

## **ANÁLISE DE EXPERIÊNCIA DE USUÁRIO: DESENVOLVIMENTO DE CARD GAME ORIGINAL**

**ALICIE MARTINS DE LIMA<sup>1</sup>; CHARLES NÍCOLAS SALINAS MACHADO<sup>2</sup>; DAVI FREDERICO DO AMARAL DENARDI<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – aliciemlima@gmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – charlesnsmachado@gmail.com*

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas – davi.denardi@ufpel.edu.br*

### **1. INTRODUÇÃO**

Este estudo propõe realizar uma análise da experiência do usuário do jogo desenvolvido pelos autores durante a cadeira de Projeto Integrado 5 do curso de Design de Jogos da Universidade Federal de Pelotas. O jogo se chama “Conflito dos Arcanos”, e se trata de um jogo analógico de cartas estratégico, de 2 a 4 jogadores, onde cada jogador possui um personagem que representa um tipo de arquétipo mágico, contando com habilidades e baralhos únicos. O jogo possui jogabilidade semelhante a outros jogos do gênero "Trading Card Game"<sup>1</sup> (TCG), como cartas com atributos e efeitos que o jogador utiliza para batalhar com os outros jogadores.

A experiência do usuário pode ser descrita como “percepções e respostas das pessoas, resultantes do uso e/ou uso antecipado de um produto, sistema ou serviço” (ABNT, 2011, p. 38), sendo essa de grande importância para avaliar diversas categorias de produtos e serviços, entre eles, os jogos. Dessa forma, a pesquisa tem como objetivo analisar a experiência do usuário do jogo “Conflito de Arcanos”, com ênfase nos dados narrativos, mecânicos e estéticos pelo ponto de vista do usuário, nesse caso, os jogadores. Tendo como base o entendimento de motivação tridimensional ao consumir um produto, definidos por GATTIG, MARDER e KIETZMANN (2019). A escolha de analisar esses três aspectos se justifica dada sua importância na interpretação de como um jogador se apegue ao jogo, afetando sua imersão e jogabilidade. Além disso, compreender as experiências vindas desta pesquisa pode orientar ajustes e melhorias, tanto no jogo analisado, quanto em projetos futuros de natureza similar.

A partir dessa lógica, o jogo foi avaliado por meio de *playtests*, etapa do desenvolvimento do jogo quando uma pessoa ou um grupo de pessoas externas a criação do jogo, avaliam aspectos como jogabilidade, mecânicas, narrativa, estética, entre outros, a partir de ferramentas aplicadas pelos autores como, questionários, entrevistas e observação do jogador em tempo real. O objetivo é analisar esses dados e adaptar as demandas emergentes de acordo com as necessidades do usuário (FULLERTON, 2004 p. 248).

Um dos itens mais comumente avaliados em playtests é o balanceamento, que segundo Schell (2019) consiste em ajustar as regras e sistemas do jogo de modo que nenhuma estratégia se torne dominante e que a experiência se mantenha justa para todos os jogadores.

Os playtests em geral se aproximam da visão de design iterativo explicitado por SALEN e ZIMMERMAN (2012), que se caracteriza por um desenvolvimento através de ciclos curtos de protótipos, testes, avaliação e refinamento, que se repetem até a finalização do projeto. Este método é implementado para facilitar a

---

<sup>1</sup> Jogo de Carta Colecionável.

identificação de aspectos que estejam de acordo com as expectativas dos desenvolvedores e aspectos que devem ser melhorados. Essas questões não podem ser descobertas apenas projetando o jogo e se auto avaliando. Com isso, entende-se que é necessário uma avaliação externa de aspectos do jogo que não estejam enviesados através da visão dos desenvolvedores daquele projeto.

## 2. METODOLOGIA

Este estudo pode ser classificado como uma pesquisa aplicada, qualitativa, exploratória, tendo como principais procedimentos uma pesquisa bibliográfica e estudo de caso (PRODANOV e FREITAS, 2013) com o objetivo de avaliar a experiência dos usuários do jogo com ênfase nos aspectos de mecânica, narrativa e estética do jogo “Conflito dos Arcanos”. A coleta de dados foi realizada por meio de *playtests* presenciais com observação e análise dos participantes, seguidos por uma entrevista estruturada.

Esses dados foram coletados através de uma amostra por conveniência, entrevistando 9 jogadores, todos estudantes da Universidade Federal de Pelotas. Os critérios de participação foram: idade mínima de 18 anos, disponibilidade de 90 minutos para participar da sessão e aceite formal por meio de assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Não houve restrição quanto à experiência prévia em TCG's.

Foram realizadas 4 sessões ao todo durante o período de 6 e 12 de agosto de 2025, em salas de uso coletivo no campus universitário, com grupos de 2 a 4 jogadores por partida.

Cada sessão seguiu três etapas, sendo elas: I) leitura do manual; II) partida de Conflito dos Arcanos, com a equipe de pesquisa intervindo apenas para mediação de impasses; III) entrevista estruturada individual, com questões abertas.

As entrevistas consistiram na realização de 10 perguntas sobre aspectos narrativos, estéticos e mecânicos. As perguntas foram:

1. Ao ler os conteúdos presentes no jogo e jogá-lo, o que você entende da narrativa?
2. Que impressão os arquétipos ou personagens te passam sobre o universo do jogo?
3. Como você descreveria o tema da história?
4. Como você percebe que a aplicação visual se relaciona com o jogo?
5. Alguma arte/carta/personagem chamou mais sua atenção? Por quê?
6. Como a arte e o texto das cartas te influenciam a entender o que elas fazem?
7. Como você percebe a relação entre o estilo visual e o tipo de arquétipo?
8. Descreva como você lidou com a tomada de decisões durante o jogo?
9. Quais foram as suas dúvidas sobre as regras? E sobre os efeitos?
10. Você percebe que há um equilíbrio entre os arquétipos durante a partida?

Após os participantes responderem às perguntas, foi solicitado que descrevessem de maneira geral a experiência obtida ao jogar com o baralho escolhido durante o playtest.

Durante as partidas, foram registradas anotações sobre fluidez de jogabilidade, balanceamento de jogo, dúvidas de regras, reações dos jogadores e comentários sobre elementos visuais.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As entrevistas realizadas com os participantes revelaram percepções em três dimensões centrais: narrativa, estética e mecânica.

Os jogadores interpretaram que a narrativa do jogo se trata de um duelo entre usuários de magia, onde cada arquétipo demonstra estilo e filosofia próprios. Os jogadores associaram a narrativa com universos de Role-Playing Game<sup>2</sup>(RPG) medieval-fantástico, com algumas variações porém mantendo esse estilo, como por exemplo, jogadores que usaram o personagem do necromante citaram ter uma interpretação mais sombria, que remetesse ao tema de Dark Fantasy<sup>3</sup>. Portanto, o tema central identificado pelos usuários foi “conflito entre magos”, com menções à importância da personalidade e das habilidades específicas de cada arquétipo.

Para os aspectos estéticos, a ambientação visual foi percebida como medieval, reforçada pelo uso monocromático de preto e branco, e por traços “tremidos e imprecisos” que remetem a ilustrações históricas. Também destacaram a coerência das escolhas estéticas para as temáticas de cada arquétipo, como a presença de muitas criaturas e natureza para representar o druida, ou elementos sombrios relacionados à imagem popular da morte para o personagem do necromante.

Embora algumas imagens tenham contribuído para comunicar a função ou temática das cartas, foram percebidas mais como suporte à imersão do que como ferramenta auxiliar para explicar o funcionamento das cartas. Foi percebido que alguns personagens e cartas chamaram mais atenção que outros, os motivos mencionados foram, achar a arte muito bem associada a temática de um arquétipo específico ou mecânicas ditas como divertidas.

No quesito de mecânica, quanto a parte textual, foram identificados problemas de comunicação com o usuário e interpretações que causaram ambiguidades sobre como algumas interações deveriam funcionar. A personagem do druida foi idealizada para ser amigável a novos jogadores e isso acarretou no fato dos jogadores terem a percepção de que havia um desequilíbrio e que o arquétipo estava forte demais, o oposto ocorreu com o necromante que foi feito para ser um personagem de dificuldade avançada e foi visto como fraco, o único que passou a ideia desejada a todos foi o arquétipo do ilusionista, que era para ser divertido e caótico, e após terminar as partidas, foi o que os jogadores demonstraram maior interesse.

Também foram identificadas fragilidades relacionadas à clareza do manual de regras e ao balanceamento dos arquétipos, a presença de ambiguidade textual e a percepção de desequilíbrio entre personagens revelaram um grande desafio para traduzir a intenção idealizada para a experiência do jogador. Tais achados reforçam a necessidade de revisão e de refinamento mecânico, destacando o papel central do design iterativo (SALEN e ZIMMERMAN, 2012).

Em termos de implicações práticas, os dados sugerem que *playtests* em jogos devem priorizar não apenas a identificação de falhas na mecânica, mas sim a acessibilidade comunicacional, assegurando que jogadores iniciantes compreendam e não necessitem de mediação externa (LEWIS, 2006).

Como limitações da pesquisa, destaca-se o fato de que a amostra do estudo foi composta de apenas nove jogadores, estudantes da Universidade Federal de

<sup>2</sup> Jogo de Interpretação de Papéis.

<sup>3</sup> Um sub gênero fantástico que combina elementos da fantasia e do terror.

Pelotas, com uma amostra maior, poderiam surgir percepções distintas das atuais.

#### **4. CONCLUSÕES**

Com isso, os resultados obtidos ao longo desta pesquisa evidenciam que a proposta narrativa e estética de Conflito dos Arcanos foi amplamente reconhecida e assimilada pelos jogadores, confirmado a eficácia do uso de imagens já conhecidas pelo público e de elementos visuais consistentes para transmitir identidade temática. No entanto, também foram identificadas fragilidades significativas relacionadas à clareza do manual de regras e ao balanceamento dos arquétipos.

Como perspectivas futuras, recomenda-se: (i) ampliar a amostra de participantes para incluir jogadores externos ao contexto universitário, a fim de verificar integridade dos resultados em públicos mais diversos; (ii) explorar ajustes estéticos que associem de forma mais clara a integração com a narrativa e a mecânica; (iii) estabelecimento de critérios de inclusão e exclusão, com o objetivo de delimitar de forma mais eficiente o público-alvo

Conclui-se, portanto, que os testes realizados cumpriram o objetivo de analisar dados narrativos, mecânicos e estéticos pelo ponto de vista do usuário.

#### **5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALLAM, A. H.; DAHLAN, H. M. User experience: challenges and opportunities. **Journal of information systems research and innovation**, v. 3, n. 1, p. 28-36, 2013.

FULLERTON, T. Playtesting. In: FULLERTON, T. Game Design Workshop: A playcentric approach to creating innovative games. Burlington: Morgan Kaufmann, 2004. Cap.9, p.248.

GONZÁLEZ-SÁNCHEZ, J. L., et al. “From Usability to Playability: Introduction to Player-Centred Video Game Development Process”. Human Centered Design, organizado por Masaaki Kurosu, vol. 5619, Springer Berlin Heidelberg, 2009, p. 65–74

LEWIS, J. R. “Usability Testing”. Handbook of Human Factors and Ergonomics, organizado por Gavriel Salvendy, 10 ed, Wiley, 2006, p. 1275–316.

MARDER, B., et al. “The Avatar’s New Clothes: Understanding Why Players Purchase Non-Functional Items in Free-to-Play Games”. **Computers in Human Behavior**, vol. 91, fevereiro de 2019, p. 72–83.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico-2<sup>a</sup> Edição. Editora Feevale, 2013.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo, v. 1**: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012. 1 recurso online. ISBN 9788521206538.

SCHELL, J. **A arte do game design**: o livro original. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2019.