética até 1987).

Designer: Charles Darrow, George S. Parker, Elizabeth J. Magie (The Landlord's Game).

Publicado por: Parker Brothers, Hasbro, Estrela (versão brasileira), domínio público.

Mecânicas: *Auction/Bidding, Roll and Move, Set Collection, Trading.*

Número de Jogadores: 2 a 6 (2 a 8, no original).

Ano de lançamento: 1935 (A partir de um jogo semelhante de 1904, *The Landlord's Game*).

Duração aproximada: 180 min.

Faixa Etária: A partir de oito anos.

Expansões oficiais: 03.



Figura 16 - Banco Imobiliário

Fonte: Guiga (2010)

Banco Imobiliário se destacou entre os entrevistados como um dos títulos mais conhecidos e jogados. Seu caráter competitivo foi apontado como grande responsável na formação de uma mentalidade de jogo de tabueiro entre o público brasileiro. Foi criticado de forma unânime pela sua duração imprevisível e pela alta probabilidade de derrota de algum jogador em estágios iniciais da partida, obrigando-o a atuar como observador até que uma nova partida se inicie.

2.8.3 Betrayal at House on the Hill

Betrayal at House on the Hill (“traição na casa da colina”) coloca os jogadores para explorar uma mansão assombrada, construída quarto por quarto a partir da

colocação de casas a cada movimento dos personagens, possibilitando construções diferentes a cada partida. Secretamente, um dos personagens trai o restante do grupo, que passará a trabalhar em conjunto para derrotá-lo e, dessa forma, vencer o jogo.

Mecânicas: *Dice Rolling, Modular Board, Role Playing, Variable Player Powers.*

Designer: Bill McQuillan, Bruce Glassco, Mike Selinker, Rob Daviau, Teeuwynn Woodruff.

Publicado por: Avalon Hill, Hasbro (não possui versão brasileira).

Número de Jogadores: 3 a 6.

Ano de lançamento: 2004.

Duração Aproximada: 60 min.

Faixa Etária: A partir de 10 anos.

Expansões oficiais: Nenhuma.



Figura 17 - Betrayal at House on the Hill

Fonte: BOARD GAME GEEK (2010)

A imprevisibilidade do tabuleiro através da colocação de peças que representam trajetos serviu como referência para o desenvolvimento do espaço de jogo. O uso de personagens de forças variadas e desiguais também contribuiu com a ideia de personalidade conferida aos personagens desenvolvidos.

2.8.4 Carcassone

O nome é uma referência à cidade homônima do sul da França, famosa por suas fortificações medievais. Em Carcassonne, os jogadores desenvolvem a região e posicionam seus seguidores pelas diversas peças que compõem o mapa. A cada rodada, uma nova peça de tabuleiro é adicionada ao jogo, conectando estradas, cidades e montanhas. As peças de madeira comuns no jogo, chamadas *Meeples*, tornaram-se um símbolo dos jogos de tabuleiro no estilo alemão.

Mecânicas: Area Control/Area Influence, Tile Placement.

Designer: Klaus-Jürgen Wrede.

Publicado por: Rio Grande Games, Devir (versão brasileira).

Número de Jogadores: 2 a 5.

Ano de lançamento: 2000.

Duração Aproximada: 60 min.

Faixa Etária: A partir de oito anos.

Expansões oficiais: 20.



Figura 18 - Carcassonne

Fonte: Board Game Geek (2010)

A modularidade do tabuleiro e a ausência de um único peão representando o jogador são características marcantes de Carcassonne, em especial para um público como o brasileiro, que não tem acesso a mecânicas semelhantes. A grande quantidade de expansões oficiais sugere a viabilidade de aplicação de pequenos pacotes adicionais no mercado.

2.8.5 Caribbean

Caribbean se passa no Caribe do século XVIII, onde seis navios piratas rondam os mares à procura de portos e navios para pilhar. Cada jogador deve coletar a maior quantidade possível de tesouro nos seus territórios, e para isso precisará subornar os piratas com rum rodada após rodada para que eles trabalhem ao seu lado. O vencedor é aquele que tiver a maior quantidade de dobrões ao final da partida.

Mecânicas: *Auction / Bidding, Pick-up and Deliver, Simultaneous Action Selection.*

Designer: Jens-Peter Schliemann, Michail Antonow.

Publicado por: Rio Grande Games (não possui versão brasileira).

Número de Jogadores: 2 a 4.

Ano de lançamento: 2004.

Duração Aproximada: 30 min.

Faixa Etária: A partir de 08 anos.

Expansões oficiais: Nenhuma.



Figura 19 – Caribbean

Fonte: Board Game Geek (2010)

Esse título foi analisado no intuito de estudar jogos já publicados com temática semelhante. Todavia, notou-se a ausência de personagens para que pudessem compor uma ambientação de jogo.

2.8.6 Corrida Presidencial

Jogo de produção nacional que trata a corrida eleitoral de forma bem humorada. Cada jogador é o cérebro por trás da campanha de um partido político, e deverá comandar as ações do presidente e de seu vice para conquistar a maior quantidade de votos possível. Para isso, deverá decidir para onde mover seu candidato, quais investimentos e ações realizar (como comícios, propaganda em outdoors, alianças políticas ou denúncias).

Designer: Sérgio Halaban, Sílvia Zatz, André Zatz (SB Jogos).

Publicado por: Game Office, Toyster.

Mecânicas: *Area Movement, Card Drafting.*

Número de Jogadores: 2 a 6.

Ano de lançamento: 1998.

Duração Aproximada: 120 min.

Faixa Etária: A partir de 14 anos.

Expansões oficiais: Nenhuma.



Figura 20 - Corrida Presidencial

Fonte: Ludomania (2010)

Um caso especial de sucesso comercial de um jogo de tabuleiro brasileiro, Corrida Presidencial foi um dos primeiros grandes projetos realizados pela empresa SB Jogos.

2.8.7 Colonizadores de Catan

Jogo que marcou a ascensão da popularidade dos jogos alemães por todo o mundo. Os jogadores competem pela superioridade na ilha de Catan, construindo estabelecimentos, cidades e estradas. Os jogadores devem coletar recursos para o desenvolvimento de sua civilização. A vitória se dá pela obtenção de 10 *pontos de vitória*.

Mecânicas: *Dice Rolling, Hand Management, Modular Board, Route/Network Building, Trading.*

Designer: Klaus Teuber.

Publicado por: Kosmos, Devir , Grow (versão brasileira).

Número de Jogadores: 3 a 4.

Ano de lançamento: 1995.

Duração Aproximada: 90 min.

Faixa Etária: A partir de 10 anos.

Expansões oficiais: 37.



Figura 21 - Tabuleiro de Colonizadores de Catan

Fonte: Board Game Geek (2010)

A vitória através de pontuação impede que os jogadores sejam eliminados antes do término da partida. A definição de terrenos diferentes através de peças hexagonais coloca os jogadores em situações diferentes logo no início do jogo.

2.8.8 Detetive

Conhecido como Clue (que significa “pista” em inglês) nos Estados Unidos e Canadá, e Cluedo em outros países, o jogador deve percorrer diversos aposentos de uma mansão tentando solucionar um caso de assassinato através da dedução lógica, buscando respostas para três enigmas: *quem cometeu o crime, que arma o criminoso usou, e onde o crime aconteceu?* Cada jogador é um culpado em potencial, e recebe um conjunto de cartas que servem de álibi para acusações envolvendo os personagens, objetos ou localidades correspondentes. Os personagens são correspondentes a cada cor de peão, e ilustram os diversos materiais gráficos relacionados ao jogo. São eles: Coronel Mostarda (amarelo), Dona Branca (branco), Sr. Marinho (azul), Dona Violeta (lilás), Professor Black (preto) e Srta. Rosa (vermelho).

Designer: Anthony E. Pratt.

Publicado por: Parker Brothers, Hasbro, Estrela (versão brasileira).

Mecânicas: *Hand Management, Paper-and-Pencil, Roll and Move.*

Número de Jogadores: 3 a 6.

Ano de lançamento: 1948.

Duração Aproximada: 45 min.

Faixa Etária: A partir de oito anos.

Expansões oficiais: Nenhuma.



Figura 22 - Detetive

Fonte: Blog do Junior (2010)

Detetive foi citado por vários jogadores entrevistados e indicado pela pregnância de seus elementos, em especial através de seus seis personagens. Destacou-se a ausência de demais títulos no mercado nacional que explorem os personagens que compõem o enredo de jogo.

2.8.9 Duelo de Águias

Duelo de Águias (*Ace of Aces*, no original, ou *Ás dos Ases*) é um jogo que simula um combate aéreo na Primeira Guerra Mundial. Cada jogador utiliza um livro com imagens que representam a visão do piloto dentro do seu avião, e seleciona uma manobra dentre as diversas listadas em cada página. Essa manobra indicará onde o adversário deverá abrir o seu livro para encontrar a sua nova posição no combate. O objetivo desse jogo é pilotar o seu avião de forma a colocar seu oponente dentro do seu campo de fogo, para atingi-lo com tiros e derrubá-lo.

Mecânicas: *Simultaneous Action Selection.*

Designer: Alfred Leonardi.

Publicado por: Gameshop, Nova Game Designs, Grow (versão brasileira).

Número de Jogadores: 2.

Ano de lançamento: 1980.

Duração Aproximada: 20 min.

Faixa Etária: A partir de 10 anos.

Expansões oficiais: Nenhuma.

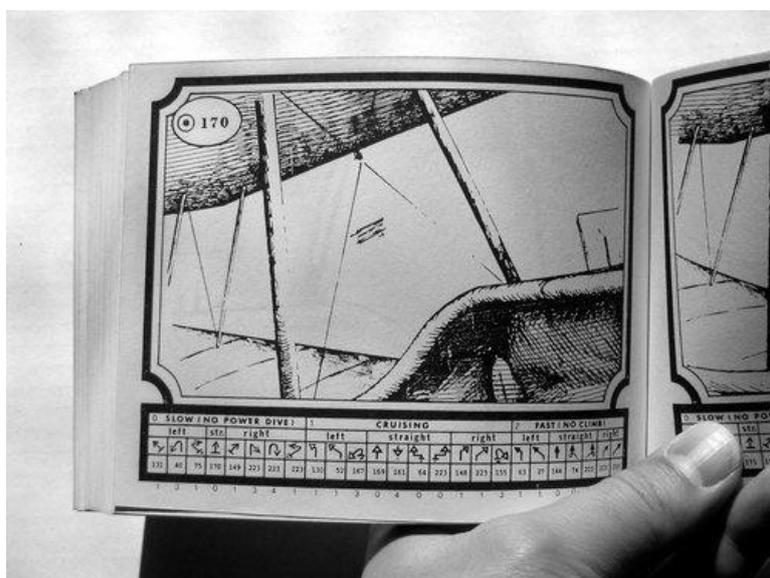


Figura 23 – Duelo de Águias

Fonte: Board Game Geek (2010)

Trata-se de um jogo que depende unicamente da estratégia de ambos os participantes, e que descarta a necessidade de dados ou tabuleiro. Seu tamanho reduzido o torna fácil de ser transportado, mas a quantidade restrita de jogadores torna-o inadequado para ocasiões de interação social.

2.8.10 El Grande

Cada jogador assume o papel de um dos *Grandes* da Espanha medieval, que competem por poder, em uma região onde o rei detém cada vez menos poder. Para isso, cada competidor move seus *caballeros* (cavaleiros, em espanhol) da sua corte para as províncias. A cada três turnos, as províncias são contadas e os jogadores recebem pontuação. O jogo termina ao fim da nona rodada.

Mecânicas: *Area Control / Area Influence, Auction / Bidding, Hand Management, Simultaneous Action Selection.*

Designer: Wolfgang Kramer, Richard Ulrich.

Publicado por: Rio Grande Games (não possui versão brasileira).

Número de Jogadores: 2 a 5.

Ano de lançamento: 1995.

Duração Aproximada: 90 min.

Faixa Etária: A partir de 12 anos.

Expansões oficiais: 06.



Figura 24 – *El Grande*

Fonte: Board Game Geek (2010)

O uso de peças de formas e acabamento simples – cubos de madeira tingidos em cores diversas – torna o jogo mais fácil de ser produzido, e mais elegante, segundo a opinião dos jogadores.

2.8.11 Jogo dos Conquistadores

Dos mesmos criadores de Corrida Presidencial. Cada jogador controla o líder de um clã lutando pela ocupação de territórios, e deve posicionar seus exércitos de forma estratégica para ocupar os diversos pontos do mapa. Trata-se de uma alternativa nacional para jogos de guerra, que se destaca pelo dinamismo e pela rapidez das partidas. Baseia-se muito mais no posicionamento de peças do que nos combates, ao contrário de War, seu concorrente direto no mercado nacional.

Designer: Sérgio Halaban, Sílvia Zatz, André Zatz (SB Jogos).

Publicado por: Estrela.

Mecânicas: *Area Movement, Dice Rolling, Variable Phase Order.*

Número de Jogadores: 2 a 4.

Ano de lançamento: 2006.

Duração Aproximada: 40 min.

Faixa Etária: A partir de 10 anos.

Expansões oficiais: Nenhuma.



Figura 25 - Jogo dos Conquistadores

Fonte: Ludomania (2010)

Destacou-se entre os demais por ser o único título nacional a se utilizar um cenário de fantasia em sua ambientação. Apresentado aos jogadores entrevistados, destacou-se pela quantidade excessiva de peças poliméricas, que acabam por dar uma aparência mais descartável ao produto.

2.8.12 Lord of the Rings

Trata-se de um jogo cooperativo baseado na obra literária homônima, onde os jogadores controlam cada um dos hobbits que protagonizam a história original, na tentativa de destruir o anel e sobreviver à influência corrupta de Sauron. O jogo é composto por diversos tabuleiros: O primeiro indica a progressão dos personagens através da Terra Média e a corrupção de Sauron sobre os hobbits, enquanto os outros representam cenas e eventos de localidades específicas. O jogo é vencido destruindo o anel no fogo de Mordor, e perdido se o seu portador for totalmente corrompido pelas forças do mal.

Mecânicas: *Hand Management, Modular Board, Variable Player Powers.*

Designer: Reiner Knizia.

Publicado por: Fantasy Flight Games (não possui versão brasileira).

Número de Jogadores: 2 a 5.

Ano de lançamento: 2000.

Duração Aproximada: 60 min.

Faixa Etária: A partir de 12 anos.

Expansões oficiais: 04.



Figura 26 – Lord of the Rings

Fonte: Board Game Geek (2010)

O caráter cooperativo de Lord of the Rings aponta a possibilidade de novas interações entre os jogadores no espaço de jogo. O uso de diversos tabuleiros com funções diferentes se destaca como uma estruturação diferente para jogos de tabuleiro.

2.8.13 Palavras Cruzadas

Originalmente conhecido como Scrabble (do inglês, “rabiscar”), cada jogador recebe sete peças que representam letras, e deve montar palavras em um tabuleiro dividido em 225 casas (15 x 15). Cada palavra confere ao jogador uma pontuação equivalente à quantidade de letras e à dificuldade de cada letra (letras pouco comuns no português, como o “x” e o “z”, valem mais pontos). As palavras só podem ser montadas a partir de outras já existentes no tabuleiro, seja através do cruzamento de uma letra (no caso de peças adjacentes, estas devem formar palavras sempre), ou da adição de uma letra em uma palavra já utilizada (adicionando a letra s para modificar a palavra para o seu plural, por exemplo).

Designer: Alfred Mosher Butts.

Publicado por: Parker Brothers, Hasbro, Estrela (versão brasileira).

Mecânicas: *Hand Management, Tile Placement.*

Número de Jogadores: 2 a 4.

Ano de lançamento: 1948.

Duração Aproximada: 90 min.

Faixa Etária: A partir de dez anos.

Expansões oficiais: Nenhuma.



Figura 27 - Scrabble

Fonte: Board Game Geek (2010)

Destaca-se como um dos jogos mais populares, dentre aqueles voltados para atividades de interação social (como em festas, por exemplo). Requer entendimento extenso de algum idioma, o que o torna apropriado para um público mais seleta.

2.8.14 Pescadores Intrépidos

Neste jogo, cada jogador deve se movimentar a partir da rolagem de dados, para chegar aos pontos de pesca e conquistar troféus e pontos em cada pescaria.

Designer: Desconhecido

Publicado por: Grow.

Mecânicas: *Roll and Move.*

Número de Jogadores: 2 a 6.

Ano de lançamento: 1977.

Duração Aproximada: 30 min.

Faixa Etária: A partir de seis anos.

Expansões oficiais: Nenhuma.



Figura 28 - Pescadores Intrépidos

Fonte: Ilha do Tabuleiro (2010)

Trata-se de um título nacional de correspondente ao cenário de jogos no Brasil no final da década de 70. Utiliza basicamente do Roll and Move, e tornou-se difícil de ser encontrado. Analisado apenas para fins de constatação.

2.8.15 Pirates os the Spanish Main

Em *Pirates of the Spanish Main*, os participantes controlam frotas de navios piratas em busca de tesouro, obtido de duas maneiras: cavando em ilhas ou destruindo embarcações inimigas. Estas embarcações são representações tridimensionais de barcos, montados a partir de peças destacáveis das próprias cartas de jogo (cada carta contém informações de um navio, tropa, tesouros ou personalidades famosas do universo pirata). As cartas contêm graduações em suas bordas, que servem como referência para movimentar as peças em jogo. Dessa forma, o jogo dispensa tabuleiros, e pode ser jogado em qualquer superfície plana.

Mecânicas: Dice Rolling, Pick-up and Deliver, Point to Point Movement.

Designer: James Ernest, Mike Selinker.

Publicado por: Fanpro, Topps, Wizkids (não possui versão brasileira).

Número de Jogadores: 2 a 10.

Ano de lançamento: 2004.

Duração Aproximada: 30 min.

Faixa Etária: A partir de 10 anos.

Expansões oficiais: 12.



Figura 29 – Pirates of the Spanish Main

Fonte: Board Game Geek (2010)

Sua tridimensionalidade impressiona os espectadores, e o seu tamanho reduzido o torna um jogo muito fácil de ser transportado e comercializado. Contudo, Pirates of the Spanish Main requer que cada jogador tenha seu próprio conjunto de cartas e dados, o que o torna pouco acessível. As medidas presentes na parte

lateral das cartas dão a medida de movimentação das peças e descartam a necessidade de tabuleiro, simplificando muito a sua mecânica de funcionamento.

2.8.16 *Robo Rally*

Robo Rally se passa no interior de uma fábrica, onde um grupo de robôs resolve fazer uma competição de rally. Programando seus movimentos antecipadamente (através de cartas que representam configurações no sistema do robô), cada jogador deve levar o seu personagem até o fim da corrida. O desafio está no layout da fábrica, repleto de diversos dispositivos inconvenientes que podem atrapalhar a trajetória dos corredores (como esteiras, prensas, muros, buracos ou lança-chamas), e na ação simultânea de todos os robôs, que inevitavelmente entrarão em colisão, fazendo-os se movimentar para lugares inesperados.

Mecânicas: Simultaneous Action Selection.

Designer: Richard Garfield.

Publicado por: Avalon Hill, Wizards of the Coast, Hasbro (não possui versão brasileira).

Número de Jogadores: 2 a 8.

Ano de lançamento: 1994.

Duração Aproximada: 120 min.

Faixa Etária: A partir de 12 anos.

Expansões oficiais: 04.



Figura 30 – Uma partida de *Robo Rally* com miniaturas customizadas

Fonte: Board Game Geek (2010)

O ritmo frenético e descontrolado da movimentação dos robôs inspirou o uso de obstáculos que limitam o trajeto das embarcações dos jogadores. O clima de humor também foi apropriado à proposta.

2.8.17 Samurai

Parte de uma trilogia de jogos criada por Reiner Knizia (Composta por Samurai, Tigris & Eufrates e Through the Desert, os três sem nenhuma relação a não ser pelo uso das mesmas mecânicas), o jogo se passa no Japão feudal, onde cada jogador deverá adquirir mais influência do que os seus adversários, através da colocação de peças em volta de cidades, que possuem até três figuras diferentes: O arroz, o Buda e o chapéu. O jogador com maior influência na região ganha a figura, e aquele que tiver a maior quantidade de figuras é declarado o vencedor.

Mecânicas: Area Control / Area Influence, Set Collection, Tile Placement.

Designer: Reiner Knizia.

Publicado por: Rio Grande Games, Ceilikan Jogos (versão brasileira).

Número de Jogadores: 2 a 4.

Ano de lançamento: 1998.

Duração Aproximada: 45 min.

Faixa Etária: A partir de 10 anos.

Expansões oficiais: Nenhuma.



Figura 31 – Samurai

Fonte: Board Game Geek (2010)

O uso de hexágonos em um cenário de estratégia e controle territorial se destaca de títulos já tradicionais no mercado brasileiro. O uso de temáticas históricas também é explorado em maior escala nos mercados norte-americano e europeu.

2.8.18 Star Fleet Battles

Star Fleet Battles (“batalhas de frotas estelares”, do inglês) é ambientado no universo de Jornada nas Estrelas, mas por questões de direitos autorais, não cita a série em nenhum momento. Contudo, é possível controlar frotas de naves e armamentos existentes na série televisiva, assim como simular as batalhas clássicas dos episódios. Cada jogador administra o gasto de energia e define a movimentação da nave antes do início de cada rodada, e todos os jogadores agem simultaneamente. O jogo possui um manual de regras extremamente detalhado, e três implementações que tornam o jogo mais realista.

Mecânicas: Hex-and-Counter, Simultaneous Action Selection.

Designer: Franz Josef Lamminger, Stephen V. Cole.

Publicado por: Task Force Games (não possui versão brasileira).

Número de Jogadores: 2.

Ano de lançamento: 1979.

Duração Aproximada: 180 min.

Faixa Etária: A partir de 12 anos.

Expansões oficiais: Nenhuma.

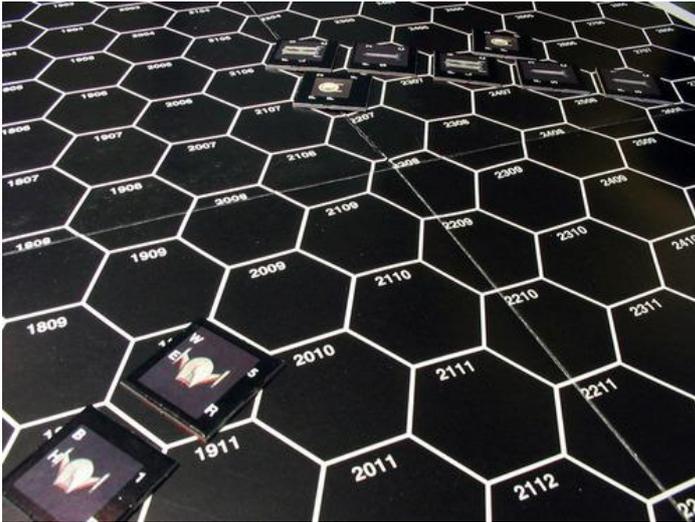


Figura 32 – Star Fleet Battles

Fonte: Board Game Geek (2010)

A complexidade de Star Fleet Battles o torna pouco acessível para jogadores inexperientes. Contudo, seu caráter maleável, através da construção de situações diversas para combate, reforça a possibilidade de aplicação de objetivos diversos em jogo.

2.8.19 *Tikal*

Trata-se de um jogo ambientado na América central, onde cada jogador envia seu time de exploradores selva adentro (descobrimo o mapa aos poucos através da colocação de casas) para encontrar templos perdidos e seus tesouros. À medida que as localidades são descobertas, é necessário escavar para desenterrar os mais diversos tesouros. O jogo é o primeiro de uma trilogia chamada de A Trilogia da Máscara (os outros dois jogos chamam-se *Java* e *Mexica*).

Mecânicas: *Action Point Allowance System, Area Control / Area Influence, Auction / Bidding, Modular Board, Set Collection, Tile Placement.*

Designer: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling.

Publicado por: Rio Grande Games (não possui versão brasileira).

Número de Jogadores: 2 a 4.

Ano de lançamento: 1999.

Duração Aproximada: 120 min.

Faixa Etária: A partir de 10 anos.

Expansões oficiais: 01.



Figura 33 – Tikal

Fonte: Board Game Geek (2010)

O uso controlado de *tiles* para compor o espaço de jogo (colocados sobre um tabuleiro base) reforça a aleatoriedade da exploração dos personagens. O acabamento das peças em madeira torna o jogo muito mais atrativo aos olhos dos jogadores.

2.8.20 War

War (guerra, em inglês) é baseado nas edições antigas de Risk, o primeiro *Wargame* popularizado no mundo. Os jogadores controlam exércitos ao redor do planeta e competem pela conquista de territórios, que representam países ou grandes regiões (alguns territórios compreendem vários países, enquanto países grandes são divididos em vários territórios). Muito popularizado no Brasil, o jogo ganhou uma segunda edição de criação nacional, que trazia implementações como novas missões, espionagem e combates aéreos.

Designer: Albert Lamorisse, Michael I. Levin, Mario Seabra (War II).

Publicado por: Parker Brothers, Grow (versão brasileira).

Mecânicas: *Area Movement, Dice Rolling, Set Collection.*

Número de Jogadores: 3 a 6.

Ano de lançamento: 1959.

Duração Aproximada: 120 min.

Faixa Etária: A partir de dez anos.

Expansões oficiais: Nenhuma.



Figura 34 - War

Fonte: Blog de Brinquedo (2010)

Criticado por diversos jogadores por ser um jogo de duração longa e indefinida, War (e sua contraparte Risk) figura entre os títulos mais jogados no mercado brasileiro. O sistema de objetivos de Risk, inspirou o uso de objetivos diversos no decorrer do jogo.

2.8.21 Warcraft

Trata-se de uma adaptação para tabuleiro do aclamado jogo de computador. Em Warcraft, cada jogador controla uma raça entre humanos, orcs, elfos noturnos e mortos-vivos, e controla soldados que guerreiam entre si pelo controle de terra. Assim como no jogo eletrônico, o jogador deve posicionar aldeões em minas de ouro e florestas para coletar recursos, que são necessários para a produção de soldados e construções. O tabuleiro é modular, permitindo uma boa variação de cenários e campos de batalha.

Mecânicas: *Dice Rolling, Modular Board, Variable Player Powers.*

Designer: Kevin Wilson.

Publicado por: Fantasy Flight Games, Devir (versão brasileira).

Número de Jogadores: 2 a 4.

Ano de lançamento: 2003.

Duração Aproximada: 120 min.

Faixa Etária: A partir de 12 anos.

Expansões oficiais: 01.



Figura 35 - Uma partida de Warcraft

Fonte: Board Game Geek (2010)

Warcraft é uma adaptação para tabuleiro de um famoso jogo de computador, e sendo assim, procura simulá-lo em uma partida analógica. Para seus jogadores, cada elemento é uma referência aos personagens do enredo original, e é esse o principal fator que motiva a vinda de novos jogadores. O mesmo ocorre em diversos outros jogos adaptados de outras mídias.

3 PROJETO

3.1 PESQUISA E ANÁLISE DE MERCADO

3.1.1 Elaboração de Questionário

Com o intuito de conhecer o público consumidor de jogos de tabuleiro e a situação dos títulos disponíveis no mercado local, elaborou-se um questionário breve de cinco perguntas, aplicado em vendedores de 14 estabelecimentos comerciais especializados em brinquedos localizados na cidade de Curitiba. Optou-se por não incluir lojas especializadas em hobbies e modelismo, redes de supermercados e lojas de departamento, em decorrência de suas diferenças no tipo de produto ofertado. Procurou-se aplicar o questionário junto a outras perguntas, em um diálogo de poucas interrupções e fluidez semelhante à de uma entrevista. As observações destacadas pelos participantes foram registradas e incluídas nos resultados obtidos com as perguntas, escolhidas com base em questionamentos de grande relevância para a determinação de elementos do projeto:

1 – Qual é a faixa etária aproximada de quem procura jogos de tabuleiro e daqueles a quem ele se destina?

A partir da faixa etária de ambos, têm-se as primeiras características do usuário final do produto, os primeiros critérios da escolha de um jogo e um breve panorama da cultura de jogos no Brasil.

2 – Em qual época do ano a procura por jogos é maior?

Em conjunto com o perfil do comprador e do jogador, têm-se as primeiras informações a respeito da ocasião de compra (Compra para presente, atividade de férias, material complementar escolar, entre outros).

3 – Comparado a outros produtos comercializados na loja, qual a nota, de 1 a 10, para a procura por jogos de tabuleiro?

Determina a expressividade de vendas do produto estudado, e tem-se uma breve noção da cultura de jogos de tabuleiro em Curitiba.

4 – Quais são os títulos de maior procura?

Com essa informação, tem-se uma noção básica dos elementos de jogo aos quais o jogador está habituado.

5 – Com a recente chegada da Hasbro no mercado brasileiro e a inserção de novos produtos nas prateleiras das lojas, notam-se diferenças nas vendas e no perfil do comprador entre diferentes marcas de jogos?

Muitos dos produtos originais da Hasbro (de brinquedos infantis a jogos para adultos) eram produzidos no Brasil por empresas como Mattel, Gulliver, Grow e Estrela. Esta última trouxe ao Brasil diversos títulos adaptados de seus originais norte-americanos, como Banco Imobiliário (originado de Monopoly), Detetive (versão traduzida de Clue), Cara a Cara (produzida como Guess Who? No seu país de origem) e Chispa! (originado de Sorry!). Por questões legais, fez-se necessária a mudança no conteúdo destes jogos após a inserção de suas versões originais no Brasil, preenchendo o mercado nacional com produtos concorrentes muito semelhantes.

3.1.2 Resultado da Aplicação do Questionário

Os resultados obtidos podem classificar os estabelecimentos pesquisados em dois perfis bem distintos. O primeiro deles (5 ocorrências dentre os locais pesquisados) se restringe a lojas de pequeno a médio porte, que atendem um

público exclusivamente infantil, na média de 5 a 8 anos de idade. Os jogos de tabuleiro são procurados por pais e tios como forma de presente (a procura é muito maior nas proximidades do dia das crianças e do natal) e por professores do ensino fundamental, que buscam atividades que complementem o desenvolvimento dos alunos. Contudo, sua procura é geralmente baixa (notas 2, 3 ou 4 para a terceira pergunta do questionário). Nenhuma diferença é notada a respeito dos novos produtos da Hasbro, mas a venda de produtos da Estrela e da Grow costuma ser maior, pela diferença perceptível de preço.

O perfil das grandes lojas (9 ocorrências entre os locais pesquisados) é bem diferente. Nelas, os jogos de tabuleiro figuram entre os produtos mais procurados e necessitam de uma renovação de estoque mensal (notas 8, 9 e 10 para a terceira pergunta do questionário). Cerca de 60% da procura por jogos é para crianças de aproximadamente 5 a 8 anos, por influência dos pais (habitados à prática dos jogos de tabuleiro ou que buscam por uma atividade de entretenimento familiar) ou por fatores externos (em geral através de amigos ou de propagandas televisivas, apontadas como grandes propulsores de vendas). Os 40% restantes compreendem a faixa etária de 18 a 50 anos, sendo a maioria estudantes universitários com aproximadamente 20 anos de idade. Em ambos os casos, a maior saída dos produtos se dá nos meses de julho, dezembro e janeiro, meses que correspondem ao período de férias. As viagens à praia foram apontadas como ocasiões em que se costuma jogar muito. Períodos de tempo frio e seco também parecem impulsionar as vendas. Com relação à semelhança de produtos após a chegada da Hasbro, dois fatores costumam orientar a escolha dos compradores. O primeiro é a qualidade do material. A procura por jogos aumentou razoavelmente, em decorrência das peças de acabamento superior e estética considerada mais agradável. O segundo é o fator emocional: Dentre títulos semelhantes, como Detetive e Clue, procura-se aquele com personagens e localidades iguais às versões que o comprador costumava jogar a muito tempo atrás, independente de marca ou diferença de preço (tais como os lotes de compra de Banco Imobiliário ou os personagens de Clue).

Em ambos os perfis de lojas entrevistados, mostrou-se clara a preferência do consumidor para os jogos Banco Imobiliário, War e Detetive, e suas versões respectivas Monopoly, Risk e Clue.

3.1.3 Análise de Componentes

O Quadro 01 – Análise de Mecânicas apresenta os jogos analisados e as mecânicas que regem o seu funcionamento. Cada jogo tem uma nota, retirada de boardgamegeek, que representa a avaliação de jogadores, descrita a partir da inferência bayesiana. Os valores de sorte, diplomacia e estratégia representam o resultado de um estudo qualitativo, apresentado no Quadro 02 – Definição de Valores. O Quadro 03 – Análise de Componentes Materiais categoriza os componentes presentes em cada um destes jogos, classificados a partir de elementos muito comuns em jogos de tabuleiro.

3.1.4 Resultados da Análise de Componentes

Os jogos de maior pontuação, segundo a avaliação de boardgamegeek, dão valor especial ao elemento sorte. Porém, jogos que envolvem o uso constante de dados foram mal avaliados, em especial na existência da mecânica do *roll and move*. Os tabuleiros modulares foram avaliados com as maiores notas dentre os jogos estudados, e dependem de uma quantidade elevada de estratégia. Elementos tradicionais, como os peões e os dados, são mais difundidos entre jogos antigos, como Banco Imobiliário e Robo Rally. Muitos dos jogos contam com diversos conjuntos de marcadores e cartas, mas apenas um se preocupou com a existência de um guia rápido de jogo.

	Avaliação de Boardgamegeek	Sorte	Diplomacia	Estratégia	Mecânicas											
					Action Point Allowance System	Area Control / Area Influence	Area Movement	Auction / Bidding	Betting / Wagering	Commodity Speculation	Card Drafting	Dice Rolling	Hand Management	Hex and Counter	Modular Board	Paper and Pencil
Xadrez	7,05	0	0	3												
Ludo	4,40	2	0	0												
Dominó	5,44	2	0	2												
Gamão	6,48	2	0	2					x							
Banco Imobiliário	4,49	3	1	2				x								
War	5,62	3	1	3			x					x				
Scrabble	6,46	2	1	3									x			
Detetive	5,60	0	0	2									x			x
Descobridores de Catan	7,59	3	3	3								x	x		x	
Carcassonne	7,47	3	0	2		x										
Warcraft	6,19	2	0	2								x			x	
Pirates of the Spanish Main	5,99	2	1	3								x				
Star Fleet Battles	6,70	1	0	3											x	
Tikal	7,42	3	0	2	x	x										x
Robo Rally	7,28	3	0	3												
El Grande	7,95	2	1	2		x		x						x		
Duelo de Águias	6,97	0	0	3												
Samurai	7,53	1	2	2		x										
Lord of the Rings	6,96	2	2	2										x		
Arte Moderna	7,44	1	3	2				x		x				x		
Caribbean	6,26	1	2	2				x								
Betrayal at House on the Hill	6,90	2	2	2								x			x	

Quadro 01 – Análise de mecânicas de A a P

Fonte: Do Autor (2010)

	Avaliação de Boardgamegeek	Sorte	Diplomacia	Estratégia	Mecânicas													
					Pattern Building	Pattern Recognition	Pick-up and Deliver	Point to point movement	Role Playing	Roll and Move	Route / Network Building	Set Collection	Simultaneous Action Selection	Tile Placement	Trading	Variable Phase Order	Variable Player Powers	
Xadrez	7,05	0	0	3														
Ludo	4,40	2	0	0						x								
Dominó	5,44	2	0	2	x	x								x				
Gamão	6,48	2	0	2						x								
Banco Imobiliário	4,49	3	1	2						x		x				x		
War	5,62	3	1	3								x						
Scrabble	6,46	2	1	3												x		
Detetive	5,60	0	0	2						x								
Descobridores de Catan	7,59	3	3	3							x					x		
Carcassonne	7,47	3	0	2											x			
Warcraft	6,19	2	0	2														x
Pirates of the Spanish Main	5,99	2	1	3			x	x										
Star Fleet Battles	6,70	1	0	3										x				
Tikal	7,42	3	0	2														
Robo Rally	7,28	3	0	3										x				
El Grande	7,95	2	1	2										x				
Duelo de Águias	6,97	0	0	3										x				
Samurai	7,53	1	2	2								x			x			
Lord of the Rings	6,96	2	2	2														
Arte Moderna	7,44	1	3	2														
Caribbean	6,26	1	2	2			x							x				
Betrayal at House on the Hill	6,90	2	2	2					x									x

Quadro 02 – Análise de mecânicas de P a V

Fonte: Do Autor (2010)

Valor	Descrição	Exemplo
0	Sistema de jogo não possibilita nenhum uso do elemento em questão.	Contar com o elemento sorte em uma partida de xadrez.
1	Sistema de regras não prevê uso regular do atributo, mas percebe-se presente no metajogo.	Alianças diplomáticas em partidas de war contra o jogador mais forte.
2	Elemento comum capaz de mudar o andamento de jogo, mas que proporciona poucas reviravoltas na partida.	Em scrabble, a sorte influi nas peças sorteadas, mas a pontuação ainda depende da criatividade do jogador.
3	Essencial para o desempenho em jogo, capaz de ocasionar grandes reviravoltas na partida.	Ter a sorte (ou o azar) de parar em lotes com valor de aluguel muito alto em Banco Imobiliário.

Quadro 03 – Definição de valores

Fonte: Do Autor (2010)

	Tabuleiro	Dados	Peões	Marcadores	Cartas	Marcador de pontuação	Outros
Banco Imobiliário	1	2	6	2 tipos	32 + 28	Dinheiro de jogo	Não
War	1	6	0	1 tipo	42 + 12	Não fornece	Cartas de reposição
Scrabble	1	0	0	1 tipo	0	Não fornece	Saco de pano, suportes
Detetive	1	2	6	1 tipo	21	Bloco de anotações	Arquivo de caso
Descobridores de Catan	34 tiles	2	0	4 tipos	95 + 25	Não fornece	Não
Carcassonne	84 tiles	0	0	1 tipo	0	Cartão marcador	Não
Warcraft	13 tiles	5	0	1 tipo	84	Não fornece	Não
Pirates of the Spanish Main	Nenhum	2	0	nenhum	Variável	Não fornece	Não
Star Fleet Battles	1	0	0	1 tipo	0	Fichas das naves	Não
Tikal	1 + 36 tiles	0	0	4 tipos	0	No tabuleiro	Guia rápido
Robo Rally	1 a 4	0	8	4 tipos	26 + 84	Não fornece	Ampulheta
El Grande	1	0	5	2 tipos	65 + 45	Duas fichas	Castelo e rei
Duelo de Águias	0	0	0	nenhum	0	Não fornece	2 livros
Samurai	4	0	0	4 tipos	0	Não fornece	4 telas de proteção
Lord of the Rings	3	1	5	3 tipos	60 + 35 + 5 + 5	Não fornece	Ficha do hall da fama
Arte Moderna	1	0	0	2 tipos	70	No tabuleiro	5 telas de proteção
Caribbean	1	0	6	2 tipos	28	Não fornece	Suporte para cartas
Betrayal at House on the Hill	45 tiles	8	6	2 tipos	80 + 6	Cartão marcador	Não

Quadro 04 –Análise de componentes

Fonte: Do Autor (2010)

3.1.5 Conclusão da Pesquisa e da Análise de Mercado

Curiosamente, a categoria de jogos voltados para o público adulto (e que requerem uma idade no mínimo superior a 10 anos para que haja entendimento de todas as regras) lidera a lista de vendas até mesmo para o público de 5 a 8 anos, na grande maioria dos estabelecimentos entrevistados. Na ótica dos pais, os maiores consumidores de jogos para o público infantil, tal fator pode indicar a preocupação em manter o valor de aprendizado para a posteridade, o interesse próprio na aquisição do produto ou até mesmo a indicação de que estes jogos, inseridos no mercado brasileiro há muitos anos, estão se tornando simples demais. De qualquer maneira, a pesquisa revela a existência de uma cultura crescente de jogos de tabuleiro, formada especialmente pelo público adulto, que tem procurado pelos títulos aos quais era habituado a jogar em edições mais antigas. Por representar o resultado de um fenômeno recente, não há representação adequada para esse perfil consumidor no mercado nacional, que ainda busca seus produtos em ambientes voltados para crianças, muitas vezes através do subterfúgio de serem pais de família ou tios de crianças pequenas. Felizmente, a recente chegada da Hasbro no Brasil tem proporcionado um crescimento perceptível na procura por jogos de tabuleiro, e a importação de jogos europeus, mesmo em pequenas tiragens, indica a existência de um público ávido por novidades de países onde essa cultura é muito mais forte. A própria análise de jogos como Corrida Presidencial e Jogo dos Conquistadores Indica um desenvolvimento claro na produção de produtos nacionais, principalmente se comparado a títulos como Pescadores Intrépidos.

No campo técnico, nota-se a predominância de jogos de mecânica voltada para o *roll and move* e para o uso extensivo de dados, com competição direta e agressiva, nos moldes dos jogos produzidos nos Estados Unidos. Elementos típicos de jogos europeus, como tiles, tabuleiros modulares ou peças de madeira ainda não foram postos à prova no mercado nacional. A quantidade excessiva de peças pode indicar um potencial problema de

transporte, uma vez detectado o hábito de jogar na praia ou em outros ambientes de viagem.

3.2 CONCEITO

A partir dos dados coletados e analisados no processo de pesquisa, optou-se projetar visando atingir o público consumidor em ascensão, que teria mais facilidade em absorver elementos de jogo pouco comuns no mercado brasileiro, mas que ao mesmo tempo não tem nenhum contato com a produção de jogos no exterior.

Definiu-se como público alvo primário do produto jovens universitários de classe média, recentemente inseridos no mercado de trabalho, com idade aproximada de 21 anos, que na sua infância tiveram algum contato com os títulos já tradicionais no mercado nacional. Considerada a realidade do público a ser atingido, faz-se necessário pensar em um jogo fácil de ser transportado, de preço de produção moderado e visando uma experiência de jogo interessante mesmo após várias partidas. Será considerado o conceito de jogo expansível (comercializado através de um jogo básico simples implementado com a adição de novos produtos) como meio para um produto adaptável à realidade de cada consumidor, tornando possível de adquiri-lo por um preço reduzido se comparado aos produtos das grandes marcas. Dessa forma, pretende-se facilitar a entrada de novos produtos no mercado e incentivar novas empresas a projetarem jogos.

Com relação ao conteúdo do jogo, buscou-se uma linguagem bem-humorada em uma temática que fosse pertencente à carga cultural do consumidor, mas que permitisse a adição de elementos fictícios sem que a sua essência fosse prejudicada. Optou-se pela ambientação inspirada no folclore pirata, por se tratar de uma cultura permeada por mitos, alimentada por registros históricos e pela frequente abordagem da mídia de entretenimento de

massa. Através da pesquisa de mercado, pôde-se concluir a carência de um produto que abordasse tal temática com o formato pretendido.

3.2.1 Mecânicas de Jogo

Procurou-se reduzir ao máximo o uso de dados, mas sem excluí-lo do sistema de jogos. O tabuleiro deveria ser modular e dividido em peças que se encaixassem de diversas maneiras. Evitou-se o uso do *roll and move* como meio de movimentação através do mesmo. Para a formação da tripulação, o jogador deve escolher seus piratas, representados através de cartas, o que implica no *hand management* e no poder variado entre jogadores.

3.2.2 Os Jogadores

Definiu-se que o jogo comportaria entre 3 e 6 jogadores, colocados inicialmente em um mesmo papel e com os mesmos objetivos. Buscou-se possibilitar diversas formas de interação entre os jogadores dentro de uma mesma partida, de maneira a evitar o confronto direto entre todos no decorrer de toda a partida. Através de desafios impostos no próprio tabuleiro, o jogador se vê confrontado pelo próprio jogo. À medida em que o jogo se aproxima de sua conclusão, o confronto se torna mais frequente. Contudo, a interação no decorrer do jogo define-se através dos objetivos de jogo.

3.2.3 Objetivos

No intuito de possibilitar variadas formas de interação entre os jogadores no decorrer da partida e de diminuir o grau de previsibilidade do

jogo, definiu-se o uso de diversos objetivos, colocados aleatoriamente no início da partida e que possam ser substituídos à medida em que são cumpridos. Dessa maneira, o jogo termina completando-se uma série de objetivos, aos quais são atribuídos pontos que devem ser acumulados.

3.2.4 Recursos

Optou-se por não incluir o conceito de vidas ou saúde, de maneira a não retirar o jogador no decorrer da partida. O dinheiro é de grande importância para o jogador, que o utiliza em terrenos especiais (encontrando-o na forma de tesouros e investindo-o em tabernas para a aquisição de novas unidades).

3.3 ELABORAÇÃO DOS COMPONENTES DE JOGO

A partir de um conceito definido e de uma ideia geral das mecânicas e da interação pretendida, adotou-se a metodologia de design iterativo, através da execução frequente de testes de *mock-ups* com 15 jogadores enquadrados no perfil de público-alvo, compondo em formação variada as 30 sessões realizadas entre os meses de março e outubro de 2011. Cada sessão compreendia a execução repetida de uma situação de jogo, de maneira a identificar possíveis melhorias de interação. Ideias eram apresentadas antes de desenvolvidas e posteriormente aplicadas através de novos testes. Ao término de cada sessão, cada jogador era questionado sobre suas opiniões e sugestões de melhoria. Procurou-se elaborar um sistema de regras que fosse de fácil entendimento, e regras consideradas muito complicadas eram retrabalhadas. Em algumas sessões, procurou-se jogar diversos títulos disponíveis no mercado nacional, para que dessa forma houvesse um referencial de comparativo aos jogadores.

3.3.1 O Tabuleiro

O tabuleiro consiste em peças modulares, colocadas em jogo ao tirá-las de uma pilha com as cartas voltadas para baixo. Cada peça representa o mar, explorado por cada jogador através de sua embarcação pirata (sendo a exploração o primeiro objetivo apresentado a cada participante, sem que haja competição direta em um primeiro momento). À medida em que o jogador descobre o espaço de jogo, encontra seus primeiros desafios e passa a unir o seu espaço junto de outros jogadores, que passam a se confrontar na realização de suas tarefas.

Foram executados diversos testes no intuito de estudar as melhores maneiras de interação entre o jogador e o espaço de jogo, sem que a modularidade do tabuleiro se mostrasse um problema. O formato hexagonal das casas se mostrou adequado por permitir uma movimentação em diversos eixos, sem torná-la difícil. A partir disto, procurou-se encontrar a melhor quantidade de casas em cada peça, assim como o seu formato, como mostra a figura 36 – Teste de Peças de Tabuleiro:



Figura 36 – Teste de peças de tabuleiro

Fonte: Do Autor (2010)

Para que o conjunto se encaixe sem formar falhas, decidiu-se que a colocação de novas peças se daria seguindo um padrão, ditado pela existência de hexágonos divididos pela metade. Dessa forma, só é permitido ao jogador adicionar uma nova peça ao tabuleiro ao declarar que sua embarcação se moverá até à casa incompleta, revelando dessa forma as descobertas do navio às proximidades. Para conceder estabilidade às peças do tabuleiro, foram adicionados encaixes, como mostra a figura 37 – O Encaixe das Peças do Tabuleiro :

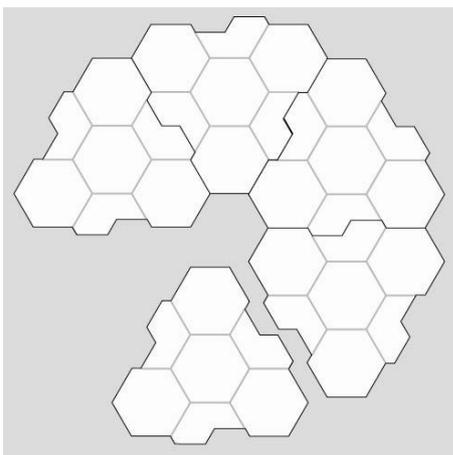


Figura 37 – O encaixe das peças do tabuleiro

Fonte: Do Autor (2011)

Apenas as casas completas contém elementos no seu interior, que interferem na trajetória da embarcação. Ilhas e arquipélagos impedem a passagem, mas podem abrigar cidades com tabernas, como mostra a figura 38 – Ilha com Cidade, onde é possível adquirir novos piratas à embarcação ao se parar sobre o ícone de cidade, como explicado em 3.3.2 Cartas de Pirata.



Figura 38 – Ilha com cidade

Fonte: Do Autor (2011)

Certas casas contém monstros marinhos que carregam consigo tesouro acumulado. Como mostra a figura 39 – Monstro marinho, cada monstro possui um valor fixo de ataque e defesa (correspondente ao resultado obtido nos dados em um combate, como descrito em 3.4.3 Combate), e uma recompensa em dinheiro. Derrotá-lo confere ao jogador o seu tesouro. A embarcação derrotada é destruída e volta para o início sem o seu dinheiro, que é acumulado ao tesouro do monstro. Alguns monstros estão posicionados de maneira estratégica, de maneira a bloquear passagem para outras localidades.

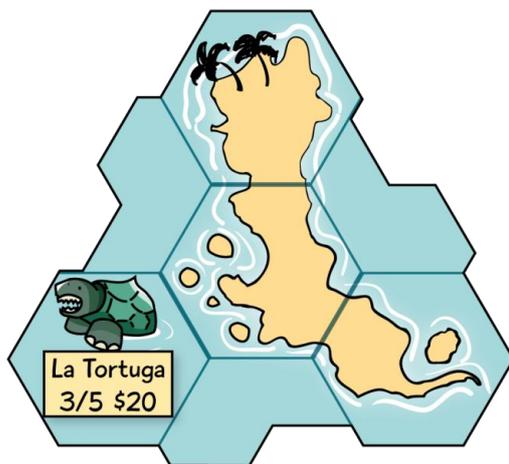


Figura 39 – Monstro marinho

Fonte: Do Autor (2011)

As flechas no tabuleiro indicam correnteza, que movem o jogador na direção indicada se este terminar a sua rodada sobre a casa marcada. Flechas consecutivas se acumulam, e podem levar o jogador até a redemoinhos, como mostra a figura 40 – Correnteza e redemoinho. Ao final de cada rodada, toda embarcação adjacente a um redemoinho é destruída, e o seu dinheiro é perdido.

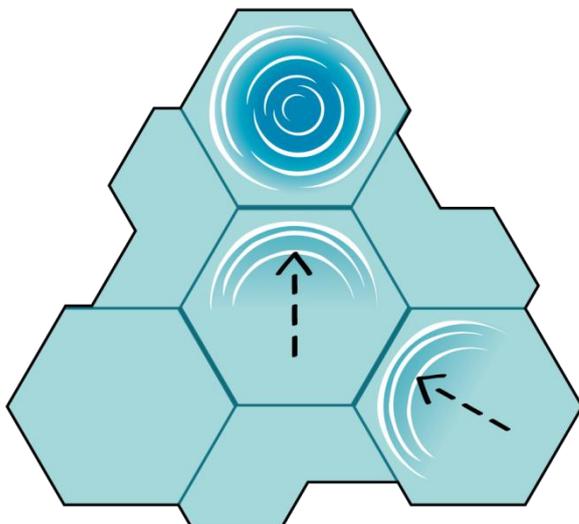


Figura 40 – Correnteza e redemoinho

Fonte: Do Autor (2011)

O único meio de guardar o dinheiro contido na embarcação é enterrando-o em fortalezas, encontradas em algumas peças do tabuleiro, como mostra a figura 41 - Fortaleza. Sua respectiva carta traz as informações a respeito de cada fortaleza: O tesouro que nela se encontra, a pontuação que ela concede e a quantidade de piratas que nela podem ser colocados, como explicado em 3.3.2 Cartas de Pirata. A fortaleza é um terreno especial que incentiva a exploração e ocasiona objetivos de corrida (pela conquista dos escassos terrenos que as contém), captura (é possível roubá-la de outro jogador) e construção (ao ato de usá-la como um ponto estratégico e posicionar unidades para a sua proteção).

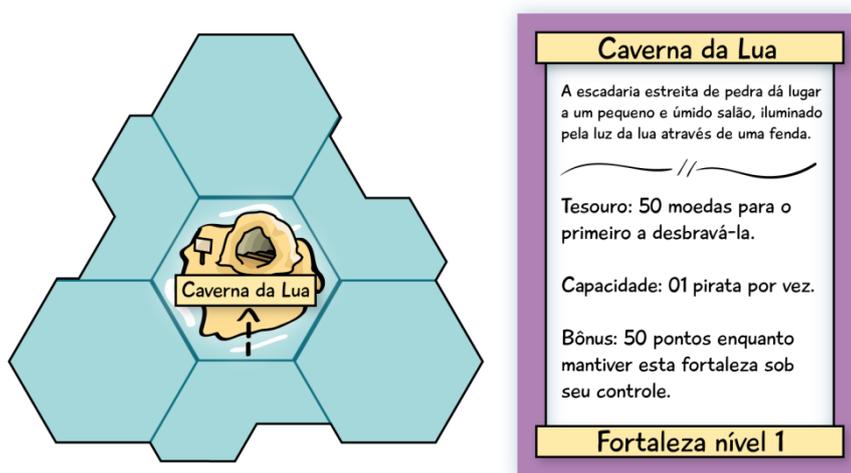


Figura 41 – Fortaleza

Fonte: Do Autor (2011)

As peças triangulares são divididas em 4 níveis, que indicam a complexidade de obstáculos e fortalezas no seu interior, e de vem ser colocadas em jogo seguindo a sequência numérica, de maneira a tornar o nível de dificuldade crescente no decorrer da partida. São em quantidade equivalente a 6 peças de nível 1, 4 peças de nível 2, 3 peças de nível 3 e 2 peças de nível 4, para cada jogador.

As peças de apenas um hexágono são colocadas sempre que um conjunto de peças triangulares se fecha, denunciando um espaço central vazio (como mostra a figura 42 – Peça de um hexágono). Essas peças contém moedas, para o jogador que alcançá-las primeiro, e em seguida tornam-se casas comuns do tabuleiro. Todo o tabuleiro é formado em volta de uma peça inicial maior, onde os jogadores são dispostos lado a lado, como mostra a figura 43 – Peça central. O jogador é movido para a sua posição nessa ilha cada vez que é destruído, para que possa voltar a jogar.

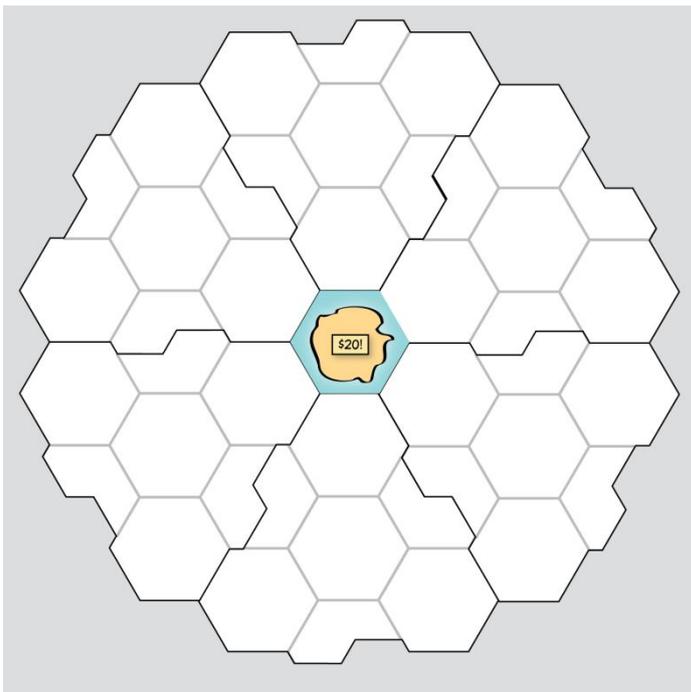


Figura 42 – Peça de um hexágono

Fonte: Do Autor (2011)

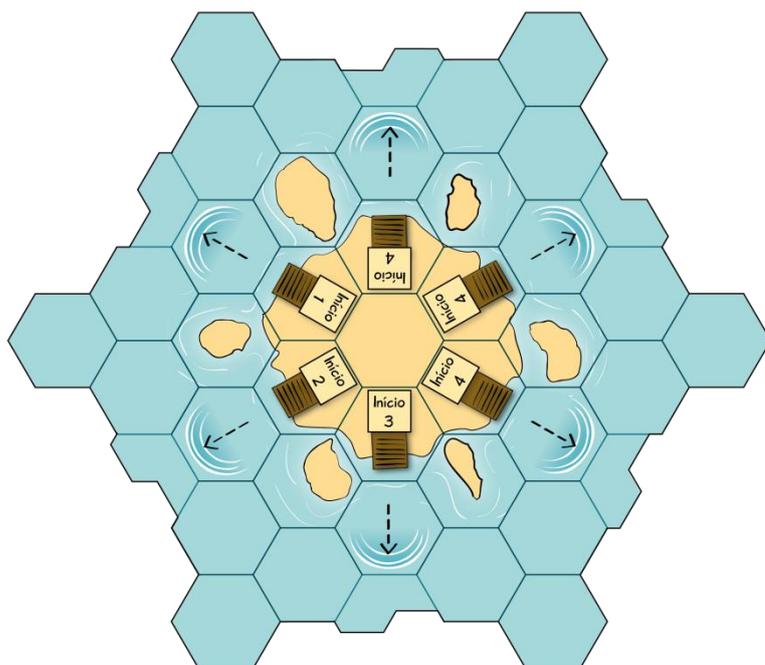


Figura 43 – Peça central

Fonte: Do Autor (2011)

A peça central contém casas onde é possível movimentar-se, impedindo que os obstáculos tornem os jogadores totalmente incomunicáveis. Seu formato semelhante ao de uma tartaruga sugere a ambientação do jogo, como descrito em 3.5 NOME DO JOGO.

3.3.2 Cartas de Pirata

As cartas de pirata contém personagens que podem ser contratados em uma taberna, desde que o jogador tenha em sua embarcação o dinheiro necessário, e que este não exceda o limite de 3 piratas transportados em seu navio. Cada carta contém informações a respeito de um personagem distinto, no intuito de personalizar o jogo de cada participante e conferir empatia à sua partida. A carta responde a 3 dos quatro tópicos de FULLERTON (2008), citadas em 2.9 ELEMENTOS DRAMÁTICOS E TIPOS DE JOGADORES: As coisas que o personagem faz (através do título junto ao nome do personagem), a sua aparência (através da ilustração) e o que ele diz ou o que dizem a seu respeito, alternadamente (Através de uma citação de um diálogo contida em cada carta). Ao entrar em uma taberna, o jogador pode tirar as 3 primeiras cartas do baralho de piratas; estes serão os piratas disponíveis para contratação. Cada pirata possui habilidades e custo diferentes, como mostra a figura 44 – Cartas de pirata:



Figura 44 – Cartas de pirata

Fonte: Do Autor (2011)

Contratar um pirata concede mais poder ao jogador, pois pode acrescentar dados de ataque ou defesa (para situações de combate, como descrito em 3.4.3 Combate), movimentação ou conceder pontuação nos atributos limpeza, beleza e gastronomia. A estes atributos atribuiu-se a função de contribuir com a linguagem bem humorada do jogo, em conjunto com as cartas de objetivo relacionadas.

Os pontos de ataque e defesa de cada pirata o auxiliam em situações de combate, como descritas em 3.4.3 Combate, e podem também ajudá-lo a proteger seu tesouro. Cada fortaleza pode abrigar uma quantidade variável de piratas, que acrescentam valores de ataque e defesa ao local para se defender de ataques de oponentes. Os valores são somados entre todos os piratas para se definir o poder de combate de cada embarcação ou fortaleza.

3.3.3 Condições de Vitória e Cartas de Objetivo

Definiu-se como fator de vitória do jogo a conquista de uma pontuação, quantificada a partir da duração pretendida do jogo: 500 pontos para uma partida curta, de aproximadamente 20 minutos, 1000 pontos para uma partida média, de aproximadamente 60 minutos, e 2000 pontos para uma partida longa, de aproximadamente 180 minutos. Ao conquistar a pontuação, o jogador deve voltar à sua posição de início sem que estes sejam perdidos, para que possa declarar vitória. Enquanto podem ser adquiridos através da conquista de fortalezas, a fonte primária de pontos são as cartas de objetivo.

As cartas foram divididas em 2 tipos, denominados troféus e conquistas, que se diferem pelo seu funcionamento (como mostra a figura 45 – Cartas de objetivo). Os troféus são premiações provisórias, pois conferem pontuação àquele que se destacar em algum elemento, como maior tripulação, maior quantidade de fortalezas conquistadas ou embarcação mais limpa. O valor em pontos, assim como a posse da carta, é transferido sempre outro jogador superar o feito. Três cartas de troféu são sorteadas ao início da partida, e não são substituídas.

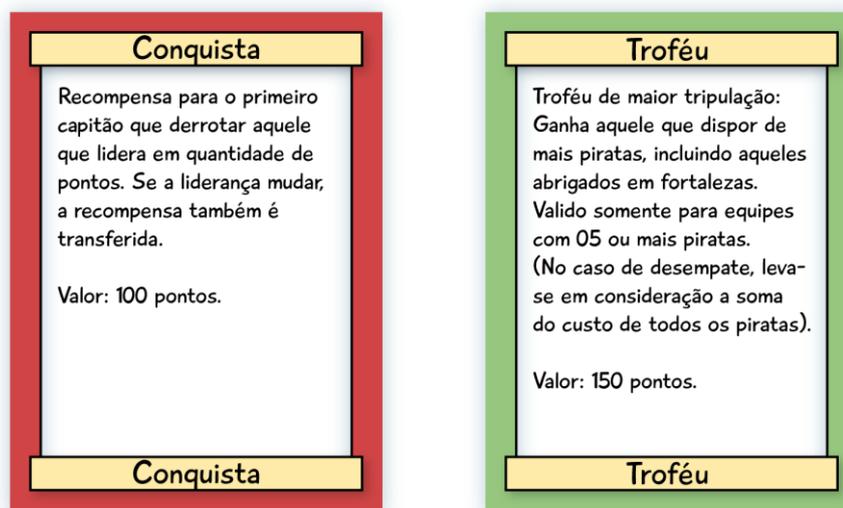


Figura 45 – Cartas de objetivo

Fonte: Do Autor (2011)

As conquistas são objetivos de pontuação intransferível, concedidas àquele que cumprir suas exigências primeiro, e têm por objetivo tornar o jogo menos previsível. A forma de interação entre os jogadores varia, assim como a essência da tarefa proposta. Pode envolver perseguição a um ou mais jogadores, a caçada a um monstro marinho do tabuleiro, a captura de fortalezas ou mesmo passear pelo cenário tendo em sua tripulação uma carta de um animal pirata. Ao início do jogo, são colocados 3 conquistas na mesa, que são substituídas sempre que cumpridas. Ao se acabarem as cartas, todas são embaralhadas para que voltem ao jogo.

3.3.4 Marcadores

Em adição às peças de tabuleiro e cartas, o jogo é composto por 3 tipos de marcadores: as embarcações, os marcadores de conquista e as moedas que constituem o dinheiro de jogo. Enquanto os dois primeiros são constituídos de madeira tingida, o dinheiro é feito de papel como as demais peças, como mostra a figura 46 – Marcadores.

As embarcações e os marcadores de conquista são disponíveis em 6 cores, sendo uma cor para cada jogador. Cada cor possui apenas uma embarcação, que representa o seu navio no tabuleiro. Para todos os efeitos, trata-se de um peão. Os marcadores são peças cilíndricas que indicam a posse de fortalezas, os monstros derrotados e as ilhas de tesouro já exploradas, e devem ser colocadas no tabuleiro sempre que umas dessas condições for cumprida, de maneira a sinalizar o espaço e evitar confusão.

O dinheiro é representado em moedas de 10, 50 e 100, que são colocadas sobre as cartas de fortaleza aos quais estão abrigadas. O dinheiro transportado pela embarcação permanece em posse do jogador, ao lado do tabuleiro.

3.4 REGRAS DE JOGO

Uma vez definidos os componentes de jogo, as sessões de teste passaram a ser executadas com o fim de elaborar e quantificar regras e valores.

3.4.1 Quantidade de Peças

Tendo em vista a quantidade variável de jogadores e a grande quantidade de peças que compõem o tabuleiro, é necessário um cuidado especial com a escolha de peças que farão parte do jogo. O quadro 04 – Relação de peças de tabuleiro indica a relação total de peças de acordo com a quantidade de participantes:

Número de jogadores	Peças nível 1	Peças nível 2	Peças nível 3	Peças nível 4	Fort. nível 1	Fort. nível 2	Fort. nível 3	Fort. nível 4
3	18	12	9	6	3	2	2	1
4	24	16	12	8	4	2	2	1
5	30	20	15	10	5	3	3	2
6	36	24	18	12	6	4	3	2

Quadro 05 – Relação de peças de tabuleiro

Fonte: Do autor (2011)

3.4.2 Movimentação

Inicialmente, cada embarcação pode movimentar-se até 2 casas por rodada, para qualquer direção, podendo inclusive dar um passo a frente e retornar (para explorar o território), ou permanecer parada. O valor de movimentação pode aumentar, e o jogador não é obrigado a mover-se seguindo o seu limite máximo. O navio pode mover-se em direção à terra firme apenas para adentrar em fortalezas e cidades, e apenas a partir do sentido indicado na peça.

3.4.3 Combate

Para que haja combate, ambos os combatentes devem compartilhar o mesmo hexágono. Esta é a única maneira de duas embarcações dividirem uma casa. Os jogadores podem se atacar, desde que o atacante tenha poder de ataque. Para um defensor sem pontos de defesa, deve-se considerar que este tenha tirado 1 em uma rolagem de dados.

O poder de combate é medido somando-se os valores de ataque e defesa de todos os piratas presentes na embarcação ou fortaleza. Cada ponto representa a rolagem de um dado. No caso de monstros marinhos, considera-se o valor descrito como o resultado da rolagem. Compara-se primeiramente o resultado dos dados de ataque do atacante, com o resultado dos dados de defesa do defensor. Se o resultado do atacante for maior, este foi bem sucedido em derrotar o inimigo. Caso contrário, tem-se o contra-ataque: É rolado o ataque do defensor contra a defesa do atacante. Se derrotado, o atacante é destruído no contra-ataque. Resultados iguais favorecem a defesa, sob quaisquer circunstâncias.

3.4.4 Destruição

A embarcação destruída volta para o ponto inicial de jogo, mantendo sua tripulação, mas desprovida de todo o dinheiro que transportava. No caso de um combate entre jogadores, o vencedor recebe o valor para si. No caso de um monstro marinho, este é acumulado ao tesouro e será entregue àquele que derrotá-lo. Dinheiro proveniente de uma embarcação destruída por um redemoinho é retirado de jogo.

3.4.5 Dinheiro

Cada jogador inicia a partida com 30 moedas. Caso ele seja destruído antes que possa adquirir um pirata ou enterrar seu dinheiro em uma fortaleza, retorna à posição inicial com as suas 30 moedas. Piratas podem ser vendidos em tabernas pela metade do preço de compra, ou negociados com outros jogadores.

3.5 NOME DO JOGO

Definiu-se que o produto deve ser nomeado por uma composição de título e subtítulo, no intuito de identificar o jogo como o primeiro de uma série contendo pacotes de expansão e novas edições de jogo. Tendo em vista a linguagem do produto basicamente voltada ao humor, buscou-se um nome que comunicasse de maneira direta porém chocante, que tivesse em sua composição palavras que fugissem do uso de um substantivo simples (como ocorre em diversos produtos do mercado nacional, como Monopoly, War, Detetive, entre outros).

Optou-se pelo nome Piratões Malvadões: Na Ilha da Tartaruga, sendo o produto o primeiro de uma série intitulada Piratões Malvadões, acrescida de um subtítulo que designa um episódio.

3.5.1 Expansibilidade

Quanto à denominação de cada produto da série, define-se que haverá relação entre o subtítulo e as características próprias do produto, como a temática específica dos personagens e localidades. Mesmo na existência de tal divergência, haverá a possibilidade ao usuário de que diversos produtos possam ser utilizados em conjunto, visto que as regras deverão permanecer inalteradas. Todavia, espera-se que o produto seja utilizado ocasionalmente sem o seu cumprimento.

Definiu-se como padrão a presença de novas peças de tabuleiro, cartas de objetivos e fortalezas, assim como de novos personagens nos produtos de expansão, que poderão substituir ou ser acrescentados ao conjunto básico. As instruções para que a adição seja feita de maneira correta serão apresentadas junto ao produto em questão.

4 CONCLUSÃO

Antes mesmo da conclusão do projeto, a reação dos jogadores da fase de testes e de todos os observadores tornou-se muito perceptível. Como esperado desde a etapa de pesquisa, a mecânica de jogos modernos impressionou e causou estranhamento. Da mesma maneira, mostrou-se um elemento chave para o destaque frente a títulos de publicação antiga, em meio a um mercado de crescimento tímido e de uma cultura pouco difundida.

À união de elementos novos ao jogo de tabuleiro no mercado brasileiro a uma temática muito presente na cultura pop demonstrou êxito mesmo antes da

aplicação de uma identidade visual. A menção a elementos do folclore pirata, tais como o enterro de tesouros, o recrutamento de marujos em uma taberna ou o confronto com monstros marinhos causou efeito mesmo existindo apenas de maneira descritiva. Com o uso da ilustração e de um projeto gráfico apropriado, o resultado torna-se claramente intensificado. O uso de um tabuleiro modular, dividido em peças que revelam o espaço de jogo aos poucos ajudou no processo de descoberta de novas possibilidades. Ao término das sessões de teste, foi constatado que o processo de exploração se deu de fato de maneira devagar e crescente.

Pôde-se comprovar pela reação dos 15 jogadores participantes a existência de um mercado consumidor ávido pela produção de novos produtos, dedicados a promover o crescimento da cultura de jogos de tabuleiro no Brasil. O surgimento de iniciativas locais, tais como o seu estudo e desenvolvimento em academias ou círculos sociais, ajuda a fomentar a divulgação de produtos importados e mecânicas inovadoras, mas não excluem a necessidade de investimento financeiro por parte das empresas atuantes no mercado brasileiro. Nota-se também a oportunidade para muitos designers, visto que os poucos títulos locais são de autoria de um pequeno grupo de pessoas. War II, do brasileiro Mario Seabra, mostra que há espaço para reconhecimento de jogos de produção nacional, e que estes são capazes de sobreviver ao mercado por muito tempo.

A revisão bibliográfica mostrou a existência de trabalhos teóricos consistentes e pouco difundidos no Brasil. O seu estudo fundamentou o projeto de maneira que é possível traçar pontos cruciais para uma metodologia de desenvolvimento de jogos, e que muito difere de metodologias de projeto convencionais. Sem dúvida, há espaço para um desenvolvimento teórico consistente, que viria a contribuir muito com designers e demais profissionais envolvidos com o projeto de jogos.

Ao término do desenvolvimento de protótipo, pôde-se aplicá-lo aos jogadores da fase de estudo para comparar suas considerações e averiguar sua aplicabilidade para alterações futuras. Constatou-se que o jogo de fato

varia consideravelmente a cada partida, e que suportaria bem o uso de expansões. Tais características, aliadas aos personagens presentes nas cartas, mostraram-se motivos de comentários por parte de todos os jogadores. O tamanho reduzido da embalagem também se mostrou um grande incentivo à divulgação do jogo.

Espera-se que este estudo seja um incentivo à produção acadêmica voltada para o desenvolvimento de jogos. Mais do que isso, que ele possa, de fato, proporcionar resignificações, de caráter lúdico e emocional, para jogadores e também designers interessados não somente no entretenimento, mas como também no processo de interação humana como um todo.

5 REFERÊNCIAS

ABOUT. **Changing the Board Game Market.** Disponível em: <<http://boardgames.about.com/library/weekly/aa012300a.htm>> Acesso em: 13 Ago 2010.

BLOG DO JUNIOR. **Detetive.** Fotografia, color. Disponível em: <http://2.bp.blogspot.com/_zbPzG-QhPtA/SpiR4ZQSIyI/AAAAAAAAACq4/CZkV9DclUNs/s400/detetive.png> Acesso em: 22 Mai 2010.

BOARD GAME GEEK. **Arte Moderna.** Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/118/modern-art>> Acesso em: 13 Ago 2010.

BOARD GAME GEEK. **Betrayal at House on the Hill.** Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/10547/betrayal-at-house-on-the-hill>> Acesso em: 22 Mai 2010.

BOARD GAME GEEK. **Carcassonne.** Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>> Acesso em: 22 Mai 2010.

BOARD GAME GEEK. **Caribbean.** Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/13301/caribbean>> Acesso em: 13 Ago 2010.

BOARD GAME GEEK. **Duelo de Águias**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/798/ace-of-aces-handly-rotary-series>> Acesso em: 13 Ago 2010.

BOARD GAME GEEK. **El Grande**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/93/el-grande>> Acesso em: 13 Ago 2010.

BOARDGAMEGEEK. **Games Database**. Disponível em: <[HTTP://www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com)> Acesso em: 22 Mai 2010.

BOARD GAME GEEK. **Lord of the Rings**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/823/lord-of-the-rings>> Acesso em: 13 Ago 2010.

BOARD GAME GEEK. **Pirates os the Spanish Main**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/10653/pirates-of-the-spanish-main>> Acesso em: 13 Ago 2010.

BOARD GAME GEEK. **Robo Rally**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/18/roborally>> Acesso em: 13 Ago 2010.

BOARD GAME GEEK. **Samurai**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/3/samurai>> Acesso em: 13 Ago 2010.

BOARD GAME GEEK. **Scrabble**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/320/scrabble>> Acesso em: 22 Mai 2010.

BOARD GAME GEEK. **Star Fleet Battles**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/1589/star-fleet-battles>> Acesso em: 13 Ago 2010.

BOARD GAME GEEK. **The Settlers of Catan**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/13/the-settlers-of-catan>> Acesso em: 22 Mai 2010.

BOARD GAME GEEK. **Tikal**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/54/tikal>> Acesso em: 13 Ago 2010.

BOARD GAME GEEK. **Warcraft**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/7479/warcraft-the-boardgame>> Acesso em: 22 Mai 2010.

DARYAEE, T., **Mind, Body, and Cosmos**: Chess and Backgammon in Ancient Persia. *Iranian Studies* 35/4, 2002, pp. 281-312. *Apud* “**Board Games in Pre-Islamic Persia**”. Disponível em: <http://www.iranica.com/articles/board-games-in-pre-islamic-persia>. Acesso em: 22 Mai 2010.

DER SPIEL ZEUG MACHEL. **Taptana**. Fotografia, color. Disponível em: <http://www.spielzeugmacher.at/shop/advanced_search_result.php?keywords=taptana&x=0&y=0> Acesso em: 22 Mai 2010.

FOWLER, Martin. **Eurogames**. Disponível em: <<http://martinfowler.com/bliki/Eurogames.html>>. Acesso em: 22 Mai 2010.

FULLERTON, Tracy. **Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Create Innovative Games**. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008. 2ª Ed.

GUIGA. **Banco Imobiliário**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://my.opera.com/guiga/blog/banco-imobiliario-e-punk>> Acesso em: 22 Mai 2010.

HASBRO. Disponível em: <www.hasbro.com> Acesso em: 13 Ago 2010.

HOBBYLANDIA. **Cilada**. Fotografia, color. Disponível em: <http://www.hobbylandia.com.br/product_info.php?cPath=203_205&products_id=350&osCsid=c229pvci48pdeast9iqp5hgo74> Acesso em: 22 Mai 2010.

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture**. Boston: Beacon Press, 1955. Apud SALEN, Katie. ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Boston: The MIT Press, 2004.

ILHADOTABULEIRO. **Acervo de Jogos**. Disponível em: <<http://www.ilhadotabuleiro.com.br>> Acesso em: 22 Mai 2010.

ILHA DO TABULEIRO. **Pescadores Intrépidos**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://www.ilhadotabuleiro.com.br/jogos/pescadores-intrepidos>> Acesso em: 22 Mai 2010.

KULKMANN, Frank Schulte. **The Story of a Boardgamer**. Kulkmann's G@amebox. Essen, 2001. Disponível em: <<http://www.boardgame.de/reviews/story.htm>> Acesso em: 22 Mai 2010.

LIMA, Maurício; BARRETO, Antônio. **O Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas**. São Paulo: Panda Books, 2005.

LUDOMANIA. **Acervo de Jogos**. Disponível em: <<http://www.ludomania.com.br>> Acesso em: 22 Mai 2010.

LUDOMANIA. **Corrida Presidencial**. Fotografia, color. Disponível em: <http://www.ludomania.com.br/nossos_jogos/Corrida%20Presidencial/Corrida_Presidencial.htm> Acesso em: 22 Mai 2010.

LUDOMANIA. **Jogo dos Conquistadores**. Fotografia, color. Disponível em: <http://www.ludomania.com.br/nossos_jogos/Conquistadores/Conquistadores.htm> Acesso em: 22 Mai 2010.

MCKLEAN, William. **I've invented a Board Game – Now What Do I Do?** Disponível em: <<http://www.amherstlodge.com/games/reference/gameinvented.htm>> Acesso em: 13 Ago 2010.

OFICINA DO APRENDIZ. **Jogo da Onça**. Fotografia, color. Disponível em: <http://www.oficinadoaprendiz.com.br/index.php?id_conteudo=mod2&id_produto=36&uid=#location1>. Acesso em: 22 Mai 2010.

OLIVEIRA, André de Souza. **Jogos Infantis: Um Resgate da Interação Familiar**. 2005. 117f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso Superior de Tecnologia em Artes Gráficas, Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná, Curitiba, 2005.

ORIGEM. **O Jogo da Onça**. Disponível em: <<http://www.origem.com.br/diario-de-bordo/historia-de-jogos.php>> Acesso em: 22 Mai 2010.

PICCIONE, Peter A. **In Search of the Meaning of Senet**. *Archaeology*, New York, p. 55-58, July/August 1980.

SALEN, Katie. ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Boston: The MIT Press, 2004.

SEABRA, Mario. **Os melhores jogos do mundo**. São Paulo: Editora Abril, 1978.

SHELDON, Lee. **Character Development and Storytelling for Games**. Boston: Premier Press, 2004.

WAGNER, Leonardo. **War**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://leonardowagner.files.wordpress.com/2009/12/war1.jpg>> Acesso em: 22 Mai 2010.

WELLESLEY COLLEGE. **Senet**. Fotografia, color. Disponível em: <<http://cs.wellesley.edu/~cs349B/>> Acesso em: 22 Mai 2010.

WHITEHILL, Bruce. **American Games: A Historical Perspective**. *Board Game Studies*, Leiden, v.2, n.1, p. 116-142, 1999.

WIKIPEDIA. **Board Games.** Disponível em:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Board_game> Acesso em: 22 Mai 2010.