

MASQ

- Hikari Sato -

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Design



— Jogo de cartas ilustrado —

Hikari Sato

Projeto de Conclusão de Curso em Design Gráfico
Orientação: Prof. Dra. Fernanda Henriques

Bauru
2018

Resumo

A presente proposta visa o estudo de pintura digital, utilizando o programa Adobe Photoshop, através da criação de ilustrações para um jogo de cartas multiplayer, de 3 a 4 jogadores, que tem por finalidade estimular a criatividade dos jogadores, fazendo com que eles sejam contadores de história. Para isso, no início de cada rodada, um os jogadores será o narrador e deverá escolher secretamente uma carta de sua mão e inventar um tema, podendo este ser uma palavra, frase, ou som, para os adversários tentarem adivinhar. Enquanto isso, os adversários devem escolher também secretamente uma carta com a maior semelhança com o tema proposto pelo narrador, e dispor essa virada para baixo na mesa, de modo que ninguém veja a carta escolhida. Após misturarem as cartas, todos, exceto quem escolheu o tema, devem votar qual foi a carta escolhida pelo jogador da rodada (narrador). Se todos jogadores acertarem ou se todos errarem, o narrador não ganha ponto, portanto o tema não pode ser fácil nem difícil demais. Os jogadores cujas cartas forem votadas na rodada pontuam segundo o sistema de pontos definido.

As ilustrações são inspiradas em histórias (contos de fadas, mitos, folclore brasileiro e em outros contos e lendas). As figuras podem não remeter diretamente à história, podendo remeter a algum detalhe que não seja o principal, a mais de uma história com o mesmo detalhe e ter vários desenhos remetendo à mesma história, sempre tomando cuidado para deixar o desenho subjetivo e não direcionar o jogador em uma única possibilidade de resposta.

Sumário

Introdução	1
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	
O que é jogo?	4
O Jogo de cartas	6
Jogos de tabuleiro/mesa modernos (boardgames)	7
O Jogos de mesa no Brasil	8
Jogos Festivos (Party Games)	9
DESENVOLVIMENTO	
Jogos Similares ao jogo proposto	12
Inspirações Artistas	17
MASOQ?	20
A marca	24
Regras do jogo	26
Ilustrações	30
Inspirações das ilustrações	32
Produção gráfica	39
RESULTADO	42
Considerações finais	51
Referências bibliográficas	52

Introdução

De tempos em tempos um amigo viciado em jogos reúne alguns amigos para confraternizar e jogar algum tipo de jogo, sendo estes geralmente analógicos. Em uma destas vezes, ele apresentou o Jogo Dixit (de Jean-Louis Roubira), e este logo me chamou a atenção pelas suas lindas e inusitadas ilustrações. Jogamos juntos e nos divertimos muito. Algum tempo depois, enquanto estava indecisa sobre o tema que escolheria para o TCC, meu namorado, sabendo que eu gostava de desenhar e que eu tinha gostado bastante do jogo, me sugeriu de fazer uma versão do jogo com ilustrações minhas, e logo concordei. Minha ideia inicial era fazer uma expansão do jogo já existente, visto que o jogo tem várias expansões com diversos temas e um artista diferente ilustrando cada uma delas, porém acabei decidindo, ao invés disso, expandir essa ideia e criar uma marca para o meu jogo.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O que é jogo?

O Jogo como atividade lúdica surge antes mesmo da cultura humana, visto que há a participação de outros animais neste conceito, por exemplo, os cachorros que participam de uma atividade lúdica e disputam entre si, levando em consideração algumas regras. A atividade é considerada lúdica pois a disputa é fantasiosa e acontece dentro dos limites estabelecidos. Sendo assim, podemos definir o jogo como sendo um ato voluntário concretizado para, por algum tempo limitado e regras pré definidas, escapar da vida real, e que pode apresentar tensão e incertezas, já que nunca se deve conhecer seu desfecho.

O mistério em seu desfecho é fundamental, pois depende de fatores internos e externos como estratégias adotadas e respostas viabilizadas pelo ambiente (HUIZINGA, 2003). Sua importância pode ser exemplificada a partir de um simples jogo da velha. Quando este jogo é jogado por crianças pequenas, o jogo se mantém interessante devido ao fato de acreditarem que podem ganhar a partida e por esse resultado acontecer com certa frequência entre elas. Todavia, a partir de certa idade, após aprendem os movimentos e percebem que se jogarem de maneira pré-definida, o resultado final sempre será um empate, fazendo com que o jogo perca a graça de ser jogado (KOSTER, 2004).

Segundo Crawford, para executar o ato de jogar, pelo menos 2 elementos são fundamentais: o jogo e o jogador. Como a função do game designer é construir o jogo, isso logo passa a ser sua primeira preocupação, mas como o objetivo do jogo é educar, entreter ou engrandecer o jogador, o ser humano acaba se tornando o principal objeto de atenção (CRAWFORD, 1982).

Para o jogo, o autor define que existem 4 elementos fundamentais que devem compreender qualquer jogo:

- 1) **representação:** O jogo fornecer uma representação simplificada e subjetiva da realidade, tendo um conjunto de regras e objetivos específicos.
- 2) **Interação:** o jogador deve ser capaz de provocar alterações e verificar suas consequências, sendo assim capaz de modificar a realidade apresentada.
- 3) **Conflito:** O conflito deve surgir naturalmente a partir das interações do jogador. Enquanto o jogador está tentando alcançar um objetivo, existirão obstáculos que causarão dificuldade de alcançá-lo
- 4) **Segurança:** conflitos implicam em perigo, mas ao se tratar de um jogo, é possível passar por um conflito sem lidar com as consequências físicas ou psicológicas. É uma maneira segura de experimentar a realidade.

O Jogo de cartas

São considerados jogos de cartas aqueles que utilizam a carta impressa como o principal e fundamental instrumento do jogo. Podem ser cartas numéricas, com naipes, com temas, valores e figuras variadas, dependendo do propósito do jogo. Alguns jogos populares tem uma regra padrão definida e existem outros que variam as regras dependendo da região ou de seus jogadores. Em contrapartida, não podem ser considerados jogos de cartas, por exemplo, jogos de tabuleiro que usam cartas para pontuação, instruções ou algum outro tipo de apoio que não é primordial ao jogo. Nos jogos de cartas, as cartas costumam ter um ou os dois lados impressos, além de tamanhos e versos padronizados para se tornarem indistinguíveis nas partidas (BELDA, 2016).

Jogos de tabuleiro/mesa modernos (boardgames)

Esses jogos são conhecidos também como boardgames, que apesar do nome, não se limitam a jogos de tabuleiro, e podem incluir jogos de cartas, jogos de dados e até livro-jogos.

Eles têm algumas características em comum (SIMÕES, 2018):

- Eles visam deixar o jogo balanceado e divertido, seja através de estratégias pesadas ou de mecânicas simples, mas bem feitas.
- Não costuma haver a eliminação precoce em partidas muito longas, afinal ninguém quer ficar 1 hora esperando para voltar a jogar.
- Os jogos são fluidos e tendem a ter uma pequena pausa para esperar os outros jogadores fazerem sua ação. Alguns jogos, inclusive, fazem com que todos joguem simultaneamente.
- Existe todo um capricho na construção do jogo. Seja no material e/ou na arte.
- Além disso, os jogos modernos tem um foco maior na decisão do jogador, diferente dos antigos que dependiam muito da sorte ao rolar um dado ou girar uma roleta.
- Abordam temas mais interessantes e podem ser ambientados em universos comuns em livros ou em momentos históricos, temas da ficção científica ou da fantasia medieval e ainda universos inspirados em séries de TV ou cinema, o que tem atraído bastante o público adulto.

O Jogos de mesa no Brasil

De uns 10 anos pra cá, o papel do jogo de mesa mudou na vida dos jogadores brasileiros. Antes era jogado, na maioria das vezes, apenas em momentos de falta de opção de lazer, e agora se tornou a atração principal da noite. Isso se deve, na maior parte, ao lançamento de novos jogos, com temas mais envolventes e complexos, mecânicas mais elaboradas e maior fator de estratégia: os chamados jogos de mesa modernos (BUTILHEIRO, 2017).

No Brasil, em 2017, foram lançados 231 jogos de mesa, quase o dobro do ano anterior.

Esse crescimento veio também da necessidade de se encontrar soluções de entretenimento “offline”, desconectado, reunindo amigos e família ao redor de uma mesa interagindo em conjunto, ao invés de cada um estar individualmente mexendo no celular. (BACCARINI, 2018).

Jogos Festivos (Party Games)

Entre as diversas categorias de jogos de mesa modernos encontram-se os jogos festivos. Nesses jogos, o principal objetivo é aumentar a interação social entre os jogadores, o que é geralmente feito através de jogos com baixa duração, regras simples, focando na parte engraçada e comportando uma grande quantidade de jogadores. Os jogos festivos também são ótimos para introduzir novos jogadores no hobby, uma vez que batem de frente com o preconceito que algumas pessoas possuem referente aos jogos possuírem alta duração, e de serem muito complexos (INBOARD GAMES STORE, 2018).

DESENVOLVIMENTO

Jogos Similares ao jogo proposto

Dixit

“uma imagem vale mais que mil palavras”
Sem dúvidas, Dixit foi a principal inspiração para eu criar meu TCC.
Dixit, do latim “ele disse” é um jogo de cartas ilustradas que estimula a criatividade, já que cada pessoa vê uma coisa diferente em cada carta. Criado na França por Jean-Louis Roubira, e vendido aqui no Brasil pela editora Galápagos Jogos, tem, além do jogo principal, mais 6 expansões, ilustradas por artistas diferentes, com temas como: Odisséia, sonho, jornada, memórias, origem, busca e revelações
O jogo tem 84 cartas e a pontuação dos jogadores é feita através de um tabuleiro (quem chegar ao fim do tabuleiro primeiro, vence) (GALÁPAGOS JOGOS, 2018).

No início, minha ideia era criar uma expansão do dixit, mas acabei expandindo a ideia e criando uma marca própria do jogo, com o tema “histórias”



Caixa da versão principal do jogo Dixit
(Fonte: Galápagos jogos)



Conteúdo do jogo Dixit
(Fonte: Site da internet)

Mysterium

Também da editora Galápagos Jogos, Mysterium é um jogo de tabuleiro cooperativo de 2 a 7 jogadores projetado por Oleksandr Nevskiy e Oleg Sidorenko. Ele mistura o jogo dixit com o famoso jogo detetive. Neste jogo, as pessoas assumem papel de medium e tem que adivinhar quem assassinou um antigo morador. Cada jogador recebe um suspeito, uma possível arma do crime e um possível local, mas apenas um jogador, que assume o papel de fantasma, tem o conhecimento. O fantasma poderá dar dicas somente através de cartas com ilustrações abstratas. Há um tempo limitado para que todos resolvam o mistério, caso algum dos jogadores não consiga, todos perdem (LUDOPEDIA, 2018a).



Conteúdo do jogo Mysterium
(Fonte: Galápagos jogos)



Caixa da versão principal do jogo Mysterium
(Fonte: Galápagos jogos)

Disponível em:<<https://www.galapagosjogos.com.br/produtos/dixit>>. Acesso em Jul. 18.
Disponível em:<<http://geeksyndicate.co.uk/reviews/table-game-review-dixit/>>. Acesso em Jul. 18.

Disponível em:<<https://www.galapagosjogos.com.br/produtos/mysterium>>. Acesso em Jul. 18.
Disponível em:<<https://www.galapagosjogos.com.br/produtos/mysterium>>. Acesso em Jul. 18.

Codenames

Criado por Vlaada Chváti, e vendido no Brasil pela editora Devir Brasil, Codenames - ou codenomes, como é chamado no Brasil, é um jogo de tabuleiro de 2 a 8 jogadores, que se dividem em duas equipes e observam 25 cartas, com uma palavra diferente em cada, na mesa. Cada equipe tem um líder que vê através de uma imagem escondida, quais palavras pertencem a sua equipe, que cartas são neutras e que carta é o assassino. O capitão tem que dar um tema e um número, que será a quantidade de palavras na mesa que se relacionam com o tema dado. As equipes tem que tomar o cuidado para não selecionar a palavra que secretamente é o assassino, pois ao escolhê-la, o jogo acaba. A primeira equipe que descobrir todas as palavras de sua equipe, vence. Existe também uma versão de codenames na qual as cartas com palavras são substituídas por cartas com imagens, entretanto a mecânica do jogo continua a mesma (LUDOPEDIA, 2018a).



Caixa do jogo Codenames
(Fonte: Amazon)



Conteúdo do jogo Codenames
(Fonte: Site da internet)

Disponível em:<<https://www.amazon.com/Czech-Games-00031CGE-Codenames/dp/B014Q1XX9S>>. Acesso em Jul. 18.
Disponível em:<<https://www.shutupandsitdown.com/review-codenames/>>. Acesso em Jul. 18.

Drawful 2

Criado pela Jackbox Games, é um jogo de 3 a 8 jogadores de celular ou tablet que explora a imaginação dos jogadores através de desenhos - possivelmente horríveis - feitos pelos jogadores. No início todos os jogadores podem secretamente sugerir temas, sejam eles totalmente sem noção, piadas internas ou referências sobre o que quiserem. Depois, acontece um sorteio e os jogadores ganham um dos temas secretamente sugeridos no início e fazem um desenho, com algumas restrições como: podem ser utilizadas apenas 2 cores, tempo limitado e não tem uma ferramenta de borracha. Após todos terem desenhado, um dos desenhos aparece na tela e todos, exceto quem desenhou, tem que escrever o que acham que é. Após terem escrito, aparecem os temas, sem a identificação de quem escreveu e acontece uma votação dos temas sugeridos, incluindo o tema que foi utilizado para o desenho. Ganha quem conseguir mais votos em seu tema sugerido, mesmo que não seja o tema correto (JACKBOX GAMES, 2018).



Tela do jogo Drawful2
(Fonte: Jackbox games)



Tela do jogo Drawful2
(Fonte: Jackbox games)

Disponível em:<<https://jackboxgames.com/project/drawful2/>>. Acesso em Jul. 18.
Disponível em:<<https://jackboxgames.com/project/drawful2/>>. Acesso em Jul. 18.

Eat poop you cat

É um jogo muito barato, que pode ser jogado a partir de 3 jogadores e pode ser feito em casa, utilizando apenas papel, caneta e muita criatividade. A rodada começa com todos escrevendo uma frase no topo de um papel. Em seguida, passam o papel para o lado e a pessoa que pegou o papel tem que desenhar algo que represente a frase escrita. Ao terminar, a frase no topo é dobrada e escondida e é passado o papel para o próximo. Com apenas o desenho revelado, a pessoa tem que escrever uma frase que represente o desenho. Em seguida, o papel é dobrado novamente escondendo o desenho e deixando apenas a frase para o próximo jogador, e assim em diante. No fim do jogo, o papel é totalmente desdobrado e todos podem comparar a frase inicial com o desenho final, que provavelmente serão coisas distintas, e todo o processo entre eles. Seria como um "telefone sem fio" através de desenhos (BOARDGAME GEEK, 2018a).



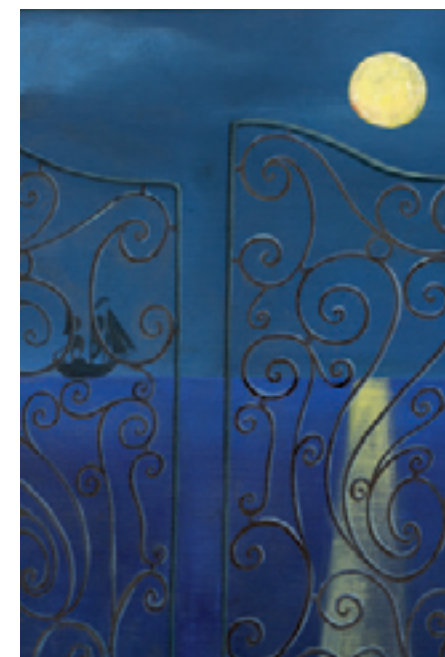
Exemplos de partidas
(Fonte: BoardGame Geek)

Disponível em:<<https://boardgamegeek.com/boardgame/30618/eat-poop-you-cat>>. Acesso em Jul. 18.

Inspirações Artistas

Marie Cardouat

Ficou conhecida no mundo dos jogos ao ilustrar o jogo de tabuleiro Marrakech, de Dominique Ehrhard em 2010 e principalmente pelas artes para o jogo Dixit de Jean-Louis Roubira em 2008. Ela era uma artista freelancer com foco em livros infantis e cartões postais e quando recebeu a proposta para ilustrar a primeira versão de Dixit, começou uma carreira em ilustração de jogos de tabuleiro. Os desenhos dela são geralmente feitos com métodos tradicionais, no papel e depois escaneados para o computador. Ela foi escolhida como uma de minhas inspirações na parte de ilustração, por causa da simplicidade em seus desenhos. Muitas de suas ilustrações em dixit tinham poucos elementos e ainda assim conseguiam contar uma história ((VAIN, 2018).

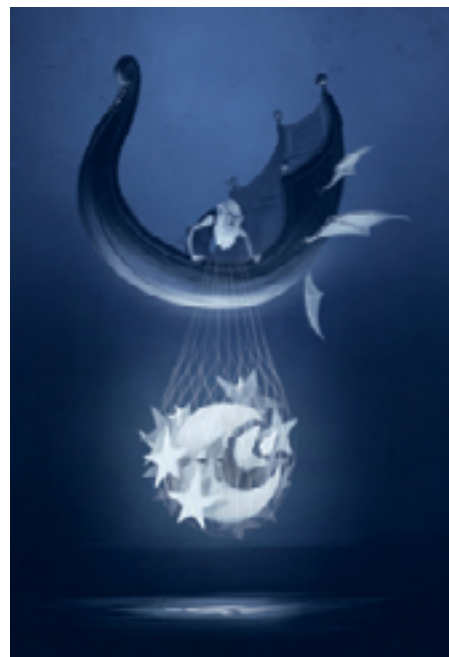


Ilustrações de Marie Cardouat para o jogo Dixit Quest
(Fonte: Libellud)

Disponível em:<<http://en.libellud.com/games/dixit-2-quest>>. Acesso em Jul. 18.

Xavier Collette

Nascido na Bélgica, sempre adorou o mundo das fantasias, tais como mundos imaginários e criaturas estranhas e sempre gostou de rabiscá-las. Começou mas largou no meio do caminho uma faculdade de engenharia e em seguida cursou e se formou em Design Gráfico. Trabalhou como concept artist de videogames e ilustrou capas de livros. Achei o estilo do desenho dele muito bonito e gostei muito de como ele trabalha com a luz nos elementos. (BOARDGAME GEEK, 2018b)

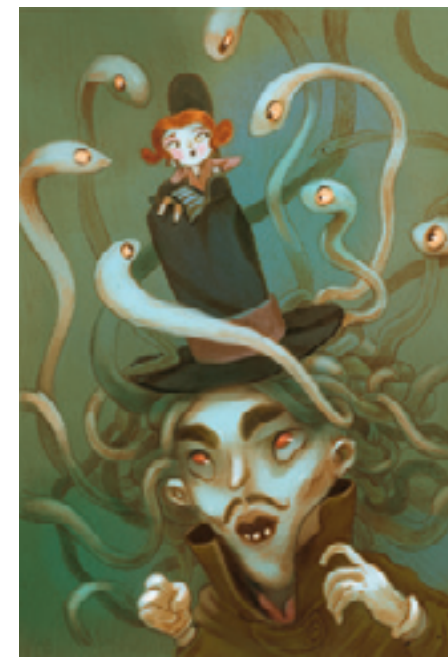
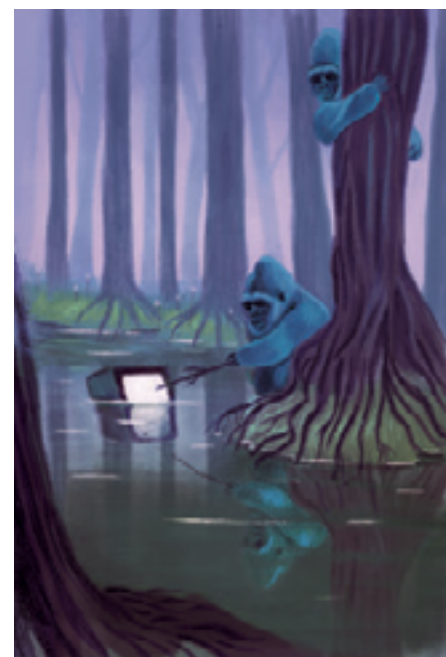


Ilustrações de Xavier Collette para o jogo Dixit Journey
(Fonte: Libellud)

Disponível em:<<http://en.libellud.com/games/dixit-3-journey>>. Acesso em Jul. 18.

Clément Lefèvre

Clément Lefèvre estudou design gráfico em Paris e trabalhou por alguns anos em comunicação. Fez seu primeiro livro em 2009 e desde então trabalha escrevendo e ilustrando livros juvenis, histórias em quadrinhos e jogos de tabuleiro, por exemplo dixit, além disso realizou algumas exposições na França. Suas ilustrações tem bastante detalhes e um estilo que admiro muito. (BD GEST, 2018)



Ilustrações de Clément Lefèvre para o jogo Dixit Origins
(Fonte: Libellud)

Disponível em:<<http://en.libellud.com/games/dixit-4-origins>>. Acesso em Jul. 18.

MASOQ?

MASOQ é um termo utilizado na internet que expressa surpresa ou indagação. Ele surgiu do termo “mas o que?”

Atualmente, você o encontra em diversos memes no facebook, sem ter uma imagem oficial. Porém o meu primeiro contato com este termo veio antes de eu conhecer os memes do facebook. Acredito que foi em 2009, na época da rede social, atualmente desativada, orkut (2004 - 2014).

Nesta época havia uma moda entre os internautas chamada tiopês, que era uma forma de escrever errado propositalmente na internet. Era comum, pelo menos para mim e alguns amigos que aderiram a moda, escrever termos como “tiop açin”(tipo assim), “qiço/” (o que é isso?), “masoq/” (mas o que?), entre outros.

Ao pensar em um nome para a marca do meu jogo, logo pensei no MASOQ, que foi a minha reação ao ver ilustrações que muitas vezes eram sem sentido. Este nome contudo, tinha um problema de fonética. Quem não conhecia o termo anteriormente, era incitado a pronunciá-lo de forma equivocada, como se a letra “O” tivesse um acento agudo. Resolvi então recorrer a um elemento gráfico para direcionar as pessoas na pronúncia que eu desejava. Assim surgiu a ideia do acento circunflexo em cima da letra “Q”. O elemento gráfico abaixo da letra “o” foi criado na expectativa de quebrar um pouco a palavra e também ajudar a chegar na pronúncia que eu gostaria.



Rabiscos no sketchbook para tentar chegar em um logo. A ultima imagem foi o ultimo antes de eu começar a fazer pelo computador (Fonte: Acervo pessoal)

Como o jogo é bastante fantasioso e divertido, resolvi criar o logo em lettering, o que foi um grande desafio pois eu não tinha muita familiaridade com a área. Meu processo inicial foi utilizar uma caneta e um sketchbook e rabiscar possíveis ideias que me vinham na mente, mas percebi que não estava dando muito certo pois me faltavam referências. Resolvi então acessar o pinterest e ir salvando letterings que eu gostava ou sentia que combinava com meu trabalho, e com o tempo fui percebendo semelhanças entre os meus favoritos. Decidido o estilo que eu queria, rascunhei novamente, desta vez eu estava gostando dos resultados. Após escolher um dos logos que rabisquei, resolvi que para concretizá-lo iria utilizar uma fonte de base e depois modificá-la como gostaria, para poder manter uma certa proporção entre as letras. Testei algumas fontes e acabei escolhendo a Gill Sans MT, por acreditar que se encaixaria bem na base do meu lettering. Ao finalizar, escolhi uma paleta de cores que me remetia a fantasia.

MASOQ
MASOQ
MASOQ
MASOQ

"MASOQ" iniciamente
com a fonte Gill Sans MT se
transformando na marca final
(Fonte: acervo pessoal)



Referências de lettering
(Fonte: Pinterest)

Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/328762841546091858/>>. Acesso em Ago. 18.
Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/328762841546091829/>>. Acesso em Ago. 18.
Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/328762841545931810/>>. Acesso em Ago. 18.
Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/328762841545931812/>>. Acesso em Ago. 18.
Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/328762841546500363/>>. Acesso em Ago. 18.
Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/328762841546091384/>>. Acesso em Ago. 18.

A marca

Versões da marca

Principal



Principal Negativa



Preto e Branco



Preto e Branco Negativa



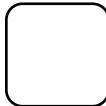
Paleta de cores



#ac7d3b
R 172 | G 125 | B 59
C 29 | M 49 | Y 89 | K 9



#13253b
R 19 | G 37 | B 59
C 93 | M 80 | Y 48 | K 54



#ffffff
R 255 | G 255 | B 255
C 0 | M 0 | Y 0 | K 0

Área de não interferência



Redução mínima



Tipografia

Gill sans MT
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Aller
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ALLER DISPLAY
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

A Gill Sans MT foi utilizada de base para o logo para as fichas
A Aller foi utilizada no manual, embalagem e relatório
A Aller Displaay foi utilizada na abertura de alguns capítulos do relatório

Regras do jogo

Para jogar de 3 a 4 jogadores

Conteúdo:

- 44 cartas ilustradas
- 4 fichas de identificação (A, B, C e D)
- 16 fichas de votação (A,B,C e D - 4 fichas de cada)
- 40 fichas de pontuação, numeradas em 1, 5 e 10 pontos (20 fichas de 1 ponto, 8 fichas de 5 pontos e 12 fichas de 10 pontos)

Preparação da partida

Embaralhe as cartas e distribua 5 para cada jogador. As cartas restantes são colocadas, com a face para baixo, no centro da mesa – essa é a pilha de compras. Disponha as fichas de identificação em ordem alfabética na mesa, com um pequeno espaçamento entre elas.

- Em uma partida de 3 jogadores, colocar 3 fichas de identificação na mesa (A, B e C),
- Em uma partida com 4 jogadores, colocar 4 fichas de identificação na mesa (A, B, C e D).

As fichas de votação devem ser distribuídas entre os jogadores com o mesmo critério da ficha de identificação.

- Em uma partida com 3 jogadores, cada um pega 3 fichas de votação com letras distintas (A, B e C)
- Em uma partida com 4 jogadores, cada um pega 4 fichas de votação com letras distintas (A, B, C e D).

Atenção: Você não deve mostrar as suas cartas para outros jogadores.

Andamento da partida

O Narrador

No primeiro turno, um dos jogadores será o narrador. O narrador escolhe uma das 5 imagens que tem na mão e, sem mostrar a carta aos demais jogadores, diz em voz alta uma frase que esteja associada a essa imagem.

A frase pode ter formas diferentes: pode ser apenas uma palavra, muitas palavras ou pode ser apenas um som. Pode ser uma frase inventada ou uma citação de alguma obra já existente (um poema, uma música, um ditado, etc). Não há nenhuma restrição para a criatividade.

Como escolher o narrador do primeiro turno? Todos os jogadores olham para suas próprias cartas. O primeiro que encontrar uma frase para uma delas, anuncia que ele será o primeiro narrador.

Entrega das cartas ao narrador

Depois de ouvir a frase anunciada pelo narrador, os outros jogadores escolhem, dentre as 5 cartas que possuem nas mãos, a carta que acreditarem representar melhor a frase dita pelo narrador. Cada jogador dá essa carta ao narrador, sem mostrar aos outros jogadores. O narrador junta sua carta às cartas recolhidas, mistura todas as cartas e as coloca com a face para cima sobre a mesa, formando uma fila da esquerda para a direita, associando cada carta a uma ficha de identificação. A carta que está mais à esquerda é a carta de letra “A”, a carta seguinte é a carta letra “B”, etc.

Encontrar a carta do narrador: a votação

O objetivo dos jogadores é encontrar a carta do narrador, entre as cartas reveladas. Cada jogador, com exceção do narrador, vota secretamente na carta que acredita ser a do narrador. Para isso, usa as suas fichas de votação. Escolha a ficha que tem a letra da carta na qual deseja votar e coloque-a virada para baixo junto a você. Quando todos os jogadores tiverem votado, revele os votos de cada um, colocando as fichas de votação, viradas para cima, sobre as imagens correspondentes. É o momento do narrador revelar qual era a sua imagem.

Atenção: não é permitido votar em sua própria carta.

Contagem de pontos

- Se todos os jogadores descobrirem qual é a imagem do narrador, ou se nenhum jogador descobrir, o narrador não ganha pontos e os outros jogadores ganham 2 pontos cada um.
- Nos outros casos, o narrador ganha 3 pontos, assim como os jogadores que adivinharam qual era a carta do narrador.
- Adicionalmente, cada jogador, com exceção do narrador, marca 1 ponto para cada voto que teve em sua carta.

Os jogadores ganham fichas de pontuação com o mesmo valor do número de pontos que ganharam. Ao acumular 5 fichas de 1 ponto, o jogador deverá trocar por uma de 5 pontos e ao acumular 2 fichas de 5, deverá trocar por uma de 10.

Fim do turno

Cada jogador compra uma carta para ter novamente 5 cartas na mão. O novo narrador é o jogador que está sentado à esquerda do narrador atual (e assim por diante, no sentido horário, para os turnos restantes do jogo). Quando acabarem as cartas da pilha de compras, as cartas que foram anteriormente postas a mesa, devem ser embaralhadas e compor uma nova pilha de compras.

Fim da partida

O jogo termina quando um dos jogadores atingir o total de, no mínimo, 30 pontos. O jogador que atingir este valor primeiro, vence a partida. Caso mais de um jogador atinja 30 pontos ou mais na mesma rodada, deve se considerar o jogador que tiver mais pontos. Em caso de empate, é sugerido jogar mais uma rodada para definir o desempate.



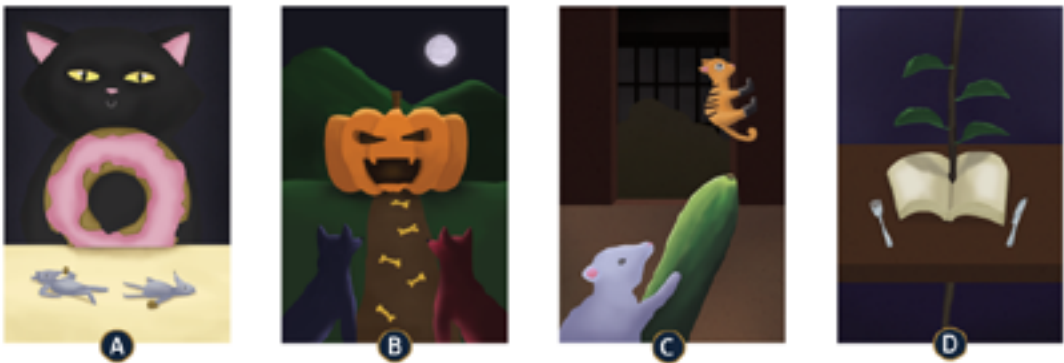
Exemplo de turno

Existem 4 jogadores sentados em volta da mesa: Carolina, Cindy, Tie e Vinícius. Vinícius é o primeiro a encontrar uma frase inspirada nas cartas que tem em sua mão. Ele será o narrador do primeiro turno. A frase que ele encontrou é a seguinte: <<devemos comer? >> inspirada pela imagem dos lobos seguindo um rastro de biscoitos.

Depois de ouvir esta frase, todos os outros jogadores procuram em sua mão a carta que mais se encaixe com o tema <<devemos comer?>> . Carolina tem 5 cartas na mão. Ela escolhe usar a carta número 3.



Cindy e Tie escolhem também suas cartas e entregam para Vinícius, o narrador desse turno. Vinícius junta sua carta às cartas recebidas dos outros jogadores, mistura-as e as coloca na mesa, com a face para cima, para que todos as vejam. Os jogadores observam as cartas sobre a mesa e tentam adivinhar qual será a carta de Vinícius.



Para votar na carta que acha que é do narrador, cada jogador escolhe sua ficha de votação correspondente. Quando todos os jogadores tiverem escolhido, as fichas de votação são reveladas simultaneamente e colocadas sobre a carta correspondente. Só Cindy acertou a carta de Vinícius, que era a letra B. Assim, Cindy e Vinícius marcam 3 pontos cada. Tie votou na carta de Carolina (a carta A) e por isso Carolina marca 1 pontos. Tie não marcou nenhum ponto porque não conseguiu adivinhar a carta de Vinícius e porque ninguém votou na sua carta.

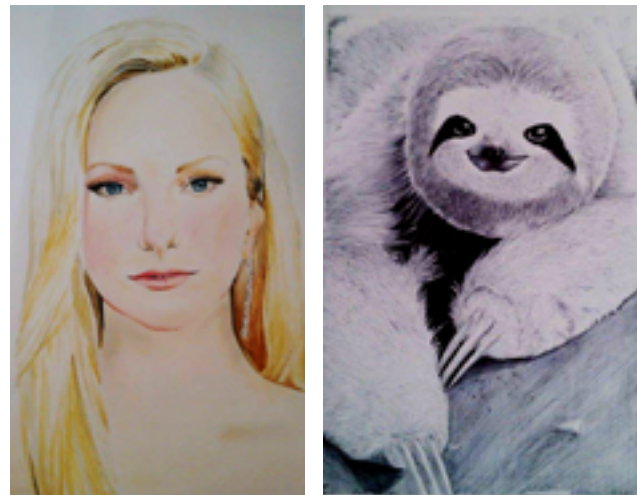
Dicas de jogo

Se a frase que o narrador escolher descrever de uma maneira muito precisa o conteúdo da carta, todos os jogadores conseguirão facilmente adivinhar qual a carta do narrador e, nesse caso, o narrador não marcará pontos. Por outro lado, se a frase for muito difícil de associar à carta, nenhum dos jogadores conseguirá adivinhar qual a carta e, assim, o narrador também ficará sem pontos. O desafio para o narrador é encontrar uma frase que não seja nem muito descritiva e óbvia e nem abstrata demais, para que apenas alguns jogadores consigam encontrar sua carta. No começo pode não parecer evidente, mas depois de alguns turnos do jogo, a inspiração virá facilmente.

Ilustrações

Minha Relação com o desenho

Desde pequena, gosto muito de desenhar. Fazia rabiscos no caderno durante aulas no ensino fundamental e médio, desenhava meus artistas preferidos com lápis grafite, presenteava pessoas queridas com desenhos e até desenhava em camisetas velhas, e esse foi um dos principais motivos de ter escolhido cursar a área de Design na faculdade. Entrar na unesp e ter contato com tanta gente que tinha tantos gostos parecidos com os meus foi incrível, entretanto, na aula de desenho de observação do primeiro ano, veio além de aprendizado, a comparação. Desenhar por obrigação e viver no meio de tanta gente talentosa fez com que eu me sentisse uma péssima artista e então comecei a desanimar de desenhar. Após bastante tempo sem desenhar, comecei a tentar voltar a praticar, mas o desânimo sempre acabava aparecendo no meio do caminho e os desenhos eram deixados de lado.



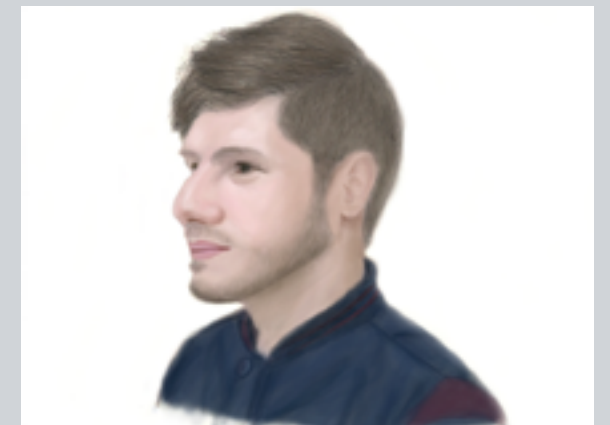
Desenhos desenvolvidos na aula de Desenho de Observação no curso de design da unesp - 2014/2015
(Fonte: acervo pessoal)

Minha relação com pintura digital

Meu primeiro contato com a pintura digital foi em 2014, quando assisti uns tutoriais no youtube por curiosidade e comecei a fazer uns testes. Na época eu dominava muito pouco as ferramentas do photoshop e não tinha uma mesa digitalizadora, então utilizava um mouse para as pinturas. Com um pincel na opacidade de 5% (sem nenhuma cor base), mais de mil cliques e uma borracha para apagar as partes borradas (Sempre que eu pintava algo, precisava apagar as bordas), meus desenhos foram tomando forma.

Assim como os desenhos em grafite, fazia algumas pinturas de tempos em tempos e logo desanimava, mesmo gostando de fazê-las.

Decidi fazer pinturas digitais no TCC para estudar, aprimorar a técnica e me estimular a voltar a desenhar.



Pinturas digitais feitas em 2014 com mais de mil cliques no mouse
(Fonte: acervo pessoal)

Inspirações das ilustrações

Segundo o dicionário Michaelis:

mito
mi·to
sm

1 História fantástica de transmissão oral, cujos protagonistas são deuses, semideuses, seres sobrenaturais e heróis que representam simbolicamente fenômenos da natureza, fatos históricos ou aspectos da condição humana; fábula, lenda, mitologia.

2 Interpretação ingênua e simplificada do mundo e de sua origem. (MICHAELIS, 2018a)

lenda
len·da
sf

1 Relato oral ou escrito de acontecimentos, reais ou fictícios, aos quais a imaginação popular acrescenta uma boa dose de novos elementos; tradição popular.

2 Narrativa fantasiosa ou crendice do imaginário popular sobre seres encantados ou maravilhosos da natureza. (MICHAELIS, 2018b)

conto
con·to
sm

1 LIT Narrativa breve, que prefere a concisão à prolixidade, e que contém um só conflito e uma única unidade dramática, enfatizando mais a ação do que os personagens

2 História ou historieta imaginada. (MICHAELIS, 2018c)

Escolhi esses 3 temas pois eles têm algo em comum: todos são sobre histórias, na maioria das vezes fantasiosas e fictícias que contém personagens ou acontecimentos irreais, logo, abria um espaço maior para a minha criatividade. Em algumas cartas foram usadas de inspiração, mais de uma história.

Me inspirei em alguns contos de fadas populares, conhecidos pela Disney, e alguns contos mais antigos, como os Contos da Mamãe Gansa de Charles Perrault e os Contos Maravilhosos Infantis e Domésticos dos irmãos Grimm. Me inspirei também em lendas japonesas que conheço desde criança e em lendas dos livros As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas e As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas 2, de Florence Sakade. Queria colocar histórias brasileiras, então busquei algumas lendas folclóricas brasileiras. Me inspirei também em algumas histórias da mitologia nórdica

Além de consultar livros e histórias na internet, eu acompanhava uma série de televisão chamada Once Upon a Time, criada por Adam Horowitz e Edward Kitsis, que até o momento tem 7 temporadas. A série aborda personagens de contos, lendas e mitos em contextos diferentes do usual de suas histórias, trazendo conexões entre personagens de histórias distintas. Isso instigou o meu interesse por histórias fantasiosas e também me ajudou a encontrar inspiração na busca de ideias para as ilustrações. (WIKIPÉDIA, 2018)



Figura: Malévola, Cruella de Vil e Ursula representada na série Once Upon a time
(Fonte: Site da internet)



Branca de Neve e Mulan representadas na série Once Upon a time

Disponível em: <<https://io9.gizmodo.com/8-once-upon-a-time-character-relationships-so-crazy-the-1819083568>>. Acesso em 20/10/2018
Disponível em: <http://disney.wikia.com/wiki/File:Once_Upon_a_Time_-_5x18_-_Ruby_Slippers_-_Mary_Margaret_and_Mulan.jpg>. Acesso em: 20/10/2018

Processo

Após ler algumas das histórias (contos, lendas e mitos) citadas anteriormente, pegava algumas ideias e fazia um esboço de caneta no meu sketchbook. Depois, passava a ideia para o computador. Abria um novo arquivo no photoshop no tamanho 16x22cm, criava uma nova camada e fazia um rabisco bem grosseiro com o brush básico duro e a ponta fina para demarcar aproximadamente como iria ser o desenho. Depois disso, alterando o tamanho do pincel, eu começava a pintar uma cor sólida em cada parte da ilustração, que era separada por camadas e grupos. Após o desenho estar com suas cores pré definidas, eu alterava o pincel para uma borda suave e abaixava a opacidade entre 5 a 20%, criava uma camada de máscara e linkava a uma das camadas que foram anteriormente pintadas com a cor sólida, assim não havia o perigo de pintar para fora do desenho. Selecionava um tom mais escuro e começava a escurecer onde havia sombra e após fazer isto, selecionava uma cor mais clara e marcava as partes mais iluminadas do desenho. Em alguns desenhos eu pesquisava imagens para usar de referência e posicionava elas ao lado da minha prancheta (window > arrange > 2 – up vertical)

Ao criar uma camada, eu sempre renomeava, pois no meio de tantas camadas, era fácil de se perder e acabar pintando em cima da camada errada (mesmo nomeando, eu acabava fazendo isso sem querer as vezes), e quando haviam muitas camadas para o mesmo objeto/ personagem, eu criava um grupo, assim facilitava na organização.

Após terminar de sombrear tudo o que queria, eu finalizava acrescentando uma imagem de textura com o modo de mesclagem multiply e opacidade baixa no fundo, tentando dar um destaque maior nos personagens principais e com isso, padronizando o estilo das cartas.

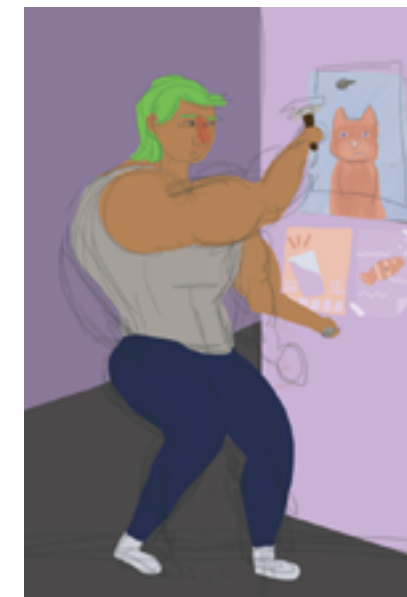


Figura: Processos da pintura digital: 1- Rabisco no sketchbook da ideia. 2 - Rabisco no photoshop. 3- Blocando cores com o pincél duro a partir do rabisco feito anteriormente. 4 - Cores blocadas e retirada do rabisco. 5 - Adição de sombras e luz com o pincél de borda suave. 6 - Adição de imagem com textura no fundo em *multiply* e redimensionamento de elementos. (Fonte: Acervo pessoal)

Minha meta inicial era criar 5 ilustrações por semana, resultando em 80 lindas ilustrações no final do trabalho. Bem, essa foi minha expectativa, todavia a realidade foi outra. Para tentar cumprir minha meta pessoal de fazer 5 ilustrações na semana, eu acabei fazendo várias ilustrações correndo.

Deixei passar vários defeitos que fui perceber mais pra frente, como perspectiva de alguns dos desenhos, falta de contraste, e ao dar um zoom, conseguia ver a borda dos desenhos toda marcada por causa do pincel redondo utilizado. Resultado: parei de produzir cartas novas ao atingir 44 cartas e voltei para tentar consertar os erros cometidos nas cartas anteriores. Nos erros de perspectiva, redesenhei os personagens, nos erros de contraste, no início não sabia muito bem qual era o problema, então primeiramente tentei criar um contorno nos personagens principais. Minha primeira ideia foi tentar fazer o contorno fazendo uma cópia da camada e aplicando o efeito “stroke” do photoshop, mas o contorno ficou bem duro. Tentei então fazer um contorno no illustrator, através de vetores, mas não gostei. Voltei para o Photoshop e tentei fazer um contorno manualmente com o pincel, mas também não gostei do resultado. Decidi então pintar as bordas com uma cor mais escura ou clara, e então percebi que o que faltava era o contraste das cores. Nos erros da borda do desenho marcada por causa do pincel, resolvi mudando de pincel. Pedi indicações para alguns amigos ilustradores sobre qual pincel usar, e então me recomendaram alguns que eram mais adequados para pintura digital.



Figura: Processos da pintura digital: 1 - Desenho inicial. 2 - tentativa de colocar contorno. 3- aumento no contraste e reparação de alguns erros. 4 - redimensionamento dos personagens.
(Fonte: Acervo pessoal)

Produção gráfica

Por ter uma baixa quantidade de tiragem e um tempo curto, optei pela impressão digital de todas as peças do jogo. Organizei elas dentro de uma prancheta A3 e adicionei as marcas de corte no Illustrator. No meio do processo percebi um pequeno problema de planejamento: Ao ilustrar as cartas, esqueci de considerar a sangria. Novamente voltei para o Photoshop e comecei a redimensionar alguns elementos que estavam muito próximos à borda. A impressão da cartas cartas e das fichas foram feitas em papel couché fosco 300g com laminação fosca e faca especial, o manual foi impresso em couché fosco 150g sem laminação e a embalagem em couché fosco 250g laminação fosca. A caixa interna foi feita sem impressão com papel texturizado pérsico creme 180g



Antes: Desenho muito próximo à borda



Depois: Desenho mais distante da borda

Manual e Embalagem

Diferente das cartas e fichas, o manual e a embalagem seriam impressos em menor quantidade, logo, não valia a pena criar uma faca especial. O manual foi impresso frente e verso em um A3 e cortado manualmente com régua e estilete e dobrado estilo sanfona. Após dobrado, o manual ficava no mesmo tamanho das cartas. A embalagem também foi impressa em um A3, mas em um papel com gramatura maior e com só um lado impresso. Cortei com régua e estilete, dobrei e coleí com fita adesiva dupla face



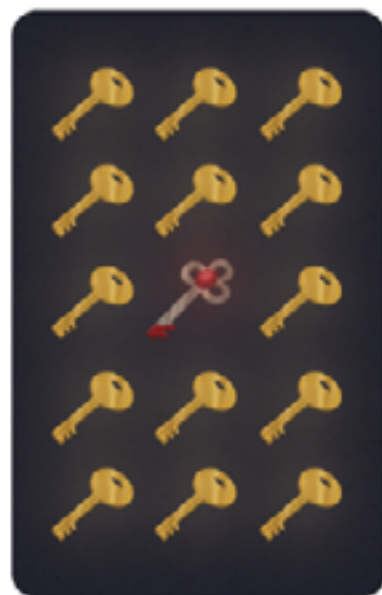
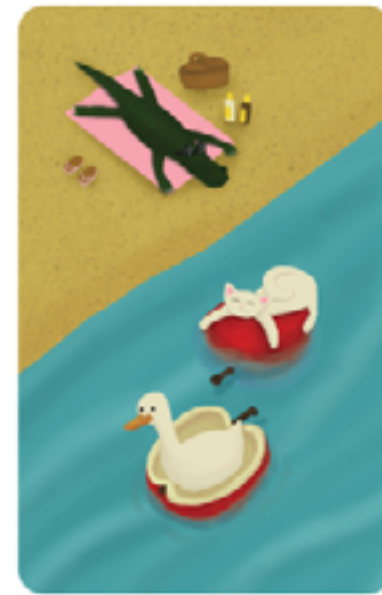
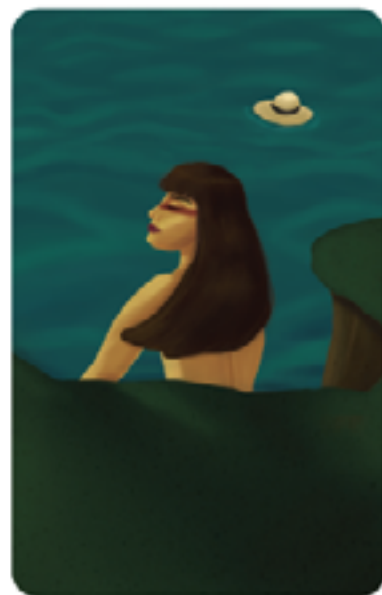
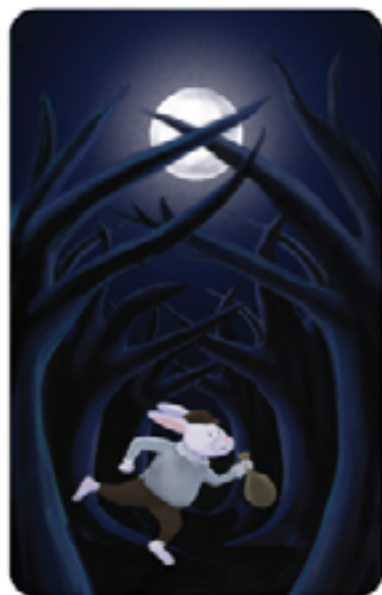
Figura: Frente e verso do manual com marcas de corte e dobra (Fonte: Acervo pessoal)

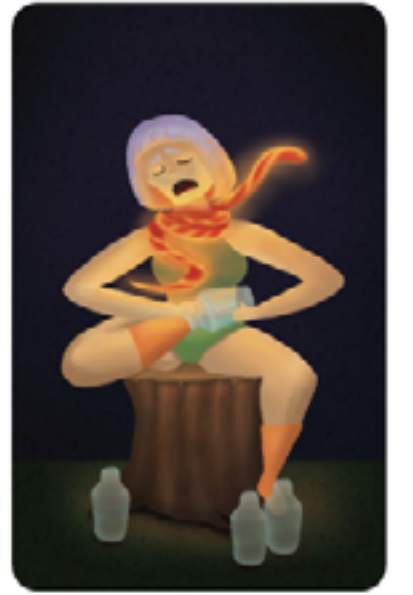
Dimensões da caixa montada: 13cmx13cmx2,7cm

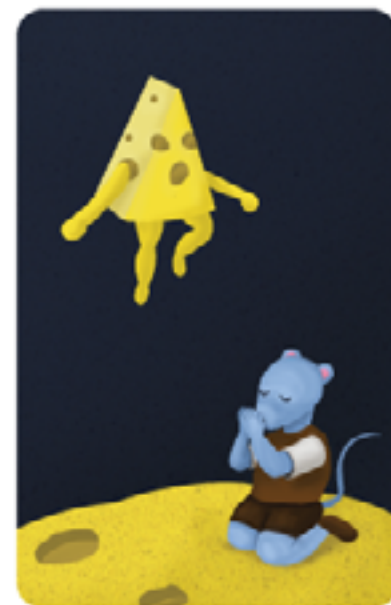


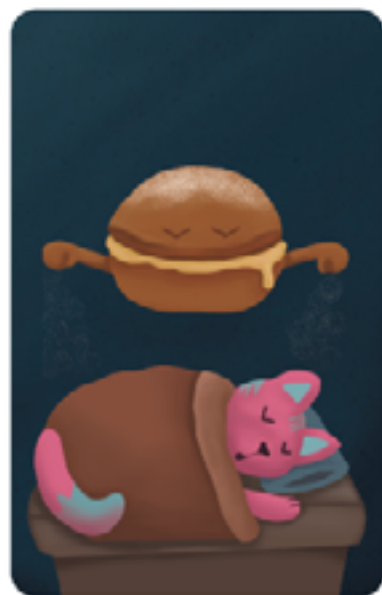
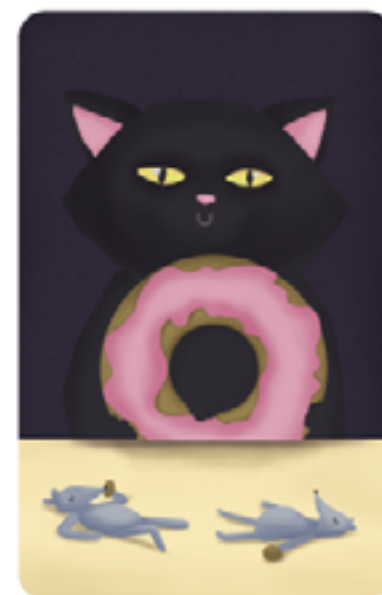
Figura: Embalagem planificada (Fonte: Acervo pessoal)

RESULTADO











Produto final impresso

Considerações finais

Por um bom tempo estive muito indecisa e insegura sobre como seria meu TCC. Quando finalmente decidi o tema e escolhi fazer este trabalho, fiquei super animada, pois embora eu sempre tenha gostado de desenhar estava meio afastada dos desenhos, e esse projeto me deu um belo incentivo para voltar a praticar.

Eu não domino muito a pintura digital, mas é uma área que me interessa bastante, e por ser um tema lúdico, foi bem divertido fazer. Gostaria inclusive, de ter feito mais desenhos, mas por causa do tempo, não consegui. Contudo, gostei muito do resultado alcançado nos que conclui ao longo deste projeto e sou muito grata a todo o aprendizado conquistado tanto neste projeto quanto no resto da graduação.

Referências bibliográficas

BACCARINI, M. Empresários apostam no mercado de jogos de tabuleiro em plena era digital. G1 notícias (online). Disponível em <<https://g1.globo.com/economia/pme/pequenas-empresas-grandes-negocios/noticia/2018/10/21/empresarios-apostam-no-mercado-de-jogos-de-tabuleiro-em-plena-era-digital.ghtml>> 21/10/2018>. Acesso em: Out. 2018

BD GEST. Lefèvre, Clément. Disponível em <<https://www.bedetheque.com/auteur-30475-BD-Lefevre-Clement.html>>. Acesso em: Nov. 2018

BELDA, F. R. Supergenius: concepção e desenvolvimento de um jogo de cartas paradidático de divulgação científica e cultural. SBC Proceedings of SBGames.XV SBGames – São Paulo – SP – Brazil, September 8th - 10th, 2016. Industry Track – Short Papers. 2016. Disponível em <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/160680.pdf>>. Acesso em: Nov. 2018.

BOARDGAME GEEK. Eat Poop You Cat (1984) (online). Disponível em <<https://boardgamegeek.com/boardgame/30618/eat-poop-you-cat>>. Acesso em: Nov. 2018a

BOARDGAME GEEK. Xavier Collette (online). Disponível em <<https://boardgamegeek.com/rpgartist/41323/xavier-collette>>. Acesso em: Nov. 2018b

BUTILHEIRO, A. Os jogos de tabuleiro estão de volta! Medium (online). 2017. Disponível em: <<https://medium.com/deathmatch/os-jogos-de-tabuleiro-est%C3%A3o-de-volta-a040d09d9288>>. Acesso em: Out. 2018

CRAWFORD C. The Art of Digital Game Design. Washington State University, Vancouver, 1982. 504p.

CRAWFORD, C. The Art of Computer Game Design. 1982. 96p.

GALÁPAGOS JOGOS. Dixit. Disponível em <<https://www.galapagosjogos.com.br/produtos/dixit>>. Acesso em: Nov. 2018

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 5o. ed. [S.l.]:Perspectiva, 2003. 256p.

INBOARD GAMES STORE. Glossário para Jogos de Tabuleiro. Disponível em <<https://www.inboardgame.com.br/glossario-para-jogos-de-tabuleiro/>>. Acesso em: Out. 2018

JACKBOX GAMES. Drawful 2. Disponível em <<https://jackboxgames.com/project/drawful2/>>. Acesso em: Nov. 2018

KOSTER, R. Theory of Fun for Game Design. 2 ed., Estados Unidos: Oreilly, 2004. 300p.

LUDOPÉDIA. Codenames. Disponível em <<https://www.ludopedia.com.br/jogo/codenames>>. Acesso em: Nov. 2018b

LUDOPÉDIA. Mysterium. Disponível em <<https://www.ludopedia.com.br/jogo/mysterium>>. Acesso em: Nov. 2018a

MICHAELIS. Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa (online). Editora Melhoramentos. Disponível em <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/mito/>>. Acesso em: Nov. 2018a

MICHAELIS. Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa (online). Editora Melhoramentos. Disponível em <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/lenda/>>. Acesso em: Nov. 2018b

MICHAELIS. Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa (online). Editora Melhoramentos. Disponível em <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/conto/>>. Acesso em: Nov. 2018c

SIMÕES, R. O que são os novos jogos de tabuleiro? Geeks n'orcs (online). 2018. Disponível em <<https://geeksnorcs.com.br/o-que-sao-os-novos-jogos-de-tabuleiro>>. Acesso em: Out 2018

VAIN, C. 7 questions for Marie Cardouat. Disponível em <<https://latourades.wordpress.com/2014/01/27/7-questions-for-marie-cardouat/>>. Acesso em: Nov. 2018

WIKIPÉDIA. Once upon a time (online). Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Once_Upon_a_Time_\(s%C3%A9rie_de_televis%C3%A3o\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Once_Upon_a_Time_(s%C3%A9rie_de_televis%C3%A3o))>. Acesso em: Nov. 2018

