



PENSANDO A ESTÉTICA DE JOGOS DE TABULEIRO

VICTOR BARCELLOS SCHIAVON¹; JENNIFER NEVES DA ROSA; AMANDA DA
ROCHA AZEVEDO; LÍDIA MOREIRA DOS SANTOS; VITOR ALEXANDRE
WIEDERGRÜN²; MÔNICA LIMA DE FARIA³

¹Universidade Federal de Pelotas – vbs454@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – a.rochazevedo@gmail.com; lidia.santos95@hotmail.com;
jenniferneves.ro@gmail.com; vitor.a.wiedergrun@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – monicalfaria@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este resumo expandido parte de um projeto de ensino e pesquisa conjunto com os cursos de Design Gráfico e Design Digital da Universidade Federal de Pelotas que tem como objetivo a criação de um jogo de tabuleiro, utilizando o design como área do conhecimento para o desenvolvimento de todas as etapas criativas do mesmo.

Jogos de tabuleiro são jogos competitivos ou colaborativos que envolvem tecnologias físicas e humanas em sua atividade (SALEN & ZIMMERMAN, 2005), envolvendo os jogadores no círculo mágico a partir de então. "O círculo mágico inscreve um espaço que é repetível, um espaço limitado e ilimitado. Em suma, um espaço finito com infinitas possibilidades" (SALEN & ZIMMERMAN, 2004, pg.94), é neste círculo mágico que a história acontece, tecendo o imaginário do jogo.

Para o desenvolvimento do jogo de tabuleiro o grupo se dividiu em duas equipes com o objetivo de otimização de tempo e aproveitar melhor as habilidades de cada integrante. O grupo, de acordo com a metodologia proposta por Schell (2008), dividiu-se em mecânica - onde são estruturadas as regras, física e desdobramentos do jogo - e estética - sendo este responsável pela identidade visual, design dos personagens, layout e editorial. Este trabalho apresenta os processos criativos realizados dentro do grupo da estética através de uma pesquisa qualitativa.

O projeto do jogo ainda está em andamento e não possui fins lucrativos, contudo o grupo de pesquisa demonstra interesse em concretizá-lo.

2. METODOLOGIA

O projeto teve início com uma pesquisa qualitativa de jogos de tabuleiro e análise dos mesmos a partir das teorias de Jesse Schell (2008), apresentadas no livro A Arte do Game Design.

Ao longo do processo de pesquisa foram analisados vários jogos usando a tetrade elementar de Schell que é dividida em Estética, Mecânica, História e Tecnologia (Figura 1).

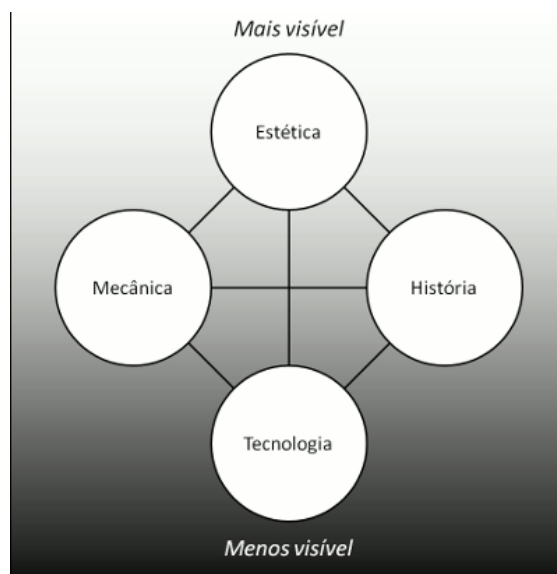


Figura 1: Tétrade Elementar de Schell

Fonte: [kishimoto](#) – 2013

Para Schell (2008) a estética é um dos aspectos mais importantes do jogo sendo ele a parte que compreende a aparência, sons, cheiros, sabores e sensações. A estética é primordial para a imersão do jogador, responsável por criar uma experiência memorável.

É importante compreender que nenhum dos elementos é mais importante que o outro. A tétrade é organizada aqui na forma de um losango para mostrar a importância relativa, mas apenas para ajudar a ilustrar o “gradiente de visibilidade”; isto é, o fato de que os elementos tecnológicos tendem a ser menos visíveis para os jogadores, a estética é mais visível e a mecânica e a narrativa estão em algum lugar no meio disso. (SCHELL, 2008, p. 42)

Todas essas teorias estão sendo aplicadas no desenvolvimento da estética do jogo que ainda se encontra em construção. Após esta etapa, haverá o entrelaçamento com os resultados da equipe de desenvolvimento de mecânicas, para posterior início das fases de narrativa e tecnologia.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da análise de jogos como: Clue (HASBRO, 2013), War (GROW, 1997), Puerto Rico (GROW, 2002), Mice and Mystics (GALÁPAGOS, 2012), Eldritch Horror (GALÁPAGOS, 2015) e King of Tokyo (GALÁPAGOS, 2013), encontramos diferentes soluções estéticas que serviram como referencial visual para adotar um estilo gráfico condizente com a proposta da narrativa criada.

O universo do jogo aborda a temática da luta livre, especificamente lutas com o estilo do WWE, onde os lutadores encenam suas próprias histórias no meio de uma arena com uma luta fictícia, cada personagem representa uma nacionalidade diferente e tem como intuito trazer o cômico, realizando uma sátira das características mais conhecidas de cada país.

A partir dos conceitos de SEGER (2005), foram desenvolvidas duas personagens principais para a realização de um protótipo do jogo. A primeira

sendo um lutador americano do sexo masculino que teve como base da construção do seu design diversas referências de filmes, histórias em quadrinhos e jogos que retratam personagens caricatos desta nacionalidade. Sua construção foi dividida em esboço e finalização (Figura 2).



Figura 2: Esboço e finalização de linha do americano.
Fonte: Capturada pelo autor.

A segunda personagem é uma mulher mexicana, a qual foi criada com base em referências do dia dos mortos, um feriado característico de sua cultura onde os mortos são festejados, e alusões às lutas livre mexicanas (lucha libre), onde os competidores usam máscaras e roupas cênicas em performances para entretenimento do público. Sua estética foi inspirada no jogo Guacamelee, um título do gênero metroidvania¹ com visualidades cartoonizadas inspiradas em desenhos mexicanos. Partindo deste estilo gráfico, criamos seu design de esboço à sua finalização (Figura 3).

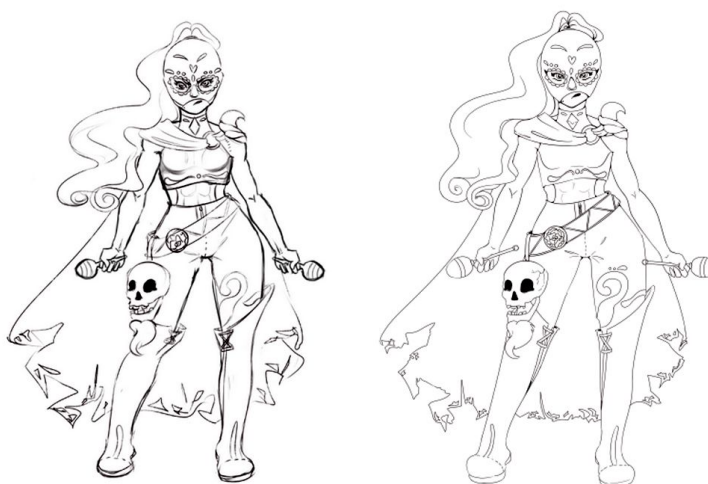


Figura 3: Esboço e finalização de linha da mexicana.
Fonte: Capturada pelo autor.

¹ Gênero de jogos eletrônicos baseados nos títulos das séries Castlevania e Metroid, pioneiros do sistema de mundo aberto 2d.



O tabuleiro será uma representação de um ringue de luta livre, dividido em uma grade de 4x4 para facilitar e tornar o combate dinâmico, aumentando o índice de confrontos devido ao seu tamanho diminuto. Em torno do ringue haverá cordas que delimitam o espaço de atuação, onde os jogadores poderão realizar ataques especiais.

O jogo possui três tipos de cartas: personagens, ataques e objetos. As cartas de personagens servirão como fichas para contar sua história, listar seus ataques, sua quantidade de vida e energia. As cartas de ataque consistem nas ações que os personagens podem exercer, as especialidades destas e o seu poder. Por fim as cartas de objetos determinam os itens que podem ser usados durante a batalha, baseados em lutas livres e nas histórias dos personagens.

4. CONCLUSÕES

O jogo ainda se encontra em fase de desenvolvimento, até o momento a estética está avançada em relação a mecânica. Estão sendo realizadas pesquisas para a construção de novos personagens e da identidade visual do jogo.

Até o momento, estão sendo utilizados os repertórios teórico-metodológicos de Salen & Zimmerman, Schell e Seger, que dão conta da concepção do jogo como um todo, assim como da especificidade estética, auxiliando com o desenvolvimento do projeto.

O grupo de pesquisa encontra-se em processo de testes das mecânicas de jogo, assim que as regras e funcionalidades estiverem estabelecidas e estruturadas, será realizado o design das cartas e ambiente.

Esperamos alcançar um resultado satisfatório dentro do semestre 2017/2 com o término do jogo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play – Game Design Fundamentals**. London: MIT Press, 2004.

SHELL, Jesse. **A arte de game design**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SEGER, Linda. **Como Criar Personagens Inesquecíveis**. Rio de Janeiro: Bossa Nova, 2005.