



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E
DESIGN(FAAC) DEPARTAMENTO DE DESIGN
CAMPUS DE BAURU-SP
GRADUAÇÃO EM DESIGN GRÁFICO

HENRIQUE PIMENTEL DE SOUZA

PROSA & CONTRAS:

Planejamento da criação de game design com uma proposta gráfica de um jogo literalmente literário

BAURU

2024

S729p

Souza, Henrique Pimentel de

PROSA & CONTRAS : planejamento da criação de game design com uma proposta gráfica de um jogo literalmente literário / Henrique Pimentel de Souza. -- Bauru, 2024

117 f. : il., tabs., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientadora: Adriana Yumi Sato Duarte

Coorientador: Guilherme Cardoso Contini

1. Game Design. 2. Literatura. 3. Jogo de Cartas. 4. Jogabilidade. 5. Cartas. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.



Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e
Design (FAAC), da Universidade Estadual Paulista
"Júlio de Mesquita Filho", como requisito para a
obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico.

Orientadora: Profa. Dra. Adriana Yumi Sato Duarte.

Coorientador: Prof. Me. Guilherme Cardoso Contini.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design (FAAC), da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita
Filho", como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico.

Bauru, 24 de Junho de 2024.





BANCA EXAMINADORA

Profª. Dra. Adriana Yumi Sato Duarte
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

Prof. Me. Guilherme Cardoso Contini
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

Prof. Me. Leonardo Alvarez Franco
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

Prof. Dra. Cassia Leticia Carrara Domiciano
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"





RESUMO

O seguinte trabalho apresenta todas as etapas da criação da versão teste do jogo de cartas baseado em elementos literários Prosa & Contrás, desde as pesquisas iniciais, metodologia utilizadas, fundamentação teórica, análise de similares, desenvolvimento da parte visual, textual e jogabilidade entre outros. Ao final, são mostrados os resultados da versão teste de cada tipo de carta, incluindo os textos criados e a explicação da jogabilidade desenvolvida.

Palavras-chave: Game Design. Literatura. Jogo de cartas. Jogabilidade. Cartas.





ABSTRACT

The following work presents all the steps that was taken to create the test version of a card game that bases itself in literary elements, called “Prosa & Contrás”, from the initial researches, methodological planning, theoric basis, similar project analysis, designing the looks, the text content, the gameplay, among other stuff. At the end, the test cards, the first version of the base rules and the first version of the text content of all the cards are displayed.

Keywords: Game Design. Literature. Card Game. Gameplay. Cards.





LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagem de crianças lendo.....	14
Figura 2 - Gráfico de comparação de mortalidade.....	18
Figura 3 -Millennials jogando o jogo de cartas How Deep you Will Go?.....	21
Figura 4 - Partida do jogo de tabuleiro Cthulhu Dark Providence.....	24
Figura 5 - <i>Moodboard</i> de capas de livros e produtos.....	33
Figura 6 - Caixa e cartas do jogo Alice is Missing.....	37
Figura 7 - Livro e cartas do jogo The Hidden Isle.....	38
Figura 8 - Livro do jogo Epitaph.....	39
Figura 9 - Caixa do jogo A Penny for my thoughts.....	40
Figura 10 - Livro do jogo The Skeletons.....	42
Figura 11 - Livro e cartas do jogo Bluebeard 's Bride.....	43
Figura 12 - Livro e caixa do jogo Dialect.....	45
Figura 13 - Livro e componentes do jogo Ten Candles.....	46
Figura 14 - Livro do jogo I'm Sorry Did you say Street Magic?.....	47



Figura 15 - Caixa e componentes do jogo Fall of Magic.....	48
Figura 16 - Caixa aplicativo e cartas do jogo Weave.....	49
Figura 17 - Sacola e componentes do jogo Night forest.....	50
Figura 18 - Caixa e cartas do jogo How Deep you Will Go?.....	51
Figura 19 - Cartas do jogo Movie Clichés the Card Game.....	53
Figura 20 - Cartas de Tarot no estilo Rider-Waite.....	54
Figura 21 - Caixa e cartas do jogo Uno.....	55
Figura 22 - Caixa e cartas do jogo Cards Against Humanity.....	56
Figura 23 - Caixa e componentes do jogo Trial by Trolley.....	57
Figura 24 - Foto das cartas teste produzidas.....	61
Figura 25 - Fotos das “mão” de cartas possíveis dos jogadores.....	67
Figura 26 - <i>Moodboard</i> de livros exemplos de temáticas.....	87





LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Exemplo de jogabilidade de cartas marca-páginas.....	69
Quadro 2 - Exemplo de jogabilidade da contação de história.....	72
Quadro 3 - Organograma das cartas de romance.....	90
Quadro 4 - Organograma das cartas de ficção científica.....	91
Quadro 5 - Organograma das cartas de mistério/terror.....	91
Quadro 6 - Organograma das cartas de fantasia.....	92
Quadro 7 - Paleta de cores das cartas.....	96
Quadro 8 - Fontes utilizadas nas cartas.....	98





SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1. Objetivos do projeto	
1.2. Justificativas do projeto	
1.3. Importância dos jogos para criar laços e fortalecer conexões humanas	
1.4. Importância dos jogos narrativos como ferramenta de criatividade e superação de bloqueios narrativos	
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	25
2.1. Estrutura narrativa de acordo com a Narratologia	
2.2. Design de jogos	
3. METODOLOGIA	31
3.1. Processo de pesquisa e desenvolvimento criativo	
3.2. Análise de similares	
3.3. Abordagem na integração de elementos literários	
4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	62

4.1.	Criação das regras e mecânicas do jogo	
4.1.1	Exemplo 1 de jogabilidade e resultados	
4.1.2	Exemplo 2 de jogabilidade e resultados	
4.1.3	Demonstração de narrativa a partir do exemplo 2 de jogabilidade	
4.2.	Processo de criação, conceituação e projeto das cartas	
4.3.	Justificativa das escolhas de identidade e design do projeto	
5.	CONCLUSÃO	99
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	102



1. INTRODUÇÃO

O trabalho de conclusão de curso Prosa & Contrás surgiu de uma paixão de anos do autor sobre o universo da literatura e contação de histórias aliado com um interesse desenvolvido recentemente se comparado com o primeiro: o universo dos jogos de tabuleiro e jogos de cartas. Esse último o autor apenas descobriu mais sobre e entendeu que era uma possibilidade durante os últimos anos da graduação, o que traz um desafio e também uma oportunidade nova a escolha deste projeto.

No relatório será abordado um recorte sobre a importância da literatura e as possibilidades que os jogos de cartas e tabuleiros trazem, além de detalhar todas as etapas do processo de criação da versão teste do jogo Prosa & Contrás, um jogo de combinação de cartas e contação de histórias.

1.1 Objetivos do projeto

O objetivo geral do projeto é a criação de algumas cartas teste (uma de cada tipo diferente), e a criação das mecânicas necessárias para se jogar o jogo. Após a entrega, foi planejada a produção e impressão de todas as cartas e início dos testes de jogabilidade.

Os objetivos específicos se referem a ideia do jogo final, sendo eles:

- Valorizar e celebrar a literatura de uma forma lúdica e divertida, trazendo uma familiaridade que possa ser convertida a um apreço pelo ato de ler e possível iniciação do hábito;
- Estimular o pensamento criativo e proporcionar uma jogabilidade fluida e estratégica, que dê uma liberdade aos jogadores para tanto combinar cartas da maneira que acharem melhor, quanto para contar uma história que seja apelativa e identitária;
- Incentivar a identificação e reconhecimento de tropos, clichês, arquétipos e estruturas narrativas comuns a diversas histórias, para que o padrão possa ser reconhecido e compreendido nas demais narrativas existentes.

1.2 Justificativas do projeto

A literatura desempenha um papel fundamental na sociedade contribuindo em diversos campos, seja artisticamente, pois permite a expressão do autor, seja na comunicação e registro histórico permitindo que os conhecimentos e cultura de uma comunidade em determinada época (*zeitgeist*) sejam registrados e possam ser consultados para futura referência, seja em forma de ficção possibilitando a exploração de novas possibilidades, seja como ferramenta de empatia ao dar voz aos marginalizados e silenciados ou até mesmo

propondo reflexões e estimulando o pensamento crítico ao prover insights sobre a condição humana e exercitar a observação do mundo ao nosso redor.

Porém mesmo com tantos benefícios provenientes da literatura uma grande parcela da população brasileira ainda possui dificuldade de se aproximar ou familiarizar com o universo literário como mostra a 4ª edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil desenvolvida pelo Instituto Pró-Livro, Itaú Cultural e IBOPE Inteligência, com dados de 2019. De acordo esta pesquisa o brasileiro tem uma média anual de 4,96 livros lidos por habitante. Desses, apenas 2,43 são lidos do começo ao fim.

Já em uma pesquisa mais recente de 2022 do IBGE, mostra que apenas 16% das pessoas acima de 18 anos compraram livros nos últimos 12 meses (Esse é o retrato do consumo de livros no Brasil em 2023 apresentado pela Câmara Brasileira do Livro, em pesquisa realizada pela Nielsen BookData).

Pensando nisso, o projeto se justifica ao tentar promover uma aproximação ao universo literário e seus benefícios de uma forma lúdica e acessível.

Figura 1. Imagem de crianças lendo



Fonte: Instituto Pró-Livro, 2019

1.2.1 Importância dos jogos para criar laços e fortalecer conexões humanas

O jogo e sua ideia é um conceito mais antigo que a cultura e não é passível de definição, somente da descrição de suas principais características, como descrito por Johan Huizinga no seu livro *Homo Ludens*.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica (HUIZINGA, p.3)

O jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características. (p. 8-9)

Uma de suas principais características é seu papel na contribuição da prosperidade do grupo social pela criação de laços e fortalecimento de conexões humanas, como é melhor explicado por Huizinga.

Ou seja, os jogos ao estabelecerem relações de papéis, sejam eles cooperativos ou competitivos, acabam proporcionando interações específicas que ocorrem naquele ambiente criado e simulam experiências básicas da humanidade, desde as mais comumente expressadas como a celebração de vitórias, o convencimento a partir de ideias e a dependência do trabalho em equipe, até as mais difíceis de se expressar como a dificuldade de lidar com derrotas, expressar honestidade e demonstração de vulnerabilidade. Sendo essas últimas interações, reações cada vez mais raras, como é notado pelo vigésimo primeiro cirurgião general que estava em cargo da saúde pública nacional dos Estados Unidos durante o governo Obama, Vivek Murthy, comentou em sua entrevista para o The Guardian:

Nas faculdades muitos estudantes relataram que mesmo estando cercados por outros estudantes, ninguém realmente os conhece, eles sentem que não podem ser eles mesmos visto que sentem não possuir muitas pessoas com quem eles possam se abrir, serem honestos e vulneráveis. Ou seja, mesmo que estes estudantes não usem a palavra, estão descrevendo exatamente a sensação de solidão.(tradução do autor)'

¹ "On college campuses a lot of students said, I'm surrounded by students, but nobody really knows me and I don't feel like I can be myself. People didn't feel like there were folks that they could truly be open, vulnerable and honest with. So even though they didn't use the word, they were describing exactly what loneliness feels like."

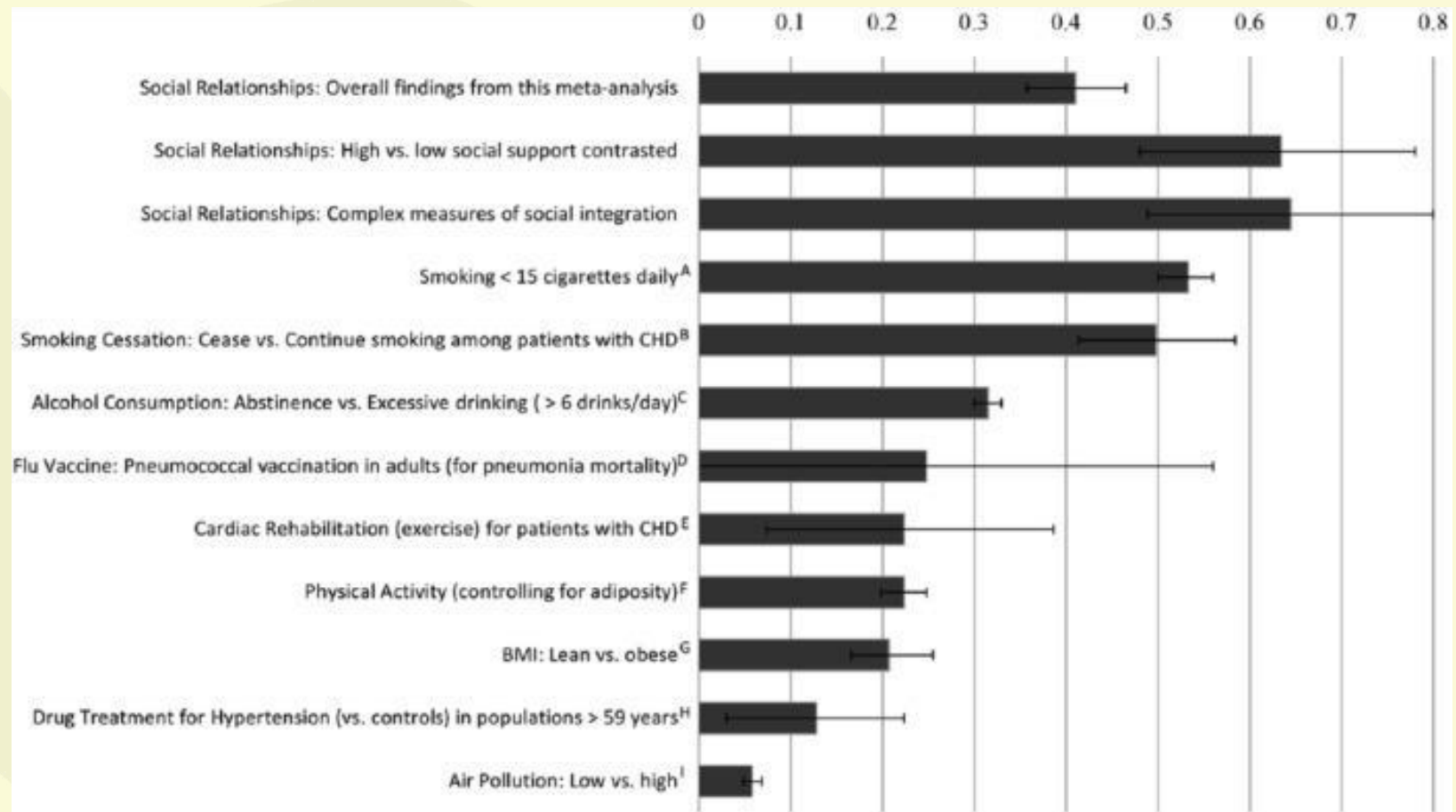
Esta solidão que Murthy comenta, problemática que ele considera atualmente epidêmica, é de acordo com ele combatida com interações de qualidade fundadas na empatia:

O que precisamos é na verdade focar em interações de qualidade, onde nos aproximamos do outro com respeito. Nós precisamos reconhecer que talvez não tenhamos o mesmo ponto de vista que outros, que talvez não vejamos o mundo da mesma forma ou tivemos experiências similares, mas toda pessoa é merecedora de respeito como ser humano, essa é a premissa essencial.(tradução do autor)²

Qualidade social esta que inclusive pode além de aumentar qualitativamente a expectativa de vida pode aumentar quantitativamente como demonstra os dados da pesquisa de Jessica Martino e Jennifer Pegg para a revista Am J Lifestyle Med.

² “What we need instead is to focus on high-quality interactions, where we approach engagement with one another with a fundamental sense of respect. We need to recognize that we may not have the same point of view as somebody else, we may not see the world in the same way or have the same life experiences, but every person is deserving of respect as a human being; that’s the one essential premise.”

Figura 2. Gráfico de comparação das chances de diminuir a mortalidade através das diversas condições associadas a mortalidade



Fonte: Am J Lifestyle Med, 2015

Já dentro do universo dos jogos vemos uma tendência em relação a esta busca por interações de qualidade e conexões mais profundas baseadas em demonstrações de honestidade e vulnerabilidade como mostra o Pinterest Predicts Report deste ano. Publicado pela plataforma social todo ano, o relatório expõe tendências emergentes de acordo com as pesquisas de usuários. Neste ano a análise prevê um aumento do interesse da geração Z e *Millennials* de uma sociedade pós-pandêmica, pela criação de conexões mais significativas e intimidade emocional a partir de jogos de perguntas.

Não é à toa que esse tipo de jogo, com nomes como *How Deep you Will Go?* se tornaram tão populares, como comenta Adrienne Matei para o The Guardian:

Jogos conversacionais de cartas como *We're Not Really Strangers*, *Let's Get Deep* e jogo da terapeuta de relacionamentos Esther Perel, *Where Should We Begin* se tornaram mais e mais comuns em eventos sociais e noites de encontros(tradução do autor)³

³ “Conversation card games like *We're Not Really Strangers*, *Let's Get Deep* and relationship therapist Esther Perel's *Where Should We Begin* have become more and more common at social events or date nights.”

A notícia também traz diversos relatos de como estes jogos foram utilizados como ferramentas para efetivamente criar ambientes onde é possível desenvolver conexões, em comparação com a vida corrida cotidiana onde em sua maioria prevalece interações indiretas e *small talks*.

Sobre isto, uma das ambições ao desenvolver Prosa & Contrás é que durante a parte narrativa de sua jogabilidade, mesmo que existam alguns requisitos sobre como a história deve seguir, fazer com que seja criado um espaço para que os jogadores se sintam seguros para contar uma história que eles acreditem e se identifiquem não se limitando pela ideia de “fazer papel de bobo”, afinal também é pra isso que os jogos servem.

Figura 3. *Millennials* jogando o jogo de cartas *How Deep you Will Go?*



Fonte: Site e *Tik Tok* do jogo, 2023

1.2.2 Importância dos jogos narrativos como ferramenta de criatividade, solução de problemas e superação de bloqueios criativos

O jogo narrativo utiliza aspectos lúdicos (regras, objetivos, ação) e narrativos (roteiro, enredo, personagens) de forma complementar com a finalidade de imergir o jogador em um mundo ficcional no qual construirá, através de ações e interpretações, uma estrutura dramática coerente (MAGLIANO, 2012), ou seja em sua essência jogos narrativos são jogos de contação de histórias, onde um dos objetivos, se não o principal é independente da forma que a mensagem é transmitida, criar uma história, podendo ser interpretativamente, com jogadores atuando os personagens no estilo teatro ao vivo, como acontece em um RPG de mesa, na forma de jogos digitais de escolha onde são oferecidas diversas possibilidades, cada uma com um desfecho e consequências próprias e as escolhas do jogador, dentre as opções disponibilizadas, que conectam a história em si, como em jogos como *Life is Strange*, *The Witcher 3* e *Batman Arkham City*, ou até mesmo na forma mais simples possível de ficção colaborativa, como em rodas de jogadores que se revezam para contar partes de uma mesma história, algo que acontecia desde os tempos pré históricos ao redor de uma fogueira na caverna (MCKEE; FRYER, 2002).

Independente de como é veiculado, uma coisa é certa, ao se contar uma história, se forma um vínculo baseado nos dois papéis ali dispostos: o papel de quem conta a história, e o papel de quem a consome. Essa dinâmica pode ocorrer a partir de diversas situações, até as mais cotidianas, não dependendo da construção de um ambiente próprio para isto, (porém um ambiente propício pode trazer mais benefícios a esta prática), e em vários níveis, desde os superficiais até os mais profundos, fazendo com que existam uma espécie de transe que permeia essa dinâmica como demonstra o estudo de Brian Sturm.

Os benefícios dessa interação são notáveis para ambos os envolvidos. Para o ouvinte, a narrativa estimula a imaginação, estimula a empatia, expande o conhecimento linguístico e cultural e proporciona uma experiência imersiva. Para o narrador, o ato de contar histórias é um exercício de auto expressão e habilidades comunicativas, promove reflexões sobre a própria identidade, ajuda a estabelecer e transmitir valores, fortalece a memória pessoal ou coletiva, incentiva a criatividade e pode até oferecer conforto e relaxamento (STURM, 1999). Os estudos de Brian evidenciam que o processo narrativo desafia o contador a criar e desenvolver novas ideias e situações, equilibrando a expectativa e a realidade para desenvolver uma história envolvente (FRYER, 2003). Nesta ideia os jogos narrativos acabam por seguirem a mesma lógica porém de uma forma lúdica, controlável e acessível, incentivando os jogadores a pensar fora da caixa e a encontrar soluções inovadoras para desafios narrativos, o que em sua prática ajuda a desenvolver uma abordagem proativa para a resolução de problemas. Além disso, ao enfrentar e superar bloqueios criativos,

os indivíduos acabam tendo uma maior confiança em lidar com incertezas e a adaptar-se a mudanças inesperadas, habilidades essenciais para se ter na realidade atual.

Figura 4. Partida do jogo de tabuleiro *Cthulhu Dark Providence*



Fonte: Good Time Society, 2023

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para a fundamentação teórica do projeto foram utilizados como base para a estrutura narrativa os livros “Roteiro - Os Fundamentos do Roteirismo” do Syd Field e “O Herói de Mil Faces” do Joseph Campbell já para o desenvolvimento da jogabilidade e mecânica foram usados os livros “Design de jogos uma abordagem prática” do Paul Schuytema e “The Art of Game Design: A book of lenses” do Jesse Schell.

2.1 Teoria da estrutura narrativa de acordo com a Narratologia

A narratologia teve sua origem na *Poética* de Aristóteles e do estudo da narração de histórias, como romances e filmes, e hoje é usado em um sentido muito mais amplo como colocado por David Herman no livro “Narrative theory and the cognitive sciences” como define ele a narratologia é o estudo da narração e de estruturas narrativas e como elas afetam a percepção humana como um todo.

Como se espera que o jogo desenvolvido tenha em sua jogabilidade caráter narrativo e uma mecânica de contação de histórias com base em opções pré selecionadas aleatoriamente, foi necessário para o desenvolvimento dessas opções ir a fundo e entender a estrutura base comum das histórias para utilizar-se no desenvolvimento de princípios básicos da narratologia em narrativas lineares.

O primeiro princípio utilizado foi a organização da história em 3 atos como colocado por Syd Field. O primeiro ato sendo a introdução, que expõe e estabelece o/a protagonista, seus relacionamentos, ambienta o universo e situa a premissa. O segundo ato contém o confronto (ele define a problemática) o objetivo do/da protagonista e estabelece os riscos, que aumentam gradativamente conforme a história se desenrola até culminar no clímax. Já o terceiro ato é a resolução da história e seus desdobramentos, nela normalmente é respondida as perguntas que ainda não tiveram resposta, como se o/a protagonista atingiu seu objetivo ou os desdobramentos finais de ações tomadas durante os dois primeiros atos.

O segundo princípio utilizado são os pontos de história, momentos chave presentes entre atos servindo tanto para fechar atos já desenvolvidos quanto para iniciar novos atos. Syd Field estabelece 2 pontos de história fixos, um entre o ato 1 e 2 e outro entre o ato 2 e 3, vale notar também que pontos de história não devem ser confundidos com dispositivos literários ou técnicas literárias que são pontos comuns que podem estar presentes nas histórias mas não são iniciadores ou encerradores de atos, exemplos de dispositivos literários incluem história de fundo, cliffhanger, flashbacks, ganchos narrativos, foreshadowing, plot twists, clímax, entre outros.

Já o terceiro e último princípio que o livro cita é o conceito de arco de personagem, sendo necessário que ao longo da narrativa o/a protagonista além de aprender novas habilidades, e conhecimentos, desenvolva uma maior percepção sobre si mesmo, sua situação e seu lugar no mundo, muitas vezes

percebendo que o que ele achava que queria e era seu objetivo na verdade não é necessariamente o que ele precisa. Este ponto que leva ao exercício de reflexão normalmente transforma os personagens e é conhecido como desenvolvimento de personagem através do arco de personagem.

Por fim, outra ideia muito comum dentro das estruturas narrativas e que foi utilizado como base ao pensar nas pontos narrativos presentes nas cartas é o conceito de jornada do herói nomeado por Joseph Campbell, que ao analisar diversas histórias que permeiam a humanidade, percebeu esta estrutura que se repete, seguindo e dialogando com os 3 atos de Aristóteles e Field e com um número de pontos de história em cada parte da seguinte maneira:

- **A partida:** A/o protagonista é chamado/a para a aventura, deixando para trás o status quo e enfrentando o desconhecido. Simboliza uma transição significativa.
 - O chamado da aventura: A/o protagonista é convidado/a a deixar seu mundo comum e enfrentar o desconhecido.
 - A recusa do chamado: A/o protagonista hesita ou recusa-se a aceitar o chamado devido ao medo ou insegurança.
 - O auxílio sobrenatural: Um mentor ou guia sobrenatural aparece para incentivar a/o protagonista a aceitar o chamado.

- A passagem pelo primeiro limiar: A/o protagonista finalmente deixa o mundo comum para entrar no mundo especial ou mágico.
- O ventre da baleia: A/o protagonista enfrenta um grande desafio que simboliza uma morte e renascimento simbólicos.
- **A iniciação:** A/o protagonista é submetido/a a testes e desafios que o/a testam de diferentes formas. Simboliza superação de obstáculos.
 - O caminho de provas: A/o protagonista passa por uma série de testes, encontros e provas.
 - O encontro com a deusa: A/o protagonista experimenta amor incondicional ou compreensão profunda.
 - A mulher como tentação: A/o protagonista enfrenta tentações que podem levá-lo/a a se desviar de sua missão.
 - A sintonia com o pai: A/o protagonista deve enfrentar e reconciliar-se com a figura paterna ou autoridade.
 - A apoteose: A/o protagonista atinge um estado de compreensão e realização divina.
 - A benção última: A/o protagonista recebe um presente que tem o poder de transformar o mundo comum.

- **O retorno:** A/o protagonista retorna ao mundo comum, após reflexão e ter ganhado uma nova percepção. Simboliza lições aprendidas.
 - A recusa do retorno: A/o protagonista pode hesitar em retornar ao mundo comum após a experiência transformadora.
 - A fuga mágica: A/o protagonista pode precisar escapar com a bênção ou elixir.
 - O resgate com auxílio externo: A/o protagonista pode precisar de ajuda para voltar ao mundo comum.
 - A passagem pelo limiar do retorno: A/o protagonista deve retornar ao mundo comum e aceitar sua nova realidade.
 - Senhor dos dois mundos: A/o protagonista aprende a viver entre o mundo comum e o mundo especial.
 - Liberdade para viver: A/o protagonista está livre para viver no presente sem ser assombrado/a pelo passado ou futuro.

Game Design, ou design de jogos é o processo de desenvolvimento de um jogo e todas as suas respectivas partes (jogabilidade, conteúdo, visual) desde o início. Paul Schuytema(2008), separa este processo e seus princípios fundamentais em um sistema de 3 partes: pré-produção, produção e pós-produção.

Na pré-produção é criado um conceito, que a partir de etapas como discussão, *brainstorm*, criação de mapas mentais e organogramas, análise de similares e concorrentes, produção de esboços, organização de interações, criação de um *game design document*, além de registrar todas estas etapas.

Na produção o jogo é construído, com etapas de criação base de modelos, e é iniciado a produção de testes de jogabilidade, que influenciaram diretamente os novos ajustes e aperfeiçoamentos.

Já a pós-produção se inicia após o lançamento do jogo, podendo ter como etapas a criação de conteúdo adicional (expansões) além de continuar o balanceamento da jogabilidade a partir do feedback dos compradores, avaliação de receptividade, além de possíveis novas criações.

Para o projeto de Prosa & Contrás foi usado como uma linha base os processos iniciais, principalmente os da pré-produção, visto que o intuito do projeto é planejar o desenvolvimento de componentes iniciais de teste. Após a entrega destes componentes, planeja-se dar continuidade ao projeto e seguir as demais etapas apresentadas pelo Paul Schuytema.

3. METODOLOGIA

A metodologia seguida se baseou primeiro em pesquisas iniciais que foram usadas para criar um *moodboard* definindo a estética, uma análise de similares e uma lista de tropos e arquétipos separados por gêneros literários. A partir dessas bases foram desenvolvidas em ordem as mecânicas de jogabilidade (exemplificadas pelos organogramas), que foram usadas para desenvolver a redação dos textos presentes nas cartas de acordo com sua função dentro da jogabilidade, que por fim foram usadas para dentro dos visuais das cartas. Essas criações foram projetadas tendo sempre em mente a ideia da literatura como ponto central, para que os elementos literários fossem realmente integrados desde o começo nestes três pontos (mecanicamente, textualmente e visualmente) e não só adicionados posteriormente.

Durante o processo de desenvolvimento, alterações que foram feitas em algum dos três pontos resultaram em retomadas de pesquisas e ajustes nos demais pontos interligados a estes (por exemplo a mudança de uma mecânica, em que um determinado tipo de carta, não entraria mais na rodada final, esta mudança fez com que a parte textual se reduzisse para apenas a explicação necessária de uma rodada, o que por sua vez resultou em uma diferença de diagramação tendo que ser alterado respectivamente o visual da carta ao dispor o novo texto).

Por fim, a partir das criações no desenvolvimento foram feitos protótipos das cartas e uma primeira versão das mecânicas de jogabilidade criada, para neste primeiro momento demonstrar a ideia base do jogo. Após

entrega novas etapas como impressão total das cartas e testes de jogabilidade estão planejados para seguir com uma possível criação de um jogo final.

3.1 Processo de pesquisa e desenvolvimento criativo

Inicialmente foram feitas três pesquisas em paralelo, sendo a primeira delas uma pesquisa por referências visuais dentro do universo dos livros. Nessa pesquisa foram analisadas diversas imagens de produtos como capas de livros, identidades visuais de bibliotecas e livrarias online (como a *Barnes & Noble*) além de diversos produtos de lojas especializadas em papelaria, roupas, chás, velas e acessórios tidos como “literários” como a *Out of Print*, a *Storyarts*, a *Old Growth Alchemy*, a *Noble Objects* e algumas lojas da *Etsy*.

A partir dessa primeira pesquisa foi criado um *moodboard* estético do que seria uma “ambientação literária”, uma forma de tentar visualmente traduzir a experiência de ler um livro e remeter esta experiência a partir do projeto visual das cartas do jogo, *moodboard* este apresentado a seguir e que ajudaria a direcionar alguns pontos da identidade do projeto e que definiriam o layout, formato, tamanho, tipografia, tipo de ilustração, paleta de cores e composições das cartas, características essas que serão mais detalhadas no desenvolvimento visual

Já a segunda pesquisa teve como base projetos de jogos físicos similares, ou seja, jogos de tabuleiro, RPGs de mesa e jogos de cartas multijogadores, focando desta vez em dois principais pontos: no quesito mecânica e jogabilidade, a parte estrutural, o esqueleto da jogatina e também nos quesitos psicológicos, como sensações, emoções, ambientações e maneiras que os jogadores foram atraídos e afetados durante o jogo, a evocatividade.

Para isto foi feita uma pesquisa em sites que catalogam e apresentavam diferentes jogos, como a *Ludopedia*, o *RPGGeek* e o *DriveThruRPG*, as páginas de apresentação de jogos independentes, jogos de cartas e jogos de tabuleiro do site de financiamento coletivo *Kickstarter*, na comunidade de boardgames do *Reddit*, onde os usuários deixavam avaliações e recomendações de jogos e também em canais do *YouTube* de explicações de regras, preparação de jogo, reviews e demonstrando a jogabilidade de jogos de tabuleiro e jogos de cartas como a *Good Time Society*, o *Shut up & Sit down*, o *Board Game Hangover* e o canal do *Roll20*.

A partir desta segunda pesquisa foi feita uma análise de similares, composto pelos diversos jogos descobertos, que tanto possuíam mecânicas interessantes que poderiam ser mescladas ou reformuladas para criar a mecânica de Prosa & Contrás quanto jogos que possuíam ambientações únicas e que estimulavam experiência e emoções específicas nos jogadores, de acordo com a maior parte dos relatos lidos, experiências

e emoções estas que gostaria de trazer para os jogadores que forem jogar *Prosa & Contras* e que estão melhor detalhadas no desenvolvimento do projeto.

Por fim a terceira e última pesquisa inicial foi para coletar e reunir ideias presentes no inconsciente coletivo quando pensamos em histórias, independentes da mídia da qual elas são transmitidas, como tropos e clichês de gêneros narrativos, ideias comuns de personagens arquetípicos e elementos de ambientação, como localização e objetos que sejam familiares e nostálgicos.

Para isso foi feita uma pesquisa em alguns sites que possuíam listas destes pontos como o *TVTropes*, o *Goodreads* e algumas páginas sobre literatura da *Wikipédia*, além do livro *O Herói de Mil Faces* de Joseph Campbell, por fim estas informações coletadas foram usadas no desenvolvimento de algumas cartas do jogo, como vai ser mais detalhado no desenvolvimento.

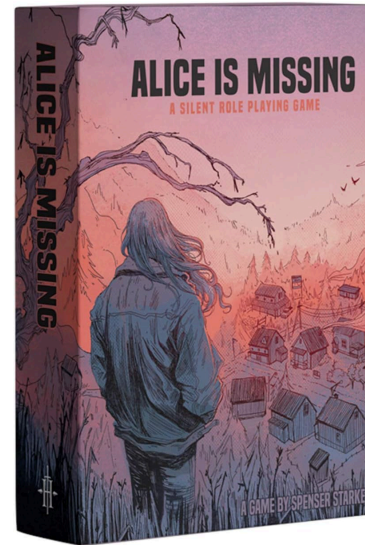
3.2 Análise de similares

A partir da segunda pesquisa, alguns jogos, por terem em suas mecânicas de jogabilidade, ou na maneira de proporcionar uma experiência específica em seus jogadores, acabaram sendo selecionados para serem analisados como similares. Ao todo foram selecionados 18 jogos, a lista de jogos, suas descrições e suas características diferenciais que foram base para *Prosa & Contras* foram listado a seguir:

- **Alice is Missing:** Um jogo de interpretação de papéis em que todo o diálogo é feito silenciosamente através de mensagens de texto no celular. O objetivo do jogo é resolver o mistério e descobrir o que aconteceu com a personagem Alice, que está desaparecida.
 - Diferenciais: história criada coletivamente, imensa imersividade na ambientação(trilha sonora contribuiu significativamente neste quesito), jogadores se conectam aos personagens, facilidade de interpretação e contação de história para jogadores tímidos, diversas possibilidades combinação de cartas proporcionam histórias diferentes e únicas a cada partida, altamente emocional, grande liberdade de criação das histórias pelos jogadores, timer ajuda a manter o ritmo do jogo fluindo, propõe reflexões sobre a vida, traz um mistério intrigante, distingue os jogadores ao estabelecer papéis diferentes.



Figura 6. Caixa e cartas do jogo *Alice is Missing*



Fonte: Renegade Game Studios, 2020

- **The Hidden Isle:** um RPG que utiliza cartas de Tarot para geração de elementos da história e criação de mundo e resolução de problemas. O objetivo do jogo é realizar missões para uma ordem mágica secreta que protege o mundo.
 - Diferenciais: Não utiliza, dados ou a necessidade de preparação anterior, possibilidade de contar uma história ou narrativa com base em cartas com ideias simbólicas, resolução de

conflitos e combate narrativamente, distingue os jogadores ao estabelecer papéis diferentes.



Figura 7. Livro e cartas do jogo *The Hidden Isle*



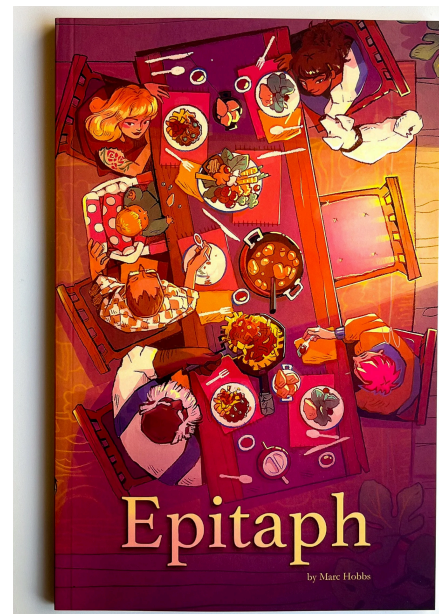
Fonte: Causa Creations, 2023

- **Epitaph:** Um jogo de narração cooperativo de cenas e momentos. O objetivo é contar partes da história de um personagem já falecido.

- Diferenciais: proporciona uma experiência intimista, propõe reflexões sobre a vida, possibilidade de diferentes cenários a cada sessão proporcionando diferentes ambientações, não precisa de mestre, dados ou preparação anterior.



Figura 8. Livro do jogo *Epitaph*



Fonte: Marc Hobbs, 2020



- **A Penny for my Thoughts:** Um jogo RPG de narração cooperativo de cenas e momentos. O objetivo é relembrar momentos da vida de personagens amnésicos e descobrir o mistério do momento que os deixou sem memórias.
 - Diferenciais: imprevisibilidade narrativa, altamente imersivo, traz um mistério intrigante, propõe reflexões sobre a vida.

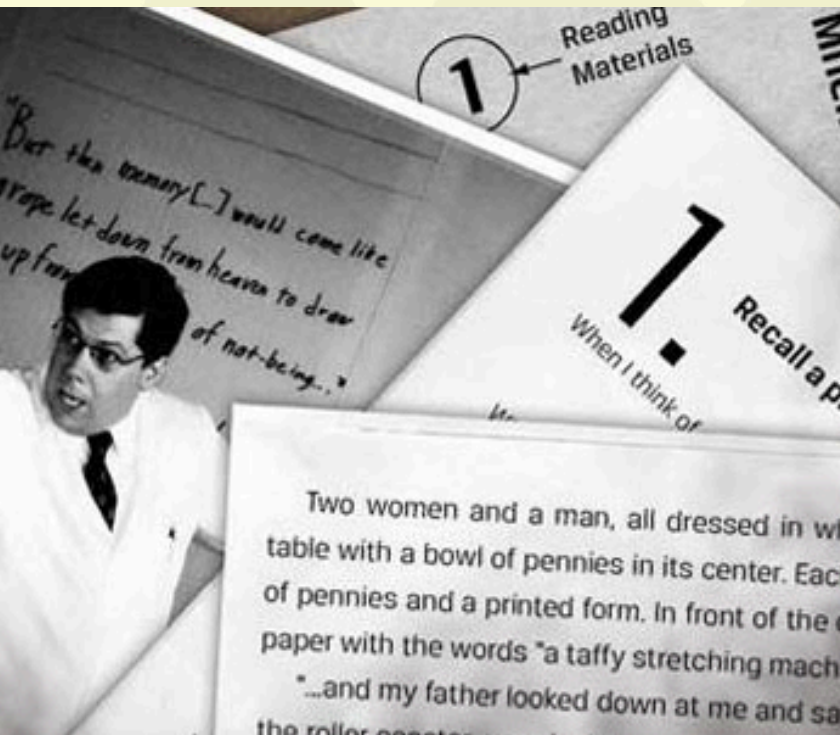
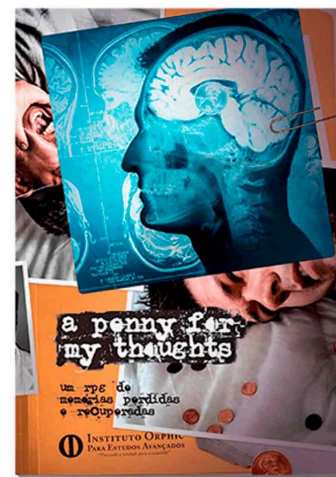
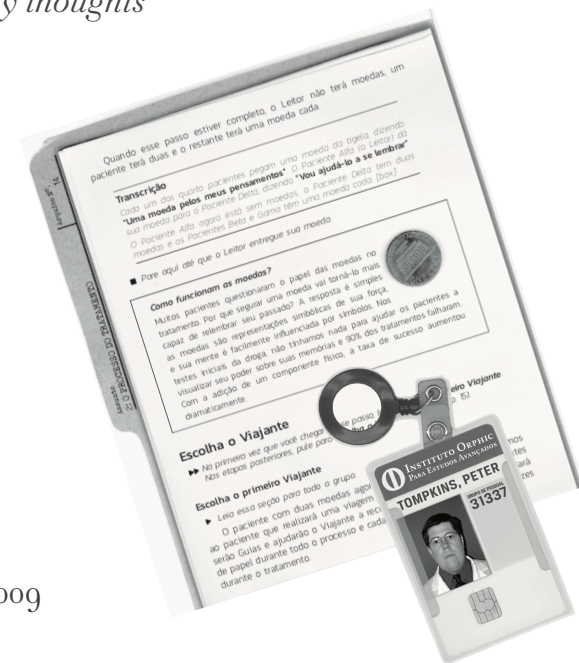


Figura 9. Caixa do jogo *A Penny for my thoughts*



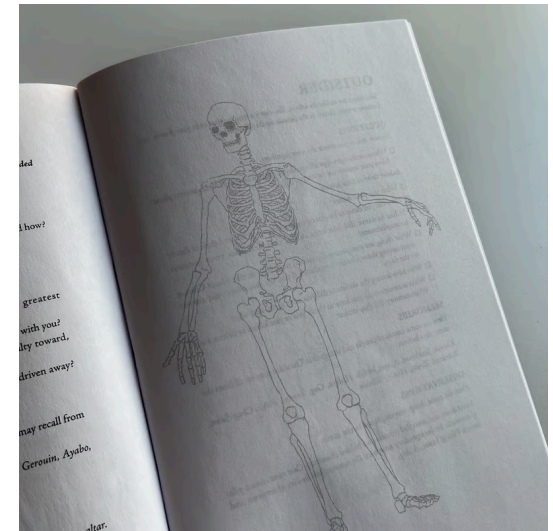
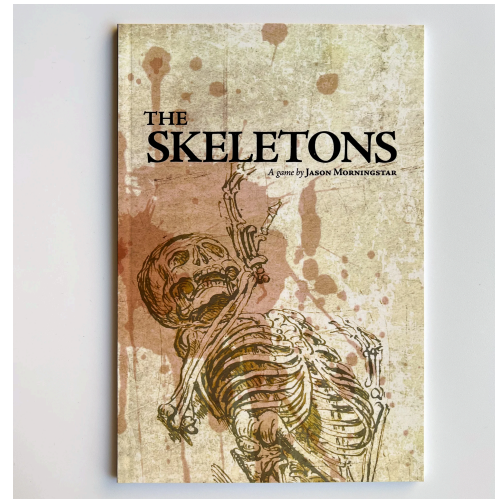
Fonte: Evil Hat Productions, 2009



- **The Skeletons:** Um jogo de narração, mistério e criação de personagens, com momentos onde os jogadores devem se sentar em silêncio no escuro(ou fechar os olhos) o que provoca a passagem do tempo, sejam dias, décadas ou milênios, e as diversas mudanças e encerramentos que ocorrem com isso. O objetivo dos jogadores é defender a tumba onde descansam os seus esqueletos enquanto relembram partes da memória de quando estavam vivos.
 - Diferenciais: Melancolicamente Introspectivo, propõe reflexões sobre a vida, imersividade no quesito ambientação(sentar em silêncio no escuro contribui significativamente neste quesito), sem mecânicas de combate(a resolução é feita narrativamente).



Figura 10. Livro do jogo *The Skeletons*



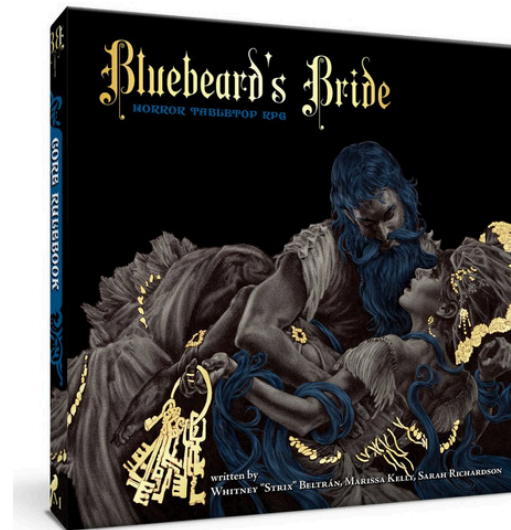
Fonte: Bully Pulpit Games, 2015

- **Bluebeard 's Bride:** Um RPG de horror investigativo, em que além do mestre, cada jogador interpreta uma parte da psique da mesma personagem, revezando através de um token o comando das ações. O objetivo do jogo é explorar a mansão mágica do seu noivo enquanto descobre o que aconteceu com as antigas pretendentes.

- Diferenciais: Diversas possibilidades de combinação proporcionam histórias diferentes e únicas a cada partida, altamente imersivo, traz um mistério intrigante, possui baralhos de cartas que ajudam a guiar a história, propõe um exercício de empatia aos jogadores ao se colocar em posições que não estão acostumados, distingue os jogadores ao estabelecer papéis diferentes.



Figura 11. Livro e cartas do jogo *Bluebeard's Bride*



Fonte: Magpie Games, 2017

- **Dialect:** um jogo sobre interpretação de papéis na criação de diferentes cenas narrativas retratando a passagem do tempo. O objetivo é em comunidade criar novas palavras que gradativamente se transformam em novos dialetos, até que a comunidade é a língua criada desapareçam.
 - Diferenciais: Não é necessário um mestre para guiar o jogo, acompanha a evolução temporal e mudanças que ocorrem na história, altamente imersivo, uma mesma proposta pode variar entre um clima divertido e “bobo” ou extremamente emocional dependendo dos jogadores, possibilidade de diferentes cenários a cada sessão proporcionando diferentes ambientações, distingue os jogadores ao estabelecer papéis diferentes.

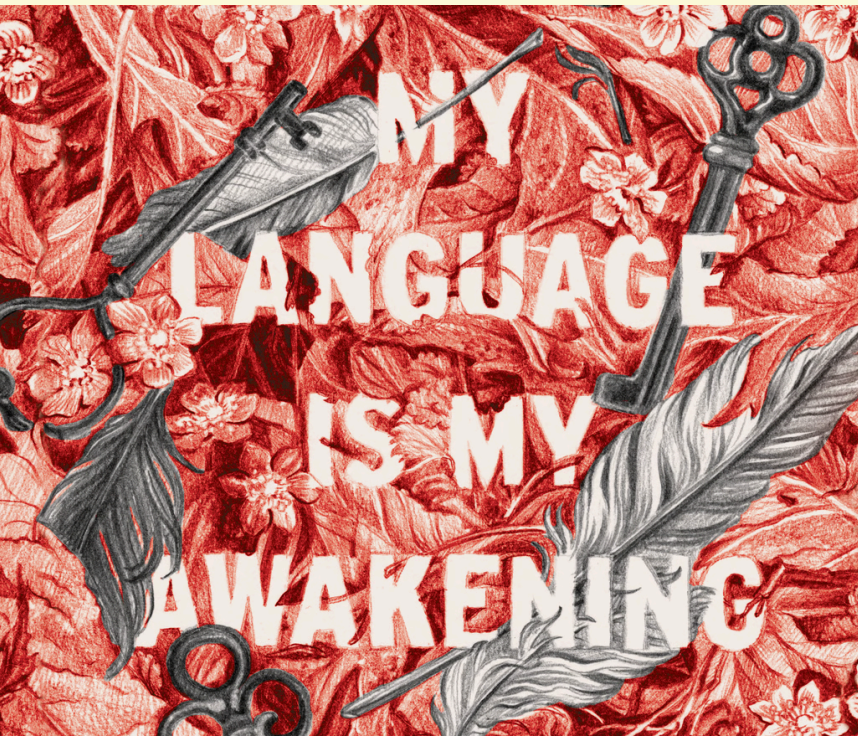


Figura 12. Livro e caixa do jogo *Dialect*



Fonte: Thorny Games, 2017

- **Ten Candles:** Um RPG de terror onde se utilizam 10 velas para tanto demonstrar a vida dos personagens, após a morte a vela é apagada, quanto para ser usada para queimar papéis com traços de personalidade conforme o personagem é posto ao limite. O objetivo do jogo é contar a melhor história que puder antes do fim visto que todos os personagens morrem no final.

- Diferenciais: É focado na jornada do que no objetivo final, imensa imersividade no quesito ambientação(o uso de velas e queimar papéis contribui significativamente neste quesito), é focado na busca de esperança durante momentos difíceis, os personagens possuem passados com mistérios intrigantes.

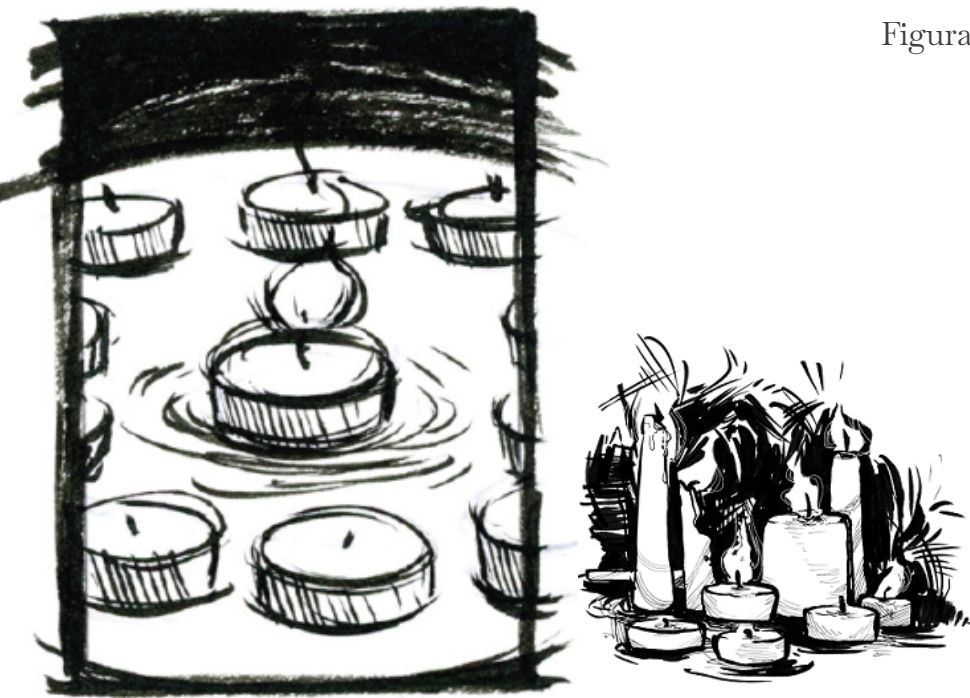
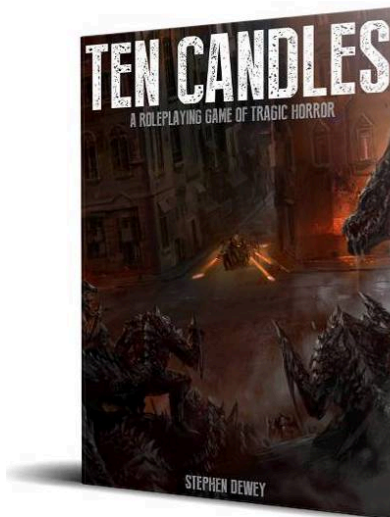


Figura 13. Livro e componentes do jogo *Ten Candles*



Fonte: Cavalry Games, 2015

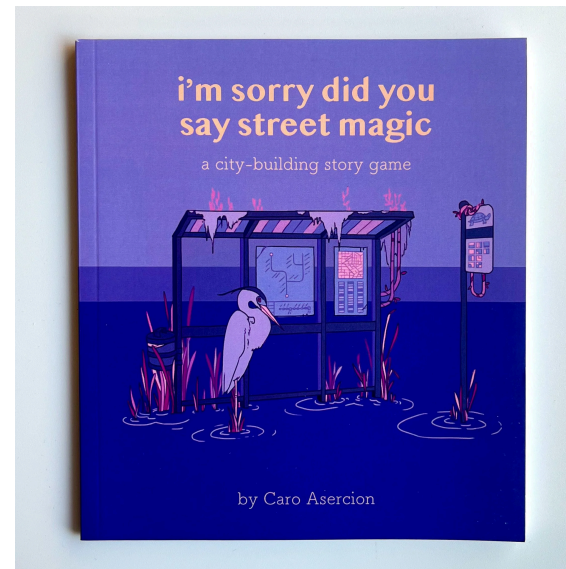


- **I'm Sorry Did You Say Street Magic?:** Um jogo de criação coletiva de cenários narrativos focados na geração e desenvolvimento de cidades e universos fantásticos.

- Diferenciais: Criação de histórias e narrativas feitas cooperativamente, a localidade e personagens criados podem ser utilizados para cenários de RPG, possibilidade de diferentes cenários a cada sessão proporcionando diferentes ambientações, não precisa de mestre, dados ou preparação anterior.



Figura 14. Livro do jogo *I'm Sorry Did You Say Street Magic?*



Fonte: Caro Asercion, 2020



- **Fall of Magic:** um jogo narrativo que utiliza um pergaminho com diversas opções de escolha para desenvolver uma história. O objetivo do jogo é viajar por diversos lugares até encontrar o local de nascimento da magia.
 - Diferenciais: Uso de componentes temáticos(o mapa é feito em um pergaminho), não precisa de mestre ou preparação anterior.



Figura 15. Caixa e componentes do jogo *Fall of Magic*



Fonte: Heart of the Deernicorn, 2015

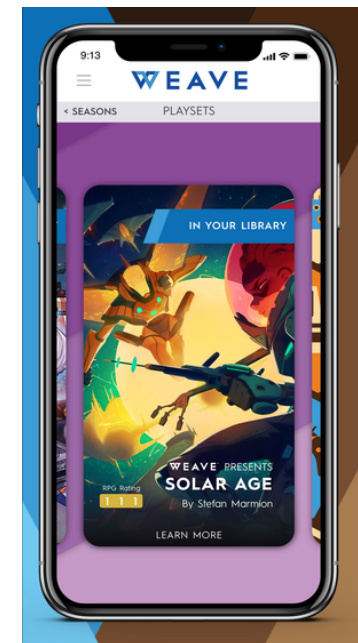
- **Weave:** um jogo narrativo que utiliza cartas simbólicas baseadas no tarot, e um aplicativo que escaneia as cartas a partir de temáticas pré estabelecidas que desenvolve ideias e conceitos para a história. O objetivo do jogo varia dependendo da carta utilizada.
 - Diferenciais: Não é focado no combate, possibilidade de contar uma história ou narrativa com base em cartas com ideias simbólicas, os conceitos nas cartas são tão abrangentes que com uma única carta é possível representar diversas ideias diferentes dependendo do contexto aplicado, possibilidade de diferentes cenários a cada sessão proporcionando diferentes ambientações, facilita a criação de histórias.



Figura 16. Caixa, aplicativo e cartas do jogo *Weave*



Fonte: Monocle Society, 2018



- **Night Forest:** Um jogo ritualístico de contação de histórias, a partir de memórias reais ou inventadas. O objetivo é circular por um ambiente carregando velas acesas, que serão apagadas após a história que o jogador contou ser contada de volta para ele.
 - Diferenciais: imensa imersividade no quesito ambientação(andar no escuro segurando velas contribui significativamente neste quesito), possibilidade de histórias serem recontadas proporcionando novas histórias a partir de já existentes, possui baralhos de cartas que ajudam a guiar a história.



Figura 17. Sacola e componentes do jogo *Night Forest*



Fonte: Heart Of The Deernicorn, 2017

- **How Deep you Will Go?:** Um jogo de cartas com perguntas iniciadoras de conversas, divididos em 3 níveis, quebradores de gelo, confissões e se aprofundando. O objetivo do jogo é criar um ambiente de qualidade social ao proporcionar troca de ideias, memórias e experiências, significativas com outros jogadores, criando ou fortalecendo conexões.
 - Diferenciais: Criação de um ambiente seguro para a troca de experiências, utilização de cartas para iniciar a contação de experiências, utilização de níveis diferentes de abordagens.

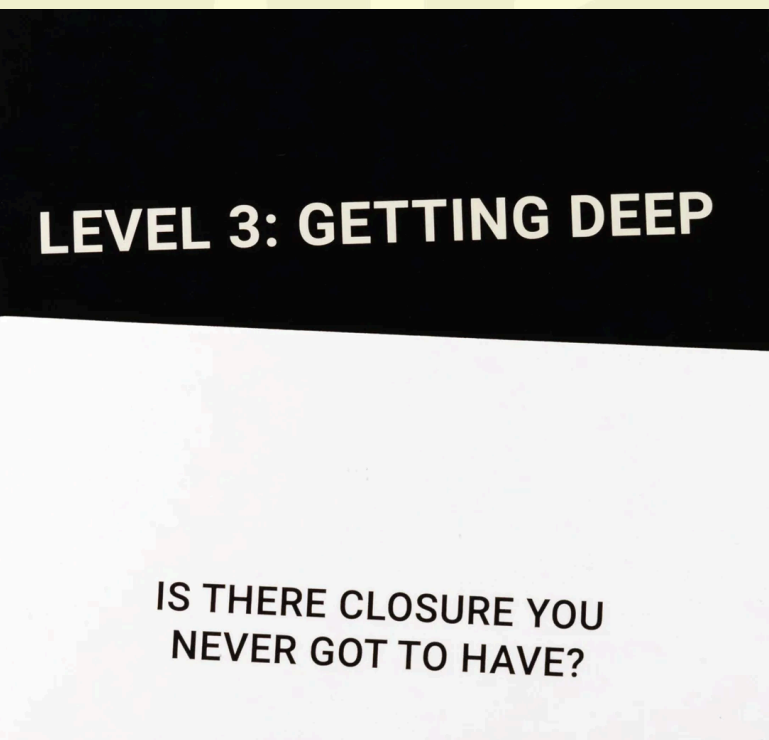


Figura 18. Caixa e cartas do jogo *How Deep you Will Go?*



Fonte: AchieveYou, 2022

- **Movie Clichés the Card Game:** um baralho de cartas com clichês de filmes, separados por gênero e com 3 formas de jogar. O objetivo do jogo varia conforme a forma de jogar, em “bingo de clichês” o objetivo é se livrar do maior número de cartas da sua mão ao descartá-las conforme os clichês ocorrem durante o filme, em “nomeie os filmes” o objetivo é a partir de algumas cartas nomear o meio número possível de filmes que possuem aquele clichê e por fim em uma versão adulta “shots de clichês”, toda vez que o clichê de carta ocorrer durante um filme deve se tomar um shot(o jogo alerta algumas precauções ao jogar este modo de jogo).
 - Diferenciais: Lista clichês e tropos em formato de cartas, separa as cartas em gêneros narrativos, abordagem divertida sobre os clichês, ideias extremamente visuais(visto que são clichês de filmes em comparação com clichês literários).



Figura 19. Cartas do jogo *Movie Clichés the Card Game*



Fonte: Joscha Sauer, 2020

- **Tarot:** em algum momento de sua história já foi um jogo, porém hoje em dia é mais usado como uma ferramenta de divinação.
 - Diferenciais: Possibilidade de contar uma história ou narrativa com base em cartas com ideias simbólicas, os conceitos nas cartas são tão abrangentes que com uma única carta é possível representar diversas ideias diferentes dependendo do contexto aplicado.

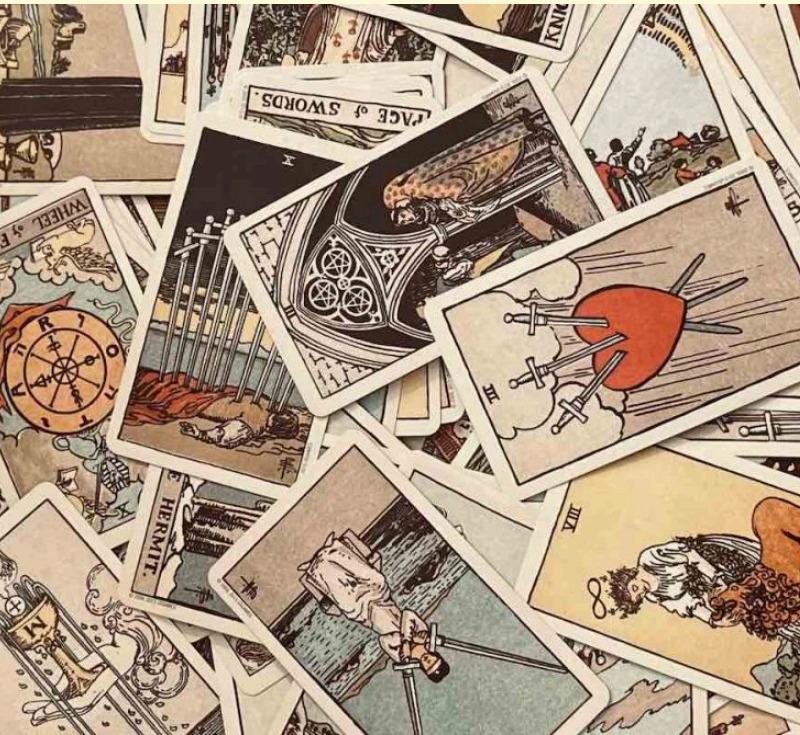


Figura 20. Cartas de *Tarot estilo Rider-Waite*



Fonte: Rider Company, 1909



- **Uno:** um dos jogos de cartas mais populares, possui mecânicas fáceis de aprender com cartas numéricas base e cartas especiais com efeitos que modificam elementos da jogabilidade. O objetivo do jogo é de se livrar de todas as cartas da mão e guitar uno primeiro.
 - Diferenciais: Facilidade de aprender as regras, alta popularidade e aceitação, partidas relativamente rápidas.



Figura 21. Caixa e cartas do jogo *Uno*



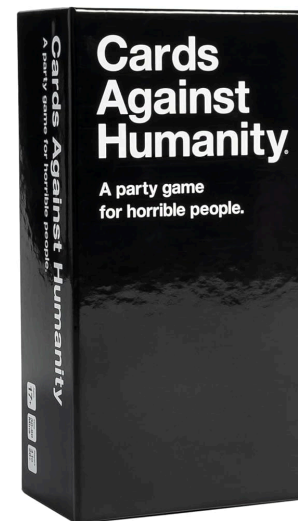
Fonte: Mattel/Copag, 1971

- **Cards Against Humanity:** um jogo sobre combinar frases e ideias presentes em cartas de maneira criativa e divertida convencendo o jogador a escolher a que tiver maior atrativo.

- Diferenciais: Ideia de um jogador cada rodada estar encarregado de avaliar e escolher a combinação de ideias dos outros jogadores, ter como foco a evocação criada a partir de construção de ideias por frases já prontas em cartas.



Figura 22. Caixa e cartas do jogo *Cards Against Humanity*



Fonte: Max Temkin, 2009

3.3 Abordagem na integração de elementos literários

A integração dos elementos literários foi pensada já no começo e está presente desde o título do jogo (um trocadilho com as palavras “prosa” e “prós”, da conhecida frase “prós e contras” e uma brincadeira com as palavras de mesmo radical “literalmente” e “literal”) até mesmo nos 3 principais aspectos projetados do jogo, sendo eles: *mecanicamente*, ou seja em sua jogabilidade, *textualmente*, ou seja em seu conteúdo textual e *esteticamente*, ou seja em suas características visuais, e escolhas no design.

A mecânica do jogo foi inspirada no ato de ler um livro em voz alta para alguém, ideia esta que é muito presente principalmente na infância antes e durante a fase de alfabetização, porém mais rara conforme amadurecemos, tornando muitas vezes a leitura um ato individual e possivelmente solitário. Esta escolha definiu o jogo como sendo semi-narrativo e definiu também a necessidade de, de acordo com as regras, em determinado momento durante a partida certos jogadores terem que “ler” o que seria um “livro” contando uma história para os demais jogadores, sendo este o momento chave e ponto definidor do jogador que será o vencedor do jogo.

Os textos das principais cartas do jogo também foram fortemente inspirados na literatura e na pesquisa de tropos de gêneros literários. Dentre os gêneros literários de ficção mais populares foram escolhidos 5 deles, de acordo com a preferência literária do autor, sendo eles: Romance, Fantasia, Ficção

Científica, Mistério e Terror. Para cada um desses gêneros foram selecionados diversos tropos, ou clichês literários separados por temáticas e agrupados por atos, que foram nomeados e descritos cada uma das cartas deste tipo(a descrição e explicação detalhada de cada uma destas cartas e sua criação está presente no desenvolvimento deste relatório).

Para o outro tipo de cartas, que não estão ligadas a gêneros literários, também foram utilizadas diversas referências literárias, além dos tropos de gênero citados. São elas: recursos linguísticos, como figuras de linguagem, recursos de roteiro, citações famosas e reconhecíveis, nomes de autoras e autores famosos, atitudes comuns de autores e leitores, frases comuns dentro da comunidade literária, elementos tipográficos, de edição e de impressão de livros, características, componentes físicos e partes de livros, nomes de bibliotecas famosas, termos em latim de características literárias, características do processo de escrita, categorias de classificação de livros independente do gênero, gêneros de não ficção, tropos ou clichês que não se enquadram em determinado gênero ou estão presentes em gêneros que não foram escolhidos e demais referências ao universo dos livros.

Por fim, o último aspecto influenciado pelos elementos literários é o projeto visual das cartas e a identidade do projeto. Para isto foi utilizado como base o *moodboard* criado durante o processo de pesquisa, a partir dele foram definidos alguns aspectos chave. Cada uma das cartas presentes no jogo faz parte de uma das 3 categorias diferentes, cada uma possuindo um formato, tamanho e aparência diferentes, que lembram

os componentes de um livro. O primeiro tipo de carta é feito para parecer visualmente a capa de um livro, seu formato é maior e permite que ela seja dobrada ao meio para simular a abertura de um livro, o segundo tipo é feito para parecer visualmente a página de um livro, seu formato é retangular e menor se comparado ao primeiro tipo, o terceiro e último tipo é feito para parecer visualmente um marca-página, possui a mesma área que o segundo tipo porém seu formato é maior verticalmente e menor horizontalmente se comparado com o segundo tipo.

Além disso a diferença de formatos também foi pensada mecanicamente visto que em determinada parte do jogo é necessário “montar” um livro usando seus componentes (capa, página e marca-página), por isso é possível devido a diferença de tamanhos e formatos posicionar os dois últimos tipos de carta dentro do interior do primeiro tipo.

Figura 24. Foto das cartas teste produzidas



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Durante o desenvolvimento do projeto foram utilizadas os estudos, informações coletadas e os materiais e listas feitos a partir das pesquisas iniciais para introduzir a criação em si, seguindo-se um sistema cíclico onde as ideias propostas eram discutidas com alguns jogadores experientes, e a partir dos pontos levantados mudanças eram feitas, novas pesquisas eram necessárias e novas ideias eram propostas a partir das novas pesquisas, reiniciando o processo novamente.

Durante esta etapa o projeto sofreu mudanças significativas, desde fatores principais e extremamente importantes, visto que influenciam diretamente a experiência do jogador, como o tipo de jogo, que inicialmente foi planejado como um RPG de mesa, até fatores que podem ser considerados menores por influenciarem indiretamente a experiência do jogador, como estilo de ilustração e paleta de cores.

Por fim, o projeto alcançado resolveu as questões e pontos problemáticos levantados durante o início do desenvolvimento, finalizando na criação das cartas teste, na primeira versão do texto das cartas e na primeira versão das regras.

4.1 Criação de regras e mecânicas do jogo

A partir da análise de similares e em conversa com alguns jogadores experientes de jogos de cartas e tabuleiro, foi desenvolvida uma primeira versão das regras e mecânicas. Nesta primeira versão, o jogo usaria a estrutura de um RPG sem a necessidade de dados ou preparação anterior e as cartas teriam a função de serem catalisadores da história, sua tiragem aleatória pelo mestre ou jogadores serviria tanto para ajudar o mestre a definir os rumos da história quanto para definir sucesso ou falha de ações e resoluções de conflitos.

O foco do jogo seria na narração coletiva de cenas, criação e interpretação dos jogadores, sem ser necessário mecânicas de combate ou progresso elaboradas.

Na história do jogo, cada jogador interpretaria a essência, ou alma, de um personagem da literatura clássica que acabou perdendo as memórias e não sabe quem é (inclusive os jogadores, que teriam os personagens sorteados e também não saberiam quais personagens eles são, visto que a alma dos personagens não possuem traços físicos diferenciáveis), eles seriam auxiliados pelo narrador, uma voz incorpórea (que teria a função de um mestre de RPG), e teriam que explorar o universo da biblioteca infinita(local onde eles acordam sem memória) entrando em diferentes histórias através dos livros e relembrando aos poucos as memórias de quem eles eram e readquirindo suas características físicas até se lembrarem de quem eles eram. No final do jogo os personagens ao se lembrarem totalmente de seu passado devem cada um tomar uma decisão entre escolher voltar para sua história e cumprir o seu destino do jeito que foram criados/escritos para ser, ou confrontar sua história e o ambiente que os criaram e fugir para definir o seu próprio final.

Os componentes do jogo incluiriam:

- Uma ficha de personagens em branco que deveria ser preenchida com as memórias descobertas, chamada de “página em branco”
- Um baralho de cartas ilustradas simbólicas, estilo Tarot para conduzirem a história e substituírem o uso de dados, chamados de “pontos da história”
- Um livro de regras chamado de “o grande livro”.

Após uma análise criteriosa, esta primeira versão foi descartada considerando as limitações de tempo estabelecidas no cronograma planejado. Portanto, foi pensado em alternativas mais simples que se alinhassem com os objetivos do trabalho dentro do tempo estipulado, para isso novas pesquisas tiveram que ser feitas e novos jogos similares foram analisados.

Uma segunda versão foi desenvolvida, desta vez focando em partidas simples e dinâmicas, mas ainda mantendo o foco em contar uma história, para isso o jogo separaria os jogadores: um deles deveria ser o “narrador” e o restante seriam os “criativos”, cada criativo receberia uma quantidade de cartas, cada uma com uma parte de uma história. O objetivo de cada jogador criativo seria convencer (seja contando uma história ou elaborando a ideia criativamente) o jogador narrador a escolher as suas cartas ao invés das cartas dos outros jogadores criativos, para que o jogador ganhe pontos suficientes para ganhar o jogo. Já o objetivo do jogador narrador seria escolher as cartas que melhor poderiam ser usadas para contar uma história

envolvente, pois assim que tiver escolhido 15 cartas dos jogadores criativos, o narrador deverá utilizar cada uma delas para contar uma história que seja envolvente e faça sentido, história essa que será pontuada pelos jogadores criativos, resultando em uma quantidade determinada de pontos que ao ser comparado com a quantidade de pontos dos jogadores criativos resultará em um vencedor o jogo.

Esta segunda versão possui como componentes apenas as cartas de história chamadas de “páginas” e foi descartada, pois após analisada e debatida com demais jogadores experientes de jogos de cartas e tabuleiro foram levantadas algumas problemáticas como: complexidade de balancear a quantidade de pontos entre jogadores com papéis assimétricos, possibilidade das escolhas de cartas do narrador serem feitas de acordo com a pessoa que jogou a carta do que de acordo com a carta jogada ou com a história de convencimento contada, possibilidade da criação de alianças de criativos com o narrador, visto que ambos acabam pontuando um ao outro, as cartas por possuírem apenas a parte textual de uma história, teriam seus valores considerados abstratos dificultando a escolha entre elas.

Por fim, devido a estas problemáticas, foi desenvolvida uma terceira versão, que se tornou a definitiva até então. Para isto foram escolhidos alguns pontos interessantes das duas últimas versões combinados com pontos interessantes de jogos estudados após uma terceira pesquisa e análise de similares.

Nesta terceira e última versão da mecânica desenvolvida cada jogador deve escolher um baralho de cartas correspondente a um gênero literário, com cartas (chamadas cartas página) que possuem uma parte

(trecho) de uma história daquele gênero, além de uma pontuação específica (que vai de 0 a 10, além de cartas sem número que equivalem a pontuação máxima). Além do baralho inicial, um novo tipo de carta é distribuído entre os jogadores, estas cartas (chamadas de cartas marca-página) não pertencem a nenhum baralho e não tem valor de pontos, apenas possuindo efeitos coringa que modificam a pontuação das demais cartas trazendo desvantagem aos outros jogadores e vantagem para quem as joga. As rodadas consistem nos jogadores jogarem apenas uma carta, das que possuem valor de pontuação da sua mão e quantas cartas coringa (dentro do número limitado que lhe foram distribuídas) que quiserem, atrapalhando os demais jogadores e garantindo vantagens para si e após todas as cartas da rodada serem jogadas o jogador com o maior número de pontos tem a sua carta de história jogada escolhida e separada em um monte específico enquanto todas as demais cartas são descartadas. Após o número de partidas necessário para o monte específico acumular 30 cartas, as cartas são contabilizadas e os dois jogadores que mais tiveram cartas compondo o monte são escolhidos para contar uma história utilizando metade das cartas do monte, sendo organizadas com o auxílio de uma carta organizadora específica (chamada de carta livro), os demais jogadores devem avaliar qual jogador se manteve dentro do seu gênero e fez mais sentido ao contar a história, este jogador é considerado o vencedor do jogo. Uma descrição mais aprofundada dos componentes e cartas está detalhada no próximo tópico.

Figura 25. Fotos das “mão” de cartas possíveis dos jogadores



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Por fim, esta última versão desenvolvida além de resolver as problemáticas das duas primeiras versões, também valoriza a criação e o pensamento criativo ao possibilitar diferentes combinações tanto de cartas coringa, para criar uma jogada estratégica única, quanto de cartas de história, para criar um história memorável contada da forma que acharem melhor. Para demonstrar as possibilidades que o jogo Prosa & Contrás pode proporcionar foram simulados dois cenários exemplificativos de dois momentos da jogabilidade e seus resultados, dispostos a seguir:

4.1.1 Exemplo 1 de jogabilidade e resultados

Quadro 1. Exemplo de jogabilidade de cartas marca-páginas

SCI FI	FANT	ROM	MIS/TER	QUEM ESTÁ GANHANDO?
Ataque surpresa	Sociedade Secreta	Almas gêmeas	Revelações Sombrias	Jogador Romance
3 PONTOS	6 PONTOS	8 PONTOS	0 PONTO	
Ataque surpresa	Sociedade Secreta	Almas gêmeas	Revelações Sombrias	Jogador Fic. Científica
Aluguel Saga				
11 PONTOS	6 PONTOS	8 PONTOS	0 PONTO	Jogador Romance
Ataque surpresa	Sociedade Secreta	Almas gêmeas	Revelações Sombrias	
Aluguel Saga		Donzela em perigo		Jog. Fantasia e Romance
		Usando a imaginação		
11 PONTOS	8 PONTOS	12 PONTOS	2 PONTO	Jogador Mistério/Ter
Ataque surpresa	Sociedade Secreta	Almas gêmeas	Revelações Sombrias	
Aluguel Saga	4 anos depois...	Donzela em perigo		Jogador Mistério/Ter
		Usando a imaginação		
11 PONTOS	12 PONTOS	12 PONTOS	2 PONTO	Jogador Mistério/Ter
Ataque surpresa	Sociedade Secreta	Almas gêmeas	Revelações Sombrias	
Aluguel Saga	4 anos depois...	Donzela em perigo	Baseado em fatos reais	Jogador Mistério/Ter
		Usando a imaginação	Troca de corpos	
-	-	4 PONTOS	10 PONTO	Jogador Mistério/Ter
Ataque surpresa	Sociedade Secreta	Almas gêmeas	Revelações Sombrias	
		Donzela em perigo	Baseado em fatos reais	Jogador Mistério/Ter
		Usando a imaginação	Troca de corpos	

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Neste primeiro exemplo há a demonstração da jogabilidade das cartas coringas de efeitos, as cartas marca página, para esta partida estão jogando 4 jogadores cada um utilizando um naipe de gênero diferente e a rodada demonstrada é uma durante o meio do jogo, pensando que algumas cartas já foram jogadas em rodadas anteriores.

Para iniciar esta rodada cada jogador jogou ao mesmo tempo uma carta de pontuação, as chamadas cartas página: o jogador ficção científica jogou a carta "Ataque surpresa" que equivale a 3 pontos, o jogador fantasia jogou a carta "Sociedade secreta" que equivale a 6 pontos, o jogador romance jogou a carta "Almas gêmeas" que equivale a 8 pontos, por fim o jogador mistério/terror jogou uma das cartas que equivalem a 0 pontos "Revelações sombrias", talvez porque fosse uma das únicas cartas que ele possuísse ou porque queria deixar as cartas com maiores pontuações estrategicamente para próximas rodadas. Após todos terem jogado uma carta página, quem está na frente com mais pontos é o jogador romance e é hora de serem jogadas as cartas marca página.

Começando pelo jogador ficção científica, imaginando que ele possui poucas cartas marca página ele resolve jogar a carta "Aluguel", esta carta permite que você roube uma carta marca páginas aleatória de um jogador a sua escolha, ele escolhe o jogador fantasia, visto que ele é um dos jogadores que mais ganhou

rodadas, sendo uma escolha para limitá-lo, o jogador fantasia embaralha suas cartas marca página e o jogador ficção científica puxa uma para si, a carta adquirida foi "Saga" e ele resolve jogá-la também nessa partida, garantindo mais 8 pontos para sua carta página e o deixando na liderança com 11 pontos. Agora é a vez do jogador romance e ele joga duas cartas de uma vez, a primeira "Donzela em perigo" afeta todos os jogadores que possuem cartas páginas com números de pontos pares os concedendo mais 2 pontos, o jogador pode ter pensado que mesmo que beneficie também o jogador fantasia e o jogador mistério/terror é um risco a se correr visto que romance ainda ficaria na frente, e também joga a carta "Usando a imaginação" que o concede mais 2 pontos, o deixando na liderança com 12 pontos. Na vez do jogador fantasia ele escolhe por estratégia de economia de cartas, jogar apenas uma carta "X anos depois..." que o garante um número de pontos a mais equivalente a quantidade de jogadores do jogo, no caso 4, totalizando 12 pontos e o colocando em uma posição de empate com o jogador romance, o que é positivo para ele visto que em empates todos os jogadores do empate vencem a rodada e têm as cartas separadas para entrar na história que irá ser contada. Por fim o jogador de mistério/terror faz a sua jogada, ele resolve jogar primeiro uma das cartas mais "fortes"(pois possui maior custo X benefício) e limitadas (estão em menor número no baralho) do jogo, "Baseado em fatos reais" que faz com que as cartas marca página jogadas pelos jogadores de fantasia e ficção científica sejam descartadas, fazendo com que voltem a ter a pontuação inicial, 6 e 3 pontos respectivamente, porém isto ainda deixa o jogador romance na frente com 12 pontos.

Por causa disso o jogador mistério/terror joga mais a carta “Troca de corpos” que faz com que a pontuação das suas cartas páginas jogadas sejam trocadas com a pontuação das cartas páginas de outro jogador a sua escolha, ele escolhe o jogador romance para a troca e a pontuação da carta página dele passa a ser o ponto, que mesmo com as cartas marca páginas ativada “Donzela em perigo” e “Usando a imaginação” acabam o deixando com apenas 4 pontos na rodada o que o garante uma derrota se comparado com mistério/terror que acumulou um total de 10 pontos, 8 pela carta página, mais 2 por ser afetado por “Donzela em perigo”, o fazendo ganhador desta partida e fazendo com que sua carta página “Revelações sombrias” entre na história que irá ser contada durante a segunda parte do jogo.

4.1.2 Exemplo 2 de jogabilidade e resultados

Quadro 2. Exemplo de jogabilidade da contação da história



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Já para o segundo exemplo temos retratado o momento da contação da história durante o jogo, este momento ocorre após o monte de história acumular 20 cartas a partir das rodadas já jogadas (não necessariamente 20 rodadas, visto que empates e algumas cartas marca páginas alteram a ideia de 1 carta escolhida por rodada) e então as cartas são contabilizadas, embaralhadas e divididas entre os dois jogadores que mais contribuíram com cartas para o monte, sendo os escolhidos para contar suas histórias.

Neste exemplo é retratado o que o jogador de romance (um dos jogadores que teve mais cartas colocadas no monte de história) fez. Primeiro ele pegou as 10 cartas que ele recebeu e as organizou na ordem que achava que melhor faria sentido para a história que ele iria contar (que deve ser uma história de romance como dita pelo seu baralho escolhido) separado-as em 3 atos com uma das cartas de pontuação máxima sendo o gatilho narrativo para passar do ato 1 para o ato 2 e uma carta de pontuação máxima encerrando o ato 3. A ordem que ele escolheu organizar as cartas, o nome da carta, seu gênero, sua temática e descrição, estão listados abaixo

1. Slasher adolescente (mistério/terror) (Slasher adolescente): Um grupo de adolescentes resolve alugar uma cabana no meio do nada para curtir e passar o Halloween juntos.
2. Amor à primeira vista (romance) (romance adolescente): Os personagens se esbarram, as coisas de um caem no chão, o outro ajuda a recolher.

3. Gestos românticos (romance) (ideia coringa): Tenho um lugar especial que eu sempre vou, é meio desconhecido, mas posso te levar para conhecer...
4. Gestos românticos (romance) (ideia coringa): Assistir as estrelas ou ao pôr do sol juntinhos.
5. Encontro do corpo (mistério/terror) (carta máxima): Um personagem descobre um corpo de alguém próximo que estava vivo a algumas horas atrás.
6. A traição (fantasia) (fantasia moderna): Uma pessoa do grupo estava infiltrada a mando do vilão e acaba traindo os personagens ao entregar o objeto e os personagens para serem capturados.
7. Consciência bateu (ficção científica) (cyberpunk urbano): O protagonista não consegue esquecer o que viu e resolve contar tudo e acionar as autoridades.
8. Efeitos colaterais (ficção científica) (ideia coringa): Com a explosão foi necessário o personagem substituir algumas partes do seu corpo por partes sintéticas se tornando um ciborgue.
9. A harmonia entre os Reinos (fantasia) (fantasia política): O protagonista assume um lugar de liderança, conseguindo unificar os reinos e governando com justiça e honra.
10. O final (romance) (carta máxima): O casal fica junto no final.

Em seguida ele colocou estas cartas dentro da carta livro de romance nessa mesma ordem e leu em voz alta as dicas que estão presentes no verso da carta, só então ele abriu a carta livro como se fosse realmente

um livro e contou a história passando as cartas páginas, como se fossem realmente páginas, conforme elas eram “lidas”, um exemplo de história contada foi a seguinte:

4.1.3 Demonstração de narrativa a partir do exemplo 2 de jogabilidade

“Um grupo de adolescentes resolve alugar uma cabana no meio do nada para curtir um pouco e passar o Halloween juntos, mas Emily a nossa protagonista não gostou muito da ideia, ela é meio tímida e gosta de ficar na dela, pretendia passar o Halloween sossegada em casa dormindo e comendo, só que o seu melhor e único amigo Tom, que se mudou para a escola dela na quinta série, foi convidado pelo grupo de populares da escola para participar dessa viagem e como ele não conhece ninguém além do Miguel, cara por quem ele tem um enorme um crush desde a quinta série e o maior motivo para ele topar participar dessa loucura, ele acabou arrastando a Emily com ele prometendo que ficaria em dívida com ela, podendo até maratona aquela série de ficção científica estranha que ela gosta com ela.

Então Emily se vê nessa cabana no meio do nada com seu melhor amigo, alguns garotos e garotas populares da sua escola e mais alguns que ela nunca viu, pensando em como seria longo esse feriado até que bum, ela esbarra com alguém, sua mochila abre e suas coisas caem todas no chão, está ajudando ela a pegar

as coisas e pedindo várias desculpas até que ela vê ele. O cara pareceu ter saído dos seus sonhos, extremamente lindo e com um sorriso charmoso.

Emily fica sem jeito e acaba falando qualquer coisa e saindo rapidamente, depois contando tudo para o Tom ela descobre que ele se chama Gael e é irmão da Helena, os pais dela são donos dessa cabana e da propriedade que eles estão, a viagem foi ideia dela, ela é uma das garotas mais ricas e populares da escola e igualmente insuportável, Tom recomenda que Emily tenha cuidado porque Helena é muito ciumenta.

Mas isso não impediu Gael, que a chamou a mais tarde, disse que como um pedido de desculpas por ter esbarrado nela, vai levar ela pra conhecer um lugar especial, meio desconhecido que ele sempre ia desde pequeno quando os pais ricos dele não o dava atenção e que nunca mostrou para ninguém. Emily então o segue por uma trilha fechada que dá no topo duma colina, onde se tem uma bela vista de toda a paisagem e de onde eles dois puderam assistir o pôr do sol juntinhos, só que quando Emily iria encostar a sua mão na mão dele eles escutam um grito.

Os dois voltam correndo e se depararam com todas as pessoas reunidas e o corpo do Lucas, um dos meninos populares, apunhalado por uma faca brilhante. Todos começam a tentar ligar para a polícia mas não tem sinal e está começando a anoitecer. Davi, um dos únicos caras que deixou o carro, resolve pegar o carro para chamar socorro, Laura e Alice vão com ele.

Nisso Helena percebe Gael e pergunta onde ele estava, que ela estava procurando ele por todo canto e percebe Emily ao lado dele. Uma expressão não identificável passa pelo seu rosto, ela se vira para ela pela primeira vez notando a sua presença e fala que o o seu amigo, no caso Tom, estava vomitando perto da macieira depois de ter encontrado o corpo.

Emily encontra Tom chorando muito e falando que foi tudo culpa dele. Ele então confessa pra ela que na verdade ele é um rei de uma terra mágica, que foi escolhido para salvar a terra dele de um grande vilão mas ele fugiu para o mundo dos humanos para não ter que lidar com essa enorme responsabilidade e pelo medo de falhar, agora o vilão seguiu ele até aqui e matou o Lucas. Emily não acredita nele e acha que a mente dele está criando uma fantasia para lidar com o choque até que ele levanta as mãos e começa a falar alguns feitiços fazendo magia colorida vazar entre os seus dedos. Emily está em choque, tanto pela realidade mágica existente quanto por Tom não ter contado para ela, mentindo esse tempo todo. Emily está farta das pessoas mentirem ela não está ligando mais vai atrás das autoridades para que lidem com esse vilão mágico nem que tenha que percorrer toda a estrada de terra de volta, Tom tenta impedir ela falando que é perigoso mas ela olha nos olhos dele e diz que ele é quem é perigoso, Tom fica sem reação, Emily sai para a estrada estrada quando escuta Gael gritando o nome da irmã(Helena) e uma explosão manda a cabana pelos ares, deixando Emily desacordada e cheirando queimado.

Emily acorda e não se lembra de nada perguntando o que aconteceu até que olha para o seu braço e paralisa, o que era antes o seu braço é agora uma peça mecânica e que se mexe como se fosse o seu braço, só que mecânico, quando ela vai abrir a boca para perguntar como, Gael que estava esperando ela acordar responde, ele fala que não foram usadas as peças ideais mas devido a urgência e com um pouco de magia ele fez o melhor que pode, Emily confusa parece entender de uma vez, ele também não é deste mundo, Gael percebendo que Emily começa a compreender, se sentar ao lado dela, fazendo uma estática percorrer o corpo de Emily, e então ele explica.

Ele diz que veio em segredo com a irmã, sua única família, da mesma terra mágica que veio Tom, ele é um dos soldados e artesãos a mando do rei desse mundo mágico, no caso Tom e foi escolhido para manter Tom seguro, porém ele chegou tarde demais e o vilão está controlando a mente de Tom, quem deveria destruí-lo, através de um colar mágico e o fazendo matar quem ele acha é o soldado que veio para impedi-lo. Gael diz que Tom não sabe quem ele é mas desconfia, depois que matou Lucas e percebeu que ele não era um ser mágico. Gael então pede ajuda de Emily para atrair Tom e quebrar o controle do vilão sobre ele, ele diz que ele está com Helena mantida como refém e não tem muitas opções. Emily não sabe em quem acreditar, ela sabe que algo está acontecendo mas ela deve lealdade a Tom seu amigo durante anos e que provavelmente também tem uma explicação sobre essa história ou esse cara que ela acabou de conhecer? Ele

olha no fundo dos olhos dela e pega a mão dela, está implorando, Emily percebe, e pelo seu olhar sente um impulso de confiar nele. Emily assente com a cabeça e eles bolam um plano.

Tom está flutuando, ele espera com os pés quase tocando o chão, uma luz arroxeadada emana do seu peito. Ao seu lado Helena está presa e desacordada em uma gaiola, feita com os destroços da cabana, unidos como que por uma força invisível, ao ver Emily machucada e enfaixada arrastando um Gael desacordado ele sorri.

Emily joga um Gael desacordado aos pés de Tom, ela diz que ele tentou a enganar prometendo poderes de outro mundo caso a ajudasse e diz que mesmo que a oferta fosse tentadora ela jamais trairia o melhor amigo.

Tom sorri quando ela diz essas palavras, seu semblante cada vez menos humanos, sinceramente não achava que uma simples humana pudesse ter serventia, mas Emily é a humana mais forte que ele conhece, pensou o que restava do Tom, preso sobre o domínio do grande vilão.

Tom desce ao chão e se aproxima, cutuca com o pé o desacordado Gael e chega mais perto de Emily, quem mesmo tremendo mantém um semblante de confiança, não iria demonstrar fraqueza na frente dele, ele fala para ele lhe dizer o que quer, qualquer coisa e ele lhe dará, fama, poder, dinheiro, ele está tão próximo que ela consegue sentir a magia emanando dele, amor? Ele pergunta com um sorriso e se vira para

apontar para Gael, paralisado magicamente no momento que iria atacar Tom pelas costas e sorri para Emily que está em choque.

Ele pergunta se ela realmente achava que ele iria cair nessa, ele diz que ela já foi a melhor amiga dele e sempre sabia quando ela estava mentindo, ele diz que quanto mais corajosa ela parece menos ela realmente é.

Emily com rapidez e raiva aproveita e agarra o colar de Tom que por reflexo levanta uma mão brilhando com magia em cima dela. Os dois param, Tom começa uma risada que vai se tornando cada vez mais alta e estridente, agora está na cara que ele não é humano. Ele para de rir e diz que ela pode tentar a vontade, mas somente magia consegue afetar o colar e ela não passava de uma insignificante e frágil humana, o máximo que ela iria conseguir seria se machucar mais ainda ele diz apontando para o braço enfaixado dela. Nesse momento ele percebe um leve brilho por baixo das bandanas e olha confuso para Emily que com um olhar triunfante diz: Você com certeza não é o Tom, ele sempre reclamava e prestava atenção ao que eu estava vestindo. E num instante ela fecha o que ainda sente como sua mão em torno do colar o espatifar, pedaço e areia escorrem pelos seus dedos. Emily pode ver uma última vez o olhar horrorizado e em choque da coisa que possuía Tom, que desmaiava no seu colo, na sua frente Gael continuava parado mesmo livre do feitiço, sorrindo com orgulho para Emily.

Na cena final, tempos depois do ocorrido temos finalmente o vislumbre do mundo mágico, nele uma enorme comoção marca a festa de coroação de Tom que ao lado de Miguel acena para Emily que está na plateia abraçada com Gael ao lado de algumas pessoas da escola incluindo Helena que se mostra sã e salva e muito mais simpática depois de ter passado por uma experiência de quase morte. Então Gael se vira para Emily e pergunta o que eles fazem agora, Emily com um olhar pensativo diz: “Eu só queria saber uma coisa”. Gael pergunta: “Saber o que? Como vamos fazer a gente funcionar sendo que somos de mundos totalmente diferentes? Eu, um soldado de uma terra mágica e você uma humana da terra?” No que Emily rebate: “É claro que vamos fazer funcionar. O que eu queria saber na verdade é quando vamos marcar o nosso braço de guerra pra eu ter dar uma surra nesse seu traseiro de soldado mágico.”

4.2 Processo de criação, conceituação e projeto das cartas

Após estabelecida a mecânica final, foram definidos os componentes do jogo, sendo eles 3 tipos de cartas diferentes. A primeira delas é uma carta que possui tanto um trecho de uma história quanto uma pontuação de 0 a 10 e faz parte de um baralho com um “naipe” de gênero literário específico. Após análise para integração de elementos literários foi nomeada como carta página. A segunda é uma carta sem naipe de gênero que possui modificadores que afetam desde os pontos das cartas páginas até mecânicas da própria

jogabilidade em si dependendo do nível de complexidade (possuem 3), estas cartas não entram na história contada e são nomeadas como cartas “marca página”. Já o último tipo de carta tem funções organizacionais e estéticas não afetando a mecânica ou jogabilidade além do fato de possuírem no seu verso dicas para contar uma história dependendo do gênero escolhido, cada jogador recebe no início uma carta deste tipo de acordo com o baralho escolhido entre as 4 opções diferentes, com o jogo possuindo 2 unidades de cada tipo, totalizando 8 cartas e estabelecendo a quantidade de jogadores que é possível jogar o jogo, de 2 a 8 jogadores (no caso de mais de quatro jogadores o baralho de cartas páginas é dividido igualmente entre os jogadores de mesmo naipe)

Na carta marca página para estabelecer os trechos de história, títulos e pontuação utilizou-se a lista criada a partir da terceira pesquisa inicial que detalha ideias de tropos, elementos de ambientação, personagens, e clichês de gêneros narrativos. Cada uma das ideias desta lista foi agrupada uma vez por gênero literário diferente e agrupada novamente em temáticas específicas dentro o gênero literário escolhido, no final foram escolhidos apenas 5 gêneros literários agrupados em 4 naipes e 5 temáticas de história por naipes. Para a escolha foi levado em conta critérios como familiaridade do gênero e temática pelo autor e facilidade de representação dentro do jogo.

A lista de gêneros escolhidos, temática escolhidas e sua descrição encontra-se a seguir:

Naipes/Baralhos

- **Romance:** Narra uma história que tem como foco o amor, relacionamentos interpessoais, desenvolvimento de personagens e conflitos emocionais.
- **Fantasia:** Narra uma história que possui elementos, locais, objetos, seres e personagens fantásticos explicados pela existência de magia.
- **Ficção Científica:** Narra uma história que possui elementos, locais, objetos e personagens afetados pela existência de uma tecnologia extremamente avançada.
- **Mistério/Terror** (os dois gêneros foram mesclados em um naipe apenas devido a familiaridade entre si, necessidade de simplificação da quantidade de cartas e a baixa familiaridade e preferência do autor com estes gêneros e temáticas): Narra histórias com base em eventos intrigantes e a sensação de suspense. A ideia do receio humano pelo desconhecido também é muito explorada.

Temáticas de Romance

1. Comédia Romântica: Baseados em livros como *Asiáticos podres de ricos* de Kevin Kwan e *O diabo veste Prada* de Lauren Weisberger.
2. Romance Adolescente: Baseados em livros como *As vantagens de ser Invisível* de Stephen Chbosky e *Um milhão de finais felizes* de Vitor Martins.

3. Drama Romântico: Baseados em livros como *Uma vida pequena* de Hanya Yanagihara e *O pintassilgo* de Donna Tartt.
4. Romance Histórico: Baseados em livros como *A canção de Aquiles* de Madeline Miller e *Os 7 maridos de Evelyn Hugo* de Taylor Jenkins Reid.
5. Romance Picante: Baseados em livros como *50 tons de cinza* de E. L. James e *E se acontece?* de Melanie Harlow e David Romanov.

Temáticas de Fantasia

1. Jornada Épica: Baseados em livros como *O mar sem estrelas* de Erin Morgenstern e *A bússola de ouro* de Philip Pullman.
2. Fantasia Moderna: Baseados em livros como *A vida Invisível de Addie LaRue* de V. E. Schwab e *A casa no mar cerúleo* de TJ Klune.
3. Conto de Fadas: Baseados em livros como *A história sem fim* de Michael Ende e *O circo da noite* de Erin Morgenstern.
4. Fantasia Política: Baseados em livros como *O príncipe cruel* de Holly Black e *Mistborn primeira era: o império final* de Brandon Sanderson.

5. Escola Mágica: Baseados em livros como *Carry on* de Rainbow Rowell e *Percy Jackson e o ladrão de raios* de Rick Riordan.

Temáticas de Ficção Científica

1. Distopia Apocalíptica: Baseados em livros como *Birdbox* de Josh Malerman e *Dança da morte* de Stephen King.
2. Cyberpunk Urbano: Baseados em livros como *Neuromancer* de William Gibson e *Androides sonham com ovelhas elétricas?* de Philip K Dick.
3. Space Opera: Baseados em livros como *Perdido em Marte* de Andy Weir e *O guia do mochileiro das galáxias* de Douglas Adams.
4. Super Heróis: Baseados em livros como *Flores para Algernon* de Daniel Keyes e *Eu sou o número quatro* de Pittacus Lore.
5. Viagem no tempo e realidades: Baseados em livros como *As primeiras quinze vidas de Harry August* de Catherine Webb e *Assim que se perde a guerra do tempo* de Amal El-Mohtar e Max Gladstone.

Temáticas de Mistério/Suspense

1. Sobrenatural: Baseados em livros como *A balada do Black Tom* de Victor LaValle e *Coraline* de Neil Gaiman.
2. Slasher: Baseados em livros como *Psicose* de Robert Bloch e *E não sobrou nenhum* de Agatha Christie.
3. Whodunnit: Baseados em livros como *O assassino no expresso do oriente* de Agatha Christie e *Um de nós está mentindo* de Karen M. McManus.
4. Thriller Policial: Baseados em livros como *Outsider* de Stephen King e *Pines* de Blake Crouch.
5. Suspense Psicológico: Baseados em livros como *Verity* de Colleen Hoover e *A vegetariana* de Han Kang.

Figura 26. Moodboard de livros exemplos de temáticas



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Dentre as temáticas 2 em cada gênero foram consideradas principais por familiaridade do autor e uma maior quantidade de tropos disponíveis o que resultou em uma maior quantidade de cartas dessa temática. No final foram criadas 192 cartas páginas, sendo 48 cartas por gênero e 10 cartas por temática caso ela seja principal e 6 cartas por temática caso elas não sejam principais, que podem ser organizadas no sistema de 3 atos, com 3 blocos de ideias no primeiro ato, 2 blocos de ideias no segundo ato e 2 blocos de ideias no terceiro ato. Além dessas cartas, ainda temos cartas páginas que não se enquadram em determinada temática visto que são ideias comuns ao gênero, são as cartas de ideia coringa (valor mínimo) e as cartas de valor máximo.

As cartas de valor máximo são cartas com ideias que narrativamente encerram atos, podendo dar início a novos atos ou finalizar a história, existem 3 cartas de valor máximo por gênero, uma que finaliza o ato 1 e inicia o ato 2, uma que finaliza o ato 2 e inicia o ato 3 e uma carta final que conclui a história. Já as cartas de ideias coringas são 8 cartas por gênero que possuem o mesmo nome dentro do seu gênero, para romance são chamadas de “Gestos românticos”, para fantasia são chamadas de “Desafios mágicos”, para ficção científica são chamadas de “Efeitos colaterais” e para mistério/terror são chamadas de “Revelações sombrias”. Cada uma destas cartas possuem ideias genéricas básicas do gênero que podem ser aplicadas mais facilmente na narrativa independente da temática, por isso sua pontuação é a menor.

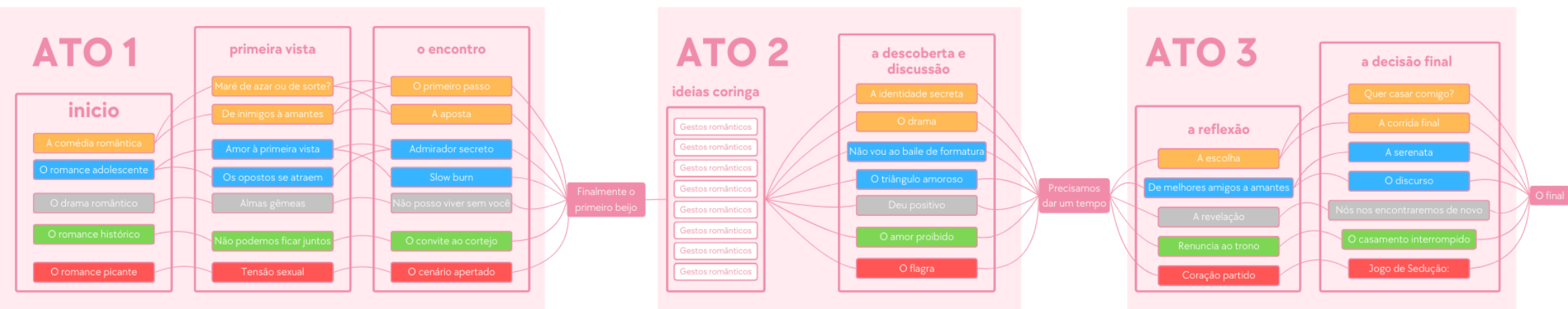
O sistema de pontuação se baseia na distribuição aleatória de pontos com uma quantidade fixa de pontos por tipo de temáticas, com temáticas principais por possuírem um número maior de cartas recebendo pontuações menores na seguinte ordem:

- Cartas página do início do ato 1: 5 pontos
- Cartas página de temáticas principais do ato 1 parte 2: 7 pontos
- Cartas página de temáticas não principais do ato 1 parte 2: 8 pontos
- Cartas página de temáticas principais do ato 1 parte 3: 1 ponto
- Cartas página de temáticas não principais do ato 1 parte 3: 2 pontos
- Primeira carta De pontuação máxima
- Ideias coringas: 0 ponto
- Cartas página de temáticas principais do ato 2 parte 2: 3 pontos
- Cartas página de temáticas não principais do ato 2 parte 2: 4 pontos
- Segunda carta De pontuação máxima
- Cartas página do início do ato 3: 6 pontos
- Cartas página de temáticas principais do ato 3 parte 2: 9 pontos
- Cartas página de temáticas não principais do ato 3 parte 2: 10 pontos

Para o nome e conteúdo das cartas páginas foram selecionados clichês e tropos abrangentes de história que além de poderem ser utilizados em conjunto de outras cartas de diferentes temáticas ou gêneros para contar uma história, também foram planejados para serem possíveis de contar uma história base na ordem que foram criados ou seja, se selecionadas todas as cartas de uma mesma temática ela em si conta um história, dividida em 3 atos com ganchos narrativos, introdução, desenvolvimento, clímax, desfecho e encerramento.

Um organograma exemplificando todas as cartas página em ordem narrativa separados por gêneros se encontra a seguir:

Quadro 3. Organograma das cartas de romance



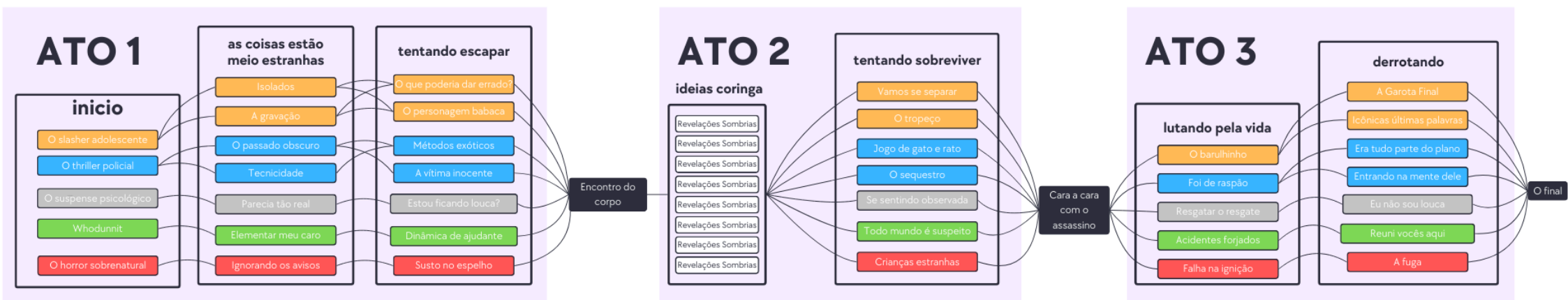
Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Quadro 4. Organograma das cartas de ficção científica



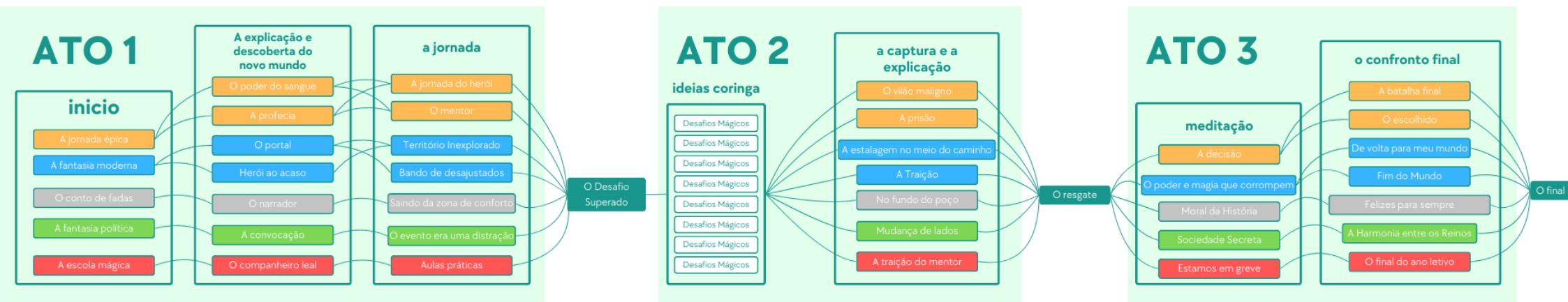
Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Quadro 5. Organograma das cartas de mistério/terror



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Quadro 6. Organograma das cartas de fantasia



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Para as cartas marca-página foram pensadas em cartas sem naipe com efeitos que afetassem a pontuação das cartas, as rodadas e os jogadores, elas são separadas em 3 níveis de complexidade/dificuldade que acabam ditando a dificuldade escolhida para ser jogado o jogo:

- Cartas marca-página simples: são cartas que afetam primariamente a quantidade de pontos na rodada atual. Também podem afetar próximas rodadas impedindo jogadores de jogar ou outras cartas marca-página anulando, copiando ou modificando seus efeitos.

- Cartas marca-página médias: são cartas que afetam a quantidade de cartas página na mão dos jogadores, o que afeta em grande parte a mecânica do jogo. Além disso, cartas com mecânicas que permitem ver e retirar cartas da pilha de compras, de descarte ou da mão de outros jogadores também são inseridas nesse nível.
- Cartas marca-página complexas: são cartas que introduzem mecânicas no estilo desafio e demais ideias complexas diferentes.

Por fim, a quantidade de cartas marca-página é de 72 cartas separadas por complexidade sendo 35 cartas simples, 20 cartas médias e 17 cartas ditas como complexas. Ou seja, no geral, pensando em todos os componentes, a versão teste de jogo é atualmente formada por 272 cartas e o texto de regras.

4.3 Justificativa das escolhas de identidade e design do projeto

Para a identidade visual do projeto foram estabelecidos alguns pontos pensados a partir do *moodboard* visual criado utilizando as pesquisas iniciais e da interação de ideias literárias, além de pontos base do design como peso visual, contraste, hierarquia, harmonia, etc.

No caso das cartas página foi pensado em uma estética que tanto simulasse a ideia de ser uma página, quanto possuísse o caráter lúdico e divertido que o jogo propõe. Para isso foram pensados em um formato

retangular com a borda direita simulando a ideia de ter outras páginas por baixo desta, melhor visualizado pela ideia de “virar a página” demonstrado no canto inferior direito. A paleta de cores desta carta se comunica com a paleta de cores geral, e o tom predominante é amarelo, variando das tonalidades mais claras às mais escuras.

Também foram pensados na criação de símbolos simples para fácil identificação do gênero que a carta pertence, inspirado nos naipes de um baralho e que são utilizados no canto inferior direito, em baixa no fundo do texto alinhado à esquerda e no verso da carta, que possui um padrão composto por todos os símbolos de gênero e também ícones de livros, canetas tinteiro e pena de escrita. Os símbolos de gênero são um coração vazado para Romance, brilhos mágicos para Fantasia, um átomo para Ficção Científica e uma caveira para Mistério e Terror.

Algumas cartas página são especiais pois possuem valor máximo, estas cartas possuem o símbolo do naipe onde estaria localizada a pontuação e a paleta de cores segue a específica de cada gênero.

A diagramação desta carta consiste em um título que é a temática da carta com um traçado destacando-o, o nome do tropo em negrito e entre aspas, o corpo do texto logo em seguida contornando o número de pontos da carta que está alinhado à direita, levemente cortado pelas páginas.

Para a carta marca página foi pensado em um formato que simulasse um marca páginas, possui a mesma área que as cartas página porém menor horizontalmente e maior verticalmente, o que possibilita

além da fácil diferenciação com as demais cartas, que ao serem seguradas “na mão” pelo jogadores, seus títulos possam ser visualizados mais facilmente, visto que estão acima do tamanho das cartas páginas. Em sua diagramação possui o título “Marca páginas” com um ícone de livro ao lado e o subtítulo do nome da carta em destaque por um box, que é seguido pelo corpo do texto, o símbolo de um livro em baixa alinhado à direita. No final da carta há uma ilustração de uma mesa com livros, uma xícara de chá e um balão de fumaça saindo dele, no balão há uma barra de progresso que sinaliza a dificuldade da carta.

Já para o último tipo de carta, chamada de carta livro foi pensada em parecer esteticamente, como o nome já diz, um livro, para isto ela possui um formato mais orgânico e é feita para ser dobrada ao meio, simulando a abertura de um livro. No que seria a frente a carta possui a ilustração da capa um livro com um título, uma ilustração baseada nos símbolos, lombada lateral com os símbolos dos naipes e é possível ver o interior do livro com um um fitilho. No verso da carta possui 5 tópicos textuais organizados visualmente por faixas e com ícones de pena, caneta, livro e os símbolos do gênero. No interior do livro tem a cor amarela com um texto e símbolo indicando o posicionamento das cartas página e uma ilustração de um local reconhecível do gênero da carta com 5 frases introdutórias com caráter estético para definir a ambientação baseada nas temáticas de cada carta.

Para a paleta de cores foram escolhidas uma predominância de cores pastéis e usadas paletas específicas para cada gênero literário(fantasia azul, romance rosa, mistério/terror roxo escuro e fantasia verde), além de cores básicas e neutras para cartas gerais (tons de amarelo e laranja).

Quadro 7. Paleta de cores usadas nas cartas

FFEF4					C M 5 Y 26 K				
75BDDF	C 51 M 10 Y 5 K	F7B5C6	C M 36 Y 6 K	584A61	C 67 M 70 Y 42 K 26	6BC4A2	C 58 M Y 47 K	EAC349	C 9 M 21 Y 84 K
4F95C1	C 69 M 30 Y 10 K	F48FAC	C M 55 Y 10 K	2E303F	C 79 M 72 Y 51 K 51	19998F	C 80 M 19 Y 49 K	959480	C M Y 20 K 50
2A7AA4	C 84 M 46 Y 21 K	D87198	C 12 M 68 Y 16 K	42374C	C 73 M 76 Y 46 K 40	0DSB7D	C 86 M 30 Y 60 K	BEBCA2	C M Y 20 K 30
1B6386	C 91 M 56 Y 30 K 9	771F5E	C 54 M 100 Y 33 K 19	0F0F20	C 85 M 80 Y 56 K 85	0A5C53	C 89 M 43 Y 64 K 31	E9E5C3	C M Y 20 K 10

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

Para as ilustrações foram pensadas em um estilo vetorial e *flat*, sem sombras e focado nas silhuetas, as ilustrações para as capa do livro são: uma molécula, seus anéis com planetas orbitando no espaço e uma nave espacial, para ficção científica, um ramo de vinhas formando um coração com uma rosa no centro e diversos corações para romance, um castelo com um dragão em volta com diversos brilhos mágicos para fantasia, uma lupa com líquido escorrendo, focada em uma pegada com a silhueta de uma pessoa suspeita de chapéu e sobretudo com diversos olhos em volta para mistério e uma mão macabra emergindo do chão em uma noite de lua cheia com morcegos e árvores retorcidas.

Tipograficamente para esse projeto foram pensadas em fontes clássicas com serifa que são usadas comumente no corpo de texto de livros, em fontes que relembram esteticamente os tipos de uma máquina de escrever antiga e para os números de pontos foi utilizada uma fonte arredondada que tivesse bastante contraste e numerais com fácil identificação.

Quadro 8. Fontes utilizadas nas cartas

COOLVETICA CRAMMED REGULAR

Elephant Regular

Bookman Old Style Regular

Bookman Old Style Bold

Cutive Regular

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024

No final foram escolhidas as fontes "Bookman Old Style" para os corpos de texto, "Cutive" do Vernon Adams para alguns títulos e temática das cartas, "Coolvetica" do Ray Larabie para o título dos livros e "Elephant" do Matthew Carter para os numerais e o nome das cartas marca páginas.

Por fim, vale destacar que para a diagramação do texto das cartas foi utilizado o maior texto disponível para aquela carta e os tamanhos foram pensados para além de serem possíveis de caberem uns nos outros formando uma espécie de estrutura de livro também foram pensados para as cartas de maior quantidade (cartas páginas e cartas marca páginas) em tamanhos de área múltiplos de um A4, permitindo um maior número de itens que conseguem ser impressos gerando a menor quantidade possível de sobras e resíduos.

5. CONCLUSÃO

Primeiramente se percebeu que o desenvolvimento de um jogo é um processo complexo e cíclico, visto que a ação comum durante o desenvolvimento deste projeto eram que mudança em pontos específicos como estética/visual, mecânica/jogabilidade ou textual/conteúdo provocavam mudanças em todos os demais pontos, já que estão interligados, o que demandava mudanças e novas pesquisas, sendo necessário voltar ao começo do processo. Também se imagina que esse processo continuará se repetindo visto que após a entrega do projeto o autor espera continuar o jogo e iniciar testes de jogabilidade o que acarretará em ajustes e possíveis novas

pesquisas. Seguindo essa ideia também vale destacar a importância do feedback de terceiros sobre a jogabilidade e mecânica do jogo, visto que elas que direcionaram muitos dos ajustes e trouxeram novas referências das quais as novas pesquisas partiram.

Outro ponto notado foi a necessidade e complexidade de tanto prever combinações, escolhas e possibilidades de histórias contadas dos jogadores, principalmente visto que a evocação do jogo se dá fortemente na criação das histórias que podem surgir a partir da combinação aleatória de elementos, quanto de fundamentar essas probabilidades de escolhas dentro de padrões estruturais já definidos de estruturas narrativas, utilizando ordens específicas, atos e pontos chaves da história.

Além disso, também notou-se pontos que poderiam ser melhorados e que o autor encontrou dificuldade como uma melhor forma de interseccionar as histórias entre os jogadores e maneiras de proporcionar uma jogabilidade mais simples e fluida durante as rodadas de pontuação. Apesar dos pontos que poderiam ser melhorados, o autor está satisfeito com o resultado da versão teste do jogo criado.

Como resultados alcançados do projeto foi desenvolvida uma primeira versão da parte textual de todas as cartas, as mecânicas do jogo, o layout base de uma carta de cada tipo: o protótipo teste de uma carta livro, de uma carta página e de uma carta marca-página.

Para o futuro do projeto planeja-se dar continuação ao jogo, imprimindo todas as cartas do jogo e iniciando o processo dos testes de jogabilidade e criação de formulários para colher feedback de possíveis ajustes e demandas que surgirem durante este processo com intuito de deixar a jogabilidade o mais fluida e intuitiva possível.

Também espera-se finalizar os componentes gráficos extras do jogo como o logotipo, a embalagem, o manual de regras impresso e diagramado e quem sabe até uma possível nova ferramenta para visualizar a quantidade de pontos, além de possíveis novas expansões com novas cartas marca páginas e baralhos de novos gêneros e temáticas.

Por fim há também a possibilidade de após finalizada a versão final, desenvolver um financiamento coletivo do jogo com produtos e brindes como recompensa por categorias de financiamento.

Referências Bibliográficas



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A PENNY FOR MY THOUGHTS. Evil Hat Productions, 2009.

ADAMS, Douglas. O guia do mochileiro das galáxias. 1. ed. São Paulo: Editora Arqueiro, 2010.

AGOSTO, Denise E. "If I Had Three Wishes: The Educational and Social/Emotional Benefits of Oral Storytelling." *Storytelling, Self, Society*, v. 9, n. 1, p. 53–76, 2013.

AGOSTO, Denise E. Why storytelling matters: unveiling the literacy benefits of storytelling. *Children and Libraries*, v. 14, n. 2, p. 21-26, 2016.

ALICE IS MISSING. Spenser Starke. Hunters Entertainment. 2020

ARISTÓTELES. Poética. Tradução e notas de Ana Maria Valente. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2004.

AUDI, Gustavo Magliano. Jogos narrativos de videogame : criação e manutenção do estado de imersão - 2012. 148 f.

BARNES & NOBLE. Disponível em: <<https://www.barnesandnoble.com/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

BLACK, Holly. O príncipe cruel. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Galera Record, 2018.

BLOCH, Robert. Psicose. 1. ed. São Paulo: Editora DarkSide Books, 2013.

BLUEBEARD'S BRIDE. Whitney "Strix" Beltrán, Marissa Kelly, e Sarah Richardson. Publishers: Magpie Games. 2017.

BOARD GAME HANGOVER. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@BoardGameHangover/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.

CARDS AGAINST HUMANITY: Max Temkin, 2009.

CHBOSKY, Stephen. As vantagens de ser invisível. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2007.

CHRISTIE, Agatha. E não sobrou nenhum. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Globo Livros, 2014.

CHRISTIE, Agatha. O assassino no expresso do oriente. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Globo Livros, 2014.

CROUCH, Blake. Pines. 1. ed. São Paulo: Editora Planeta, 2015.

DALY, Pierrette. Heroic tropes: gender and intertext. Wayne State University Press, 1993.

DAWKINS, A.M., & Gavigan, K. W. (2017). The School Librarian's Role in Writing Instruction: Research, Perceptions, and Practice. *International Journal of Libraries and Information Studies (LIBRI)*, 67(4), pp. 299-312. doi: 10.1515/libri-2017-0034.

DIALECT: A GAME ABOUT LANGUAGE AND HOW IT DIES. Kathryn Hymes, Hakan Seyalioglu. 2018.

DICK, Philip K. *Androides sonham com ovelhas elétricas?*. 1. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2014.

DONTNOD ENTERTAINMENT. *Life is Strange*. Versão 1.0. Paris: Square Enix, 2015.

DRIVE THRU RPG. Disponível em: <<https://www.drivethrurpg.com/pt/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

EL-MOHTAR, Amal; GLADSTONE, Max. *Assim que se perde a guerra do tempo*. 1. ed. São Paulo: Editora Suma, 2020.

ENDE, Michael. *A história sem fim*. 1. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2014.

EPITAPH. Less Than Three Games. Deernicorn Distro. 2020.

EQUIPE PROSA SABER. Acesso à leitura ainda é desafio no Brasil: como formar mais leitores. Prosa Saber SP, 2023. Disponível em:
<<https://prosabersp.org.br/acesso-a-leitura-ainda-e-desafio-no-brasil-como-formar-mais-leitores/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

ETSY. Book Stickers. Disponível em: <https://www.etsy.com/pt/search?q=book+stikers&ref=search_bar>. Acesso em: 28 maio 2024.

ETSY. Disponível em: <https://www.etsy.com/pt/search?q=book+stickers&ref=search_bar>. Acesso em: 28 maio 2024.

FALL OF MAGIC. Ross Cowman. Taylor Dow, Doug Keith. Heart of the Deernicorn. 2015.

FIELD, Syd. Roteiro – os fundamentos do roteirismo. Curitiba: Arte & Letra, 2009.

FRYER, Bronwyn. Storytelling that moves people. Harvard business review, v. 81, n. 6, p. 51-55, 2003.

GAIMAN, Neil. Coraline. 1. ed. São Paulo: Editora Intrínseca, 2009.

GIBSON, William. Neuromancer. 1. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2014.

GOOD TIME SOCIETY. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@GoodTimeSociety/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

GOODREADS. Disponível em: <<https://goodreads.com/genres/mystery-Thriller>>. Acesso em: 28 maio 2024.

HARLOW, Melanie; ROMANOV, David. E se acontece? 1. ed. São Paulo: Hoo Editora, 2020.

HAVEN, Kendall. The Story of the Story: Research Support for the School Librarian's Role in Teaching Writing. School Library Monthly, v. 26, n. 6, p. 39-41, 2010.

HERMAN, David. Narrative Theory and the Cognitive Sciences. Stanford: CSLI Publications, 2003.

HOOVER, Colleen. Verity. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2019.

HOW DEEP WILL YOU GO?. AchieveYou, 2022.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

I'M SORRY DID YOU SAY STREET MAGIC. Caro Asercion. Deernicorn Distro.

JAMES, E. L. Cinquenta tons de cinza. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2012.

KANG, Han. A vegetariana. 1. ed. São Paulo: Editora Todavia, 2017.

KEYES, Daniel. Flores para Algernon. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Aleph, 2015.

KICKSTARTER. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/discover/categories/games/tabletop%20games>>.

Acesso em: 28 maio 2024.

KING, Stephen. Dança da morte. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2005.

KING, Stephen. Outsider. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Suma, 2018.

KLUNE, TJ. A casa no mar cerúleo. 1. ed. São Paulo: Editora Morro Branco, 2022.

KWAN, Kevin. Asiáticos podres de ricos. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2018.

LAVALLE, Victor. A balada do Black Tom. 1. ed. São Paulo: Editora Morro Branco, 2017.

LET'S GET DEEP. What Do You Meme?, 2022.

LIZARDMEN PUBLISHING. Cthulhu: Dark Providence. São Paulo: Lizardmen Publishing, 2024.

LORE, Pittacus. Eu sou o número quatro. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2011.

LUDOPEDIA. Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

MALERMAN, Josh. Bird Box. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2015.

MARTINO J, Pegg J, FRATES EP. The Connection Prescription: Using the Power of Social Interactions and the Deep Desire for Connectedness to Empower Health and Wellness. *Am J Lifestyle Med*. 2015 Oct 7;11(6):466-475. doi: 10.1177/1559827615608788. PMID: 30202372; PMCID: PMC6125010.

MARTINO, John; PEGG, John; FRATES, Edward P. The Connection Prescription: Using the Power of Social Interactions and the Deep Desire for Connectedness to Empower Health and Wellness. *American Journal of Lifestyle Medicine*, v. 11, n. 6, p. 466-475, 2015.

MARTINS, Vitor. Um milhão de finais felizes. 1. ed. São Paulo: Editora Alt, 2018.

MATEI, Adrienne. Conversation starters: card games. *The Guardian*, 23 fev. 2024. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/wellness/2024/feb/23/conversation-starters-card-games/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

MCLUHAN, Marshall; WATSON, Wilfred. *From Cliché to Archetype*. New York: Viking Press, 1970.

McMANUS, Karen M. *Um de nós está mentindo*. 1. ed. São Paulo: Editora Galera Record, 2018.

MILLER, Madeline. *A canção de Aquiles*. 1. ed. São Paulo: Editora Planeta Minotauro, 2021.

MORGENSTERN, Erin. *O circo da noite*. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2012.

MORGENSTERN, Erin. *O mar sem estrelas*. 1. ed. São Paulo: Editora Morro Branco, 2021.

MOVIE CLICHÊS THE CARD GAME. Joscha Sauer, 2020.

NIGHT FOREST. *Heart Of The Deernicorn*, 2017.

NOBLE OBJECTS. Disponível em: <<https://www.nobleobjects.com/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

OLD GROWTH ALCHEMY. Disponível em: <<https://www.oldgrowthalchemy.com/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

OUT OF PRINT. Disponível em: <<https://outofprint.com/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

PINTEREST PREDICTS. Disponível em: <<https://business.pinterest.com/pt-br/pinterest-predicts/2024/big-talk/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

PLATAFORMA PRÓ-LIVRO. Retratos da Leitura no Brasil. Disponível em: <<http://plataforma.prolivro.org.br/retratos/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

PROPP, Vladimir. Morfologia do Conto Maravilhoso. Tradução de Laurence Scott. Austin: University of Texas Press, 1969.

PULLMAN, Philip. A bússola de ouro. 1. ed. São Paulo: Editora Suma, 2017.

REDDIT. Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/tabletop/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

REID, Taylor Jenkins. Os 7 maridos de Evelyn Hugo. 1. ed. São Paulo: Editora Paralela, 2019.

RIORDAN, Rick. Percy Jackson e o ladrão de raios. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2014.

ROCKSTEADY STUDIOS. Batman: Arkham City. Ed. Game of the Year. Londres: Warner Bros. Interactive Entertainment, 2012.

ROLL20 APP. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@Roll20App/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

ROWELL, Rainbow. Carry on. 1. ed. São Paulo: Editora Novo Século, 2016.

ROWLAND, Katherine. US surgeon general Vivek Murthy: loneliness, mental health ‘epidemic’, social media.

THE GUARDIAN, 29 jan. 2024. Disponível em:
<<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2024/jan/29/us-surgeon-general-vivek-murthy-loneliness-mental-health-epidemic-social-media/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

RPG GEEK. Disponível em: <<https://rpggeek.com/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

SANDERSON, Brandon. Mistborn Primeira Era: O império final. 1. ed. São Paulo: Editora Leya, 2014.

SCHNELL, Jesse; SCHNELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 1. ed. Boca Raton: CRC Press, 2008.

SCHWAB, V. E. A vida invisível de Addie LaRue. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Galera, 2021.

SHUT UP & SIT DOWN. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@shutupandsitdown/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

STORIARTS. Disponível em: <<https://storiarts.com/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

STURM, Brian W. The enchanted imagination: Storytelling's power to entrance listeners. School Library Media Research, v. 2, n. 6, p. 1-21, 1999.

TAROT. Rider Company, 1909.

TARTT, Donna. O pintassilgo. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

TEN CANDLES. Stephen Dewey. Cavalry Games. 2015.

THE HIDDEN ISLE. Causa Creations, 2023.

THE SKELETONS. Bully Pulpit Games, 2015.

TRIAL BY TROLLEY. Skybound Games, 2020.

TV TROPES. Disponível em: <<https://tvtropes.org/>>. Acesso em: 28 maio 2024.

UNO. São Paulo: Mattel/Copag, 1971.

VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. Rio de Janeiro: Ampersand Editora, 1997.

WEAVE. Monocle Society, 2018.

WEBB, Catherine. As primeiras quinze vidas de Harry August. 1. ed. São Paulo: Editora Bertrand Brasil, 2015.

WEIR, Andy. Perdido em Marte. 1. ed. São Paulo: Editora Arqueiro, 2014.

WEISBERGER, Lauren. O diabo veste Prada. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2019.

WERE NOT REALLY STRANGERS. Koreen Odiney, 2018.

WHERE SHOULD WE BEGIN. Esther Perel, 2021.

WIKIPEDIA. List of Stock Characters. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_stock_characters/>.

