

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA**  
**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**  
**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**LEONARDO CASTILHO SILVA**

**ESTANDARTE DO REI: UM JOGO DE TABULEIRO NA TEMÁTICA DA  
FANTASIA SOMBRIA COM FOCO NO PAPEL DA LUDICIDADE**

**VOLTA REDONDA**

**2024**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA**  
**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**  
**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**ESTANDARTE DO REI: UM JOGO DE TABULEIRO NA TEMÁTICA DA  
FANTASIA SOMBRIA COM FOCO NO PAPEL DA LUDICIDADE**

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado ao Curso de Design do UniFOA  
como requisito para obtenção do título de  
Bacharel em Design.

Aluno:

Leonardo Castilho Silva

Orientador:

Silvio Wander Machado

**VOLTA REDONDA**

**2024**



## FOLHA DE APROVAÇÃO


Trabalho de Conclusão de Curso intitulado, DESENVOLVIMENTO DE JOGO DE TABULEIRO COM A TEMÁTICA DE FANTASIA SOMBRIA MEDIEVAL. Elaborado por LEONARDO CASTILHO SILVA, apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design.

Aprovado em 12 de novembro de 2024


Banca Avaliadora



.....  
Silvío Wander Machado  
Professor Orientador  
Mestre UniFOA



.....  
Aline Rodrigues Botelho  
Professora Avaliadora  
Doutora UniFOA



.....  
Marcos Kazuiti Mitsuyasu  
Professor Avaliador  
Doutor UniFOA

Sede Administrativa:



Campus Universitário  
Olezio Galotti

Av. Dauro Peixoto Aragão, 1325, Três Poços | Volta Redonda - RJ  
T: (24) 3340-6400 | Cep: 27240-660

## DEDICATÓRIA

Para todos que vivem no futuro, pelo passado que vivemos e o presente que está por aqui. Também a todos que encontraram no design uma forma inventiva de descobrir a sua própria personalidade.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente a minha família, pois muitas vezes foram o abrigo contra a tempestade, mas também aos meus amigos, outra família, que impediu o abrigo de se inundar. Aos professores com o qual travei um combate ávido por teorias que pouco conhecia, em especial a doutora Aline Botelho, que conseguiu dar fim a uma guerra. Também ao mestre Silvio Wander Machado, aquele que ascendeu o fogo no farol que iluminaria o caminho final. Por fim, agradeço aos designers que vieram antes de mim como Jan Tschichold, o casal Massimo e Lella Vignelli, Wolfgang Weingart e Lazar Markovich Lissitzky, alguns dentre muitos que tive o imenso prazer de reconhecer no caminho até aqui.

## RESUMO

Esse projeto trata-se do desenvolvimento de um jogo de tabuleiro com a temática de fantasia medieval sombria, tendo como objetivo aprimorar o desenvolvimento e a capacidade cognitiva dos usuários através da ludicidade. Para seu desenvolvimento foi utilizado a metodologia do design Thinking, o qual segue as etapas de imersão, análise e síntese, ideação e prototipação. Assim, no final do projeto foi elaborado um modelo com papel Kraft, Paraná para testes.

## **ABSTRACT**

This project involves the development of a board game with a dark medieval fantasy theme, aiming to improve the development and cognitive capacity of users through playfulness. For its development, the Design Thinking methodology was used, which follows the steps of immersion, analysis and synthesis, ideation and prototyping. Thus, at the end of the project, a model was created using Kraft paper, Paraná for testing.

## SUMARIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>13</b>
1.2 Problema.....	14
1.3 Objetivos.....	15
1.3.1 Objetivos Gerais.....	15
1.3.2 Objetivos específicos.....	15
1.4 Justificativa.....	15
1.5 Métodos e técnicas.....	17
<b>2 IMERSÃO</b> .....	<b>19</b>
2.1 Imersão Preliminar.....	19
2.1.2 Pesquisa Desk.....	19
2.1.2.1 Um panorama sobre os jogos de tabuleiro e sua história.....	19
2.1.2.2 O papel da ludicidade na Integração Social do Indivíduo.....	25
2.1.2.3.1 A vida no feudalismo e a crise feudal.....	28
2.1.2.3.2 A configuração dos elementos estéticos na fantasia sombria.....	34
2.1.2.4 Marcas e Sistemas de Identidade Visual.....	39
2.1.2.5 O poder da teoria das cores na nossa percepção.....	44
2.1.2.6 Comunicação visual através de tipografia e layout.....	49
2.1.3 Imersão em Profundidade.....	63
2.1.3.1 Entrevista Individuais e Coletivas.....	63
2.1.3.1 Um dia na Vida: A rotina de um jogador profissional de xadrez.....	66
<b>3 ANALISE E SÍNTESE</b> .....	<b>71</b>
3.1 Estudo de Similares.....	71
3.2 Cartões de Insight.....	75
3.3 Diagrama de Afinidades.....	78
3.4 Personas.....	82
3.4.1 Persona 01.....	82
3.4.2 Persona 02.....	83
3.4.3 Persona 03.....	84
3.4.4 Persona 04.....	85
3.5 Critérios Norteadores.....	86
<b>4 IDEAÇÃO</b> .....	<b>87</b>
4.1 Brainstorming e Cardápios de Ideias.....	87
4.2 Naming: Criação de um nome para o jogo.....	98
4.3 Regras e mecânicas do jogo Estandarte do Rei.....	100
4.4 Construção de Sistema de Identidade Visual.....	110
4.4.1 Manual de Identidade Visual.....	116
4.5 Criação das peças do jogo.....	121
4.5.1 Calendário e Marcador do Calendário.....	121
4.5.2 Cartas de Estandarte do Rei.....	125

<b>4.5.3 Baralho de Legado e Lealdade.....</b>	<b>127</b>
<b>4.5.4 Cartas de Terreno.....</b>	<b>129</b>
<b>4.5.5 Estruturas e Recursos.....</b>	<b>131</b>
<b>4.6 Embalagem.....</b>	<b>133</b>
<b>5 PROTOTIPAÇÃO.....</b>	<b>137</b>
<b>6 CONCLUSÃO.....</b>	<b>144</b>
<b>7 REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO.....</b>	<b>145</b>

## Tabela de Figuras

Figura 1: Tabuleiro e peças do jogo Ur de 2.600-2.300 a.C.....	20
Figura 2: Modelo mais moderno do tabuleiro de Mancala oriundo da Uganda.....	21
Figura 3: Cartas e Baralhos do jogo de cartas Yugioh.....	22
Figura 4: Tabuleiro de War conhecido pelas suas mecânicas complexas.....	23
Figura 5: Ilustração representativa de um feudo medieval.....	29
Figura 6: Exemplo de como a pirâmide hierárquica feudal era estruturada.....	30
Figura 7: Cidade de Irithyll presente no jogo Dark souls 3.....	35
Figura 8: Ainz Ooal Gown, personagem principal da série animada Overlord.....	37
Figura 9: Vila feudal representada no jogo The Witcher 3: Wild Hunt.....	38
Figura 10: Exemplos das variações de símbolos em marcas.....	42
Figura 11: exemplo de sistema de cores, padrão RGB.....	46
Figura 12: divisão cromática das cores quente e frias.....	47
Figura 13: respectivamente, cores análogas e triádicas no círculo cromático.....	48
Figura 14: exemplos de uso de grids para layouts.....	50
Figura 15: letras fundidas utilizadas na bíblia de 42 linhas de Gutenberg.....	51
Figura 16: exemplo de fontes do tipo textura.....	52
Figura 17: Estrutura geral dos caracteres tipográficos.....	53
Figura 18: Fonte fantasia ZebraWood Std Regular.....	54
Figura 19: Leon Luke Mendonca analisando um jogo de xadrez.....	67
Figura 20: Partida de xadrez no site chess.com.....	67
Figura 21: Avanço de Fabiano sobre as peças de Alexey.....	69
Figura 22: Embalagem e peças do jogo Reino de Cthulhu.....	71
Figura 23: Embalagem e peças do jogo Detetive.....	72
Figura 24: Embalagem e peças do jogo Monopoly City.....	73
Figura 25: Embalagem e peças de um jogo de xadrez magnético.....	74
Figura 26: Cartões de insight.....	76
Figura 27: Cartões de insight.....	76
Figura 28: Cartões de insight.....	77
Figura 29: Cartões de insight.....	77
Figura 30: Cartões de insight.....	78
Figura 31: Grupo com Cartões sobre ludicidade.....	79
Figura 32: Grupo com Cartões sobre mercado.....	80
Figura 33: Grupo com Cartões sobre imersividade.....	81
Figura 34: Imagem ilustrativa Persona 01.....	82
Figura 35: Imagem ilustrativa Persona 02.....	83
Figura 36: Imagem ilustrativa Persona 03.....	84
Figura 37: Imagem ilustrativa Persona 04.....	85
Figura 38: conjunto 01 de Ideias geradas no brainstorming.....	88
Figura 39: conjunto 02 de Ideias geradas no brainstorming.....	88

Figura 40: conjunto 03 de Ideias geradas no brainstorming.....	89
Figura 41: conjunto 04 de Ideias geradas no brainstorming.....	90
Figura 42: conjunto 05 de Ideias geradas no brainstorming.....	91
Figura 43: Cardápio de ideias do modelo de jogo 01.....	92
Figura 44: Cardápio de ideias do modelo de jogo 02.....	93
Figura 45: Cardápio de ideias do modelo de jogo 03.....	94
Figura 46: Parte 01 do cardápio de ideias.....	95
Figura 48: Visão geral do cardápio de ideias com cartões.....	96
Figura 49: matriz de posicionamento para escolha do modelo de jogo.....	97
Figura 50: matriz de posicionamento para escolha do modelo de jogo.....	99
Figura 51: Mapa Conceitual para SIV do jogo Estandarte do Rei.....	110
Figura 52: Fontes escolhidas para uso no jogo.....	111
Figura 53: Fontes escolhidas para uso no jogo.....	112
Figura 54: esboços iniciais para criação do Símbolo do jogo.....	113
Figura 55: digitalização dos esboços criados para o símbolo do jogo.....	113
Figura 56: Matriz de posicionamento para escolha final do símbolo.....	114
Figura 57: Testes de cores para o símbolo do jogo.....	115
Figura 58: Logotipo final do jogo.....	115
Figura 59: Marca Final do jogo Estandarte do Rei.....	116
Figura 60: Limite de redução da Marca do jogo.....	117
Figura 61: Limite de redução do Símbolo do jogo.....	118
Figura 62: Paleta de cores do jogo.....	118
Figura 63: Famílias tipográficas do jogo.....	119
Figura 64: Margem de segurança para o Símbolo e Marca do jogo.....	119
Figura 65: Malha construtiva do Logotipo.....	120
Figura 66: Malha construtiva do Símbolo.....	120
Figura 67: Malha construtiva da Marca.....	121
Figura 68: Ideias julgadas de tabuleiro.....	122
Figura 69: Matriz de posicionamento para o tabuleiro do jogo.....	122
Figura 70: ideação do esquema do tabuleiro.....	123
Figura 71: calendário digitalizado para testes.....	123
Figura 72: Calendário final do jogo.....	124
Figura 73: Matriz de posicionamento dos Estandartes do Rei.....	125
Figura 74: Resultado final das catas de Estandartes do Rei.....	126
Figura 75: Matriz das cartas do Bralho de Legado e Lealdade.....	127
Figura 76: Exemplos finais das cartas de Bralho de Legado e Lealdade.....	128
Figura 77: Exemplos finais das cartas de Bralho de Legado e Lealdade.....	129
Figura 78: Exemplos finais das cartas de Terreno.....	130
Figura 79: Matriz de posicionamento para peças de recursos.....	131
Figura 80: Arte final Peças de recursos e estruturas.....	132
Figura 81: esboços para embalagem do jogo.....	133

Figura 82: esboços para embalagem do jogo.....	134
Figura 83: Desenvolvimento da ideia de conexão da embalagem e tabuleiro.....	135
Figura 84: Desenvolvimento da ideia de conexão da embalagem e tabuleiro.....	135
Figura 85: Medidas finais da embalagem do jogo.....	136
Figura 86: Medidas finais das peças do jogo.....	136
Figura 87: Modelo final da parte exterior da embalagem.....	137
Figura 88: Prototipação da caixa da embalagem.....	138
Figura 89: Prototipação do calendário do jogo.....	138
Figura 90: Caixa e calendário finalizados.....	139
Figura 91: Carta de Estandarte.....	139
Figura 92: Carta de Guerra e Efeito do Baralho de Legado e Lealdade.....	140
Figura 93: Cartas de Terreno Comum e Rara.....	140
Figura 94: Ponteiro de calendário.....	141
Figura 95: Recursos, Estruturas e Brasão.....	141
Figura 96: Embalagem final frente.....	142
Figura 97: Embalagem final costas.....	142
Figura 98: Embalagem final topo.....	143
Figura 99: Embalagem com peças no topo.....	143

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o mercado de jogos tem crescido de forma exponencial, alcançado um patamar sem precedentes em termos de popularidade. Seu alcance global tem impactado cada vez mais as culturas ao redor do mundo, no Brasil, por exemplo, o número de “consumidores dessa indústria já chega aos 73,9% onde mais de 80% dos entrevistados confirma que os games são uma de suas principais forma de diversão” (THEENEMY, 2024). No entanto, a força dos jogos vai além do seu apelo recreativo, residindo principalmente na sua capacidade de expressão artística, com narrativas complexas, gráficos deslumbrantes e trilhas sonoras cativantes que hoje já conseguem competir com as grandes produções de filmes e series, como é possível perceber pela estrutura da Ubisoft, uma das maiores empresas de games do mundo, que “te mais de 40 estúdios espalhados pelo planeta, além de cerca de 21 mil funcionários” (CANALTECH, 2024). Porém, o universo dos jogos não está somente conectado ao mundo digital e aos jogos eletrônicos, sua história começa muito antes com os chamados jogos de tabuleiro, os quais desde sempre tem permitido uma utilização maior da ludicidade, tema principal do presente trabalho.

Envolvendo a ideia de espontaneidade e da brincadeira, a ludicidade tem como objetivos o desenvolvimento humano em diversas áreas da vida como a cognitiva, emocional, social e física. Seu papel na aprendizagem é fundamental, pois o processo de adquirir conhecimento, frequentemente associado à literatura, pode ser desafiador, algo que sempre foi facilitado por meio do desenvolvimento de jogos, vemos isto feito de forma exemplar na jogabilidade do famoso “jogo da vida”, que simula de forma dinâmica através das rolagens de dados, os acontecimentos da história de um indivíduo no decorrer da sua vida, isso conseqüentemente, tendo em vista sua classificação etária, acaba gerando experiencias que podem auxiliar nas diversas situações que ele passa na sua vida cotidiana como, por exemplo, nas suas escolhas profissionais ou até em como lidar com seus filhos. Em suma, podemos dizer que os jogos, em toda sua complexidade, oferecem uma ótima forma de expressão do lúdico,

podendo servir não só como uma ferramenta de entretenimento, mas também como uma ótima oportunidade para o desenvolvimento pessoal e mental de um indivíduo.

A ludicidade presente nesses jogos em geral estimula a criatividade, a tomada de decisões estratégicas e a resolução de problemas, promovendo o aprendizado de uma forma diferente da convencional, onde a subjetividade presente nas diversas interações sociais administradas através das dinâmicas do jogo pode revelar memórias marcantes capazes de influenciar a vida cotidiana de todos, seja de forma direta ou indireta através daqueles que estão em contato constante com os diversos tipos de jogos que existem no mundo.

## **1.2 Problema**

Os jogos de tabuleiro têm desempenhado um papel significativo em nossa sociedade há séculos, proporcionando não apenas entretenimento, mas também uma maneira valiosa de passar o tempo e se divertir com amigos, evitando o devir monótono que o nosso cotidiano pode nos impor. Não obstante, os jogos de tabuleiro também oferecem uma oportunidade única para desacelerar, ser encontrado com amigos e familiares, mas desconectar-se principalmente de um mundo cada vez mais dominado pela tecnologia e pela vida online. Levando em consideração esses aspectos podemos questionar pontos importantes como:

- Qual a importância dos elementos gráficos em um jogo?
- Como os jogos podem enriquecer nossos momentos de lazer?
- Qual a importância dos jogos no desenvolvimento pessoal?
- Como a jogabilidade impacta a experiência do usuário com um jogo?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivos Gerais**

Construir um jogo de tabuleiro com a temática de fantasia sombria medieval que incorpore elementos lúdicos na sua jogabilidade.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Aumentar o reconhecimento dos jogos no mundo científico;
- Construir maneiras alternativas para o desenvolvimento pessoal do indivíduo;
- Informar sobre a importância da ludicidade na vida das pessoas.

## **1.4 Justificativa**

O mercado de jogos de tabuleiro tem ganhado cada vez mais destaque nas últimas décadas, algo que tem contrariado as noções de que a era digital dominaria as formas de entretenimento pelo mundo. Provando-se algo bem interessante ao observar que esse não é um passatempo muito barato, pois cerca de “70% dos jogadores de jogos de tabuleiro investem, em média, mais de 100 reais na compra desse tipo de jogo” (PAPERGAMES, 2021). Outro fato que teve uma contribuição generosa para o mercado de jogos de tabuleiro foi a pandemia da Covid-19, algo que para outros setores se mostrou como um problema crítico, nesse mercado foi o contrário, sendo

esse setor “um dos poucos que ainda teve expansão, apesar da grande crise” (PAPERGAMES, 2021), além disso, com o fim da pandemia a busca por experiências fora de casa, aliada ao prazer de reencontrar os amigos, fez com que o setor cultural tivesse ainda mais crescimento devido a “proliferação dos ‘board game cafés’ nos Estados Unidos, onde muitos adultos e adolescentes estão criando novas conexões e interações significativas com os jogos de tabuleiros” (BUTILHEIRO, 2019), coisa que só tem aumentado ao longo dos muitos anos, até nos arredores do Brasil. Nesse sentido, fica claro que um jogo não é apenas uma forma de entretenimento, mas que sua utilização transcende a mera distração para poder criar algo muito maior, onde as experiências adquiridas em jogo, pelo seu “apelo sensorial maior, faz com que a atenção e o interesse das pessoas sejam mantidos por mais facilmente, promovendo uma retenção maior de informação e facilitando a aprendizagem” (FALKEMBACH, 2007).

No entanto, o mercado brasileiro de jogos de tabuleiro ainda se encontra bem nichado, indicando apenas um futuro promissor no que diz respeito a sua expansão, pois ainda não existe exatamente uma indústria especializada na área, estando muito dominada por empresas de brinquedos e jogos infantis, que apesar de sua dominância não representa uma fatia grande de mercado, estando apenas “10% do setor de brinquedo destinado a essa área, o que não é pouco, já que indica mais 700 milhões de reais investidos nesse mercado” (TOLOTTI, 2022), assinalando um possível crescimento nos anos que virão, tendo em vista, também, o seu crescimento em outros mercados ao redor do mundo. Um dos problemas que mais tem impedido o crescimento desse mercado encontra-se na logística industrial, pois muitas das peças e dos materiais utilizados na fabricação desse tipo de produto ainda vem do exterior, o que implica em “altos custos de taxa de câmbio e incertezas grandes referentes as flutuações do mercado internacional” (TOLOTTI, 2022). Porém, isso aparentemente não tem impedido que investidores arrisquem seu dinheiro nesse tipo de mercado, sendo ao todo “mais de 421 jogos de tabuleiro já em venda ou em desenvolvimento no mercado brasileiro” (PAPERGAMES, 2021). Muito embora o segmento esteja numa crescente é necessário, sempre manter um olhar mais conservador no que se refere aos jogos de tabuleiro, pois o que sua crescente indica é, na verdade, uma estabilidade

nos negócios, propiciada por um nicho muito engajado na compra de produtos, mas principalmente, pela chegada de novos profissionais na área, que “tendem a usar o segmento como uma forma de alavancar sua carreira criando o seu próprio jogo” (PAPERGAMES, 2021), isso propicia ainda mais o olhar promissor nesse mercado, já que sua estabilidade começa a aparentar estar longe da queda, podendo ainda haver a descoberta de novos nichos no segmento.

É sobre esse olhar promissor, onde nichos de mercado podem se tornar lucrativos, que o presente trabalho busca debruçar-se sobre as experiências que um jogo pode proporcionar, para tentar criar algo que alie a ideia de que o ato de jogar é uma “alternativa de realização pessoal, possibilitando a expressão de sentimentos e emoções, que propiciam a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos” (FALKEMBACH, 2007), tudo num cenário confortável e geralmente mais aberto a possibilidade de errar, algo fundamental para que novas certezas e verdades sejam construídas na mente de uma pessoa. Assim, transformando o lazer proporcionado pelos jogos, através de uma estética e identidade visual sensível, em algo mais concreto, capaz de induzir essas pessoas a estarem mais preparadas para agir de forma espontânea, criativa e consciente nas diferentes relações impostas sobre elas no seu cotidiano.

## **1.5 Métodos e técnicas**

Para o desenvolvimento desse trabalho será utilizado o método de design intitulado de “Design Thinking” já consagrado na área de projetos em design, como referência para o modelo o trabalho tomara com base os processos descritos por Maurício Vianna et al. (2011) no seu livro “Design Thinking: Inovação em negócios”. No que diz respeito ao procedimento do método, deve-se compreender que suas etapas são cíclicas e não lineares, podendo ser aplicadas de forma randômica variando com as necessidades do projeto. Nesse sentido consta que o método segue 4 etapas gerais, as quais serão explicadas em sua ordem padrão para aplicação.

Sendo assim, o projeto começa através da etapa de imersão, que se divide em dois tipos, imersão preliminar, que busca adaptar melhor o projeto em relação ao problema a ser solucionado e imersão em profundidade, que tem como função principal aprofundar o tema do projeto, conhecer e se envolver com os atores inseridos no problema existente em busca de conhecimentos que muitas vezes não são propriamente encontrados de maneiras mais convencionais. Na fase seguinte, denominada de análise e síntese, são realizadas dinâmicas auxiliadas por ferramentas específicas, como critérios norteadores e personas, que condensam e intensificam a capacidade de observação e absorção dos dados recolhidos na etapa passada, garantindo que eles possam ser utilizados da melhor forma possível.

Com as etapas um e dois concluídas pode-se passar para a segunda parte do projeto, onde as outras duas etapas tomam parte do processo para encontrar a solução do problema proposto. A primeira dessas etapas leva como nome o termo ideação, onde todos os dados recolhidos e analisados até o momento passam a ser utilizados como pontos de partida para geração de ideias que possam vir a tornar-se a solução do problema, aqui são realizados brainstormings, cardápios de ideias e até matrizes de posicionamento. Qualquer coisa nessa etapa, dado a possibilidade de sua construção material, é válida aqui. Tendo então concluído essa etapa o projeto passa para a parte final que é a prototipação das ideias geradas anteriormente, aqui o objetivo é testar e afunilar as ideias de modo que a solução final possa abarcar o máximo de pontos positivos possíveis para a construção final do produto ou serviço que será utilizado como solução para o problema, aqui constroem-se storyboards e também modelos em escala com materiais diferentes.

Passando pelo menos uma vez por estas etapas pode-se ter certeza de que a solução criada para o problema é funcional e pode ser disponibilizada para uso amplo dos usuários que precisam ter essa necessidade sanada. Por fim, é válido ressaltar que num projeto de design a solução final nunca está realmente concluída de fato, sendo muitas vezes necessário que o produto passe por um período de avaliação final onde novas funcionalidades podem surgir e reparos podem ser feitos.

## **2 IMERSÃO**

### **2.1 Imersão Preliminar**

#### **2.1.2 Pesquisa Desk**

##### **2.1.2.1 Um panorama sobre os jogos de tabuleiro e sua história**

Ao mergulharmos na história, encontramos vestígios de jogos de tabuleiro que remontam a civilizações antigas, muitas das quais já nem existem mais. Seja como uma forma de entretenimento familiar, uma ferramenta educacional ou um meio para desafiar habilidades estratégicas, os jogos têm desempenhado um papel significativo na história da humanidade, os primeiros dados, por exemplo, eram “feitos de ossos e muito provavelmente eram lançados para responder a perguntas simples de ‘sim’ e ‘não’ muito antes de serem numerados” (PARK apud FINKEL, 2021). Com o tempo, mas principalmente devido ao aprimoramento tecnológico e cultural humano, os jogos passaram a representar uma tarefa mais complexa do que apenas responder perguntas, sua construção representava não só novas formas de se competir e passar o tempo, mas também um trabalho criativo excepcional, que exigia de seu criador criatividade e comprometimento em várias áreas do que hoje chamamos de design.

Um dos primeiros jogos que faz jus a este fato data ainda de muito tempo atrás, “composto por um mosaico feito de conchas do mar e jogado com um dado em forma de pirâmide, o jogo de tabuleiro de Ur data de meados do terceiro milênio a.C. e está em exibição no British Museum” (PARK, 2021), seu design pode variar desde formatos mais detalhados feitos para a utilização dos nobres da época a desenhos na terra ou

cavados em pedra, onde as pessoas mais pobres e com menos poder de compra realizavam suas partidas.



Figura 1: Tabuleiro e peças do jogo Ur de 2.600-2.300 a.C.

Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-56485382>

Outro bom exemplo de jogo antigo, que representa o início desse tipo de atividade, pode ser encontrado na África, onde muito antes da criação do jogo de tabuleiro “Ur”, cerca de “7.000 a.C. e 9.000 a.C. através de pedras esculpidas com longas filas de buracos as pessoas disputavam partidas com sementes, uma atividade que muitos pesquisadores acreditam ter dado origem ao jogo denominado de Mancala” (PARK, 2021), um dos primeiros jogos do mundo à não fazer a utilização de dados como uma forma de tomada de decisão em jogo, algo muito interessante na história dos jogos de tabuleiro, quando consideramos que muitos dos filósofos desta época ainda estavam começando a questionar o lema fundamental do livre arbítrio, algo que para alguns pesquisadores corrobora com o fato de que por muito tempo fora impossível pensar em um jogo que não dependesse da sorte, “pois acreditavam que não tinham autonomia sobre sua tomada de decisão, algo que impossibilitava imaginar uma peça de jogo no tabuleiro com capacidade interna de movimentação, pois para eles ela precisava se mover a partir de algo externo” (PARK, 2021).



Figura 2: Modelo mais moderno do tabuleiro de Mancala oriundo da Uganda

Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-56485382>

Sobre estes fatos surge uma perspectiva interessante e pouco considerada pelas pessoas no seu relacionamento com jogos, uma que demonstra como é importante recuperar a história dos jogos, pois isto consiste em “trilhar pelos caminhos percorridos pela humanidade, observando seus contextos, entendendo a maneira de ser e estar presente no mundo em determinado momento do mesmo” (CARTACAPITAL, 2014). Algo que deixa esse problema claro é a nossa relação com o xadrez, que muito antes de atingir seu auge passou por diversas reformulações, como indica a autora de *Critical Play* e professora de estudos de cinema e mídia no Dartmouth College, nos Estados Unidos Mary Flanagan (PARK, 2021), quando nos informa que “a ascensão da liderança feminina na Europa medieval mudou o poder da rainha, onde antes o rei era a peça mais poderosa perdendo seu lugar para a rainha”, isso sem mencionar o fato de que antes da popularização geral das suas regras de jogo, o xadrez também contava com outras “dezenas de maneiras de se jogar, incluindo uma versão para quatro jogadores que exigia dados” (PARK, 2021). Porém, é realmente a criatividade empregada na forma de se jogar qualquer tipo de jogo, o que o torna relevante no contexto histórico em que ele está inserido, já que suas peças e forma são apenas os vetores que possibilitam essa ação que é a jogatina.

Nesse sentido, verificam-se alguns padrões importantes que tem moldado a forma com a qual cada tipo de jogo é construído, aqui torna-se valido ressaltar que muitas das vezes não encontramos essas formas básicas de jogabilidade de forma

pura nos jogos, mas sim entrelaças entre si para criar algo novo e mais dinâmico. Assim, temos a primeira dessas mecânicas, denominada de **Construção de baralho**, muito utilizada por jogos que envolvem a utilização de cartas, onde o jogador começa com “uma mão inicial e vai comprando outras cartas de seu baralho para adquirir novos recursos e melhorar suas ações dentro do jogo” (FUNTASY, 2020), nesse tipo de mecânica fica implícito que o jogador muitas vezes deve comprar o chamado “Booster” em lojas especializadas, para conseguir adquirir novas cartas e assim aumentar seu poder contra outros jogadores dentro do jogo.



Figura 3: Cartas e Baralhos do jogo de cartas Yugioh

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/952581758657377718/>

Outra mecânica de jogo importante é chamada de **Toma Essa** e consiste na ideia de que “um jogador pode atacar o outro fazendo com que ele perca nível, pontos de vida ou até impedi-lo de progredir no jogo, são geralmente utilizadas em jogos mais dinâmicos e feitos para um número maior de jogadores” (FUNTASY, 2020), aqui fica bem claro como essas mecânicas muitas vezes são feitas para trabalhar em conjunto com outras a fim de construir uma estrutura mais complexa para a jogabilidade de um respectivo jogo. De forma Semelhante à forma de se jogar indicada anteriormente, há a mecânica de jogo chama de **Blefe**, que se baseia na capacidade de um jogador ser

capaz de mentir, “aqui usar sua lábia e tentar convencer os outros que você não é quem eles pensam que você é, mesmo você sendo é fundamental e está geralmente ligada a jogos de investigação ou que envolvem algum tipo de mistério” (FUNTASY, 2020), essa mecânica de blefe geralmente encaixa muito bem com a próxima, muitas vezes é utilizada como critério para vitória nos jogos, ela recebe o nome de **Eliminação de jogador** e atua de forma “que os jogadores vão sendo eliminados um pelo outro até que somente um sobreviva, algo capaz de tornar o jogo extremamente competitivo” (FUNTASY, 2020), mecânicas como está são exemplos concretos de alguns dos fundamentos principais capazes de fazer um jogo funcionar corretamente, mas que não representam a totalidade de formas em que um jogo pode ser construído.

Uma forma de jogabilidade geralmente considerada como alternativa, mas bem presente no universo dos jogos de tabuleiro, são as mecânicas **cooperativas**, “nelas todo mundo joga junto para vencer e caso não consigam todos perdem e o jogo ganha” (FUNTASY, 2020), o que faz da competição algo mais simples e dependente da complexidade que o sistema do jogo apresenta. Como forma de superar esse obstáculo onde os jogadores enfrentam os chamados NPCs ou “non player characters” (personagens que não são controlados por jogadores), que acaba por tornar o jogo monótono muitos desenvolvedores de jogos cooperativos optam por criar mecânicas chamadas de **Equipes**, “que consiste na divisão da mesa de jogadores em equipes, podendo estas serem ou não reveladas entre eles” (FUNTASY, 2020).



Figura 4: Tabuleiro de War conhecido pelas suas mecânicas complexas

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/511510470191078388/>

Sendo assim, são muitas as formas pelas quais os objetos de um jogo podem ser estruturados, isso vai desde sua trajetória histórica onde os diferentes tipos de jogos de tabuleiros geralmente os “mais modernos, onde constam assinaturas de seus autores e nome de um fabricante próprio, coisa que começa a surgir no século XX com a produção em escala” (PAPERGAMES, 2022) aos construídos antigamente pensados unicamente como uma forma de matar o tempo e não como um produto industrial. No entanto, quando o assunto é sua construção em termos mais gerais e não das suas mecânicas de jogabilidade, torna-se necessário se atentar a uma classificação mais geral utilizada pelo mercado internacional de criadores de jogos de tabuleiros, onde os mesmos são divididos de duas maneiras, os de “**Estilo Americano**, caracterizados pela sua complexidade e jogabilidade demorada, o que pode afastar jogadores mais casuais e os de **Estilo Alemão**, mais curto e simples, feitos para um público mais geral” (PAPERGAMES, 2022).

Enfim, são muitos os elementos individuais que dão forma aos diferentes tipos de jogos de tabuleiro, desde a mecânica de jogo as suas peças e componentes estruturais, porém, fato é que esses jogos têm encantado e desafiado as pessoas seja qual for a faixa etária dela, agindo assim, num sentido de não só contemplar o momento, mas participar dele ativamente, oferecendo uma diversidade de experiências que vão desde a competição estratégica até a colaboração criativa. Além disso, os jogos de tabuleiro tem um poder único de unir culturas e pessoas de todo o mundo, fazendo com que elas estimulem o seu pensamento crítico, o que vai além do simples entretenimento.

### **2.1.2.2 O papel da ludicidade na Integração Social do Indivíduo**

O apego pelo fantástico é uma das características humanas que mais seduz a mente para fora da realidade, seja através dos sonhos que tomam conta da nossa psique ao dormirmos ou através das expectativas que construímos na nossa vida em relação ao futuro, afirmar que vivemos a todo momento no presente ou no “aqui e

agora” é algo muito difícil de se defender, a verdade é que estamos a todo momento procurando uma maneira de escapar da realidade e dos nossos medos, algo que fazemos desde muito novo através das brincadeiras e dos jogos, um fato muito evidente quando compreendemos que “o jogo para uma criança não é só prazer, é uma maneira de retornar a situações que lhe provocaram angústia e, ao mesmo tempo, elaborar sobre como agir nessas situações” (LEAL, D’ÁVILA apud SANTOS, 2013, p 43). Sobre esse aspecto, um universo diferente de possibilidades influe sobre esse ato tão natural que é o de brincar, pois é através dessa atividade que começamos a explorar o mundo ao nosso redor e a construir nossa personalidade, experimentando diferentes papéis e cenários, onde desenvolvemos habilidades essenciais para a vida em nossa sociedade, a brincadeira é então “um recurso externo íntimo à subjetividade do sujeito” (LEAL, D’ÁVILA, 2013, p 45), já que depende unicamente de sua imaginação, onde a criatividade desempenha um papel importante em modificar a realidade, gravetos podem se tornar obstáculos resistentes que demonstram a força de um herói em ação, assim, como o braço do sofá pode se transformar na beira de um prédio enorme de onde o herói sairá voando para salvar o dia, ideias que na mente de uma criança demonstram uma certa força onipotente de que tudo é possível, num passo em que essas histórias na cabeça vão tornando-se realidade, “um paradoxo interessante que ilude e, ao mesmo tempo, vai gradualmente desiludindo o indivíduo no decorrer da construção de sua maturidade” (LEAL, D’ÁVILA, 2013, p 46)

No entanto, muitas pessoas ainda tendem a entender a ludicidade como uma coisa para ser atingida ou alcançada, quando, na verdade, ela é um “fenômeno de natureza consequencial à espécie humana, capaz de estabelecer diversas conexões com experiências de outra natureza” (LOPES, 2014), pois a relação entre a ludicidade e o ato de estar lucido, ou seja, consciente do tempo em que está no presente, não é realmente uma questão muito simples, ainda mais quando observamos a força que as emoções têm sobre as pessoas em diversas situações da vida, mas é somente através delas e por meio delas que somos capazes de aprender algo novo. Aqui o paradigma da ludicidade volta-se para um problema que transcende o pensamento individual e passa a configurar uma problemática mais geral, onde é importante reconhecer que nossas decisões e percepções pessoais são influenciadas pelas ideologias que

permeiam a cultura da nossa sociedade com um todo, isso deve-se a certeza de que uma sociedade nada mais é do que “o resultado do pensar e do agir pessoal, onde os diferentes mundos de vida agem numa permanente intermediação de informação” (LOPES, 2014), algo que implica na existência de um modelo dominante capaz de exercer influência sobre todos os outros que ainda não foram capazes de se estabelecer por completo na realidade dos indivíduos que integram essa tal sociedade. Nesse sentido, volta-se a questão individual da ludicidade, porém, sobre a ótica do seu papel no indivíduo mais velho e que por sua vez já está de certa forma inserido na sociedade, aqui podemos observar que a tarefa de brincar deixa de ser puramente ilusória e contemplativa em busca de um objetivo simples como a diversão, o que de maneira nenhuma exclui tal propósito, mas fato é que o cenário muda e a brincadeira passa a se parecer muito mais com um jogo, onde os “protagonistas interagem mediados pela aceitação prévia das regras incorporadas nas mecânicas que regulam as interações” (LOPES, 2014), tendo muitas vezes um objetivo muito mais concreto como o de vencer o seu oponente ou alcançar algum tipo de prestígio social, como uma premiação em dinheiro ou o título de ser o melhor do seu grupo de amigos.

Assim, ao observar, que a ludicidade esta longe de ser uma atividade meramente apreciativa e destinada para crianças, pois seu conceito também compreende o poder que ela tem de integração do indivíduo na sociedade através da promoção de uma comunicação eficaz e o desenvolvimento de habilidades interpessoais, coisa que as brincadeiras, mas principalmente os jogos são capazes de propiciar quando coloca os seus participantes sobre desafios sistemáticos onde expressar suas ideias, ouvir os outros, negociar e resolver conflitos de forma colaborativa é crucial para prosseguir. Conseguimos ir aos poucos transformando a noção de ludicidade, desvinculando-a da experiência individual, passando a compreender melhor um conceito de “povo e nação, onde as relações entre esse povo seriam ocupadas por um conceito de *Ideologia Nacional*” (DINIZ, 1986) que articula e move o individuo num sentido de representação social onde suas interpretações da realidade constituem não só o contexto da sua vida pessoal, mas também um panorama mais geral de desenvolvimento da história dos grupos no qual está inserido em seu contexto social, “permitindo-lhe interiorizar as experiências, as práticas sociais

e os modelos de conduta ao mesmo tempo, em que constrói e se apropria desses objetos socializados” (XAVIER, 2002), um fato muito importante frente ao bombardeio de informações que a internet e os novos modelos dominantes de comunicação em massa tem propiciado, transformando todo e qualquer tipo de conteúdo numa ferramenta objetiva, focada apenas numa “concepção generalizada na nossa sociedade, ainda muito definida pelo negócio e entre outros pelos conceitos de utilidade comercial, menoridade, desresponsabilização e alienação” (LOPES, 2014). É, no entanto, essa visão do lúdico, que vê o mundo como uma junção de relacionamentos e dinâmicas sociais, que pode ser capaz de estabelecer uma visão menos instrumentalizada e conservadora do mundo em que vivemos, onde há mais espaço para a construção de novos tipos de símbolos e imagens na mente das pessoas, pois “se o limite do que é real está baseado no senso comum” (XAVIER, 2002) cabe a formação lúdica do indivíduo prepará-lo para a mudança social, demonstrando como uma mente treinada no que diz respeito a ludicidade esta mais preparada para um ambiente dinâmico em constante mudança tecnológica e cultural, sendo capaz de explorar novas ideias, conceitos e perspectivas.

Desta forma, pode-se constatar que os jogos têm um caráter funcional na formação lúdica, fornecendo não só conhecimento e habilidades tangíveis, mas reforçando, principalmente, a resiliência da mente e a capacidade da psique individual de se adaptar a mudanças inesperadas, assim como, lidar com os erros no decorrer de sua vida. Podendo ainda dizer, que é a ludicidade o elemento que dá base para a fundamentação de uma ideologia capaz de resolver “as assimetrias e conflitos sociais recorrentes que tendem a aparecer no plano público ou privado” (XAVIER, 2002) da vida em sociedade.

### **2.1.2.3 Entendendo a temática do jogo**

#### **2.1.2.3.1 A vida no feudalismo e a crise feudal**

O sistema feudal é uma das estruturas políticas, econômicas e sociais mais marcantes da Idade Média na Europa. Os elementos estéticos, mas principalmente hierárquicos e sociais, são uma das principais fontes de dados para a criação de jogos com a temática medieval, um exemplo claro deste fato é o mundo fantástico do jogo Dungeons and Dragons, que “mesmo marcados por esses elementos fantasiosos, fazem referência ao período histórico que estrutura o jogo, o medievo europeu” (AMARAL, NUNES, 2020), por esse motivo, o presente capítulo busca estabelecer uma base histórica, mais concreta, sobre como era a vida neste período da história, com a finalidade de criar um universo mais plausível para o jogo que será construído no final desse projeto.

Tendo em vista estes fatos, pode-se dizer que a sociedade feudalista tem seu início com a morte do imperador Carlos Magno, que provocou “uma fragmentação no poder do Sacro Império Romano, onde pouco a pouco os nobres foram se tornando senhores das terras que governavam” (FABER, 2011). Diante dessa crise que se estabelecia na Europa, muitos dos senhores romanos se viram obrigados a deixar as suas casas na cidade com medo de invasões e perda de poder para viver em outras localizadas no campo, são “esses centros rurais que vão dando origem aos chamados Feudos, pois muitos dos romanos menos ricos passaram a buscar proteção e trabalho nas terras desses grandes senhores” (ROGER, ELISÂNGELA, 2021), o que ia fortalecendo sua autoridade e controle sobre a região.



Figura 5: Ilustração representativa de um feudo medieval

Fonte: <https://www.historiajaragua.com.br/2016/09/desenho-feudo-7.html>

Essas terras, frequentemente concedidas por reis, conferiam ao nobre o título de vassalo, que governava em nome do mesmo, em troca de sua “fidelidade e ajuda militar sempre que requisitada por esse rei que lhe concedeu o tal feudo” (FABER, 2011), uma estrutura de poder rígida e hierárquica, na qual a mobilidade social era limitada e a posição de cada indivíduo estava determinada por seu nascimento. Nesse contexto, a vida na Idade Média era marcada por desigualdades, mesmo para os nobres proprietários de terras, pois é evidente que a sociedade feudal era estruturada com base em uma hierarquia “estamental, ou seja, a condição de cada indivíduo era determinada no seu nascimento, quem nascia nobre, seria nobre por toda a vida e aqueles que nasciam servos estavam condicionados a vida servil” (FABER, 2011), propiciando uma estabilidade em certos aspectos da vida, mas também perpetuando uma perspectiva onde dificilmente se valorizava o trabalho que cada pessoa tinha na realização de suas atividades.

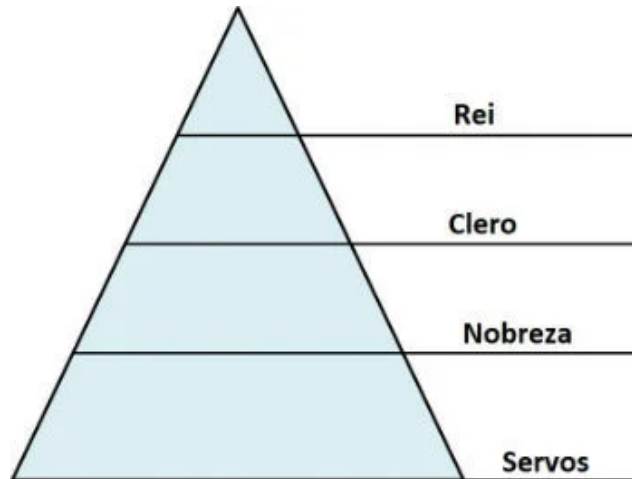


Figura 6: Exemplo de como a pirâmide hierárquica feudal era estruturada

Fonte: <https://www.todamateria.com.br/sociedade-estamental/>

Nesse mundo medieval havia, entretanto, um único poder capaz de influenciar todos os aspectos da vida, desde o religioso até o político e o social. A instituição responsável por isso era justamente a Igreja Católica, com todo seu aparato religioso capaz de “determinar o que era certo e o que era errado, o que era pecado e o que não era” (FABER, 2011). Essa autoridade moral e ética era entregue a sociedade, geralmente, por intermédio de seus líderes religiosos, os quais não toleravam nenhum tipo de desobediência aos direitos e deveres para com a sua religião, muitos foram executados e outros presos em nome da fé e da própria igreja através dos “tribunais do Santo Ofício criados no século XIII, para combater os hereges contrários a religião católica” (RAMOS, 2023). Embora o poder absoluto da igreja nesta época fosse cruel é importante assinalar que foi devido a membros dessa mesma instituição que muitas características da sociedade previas ao feudalismo foram conservadas, como podemos ver através do trabalho dos “monges copistas que se dedicaram a copiar e guardar os conhecimentos das civilizações antigas, preservando todo esse estudo até a sua retomada na época do renascimento cultural” (RAMOS, 2023). Numa visão mais minuciosa de como era a vida neste período, fica claro que o poder da igreja era absoluto e semelhante ao do estado nos dias de hoje, mas sua imagem como foi visto não era a única que indicava poder no imaginário das pessoas dessa sociedade, em

geral, quem mantinha esse papel num contexto mais cotidiano eram os reis e os nobres, que além do trabalho de gerenciar e controlar os feudos não realizavam nenhum outro tipo de tarefa, vivendo unicamente da “coleta de impostos advindas dos servos que habitavam suas terras e passando o tempo através de atividades como a caça e falcoaria” (FABER, 2011).

Nesse sentido, cabe dizer que a outra metade dessa sociedade ficava dividida entre servos e o clero, representando duas esferas sociais distintas, mas que desempenhavam um papel considerável no que diz respeito a preservação da ordem social da época, pois toda a responsabilidade de plantio, cuidado com a terra e colheita recaia sobre os servos, enquanto o clero “membros da igreja como padres e bispos” (FABER, 2011), eram encarregados de prover as respostas certas aos questionamentos que iam surgindo na mente dos servos que habitavam os feudos. Outra característica presente nessa troca de interesses hierárquicos foi a redução do número de escravos na Europa pela sua conversão em outra classe social, a dos colonos, que passaram a ter o direito de ter filhos, acumular riqueza, assim como ter uma casa própria, porém, “sua condição estava longe de ser realmente livre da exploração, pois agora viviam sobre a condição de servos dos nobres donos de terras, devendo-lhes certas obrigações” (SAES, 2013, p.47), essa é, na verdade, uma questão muito peculiar deste período na história, pois a terra não era realmente dos servos que a habitavam e nem dos nobres que a recebiam para gerenciar e cuidar, ninguém tinha realmente a propriedade plena da terra, a noção de propriedade pela qual vivemos hoje, onde a mesma pode ser vendida, comprada e usada conforme a vontade de seu detentor não existia nesse período da história, o que se estabelecia na realidade era uma “hierarquia de proprietários, que indicava tanto os direitos de cada um sobre o fruto do uso da terra, como também as suas obrigações mútuas, que emergiam do vínculo com aquela terra” (SAES, 2013, p.46). Aqui é importante assinalar que o vassalo, na sua relação com o rei, detinha uma obrigação maior do que a simples coleta de impostos, sua demanda mais efetiva era para com o serviço militar, treinando e preparando exércitos para a guerra, mas principalmente “saindo em defesa de seu rei quando guerras eram necessárias para defender o reino” (FABER, 2011).

Outra forma bem recorrente na sociedade feudal pela qual a hierarquia de poder era mantida, estava nas roupas que cada grupo utilizava para se vestir. Devido à inexistência da produção industrial nesta época, o trabalho manual era a única forma de ser construídos objetos para o uso pessoal, sendo assim, quanto mais detalhes, formas e dobraduras uma roupa tinha, mais cara era sua produção, isso não se deve apenas ao preço da mão de obra, mas principalmente pela dificuldade que a obtenção do material adequado tinha, um exemplo claro deste problema estava nas “cores para tingir tecidos, resultando geralmente no uso natural das cores da lã recolhida para a confecção das roupas” (FABER, 2011), esse problema afetava principalmente aqueles em condições de servidão, pois a maior parte do tempo de sua vida acontecia no campo, longe de casa, diferente dos nobres que habitavam seus castelos e raramente os deixavam, por esse motivo muitas das roupas utilizadas por esses colonos era feita de forma simples “pensando quase sempre na sobrevivência e no enfrentamento do frio rigoroso do inverno europeu” (FABER, 2011), algo que logo surgira como uma grande preocupação para os nobres da época, que com o passar do tempo começaram a ver seu poder e recursos diminuir a luz de uma grande crise no sistema feudal.

Ao contrário do que muitos acreditam, a suposta supressão comercial não foi a causadora da crise e do fim do feudalismo, a verdade é que “estudos recentes indicam uma ampla flutuação no nível da atividade comercial neste período” (SAES, 2013, p.54), desta mesma forma deve-se considerar que a proliferação da peste-negra não foi também o principal perigo que causou a ruína do sistema, pois esses novos estudos também indicam, que “a peste não é vista como um evento único e sim como um acontecimento inserido no processo mais amplo de crise feudal” (SAES, 2013, p.56). O que ocorreu na realidade não foi simples, mas sugere uma grande desestruturação e desequilíbrio entre população e recursos devido a um período de colheitas ruins, algo geralmente atribuído ao clima, e que foi se agravando cada vez mais devido às flutuações de preços no comércio, fazendo com que muitos “começassem a migrar em busca de alimentos, fato que permitiu com que a peste se alastrasse disseminando no território os agentes causadores da doença” (SAES, 2013, p.57). Junto do problema com recursos e alimentos causados pelo clima estava de forma mais implícita a questão populacional, que tem a ver com o grande crescimento de pessoas que

passava a habitar as terras nos arredores de cada feudo, ou seja, havia um risco grande de se começar a “caminhar para terras menos férteis, causando um acúmulo excessivo de pessoas nas áreas mais antigas” (SAES, 2013, p.57) dos feudos.

Nesse cenário de crise, o problema ficaria cada vez maior quando a migração causou outra forte flutuação no comércio da época. A falta de mão de obra nas terras que iam aos poucos sendo abandonadas fez com que houvesse um excedente de terras livres e escassez de trabalhadores para cultivá-las, abalando a estrutura hierárquica do sistema com “uma forte queda nos preços dos cereais e aumento dos salários para o servos que cuidassem das terras dentro de cada feudo” (SAES, 2013, p.58). Essa nova forma de relação entre servos e mestres feudais, através do trabalho assalariado, foi uma das grandes rupturas no sistema que começou a colocar os fundamentos do feudalismo em xeque naquele momento, isso se deve ao fato de que esse tipo de relação contribuía para uma ascensão social bem mais direta na vida dos serviçais, “pois expressa um certo alívio da relação servil, embora muitos direitos tenham sobrevivido e muitas restrições ainda eram mantidas a esses camponeses, como seu vínculo com o distrito ou a paróquia de origem” (SAES, 2013, p.59). Posteriormente os povos feudais passariam a ver uma nova abertura e um novo fortalecimento do comércio, que devido às relações de servidão no feudalismo haviam sido reduzidas ou abrandadas, um fato que marcou esse renascimento do comércio foi o surgimento dos burgos, “feiras medievais itinerantes, onde eram realizadas trocas e transações comerciais entre diversas pessoas na Europa” (FABER, 2011).

Em suma, pode-se dizer que o campo da Europa Ocidental apresentava uma realidade completamente diferente das vividas nos anos seculos anteriores ao século XV, pois do ponto de vista social “havia agora uma classe feudal substancialmente enfraquecida, uma camada de arrendatários que prosperava e camponeses muito mais livres no plano jurídico em bora nem sempre nas melhores condições de vida” (SAES, 2013, p.59). Porém, é importante ressaltar que tais fatos não representam a totalidade do que acontecia pela Europa e tendem a se restringir somente a parte ocidental da mesma, pois como se sabe a parte oriental viu “as relações de servidão se tornarem cada vez mais rígidas num movimento inverso conhecido como ‘segunda servidão’, algo que na Rússia duraria até a segunda metade do seculo XIX” (SAES, 2013, p.59).

### **2.1.2.3.2 A configuração dos elementos estéticos na fantasia sombria**

Na vastidão do reino da literatura fantástica, um subgênero tem emergido como uma alternativa mais realista, embora ainda fantasiosa do período medieval. Explorando as fronteiras da fantasia convencional e expondo os cantos mais obscuros da imaginação humana, através de uma mesclagem irreverente entre o heroísmo com as traves da alma humana, a fantasia sombria tem ganhado cada vez mais espaço no mercado de jogos recentemente, um exemplo disso é o jogo “the witcher 3, que desde a sua chegada no mercado já vendeu cerca de 28 milhões de cópias pelo mundo” (ADRENALINE, 2020), tornando-se um dos jogos mais aclamados na atualidade no que se refere a sua história, gráficos e jogabilidade. Porém, diferente da alta fantasia, sua vertente mais clássica, a fantasia sombria ainda tem encontrado dificuldades para destacar seu elementos pelos diferentes tipos de mercado, os motivos podem variar, desde o próprio assunto que a temática traz, aos empasses que estabelecer uma nova tendência traz, de qualquer forma, o presente capítulo busca conhecer melhor as características pelas quais esse gênero da fantasia é conhecida a fim de poder aplicar tais conceitos na produção do jogo de tabuleiro requisitado pelo projeto.

Quando falamos sobre fantasia sombria, criar confusão entre a alta fantasia torna-se algo recorrente, pois “nesse tipo de fantasia sempre acabamos por encontrar um castelo macabro ou um pântano com mortos vivos, elementos que incorporam a fantasia sombria, mas que de nenhuma maneira devem ser confundidos com ela” (NERDMALDITO, 2017). Nesse sentido, há um elemento peculiar, que sempre estará presente em todas as fases de uma história que se passa num mundo onde a temática é a fantasia sombria, sua “principal característica é a sensação de medo” (SUZIGAN, 2023) em todas as coisas, seja na falta de confiança entre os diferentes personagens da história ou na falta de carinho encontrada no mundo que rodeia esses personagens, o medo estará sempre presente para fazer com que tudo possa simplesmente dar errado na trama, o que fica muito claro quando observamos a falta de consciência das pessoas presentes nessa historia no que se refere ao bem e ao mal.



Figura 7: Cidade de Irithyll presente no jogo Dark souls 3

Fonte: [https://darksouls.fandom.com/wiki/Irithyll\\_of\\_the\\_Boreal\\_Valley](https://darksouls.fandom.com/wiki/Irithyll_of_the_Boreal_Valley)

Essa nuvem cinza que torna as coisas meio dúbias é o que geralmente acaba afastando o amplo público da fantasia sombria e tornando ela algo mais difícil de digerir, já que “numa aventura com personagens de alta fantasia, geralmente há falhas em suas personalidades, mas no final todos são ‘bons’ e muito simpáticos” (SUZIGAN, 2023), algo muito difícil de acontecer numa fantasia sombria, onde os personagens em boa parte vão aparentar estar tristes ou passando por algum tipo de transtorno depressivo.

No entanto, são os elementos fanáticos pelo mundo da aventura o que realmente dão vida ao mundo fantasioso desse tipo de história, revelando um mundo que até então poderia ser normal, mas que a luz de criaturas mágicas com poderes inimagináveis passa a ser compreendido como fantástico. Assim, que a história nesse mundo vai desenrolando, percebemos como as pessoas que vivem tendem a interagir com essas criaturas de poderes absurdos, muitas vezes em harmonia e outras em uma relação de controle e obediência, algo que no gênero sombrio da fantasia raramente acontece, deixando os personagens a merce dos elementos supernaturais, “pairando sobre eles como algo muito além de seu controle, tornando à história algo muito mais próximo das de horror” (EDITORADRACO, 2016) do que realmente de uma aventura fantástica. Sobre esse aspecto, cabe aqui introduzir os elementos da fantasia

“Grimdark”, que também pode acabar por ser confundida com a fantasia sombria, sendo a preocupação com os personagens e o mundo o divisor de águas entre os dos tipos de gêneros fantásticos, pois no

Grimdark existe a preocupação de manter os personagens humanos como foco principal, transformando-os em heróis ou vilões da história, algo que não acontece na fantasia sombria, pois há sempre uma força maior capaz de colocar todos sobre o mesmo risco no final, com, por exemplo: no Grimdark os personagens são ameaçados por um feiticeiro capaz de controlar os poderes do inferno, já no Dark Fantasy, o inferno é uma força incontrolável que será sempre uma ameaça maior, colocando todos em risco (EDITORADRACO, 2016).

Com pode-se observar essa é a característica do mundo devastado ou infeliz, é o que exerce o maior poder sobre a categoria de fantasia sombria, onde em outros tipos de fantasia é o personagem do mau e do bem, quem mais dita as ocorrências na história, na fantasia sombria é o próprio mundo que age de uma forma quase que arbitrária sobre eles, podendo mudar todos os planos destes personagens de uma vez só e subitamente, o que nos deixa uma sensação de um mau vazio e sem face, algo “inominável por quem é impossível se afeiçoar, deixando os personagens presos em uma divisão de bem muito relativa, parecendo pouco provável vencer de forma definitiva” (EDITORADRACO, 2016). Geralmente é esse o mistério que envolve e prende as pessoas nas histórias de fantasia sombria, o mundo distópico faz com que possamos sentir o medo dos personagens na própria pele ou uma fascinação estranha por criaturas sinistras, algo recorrente nesse tipo de trama, causando um pico assustador de adrenalina quando os dois se encontram em algum cenário causado pelos fatos no mundo para dar segmento aos acontecimentos da história, coisas muito utilizadas por “autores como Edgar Allan Poe, H.P. Lovecraft e William Morris, fortes contribuintes para a evolução desse estilo ao explorar temas sombrios, horrores cósmicos e atmosferas sinistras em suas obras” (MISTIK, 2023).



Figura 8: Ainz Ooal Gown, personagem principal da série animada Overlord

Fonte: [https://overlordmaruyama.fandom.com/wiki/Ainz\\_Ooal\\_Gown](https://overlordmaruyama.fandom.com/wiki/Ainz_Ooal_Gown)

Esse é o tom geral que se pode esperar de uma fantasia sombria, muita decepção e muito medo de que qualquer coisa pode acontecer entre os personagens e seu objetivo final, deixando realmente uma questão sem resposta se no final de tudo ainda poderá haver salvação, o que muitas das vezes não acontece ou se acontece é meramente temporária. Isso, no entanto, pode levar muitas a acreditar que não existe final feliz numa história que acontece estruturada arredor de uma fantasia sombria, o que não é verdade, mas “vem ao custo alto de várias perdas e traumas para os personagens envolvidos no processo” (SUZIGAN, 2023), outro elemento que age como um divisor de público nesse gênero de histórias, pois muitos não gostam de ver seus personagens morrerem enquanto outro acreditam que isso agrega valor ao realismo da história em geral, isso fica muito claro ao observar o comportamento dos fãs da série Game of Thrones, uma série marcada pelas mortes de personagens extremamente importantes para o decorrer da trama, tidos como protagonistas no enredo, mas que para alguns deveriam estar mortos com o escritor do blog Bernardo Stamato (2015) do blog Ei Nerd comenta, “O maior problema com a ressurreição de Jon Snow é que ele ganha o poder sobre a morte”, coisa que numa fantasia sombria deve ser quase se não impossível para os personagens, já que é esse medo imutável da morte o que dita a ação de cada personagem pela história, passando a enganar, ferir, fugir ou até mesmo matar outros para salvar a própria pele.

Assim, o que resta realmente para se analisar a respeito da temática de fantasia sombria são seus elementos estéticos mais explícitos, que de forma liminar compreende vários aspectos dos costumes medievais, já exemplificados no decorrer desse trabalho, como o uso da hierarquia feudal, representando reis, vassallos e servos como personagens principais ou secundários ao redor do mundo. Outras dessas características, que aparecem muito mais como um fator estético, tendo suas implicações representadas de forma bem mais subjetiva do que objetiva nos fatos que rodeiam as histórias de fantasia sombria, são os feudos e suas organizações familiares, como campos de plantação, castelos e principalmente a igreja, que em alguns casos aparece unicamente como uma forma de penitência aqueles que buscam salvação do mau eminente, o que como foi observado, não condiz de forma alguma com a verdadeira influência exercida pela igreja no perigo feudal.



Figura 9: Vila feudal representada no jogo The Witcher 3: Wild Hunt

Fonte: <http://www.witcherbr.com/2015/01/the-witcher-3-wild-hunt-como-jogaremos.html>

Ainda sobre a estética da fantasia sombria é possível destacar também, elementos como a falta de luz, que ao ser escassa faz da escuridão um fator quase que onipresente, algo bem marcante, pois auxilia muito o autor da história a passar uma sensação sombria e de desolação, um fato enriquecido pelo uso escasso de cores e ampla aplicação de tons saturados, com muito preto, cinza e uso raro do branco nos objetos que dão vida ao mundo da trama.

Em geral, são traços bem subjetivos aqueles que trazem vida ao mundo da fantasia sombria, mas é exatamente essa subjetividade na fusão entre elementos visuais e narrativos, que causa tanto impacto, fazendo com que a fantasia sombria seja algo tão cativante e inesquecível para aqueles que se buscam se aventurar nesse tipo de enredo mais obscuro e amedrontador. O que em nenhuma circunstância deve ser comparado a uma narrativa de terror, pois “enquanto o terror se ocupa exclusivamente em causar medo, na fantasia sombria esse medo é algo que fica sob a superfície, transitando através da história como apenas mais um dos seus elementos” (EDITORADRACO, 2016) dessa história.

#### **2.1.2.4 Marcas e Sistemas de Identidade Visual**

Para que qualquer coisa possa ser reconhecida é preciso que ela tenha uma imagem ou uma identidade visual, “o que a rigor qualquer coisa possui, podendo está se manifestar de forma mais fraca ou mais forte” (PEÓN, 2009, p.10), porém, quando o assunto é a caracterização profissional de um objeto, pessoa ou negócio, considera-se que a singularização visual seja formada por um “sistema expressamente enunciado, realizado voluntariamente, sendo planejado e integrado por elementos visuais de aplicação coordenada” (PEÓN, 2009, p.10), algo capaz de destacar um objeto dentre os outros com qualidades semelhantes entre si. Nesse sentido, podemos considerar a identidade visual como um sinal positivo, que através de seus elementos busca atrair pessoas para seu redor, utilizando diversos tipos de informação a seu favor, as quais podem ser divididas em três categorias, “como identidade visual, informa quem é ou quem diz algo, como propriedade, informando que possui algo e também como origem, informando que fez algo” (RODRIGUES, 2013, p.23), coisas que demonstram como uma identidade visual é importante para uma marca.

Entretanto, a visão que busca entender um objeto apenas pela sua identidade visual é muito simplória e ignora, que uma identidade visual faz, na verdade, parte de

um sistema muito mais complexo de identificação que hoje se atribui ao conceito de marca, é ela que dá vida à coisa para qual a identidade se refere, pois uma marca “não é apenas uma representação visual, mas uma síntese de vivências e experiências memoráveis, despertadas quando se estabelece algum tipo de contato” (RODRIGUES, 2013, p. 27), seja com uma empresa, objeto, lugar ou pessoa. Tudo o que a identidade visual faz é ser o vetor facilitador de uma conexão com a marca em questão, ou seja, é o elemento que traz as ações e experiências para um conjunto único na memória, facilmente identificado quando percebemos que essas relações vão “voluntariamente ou não, formando a posição da empresa na sua relação com o público” (PEÓN, 2009, p.12), podendo a empresa ser substituída por qualquer outra coisa que esteja procurando deixar sua marca em algum público, já que quando o assunto é a comunicação entre duas partes com objetivos diferentes, fica difícil assinalar qual das duas está correta ou não, deixando tudo em aberto para uma decodificação de símbolos, que podem ou não ser entendidos de forma igual entre as duas partes, aqui é importante assinalar, que a “imagem é um conceito de recepção, onde cada público deve decodificar os símbolos organizados pelo produto” (RODRIGUES, 2013, p. 29). Com isso, percebe-se como a identidade visual está inserida no conceito da marca e não o seu contrário, o sistema de identidade visual, “ele organiza, planifica, dá unidade e, com isso, transmite uma imagem de solidez e segurança” (PEÓN, 2009, p.16), no que se refere à marca como um todo, essa imagem constitui, assim, um núcleo para as outras coisas referentes à marca possam se acumular ao seu redor e assim ir formando uma posição mais geral na mente do público, como um exemplo disso pode-se destacar o “cheiro, capaz de deixar uma imagem olfativa forte, caracterizada por diversos cheiros e aromas” (RODRIGUES, 2013, p. 31), que vão garantidamente trazendo a identidade visual da marca à mente do seu público.

Para que toda essa comunicação de experiências seja possível, é necessário haver sempre uma pesquisa referente aos elementos que o público, em geral, associa aos processos pelo qual a marca busca disponibilizar a solução de um problema, pois quase sempre “a dificuldade de identificação decorre muito mais da má aplicação do que propriamente pelo fato dos elementos básicos terem uma

configuração difícil ou intrincada” (PEÓN, 2009, p.21), o que também significa que a marca pode estar realizando sua comunicação para o público errado, fazendo com que seus símbolos cheguem ao público, mas não sejam memorizados através das experiências propiciadas pela marca, que passam num sentido mais geral a não se relacionar com o público em questão, pois para que uma marca se posicione no mercado é necessário existir a possibilidade de comparação, onde a marca em questão “será comparada a outras pelos seus clientes a fim de ter sua razão de existência situada e categorizada dentre as outras presentes no mercado” (RODRIGUES, 2013, p.30). Sobre esse aspecto, fica explícito que uma Marca não deve se preocupar unicamente com sua configuração imagética, mas é de igual importância que o símbolo da marca o qual “é um sinal gráfico que substitui o registro do nome da instituição” (PEÓN, 2009, p.22) também esteja em sincronia com o próprio nome dessa instituição em questão, pois “os nomes não apenas identificam as coisas que vemos ou lembramos, eles são também um forte elemento de nossa identidade” RODRIGUES, 2013, p.35), é através dele que as pessoas poderão falar sobre a marca, mas principalmente a marca pode falar sobre a marca, já que uma imagem, de certa forma, não tem poder de comunicação verbal. O que, em toda sua complexidade filosófica, constitui outro problema na criação prática de uma imagem da marca, onde, por exemplo, “uma palavra formada pela mesma sequência de fonemas pode ter significados diferentes em diferentes contextos da mesma língua ou em outras línguas” (RODRIGUES, 2013, p.36), fazendo com que associações desnecessárias ou até mesmo incorretas ocorram em relação ao posicionamento ou até mesmo na razão de ser da marca, sendo mais importante nisso o fato de que a marca tenha “força distintiva, ou seja, que possa ser inserida no mercado sem risco de causar confusão ou mesmo associação indevida com marcas de terceiros” (RODRIGUES, 2013, p.37), coisas que podem ocasionar em situações de risco complexas, já que muitas marcas hoje já contam com registro em lei sobre o direito de veicular o seu nome e imagem no amplo mercado industrial. Em geral, quando se fala na veiculação de uma marca é sempre necessário considerar esses dois elementos, a citar nome e imagem como algo único e indivisível, pois é só através da imagem que as pessoas reconhecem a marca e somente através do nome que elas podem se comunicar sobre a marca, assim,

pode-se dizer que uma marca possui três tipos de símbolos diferentes, capazes de sintetizar essa união peculiar entre imagem e nome.

A primeira delas é através do símbolo tipográfico, muito simples e reconhecível, “é aquele que deriva da inicial ou das iniciais do nome da instituição” (PEÓN, 2009, p.24) configurando uma espécie de palavra em imagem formada por letras importantes para a fonética da marca. A segunda é a forma mais conhecida, sendo reconhecida facilmente pelo nome de símbolo figurativo, o qual é “definindo por um ícone, um símbolo que por mais trabalhado que seja deixa explícito o que esta sendo retratado” (PEÓN, 2009, p.25), sendo este o oposto do terceiro, denominado de símbolo abstrato, onde a ação não, é explícita ou geralmente “está tão modificado e estilizado que seu reconhecimento, se torna muito difícil, ou mesmo impossível, tornado-se uma abstração” (PEÓN, 2009, p.25).

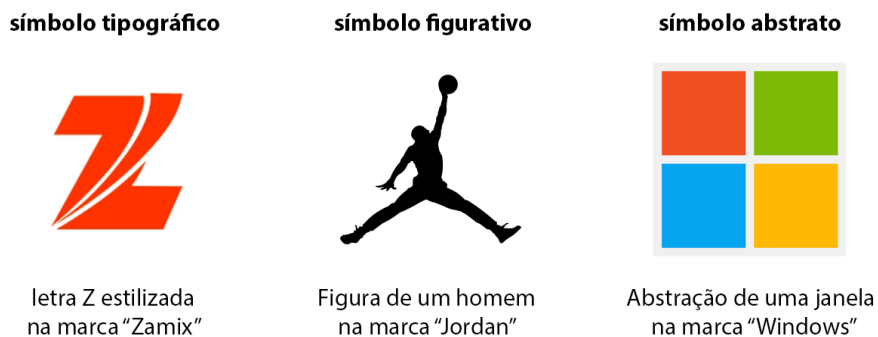


Figura 10: Exemplos das variações de símbolos em marcas

Fonte: O autor

São esses os principais elementos que entram em contato com os diversos públicos e influenciam na percepção, porém, esses não são os únicos, tendo os layouts uma importante semelhança com a forma pela qual a marca vai se estabelecendo no mercado, pois eles “definem normas e se configuram como restrições que impedem uma variedade descontrolada de configurações dos elementos que a marca usa para construir sua imagem” (PEÓN, 2009, p.37), nesse caso eles agem como uma forma de dar ênfase as certas coisas, como cor, nome e simbolo para que uma comunicação

efetiva dos valores e razão da marca seja feita no mercado, buscando principalmente evitar erros no reconhecimento das funcionalidades dos produtos da marca, quando essa trata-se de uma empresa focada na distribuição de produtos embalados e selados para o mercado. O layout age então como uma força sintética da marca, permitindo que todos os elementos sejam normalizados em si e entre si, para poderem transmitir uma mensagem coerente no ambiente em que estação inseridos, seja qual for esse ambiente, seu uso num sistema de identidade visual é crucial para que a marca possa ser capaz de transferir para a memória do seu público, símbolos referentes aos valores empregados nas experiências que ela visa gerar, sendo necessário ter muito cuidado com a forma de abordagem e conciliação desses fatores para que não se ponha em risco “a unidade e fácil identificação do sistema, pois isso significa pôr em risco o sistema como um todo e a própria imagem corporativa” (PEÓN, 2009, p.38) caso não seja feito de forma correta.

Por fim, mas não com menos importância, tem-se o nome da marca, pois para que toda a construção do símbolo seja relevante e eficiente é necessário antes de tudo que o nome da marca, seja pensado com cuidado, pois é preciso garantir que sua escolha seja atraente, para isso considerações estratégicas, linguísticas e culturais devem ser levadas em consideração, para que a marca consiga refletir a essência do que está sendo nomeado, ser memorável e ressoar com o público-alvo. Nesse sentido, constituem-se três tipos de categorias as quais tornam o *naming* de uma marca algo mais eficiente, são eles os nomes descritivos, nomes evocativos e os nomes abstratos, a começar pelos descritivos, que “já dizem o que a empresa faz de forma clara e rápida, sendo rápidos de se entender e não precisam de muita explicação” (BRADDA, 2023), alguns exemplos são o Banco do Brasil, Museu de Artes de São Paulo e os Correios. De forma semelhante, no entanto, mais lúdicas temos os nomes evocativos, que tem o papel de fazer alusão a aspectos mais intangíveis da marca, sendo este dividido em dois tipos, “os descritivos que fazendo alusão a um aspecto real da empresa e os abstratos, que fazem relação a algo mais simbólico e emocional da empresa” (BRADDA, 2023) alguns exemplos de nomes evocativos descritivos são Microsoft e o chocolate baton, no que diz respeito aos nomes evocativos abstratos pode ser citar a operadora Claro e Tv Globo. Por último, como dito anteriormente,

existem os nomes abstratos, que “caraterizam palavras inventadas, podendo ser criadas da junção de duas palavras ou algo completamente novo” (BRADDA, 2023), alguns exemplos são Skype, Twitter e Instagram. Em geral, pode-se dizer que o *naming* de uma marca é uma tarefa complexa, exigindo uma combinação forte entre criatividade e estratégia a fim de garantir que o nome da marca possa ser bem representado tanto por escrito quanto em imagem sendo, ainda, capaz de destacar a empresa no mercado de forma competitiva.

### **2.1.2.5 O poder da teoria das cores na nossa percepção**

A teoria das cores é um campo interdisciplinar que aborda os princípios científicos por trás da percepção e interação das cores. Baseia-se na física da luz e na biologia da visão humana para explicar como os objetos refletem e absorvem diferentes comprimentos de onda da luz visível, resultando na variedade de cores que percebemos, “são três os nervos responsáveis por essa percepção dos aspectos luminosos” (ARTY, 2018) na visão humana, permitindo a percepção de todas as cores através de outras três primárias, capazes de se transformar em outras. Existe, no entanto, um limite para as cores que somos capazes de perceber enquanto humanos e por mais que esse numero seja grande ainda “conhecemos muito mais sentimentos do que cores, o que permite que cada cor reproduza, frequentemente, efeitos contraditórios” (HELLER, 2013, p.17), um problema que só pode ser resolvido através do uso racional das cores em suas aplicações, o que implica na necessidade de categorias e organizações para que esse fim ultimo possa ser atingido, coisa que pode ser atingida através de um acorde cromático.

Um acorde cromático é por sua vez, “composto por cada uma das cores que esteja mais frequentemente associado a um determinado efeito” (HELLER, 2013, p.18). Sua característica é a de agrupar e enfatizar os sentimentos que certa paleta busca trazer para sua peça, seja ela um objeto, roupa, arte, etc. Geralmente, envolve uma cor “principal, a qual determina o efeito do acorde cromático” (HELLER, 2013, p.18), aliada

a outras capazes de enfatizar e complementar tal efeito sentimental, o que deve sempre levar em conta o contexto onde as cores serão inseridas, pois esse é o elemento fundamental que dá sentido a uma cor, já que, na verdade, não existe cor destituída de significado, sendo o “entrelaçamento de significados determinados pelo contexto em que a percebemos o que realmente da vida a uma cor” (HELLER, 2013, p.18). Nesse sentido, pode-se dizer que uma cor será percebida de forma diferente quando vista através de objetos diferentes, sejam eles trajes, ambientes ou uma arte, fazendo com que a comunicação de uma emoção seja facilmente reconhecida, assim “as cores de maneira bem direcionada significam poupar tempo e esforço” (HELLER, 2013, p.18) na comunicação de uma ação ou razão de elementos. Para isso, teóricos de cores tem estudado seus efeitos há muito tempo, permitindo que um grande acervo de conhecimento a respeito de suas qualidades fundamentais fosse estabelecido, fundamentando um arcabouço teórico forte sobre algumas qualidades básicas referente ao conhecimento do que são as cores e como funciona sua estrutura como fica evidente na citação a seguir:

Os teóricos das cores diferenciam as cores primarias (vermelho, amarelo, azul) das cores secundarias (verde, laranja, violeta) e das cores mistas, subordinadas (como rosa, cinza, marrom; não há unanimidade a respeito do preto e o branco serem cores verdadeiras; em geral, ignoram ouro e o prata como cores – apesar de, na psicologia, cada uma das 13 cores ser autônoma, não podendo ser substituída por nenhuma outra (HELLER, 2013, p.19).

Sendo assim, existe na teoria das cores outras maneiras padronizadas de se identificar as formas pelas quais as cores derivam entre si, como o “sistema RGB, usado em TVs e monitores, assim como o CMYK, oposto e analógico, e também o HSB, que faz uso de coisas como Matriz e saturação na definição de cores” (ARTY, 2018).

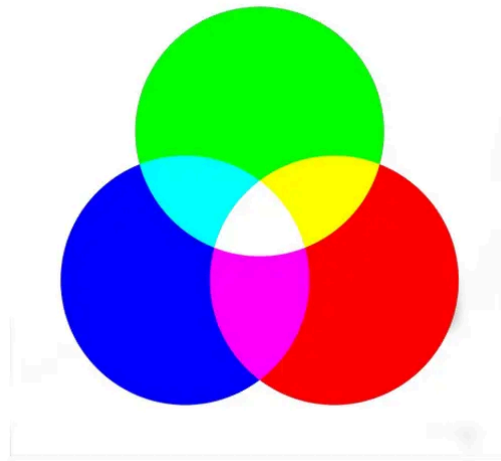


Figura 11: exemplo de sistema de cores, padrão RGB  
Fonte: <https://chiefdesign.com.br/teoria-das-cores/>

Além dessas escalas, há duas outras duas escalas para impressão que contam hoje com processos de produção disponíveis no mercado, porém, ambas são “patenteadas e de custo mais alto, por isso geralmente são utilizadas para impressos de alto luxo ou projetos mais especiais” (VILLAS-BOAS, 1963), essas duas escalas são chamadas respectivamente de sistema de *HiFi Color* e sistema *Pantone Hexachrome*, onde a primeira “acrescenta mais três cores as quatro da CMYK: vermelho, verde e azul-violeta, buscando aperfeiçoar justamente a simulação de cores deste sistema padrão” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 46), e a segunda por sua vez, busca tornar as cores mais vivas, “através de uma seleção maior de cores, que a escala CMYK não consegue alcançar, fazendo isso através do uso de dois tons bastante saturados de laranja e verde, ao lado do ciano, magenta, amarelo e preto” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 47).

Todas as cores, por mais que possam variar no seu sistema de padronização, possuem, no entanto, três qualidades comuns que abrangem todas as suas variações, seja no sistema que for, essas qualidades são a Matiz “o que dá o nome da cor, sendo um resultado derivado da nossa percepção da luz refletida” (ARTY, 2018), em seguida temos a Saturação “também conhecida como croma, refere-se a pureza da cor e a quantidade de cinza utilizado para alterar sua aparência inicial” (ARTY, 2018) e por fim

tem-se o brilho das cores “também chamado de valor ou luminosidade, diz respeito a claridade, ou a falta dela, na cor” (ARTY, 2018), aqui é interessante que muitas vezes as cores podem ser modificadas de forma irreversível, dependendo do local em que estão sendo construídas, como, por exemplo, na pigmentação de cores para uso em tela ou canva físico, onde depois de muitas misturas mesmo se a pessoa quiser “clarear novamente a cor através do branco as cores continuarão turvas, sendo muitas vezes um processo irreversível” (HELLER, 2013, p.28). Nesse sentido, as cores também são capazes de passar uma sensação climática quando aplicada em diferentes tipos de elementos, estas se dividem em cores quentes “onde o vermelho e o amarelo predominam, são chamadas de quentes porque criam uma sensação de calor” (ARTY, 2018) e em cores frias “onde o azul e o verde predominam, sendo associadas ao gelo, a água, e criando sensações calmas, de frescor e de tranquilidade” (ARTY, 2018).



Figura 12: divisão cromática das cores quente e frias

Fonte: <https://chiefofdesign.com.br/teoria-das-cores/>

Compreender estes fatos é fundamental para que se possa atingir efeitos satisfatórios com o uso das cores, algo que pode ser intensificado através do uso harmônico entre essas duas metades do espectro de cores, como, por exemplo, usando suas qualidades complementares que envolvem o “uso de uma primária e a soma das duas outras primárias em proporções iguais” (ARTY, 2018) constituindo assim uma paleta com bastante contraste, de forma semelhante é possível construir uma paleta com cores posicionadas próximas entre si, caracterizando o que é chamado de cores

análogas, “uma combinação com três cores consecutivas, vizinhas entre si no círculo de cores” (ARTY, 2018), outra forma muito conhecida de se aplicar cores a uma estrutura é a forma triádica de aplicação, onde há “a utilização de três cores com a mesma distância, ou seja, são equidistantes no círculo cromático” (ARTY, 2018), essa é outra solução comum capaz de proporcionar bastante contraste e trazer um bom destaque ao objeto que está sendo colorido.

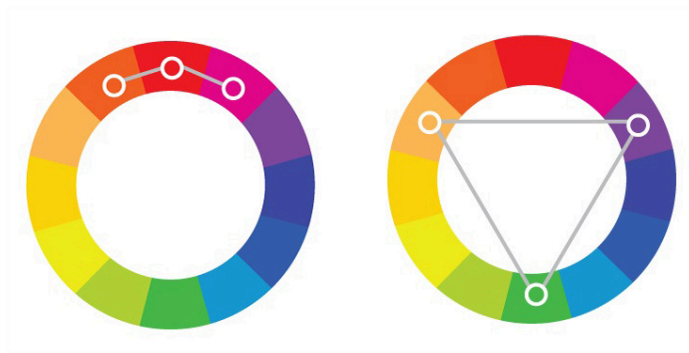


Figura 13: respectivamente, cores análogas e triádicas no círculo cromático

Fonte: <https://chiefofdesign.com.br/teoria-das-cores/>

Essa compreensão das cores é fundamental e organiza as cores primárias, secundárias e terciárias com base em suas relações cromáticas, permitindo que seu efeito contextual seja inferido com exatidão na mente do público a qual uma mensagem se destina. Sobre esta ótica destaca-se outro atribuído importante das cores em relação ao seu pigmento, algo muito ligado ao fator social e a disponibilidade de cada variação cromática no decorrer da história humana, pois antigamente “os pigmentos ainda não podiam ser produzidos sinteticamente, e a diferença de preços era muito dramática, sendo assim o preço exercia influência decisiva sobre seu significado” (HELLER, 2013, p.29), o que demonstra como muitas das vezes o contexto tem importância crucial na percepção do simbolismo de uma cor, sendo a compreensão teórica das cores algo mais referente ao aumento da sua potencialidade técnica do que realmente a configuração de um novo significado a cada cor, já que esse está mais ligado a decorrência de sua apresentação social.

Enfim, pode-se perceber que o estudo das cores é de extrema importância para a sua aplicação nos diversos ambientes e objetos, compreender melhor as cores

significa absorver melhor as situações e os diferentes contextos em que estamos inseridos, pois elas afetam nossas emoções diretamente, podendo prejudicar nosso humor ou até mesmo melhorá-lo em certas situações, algo que deve sempre ser feito através da utilização correta das técnicas e ferramentas que envolvem seu uso, garantindo não só uma boa relação com o público que entra em contato com elas, mas principalmente a relação correta com esse público.

### **2.1.2.6 Comunicação visual através de tipografia e layout**

Quando falamos de design gráfico, dois elementos importantes sempre se destacam no meio dos demais, são eles o layout e a tipografia, conceitos que desempenham um papel de bastante importância no que diz respeito a comunicação visual nos mais variados produtos industriais. A começar pelo layout, pois é ele quem cria um arranjo coeso dos elementos de um design em relação ao espaço que eles ocupam, sua importância se dá principalmente na “gestão da forma e do espaço, conformando todos os demais elementos a um esquema estético geral” (AMBROSE, GAVIN, 2009, p. 11), sua estrutura compõe uma sequência de regras importantes para o contexto da informação que deve ser aplicada em um produto, tendo como principal objetivo o de “apresentar os elementos visuais e textuais que precisam ser transmitidos de uma forma que o leitor os receba com o mínimo de esforço” (AMBROSE, GAVIN, 2009, p. 11). Em geral, sua utilização mais conhecida está na construção da linguagem dos mais variados livros e revistas, porém, o layout é uma ferramenta importante para qualquer composição de design gráfico, já que consiste na organização da disposição pela qual as informações vão ser disponibilizadas, mas para que isso seja alcançado de maneira eficiente, o layout quando construído deve ser dividido em módulos, pois é essa ferramenta de criação de layouts que “divide a página em seções específicas através de quadrados únicos que compreendem o grid” (AMBROSE, GAVIN, 2009, p. 37). Nesse sentido, pode-se dizer que são os grids que realmente dão vida ao layout, pois são eles que dividem os módulos e os unificam na sua relação com a página ou o

objeto a ser desenhado, desempenhando um papel de suporte “semelhante aquele da estrutura de andaimes na construção de edifícios, estabelecendo a base na qual os elementos são posicionados com precisão” (AMBROSE, GAVIN, 2009, p. 54).

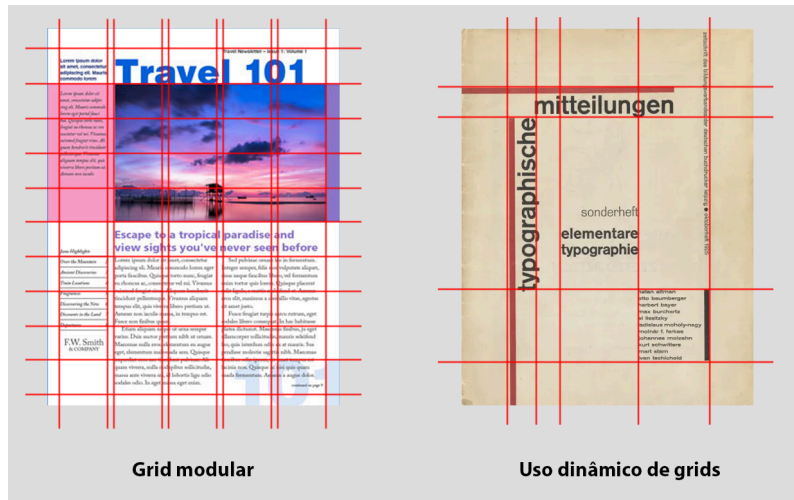


Figura 14: exemplos de uso de grids para layouts

Fonte: O autor

Compor um layout que seja eficiente é uma tarefa um tanto complexa, envolvendo a necessidade de criar uma dinâmica harmoniosa entre diversos elementos, que disputam muitas vezes importância entre si, sendo assim, compreende-se que a capacidade de comunicação de um layout está “influenciada pela posição do texto e das imagens em relação a outros elementos, como o ponto focal da página, ou alinhamento do texto e a maneira como o espaço em branco é tratado” (AMBROSE, GAVIN, 2009, p. 67), onde é muito importante estar atento na importância do último item, o espaço em branco, o qual muitas vezes é ignorado ou tratado como uma falha no design de algo, quando, na verdade, a “organização correta e a quantidade de espaço livre em volta dos elementos de texto e imagens são considerações cruciais no design de qualquer projeto gráfico” (AMBROSE, GAVIN, 2009, p. 67). Sendo assim, é importante ter em mente, que os objetos gráficos devem apresentar uma hierarquia na sua disposição, seja qual for o elemento no qual os grafismos serão aplicados, isso se faz crucial especialmente na organização dos elementos textuais e das tipografias, pois o “tamanho do corpo e o estilo da tipografia

indicam níveis variados de importância, organizando um guia lógico no visual dos títulos e corpos de texto disponíveis em uma peça gráfica” (AMBROSE, GAVIN, 2009, p. 76), outro item importante que deve ser acrescentado a esse grupo são as imagens, sendo elas capazes de comunicar muitas coisas de uma vez só, através da sua forte capacidade de construção e unificação de símbolos, faze-se necessário sempre estar atento a como organizar seu devido espaço no que diz respeito ao elemento gráfico que esta sendo trabalhado, podendo estas, serem “incorporadas ao design de várias maneiras, totalmente sangradas ou emolduradas, recortadas ou ainda dispostas com o uso de diferentes sistemas de grids” (AMBROSE, GAVIN, 2009, p. 60), mas sempre as ajustando no conceito geral da peça que esta sendo desenvolvida.

Já no que se refere a própria tipografia empregada no design de peças gráficas, fica claro que a mesma tem características e uma história própria, sendo considerada como uma “das maiores revoluções ocorridas no mundo ocidental, tendo democratizado a distribuição e irradiação da informação de tal forma que provocou mudanças sociais, políticas, religiosas e econômicas radicais nos povos do mundo” (FONSECA, 2008, p. 15). Sua utilização de forma diversas têm sido eficaz na disseminação de informação por muito tempo já, um exemplo disso pode ser encontrado nas letras do *estilo românico*, que inspiradas nas escritas utilizadas pelos celtas e outras rústicas anteriores, inaugurou nos manuscritos que integrava, formas diferentes de se expressar uma frase, “como no uso de sobreposições de letras e outras que se fundiam, algo que os escribas costumavam utilizar para exibir seu talento e criatividade nos livros que trabalhavam” (FONSECA, 2008, p. 36).

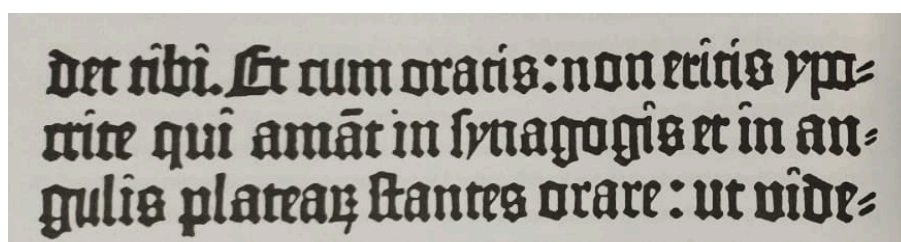


Figura 15: letras fundidas utilizadas na bíblia de 42 linhas de Gutenberg

Fonte: Fonseca, 2008

Outra forma bem característica presente nessa época de se abordar a construção de tipos, foi a chamada *letra negra*, que recebeu esse nome “devido ao peso opressivo e escuro dos caracteres, que tornava cada página densamente carregada” (FONSECA, 2008, p. 36), assim como a tipografia de estilo românico, a letra negra foi muito utilizada em textos religiosos, tendo seu estilo de caractere reconhecido até hoje como algo que simboliza um espírito mais religioso nas peças que é aplicada, sua forma pode ser facilmente reconhecida pelos “traços verticais pesados fazendo as curvas desaparecerem, eram espaçadas igualmente, de tal forma que tornavam a mancha textual da página parecida com um tecido, recebendo também o nome de *Textura*” (FONSECA, 2008, p. 37).



Figura 16: exemplo de fontes do tipo textura

Fonte: Fonseca, 2008

No entanto, é importante ressaltar que essas tipografias eram feitas todas as mãos por profissionais da época, seria somente com a introdução dos tipos de metais no “no século XV, que uma nova era de tipos seria inaugurada, precisos e inflexíveis, os tipos de metal impuseram novos padrões de composição gráfica” (FONSECA, 2008, p. 15), que alterariam o modo como conhecemos sua estrutura até hoje. Eles alteraram a forma com que essa indústria foi construída de maneira substancial, fazendo surgir dos seus maquinários novas regras para a construção de tipos e caracteres que seriam utilizados nessas máquinas. Nesse sentido, a anatomia dos tipos surge como uma escola importante para a criação e utilização de famílias tipográficas, condicionando sua forma a certos padrões como a “haste ou fuste, traço principal alongado vertical ou diagonalmente de uma letra, como em d, p, y, A, H, N ou Z” (FONSECA, 2008, p. 84), de forma semelhante também temos a travessa, também chamada de braço ou barra,

que é o “traço horizontal que conecta duas hastes, ou que tem origem em uma haste, como nas letras A, E, F, H, L, T, e, f ou t” (FONSECA, 2008, p. 85). Outras características presentes nos tipos também são o Ombro e o Olho, que como o nome indica são respectivamente o “traço curvo originado na haste, como nas letras h, n, m, r, também chamado de rebarba e a pequena área fechada como um orifício resultante do traçado de certas letras, como no o, no alto do e, no P ou no p” (FONSECA, 2008, p. 84). Por fim, pode se reconhecer também nos tipos construídos até hoje a Lagrima, o Gancho e a Espora, os quais passam a indicar, de forma respectiva nos caracteres um “pequeno apêndice em certas letras, como a diminuta marca no alto do g, a parte baixa das letras g, j ou y, também chamada de cauda e a pequena volta de algumas letras, como na base do t” (FONSECA, 2008, p. 85).



Figura 17: Estrutura geral dos caracteres tipográficos

Fonte: Fonseca, 2008

Ainda no que diz respeito a construção de famílias tipográficas pode se reconhecer a existência das chamadas Serifas, “pequenas linhas horizontais e verticais que arrematam e dão acabamento ao final dos traços das letras, muito utilizadas para melhorar a legibilidade porque agem como um trilho imaginário que guia o olho” (FONSECA, 2008, p. 85), essa característica de prolongamentos nos caracteres, que diferencia as fontes com serifa das sem serifa, deve ser utilizada com muito cuidado, pois, caso o contrário podem acabar por “causar dificuldades para pessoas com baixa visão, pois essas serifas podem dar a impressão de que um caractere está unido ao outro” (INSTITUTO FEDERAL, 2019), o que no lugar de facilitar pode acabar por

dificultar a leitura. Sobre esse aspecto, surge a necessidade de diferenciar as fontes com serifa das chamadas, fontes fantasia, pois esse tipo de fonte não se reconhece somente pela sua serifa, mas principalmente por elementos como “enfeites, símbolos e desenhos, não possuindo regra de tamanho ou forma, podendo até representar objetos, animais ou pessoas em sua forma” (PRINTI, 2024), elas geralmente promovem uma sensação de comemoração e de festa, muitas vezes usadas para criar um clima específico ou representar um tema, é por esse motivo também, que a utilização desse tipo de fonte deve ser muito bem pensada, pois “sua utilização depende muito do conteúdo que será elaborado e do público que vai consumir o produto, considerando sempre um público bem específico e segmentado” (FERREIRA, 2015), como, por exemplo, pode-se citar a fonte Zebrawood, que funciona muito bem em temáticas como velho oeste e faroeste.

The image shows a sample of the Zebrawood Std Regular font. The text is arranged in three lines. The first line reads "LOREM IPSUM DO", the second line reads "UTINAM HABEMUS ASSUEVERIT ET E", and the third line reads "EX EAM NUSQUAM COMMUNE. VIS EU". The font is a decorative, western-style serif font with a woodcut or engraved appearance, featuring thick, irregular strokes and small decorative details like dots and notches at the ends of the letters.

Figura 18: Fonte fantasia Zebrawood Std Regular

Fonte: <https://fontsgreek.com/fonts/zebrawood-std-regular>

Ainda no que diz respeito ao uso de fontes e tipos, é importante reconhecer também a sua organização por meio das chamadas *famílias tipográficas*, sendo chamadas assim por representarem um “conjunto de caracteres tipográficos cujo o desenho apresenta as mesmas características fundamentais, variando no peso e na inclinação dos traços, ou na largura relativa das letras” (FONSECA, 2008, p. 126), elas geralmente recebem nomes próprios dados pelo seu criador a fim, sempre compartilhando características comuns para poderem ser utilizadas de forma harmônica entre si, sendo assim, uma família tipografia típica apresenta geralmente “variações de normal, grifo, claro, negrito, estreito, condensado, expandido, etc” (FONSECA, 2008, p. 126). Pois alterar sua forma demasiadamente pode ocasionar no fato de que sejam reconhecidas como parte de

outra família tipográfica e não parte da mesma, causando desarmonia, entre outras complicações, na hora da sua utilização em um texto presente no layout de uma peça gráfica, o que de nenhuma forma impossibilita o uso de duas ou mais famílias tipográficas na mesma peças, mas sim que deve ser algo considerado com cautela, já que envolve toda uma noção de harmonização para entre as diferentes estruturas presentes nas tipografias utilizadas ao redor da peça.

### **2.1.2.7 Considerações sobre tipos de materiais e impressão Offset**

Sabendo que para a viabilidade do projeto faz-se necessário a construção física do produto final, cabe aqui considerar alguns elementos importantes que implicam numa boa caracterização da estrutura física de um jogo de tabuleiro. Tendo isso em mente, pode-se começar falar sobre o processo de impressão “mais utilizado por designers desde a segunda metade do século 20” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 62), sua ampla utilização tem como principio o fato de ser uma das formas de impressão com o maior custo benefício no que se refere a tiragem e resultado final no material impresso, além disso, o maquinário utilizado na sua produção “aceita praticamente qualquer tipo de papel e até certos tipos de plástico” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 62) o que faz do Offset uma escolha muito promissora na hora de passar o desenho produzido no computador para o produto final. Embora sua forma de impressão seja muitas vezes comparada a da já conhecida litografia, o processo Offset, na verdade, é uma forma mais aprimorada de se realizar o processo litográfico, pois nele fazer-se o uso da chamada blanqueta, “uma capa de borracha que envolve o cilindro intermediário entre matriz e o suporte, onde a matriz imprime a blanqueta e esta imprime o papel” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 62), esse processo na litografia não conta com a blanqueta, fazendo com que o papel entre em contato direto com a matriz, criando uma margem maior para que a tinta vaze e acabe borrando o material que esta sendo impresso.

É exatamente o uso da blanqueta o que torna a impressão Offset algo mais eficiente e de melhor qualidade, pois além de evitar o excesso de tinta deixando a

imagem mais nítida, a blanqueta faz com que a “chapa da matriz, tenha uma durabilidade maior porque seu contato é com a superfície mais flexível da borracha presente na blanqueta” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 63). No entanto, é importante assinalar que o processo Offset apresenta algumas dificuldades, como a necessidade de “reajuste frequente durante a impressão devido à fragilidade e instabilidade dos mecanismos utilizados no processo” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 64), coisa que se ignorada pode levar a borrões e manchas no material impresso, causando perda completa de quase todo o lote se não observado no momento certo, pois esse excesso de tinta leva a *decalcagem*, um problema recorrente nesse processo onde a “imagem impressa numa folha mancha ou cola o verso da folha seguinte pelo excesso da tinta que é viscosa e em excesso demora para secar” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 64).

Ainda no que se refere ao processo de impressão Offset, encontram-se duas variações presente no mercado atualmente. Uma mais tradicional e outra mais recente chamada de Offset digital, onde “a impressão é feita sem a utilização de água, aproveitando princípios aperfeiçoados de outra forma de impressão denominada de Driografia” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 75), esse abandono da utilização de água traz com ele inúmeras vantagens para o resultado final no material que esta sendo impresso, algumas dessas melhorias são, “secagem mais rápida das tintas, cores mais brilhantes e com sutilezas de meios-tons mais nítidas, além disso, a tecnologia elimina quase todo o problema de mancha no registro” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 76). No entanto, esse tipo de impressão Offset apresenta algumas restrições importantes para se considerar na hora de optar pela sua utilização, pois o material empregado nesse processo é relativamente mais caro, “as chapas, por exemplo, custam o dobro das tradicionais e as tintas também seguem por esse caminho porque são específicas para o processo, sendo mais viscosas que as tintas comuns, o que garante sua aderência” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 76), outro fato importante, porem, relativo ao custo de manter esse maquinário consiste no problema da refrigeração e aquecimento do mesmo quando em uso, pois “a ausência de umidade causa um aumento relativo no potencial de aquecimento dos mecanismos” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 76), algo que, em contrapartida, pode aumentar ainda mais o custo na contratação desse tipo de serviço,

sendo sempre necessário ter em mente qual é o tamanho do orçamento e qual o escopo do projeto nesse tipo de situação.

Com isso, pode-se passar a considerar quais os tipos de matérias que podem ser utilizados no processo de impressão offset, o que será feito levando em conta o fato de que os materiais recomendados para esse tipo de processo são, como já foi informado anteriormente nesse texto, o papel e o plástico. Sendo assim, temos em primeiro lugar o plástico, um material muito versátil, podendo ser utilizado para muitas coisas, como “mostrar, conter e proteger produtos, aceitando facilmente impressões diretamente sobre sua superfície, além de oferecer uma infinidade de texturas e técnicas” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 30). Sendo amplamente utilizado no mercado, o plástico é hoje em dia, um dos materiais mais populares na hora de construir algum produto ou embalagem de produto, como, por exemplo, na indústria alimentícia onde o “poliestireno, forma bruta do plástico que serve como base para o isopor, o qual é extensivamente usado na proteção de produtos não perecíveis e de alimentos” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 30). Outro material derivado do plástico muito interessante é o PVC, já que sua estrutura é “leve, resistente e oferece uma superfície lisa e durável, além de ser impermeável, o que protege a impressão de possíveis derramamentos de líquidos e sujeira” (SCHUNZ, 2024), por ser um material derivado do plástico apresenta, também, uma boa elasticidade e ponto de ruptura, podendo ser facilmente moldado e ajustado quando “amolecido através de processos químicos” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 30). Em suma, os plásticos podem ser considerados como uma escolha eficaz no que diz respeito a durabilidade do produto, pois são fáceis de moldar e apresentam uma boa resistência a quedas e danos provenientes de líquidos e outras formas de alimentos.

Ainda sobre materiais, destaca-se também o papel, devido a sua alta variedade e diversidade de aplicação, sua estrutura deriva de elementos extraídos da madeira ou de outros materiais como o bambu, os quais formam uma pasta que da forma ao papel. Nesse sentido, existem três tipos de processos capazes de determinar as propriedades da pasta que da origem ao papel, o primeiro recebe o nome de *pasta mecânica*, pois sua produção se dá “a partir da separação mecânica dos componentes da madeira, gerando papéis de baixo custo com grande capacidade de absorção de tinta e

espessuras mais elevadas, mas apresentando maior instabilidade ao longo do tempo” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 115), outro processo semelhante a este na criação de pastas, no que diz respeito aos materiais que podem ser gerados no final de sua produção, a dizer papel offset e cuchê, é o de criação de *pasta química*, recebendo este nome, pois se da “por meio da ação variada de potentes agentes químicos no refino das fibras, além daqueles usados para branquear o papel no final do processo” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 115), esse processo sofisticado não só deixa o papel mais caro como também, gera uma quantidade menor de pasta, ou seja, “gera uma quantidade menor de papel fazendo com que ele seja mais caro” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 115). O terceiro e último processo, diferente dos outros, tem um uso mais específico e demandam um maior cuidado na hora da impressão, pois geralmente dão origem a “fibras mais rígidas, gerando basicamente papelões, caixas para estoque e cartão corrugado, embora em termos de processos a sua denominação não seja adequada, já que é mais mecânico do que químico” (VILLAS-BOAS, 1963, p. 115), sua pasta que é derivada desse processo recebe o nome de *pasta semi-química*.

No entanto, ainda existe outro material que tem sua origem derivada desta pasta gerada para a produção de papel, muito conhecido como papel cartão, sua utilização é amplamente conhecida no que diz respeito a “embalagens finas, enormes, rústicas e também para produtos congelados e de design mais sofisticado e utilitário” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 26). Em sua produção o papel cartão apresenta algumas variações que dependem justamente da forma que é produzido, como, por exemplo, o papel cartão Kraft revestido e não branqueado, sendo produzido “com pelo menos 80% de fibras de celulose virgem de madeira natural, é revestido para facilitar na impressão e aumentar a resistência à umidade” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 26), muito utilizado em embalagens de leite, por exemplo. Outro, também derivado do papel cartão, é o papel cartão branqueado, que, no entanto, é mais caro e geralmente tido como um material “premium, muito usado na indústria de alimento e bens de consumo, conhecido por suas propriedades de dobramento e vincagem” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 26).

No geral, existem no mercado uma infinidade de processos de impressão e materiais disponíveis para a produção de produtos e embalagens, mas como visto é

necessário sempre levar em consideração quais os materiais podem ser utilizados no tipo de processo de impressão escolhido, pois a escolha errada pode ocasionar em problemas como o de “ganho de ponto, no original ‘dot gain’, um efeito de escurecimento pela interferência de textura e cor com os pontos impressos” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 26), ou em algo até pior como a perda completa de um lote impresso, ocasionando na necessidade de gasto extra com outra tiragem.

### **2.1.2.8 Design de Embalagens: Formas, dobras e janelas reveladoras**

O design de embalagem é uma etapa fundamental no desenvolvimento de produtos industriais, pois une criatividade, funcionalidade e estratégia para criar embalagens que não apenas protegem e contêm produtos, mas também comunicam a identidade da marca, cativam os consumidores e impulsionam as vendas. Construir uma embalagem é garantir que a “imagem final de tudo o que foi realizado até aquele momento desde a cadeia produtiva ao consumidor final se unifique em um único lugar” (MESTRINER, 2001, p. 03), pois a embalagem é o primeiro ponto de contato entre o produto final e o consumidor, sendo extremamente importante para o mercado de forma geral desde seu início, quando a necessidade de “conter e identificar ainda eram bastante primitivas, sendo estas ampliadas à medida que o comércio e o trânsito de mercadorias cresciam” (MESTRINER, 2001, p. 03), um componente fundamental e de bastante destaque na história de evolução das embalagens é de fato a utilização dos rótulos com sua grande função de identificar o conteúdo da embalagem, atributo muito ligado a “indústria farmacêutica, cujos remédios e instruções de uso precisavam ser comunicados com precisão” (MESTRINER, 2001, p. 15), foi só com o tempo que os fabricantes começaram a perceber a importância desse atributo para as vendas, onde os “rótulos com mais decorações tornavam os produtos desejáveis fazendo com que eles vendessem cada vez mais, o que levou os vendedores a procurarem formas de torná-los mais atraentes” (MESTRINER, 2001, p. 15). Nesse sentido, os rótulos de embalagens foram se tornando cada vez mais ornamentados em busca de garantir seu

destaque e facilitar a identificação da marca pelos clientes, assim como as formas de cada embalagem, que também foram se transformando com o tempo, pois sua estrutura representa assim como o rotulo algo importante para a percepção de valor da marca envolvida na venda do produto, “o fato de uma forma de garrafa poder ser registrada e patenteada é uma prova da percepção de seu valor” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 36), coisa que geralmente é ignorada por muitos, mas bem reconhecida por aqueles já envolvidos nessa industria. Isso ocorre, pois a embalagem é construída de forma que o consumidor em geral não perceba essas qualidades conscientemente, mas sim, seja atraído por elas com a finalidade de comprar e adquirir o produto que esta dentro da embalagem, uma característica muito evidente deste processo é que “depois de utilizada, a embalagem transforma-se em um componente do lixo urbano” (MESTRINER, 2001, p. 09) sendo quase sempre descartada assim que a compra do produto e realizada, no entanto, para quem a produz juntamente com o objeto que ela armazena, o qual é realmente o objetivo final daquele que adquiri uma embalagem, sua forma é uma das características fundamentais da marca, pois é através dela que o possível comprador será capaz de decidir se vai adquirir o produto ou não, já que é a embalagem que “transmite mensagens sobre ele, fornecendo a base sobre a qual serão definidas a memória visual e emocional” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 36) entre usuário e produto contido na embalagem.

Sobre esse aspecto destacam-se alguns conceitos essenciais que tomam como base a função de uma embalagem e devem sempre servir como um guia para a construção de qualquer embalagem. A começar por um implícito no texto até o momento, mas que se destaca com algo fundamental para se ter em mente no início da criação de uma embalagem, este indica que a “embalagem é um meio e não um fim, ou seja, ela não é um produto final em si, mas um componente do produto que ela contém e que, este sim, é adquirido e utilizado pelo consumidor” (MESTRINER, 2001, p. 11), assim a função da embalagem é antes de mais nada tornar compreensível o conteúdo e viabilizar a compra do produto final, o que deve levar a compreensão de outro fator importante na fabricação de deste item, o qual indica que a “embalagem é um produto industrial frequentemente produzido em uma indústria e utilizado na linha de produção de outra com características técnicas rigorosas que precisam ser respeitadas”

(MESTRINER, 2001, p. 11), coisa que pode variar conforme a escolha do material utilizado na embalagem e também do processo de impressão escolhido para os elementos gráficos da mesma. Nesse sentido, surge outra implicação importante que consiste no entendimento da embalagem como um componente do preço final do produto, gerando gastos que precisam ser considerados no projeto, pois a embalagem também é responsável por “agregar valor ao produto e interfere na qualidade percebida, formando conceito sobre o fabricante o que pode elevar ou rebaixar sua imagem de marca” (MESTRINER, 2001, p. 11), sendo importante ressaltar também que num projeto de embalagem a “logística de distribuição e a proteção do produto são fatores críticos na sua produção” (MESTRINER, 2001, p. 11). Seguindo uma linha semelhante a esta e que muitas vezes é ignorada pelos fabricantes, deve-se lembrar que como a embalagem não é o produto final, servindo apenas como uma proteção para o seu conteúdo interno, ela no final acaba sendo descartada para se tornar lixo logo em seguida, por isso “estar atento a questões como ecologia e reciclagem são importantes e também devem ser elementos presentes em um projeto de embalagem” (MESTRINER, 2001, p. 11). Outro fator crucial é a necessidade de estar atento as informações como textos nutricionais ou outras, específicas de cada tipo de produto que tendo “legislação específica no código de consumidor, devem ser informadas através de texto na embalagem que acompanha o produto” (MESTRINER, 2001, p. 11).

Por fim, é necessário assinalar que a embalagem é um aspecto importante no marketing do produto, sendo um importante elemento de comunicação com o consumidor, fato é que “geralmente, a embalagem é a única forma de comunicação de que o produto dispõe, uma vez que a grande maioria dos produtos expostos em supermercados não tem qualquer apoio de comunicação ou propaganda” (MESTRINER, 2001, p. 11), tornado crucial para a venda do produto que ela seja tratada com cuidado e esmero, pois caso o contrário o resultado das vendas pode ser baixo se não nulo. Um dos elementos que tem servido como forma de marketing e comunicação na criação de destaque em embalagem e está na história da mesma juntamente com os rótulos por bastante tempo é a elaboração de tipografias chamativas, algo que hoje é “definitivamente um dos pilares da linguagem visual característica das embalagens, sendo encontradas em profusão nos produtos com

maior valor agregado” (MESTRINER, 2001, p. 15). Outras formas de agregar valor a embalagem podem ser encontradas no uso de *dobras especiais*, que além de criar formas variadas, também é uma abordagem que “resulta em resistência e economia no processo de acabamento” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 46) da embalagem, muito eficiente no que diz respeito a redução do valor final de um produto, uma forma interessante que o produtor de embalagens também tem para agregar valor na percepção do produto são as *janelas reveladoras*, que “se definidas sem o uso do plástico para proteger o produto, não geram custo adicional no mesmo” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 47), sendo como o nome diz uma forma simples e eficiente que o produtor tem de propiciar um primeiro contato entre o produto e o usuário final, não danificando a embalagem ou abrindo a mesma.

Por fim, é possível também na criação de uma embalagem optar pelo uso das tintas especiais e vernizes, uma forma um pouco mais cara porém eficiente de agregar valor as embalagens, pois o efeito de “variação na superfície causado por elas, atrai facilmente o olhar, podendo ser um efeito sutil ou mais acentuado, sendo importante lembrar que cada cor ou verniz adicional exige uma placa de impressão separada” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 66) o que como dito, aumenta o valor final da tiragem e conseqüentemente do produto final. Sobre esse aspecto destacam-se quatro tipos de vernizes, geralmente utilizados na produção de embalagens, o primeiro deles é reconhecido por *máquina seladora*, o qual não é propriamente um item de destaque, mas serve principalmente como “uma camada selante praticamente invisível sobre uma superfície impressa, não afetando a aparência do trabalho e servindo como um revestimento protetor no produto final” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 66), algo muito importante para aqueles produtos que podem estar mais sujeitos a rabiscos, manchas entre outros tipos de danos mais simples e corriqueiros. Em contrapartida, caso o produtor esteja procurando algo mais chamativo, ele pode optar pelo revestimento do produto com o *verniz brilhante*, muito utilizado em áreas especiais como fotos presentes em folhetos ou panfletos, já que seu “revestimento reflete a luz, tornando as cores mais ricas e mais vivas” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 66), agindo de forma oposta também é possível optar pelo *verniz fosco*, que no lugar de refletir a luz sobre a imagem, torna ela bem mais suave, pois cria um “efeito opaco na

superfície impressa” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 66). Finalmente, caso nenhuma destas escolhas seja eficiente, pode-se também optar por uma escolha que funciona mais como um meio-termo através do chamado *Verniz acetinado*, onde a sua camada selante “não é tão brilhante como um verniz brilhante, nem tão sutil quanto um acabamento fosco” (RONCARELLI, ELLICOTT, 2010, p. 66), funcionando muito bem como uma opção chamativa, porém mais sutil sem optar pelo fosco, que muitas vezes pode acabar tirando completamente o brilho da embalagem.

### **2.1.3 Imersão em Profundidade**

#### **2.1.3.1 Entrevista Individuais e Coletivas**

Com o objetivo de adquirir dados mais relevantes sobre a realidade dos fatos no que diz respeito aos jogos de tabuleiro, foi realizada uma sessão em grupo na plataforma de comunicação via voz e texto chamada Discord, com três jogadores ativos desse segmento de mercado, nas idades de 23, 25 e 26 anos. As perguntas eram feitas de forma individual, onde cada um tomou seu tempo para responder às questões apresentadas, no entanto, foi acordado que qualquer um poderia interromper ou pular a vez do outro caso achasse que poderia acrescentar algo a fala do entrevistado que estava realizando uma fala no momento, cerca de 7 perguntas abertas foram feitas em ordem de dar seguimento a conversa e para levar a dados que fossem mais pertinentes ao projeto, não havia uma ordem correta, onde as perguntas eram feitas conforme a sua relação sobre o assunto tratado.

Como forma de iniciar a entrevista foi pedido para que cada um compartilha-se um pouco da sua experiência com jogos de tabuleiro e outro, em geral. Nesse sentido, o primeiro entrevistado comenta que tem diminuído o tempo que passa jogando jogos de tabuleiro, pois os que ele tem na sua casa são bem básicos e acredita que os jogos

de tabuleiro mais complexos são caros e por isso acaba não comprando mais, o segundo já afirma que tem o hábito de jogar xadrez desde pequeno, devido ao fato de ter recebido um como presente de seu pai, onde o mesmo passava horas jogando junto do irmão e também do pai, o terceiro explica que jogava muito RPG de mesa e não tem uma relação tão grande com outros tipos de jogos de tabuleiro. Em seguida, começamos a falar sobre o que cada um mais gostava e odiava quando jogando algum tipo de jogo, em geral, pode-se dizer que todos valorizam a capacidade do jogo de ser inversivo, sendo o problema fundamental para um dos entrevistados o fato de que em muitos jogos, como ele diz, “há uma confirmação chata das regras, checagem de dados e argumentações, que atrasam o jogo”, algo que para ele faz parte, mas que demasiado acaba por desperdiçar o tempo de jogo e o incomoda.

Ainda nesse contexto, foram discutidas muitas características importantes, como a importância para um dos entrevistados de haver uma boa união entre história e combate, já que é a boa execução dessa relação o elemento que faz com que sua atenção se prenda em um jogo. Diante disto, outro entrevistado explica que a possibilidade de evolução do personagem através de mecânicas de jogo é uma das coisas que mais chama sua atenção em qualquer tipo de jogo, algo muito importante para a característica de imersão, pois como ele informa, “um jogo deve fazer com que você entre nele e só se impressione cada vez mais com as possibilidades que você tem dentro dele”, algo que contrasta muito bem com essa afirmação é o comentário deste mesmo entrevistado sobre a perda de imersão dentro do jogo, pois quando tudo começa a dar errado com as regras e jogabilidade ele diz, “já me volta para a realidade, que tipo, eu to jogando um jogo e que não estou real naquilo, eu quero me sentir real na aquilo”. Comentários como esse, que envolvem relação do jogado entre o jogo e do jogador entre personagem, foram muito recorrentes na conversa outro exemplo semelhante é explicação de outro entrevistado sobre o propósito que um jogo tem, ele fala “se um jogo se propõe a ser uma campanha cooperativa, mas fica só colocando coisa na minha frente sem propósito nenhum, não faz sentido”, comprovando mais uma vez a importância do fator imersão, o que coloca o jogo não só como uma tarefa a ser desempenhada, mas com uma experiência a ser vivida. Outro fato importante para esse entrevistado é que diz muito a respeito da ligação dos jogos com a realidade está

na capacidade dos jogos em propiciar experiências desconexas, porém representativas da vida real, pois uma das qualidades que um jogo tem para ele é o fato de poder brigar e desafiar seus amigos para debates ou lutas, sem que ninguém saia realmente prejudicado ou ferido da situação, isso realça uma questão importante que é a variedade de experiências que os jogos propiciam, como ele explica “gosto muito das várias temáticas, como medieval, mitológicas e FPS”, todas essas dinâmicas que envolvem diferentes cenários e estilos de jogabilidade são coisas que faziam os entrevistados se animarem, porém, outro fato que fez com que o assunto se dispersasse um pouco foi a questão sobre jogar com amigos, fato que para eles é muito importante e faz com que qualquer jogo fique mais divertido, principalmente quando ele é cooperativo, levando alguns dos entrevistados a afirmar que jogar sozinho não tem graça nenhuma.

Por fim, foi levantada uma questão que buscava descobrir como os jogos mais impactaram no cotidiano desses jogadores, todos afirmaram que essa era uma pergunta difícil e que geralmente não pensam sobre isso, porém um dos entrevistados informou que seu linguajar mudou muito devido ao envolvimento constante como jogos, pois nesse universo a muitas gírias e termos técnicos que acabam fazendo sentido para explicar outras dinâmicas da vida. Com isso, outro entrevistado acabou por revelar, também, que os jogos ajudaram muito na sua capacidade de lidar com situações difíceis, ele diz que sua capacidade de raciocínio lógico melhorou bastante e que devido as diferentes perspectivas apresentadas nos jogos que ele já jogou, aprendeu a ver melhor as oportunidades e as diferentes formas possíveis de se resolver um problema, essa fala faz muito sentido com a afirmação do outro entrevistado sobre o linguajar, já que os termos técnicos e as gírias servem muito bem para descrever as situações que presenciamos na vida.

### 2.1.3.1 Um dia na Vida: A rotina de um jogador profissional de xadrez

A fim de entender melhor como os jogos podem impactar a vida das pessoas de diferentes maneiras, foi realizada uma simulação da vida de um jogador profissional de xadrez através da ferramenta conhecida como “um dia na vida”, nela “assume-se o papel do usuário por um certo período, agindo sobre um diferente ponto de vista e interagindo com os contextos e pessoas relacionados a esse usuário” (VIANNA; et al, 2015), nesse caso um jogador profissional de xadrez, o qual foi escolhido com o objetivo de entender como um jogo pode ser tão influente da vida de uma pessoa que se transforma em uma profissão, indo além da realidade com a qual estamos acostumando, onde muitas vezes os jogos são utilizados apenas com a finalidade de passar o tempo ou confraternizar com amigos. Assim, para que fosse possível realizar essa tarefa de uma maneira mais precisa, foi realizada uma breve pesquisa através de vídeos online para entender como é a vida desses jogadores e em quais contextos eles estão inseridos. Com isso constatou-se que a rotina desses jogadores geralmente gira em torno de duas atividades-chave, uma rotina de treinos, sendo esses realizados geralmente através de sites como *chess.com* e outros como o *chessarena.com*, fóruns conhecidos mundialmente no que se refere ao enxadrismo, ou seja, tudo que está relacionado ao jogo de xadrez, nesse sentido, cabe dizer também, que essa atividade de jogo pode ser realizada em conjunto com um coach, que auxilia no preparo do jogador ou sozinho, através de jogos online como informa Leon Luke Mendonca numa entrevista do YouTube sobre sua rotina como jogador profissional de xadrez. A outra atividade chave que se faz necessária na rotina desses jogadores, para que suas habilidades como jogador de xadrez sejam melhoradas, é a análise dos jogos e estratégias de outros jogadores, geralmente de grandes jogadores na história do xadrez, mas não restrita a eles. No que diz respeito a essa atividade, ela é feita acessando grandes bancos de dados online, que tem armazenado em seu sistema diversos tipos de jogos que já ocorreram pelo mundo, além de outras informações como onde esses jogadores já se enfrentaram e onde os jogos aconteceram, em

algumas também é possível criar suas próprias anotações entre cada jogada, facilitando na atividade de análise.



Figura 19: Leon Luke Mendonca analisando um jogo de xadrez

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=oUgB8e6bWbA>

No que diz respeito a realização da simulação, tentou-se emular as duas etapas-chave, respectivamente jogos de xadrez com coach e análise de uma partida de xadrez. Começando pelas realizações dos jogos de xadrez, as quais foram realizadas através do site chess.com, site muito comum na realização de partidas de xadrez, no papel de coach e como adversário durante as partidas foi escolhido um ex jogador de xadrez, que fazia parte do clube de xadrez na escola e que também já disputou algumas partidas no torneio estudantil de xadrez.



Figura 20: Partida de xadrez no site chess.com

Fonte: <https://www.chess.com/>

Durante a partida foi possível constatar algumas informações importantes para a conclusão do projeto. Primeiro, é extremamente importante ter em mente as tomadas de decisão do seu oponente, pois em muitas das vezes não pensar nisso me fazia perder peças, já que eu estava considerando mais o que eu queria fazer do que realmente tentando prever seus movimentos e revidá-los. Em uma de suas lições o coach me informou que o objetivo do jogo na realidade é “imobilizar os movimentos do rei”, algo que faz bastante sentido já que o jogo, geralmente, não acaba quando o rei é capturado, mas sim no passo anterior a esse, muitas vezes referido simplesmente como “xeque”, nesse sentido, torna-se algo essencial conhecer bem os movimentos de cada peça no jogo, pois não os reconhecer me levou a perder peças em inúmeras situações de jogo, principalmente no que se refere a rainha, a qual logo reconheci como a peça mais forte do jogo, podendo realizar, como o próprio coach me explicou, “todos os movimentos das outras peças exceto pelo movimento do cavalo”. Por fim, a questão com a qual mais tive dificuldades foi em relação ao tempo retroativo do jogo, onde só foi perceber que deveria estar usando o tempo dele para pensar em minhas jogadas, algo que fazia somente no meu tempo, isso fez com que em alguns jogos ele tivesse cerca de 3 a 4 minutos de vantagem para pensar, onde em uma das partidas eu me vi pressionado a segurar as peças de antemão para poupar tempo, mas no final ainda acabei perdendo pela falta de tempo. Em conclusão, pode entender que esse é mais um jogo tático, envolvendo o pensamento rápido e reativo, do que realmente um jogo de estratégia, onde pensar três ou quatro passos a frente é necessário, aqui saber usar a ação inimiga a seu favor é muito mais importante, pois um simples movimento pode mudar totalmente a situação do jogo.

No que concerne a parte de análise de partidas, que jogadores profissionais realizam com a finalidade de melhorar suas capacidades analíticas, foi utilizado a base de dados do site *database.chessbase.com*, sendo a partida escolhida de forma aleatória, como o próprio Leon Luke Mendonca explica que faz em seu vídeo no YouTube, a partida em questão teve como jogadores Sarana Alexey jogando como branco e Caruana Fabiano jogando como preto. Como um jogador leigo no que se refere as regras e conceitos do xadrez, a análise foi relevante num sentido mais amplo

de ver como o jogo realmente é fluido e tático como dito anteriormente, pois muitas das decisões feitas pelos dois jogadores envolveu movimentos feitos pelo outro jogador, um exemplo disso esta na sessão de jogadas que Fabiano realiza para ultrapassar área de ação de três peças de Alexey durante a partida, deixando sua rainha em uma posição vantajosa e quase que livre de ameaças.

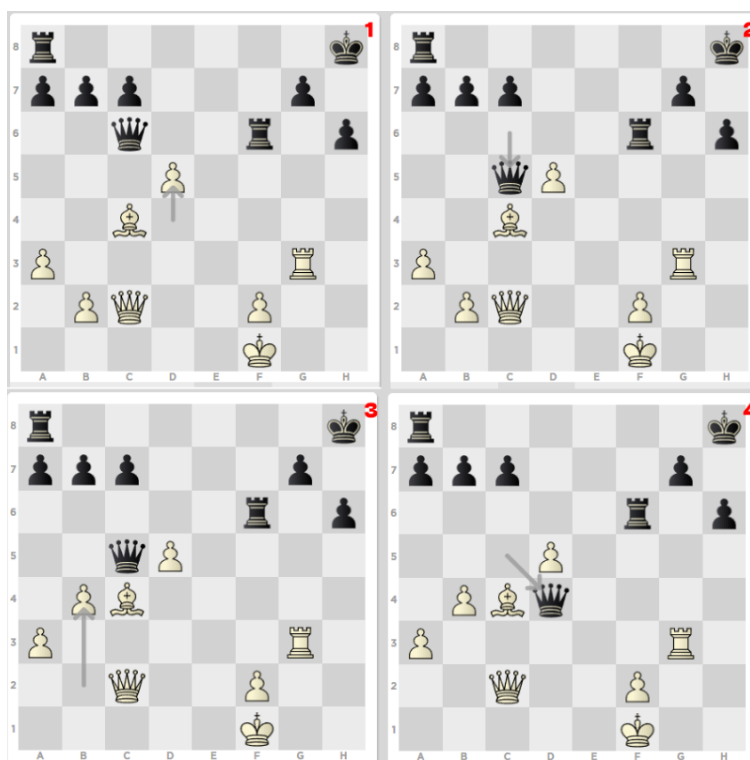


Figura 21: Avanço de Fabiano sobre as peças de Alexey

Fonte: <https://database.chessbase.com/>

O mais interessante nessa jogada é ver como Fabiano se movimenta sem capturar nenhum das peças de seu inimigo mesmo estando com a peça mais forte do jogo em mãos, porém, também fica claro que Fabiano faz isso para evitar o confronto direto com a rainha de Alexey, algo muito interessante, pois ele poderia ter capturado o peão, a sua esquerda e ter perdido sua rainha para o outro pião próximo, algo que eu como um jogador iniciante, pensando em capturar todas as peças possíveis poderia ter feito sem nem pensar duas vezes, aqui é importante citar que durante as partidas contra o coach realizei esse tipo de ação diversas vezes perdendo peças importantes em troca de outras que não tinham tanta importância para o meu adversário. Observando uma

jogada como esta, percebe-se como a análise de jogos se faz importante para jogadores profissionais, pois isso poderia, no meu caso, evitar que eu tivesse realizado algo imprudente em uma situação crítica, como em um campeonato ou em uma partida competitiva online. Outra situação interessante, é ver como Fabiano joga seu jogo de uma forma diferente, evitando capturar peças inimigas para que elas sirvam como uma espécie de escudo, colocando uma parede entre as duas rainhas e permitindo que ele avance em direção ao rei inimigo sem arriscar perder suas peças.

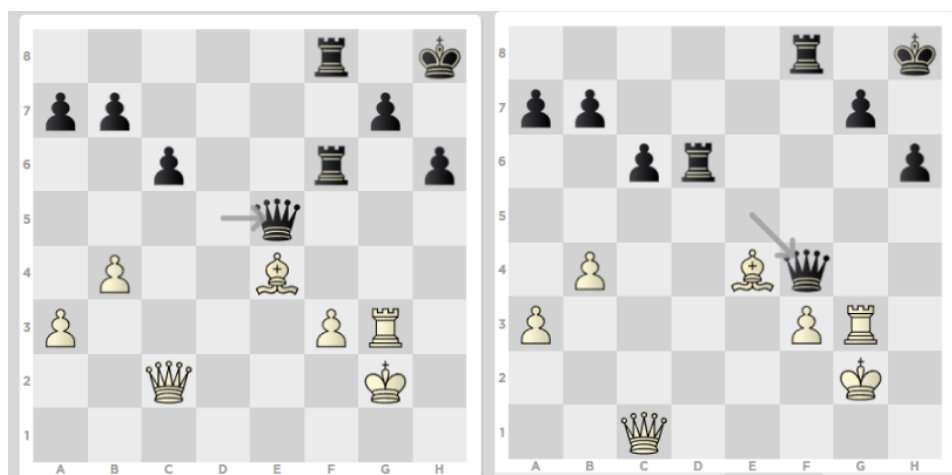


Figura 22: Avanço de Fabiano sobre as peças de Alexey

Fonte: <https://database.chessbase.com/>

Tendo em vista estes fatos, pode-se perceber como jogadores diferentes observam o jogo de uma perspectiva diferente, o que faz com que o próprio jogo se torne uma experiência mais rica, não só para os que jogam, mais para aqueles que o observam. Também fica evidente como as regras do jogo são importantes, já que ela permite que essas diferentes perspectivas possam acontecer sem que o jogo se quebre e deixe de ser divertido, como quando estive jogando contra meu coach, pois mesmo tendo dificuldades contra o tempo retroativo, eu me recusava a desistir e fui até o final, quando faltavam poucos segundos para a derrota inevitável. Porém, o que mais resignou comigo desta experiência é o fato de que ser profissional em um jogo não envolve apenas jogar ele, mas sim estudá-lo e também estudar como os outros jogam ele, pois do contrário a pessoa pode acabar presa em um ponto sem conseguir evoluir, algo que pode se tornar preocupante para quem vive disso.

### 3 ANALISE E SÍNTESE

#### 3.1 Estudo de Similares

Como objetivo de compreender melhor quais são os competidores e como o mercado de jogos de tabuleiro está estruturado, foi realizado um estudo de jogos de tabuleiro e outros tipos de jogos já presentes no mercado. Para isso levaram-se alguns critérios em questão, como numero de jogadores, preço e pontos positivos, negativos e interessantes de cada jogo.



Figura 22: Embalagem e peças do jogo Reino de Cthulhu

Fonte:

<https://www.amazon.com/Z-Man-Games-ZM7114-Pandemic-Cthulhu/dp/B01DN2BM9O>

**Titulo:** Reino de Cthulhu

**Desenvolvedora:** Galápagos Jogos

**Numero de Jogadores:** 2 a 4

**Recomendação Mínima de Idade:** 14 anos

**Preço:** 290 reais em média.

**Pontos Positivos:** Jogo em embalagem fácil de carregar e não precisa de montagem de peças; tipografia bem estilizada e legível; o monstro atrás grande e os humanos na frente passa uma boa sensação de terror e complementa o clima do jogo; a embalagem, contem espaços específicos para guardar as peças do jogo de forma que não estrague ou se perca facilmente.

**Pontos Negativos:** Componentes e peças muito pequenas e de difícil substituição em caso de perda ou de se quebrarem; tabuleiro aparenta ser feito de material muito frágil o que pode implicar e danos irreversíveis a curto prazo; não informa de forma fácil a idade recomendada nem o número de jogadores recomendados.

**Pontos Interessantes:** Todas as peças do jogo são estilizadas e montadas na temática do jogo; incluindo miniaturas e dados de jogo, estética geral diferente e bem trabalhada, passando o clima bem de terror e suspense.



Figura 23: Embalagem e peças do jogo Detetive

Fonte:

<https://www.americanas.com.br/produto/3806669150/jogo-de-tabuleiro-detetive-app-realidade-aumentada-estrela>

**Título:** Detetive

**Desenvolvedora:** Estrela

**Numero de Jogadores:** 3 a 8

**Recomendação Mínima de Idade:** 8 anos

**Preço:** 120 reais em média.

**Pontos Positivos:** Fácil acesso às informações de idade e quantidade de jogadores recomendados; todos os elementos gráficos são bem trabalhados e tem muito detalhe, o que ajuda na imersão dos jogadores; os personagens são bem característicos e únicos, com cores, roupas e fundos que diferenciam bem entre si; o conceito do jogo é diferente e a jogabilidade bem desenvolvida.

**Pontos Negativos:** Tabuleiro muito simples e não passa uma boa sensação real de cidade; embora os detalhes de cada elemento seja único, a caixa de embalagem do produto não é muito bem construída, apenas recicla elementos já utilizados em outras partes do jogo.

**Pontos Interessantes:** Os personagens estão dispostos de uma forma que ninguém realmente parece inocente, podendo qualquer um ter cometido um crime; o elenco de personagens é bem diverso e ainda faz sentido na ideia do jogo.

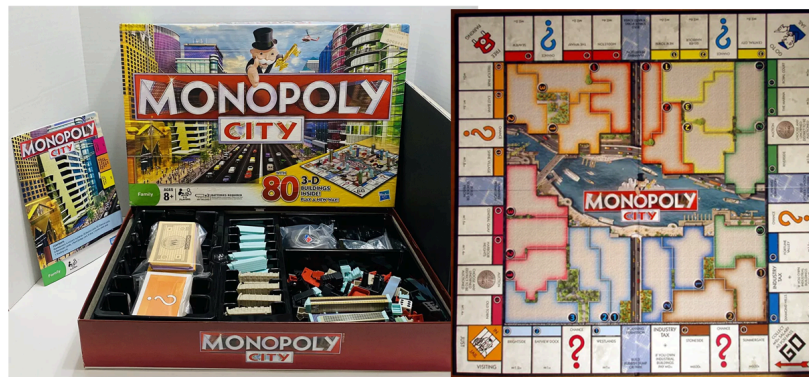


Figura 24: Embalagem e peças do jogo Monopoly City

Fonte: <https://ludopedia.com.br/jogo/monopoly-city?v=>

**Título:** Monopoly City

**Desenvolvedora:** Hasbro

**Numero de Jogadores:** 2 a 6

**Recomendação Mínima de Idade:** 8 anos

**Preço:** 120 reais em média.

**Pontos Positivos:** Embalagem bem simples porem bem feita, contem todas as informações necessárias, além de passar uma boa ideia do clima do jogo; não faz uso de uma variedade grande de famílias tipográficas, o que ajuda na leitura e reconhecimento dos elementos.

**Pontos Negativos:** Livro muito grande de regras e pode se tornar massivo para aprender; a embalagem se baseia em vender um jogo com 80 peças, mas não tem lugar para guardá-las de forma mais eficiente;

**Pontos Interessantes:** Diferente do monopoly normal, esse permite que os jogadores construam prédios e casas através de miniaturas que veem com o jogo, algo bem imersivo; vem com um aparelho eletrônico dinâmico que auxilia na jogabilidade, como numero de casas para construir e o sistema de leilão.



Figura 25: Embalagem e peças de um jogo de xadrez magnético

Fonte:

<https://www.amazon.com.br/Jogo-Xadrez-Magn%C3%A9tico-19-Cm/dp/B08Y97PGMY>

**Título:** Jogo de xadrez magnético

**Desenvolvedora:** Chess

**Numero de Jogadores:** 2

**Recomendação Mínima de Idade:** 6 anos

**Preço:** 30 reais em média

**Pontos Positivos:** tabuleiro dobrável e de fácil montagem para jogar; peças e tabuleiro com aderência magnética, o que impede que as peças caiam e atrapalhem a jogabilidade; peças bem detalhas e num tamanho bom para pega.

**Pontos Negativos:** Embalagem muito grande, o que dificulta levar ela para lugares diferentes; o principal diferencial é sua estrutura magnética, mas a embalagem não faz nenhuma alusão a esse benefício além do texto; poderia fazer o uso de mais cores, pois as peças pretas quase se misturam com o tabuleiro.

**Pontos Interessantes:** Por ser um jogo clássico não apela para nenhum grupo específico e vendes-se com base no conhecimento geral da comunidade que joga esse tipo de jogo.

Com a realização dessa análise PNI, foi possível perceber que no geral, muitas empresas não apelam para um símbolo em sua marca, trabalhando apenas com logotipos, algo interessante de se observar. Porém, outras coisas também se destacam numa percepção mais geral desta análise, como a necessidade de espaços mais bem trabalhados para guardar as peças de forma que não se quebrem, mas que também facilitem o uso em jogo, assim como a questão do uso de cores e o trabalho de grafismos para representar e ambientar a temática dos jogos, o que pode ser visto nos prédios do Monopoly e também na faixa de polícia bem característica, no jogo Detetive.

### **3.2 Cartões de Insight**

Ao analisar os dados das etapas anteriores do projeto foram criados alguns cartões de insights, que são “reflexões embasadas nos dados coletados no projeto, para facilitar a rápida consulta e manuseio” (VIANNA; et al, 2015).

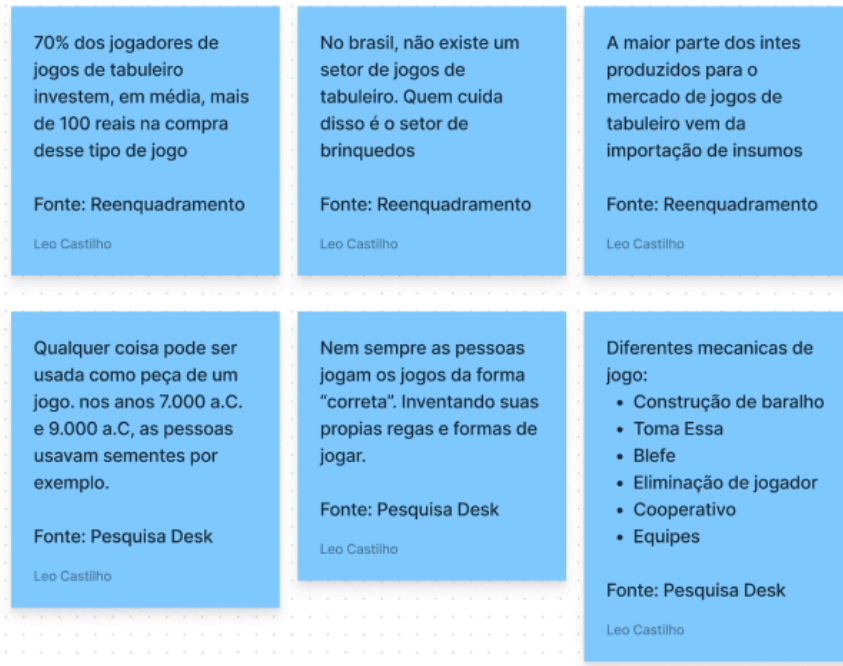


Figura 26: Cartões de insight  
Fonte: Produção do próprio autor



Figura 27: Cartões de insight  
Fonte: O autor



Figura 28: Cartões de insight

Fonte: O autor



Figura 29: Cartões de insight

Fonte: O autor



Figura 30: Cartões de insight

Fonte: O autor

### 3.3 Diagrama de Afinidades

Tendo em mente os cartões de insight demonstrados anteriormente, foi criado um diagrama de afinidades, que “organiza esses cartões em grupos macro que delimitam o tema do trabalho” (VIANNA; et al, 2015). Nesse sentido foram criados três grupos distintos para a classificação dos cartões, o grupo da ludicidade que contem os cartões relacionados a temas voltados a quebra de padrões, evolução mental, consciência logica e outros fundamentos que tem ligação mais direta com a forma do usuário de entender o mundo. O segundo é o grupo do mercado, o qual reúne os cartões mais voltados a análise do que pode contribuir para a venda e compra do produto final, além de reunir cartões mais voltados a um contexto de interesses do público alvo, como fatos históricos e curiosos. Por último foi criado o grupo da imersividade, que reúne cartões voltados a formas de prender o jogador dentro do jogo e remover a barreira dele com a realidade.

# Ludicidade

Qualquer coisa pode ser usada como peça de um jogo. nos anos 7.000 a.C. e 9.000 a.C, as pessoas usavam sementes por exemplo.

Fonte: Pesquisa Desk

Leo Castilho

Nem sempre as pessoas jogam os jogos da forma "correta". Inventando suas próprias regras e formas de jogar.

Fonte: Pesquisa Desk

Leo Castilho

um jogo deve fazer com que você entre nele e só se impressione cada vez mais com as possibilidades que você tem dentro dele

Fonte: Imersão em Profundidade

Leo Castilho

Um jogo pode ser cooperativo e com equipes, pois pode haver cooperação entre jogadores e competição entre equipes.

Fonte: Pesquisa Desk

Leo Castilho

O medo é algo muito importante para a fantasia sombria.

Fonte: Pesquisa Desk

Leo Castilho

Figura 31: Grupo com Cartões sobre Ludicidade

Fonte: O autor

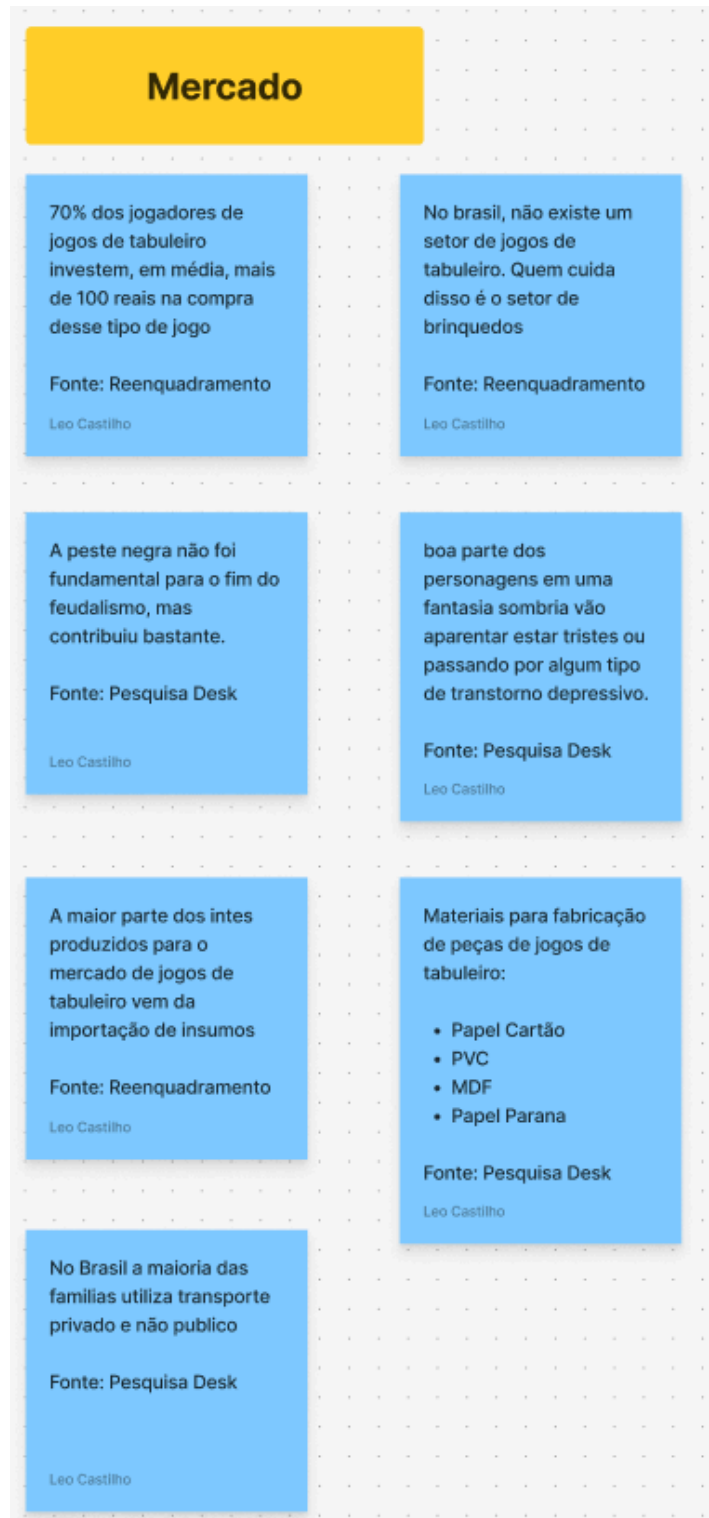


Figura 32: Grupo com Cartões sobre mercado

Fonte: O autor



Figura 33: Grupo com Cartões sobre imersividade

Fonte: O autor

### 3.4 Personas

As Personas são “arquétipos, personagens fictícios, concebidos a partir da síntese de comportamentos observados entre consumíveis com perfis extremos” (VIANNA; et al, 2015). Elas servem para que a criação do produto tenha uma melhor relação com o público alvo, permitindo que os integrantes do projeto não se percam quando criando indagações referentes ao comportamento, emoções e necessidades do usuário final.

#### 3.4.1 Persona 01



Figura 34: Imagem ilustrativa Persona 01

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/1058768193633259674/>

- **Nome:** Josiclei Alves
- **Idade:** 26 anos

- **Profissão:** Estudante e estagiário
- **Historia:** Josiclei é um grande entusiasta do mundo geek e por isso escolheu fazer design, porém a faculdade tem tomado muito tempo do seu dia. Entre tarefas e estagio, Josiclei gosta de passar o tempo jogando com amigos em chamadas, mas sente falta de ver os amigos pessoalmente, por isso ele esta procurando um jogo novo de tabuleiro simples, porem interessante para apresentar aos amigos e convencê-los a jogar com ele.

### 3.4.2 Persona 02



Figura 35: Imagem ilustrativa Persona 02

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/66498531989242779/>

- **Nome:** Antonio dos Santos Pires
- **Idade:** 28 anos
- **Profissão:** Dono de um escritório de advocacia

- **Historia:** Antonio é um cara simpático, porem muito introvertido e apesar de ser bom no que faz ainda acha que pode melhorar suas capacidades de comunicação, para isso ele está buscando uma nova solução que não seja simplesmente um curso. Em meio a correria do dia-a-dia, Antonio acabou redescobrimdo sua paixão por jogos de tabuleiro, quando na limpeza da casa achou um tabuleiro de xadrez antigo, um presente do pai. Agora ele busca um jogo interessante que possa ajudar no seu desenvolvimento pessoal e também apresentar para sua equipe como uma forma de passar o tempo e aprender no horário de almoço do escritório.

### 3.4.3 Persona 03



Figura 36: Imagem ilustrativa Persona 03

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/927249010768955840/>

- **Nome:** Carla Vieira da Rosa
- **Idade:** 19 anos

- **Profissão:** Estudante de publicidade e propaganda
- **Historia:** Carla é muito dedicada aos estudos e por isso passa muito tempo no seu computador, quando não está estudando nele ela assiste series e desenhos, mas recentemente Carla tem se preocupado bastante com o tempo que passa na frente do computador e agora está buscando outras formas de passar seu tempo, algo que tire ela dessa rotina de ficar na frente de eletrônicos o dia todo.

#### 3.4.4 Persona 04



Figura 37: Imagem ilustrativa Persona 04

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/789326272198276251/>

- **Nome:** Maria Antonia do Carmo
- **Idade:** 32 anos
- **Profissão:** Analista de Sistemas

- **Historia:** Maria é tem estado no mercado de programação por mais de 10 anos já, em seu currículo consta diferentes formações e especializações que a capacitaram bem para o mercado de trabalho. Hoje ela ocupa um cargo de liderança em sua empresa e sente que cada vez mais uma visão mais sistemática e administrativa é requerida em sua posição, porém o cargo consome muito tempo de seu dia e um curso ou uma nova formação estão fora de questão, por isso hoje Maria busca formas alternativas de desenvolver sua personalidade.

### 3.5 Critérios Norteadores

Com base em uma análise feita a partir dos dados recolhidos nas etapas de imersão, foi possível construir alguns critérios norteadores, que “servem como base para a determinação dos limites do projeto para que ele não se perca do seu verdadeiro proposito” (VIANNA; et al, 2015). Sendo assim, os critérios definidos são:

- Não criar mais regras do que o necessário e reduzir o número máximo de peças no jogo para que a preparação dele não seja cansativa
- O jogo deve ser fácil de se transportar, montar e desmontar.
- Não impedir que os jogadores utilizem sua criatividade para resolver problemas dentro do jogo
- Introduzir mecânicas feudais baseadas na hierarquia estamental e vida nos feudos
- As diferentes ações que envolvem o jogo devem sempre envolver o maior número de jogadores possível para que eles não percam a imersividade e estejam sempre concentrados no jogo.
- A embalagem do jogo deve ser imersiva e incorporar elementos do jogo para que chame atenção e se venda sozinha.

## 4 IDEACÃO

### 4.1 Brainstorming e Cardápios de Ideias

Para dar início a fase de ideação do projeto foi realizado um brainstorming, pois essa é uma técnica muito eficiente para “estimular a geração de um grande número de ideias em um curto espaço de tempo” (VIANNA; et al, 2015). No entanto, o processo pode acabar levando a dúvidas devido ao grande número de ideias geradas, sendo assim, para que fosse possível assimilar de uma maneira mais concisa, as ideias geradas pelo processo, foi gerado junto desse brainstorming um cardápio de ideias, já que esta é uma ótima ferramenta para “sintetizar todas as ideias geradas em um projeto” (VIANNA; et al, 2015).

No que diz respeito a realização da atividade do brainstorming, utilizou-se como fonte de referência as personas construídas na etapa anterior, assim como os critérios norteadores estabelecidos para o projeto. Durante o processo foram gerados 28 cartões com ideias diferentes, que consideravam vários aspectos do projeto como mecânicas do jogo, materiais para embalagem, identidade visual, etc. No final esses cartões foram selecionados e agrupados sobre diferentes nomenclaturas que condiziam mais com suas informações, formando assim um cardápio de ideias. As nomenclaturas criadas foram:

- Modelo de jogo 01
- Modelo de jogo 02
- Modelo de jogo 03
- Tabuleiro de peças
- Conceitos de Embalagem
- Identidade visual do jogo

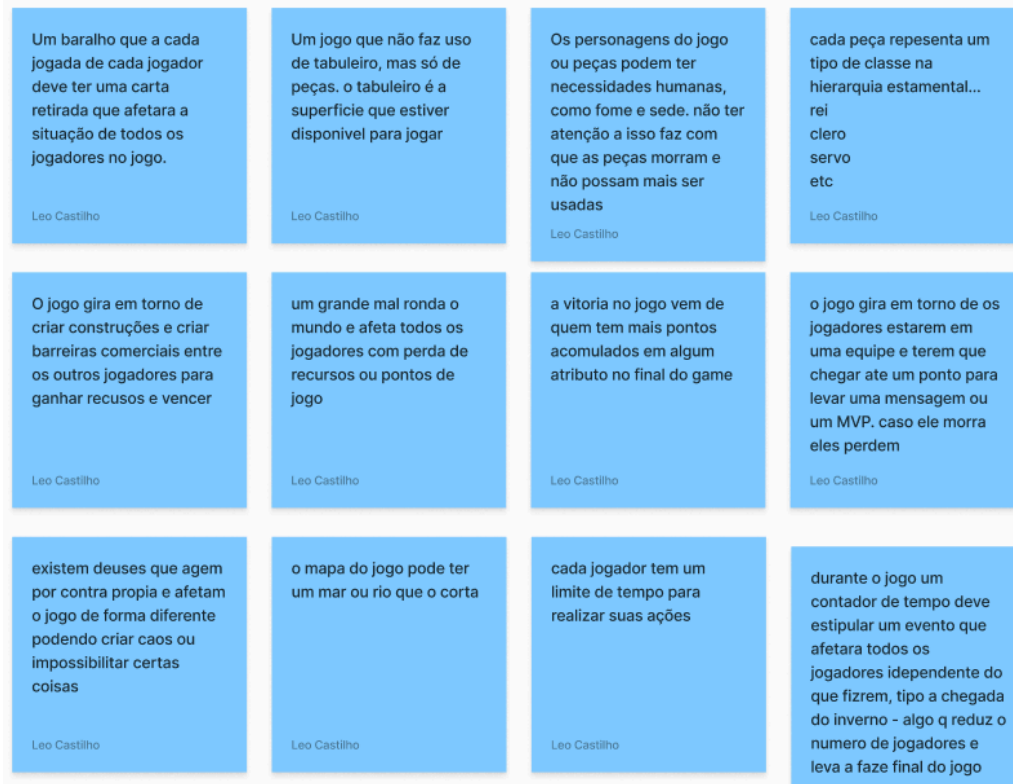


Figura 38: conjunto 01 de Ideias geradas no brainstorming

Fonte: O autor



Figura 39: conjunto 02 de Ideias geradas no brainstorming

Fonte: O autor

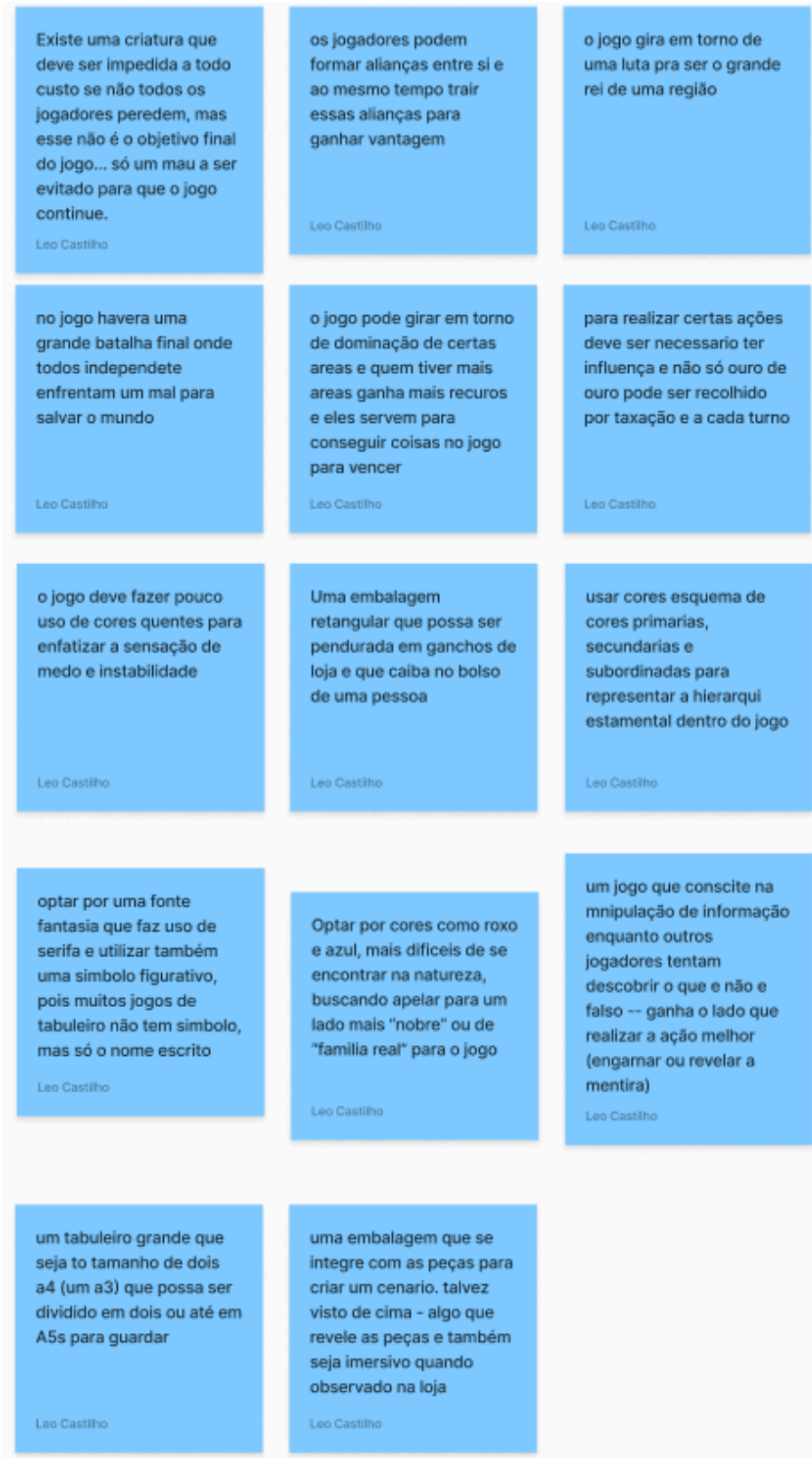


Figura 40: conjunto 03 de Ideias geradas no brainstorming

Fonte: O autor

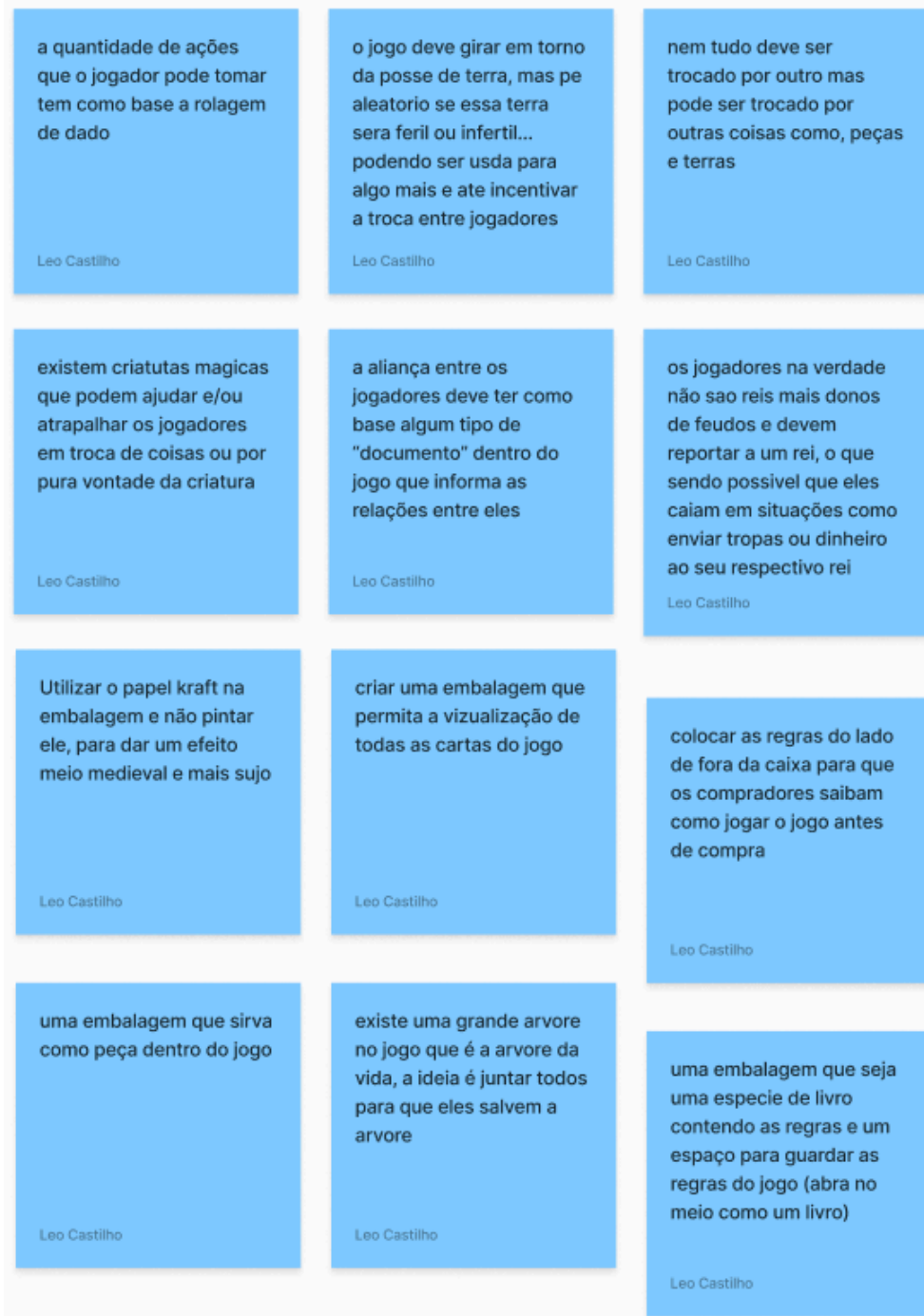


Figura 41: conjunto 04 de Ideias geradas no brainstorming

Fonte: O autor

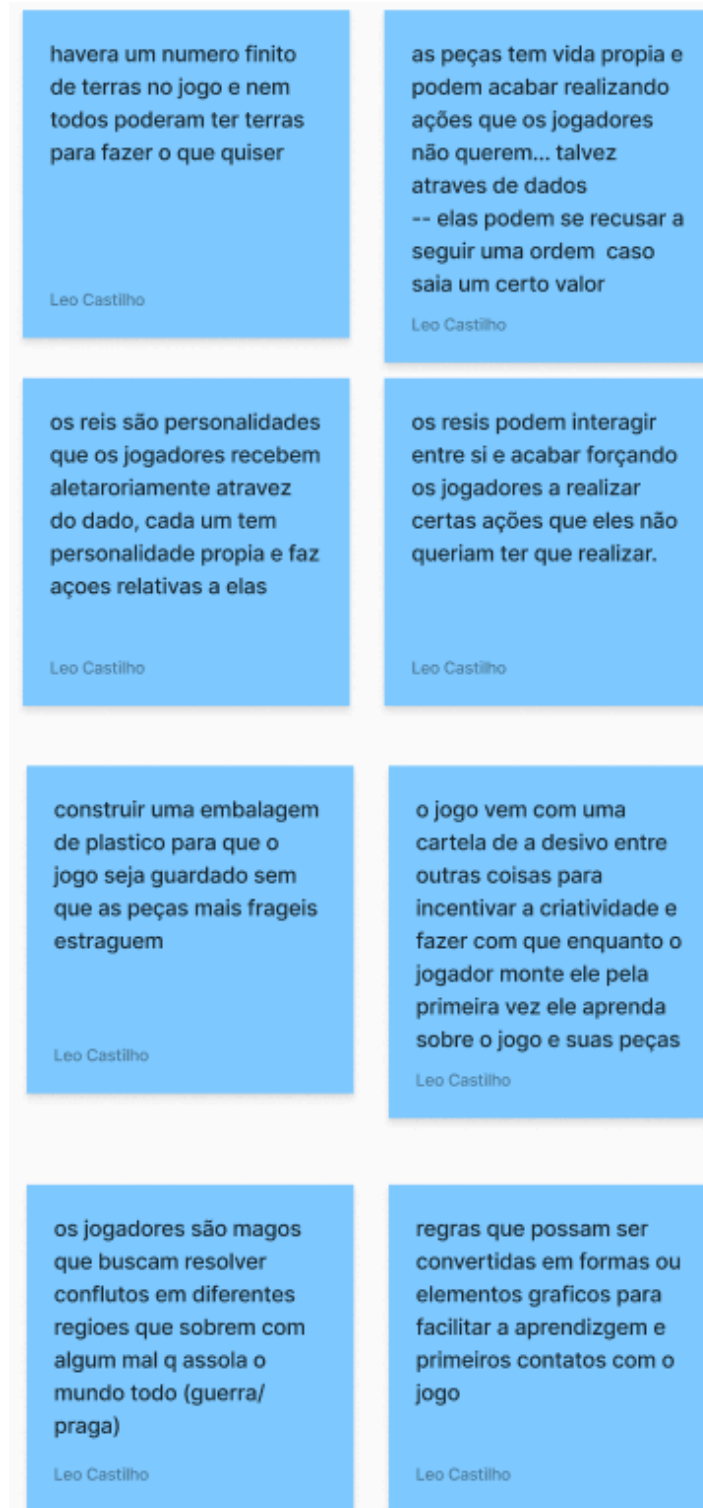


Figura 42: conjunto 05 de Ideias geradas no brainstorming

Fonte: O autor

# Modelo de jogo 01

a vitória no jogo vem de quem tem mais pontos acumulados em algum atributo no final do game  
Leo Castilho

O jogo gira em torno de criar construções e criar barreiras comerciais entre os outros jogadores para ganhar recursos e vencer  
Leo Castilho

cada peça representa um tipo de classe na hierarquia estamental...  
rei  
clero  
nobreza  
servos  
Leo Castilho

os reis são personalidades que os jogadores recebem aleatoriamente através do dado, cada um tem personalidade própria e faz ações relativas a elas  
Leo Castilho

os jogadores na verdade não são reis mais donos de feudos e devem reportar a um rei, o que sendo possível que eles caiam em situações como enviar tropas ou dinheiro ao seu respectivo rei  
Leo Castilho

o jogo pode girar em torno de dominação de certas áreas e quem tiver mais áreas ganha mais recursos e eles servem para conseguir coisas no jogo para vencer  
Leo Castilho

Um baralho que a cada jogada de cada jogador deve ter uma carta retirada que afeta a situação de todos os jogadores no jogo.  
Leo Castilho

Um jogo que não faz uso de tabuleiro, mas só de peças. o tabuleiro é a superfície que estiver disponível para jogar  
Leo Castilho

nem tudo deve ser trocado por outro mas pode ser trocado por outras coisas como, peças e terras  
Leo Castilho

a aliança entre os jogadores deve ter como base algum tipo de "documento" dentro do jogo que informa as relações entre eles  
Leo Castilho

o jogo deve girar em torno da posse de terra, mas pe aleatório se essa terra será fértil ou infértil... podendo ser usada para algo mais e até incentivar a troca entre jogadores  
Leo Castilho

ações tomadas dentro do jogo podem demorar mais de uma rodada para acontecer  
Leo Castilho

os jogadores podem formar alianças entre si e ao mesmo tempo trair essas alianças para ganhar vantagem  
Leo Castilho

os reis podem interagir entre si e acabar forçando os jogadores a realizar certas ações que eles não queriam ter que realizar.  
Leo Castilho

haverá um número finito de terras no jogo e nem todos poderão ter terras para fazer o que quiser  
Leo Castilho

para realizar certas ações deve ser necessário ter influência e não só ouro de ouro pode ser recolhido por taxa e a cada turno  
Leo Castilho

cartas que sirvam como tabuleiro, ou seja, deixar uma peça por cima da carta significa que ela está em uso.  
Leo Castilho

durante o jogo um contador de tempo deve estipular um evento que afetará todos os jogadores independentemente do que fizerem, tipo a chegada do inverno - algo que reduz o número de jogadores e leva a fase final do jogo  
Leo Castilho

Figura 43: Cardápio de ideias do modelo de jogo 01

Fonte: O autor

# Modelo de jogo 02

existe uma grande arvore no jogo que é a arvore da vida, a ideia é juntar todos para que eles salvem a arvore

Leo Castilho

os jogadores são magos que buscam resolver conflutos em diferentes regioes que sofrem com algum mal q assola o mundo todo (guerra/ praga)

Leo Castilho

o jogo gira em torno de os jogadores estarem em uma equipe e terem que chegar ate um ponto para levar uma mensagem ou um MVP. caso ele morra eles perdem

Leo Castilho

Os personagens do jogo ou peças podem ter necessidades humanas, como fome e sede. não ter atenção a isso faz com que as peças morram e não possam mais ser usadas

Leo Castilho

Existe uma criatura que deve ser impedida a todo custo se não todos os jogadores peredem, mas esse não é o objetivo final do jogo... só um mau a ser evitado para que o jogo continue.

Leo Castilho

a quantidade de ações que o jogador pode tomar tem como base a rolagem de dado

Leo Castilho

as peças tem vida propia e podem acabar realizando ações que os jogadores não querem... talvez atraves de dados -- elas podem se recusar a seguir uma ordem caso saia um certo valor

Leo Castilho

existem criatutas magicas que podem ajudar e/ou atrapalhar os jogadores em troca de coisas ou por pura vontade da criatura

Leo Castilho

cada peça repesenta um tipo de classe na hierarquia estamental...

rei  
clero  
servo  
etc

Leo Castilho

Figura 44: Cardápio de ideias do modelo de jogo 02

Fonte: O autor

# Modelo de jogo 03

o jogo gira em torno de uma luta pra ser o grande rei de uma região

Leo Castilho

um jogo que consiste na manipulação de informação enquanto outros jogadores tentam descobrir o que e não e falso -- ganha o lado que realizar a ação melhor (engarnar ou revelar a mentira)

Leo Castilho

um grande mal ronda o mundo e afeta todos os jogadores com perda de recursos ou pontos de jogo

Leo Castilho

existem deuses que agem por contra propria e afetam o jogo de forma diferente podendo criar caos ou impossibilitar certas coisas

Leo Castilho

Figura 45: Cardápio de ideias do modelo de jogo 03

Fonte: O autor

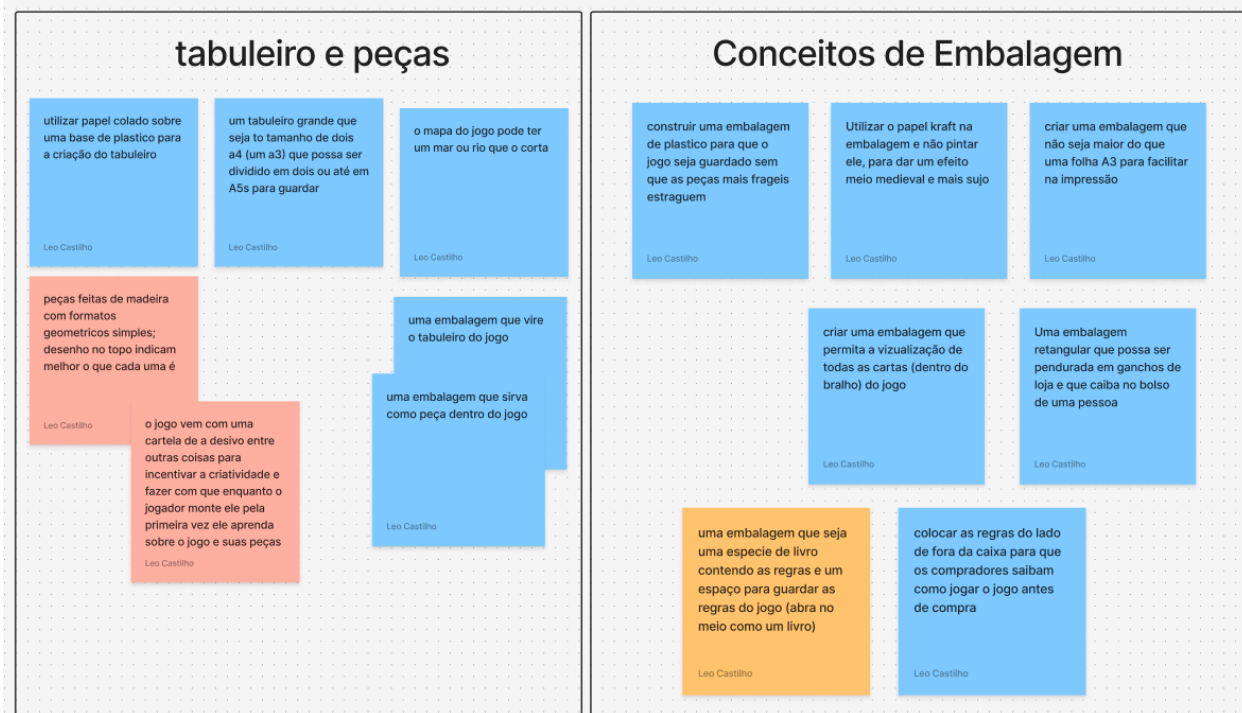


Figura 46: Parte 01 do cardápio de ideias

Fonte: O autor

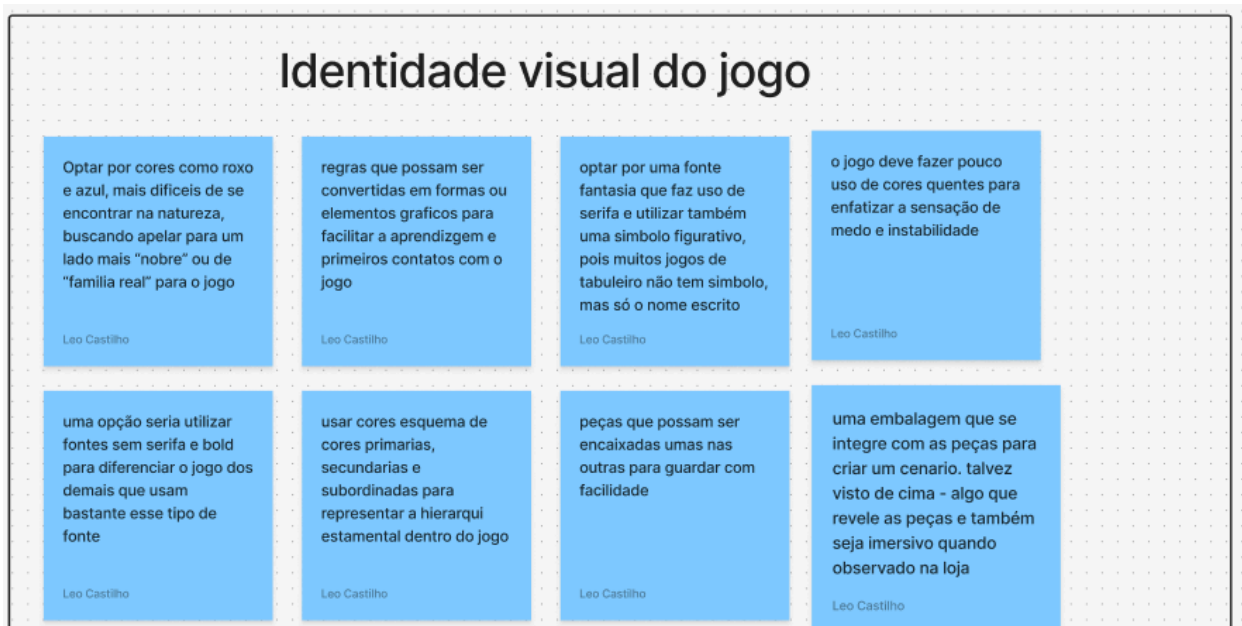


Figura 47: Parte 02 do cardápio de ideias

Fonte: O autor

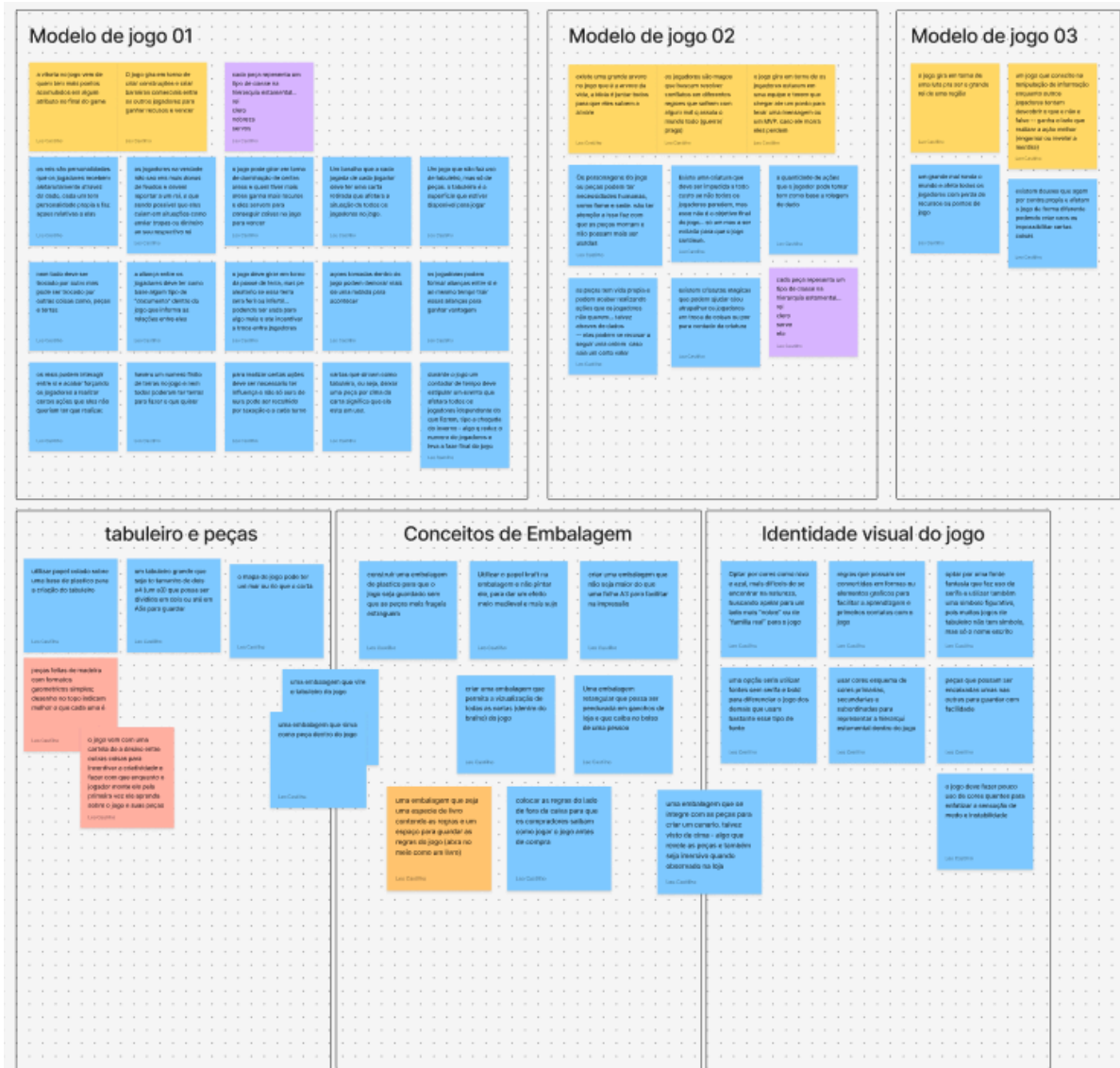


Figura 48: Visão geral do cardápio de ideias com cartões

Fonte: O autor

Sendo assim, torna-se necessário assinalar que as ideias contidas nos grupos “tabuleiro e peças”, “Conceitos de Embalagem” e “Identidade visual do jogo” foram utilizadas posteriormente como base para a geração de alternativas que dizem respeito a cada um dos itens referenciados no nome desses grupos. Já para a escolha do modelo de jogo construído foi aplicada uma matriz de posicionamento, tendo como base 4 aspectos importantes, cada um desses aspectos recebeu um espaço para

votação e a soma final decidiu qual seria o modelo mais adequado para o projeto. Os aspectos utilizados para a escolha do modelo de jogo foram:

- Praticidade
- Inovação
- Imersão
- Ludicidade

Segue a matriz de posicionamento para o modelo do jogo:

	Praticidade	Inovação	Ludicidade	Imersão	Total
<b>Modelo 1:</b> Jogo de dominação de terreno com tabuleiro feito a base de cartas.	5	5	4	3	<b>17</b>
<b>Modelo 1:</b> Jogo cooperativo onde magos resolvem conflitos num mundo fantástico.	4	2	3	5	<b>14</b>
<b>Modelo 1:</b> Jogo voltado a manipulação de informações entre reis que querem conquistar a soberania.	2	2	4	5	<b>13</b>

Figura 49: matriz de posicionamento para escolha do modelo de jogo

Fonte: O autor

Como pode ser visto acima, o modelo que melhor atendeu as necessidades impostas pelo projeto foi o modelo 1, pois a ideia de utilizar cartas como tabuleiro é bem inovadora e ainda adiciona muitos pontos na questão da praticidade. Embora a ideia de ser um jogo com foco maior na manipulação e controle de recursos atrapalhe um pouco a imersão, está ainda é uma ideia que agrega bastante ao quesito ludicidade, já que envolve a negociação entre os diferentes jogadores, pensamento estratégico e tático a fim de se manter vivo entre a competição, algo muito semelhante e relevante para ambiente competitivo que é o do mercado hoje em dia.

## 4.2 Naming: Criação de um nome para o jogo

Quando falamos de vender um produto devemos sempre ter em mente que a embalagem é o fator principal no que diz respeito a questão de chamar a atenção de um possível comprador, porém, é sempre o nome ou o título de um jogo que tem o papel de prender essa atenção captada pela embalagem. É sempre ele o elemento de maior destaque na embalagem, fazendo com que as informações sobre os demais conteúdos da caixa tome como base o seu conceito. Tendo esses fatos em mente, foi gerado uma lista com 10 sugestões de possíveis nomes para o jogo, são eles:

1. Fantasia Feudalista
2. Vínculo com a terra
3. Cruzada Mortal
4. Reinados em Guerra
5. Batalha entre Feudos
6. Estandarte do Rei
7. Levante entre Reis
8. Equilíbrio de Poder
9. Colheita de Ferro
10. Campos de Honra

Assim, para que a decisão de qual nome escolher fosse feita de uma forma concisa com as necessidades impostas pelo projeto, foi feita uma matriz de posicionamento para decidir entre eles quais atendiam melhor aos critérios estabelecidos por essa matriz, no final os valores de cada aspecto foram somados e que teve mais pontuação foi escolhido. Os aspectos utilizados para a matriz foram:

- Inovação
- Pronúncia
- Imaginação

Segue a matriz de posicionamento para o modelo do jogo:

	Inovação	Pronúncia	Imaginação	Total
Fantasia Feudalista	1	4	4	9
Vínculo com a terra	2	3	1	6
Cruzada Mortal	2	5	5	12
Reinados em Guerra	1	3	3	5
Batalha entre Feudos	1	2	3	6
Estandarte do Rei	4	4	5	13
Levante entre Reis	3	3	4	10
Equilíbrio de Poder	4	1	2	7
Colheita de Ferro	3	3	3	9
Campos de Honra	4	2	1	7

Figura 50: matriz de posicionamento para escolha do modelo de jogo

Fonte: O autor

Como pode ser visto através da matriz de Posicionamento, o nome “Estandarte do Rei” o que teve mais sentido com as questões impostas pelo projeto, pois o nome é bem inovador, carregando o termo “estandarte”, que pode não ser muito conhecido, mas que junto da referência ao rei indica uma ligação do jogador com um rei fictício, simbolo muito presente em universos de fantasia medieval e aventura, tornando a questão da imaginação algo forte. Sendo assim, mesmo que a pronúncia do nome não, seja algo tão fácil, fica explicito como o nome invoca todo um cenário de batalhas,

hierarquias e honrarias medievais, coisa que trará bastante benefício à temática proposta para o jogo.

### **4.3 Regras e mecânicas do jogo Estandarte do Rei**

As regras dos jogos foram organizadas em um formato de capítulos numerados com subcategorias, que esclarecem melhor como cada parte do jogo funciona. Confira as regras do jogo a seguir:

#### **1. Escolhendo o Estandarte do Rei e definindo os turnos.**

Antes que as terras sejam distribuídas, cada jogador deve jurar lealdade a um estandarte de monarca.

Para isso, embaralhe as *Cartas de Estandarte* e coloque-as viradas para baixo sobre a mesa. Decidam, como preferir, a ordem em que cada um escolherá uma carta. Depois que cada jogador tiver escolhido sua carta, guarde as que não foram escolhidas por ninguém para que, em seguida e, ao mesmo tempo, todos revelem a qual rei será dedicada a sua lealdade.

A ordem definida para a escolha do estandarte real será a ordem pela qual os turnos serão jogados.

*O primeiro a escolher será o primeiro a jogar, o segundo a escolher será o segundo a jogar e assim por diante até que todos tenham jogado.*

#### **Usando o Calendário do Jogo**

O jogo tem a duração de um mês. Fica a critério dos jogadores escolher o momento em que o jogo vai acabar. *Para uma ótima experiência de Estandarte do Rei é sugerido o tempo mínimo de 6 meses.*

A ordem definida para a escolha do estandarte real será a ordem pela qual os turnos serão jogados.

*O primeiro a escolher será o primeiro a jogar, o segundo a escolher será o segundo a jogar e assim por diante até que todos tenham jogado.*

Sempre que o último jogador na roda de jogadores completar seu turno, o dia será dado como completo. Sendo assim, a peça que indica o dia atual, deve ser colocada na casa do dia seguinte, *são ao todo 28 dias*. Quando essa peça passar por todos os dias da semana presentes no calendário, essa mesma peça deve voltar para a casa que indica o primeiro dia da primeira semana, o que dá início a um novo mês.

E assim as semanas se repetem, até que todos os meses definidos tenham passado. Dando fim ao jogo.

## **2. Distribuição de recursos e iniciando o jogo**

Depois que cada jogador tiver recebido sua *Carta de Estandarte*, é necessário realizar a distribuição de terras e recursos iniciais para que o jogo possa começar. Sendo assim, distribua para cada um dos jogadores:

- 50 de Capital
- 10 de Alimentos
- 20 Matéria-Prima
- 3 Cartas de Terreno aleatórias

## **3. Como vencer?**

Para descobrir quem será o jogador vencedor da partida é necessário esperar até que todos os dias e meses dentro do jogo passe. No final do jogo, ganha aquele jogador que tiver mais *Pontos de Brasão* acumulados em sua posse.

Os **Pontos de brasão** são um símbolo de honraria entre o rei e seu vassalo, para ser digno de recebê-lo o jogador deve estar sempre apto a cumprir as demandas impostas pelo rei, para qual seu estandarte foi levantado.

#### **4. Dia do Juramento**

É no *Dia do Juramento* que os jogadores podem provar-se aptos a receber um símbolo de sua honra, o Ponto de Brasão. Esse evento, que acontece a cada 14 dias no *calendário do jogo*, pode ser identificado pelo símbolo de duas coroas no *calendário do jogo*.

Nesse *Dia do Juramento*, os jogadores pagam seus impostos ao rei para qual seu estandarte foi levantado, recebendo em troca *Pontos de Brasão*, o símbolo da boa relação entre vassalo e rei.

**Cada rei tem uma demanda fixa de recursos descrita na sua *Carta de Estandarte*.**

Sendo assim, o jogador deve ser capaz de gerenciar suas terras de tal forma que ele consiga, no *Dia do Juramento*, entregar ao seu rei as demandas de recursos impostas por ele. Caso ele consiga, receberá em troca 1 *Ponto de Brasão*.

Caso o jogador não consiga cumprir as demandas impostas pelo rei no *Dia do Juramento*, ele perderá 1 *Ponto de Brasão*. Se o jogador não tiver nenhum *Ponto de Brasão* para perder, ele deve entregar ao seu rei uma de suas terras. De preferência uma terra que não tenha nenhuma construção, mas caso todas tenham algum tipo de construção o jogador deve entregar uma a sua escolha.

O jogador que perder todas as suas terras será eliminado do jogo.

Os valores pagos de imposto e as terras perdidas, assim como as construções, devem ser entregues de volta a caixa de recursos e ao baralho de terras.

A única forma de adquirir novas terras é trocando *1 Ponto de Brasão* por *1 Carta de terreno* da pilha de Cartas de Terreno.

## 5. Jogando seu turno

Cada jogador pode tomar 3 ações por turno, seja qual for a ação: Troca, Construção, Compra de terras, etc.

No *Dia da Coleta*, *Dia do Juramento* e *Dia Da Espada* todos os jogadores perdem o turno e só jogam no dia seguinte. *Esse são eventos que duram um dia inteiro...*

## Entendendo as peças e cartas do jogo

### 1. Recursos e peças de recursos

Existem 5 tipos de recursos que devem ser coletados e administrados no jogo Estandarte do Rei para ser possível disputar a vitória no final do jogo. Alguns deles já foram apresentados anteriormente, como, por exemplo, os *Pontos de Brasão*, o qual concede a vitória para aquele jogador que tiver o maior valor dele acumulado. No entanto, existem outros. Entenda quais são eles e para que cada um serve na lista a seguir:

- **Capital** → Representa o poder de compra de cada jogador. É a moeda de troca ou dinheiro dentro do jogo.
- **Alimentos** → Representa o conjunto total de alimentos que as terras de cada jogador produziu até aquele momento. Serve, principalmente, para a construção de estruturas e pagamento de impostos.
- **População** → Representa o número total de pessoas que habitam as terras de cada jogador até aquele momento. Serve, principalmente, para a construção de estruturas e pagamento de impostos.
- **Matéria-Prima** → Representa o número total de produtos que cada jogador tem para construir estruturas. Seve, principalmente, para a construção de estruturas.

- **Pontos de Brasão** → Representa o número total de condecorações entregues pelo rei ao seu vassalo. É o principal recurso a ser recolhido para poder vencer no final do jogo.

Existem diversas formas de se adquirir esses recursos, mas a principal consiste na construção de estruturas que ao serem construídas geram esse recurso.

Cada recurso adquirido é representado pela sua respectiva peça de recurso que deve ser entregue aos jogadores no **Dia da Coleta**.

## 2. Estruturas e peças de estruturas

Para ser possível acumular os diferentes tipos de recursos dentro de jogo é necessário que se construa estruturas capazes de gerar esses recursos. No entanto, construir essas estruturas também custa recursos, por esse motivo é necessário que cada jogador esteja atento não só no seu patrimônio para garantir que ele não se esgote ao construir de tudo sem pensar, mas principalmente para garantir que cada jogador esteja dentro das regras quando gastando recursos para construir suas estruturas.

Existem dois tipos de estruturas, aquelas que geram recurso somente quando são construídas e aquelas que geram recursos todo **Dia de Coleta**, o qual pode ser identificado pelo símbolo da foice e da picareta no *calendário do jogo*. Por isso esteja atento quando construindo estruturas nos seus terrenos, pois algumas só darão resultado em dias específicos. Veja na lista a seguir o custo e características de cada estrutura do jogo:

- **Fazenda**

**Custo:** 10 de *Matéria-prima* e 10 de *Capital*.

**Restrição:** Não pode ser construído em terrenos do tipo *Rio* e *Litoral*.

→ Gera 8 de *Alimentos* todo Dia de Coleta.

- **Mina**

**Custo:** 10 de *Matéria-prima* e 10 de *Capital*.

**Restrição:** Só pode ser construído em terrenos do tipo *Montanha*.

→ Gera 8 de *Matéria-prima* todo Dia de Coleta.

- **Carpintaria**

**Custo:** 10 de *Matéria-prima* e 10 de *Capital*.

**Restrição:** Só pode ser construído em terrenos do tipo *Floresta*.

→ Gera 8 de *Matéria-prima* todo Dia de Coleta.

- **Vilarejo**

**Custo:** 10 de *Alimentos*, 10 de *Matéria-prima* e 10 de *Capital*.

**Restrição:** Não tem nenhuma restrição.

→ Gera 8 de *População* ao ser construído.

- **Igreja**

**Custo:** 5 de *Capital*, 12 de *Matéria-prima* e 12 de *Alimentos*

**Restrição:** Não tem nenhuma restrição.

→ Gera 10 de *Capital* ao ser construído.

Também protege contra efeitos do *bralho de Legado e Lealdade*.

- **Mercado**

**Custo:** 10 de *Capital*, 15 de *Matéria-prima* e 10 de *Alimentos*.

**Restrição:** Não tem nenhuma restrição.

→ Gera 15 de *Capital* e 10 de *Alimentos* ao ser construído.

Permite que o jogador troque recursos e terrenos com os outros jogadores da mesa, que também tenham um mercado ou um porto.

A troca pode ser feita a qualquer momento do jogo e sobre as regras e preços definidas entre os jogadores que estão fazendo a troca, porém, só é permitido a troca de *Capital*, *Alimentos*, *Matéria-prima* e terrenos vazios, ou seja, que não tem nenhuma construção completa neles.

### ● Porto

**Custo:** 10 de *Capital*, 15 de *Matéria-prima* e 10 de *Alimentos*.

**Restrição:** Só pode ser construído em terrenos do tipo Rio e Litoral.

→ Gera 10 de *Capital* e 15 de *Alimentos* ao ser construído.

Permite que o jogador troque recursos e terrenos com os outros jogadores da mesa, que também tenham um mercado ou um porto.

A troca pode ser feita a qualquer momento do jogo e sobre as regras e preços definidas entre os jogadores que estão fazendo a troca, porém, só é permitido a troca de *Capital*, *Alimentos*, *Matéria-prima* e terrenos vazios, ou seja, que não tem nenhuma construção completa neles.

### ● Cidade

**Custo:** 25 de *Alimentos*, 15 de *Matéria-prima* e 15 de *Capital*.

**Restrição:** Não tem nenhuma restrição.

→ Gera 10 de *População* ao ser construído.

### ● Castelo

**Custo:** 50 de *Capital*, 25 de *Matéria-prima* e 15 de *Alimentos*.

**Restrição:** Só pode ser construído em terrenos do tipo Montanha.

→ Gera 1 *Ponto de Brasão* ao ser construído.

Também protege contra efeitos do *bralho de Legado e Lealdade*.

- **Banco**

**Custo:** 15 de *Capital*, 50 de *Matéria-prima* e 25 de *Alimentos*.

**Restrição:** Só pode ser construído em terrenos que tenham um *Vilarejo* ou uma *Cidade* já construídos.

→ Gera 10 de *Capital* todo Dia de *Coleta*.

#### 4. Baralho de Legado e Lealdade

O principal papel de um vassalo é ser capaz de reunir voluntários para lutar na guerra de seu rei. Por isso é importante que os jogadores sempre tenham uma população alta, pois a qualquer momento uma guerra pode estourar e ser necessário que o jogador entregue um número específico de *populações* para servirem como soldados de seu rei.

Para descobrir se seu rei entrou em guerra ou Não, os jogadores devem sempre que o Dia da Espada chegar, retirar uma carta do *baralho de Legado e Lealdade*. Esse dia pode ser identificado no *calendário do jogo*, pelo símbolo de uma espada e uma rosa.

Caso o jogador encontre uma carta de Guerra, ele deve cumprir a demanda de População imposta pelo rei. Se conseguir ganhara 1 *Ponto de Brasão*, caso não consiga perder 1 *Ponto de Brasão*. Se o jogador não tiver nenhum *Ponto de Brasão* para Perder, ele deve entregar ao seu rei uma de suas terras. De preferência uma terra que não tenha nenhuma construção, mas caso todas tenham algum tipo de construção o jogador deve entregar uma a sua escolha.

O *baralho de Legado e Lealdade* conta com 60 cartas no total, eles estão divididas entre 30 cartas de Guerra e 20 cartas de efeitos diversos, que podem ajudar ou atrapalhar o jogador que as encontrar. Veja na lista a seguir quais são os efeitos de cada carta:

## Cartas de Guerra

1. **Guerras de Proteção** → As terras do seu Rei estão sendo invadidas! Entregue 10 de População e ganhe 1 *Ponto de Brasão* ou sofra as consequências. (são 10 desse tipo)
2. **Guerras de Poder** → Seu rei teve um conflito de interesse com outro Império! Entregue 14 de População e ganhe 1 *Ponto de Brasão* ou sofra as consequências. (são 10 desse tipo)
3. **Guerras de Conquista** → Seu rei almeja novos horizontes! Entregue 20 de População e ganhe 1 *Ponto de Brasão* ou sofra as consequências. (são 10 desse tipo)

## Cartas de Efeitos Diversos

1. **Colheita Farta** — Receba 5 a mais de *Alimentos* no Dia da Coleta para cada fazenda que você possuir em suas terras.
2. **Descoberta de Jazida** — Uma de suas minas escondia minérios raros. Receba 15 de *Capital* e 15 de *Matéria-prima* caso possua pelo menos 1 estrutura de mina.
3. **Visita Real** — \*\*\*\*Receba 1 *Pontos de Brasão* de um jogador a sua escolha.
4. **Visões Proféticas** — Olhe as próximas 4 cartas do *baralho de Legado e Lealdade* e devolva elas na ordem que desejar.
5. **Aliança Estratégica** — Escolha um jogador para receber o dobro de alimentos no próximo dia da Coleta em troca de 2 *Pontos de Brasão*.
6. **Mercadores itinerantes** — Receba 20 de *Capital*.
7. **Milagre da Multiplicação** — Tal como o pão e o peixe, sua população se multiplica. Receba 10 de População.

8. **Pacto Lucrativo** — Um demônio lhe oferece poder em troca de Almas! Perca metade de sua população em troca de 1 *Pontos de Brasão*. (Caso tenha pelo menos 1 Igreja anule o efeito dessa carta e não receba nada em troca)
9. **Seca Prolongada** — Não receba nenhum recurso no próximo dia da Coleta.
10. **Sussurros da Loucura** — Vozes sombrias atormentam seus súditos. Perca 1 de *Ponto de Brasão* ou 20 de *População*.
11. **Invasão de terras** — Perca 10 de *Alimentos*, *População*, *Capital* e *Matéria-prima* caso não tenha pelo menos 1 castelo.
12. **Lua Sangrenta** — A magia ancestral se intensifica. Nenhuma habilidade especial de terreno raro funcionara até o início do próximo **Dia da Coleta**.
13. **Feiticeiro Errante** — Um mago lhe oferece seus serviços. Pegue qualquer estrutura de forma gratuita ou destrua qualquer estrutura de outro jogador.
14. **Conciliação de interesses** — Até o início do próximo **Dia da Coleta**, nenhuma carta de guerra encontrada terá efeito.
15. **Revolta Camponesa** — Perca 10 de *População*.
16. **Epidemia** — Todos os jogadores perdem 10 de população. Você perde o dobro.
17. **Casamento Real** — Todos os jogadores devem te presentear *Capital*. Quem doar mais, receberá 1 *Pontos de Brasão*.
18. **O Necromante** — Levante um exército de mortos vivos ao seu comando. Guarde essa carta e anule a próxima carta de guerra que encontrar.
19. **Terra Arrasada** — Destrua uma carta de terreno a sua escolha. O jogador que perder seu terreno receberá 1 *Ponto de Brasão*.
20. **Coringa** — Caso você queira, escolha um jogador e troque de estandarte com ele.

#### 4.4 Construção de Sistema de Identidade Visual

Com o intuito de facilitar a compreensão e identificação do jogo e peças do mesmo, foi elaborado um sistema de identidade visual. Esse sistema, pode ser dividido em dois grupos, os dos Elementos Primários, que envolve a Marca, o Logotipo e o Símbolo, objetos cuja função é registrar o nome do jogo de maneira visual. Já o segundo grupo, o dos Elementos Secundários, que tem o papel de reforçar a estética do jogo, são caracterizados pela paleta de Cor Institucional e o Alfabeto Institucional. Sendo assim, se faz necessário também a criação de um manual de identidade visual, o qual deve deixar explícito as melhores praticas para a aplicação e uso do sistema visual elaborado para o jogo. Assim, partiu-se inicialmente para a criação de um Mapa conceitual que possibilitou uma melhor visualização do sentimento e aspectos que o sistema deveria passar.

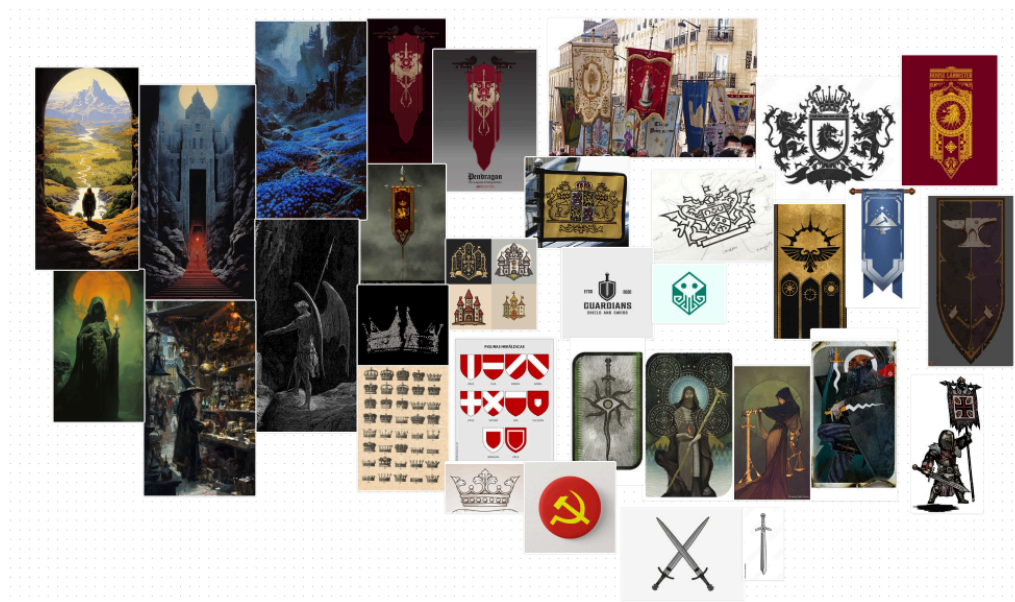


Figura 51: Mapa Conceitual para SIV do jogo Estandarte do Rei

Fonte: O autor

Na sua construção manteve-se uma preocupação em recolher elementos que mais representassem a simbologia da época medieval, mas também elementos que

trouxessem a tona a sensação de fantasia como, por exemplo, heráldicas, bandeiras, estandartes e alguns cenários assim como personagens característicos de fantasia medieval, também foram recolhidos outros elementos que seriam uteis para a criação de outras partes do jogo, tendo em vista que elas também devem seguir o padrão estabelecido pela identidade construída para ele.

Com isso, pode-se escolher primeiramente as famílias tipográficas que seriam utilizadas para a criação do logotipo e também como fonte padrão para textos e títulos. No que diz respeito a escolha destas fontes, deve-se dizer que elas foram escolhidas tendo como base o mapa conceitual construído, os critérios estabelecidos na etapa de análise e síntese, mas principalmente tendo uma preocupação com os direitos legais de uso comercial. Sendo assim, depois de uma vasta pesquisa pelos sites de fontes disponibilizados online chegaram-se as seguintes famílias tipográficas para isso no sistema:

Nome da família	Frase de Exemplo	Uso
Literata	<b>the lazy fox jumps over brown dog</b>	Títulos e subtítulos
Open Sans	the lazy fox jumps over brown dog	Corpo de texto
Portmanteau	THE LAZY FOX JUMPS OVER BROWN DOG	Logotipo

Figura 52: Fontes escolhidas para uso no jogo

Fonte: O autor

Tendo definido as famílias tipográficas do sistema, partiu-se para a escolha das cores que formariam a paleta de cores da identidade visual. Assim, dentre algumas paletas formadas com a ideia de criar um ambiente mais sombrio e, ao mesmo tempo, algo voltado as famílias nobres e luxos da realeza, conseguiu-se chegar a um conjunto de 8 cores, compostas por 6 principais para uso geral nos elementos gráficos do jogo e mais duas, que podem ser usadas opcionalmente para adicionar uma maior variedade nesses elementos gráficos, tendo em vista o fato de que o jogo é composto por muitas peças e o uso repetitivo desta mesma paleta pode acabar gerando confusão.



Figura 53: Fontes escolhidas para uso no jogo

Fonte: O autor

Como fica evidente, as cores foram escolhidas de forma arbitrária pela sua baixa saturação, estando mais perto do cinza as cores conseguem passar mais a sensação de tensão e medo, característicos da fantasia sombria, além disso, pode-se perceber também que o uso de cores frias é bem maior do que o de quentes, já que o objetivo é causar medo e não deixar o jogador confortável enquanto joga, buscando sempre manter o mesmo, preocupado com as diferentes tarefas impostas a ele no decorrer do jogo. Com isso, concluiu-se a criação dos Elementos Secundários do sistema de identidade visual, deixando uma boa base para a criação dos Elementos Principais, os quais devem estar em harmonia constante com os outros elementos desse sistema.

Então, utilizando como base os elementos construídos até agora, assim como o mapa conceitual e também os outros dados e informações já estudados no decorrer deste projeto, foi possível elaborar alguns esboços iniciais, que serviram como um ponto de partida para a criação do Símbolo que representaria o conjunto total dos conceitos do jogo, foram todos feitos manualmente, visto que o objetivo era somente externalizar alguns conceitos básicos que passariam mais tarde por uma construção mais de detalhada digitalmente.

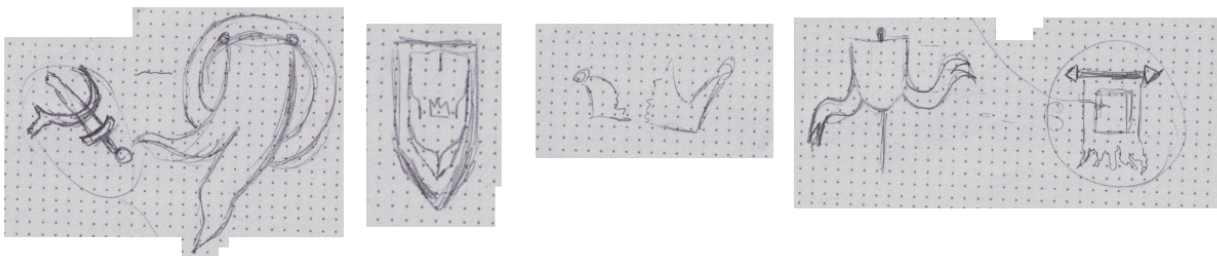


Figura 54: esboços iniciais para criação do Símbolo do jogo

Fonte: O autor

Sendo assim, passou-se para a elaboração da forma digital destes desenhos, o que permitiu uma maior atenção nos detalhes como o tamanho das unidades que compõem a totalidade da figura, espaçamento entre elas e principalmente o contraste. Com isso chegou-se a 2 conceitos finais bem semelhantes que melhor representavam o conceito do jogo, mas como a escolha entre eles demonstrou-se difícil, foi criada uma matriz de posicionamento com 3 quesitos para definir qual dos dois símbolos melhor representava os critérios estabelecidos para o jogo.

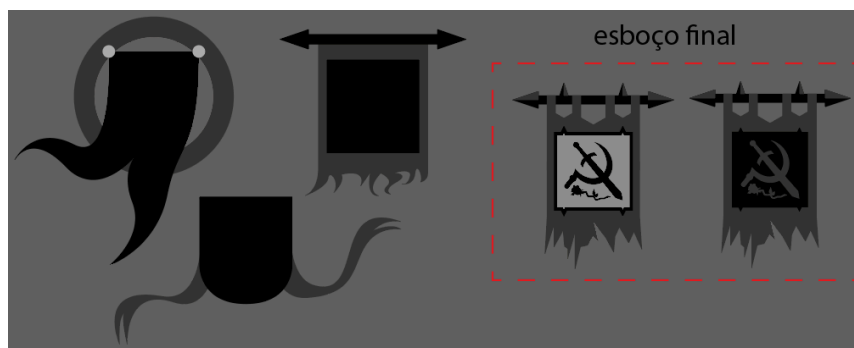


Figura 55: digitalização dos esboços criados para o símbolo do jogo

Fonte: O autor

Segue na página a seguir a matriz utilizada para a escolha dos esboços finais gerados através do desenho feitos a mão:



	Simplicidade	Contraste	imersão	total
	3	4	4	11
	4	5	3	12

Figura 56: Matriz de posicionamento para escolha final do símbolo

Fonte: O autor

Como pode ser observado através da matriz de posicionamento na figura 45, o símbolo escolhido foi o segundo, de cima para baixo, pois embora suas características contribuíssem um pouco menos para a imersão dos usuários, seu contraste demonstrou ser bem maior, algo muito importante para um símbolo, ainda mais este que contém uma variedade bem maior do que o normal de detalhes. Cabe destacar aqui, que os objetos representados no centro do estandarte, que compõe o símbolo do jogo, buscam representar as três tarefas principais do jogo, onde a foice representa o campo e a coleta de recursos, a espada as guerras pelo reinado e a rosa as honrarias e troca de favores na relação entre rei e vassalo.

Depois da conclusão do símbolo do jogo, começou-se a definir como as cores escolhidas anteriormente ficariam dispostas nele. Para isso as cores foram sendo aplicadas tendo em vista sua saturação como base na referência de luz, assim, as cores mais claras foram utilizadas para passar uma sensação de brilho, enquanto as mais escuras foram usadas para criar contraste, representando uma área onde a luz tem pouca incidência, cabe destacar também que um dos testes foi feito tendo a ideia inversa, mas acabou por ser descartado imediatamente, pois o resultado final não tinha

muito sentido com a proposta do jogo e da identidade dele, além disso, foi utilizado algumas cores não escolhidas para a paleta, apenas como um teste para caso fosse interessante usá-las no sistema, mas também acabaram por ser descartadas.



Figura 57: Testes de cores para o símbolo do jogo

Fonte: O autor

Sendo assim, restou apenas a tarefa de criar o Logotipo do jogo, já que a Marca nada mais é do que a junção do Símbolo e do Logotipo. Tendo já estabelecido qual seria a fonte utilizada para a criação desse Logotipo, buscou-se criar inicialmente um layout simples de duas linhas, separando a palavra “estandarte” das palavras “do Rei”, algo que não ficou muito interessante, assim, buscando evitar esta quebra das palavras e também a redução do espaço ocupado por elas, chegou-se a um resultado bem interessante, através da remoção do kerning das letras e da sua disposição mais despojada, criando um efeito mais dinâmico e de ruína, brincando com os olhos do leitor, algo que junto das imperfeições e ranhuras presentes na fonte escolhida acabou contribuindo bastante para a estética de fantasia sombria.



Figura 58: Logotipo final do jogo

Fonte: O autor

No que se refere as cores escolhidas para uso no Logotipo, acabou-se optando pelo uso do cinza mais claro, devido à necessidade de contraste com a cor mais escura escolhida para ser utilizada como fundo da caixa que guarda o conteúdo do jogo, além disso, torna-se valido dizer, que o objetivo aqui é trazer um destaque maior para o símbolo do jogo, visto que muito pouco do mercado recorre a um símbolo, optando sempre para uma marca composta apenas por um logotipo, como ficou claro no capítulo de análise de similares do projeto. Por fim, como este elemento se trata também de uma frase, as cores podem ser alteradas com base no local que o logotipo será aplicação, tendo invista sempre as regras que estabelecidas pelo manual da identidade visual.



Figura 59: Marca Final do jogo Estandarte do Rei

Fonte: O autor

#### 4.4.1 Manual de Identidade Visual

Para que o sistema de identidade visual do jogo, criando anteriormente, possa ser usado da melhor maneira possível, foi criado um manual de uso para sua aplicação. O manual criado pode ser descrito como restrito, por considerar apenas os

aspectos essenciais para a sua aplicação em peças do jogo e também na sua embalagem, pontos principais do presente projeto. Nesse sentido vale dizer, que o sistema deve passar por algumas iterações caso considere a aplicação de seu conteúdo em plataformas digitais, por exemplo.

Tendo esses fatores em mente, segue as regras e normas para aplicação do sistema:

- **Reduções:** As reduções foram divididas em 2 tipos, uma para o Símbolo e outra para a Marca, sendo que o Logotipo, diferente do Símbolo, não deve ser aplicado em nenhum lugar sozinho.

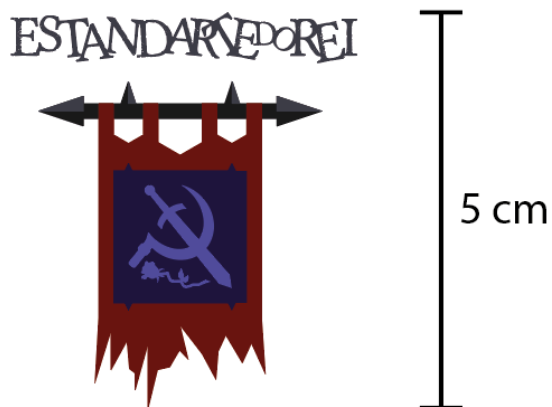


Figura 60: Limite de redução da Marca do jogo

Fonte: O autor

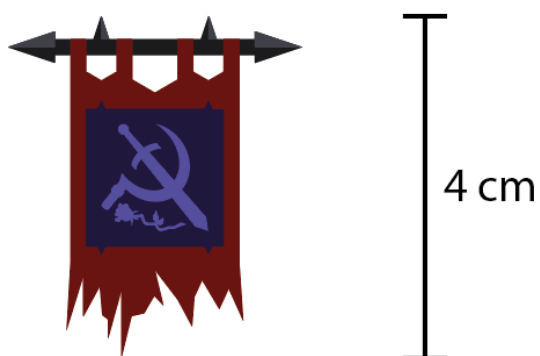


Figura 61: Limite de redução do Símbolo do jogo

Fonte: O autor

- **Cores:** As cores foram criadas em CMYK, pensando no trabalho com a impressão Offset, além disso, também foram listados os respectivos HEXCODES para facilitar na utilização da paleta.

#5B1718	#1F183E	#56509D	#1C1B1D
C: 37 M: 96 Y: 78 K: 61	C: 100 M: 100 Y: 35 K: 52	C: 78 M: 74 Y: 0 K: 0	C: 77 M: 69 Y: 59 K: 81
#3A3941	#002834	#3C1011	#7C6032
C: 72 M: 64 Y: 50 K: 55	C: 100 M: 68 Y: 53 K: 64	C: 50 M: 95 Y: 74 K: 75	C: 33 M: 49 Y: 80 K: 39

Figura 62: Paleta de cores do jogo

Fonte: O autor

- **Tipografias:** Como dito anteriormente o sistema recorre ao uso de três tipos de fontes, uma delas foi utilizada na criação do Logotipo e não deve ser utilizada em outro lugar. Já as outras ficam reservadas para o resto dos conteúdos visuais do jogo, sendo que uma deve ser utilizada como display em títulos ou nomes de personagem, por exemplo, e a outras nos corpos de texto, como nas regras do jogo e descrições de cartas.

### Tipografia para Logotipo

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789

### Tipografia Principal

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789

### Tipografia Complementar

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789

Figura 63: Famílias tipográficas do jogo

Fonte: O autor

- **Margem de Segurança:** Para as medidas de segurança foi utilizado a letra “L” em caixa alta da família principal do sistema de identidade visual. A escolha do uso do L de pé e não deitado foi para aplicar um maior espaço de respiro e chamar mais a atenção da logo.

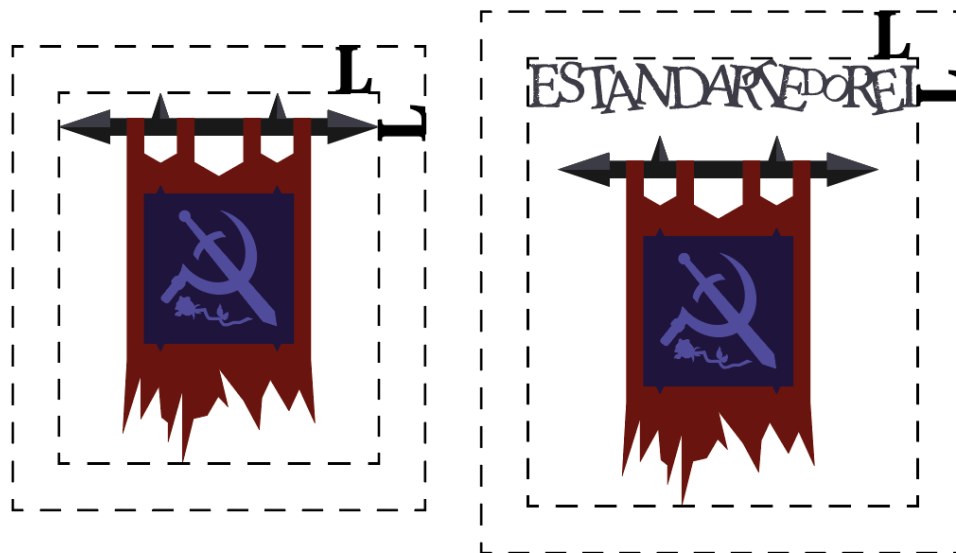


Figura 64: Margem de segurança para o Símbolo e Marca do jogo

Fonte: O autor

- **Malha construtiva:** Para facilitar nas futuras vetorizações da identidade visual, foram criadas 3 malhas construtivas, uma para o Símbolo, uma para o Logotipo e outra para a Marca.



Figura 65: Malha construtiva do Logotipo

Fonte: O autor



Figura 66: Malha construtiva do Símbolo

Fonte: O autor



Figura 67: Malha construtiva da Marca

Fonte: O autor

## 4.5 Criação das peças do jogo

### 4.5.1 Calendário e Marcador do Calendário

Para dar início a produção do calendário do jogo, foi construído antes de mais nada uma matriz de posicionamento, com os critérios de praticidade, inovação e produção. Dentre as três ideias, a terceira venceu pelo quesito inovação, pois um calendário em forma de tabuleiro seria algo diferente e, além disso, não perde a ideia de imersão dos jogadores.

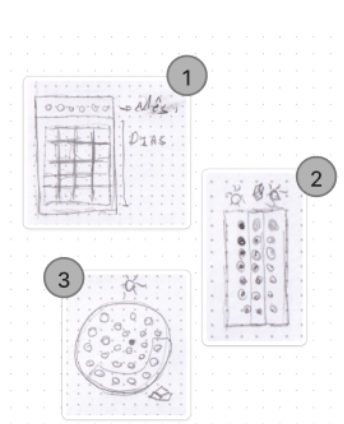


Figura 68: Ideias julgadas de tabuleiro

Fonte: O autor

	Praticidade	Inovação	Produção	Total
Ideia 1: Modelo no estilo classico mostrando todos os dias em uma linha, com indicação da época do inverno.	3	3	2	8
Ideia 2: Modelo com todas as casas em formato de circulo	1	5	1	7
Ideia 3: Modelo no estilo caneladrio indicano os dias e com area indicando o mes que passou.	4	5	4	13

Figura 69: Matriz de posicionamento para o tabuleiro do jogo.

Fonte: O autor

Com uma ideia mais concreta de como essa peça do jogo seria construída, foi possível elaborar alguns desenhos e melhoria de mecânicas do jogo, já que, por exemplo, a forma como as semanas seriam tratadas já havia sido definida.

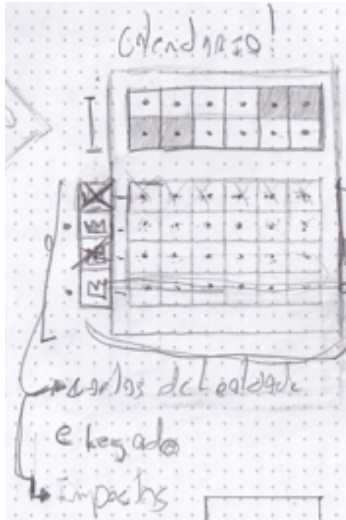


Figura 70: ideação do esquema do tabuleiro

Fonte: O autor

A partir desse protótipo, foi criado outro em formato digital para melhor definir padrões de medida e corrigir alguns erros do exemplo feito no croqui. Como se tratava de uma peça para testes, não se criou nenhum esquema de cor o qualquer outro estético.

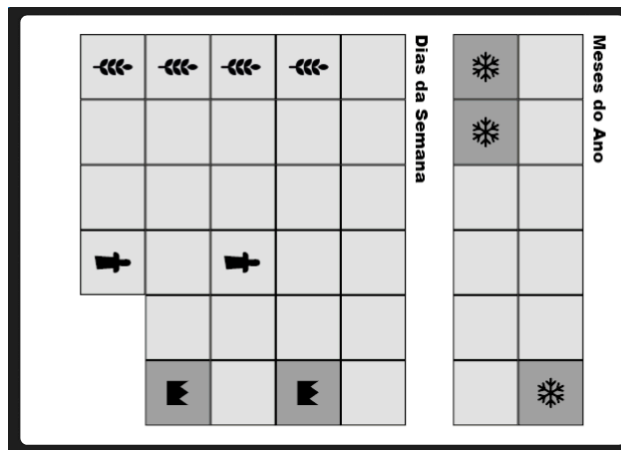


Figura 71: calendário digitalizado para testes

Fonte: O autor

Como fica claro na figura 60, o jogo nesse momento ainda contava com um modelo de semana e mês, pois uma das ideias de mecânicas do jogo envolvia a chegada do inverno e problemas que ele traz, como terras improdutivas. No entanto, essa mecânica mais tarde seria descartada por questões referentes a sua complexidade de regras e mecânicas. Assim, o calendário final do jogo passou a conter

apenas as semanas e os dias, deixando a questão dos meses para os jogadores escolherem, aqui é importante ressaltar, que o número recomendado de 3 a 4 meses está estipulado nas regras do jogo.

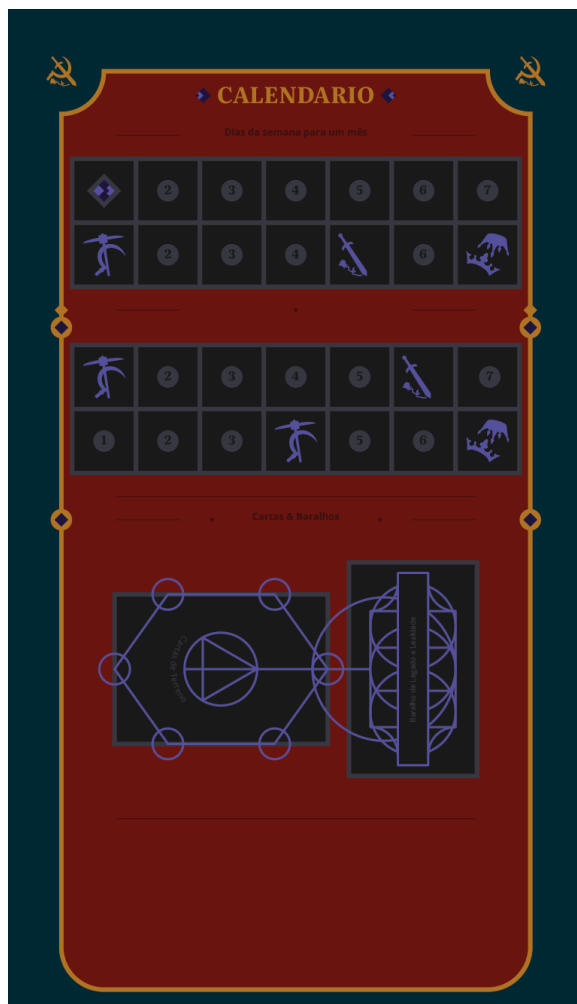


Figura 72: Calendário final do jogo

Fonte: O autor

Depois de ter uma ideia mais concreta sobre todos os aspectos do jogo, graças a produção parcial do calendário, foi possível a criação da sua versão final, que está destacada na figura 61. Em sua versão final, o calendário do jogo tem 46x14cm de altura e largura, além de contar com um espaço específico para colocar tanto as cartas de terrenos quanto as cartas do baralho de legado e lealdade. Por fim, a sessão das semanas contam com ícones que representam os eventos e os seus dias específicos

dentro do jogo, contando também com outros elementos gráficos, que recorrem à temática do jogo para criar mais imersão, como as joias nas laterais da peça, na paleta de cores do jogo e as linhas roxas para os círculos de magia onde as cartas ficam.

#### 4.5.2 Cartas de Estandarte do Rei

Na produção das cartas usadas para identificação do rei que esta sobe controle das terras de cada jogador, foi utilizado outra matriz de posicionamento para a definição do partido que seria adotado, dentre algumas ideias de croquis. A matriz recorreu aos quesitos de Praticidade, Inovação e Produção.

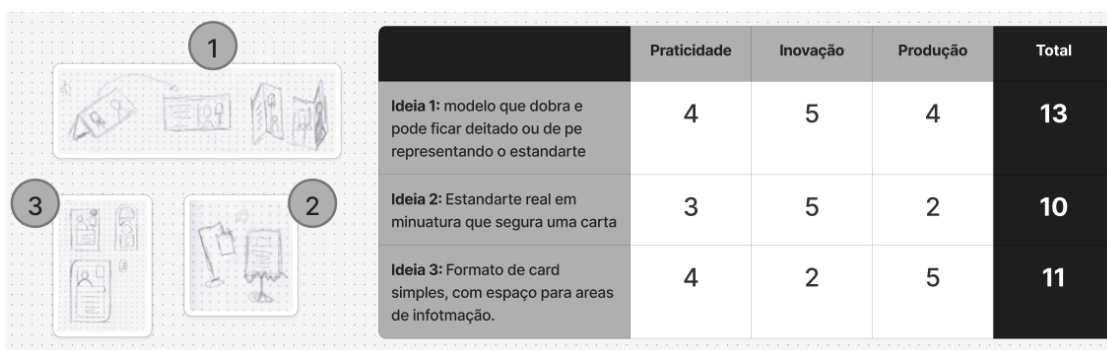


Figura 73: Matriz de posicionamento dos Estandartes do Rei

Fonte: O autor

Como fica evidente na imagem 61 da matriz de Posicionamento, a ideia definida foi a primeira, principalmente pela sua capacidade inovativa de dobradura, que dá uma característica mais imersiva ao jogo, onde o lado que define as punições do jogador fica virado para os demais jogadores, para que um monitore o outro. Já na face oposta ficariam a descrição das bonificações que o jogador recebe e o valor das demandas para o Dia do Juramento, já que essas são preocupações individuais.



Figura 74: Resultado final das catas de Estandartes do Rei

Fonte: O autor

O resultado final, então, seguiu as regras definidas pela identidade visual, priorizando os fatores indicados pela matriz e também da ideia de dobradura da peça. Para as ilustrações foi utilizado o modelo de ia generativa da Microsoft, capaz de gerar imagens em diferentes estilos pela descrição de texto, essas ilustrações geradas no final foram editadas no Photoshop posteriormente para melhorar e acrescentar detalhes.

### 4.5.3 Baralho de Legado e Lealdade

Na criação das cartas de efeitos variados, retiradas no Dia da Espada, foi utilizada uma nova matriz para definir quais seria a melhor ideia das regras idealizadas. A matriz utilizou os quesitos de Imersão, Simplicidade e Usabilidade

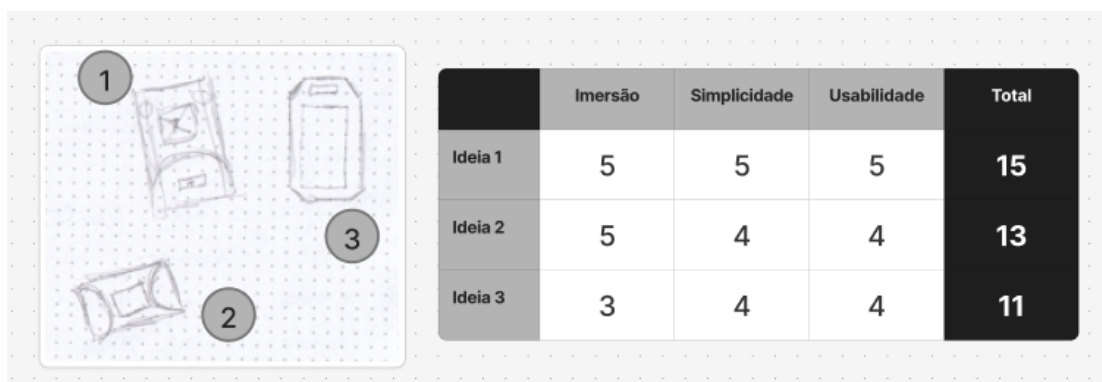


Figura 75: Matriz das cartas do Baralho de Legado e Lealdade

Fonte: O autor

Com a ideia definida pela matriz, foi possível dar início a criação do modelo final. Esse modelo seguiu as regras da identidade, além de recorrer a alguns dos grafismos presentes no símbolo do produto, para fixar a estética do mesmo. Sendo importante destacar, que a ideia escolhida tem em vista ser principalmente uma peça de fácil impressão, coisas bem destacas nos quesitos da matriz.



Figura 76: Exemplos finais das cartas de Bralho de Legado e Lealdade

Fonte: O autor

Os conceitos finalizados, como pode ser visto na figura 64, compreendem o baralho como uma junção de dois, de roxo as cartas de efeitos dinâmicos, que trazem principalmente o elemento incontrolável da magia sombria para o jogo, e de cinza com

linhas douradas as cartas de guerra, que indicam se o rei demanda soldados ou não, todas medindo 10x6cm de largura e altura.

#### 4.5.4 Cartas de Terreno

Para as cartas usadas como base para a construção da estrutura, foram gerados três ilustrações diferentes, duas tinham como conceito uma abordagem mais literal da palavra terreno utilizada no nome das cartas, fazendo com que as peças de recursos fossem colocadas sobre ela, já a outra seguia um modelo mais padrão de carta, separando a imagem da área de apoio para as peças de estrutura. Com essas ideias geradas, realizou-se uma matriz de posicionamento com os critérios de Imersão, Simplicidade e Usabilidade.

	Imersão	Simplicidade	Usabilidade	total
	5	4	3	12
	2	4	3	9
	4	4	5	13

Figura 77: Exemplos finais das cartas de Bralho de Legado e Lealdade

Fonte: O autor

Dentre as três ideias, a que mais se destacou foi a primeira opção, por seu caráter de Imersão, onde a imagem utilizada na carta serve como terreno para as estruturas de

forma mais ampla. Esse conceito pode ser visto de forma mais clara na arte final das Cartas de Terreno, onde a contagem do número máximo de estruturas permitidas é feita através de joias na lateral da carta, utilizando sempre as cores da identidade do jogo para imergir o jogador



Figura 78: Exemplos finais das cartas de Terreno

Fonte: O autor

No que se refere as imagens usadas nas Cartas, todas foram pegas no site e banco de dados de imagens gratuitas para uso pessoal e comercial pexels, amplamente utilizado no mercado de conteúdo digital. Todas medem o mesmo tamanho de 10x7cm e de

largura e altura, contendo o número de construções permitidas e também seu nome, que indica o tipo do terreno.

#### 4.5.5 Estruturas e Recursos

A criação de estruturas e recursos demonstrou-se um problema um pouco mais complexo, devido à sua enorme quantidade. Com isso em mente pode se dizer que inicialmente foi aplicado uma matriz de posicionamento para a definição de como seria as peças de recurso, tendo como base 4 esboços gerados manualmente.



	Praticidade	Inovação	Produção	Total
Ideia 1: peças empilháveis	5	5	1	11
Ideia 2: peças em disco plástico	4	3	2	9
Ideia 3: peças figurativas	5	4	1	10
ideia4: recortes de papel	5	2	5	12

Figura 79: Matriz de posicionamento para peças de recursos

Fonte: O autor

Justamente por sua facilidade de produção, a ideia de número quatro foi a escolhida, o que se justifica pelos processos de produção envolvidos na compra, recorte e ajuste fino, ou seja, na finalização do material até que seja possível utilizá-lo como peça do jogo para realizar testes de mecânicas e interações, além de outros requisitos como teste da arte impressa, forma da caixa, etc. Sendo assim, entende-se que em outro momento do projeto, peças como essa, poderão ser substituídas, tendo sempre em

vista essas questões relativas à melhoria da produção e custo dos materiais envolvidos no processo de produção.

Tendo então a base necessária para que o melhor partido pudesse ser adotado, as artes finais da peça seguiram um padrão quadrado para ser mais fácil de se produzir.



Figura 80: Arte final Peças de recursos e estruturas

Fonte: O autor

Como pode ser visto na figura 68 tanto as peças de recursos como as de estruturas foram feitas da mesma maneira, pensando na questão de produção simples para testes e economia de recursos. As peças de recursos seguem um padrão numérico mudando sua forma interna para facilitar a diferenciação e também a contagem de recursos que

o jogador tem, já o brasão segue uma ideia de ser um objeto de luxo, pois o valor em posse de cada jogador será pequeno e por isso eles não contem números para contagem, contribuindo para a imersão dos jogadores sem que atrapalhe as mecânicas e tarefas realizadas quando jogando, já que esse peça é uma moeda importante para o jogo.

#### 4.6 Embalagem

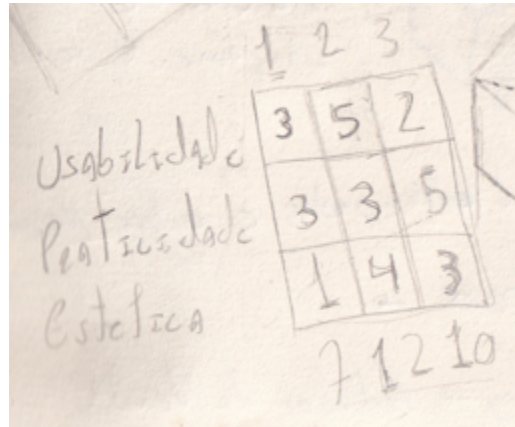
Para a criação da embalagem para o jogo, utilizou-se um quesito muito conhecido na área do design que pode ser reconhecido pelo jargão “forma segue função”. Sendo assim, depois de todas as peças prontas em medidas e questões de tamanho, passou-se a considerar através de um brainstorming de desenhos quais seriam as melhores formas para se adaptar a caixa e sua estrutura interna, criando uma embalagem que pudesse guardar todas as peças e cartas eficientemente, isso sem prejudicar a usabilidade.



Figura 81: esboços para embalagem do jogo

Fonte: O autor

Com essas ideias estabelecidas foi possível criar uma matriz de posicionamento para julgar qual seria o melhor modelo a ser seguido, essa matriz recorreu aos critérios de Usabilidade, Praticidade e Estética.



A hand-drawn matrix on a piece of paper. The matrix is a 3x3 grid with columns labeled 1, 2, 3 and rows labeled Usabilidade, Praticidade, and Estética. Below the grid, the numbers 7, 12, and 10 are written.

	1	2	3
Usabilidade	3	5	2
Praticidade	3	3	5
Estética	1	4	3

7 12 10

Figura 82: esboços para embalagem do jogo

Fonte: O autor

Observando a figura 70 pode-se perceber que o modelo que mais se destacou dos esboços foi o de número dois, uma espécie de caixa retangular comprida que visa imitar a forma de um pacote mágico. No entanto, é importante destacar que a matriz aqui foi utilizada como uma forma de dar mais força as ideias corretas para o decorrer da ideação sobre a forma da embalagem, algo que destaca esse conceito pode ser observado no formato do Calendário do jogo, que também serve como uma espécie de tabuleiro, sendo construído com a ideia de estar preso a caixa do produto, unindo a embalagem com o tabuleiro, algo que facilita muito no transporte e preparo da mesa para jogar o jogo. Ainda no que diz respeito a embalagem, destaca-se a importância pelo quesito da estética, elemento importante não só para garantir uma imersão maior do jogador, mas também para dar vida a identidade da marca do jogo, por ser importante que a embalagem se destaque e venda-se enquanto objeto ou conjunto de objetos numa prateleira de mercado.



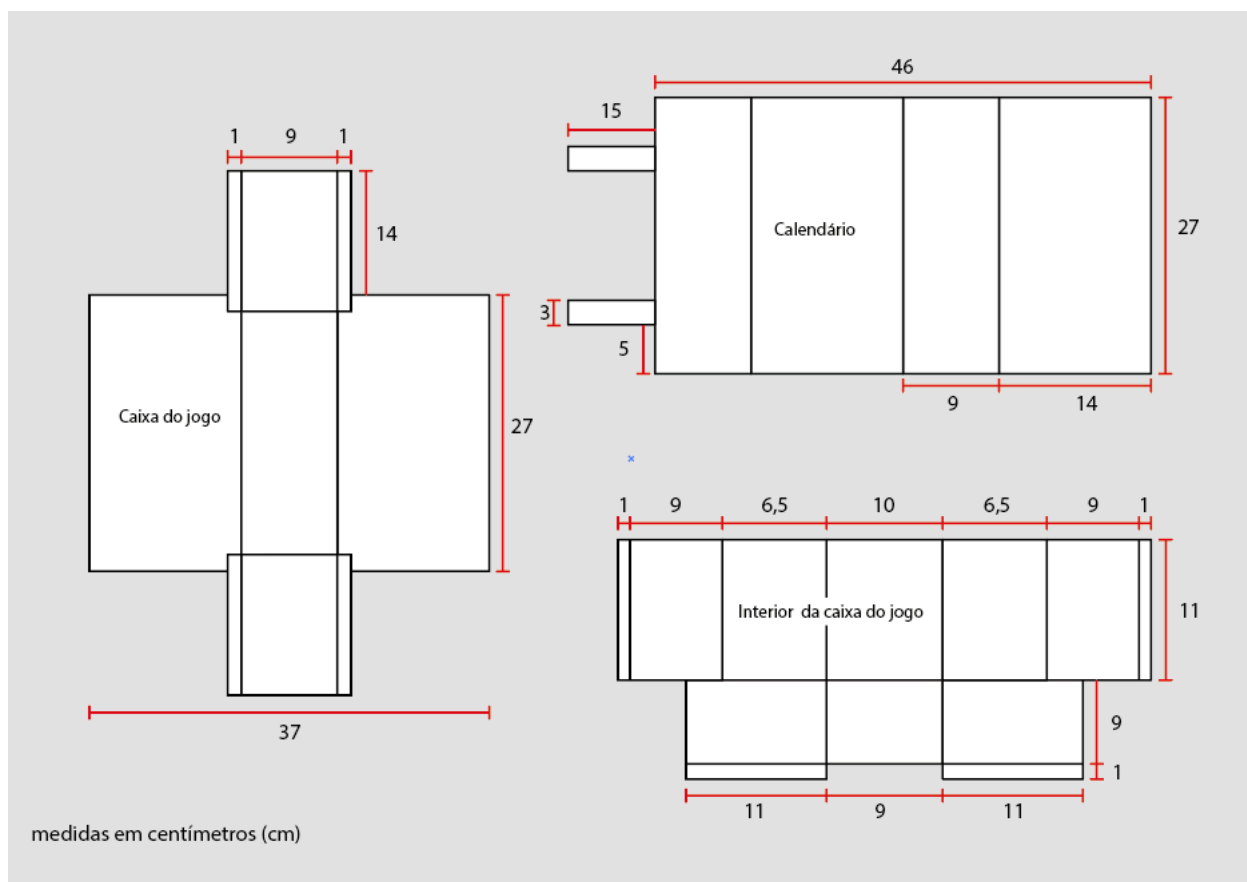


Figura 85: Medidas finais da embalagem do jogo

Fonte: O autor

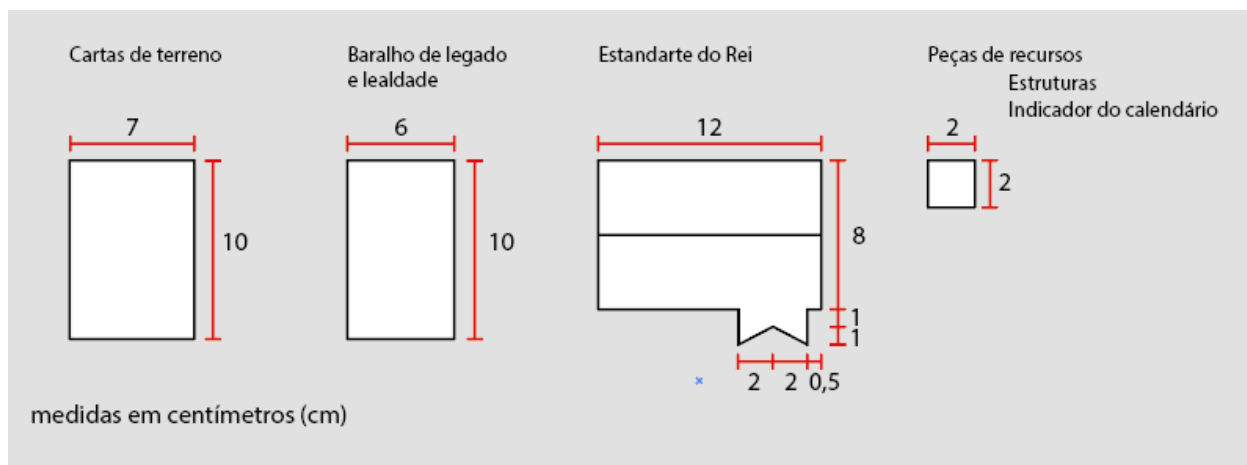


Figura 86: Medidas finais das peças do jogo

Fonte: O autor



Figura 87: Modelo final da parte exterior da embalagem

Fonte: O autor

## 5 PROTOTIPAÇÃO

Essa fase foi feita como o objetivo de materializar as ideias geradas durante todo o projeto, dando vida a todos os conceitos gerados para o jogo Estandarte do Rei. O protótipo desenvolvido pode ser enquadrado como um modelo de fidelidade média ou baixa, visto que o mesmo foi construído com o objetivo de testar coisas como mecânicas, imersão, usabilidade e praticidade do jogo. Tendo isso em mente, utilizou-se 2 tipos diferentes de papéis, escolhidos dentre os outros estudados durante o projeto, pelo seu preço e facilidade de trabalho com o material. O primeiro material escolhido foi o papel kraft de 300 gramas, o qual foi utilizado na embalagem, no calendário, nas cartas do jogo e demais peças, exceto pelas peças de recurso e estruturas, onde foi utilizado o segundo material escolhido, o papel parana de 3mm, pois essas peças necessitam de uma maior espessura para não acabar voando ou se movendo sem que seja necessário.

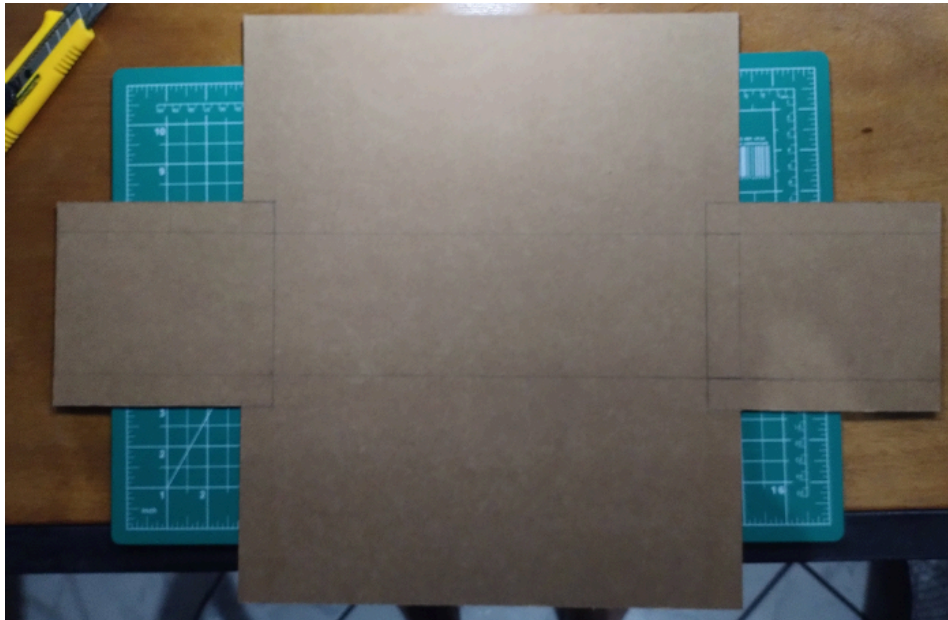


Figura 88: Prototipação da caixa da embalagem

Fonte: O autor

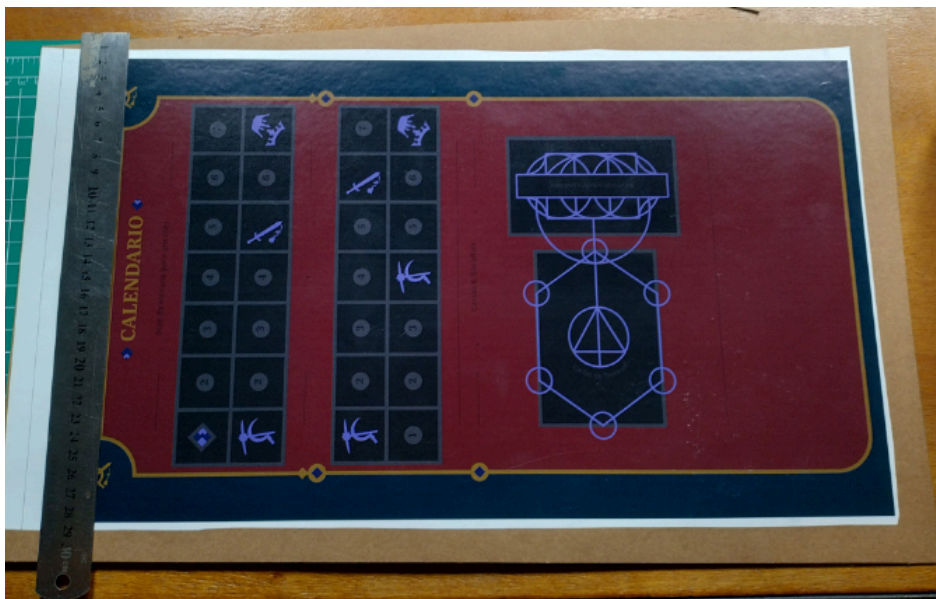


Figura 89: Prototipação do calendário do jogo

Fonte: O autor



Figura 90: Caixa e calendário finalizados

Fonte: O autor

Todas as artes para as peças foram impressas em papel adesivo vinil para ser mais fácil de juntá-las aos materiais escolhidos sem perder a durabilidade das partes. Assim, a embalagem foi cortada seguindo as medidas estabelecidas na ideação para logo em seguida ter o calendário colado a sua estrutura.



Figura 91: Carta de Estandarte

Fonte: O autor



Figura 92: Carta de Guerra e Efeito do Baralho de Legado e Lealdade

Fonte: O autor

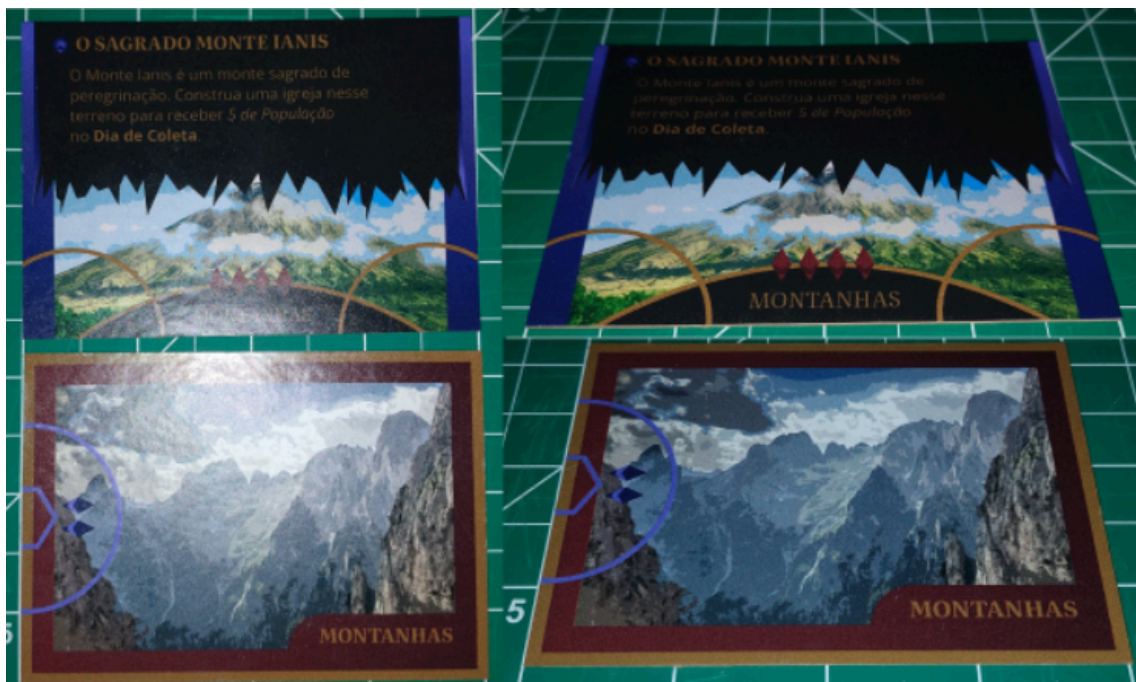


Figura 93: Cartas de Terreno Comum e Rara

Fonte: O autor

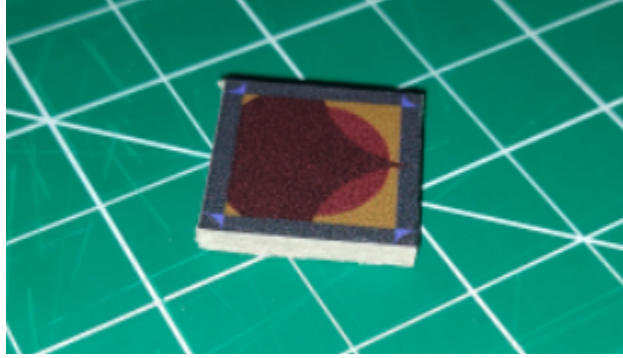


Figura 94: Ponteiro de calendário

Fonte: O autor

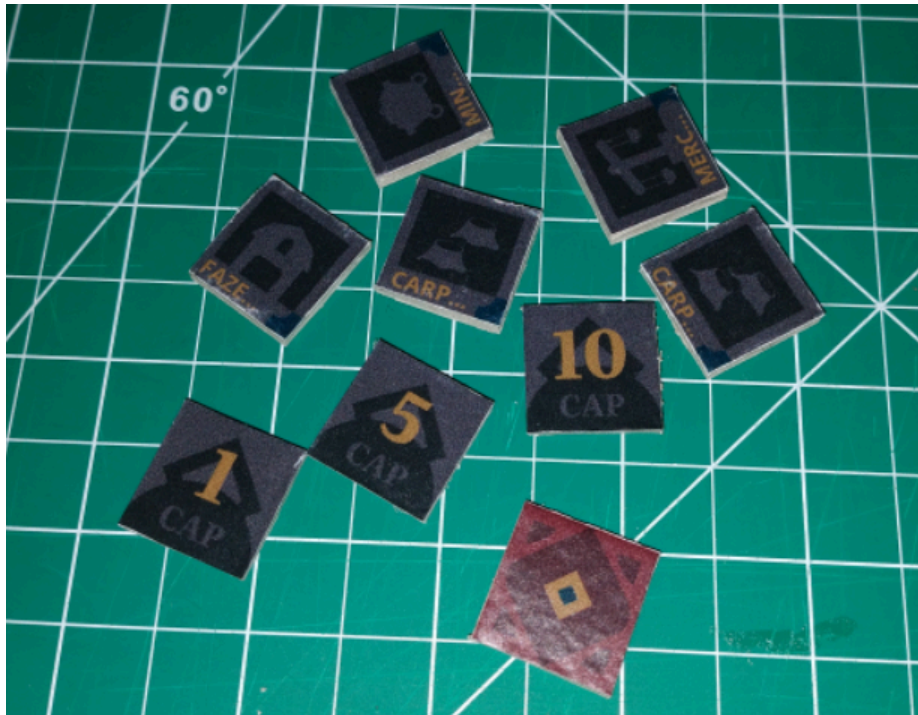


Figura 95: Recursos, Estruturas e Brasão

Fonte: O autor



Figura 96: Embalagem final frente

Fonte: O autor

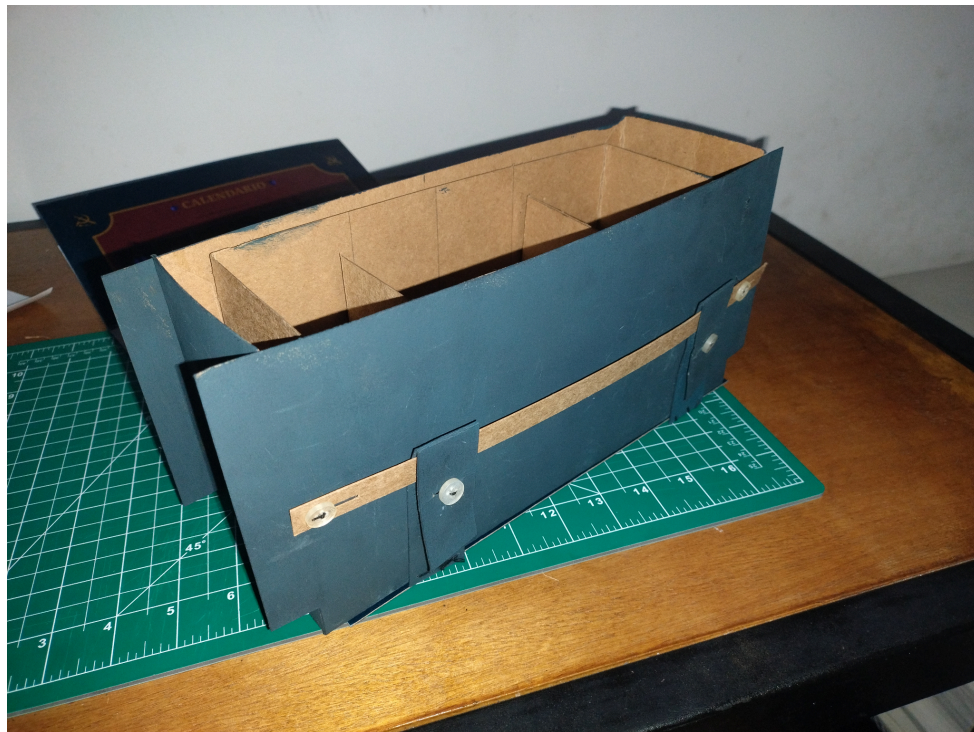


Figura 97: Embalagem final costas

Fonte: O autor



Figura 98: Embalagem final topo

Fonte: O autor



Figura 99: Embalagem com peças no topo

Fonte: O autor

## 6 CONCLUSÃO

No desenvolvimento do presente projeto seguir as etapas destacadas pelo método estabelecido foi algo crucial, como final evidente no decorrer do trabalho. Sua forma cíclica, porém sequenciada, permite que todos os processos sejam trabalhados de uma forma mais orgânica, sem que se perca de vista a progressão do projeto, já que em cada parte a atenção estava direcionada a uma série de tarefas diferentes, mas que tinham um objetivo só a ser atingido.

Isso faz com que o projeto em si ganhe vida própria, alterando a realidade de todos os que estão envolvidos no processo, convergindo todas essas experiências em um produto, capaz de carregar toda uma história da forma mais eficiente. Coisa que se torna mais valorosa quando colocada frente aos objetivos do próprio projeto, que sempre visou manter um foco na capacidade lúdica do jogo que foi construído, recorrendo ao uso da imersividade possibilitada pela fantasia sombria, para garantir essa fuga do real. Em contra ponto a esse fato, o jogo conta com um sistema dinâmico de interação e manutenção de recursos, baseada em dilemas históricos reais da época medieval, permitindo que a realidade criada durante as sessões de jogo possam ser transportadas para a realidade do jogador ou grupo de jogadores, sendo esse o problema principal que o jogo busca atacar, como pode ser visto na análise das personas e ideação do jogo. É justamente, por tomar como base esses fenômenos, culturais e social reais, que a sua força lúdica na vida individual de cada jogador se faz tão forte, pois a fantasia na qual a imersão acontece durante a partida, emerge de outras formas, como numa análise na qual o passado é comparado com o presente e utilizado como base para descrever o futuro, mas principalmente nas relações cotidianas, onde o caráter simbólico de cada fenômeno está muitas vezes implícito no ego cultural de uma sociedade, submersa em regras, hierarquias e problemas, que acabam por torna-se estruturais, fundados numa longa e antiga cadeia de interações, geralmente incapazes de descrever a atualidade com alguma precisão.

Por fim, cabe dizer, que para além de problemas sociais e culturais, nos dias de hoje, esses mesmos problemas se destacam também, como fatores estéticos, pois

pouco se fala de como a imagem é usada para transmitir e manipular informações, ao passo de que possamos cada vez mais passar a compreender a existência de uma “estética historicamente situada” (PORTINARI, NOGUEIRA apud LATOUR, 2014), capaz não só de reconhecer, mas também transmitir a origem dos vetores simbólicos que cada elemento gráfico empregado na criação de um objeto faz uso, no lugar de escamotear e esconder sua origem a fim de transparecer ser algo inovador e completamente original. Sendo assim, pode-se concluir, então, que o jogo evidencia como nem sempre é preciso colocar os jogadores em disputa direta para que a dinâmica de um jogo seja interessante, permitindo que a subjetividade e a disputa consigo mesmo seja algo interessante, principalmente quando colocada frente ao resultado de outras pessoas que disputam o mesmo espaço, fazendo com que o progresso e o sucesso das decisões tomadas seja medido de forma mais consistente. Além disso, destacam-se também os fatores sociais, que muitas vezes se impõem a vontade pessoal do indivíduo, como na hierarquia estamental, fenômeno real do mundo medieval que está implícito em vários aspectos do jogo ou também nas questões da magia do mundo de fantasia sombria, que muitas vezes entra em choque com a realidade dos atores envolvidos, fazendo com que a capacidade de raciocínio e adaptação de cada um seja testada, permitindo um crescimento pessoal constante não só da pessoa enquanto indivíduo, mas principalmente desta pessoa enquanto parte de um grupo de pessoas.

## 7 REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

ABREU, Victor. **8 jogos medievais que vão te fazer voltar no tempo.** www.techtudo.com.br. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2023/07/8-jogos-medievais-que-vaio-te-fazer-voltar-no-tempo-edjogos.ghtml>>

AMBROSE, Gavin. **Layout.** 2. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

**ARTUR, Ricardo. Legibilidade e Leiturabilidade: entendendo as diferenças – Linguagem Gráfica.** Ricardoartur.com.br. Disponível em:  
<<https://ricardoartur.com.br/1001/2011/03/legibilidade-leiturabilidade-entendendo-diferencas/>>

**ARTY, David. Teoria das Cores – Guia sobre teoria e harmonia das cores no Design.** chiefofdesign.com.br. Disponível em:  
<<https://chiefofdesign.com.br/teoria-das-cores/>>

**BRADDA. Naming: Como criar o nome certo para sua empresa.** bradda.com.br.  
<<https://bradda.com.br/blog/naming-como-dar-o-nome-certo-ao-seu-negocio/>>

**BUTILHEIRO, Anderson. O mercado de board games no mundo (com valores).** medium.com. Disponível em:  
<<https://medium.com/themeepkingdom/o-mercado-de-board-games-no-mundo-com-valores-69fa103e1d24>>

**CARTACAPITAL. A magnífica história dos jogos.** [www.cartacapital.com.br](http://www.cartacapital.com.br). Disponível em:  
<<https://www.cartacapital.com.br/educacao/a-magnifica-historia-dos-jogos%E2%80%A8/>>

**COPAG. Como criar um jogo de tabuleiro: dicas e truques para fazer o seu.** <https://blog.copag.com.br/>. Disponível em:  
<<https://blog.copag.com.br/a-copag/como-criar-um-jogo-de-tabuleiro-dicas-e-truques-para-fazer-o-seu#:~:text=O%20tabuleiro%20pode%20ser%20de.at%C3%A9%20papel%20mach%C3%AA%2C%20por%20exemplo.>>

**DRAKOBLOG. O que é Dark Fantasy?** editoradraco.com. Disponível:  
<<https://blog.editoradraco.com/2016/02/o-que-e-dark-fantasy/>>

DEOLINDO, Breno. **Pesquisa Games Brasil 2024: 73,9% dos brasileiros são gamers.** [www.theenemy.com.br](http://www.theenemy.com.br). Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/playstation/pesquisa-games-brasil-2024#:~:text=A%20Pesquisa%20Games%20Brasil%202024,rela%C3%A7%C3%A3o%20%C3%A0%20PGB%20de%202023>>

FERREIRA, Fernanda. **Fontes fantasia: o que são e como usá-las?** marketingcomcafe.com.br. Disponível em: <https://marketingcomcafe.com.br/fontes-fantasia-o-que-sao-e-como-usa-las/>>

FONSECA, Joaquim da. **Tipografia & Design Grafico: design e produção gráfica de impressos e livros.** Porto Alegre: Bookman, 2008.

HORLLE, Blog. **Diferenças entre o Papel Cartão Cinza e o Papel Cartão Paraná.** horlle.com.br. Disponível em: <https://blog.horlle.com.br/diferencas-do-papel-cinza-e-o-parana/>>

INSTITUO FEDERAL RIO GRANDE DO SUL. **Tipos de fonte e acessibilidade digital** cta.ifrs.edu.br. Disponível em: <https://cta.ifrs.edu.br/tipos-de-fonte-e-acessibilidade-digital/#:~:text=Uma%20fonte%20sem%20serifa%20%C3%A9,caractere%20est%C3%A1%20unido%20ao%20outro.>>

KOSACHENCO, Camila. **Redes sociais e dependência emocional: o que dizem estudos e psiquiatras.** gauchazh.clicrbs.com.br. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/saude/vida/noticia/2021/10/redes-sociais-e-dependencia-emocional-o-que-dizem-estudos-e-psiquiatras-ckusdrItc0024019m9gb0mwis.html>>

MESTRINER, Fabio. **Design de Embalagem – Curso Básico.** 2.Ed. São Paulo: Pearson Makron Books, 2002.

MISTIK. **O que é Dark Fantasy?** www.mistik.com.br. Disponível em: <<https://www.mistik.com.br/2023/05/18/o-que-e-dark-fantasy/#:~:text=Dark%20Fantasy%2C%20uma%20dan%C3%A7a%20sedutora,nasce%20da%20escurid%C3%A3o%20mais%20profunda.>>

MOGNON, Mateus. **The Witcher 3: Wild Hunt ainda faz muito sucesso em vendas, principalmente no PC.** www.adrenaline.com.br. Disponível em: <<https://www.adrenaline.com.br/games/the-witcher-3-wild-hunt-ainda-faz-muito-sucesso-em-vendas-principalmente-no-pc/>>

NEVES, Carolina. **13 mecânicas diferentes de jogos de tabuleiro para você descobrir a sua preferida.** funtasy.com.br. Disponível em: <<https://funtasy.com.br/2020/01/17/13-mecanicas-diferentes-de-jogos-de-tabuleiro-para-voce-descobrir-a-sua-preferida/>>

NERDMALDITO. **Você sabe o que é Dark Fantasy? Conheça esse gênero!** nerdmaldito.com. Disponível em: <<https://www.nerdmaldito.com/2017/01/voce-sabe-o-que-e-dark-fantasy-conheca.html>>

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos.** São Paulo: Blucher, 2015.

PARK, William. **A invenção milenar que deu origem aos jogos de tabuleiro atuais.** www.bbc.com. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-56485382>>

PAPERGAMES, Blog. **Tipos de jogos de tabuleiro.** papergames.com.br. Disponível em: <<https://papergames.com.br/tipos-de-jogos-de-tabuleiro/>>

PAPERGAMES, Blog. **Boardgames, um mercado em expansão!** papergames.com.br. Disponível em: <<https://papergames.com.br/boardgames-um-mercado-em-expansao/>>

PRINTI. **Tipografia: o que é, como trabalhar com a técnica e exemplos.**  
printi.com.br. Disponível em:  
<<https://www.printi.com.br/blog/tipografia-e-suas-fontes-fundamentais>>

RAMOS, Jefferson Evandro Machado. **Características da Religião na Idade Média.**  
suapesquisa.com. Disponível em:  
<[https://www.suapesquisa.com/respostas\\_historia/religiao\\_idade\\_media.htm#google\\_vignette](https://www.suapesquisa.com/respostas_historia/religiao_idade_media.htm#google_vignette)>

RONCARELLI, Sarah. **Design de embalagem: 100 fundamentos de projeto e aplicação.** 5. Ed. São Paulo, 2010.

STAMATO, Bernardo. **5 Problemas com a Ressurreição de Jon Snow.** einerd.com.br.  
Disponível em:  
<<https://www.einerd.com.br/cinemaetv/5-problemas-com-a-ressurreicao-de-jon-snow/>>

SUZIGAN, Lucas. **18 melhores livros de Dark Fantasy e uma discussão sobre o gênero.**  
medium.com. Disponível em:  
<<https://lucassuzigan.medium.com/18-melhores-livros-de-dark-fantasy-e-uma-discuss%C3%A3o-sobre-o-g%C3%AAnero-e42b7a20c675>>

TIAGOVIP. **Darkest Night - resenha.** ludopedia.com.br. Disponível em:  
<<https://ludopedia.com.br/topico/24724/darkest-night-resenha>>

TECTUDO. **Encare a batalha interminável de lobisomens e vampiros.**  
www.techtudo.com.br. Disponível em:  
<<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/bitefight/>>

TOLOTTI, Rodrigo. **Mais que brincadeira de criança: vendas de jogos de tabuleiro disparam no Brasil, mas mercado tem grandes desafios.** infomoney.com.br.  
Disponível em:

<<https://www.infomoney.com.br/negocios/mais-que-brincadeira-de-crianca-vendas-de-jogos-de-tabuleiro-disparam-no-brasil-mas-mercado-tem-grandes-desafios/>>

UBSOFT, Fundação. **Página sobre a Empresa.** canaltech.com.br Disponível em:  
<<https://canaltech.com.br/empresa/ubisoft/>>

VIANNA, Mauricio. **Design Thinking: Inovação em Negócios.** 1. ed. Rio de Janeiro: MJV Press, f. 80, 2012.

XAVIER, Roseane. **Social representation and ideology: interchangeable concepts?**  
www.scielo.br. Disponível em:  
<<https://www.scielo.br/j/psoc/a/Hpx9ZkGDPskYjtfGSN8C9mg/?lang=pt#>>