

CENTRO UNIVERSITÁRIO

UNIDADE DE ENSINO SUPERIOR DOM BOSCO

CURSO DE ADMINISTRAÇÃO

GUILHERME CAVALCANTE TARGINO

LOCK N' GO: A análise da viabilidade do lançamento de um jogo de tabuleiro

São Luís

2020

GUILHERME CAVALCANTE TARGINO

LOCK N GO: A análise da viabilidade do lançamento de um jogo de tabuleiro

Projeto apresentado ao Curso de Administração do Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Administração.

Orientador: Prof. Me. Raul Loiola Coêlho Dias

São Luís

2020

FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Centro Universitário - UNDB / Biblioteca

Targino, Guilherme Cavalcante

Lock N'Go: a análise da viabilidade do lançamento de um jogo de tabuleiro. / Guilherme Cavalcante Targino. __ São Luís, 2020.

71f.

Orientador: Prof. Me. Raul Loiola Coêlho Dias

Monografia (Graduação em Administração) - Curso de Administração – Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco – UNDB, 2020.

1. Jogo de tabuleiro. 2. Jogo de tabuleiro - Lançamento. 3. Consumo. I. Título.

CDU 658:794

AGRADECIMENTOS

Agradeço meus pais, Suely e Targino. Que desde o início, quando decidi trocar de curso apoiaram e me incentivaram a dar o melhor na nova jornada.

Agradeço também minha irmã, Tatiana, que foi minha companheira durante todo o curso, dentro e fora de sala sempre apoiando e incentivando.

Também minha noiva, Thaís, que me encorajou a dar o primeiro passo em direção à mudança, e caminha e caminhará sempre ao meu lado.

Agradeço também ao professor orientador Raul Loiola, que vai além de suas funções, para ajudar seus orientandos. Obrigado por fazer essa entrega possível.

Ao amigo Renato Simões, com quem aprendi muito sobre game design e produção de jogos e tabuleiro, além de prontamente ceder os arquivos desenvolvidos por ele na Geeks and Orcs.

A todos professores, sem exceção, que ministraram disciplina ao longo do curso.

Agradeço por fim a todos os familiares e amigos que me ajudaram e torceram por mim até aqui.

Todos vocês fazem parte dessa conquista. Muito obrigado.

RESUMO

A cultura de consumo de jogos de tabuleiro é mundialmente disseminada como forma de fomento às relações sociais. Desta forma, o segmento econômico dos jogos de tabuleiro é restrito e com alto potencial de crescimento. Com isso, buscou-se compreender: Até que ponto o lançamento do jogo de tabuleiro Lock N'Go é viável? O objetivo deste estudo foi desenhar o MVP do jogo Lock N'Go respeitando as características de consumo de jogos de tabuleiro. A pesquisa foi qualitativa, realizada por meio de pesquisa de campo e descritiva. Para a coleta de dados, buscou-se as classificações centrais dos jogos de tabuleiros e a criação de uma persona e um canvas de game design para auxiliar nas tomadas de decisão ao longo do processo. O jogo de tabuleiro Lock N'Go é um jogado por 2 pessoas. O jogo em questão visa o cumprimento de uma trilha de vitória com a coleta de moedas de ouro através de movimentação em malha/grade. Após a análise de dados, e discussão dos resultados concluiu-se que o lançamento do jogo Lock n' go é parcialmente viável, considerando a iniciativa do autor de lança-lo de maneira autônoma, e viável caso o autor negocie o licenciamento do jogo com alguma editora já reconhecida no mercado.

Palavras-chaves: Jogos de tabuleiro; canvas; persona; análise de viabilidade.

ABSTRACT

The consumption culture of board games is disseminated worldwide as a way of fostering social relations. Thus, the economic segment of board games is restricted and with high growth potential. With this, we sought to understand: To what extent is the launch of the board game Lock N'Go feasible? The objective of this study was to design the MVP of the game Lock N'Go respecting the consumption characteristics of board games. The research was qualitative, carried out through field and descriptive research. For data collection, we sought the central classifications of board games and the creation of a persona and a game design canvas to assist in decision making throughout the process. The Lock N'Go board game is played by 2 people. The game in question aims to fulfill a victory trail with the collection of gold coins through mesh / grid movement. After analyzing the data and discussing the results, it was concluded that the launch of the game Lock n 'go is partially viable, considering the author's initiative to launch it autonomously, and viable if the author negotiates the licensing of the game with some publisher already recognized in the market.

Keywords: Board games; canvas; persona; feasibility analysis.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Pandemic	18
Figura 2: Charterstone	21
Figura 3: Tzolk'in: O calendário maia.....	25
Figura 4: Campanha de Financiamento Coletivo de Zombicide: Invader	26
Figura 5: modelo de canvas de persona	30
Figura 6: Canvas Modelo de negócio padrão.....	31
Figura 7: Game design canvas.....	33
Figura 8: Persona Canvas do jogo Lock N'Go	50
Figura 9: Canvas do jogo Lock N'Go.....	53
Figura 10: Protótipo do jogo Lock N'Go	56
Figura 11: Protótipo físico do jogo Lock N'Go	57

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Resumo das definições de quadro	15
Quadro 2: Resumo das Classificações dos Jogos de tabuleiro.....	28

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: joga ou já jogou jogos de tabuleiro?	37
Gráfico 2: Frequência de uso de jogos de tabuleiro entre os respondentes	38
Gráfico 3: Ocasões de uso de jogos de tabuleiro	39
Gráfico 4: Locais de uso de jogos de tabuleiro.....	40
Gráfico 5: Utilização de meio virtual para jogos de tabuleiro.....	40
Gráfico 6: Consumo por tipo de jogos Fonte: Elaborado pelo autor.....	41
Gráfico 7: Gênero.....	42
Gráfico 8: Faixa etária	42
Gráfico 9: Escolaridade	43
Gráfico 10: Frequência com que joga x Joga virtualmente	44
Gráfico 11: Joga virtualmente x Gênero.....	45
Gráfico 12: Joga virtualmente x Faixa etária	45
Gráfico 13: Jogar virtualmente x Escolaridade	46

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
1.1 Objetivo.....	10
1.1.1 Objetivo geral.....	10
1.1.2 Objetivos específicos	10
1.2 Justificativa	10
2 JOGOS DE TABULEIRO	12
2.1 Características dos jogos	12
2.2 O Círculo Mágico	15
2.3 Classificação dos jogos de tabuleiro.....	16
2.3.1 Quanto à estrutura	16
2.3.2 Quanto aos componentes.....	22
2.3.3 Quanto ao estilo.....	24
3 PLANO DE NEGÓCIOS DE JOGOS DE TABULEIRO.....	29
3.1 Persona aplicada a jogos de tabuleiro.....	29
3.2 Canvas aplicado a jogos de tabuleiro.....	30
3.3 A operacionalização da indústria de jogos de tabuleiros	34
4 METODOLOGIA.....	36
4.1 Tipo de pesquisa.....	36
4.2 Coleta de dados	36
4.3 Análise dos dados	36
5 ANÁLISE DO PERFIL CONSUMIDOR DE JOGOS DE TABULEIRO.....	37
6 ELABORAÇÃO DE MVP DO JOGO ROCK N’GO	47
6.1 Players da indústria dos jogos de tabuleiro.....	47
6.2 Persona.....	49
6.3 Game Design Canvas	52
6.4 Planejamento operacional do jogo Lock N’Go.....	55
6.5 Discussões sobre a viabilidade do lançamento do jogo de tabuleiro Lock n’Go	58
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	59
APENDICE 1: Questionário Misto.....	63
APENDICE 2: Manual de Regras do jogo Lock n’ Go	68

1 INTRODUÇÃO

O ato de jogar sempre foi praticado pelo ser humano, o jogo mais antigo que se tem conhecimento foi batizado de Senet e tem mais de cinco mil anos de idade. Os jogos sofreram diversas modificações ao longo dos tempo, assumindo várias características e formas. Com o advento de novas tecnologias, tornou-se possível inovar na maneira como se interage com os jogos e com o mundo ao redor.

Jogos de tabuleiro há muito tempo fazem parte da vida de grande parte das pessoas, principalmente durante a infância e adolescência, sejam os clássicos atemporais como Damas e Xadrez ou os mais recentes, porém também já considerados clássicos, War e Monopoly, que são até hoje marcas valiosíssimas. Contudo, houve uma mudança de cenário recentemente, que rompe com os já citados “novos clássicos”, War, Monopoly e afins. O movimento vem tomando força anteriormente, mas é em 1994 que Klaus Trauber, ao lançar Colonizadores de Catan (conhecido apenas como Catan) marca o início da era moderna dos jogos de tabuleiro que passaram a compor elementos mais estratégicos, temáticas mais presentes e diferentes dos jogos antecessores. O sucesso de Catan foi tão grande que não parou em 1994, ano de seu lançamento e que ganhou o prêmio de melhor jogo do ano (*spiel des jahres*), na Alemanha. O jogo, e seu autor, viraram referência para toda uma geração e teve continuidade com uma linha de diversos outros produtos relacionados ao jogo, inclusive ultrapassando as fronteiras dos jogos de tabuleiro, tendo versões digitais, a mais recente delas para celular e utilizando realidade aumentada e geolocalização.

Num mundo cada vez mais virtual e online, as relações interpessoais parecem estar em segundo plano e acontecendo cada vez mais em ambientes virtuais. Contudo, sentar à mesa com amigos ou familiares para compartilhar uma partida de um jogo de tabuleiro coloca os indivíduos de volta ao mundo real, interagindo presencialmente com as pessoas, o que pode estreitar laços entre diversos outros benefícios, como estimular cognitivamente e socialmente crianças, auxiliando no pleno desenvolvimento.

O mercado de jogos de tabuleiro é nichado e específico. Porém existe uma indústria toda ao redor dos jogos, que no Brasil movimentava milhões anualmente, que cresce a cada dia. Apesar de ser um público específico, existem mercados relacionados

e que possuem um grande potencial de captação de público e por isso tem um potencial de expansão ainda maior do que observamos atualmente. Com o mercado em franca expansão é esperado o surgimento de novos entrantes e que parte deles se firmem como players do mercado. Entretanto não é o que observa-se na prática, apesar de estar em crescimento, o mercado acaba se tornando restritivo a novas empresas pois as grandes corporações do ramo acabam atuando de forma predatória em relação aos pequenos negócios.

Visando construir uma análise de mercado em geral e momentânea, este estudo visa compreender: Até que ponto o lançamento do jogo de tabuleiro Lock N'Go é viável?

1.1 Objetivo

1.1.1 Objetivo geral

Analisar a viabilidade do lançamento do jogo de tabuleiro Lock N'Go.

1.1.2 Objetivos específicos

- a) Identificar as características, tipificações e operacionalização da indústria dos jogos de tabuleiros;
- b) Compreender o perfil de consumo dos usuários de jogos de tabuleiro;
- c) Desenvolver o estudo de mercado, a Persona, o Canvas e o

Planejamento Operacional do jogo Lock N'Go.

1.2 Justificativa

Este trabalho foi desenvolvido pois o autor é interessado pelo assunto, coleciona jogos de tabuleiro, joga com frequência, é ativo em grupos, fóruns e comunidades sobre o assunto, estuda o processo de game design e pretende atuar na indústria de jogos de tabuleiro profissionalmente.

Por ser uma indústria de nicho, existem poucos estudos acadêmicos acerca do tema, e para ampliar o conhecimento sobre jogos de tabuleiro na academia este estudo se torna relevante.

Produzir este estudo se torna relevante também para a comunidade de jogadores de tabuleiro por explorarem o processo de pesquisa de viabilidade e de criação de um jogo de tabuleiro, tanto para aqueles que se interessam por curiosidade tanto para aqueles que desejam também lançar seu próprio jogo.

2 JOGOS DE TABULEIRO

2.1 Características dos jogos

Antes de definir o que são jogos é importante visitar a obra de Parlett (1999) para entender a definição de dois termos, que para muitos, no inglês se confundem bastante: *play* e *game*, termos que são tratados por Salen e Zimmerman (2019) como interação lúdica e jogo, respectivamente. Ambos autores supracitados tratam a relação entre os dois termos de forma mais complexa do que parece à primeira vista e em duas situações antagônicas:

- a) Jogos como subconjunto da interação lúdica: Parlett (1999) cita como exemplo dessa relação o fato de que a interação lúdica existente entre crianças brincando de queimada constitui o ato de jogar um jogo, pois segue um conjunto formal de regras e competem para ganhar uma partida. Há a mesma interação lúdica entre duas crianças brincando de gangorra, porém dessa vez não há o ato de jogar um jogo. O autor conclui que a maioria das formas de interação lúdica são mais flexíveis e ao mesmo tempo menos organizada que os jogos;
- b) Interação lúdica como subconjuntos de jogos: ainda segundo Parlett (1999) a interação lúdica é apenas um fragmento dentre as diversas maneiras de entender os jogos e a interação lúdica do ato de jogar representa apenas um, dentre vários, aspectos do jogo.

Porém essa discussão se dá em torno do ato de jogar e não do jogo em si. Ainda trazendo os conceitos de Parlett, encontramos uma distinção entre jogos formais e informais. O autor chama de jogo informal as interações lúdicas não dirigidas, apenas uma 'brincadeira'. Ele trata por jogo formal interações lúdicas duplamente estruturadas em fins e meios:

- a) Fins: jogos são competições para atingir um mesmo objetivo. Vencer é o fim do jogo, em ambos significados, de término e de fim;
- b) Meios: o jogo tem equipamentos, regras e procedimentos que propiciam os jogadores chegarem a uma situação vencedora.

Uma outra definição de jogo, elaborada por ABT (1970, s.p.) trata um jogo como “uma atividade entre dois ou mais tomadores de decisão independentes buscando alcançar seus objetivos em um contexto limitador”. o próprio autor reconhece que sua definição falha sendo específica demais e ao mesmo tempo muito ampla. A definição é estreita ao exigir a existência de adversários, e ampla demais reconhecendo como jogos os processos de decisão entre adversários independentes, com um objetivo específico. segundo o próprio autor, nessa concepção toda argumentação pessoal é um jogo.

Huizinga (1955) define o jogo (ou a brincadeira) como atividade “não séria” praticada dentro dos próprios limites (tempo e espaço), com regras préfixadas, sem interesse material é capaz de “absorver o jogador de maneira intensa e total”. Analisando essa definição, Salen e Zimmerman (2019) apontam diversos aspectos não citados nas outras definições que já foram apresentadas até aqui e destacam o fato de Huizinga não diferenciar a interação lúdica do jogo e também um problema evidente na definição: “Só porque um jogo mal projetado falha em ser absorvente não significa que ele não é um jogo”.

Caillois (1962) elenca em sua fala 6 características dos jogos:

- a) Livre: participar do jogo não tem caráter obrigatório;
- b) Separada: acontece dentro dos limites de tempo e espaço previamente estabelecidos;
- c) Incerta: o resultado não é previamente sabido; há espaço para inovação e improviso por parte dos jogadores;
- d) Improdutiva: não cria bens;
- e) Regida sobre regras: são praticados sob a suspensão das leis em favor de novas normas, que contam sozinhas;
- f) Faz-de-conta: inserido em uma realidade alternativa ou fantasia livre, oposta à realidade.

E novamente Salen e Zimmerman (2019) trazem alguns questionamentos: E se alguém é pressionado por um amigo a participar, deixando de ser uma participação livre e voluntária, deixa de ser um jogo? se um mestre de enxadrista joga contra um jogador casual, o resultado não é incerto na óptica do mestre, continua sendo um jogo? Qual o elemento de faz-de-contas presente em uma partida de pedra-papel-e-tesoura?

A definição de Suits (1990) traz em si algumas características:

- a) Atividade: coloca os jogos como uma atividade de interação;
- b) Voluntário: coloca os jogos como algo de livre iniciativa;
- c) Objetivo: Fixa objetivos a serem cumpridos pelos jogadores
- d) Regras: regido por um conjunto de normas, necessárias para o bom encaminhamento do jogo;
- e) Ineficiência: as regras limitam as ações dos atuantes, tornando-os “menos eficientes”;
- f) Para participar do jogo é necessário aceitar as regras como válidas e segui-las.

O autor chama de atitude lúdica o estado mental o qual os jogadores permanecem enquanto jogam. Segundo Crawford (2002) existem quatro qualidades primárias para definirmos uma atividade como um jogo, sendo elas:

- a) Representação: um jogo é uma representação de uma fração da realidade, através de um sistema fechado, não sendo necessária nenhuma referência externa;
- b) Interação lúdica: o apelo de um jogo e o que o torna atrativo é a “intrincada teia de causa e efeito, através da qual todas as coisas estão amarradas”;
- c) Conflito: ele surge naturalmente num jogo, através da interação sendo ele direto ou não, violento ou não;
- d) Segurança: os jogos oferecem a experiência de correr riscos, perigo e conflito sem seus desencadeamentos físicos e danos reais.

A definição de Crawford conversa com as anteriormente citadas através da confirmação de algumas características apesar de uma abordagem um pouco diferente. Outro autor a conversar com outras definições é Costikyan (1998), porém é o primeiro a abordar os jogos como forma de arte e de cultura e ao mesmo tempo é o primeiro que não cita a obrigatoriedade de regras. Além disso inclui um conceito de “fichas de jogo” como elementos cruciais para que os jogadores modifiquem as informações dentro de um sistema fechado.

De forma sucinta Avedon e Sutton-Smith (1971) define os jogos como “um exercício de sistemas de controle voluntário, em que há uma competição entre forças, limitadas por regras para produzir um desequilíbrio”.

Quadro 1: Resumo das definições de quadro

ELEMENTOS DA DEFINIÇÃO DE JOGO	PARLETT	ABT	HULZINGA	CAILLOIS	SUITS	CROWFORD	COSTIKNYAN	AVEDON E SUTTO-SMITH
PROCEDE DE ACORDO COM REGRAS QUE LIMITAM JOGADORES	X	X	X	X	X	X		X
CONFLITO OU COMPETIÇÃO	X					X		X
ORIENTADO A OBJETIVOS/ORIENTADO A RESULTADOS	X	X			X		X	X
ATIVIDADE, PROCESSO OU EVENTO		X			X			X
ENVOLVE TOMADA DE DECISÃO		X				X	X	
NÃO É SÉRIO E ABSORVENTE			X					
NUNCA ASSOCIADO AO GANHO MATERIAL			X	X				
ARTIFICIAL/SEGURA/FORA DA VIDA COMUM			X	X		X		
CRIA GRUPOS SOCIAIS ESPECIAIS			X					
VOLUNTÁRIA				X	X			X
INCERTO				X				
FAZ-DE-CONTA/REPRESENTACIONAL				X		X		
INEFICIENTE					X			
SISTEMA DE PARTES/RECURSOS E FICHAS						X	X	
UMA FORMA DE ARTE							X	

Fonte: Adaptado de Salen e Zimmerman (2019).

O Quadro 1 foi apresentado por Salen e Zimmerman (2019) com fim de comparar as definições por esses 8 outros autores e elaborar uma definição baseada em suas percepções das premissas apresentadas nas demais definições.

Definem jogo como “um sistema no qual jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras que implica em um resultado quantificável” (p. 95).

2.2 O Círculo Mágico

Para entender um pouco mais sobre os jogos, é necessário incluir um conceito novo: o círculo mágico. Sniderman (1999) explica que os jogadores confiam numa cultura prévia para reconhecer o início e o andamento de um jogo, ou seja, durante a execução de um jogo o ser humano passa por uma constante checagem se os requisitos mínimos de execução daquele sistema permanecem em voga. Apter (1991) apresenta a mesma ideia no seguinte trecho do seu livro *A structuralphenomomenology of play*:

No estado do jogo você experimenta um quadro protetor que se coloca entre você e o mundo "real" e seus problemas, criando uma região encantada, na qual, no final você está confiante de que nenhum mal pode acontecer. Apesar de esse quadro ser psicológico, é interessante que, muitas vezes, ele tenha representação física perceptível: O arco frontal de um teatro, as grades em torno do parque, a linha divisória no campo de críquete e assim por diante. Mas, esse quadro pode também ser abstrato, tal como as regras que regem o jogo sendo disputado.

Salen e Zimmerman (2019) julgam adequado o uso do termo círculo mágico pois segundo os autores há de fato algo mágico que acontece ao início de um jogo e exemplificam esse elemento mágico na transformação do objeto de acordo com sua função no ambiente: um tabuleiro de gamão na estante tem função meramente decorativa, porém quando alguém decide colocá-lo à mesa para a realização de uma partida cada peça e cada elemento do tabuleiro faz parte de um sistema regido por um conjunto de regras para que a partida seja possível. Segundo os autores, "no círculo mágico, os significados especiais florescem e agrupam-se em torno de objetos e comportamentos. Com efeito, uma nova realidade é criada".(p. 112) Ainda segundo os mesmos, O círculo mágico é o limite onde as regras do jogo tem autoridade.

2.3 Classificação dos jogos de tabuleiro

Como em diversas situações, os jogos podem ser classificados segundo alguns critérios, iremos apresentar aqui alguns deles.

2.3.1 Quanto à estrutura

Em geral, como o jogo se apresenta aos jogadores. Para essa classificação, foi extraído conteúdo usado como referência a obra de Englenstein e Shalev (2019):

a) Jogos competitivos:

Jogos com dois ou mais jogadores e um único ganhador. Essa estrutura é a mais comum e mais facilmente reconhecida em jogos de tabuleiro clássicos. Excluindo questões como sorte ou habilidades específicas, esse tipo de jogo geralmente oferece uma simetria inicial aos jogadores, ou seja, os jogadores têm a mesma probabilidade de ganhar a partida. Em algumas situações essa simetria não é possível ajustar, como a vantagem de ter o movimento inicial no xadrez, contudo há mecanismos para corrigir isso como fazer com que os jogadores joguem a mesma quantidade de vezes na posição de vantagem, e em casos de jogos com mais de dois jogadores isso pode ser balanceado com mecanismos de interação entre eles.

b) Jogos cooperativos

Os jogadores coordenam suas ações para atingir um ou mais objetivos em comum. Todos jogadores ganham ou perdem ao mesmo tempo. Desde 2008 o mercado de jogos cooperativos vem passando por constante inovação, com o lançamento de *Pandemic*, do game designer Matt Leacock, que rompeu com modelos antigos de cooperação dos, ainda bastante populares, *Sherlock Holmes: Consulting Detective*, *Arkham Horror* e *Senhor dos anéis*.

Os jogos cooperativos têm notoriedade por oferecer menos barreiras de entrada. Jogos competitivos podem ser menos atrativos para novos jogadores, pois estes podem não se sentir à vontade de competir contra jogadores mais experientes, enquanto os jogos cooperativos colocam os jogadores no mesmo time, compartilhando opiniões e estratégias, cooperando para atingir um mesmo objetivo.

Figura 1: Pandemic



Fonte: Z-man Games (2020, p.1).

Os jogos cooperativos podem ser divididos ainda em dois tipos particulares: com ou sem inteligência artificial (IA):

- Com IA: Os jogadores colaboram entre si para vencer uma inteligência artificial programada pelo designer, como acontece em *Sentinelas do multiverso* e *Mice & mystics*. Nos dois casos a IA é simulada através de um baralho de cartas;
- Sem IA: nesses casos os jogos apresentam uma espécie de puzzle a ser resolvido, como o revolucionário jogo de cartas *Hanabi*, do designer Antoine Bauza.

Como nesse tipo de jogo os jogadores trabalharão juntos para a realização de um objetivo comum, é essencial que a comunicação entre os integrantes ou as informações abertas a todos, seja limitada.

c) Jogos em equipes

Os jogadores se agrupam em times, que irão competir entre si, em busca da vitória. Os grupos podem ser divididos em diversas estruturas, simétricas ou não, em apenas 2 ou mais grupos.

Jogos em equipe são muito presentes na história e prevalecem em modalidades esportivas. Esse tipo de jogo permite ao designer de jogos criar uma dicotomia antagônica (como o embate entre o vilarejo e os licantropos, em *Lobisomem*) e permitir que mais pessoas participem das partidas. Outro mecanismo comum em jogos de equipes é atribuir funções específicas para um ou mais membros dos times, como em *Codinomes*, que um membro de cada equipe assume a função de dar dicas, ou em *Capitão Sonar*, que cada um dos integrantes da equipe assume um papel diferente na tripulação de um submarino.

d) Jogos solo

São jogos desenhados para apenas um jogador. Os jogos solos são muito ligados ao conceito de jogos cooperativos, contra uma IA, porém nesse caso são jogados por apenas um jogador. Jogos cooperativos baseados em comunicação, como *The Mind*, não são possíveis de adaptação para um sistema solo, porém jogos cooperativos de carta e jogos de exploração de masmorras são muito populares dentre os “jogadores solo” pois em sua maioria podem ser jogados em um jogador, ou facilmente adaptados com o jogador assumindo o papel de dois jogadores. São basicamente três tipos de jogos solo: baseados em objetivos, em pontuação e em IA.

e) Jogos Semi-cooperativos

São jogos que acabam sem vencedores ou o grupo de jogadores vencendo, mas um jogador em específico sendo condecorado vitorioso. Os jogadores cooperam para vencer o jogo em sí, como nos jogos cooperativos, porém em caso de vitória do grupo, um jogador será eleito o vencedor da partida, um exemplo é *CO²: Segunda Chance*, onde os jogadores controlam corporações tentando salvar o mundo da poluição, gerando energia limpa, caso o grupo consiga chegar o fim do jogo respirando ar puro, aquele que mais contribuiu (baseado nos pontos acumulados durante o jogo) será o vencedor da partida.

Esse tipo de jogo depende muito do quão os jogadores estão dispostos a considerar manter a cooperação para a vitória do grupo mesmo percebendo que não tem muitas chances de ser o vencedor final.

f) Jogos com perdedor único

Jogos com pelo menos três jogadores que o resultado final é apenas a derrota de um deles. Esse tipo de jogo inverte a lógica de que os jogadores devem performar melhor que todos os outros presentes, e sim performar melhor que um de seus adversários. Um dos jogos mais conhecidos com essa mecânica é o famosíssimo Jenga.

g) Jogos com traidor

São jogos em equipe, porém pode existir ou não, um ou mais jogadores que jogarão contra o grupo. Esse tipo de jogo é configurado pensando muito na interação entre os jogadores e como eles vão cooperar e tentar identificar o(s) traidor(es) e como estes farão para passar despercebidos.

h) Jogos baseados em cenários/missões/campanhas

Jogos com sistemas baseados na variação de diferentes mapas, com diferentes posicionamentos iniciais, objetivos ou até mesmo condições de vitória. Podendo essas variações estarem ligadas ou não entre si através de uma narrativa sequencial ou desconexa, podendo ser escolhido livremente o cenário a ser jogado em cada partida.

i) Jogos de *Score-and-Reset*

Comumente utilizado em jogos de cartas, são os jogos em que uma partida é composta de mais de uma rodada, onde os jogadores jogam até um certo critério de fim de rodada ser atendido e então conta-se e anota-se os pontos da rodada, e inicia-se uma nova rodada. Depois de um número predeterminado de rodadas soma-se os pontos e o maior pontuador é o vencedor. Um ótimo exemplo de jogo com essa estrutura é o clássico Rummikub, e também o moderno *No, Thanks!*.

j) Jogos *Legacy*

São jogos que são jogados em múltiplas sessões e dentro e entre as partidas são realizadas modificações permanentes e irreversíveis nos componentes do jogo. Geralmente esses jogos são usados para contar uma história, e no fim dela, e com todas as modificações dos componentes, principalmente o tabuleiro, tem-se uma versão jogável do produto, como é na campanha de *Pandemic legacy: 1ª temporada* e *Charterstone*.

Figura 2: Charterstone



Fonte: Board Game Geek (2020, p.1).

2.3.2 Quanto aos componentes

Para esta classificação foi utilizado dados coletados no texto *Whats is tabletop?* do portal Amelia Con (2016), e classifica os jogos de acordo com os componentes os quais os jogos são baseados.

a) Jogos de tabuleiro

O termo Jogo de tabuleiro é muito utilizado no Brasil, e no mundo inteiro (board games, no inglês) para designar um grupo mais amplo, no qual estes estão inseridos, os jogos de mesa (tabletop games), que por sua vez abrangem esta e as demais categorias apresentadas nesse tipo de classificação.

Os jogos de tabuleiro usam peças e contadores coletados e utilizados sobre uma superfície (tabuleiro), baseado em regras específicas e previamente orientadas em um livro de regras. Jogabilidade definida, pelo designer, baseada em estratégia ou sorte ou um equilíbrio entre os dois fatores.

Na maioria dos casos o tabuleiro é colocado ao centro da mesa e todos os jogadores interagem com ele e com as peças ali presentes, como em *Ticket to Ride*. Mas também é comum encontrar jogos que apresentam um tabuleiro individualizado para cada participante, onde estarão descritas informações relevantes apenas para aquele jogador, como em *Draftosaurus*. Contudo, alguns jogos são concebidos com um tabuleiro central e também os tabuleiros individuais do jogador, como percebemos no jogo Terra Mystica.

b) Jogos de cartas

As principais informações e principais mecanismos de jogabilidade dependem da manipulação, leitura e observação de cartas, que compõem um ou mais baralhos. Apesar de apresentar algum tipo de tabuleiro central ou individual, alguns jogos são considerados jogos de cartas pois as mecânicas principais do jogo se dão através do baralho de cartas e como os jogadores interagem com o baralho, como é o

exemplo do *Twilight Struggle*, que tem um grande tabuleiro, bem ilustrado e com uma densidade muito grande de informações ali presentes e que alteram ao longo da partida, mas mesmo assim muitos consideram *Twilight Struggle* um jogo de cartas, ou um jogo baseado em cartas (Outros exemplos: *Set*, *Piratas!*, *Encantados*).

c) Jogos de dados

São jogos que tem como único ou principal componentes dados, e por isso geram bastante aleatoriedade e pouca estratégia. Assim como nos jogos de carta, existem jogos de dados que tem outros elementos, como um tabuleiro mas por são categorizados como jogo de dados, a exemplo do conhecidíssimo *Can't Stop*. (Outros exemplos de jogos de dados: *Yahtzee*, *Liar's dice*, *King's gold*).

d) Jogos de miniatura

As miniaturas são o principal elemento do jogo, e para acontecer são colocadas em um cenário construído de acordo com a temática do jogo, assim como as miniaturas, fabricados em proporção e buscam simular uma situação específica, geralmente, uma batalha entre dois exércitos.

É importante atentar-se aos detalhes dessa definição para não cometer um erro comum: confundir um jogo de miniaturas e um jogo com miniaturas. Toma-se como exemplo dessa confusão o sucesso de vendas *Zombicide*, que à primeira vista parece ser um jogo de miniaturas, pois a caixa é permeada por inúmeras e detalhadas miniaturas de zumbis e sobreviventes, contudo o jogo possui um tabuleiro que essencialmente é usado como demarcação de localidades e as ações dos jogadores são definidas com rolagens de dados, portanto não cabe dentro dessa categoria. Exemplos: *Warhammer 40k*, *Star Wars X-wing: miniature game*.

e) Jogos baseados em peças

Esses jogos começam com uma mesa vazia, com espaço disponível e um conjunto de peças a serem colocadas à mesa, formando um tabuleiro central ou diversos tabuleiros individuais. Alguns jogos de outras categorias comumente são confundidos com estes pelo fato de apresentarem uma mecânica que aparentemente é estritamente ligada à categoria, a colocação de peças. Jogos que funcionam com colocação de peças podem sim ser categorizados aqui, porém alguns desses possuem outros elementos que os colocam em outras categorias e não nestas, como é o caso de Tigres & Eufrates, do designer Reiner Knizia. Exemplos: Dominó, Carcassonne, Alhambra.

2.3.3 Quanto ao estilo

Essa classificação apesar de bastante controversa, e em alguns pontos confusa, é bastante difundida e utilizada dentro da comunidade de jogadores de jogos modernos. Para auxiliar nessa classificação tomou-se por base texto de Cruz (2016).

a) Estilo alemão/europeu/Eurogames

Essa categoria surge juntamente com o que chamamos hoje de jogos modernos, em 1994, com a criação de Colonizadores de Catan, um jogo de Klaus Teuber, que se diferenciava bem dos clássicos jogos conhecidos no mercado e massa por conter elementos estratégicos fortes e centrar o jogo no processo de tomadas de decisão dos jogadores e na interação entre eles.

Figura 3: Tzolk'in: O calendário maia.



Fonte: Arquivo do autor.

Hoje em dia, quando se fala em jogos europeus pensa-se em jogos bastante estratégicos, com bastante informação aberta, pouca ou nenhuma influência da sorte ou fatores que podem mitigar seus efeitos, forte influência das decisões dos jogadores no resultado da partida.

b) Estilo Americano

Tem-se o estilo americano como estilo antagônico aos jogos europeus, os jogos americanos primam pela temática e narrativa, colocam seus jogadores sob forte influência da aleatoriedade e no geral tem partidas longas. Muitas vezes o estilo é ligado a jogos com bastante miniaturas, bastante rolagem de dados, que são base para determinar o sucesso ou fracasso de quase todas ações no jogo.

Figura 4: Campanha de Financiamento Coletivo de Zombicide: Invader



Fonte: Kickstarter (2020, p.1).

O exemplo mais famoso é a franquia Zombicide, da *Cool Mini or Not* (CMON), que desde sua primeira versão vem batendo recordes de arrecadação nas campanhas de financiamento coletivo na plataforma internacional *Kickstarter*.

c) Jogos Abstratos

São jogos que, como o nome já sugere, não apresentam ao jogador um tema presente e integrado com as mecânicas do jogo. Geralmente são jogos de regras de fácil aprendizado, portanto fácil e rapidamente jogáveis, porém com elevados graus de complexidade estratégica. Outras características comuns, apesar de são obrigatórias, são baixa aleatoriedade e pouca ou nenhuma informação oculta. Jogos clássicos como Damas ou Go são ótimos exemplos de jogos abstratos, e exemplos mais recentes pode-se citar Genial e Blokus.

d) Jogos para Família

Considera-se um jogo para familiar um jogo com temática agradável para diversos públicos, de fácil aprendizado, de curta duração e com possibilidade de interação entre crianças e adultos.

Normalmente esses jogos primam pela simplicidade de regra e pelo aspecto visual como atrativos para todas as idades. Contudo, o fato de os jogos familiares terem regras simples não significa que sejam monótonos ou triviais, as variações de estratégia e de interação fazem com que cada partida seja diferente da outra e com elementos novos para explorar, como em partidas de *7 Wonders* e *Sagrada*.

e) Jogos Festivos

São aqueles jogos que comportam um grande número de participantes, um altíssimo nível de interação entre os jogadores, partidas rápidas, com o foco em divertir o público. Na maioria dos casos, os jogos festivos vão exigir um pouco de habilidades estratégicas. A interação nesse tipo de jogo pode se dar de diversas formas, desde uma interação lúdica, em que os jogadores precisam dar dicas sobre a beleza oculta de suas cartas em *Dixit* até uma interação direta como atacar ou saquear a embarcação dos demais em *Piratas!*.

Após apresentar diversas classificações, elaborou-se o quadro resumo a seguir, para consulta rápida.

Quadro 2: Resumo das Classificações dos Jogos de tabuleiro

CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS				
QUANTO A ESTRUTURA				
COMPETITIVO	COOPERATIVO	EM EQUIPES	SOLO	SEMI-COOPERATIVOS
- 2 ou mais jogadores - apenas um vencedor	- todos no mesmo time - com ou sem IA	- jogadores divididos em 2 ou mais equipes - pode ou não haver papéis específicos	- Apenas um jogador - Baseados em: - Objetivo - Pontuação - IA	- jogadores cooperam para vencer a IA - Em caso de vitória do grupo, conta-se os pontos e declara-se apenas um vencedor
PERDEDOR ÚNICO	TRAIADOR	CENARIOS	SCORE-AND-RESET	LEGACY
- pelo menos 3 jogadores - não há vencedor, apenas um jogador perdedor	- pode ou não haver traidor na partida - Bastante interação	- Partidas subsequentes fazem parte de um mesmo contexto/historia	- Uma partida é composta por mais de uma rodada - repete-se as rodadas até atingir X pontos	- modificacao/destruição do tabuleiro/componentes - foco na narrativa
QUANTO AOS COMPONENTES				
TABULEIRO	CARTAS	DADOS	MINIATURAS	PEÇAS
- o tabuleiro central, ou tabuleiro dos jogadores são a parte mais importante	- baseado unicamente em um baralho de cartas	- baseado unicamente em rolagem de dados	- não possui tabuleiro - principal componente são miniaturas - personalizavel	- o tabuleiro se constrói ao longo do jogo com as peças que são colocadas
QUANTO AO ESTILO				
EUROPEU	AMERICANO	ABSTRATOS	FAMILIAR	FESTIVOS
- Pouca sorte - bastante estratégia	- Tema importante - foco em narrativa - Rolagem de dados	- Tema "fraco" ou ausente - Regras simples - estratégia elevada	- Tema agradável - Facil compreensao - Rápido - Para todas idades	- Rápidos - Vários jogdores - Foco Na diversão

Fonte: Elaborado pelo autor.

3 PLANO DE NEGÓCIOS DE JOGOS DE TABULEIRO

Como forma de construir a fundamentação teórica de Plano de Negócios de Jogos de Tabuleiro, optou-se por utilizar a Persona aplicada a jogos de tabuleiro, o Canvas aplicado a jogos de tabuleiro e a operacionalização da indústria dos jogos de tabuleiro.

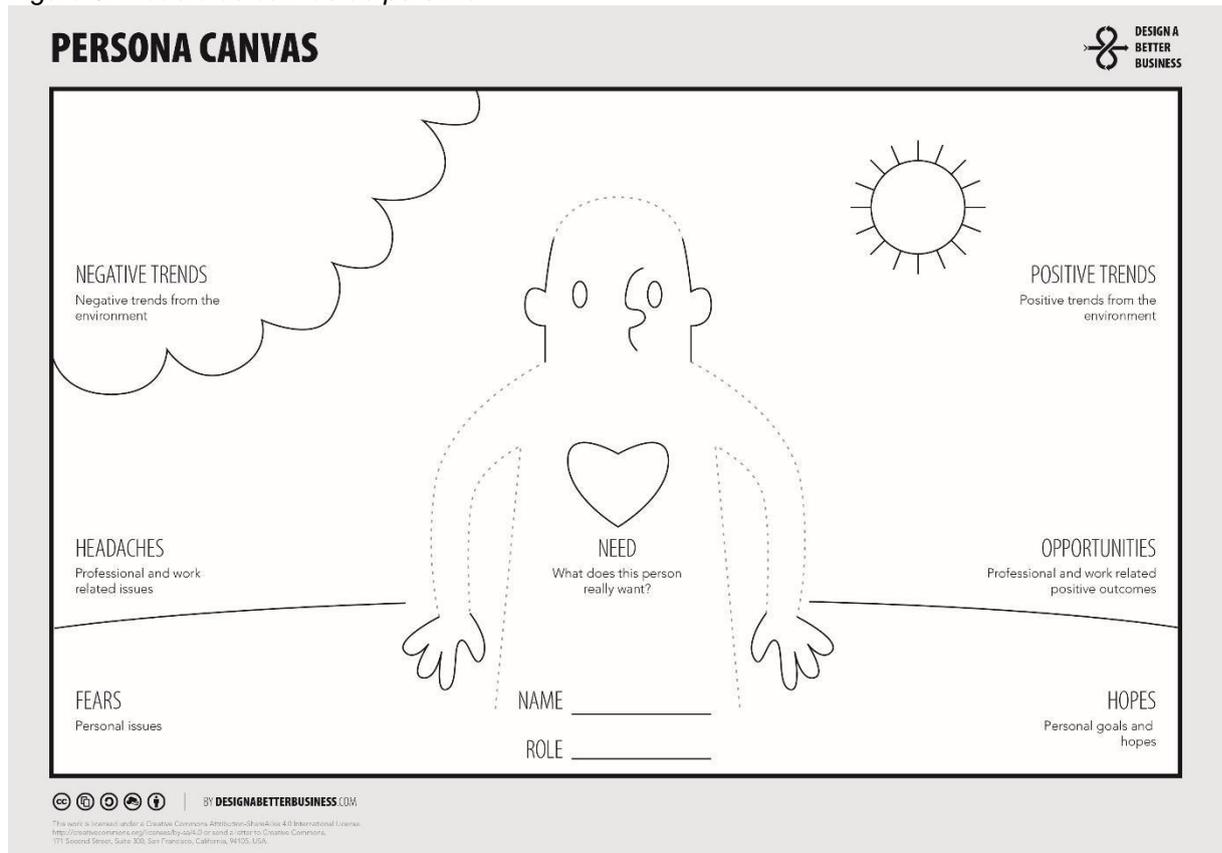
3.1 Persona aplicada a jogos de tabuleiro

O canvas de personas é uma metodologia utilizada para dar nome e forma ao consumidor do produto, sendo assim mais fácil de se colocar no lugar do cliente e captar seus desejos e necessidades (PIJL 2016)

A construção de um arquétipo de persona se baseia diretamente em dados retirados de consumidores reais e, portanto, tem elevado valor na identificação de padrões de comportamento dentro de uma comunidade de usuários. (COPPER, REIMANN e CRONIN 2007)

É importante o uso da persona no projeto, pois assim facilita a visualização e percepção da equipe sobre o usuário, evitando que sejam colocados pontos de vista da própria equipe dentro do escopo do projeto, que se tornaria enviesado. (PRUITT e ALDIN 2006)

Figura 5: modelo de canvas de persona



Fonte: PJIL (2016, p.1)

Para Geeks and Orcs (2020) é necessário que o canvas de persona, no contexto do game design, seja preenchido de acordo com a perspectiva da relação da persona criada e o produto (jogo), contudo é necessário também incorporar elementos do contexto em que a persona está inserida.

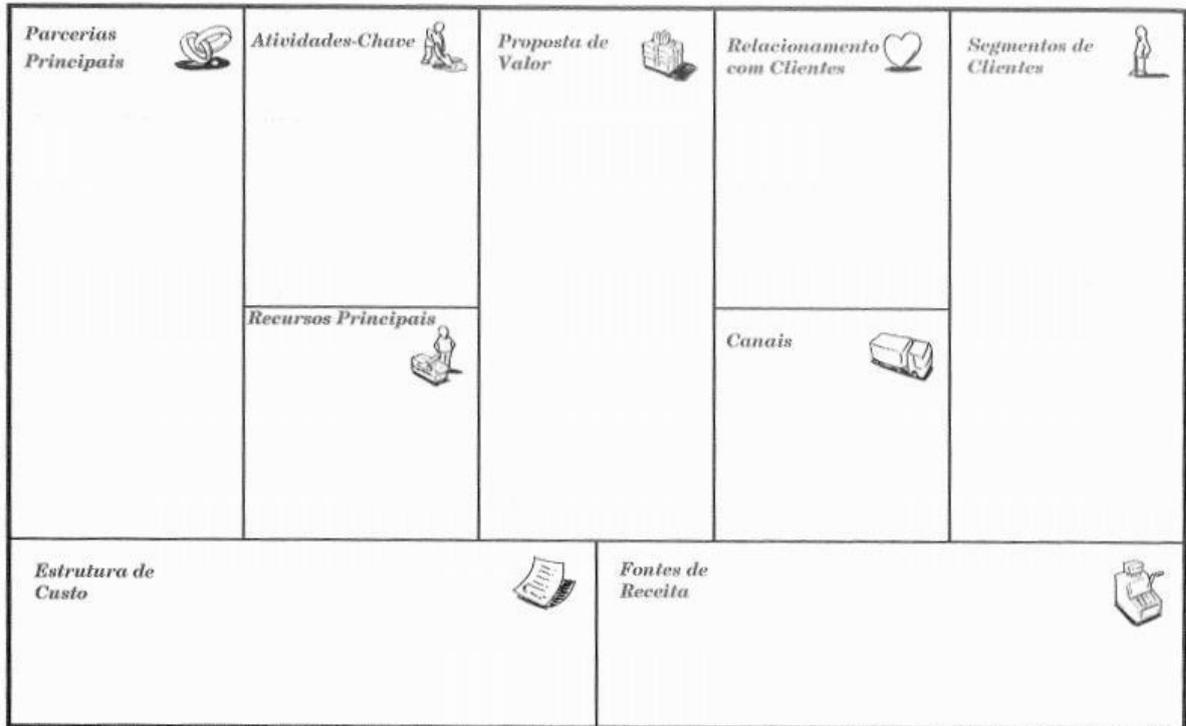
3.2 Canvas aplicado a jogos de tabuleiro

O Canvas aplicado a jogos de tabuleiro é baseado se nas ideias e propostas de Osterwaldere e Pigncur, na obra *Bussiness Model Generation* (2011).

Segundo os autores, cada projeto ou organização parte de pontos diferentes e enfrenta obstáculos singulares quando vão construir modelos de negócio. Os contextos que cada um está inserido e os objetivos com a elaboração deste plano são distintos. Alguns podem estar buscando reagir a um evento adverso, outros buscando

o início de um negócio ou lançamento de um novo produto, dentre outras diversas situações.

Figura 6: Canvas Modelo de negócio padrão



Fonte: Osterwaldere e Pingncur (2011, p. 44).

O processo proposto na obra é ponto de partida para que cada organização consiga personalizar seu próprio canvas modelo de negócios, tendo como modelo o canvas padrão apresentado pelos autores, ilustrado na figura 6 baseado nas necessidades daquela empresa ou daquele projeto em específico. E para isso é necessário que sejam seguidos 5 passos, ou fases até que se chegue nesse modelo, e são elas:

- Mobilização: “Criar conscientização da necessidade de um novo modelo, descreva a motivação por trás do projeto” (p.);
- Compreensão: Momento de imersão nas informações relevantes sobre clientes, tecnologia e ambiente. Deve-se fazer análise crítica dos dados em mãos;
- Design: Criação efetiva de um quadro de modelo de negócios, e após estudá-lo e aprimorá-lo, fechar o modelo a ser usado;

- d) Implementação: Colocar o modelo em prática, usando-o em projetos reais ou executando prototipação;
- e) Gerenciamento: Adaptar o quadro às reações de mercado, após respostas positivas ou negativas ao plano, serão sempre necessários ajustes.

Após utilizar o método de Osterwaldere e Pigncur (2011), a equipe da editora de jogos de tabuleiro Geeks and Orcs chegou a um canvas para ser utilizado no processo de game design. O modelo foi utilizado durante uma série de transmissões ao vivo, que não ficaram disponíveis para visualização posterior, no canal da editora, no YouTube, onde a equipe criava um jogo ao vivo com os espectadores. O autor deste trabalho entrou em contato com os responsáveis pela empresa e solicitou os arquivos do canvas de game design e a empresa cedeu os arquivos bem como autorizou o uso e publicação dos mesmos. Segue abaixo o modelo final do *Game Design Canvas*.

Figura 7: Game design canvas

 NOME		 CARGOS E FUNÇÕES DO RESPONSÁVEIS	
 TEMPO DE JOGO	 JOGADORES	 CONCORRENTES EXTERNOS	 CONCORRENTES INTERNOS
 PREÇO TARGET	 PERSONA NOME DA PERSONA PARA ID		
 EMOÇÕES	 DORES	 MOMENTO UAU	 MOMENTO EXTERNO PRA QUE ELE FOI FEITO ONDE JOGAR
GANHOS	TAREFAS FUNCIONAIS	TAREFAS SOCIAIS	TAREFAS EMOCIONAIS

Fonte: Geeks and Orcs (2020).

Neste quadro, segundo Geeks e Orcs (2020), o preenchimento de cada quadro se dá da seguinte forma:

- Persona: O nome da persona que foi elaborada anteriormente;
- Tarefas funcionais: tarefas objetivas que o jogo cumpre ;
- Tarefas sociais: O que é esperado que o jogo impacte socialmente na persona;
- Tarefas Emocionais: O que é esperado que o jogo impacte emocionalmente na persona;
- Momento externo: Para onde e quando o jogo foi feito para jogar. em que situações provavelmente o jogo será jogado;
- Dores: as dores e necessidades que a persona tem e que o produto pode suprir;
- Emoções: Quais momentos o game designer pretende imprimir no jogador durante a partida;

- h) Momento UAU: o ponto alto do seu jogo. Pode ou não ser uma emoção proposta no quadro anterior;
- i) Concorrentes externos: jogos que compartilham características ao produto em questão e pertencem à outras empresas;
- j) Concorrentes internos: jogos que compartilham características ao produto em questão e pertencem à empresa que lançou o jogo;
- k) Preço target: Preço suposto, de acordo com as especificações do produto, ou preço real, caso haja precificação feita;
- l) Jogadores: Numero de jogadores que o jogo comporta em uma partida;
- m) Tempo: Tempo médio de duração de uma partida;
- n) Cargos: Nomes e funções dos integrantes da equipe;
- o) Nome: O nome do jogo.

3.3 A operacionalização da indústria de jogos de tabuleiros

Para a elaboração deste tópico usou-se como base o episódio #1 do podcast Nosso Work é Playar (2020), distribuído pela Geeks and Orcs, onde Fel Barros concedeu entrevista ao apresentador Renato Simões.

A jornada de um jogo começa pela ideia do *game designer* e a partir daí o jogo precisa ser desenhado, e então o designer deve criar as regras e escolher os mecanismos que serão utilizados e também confeccionar os componentes físicos (ou criar o ambiente virtual) com os quais o jogo poderá ser jogado. Nessa etapa o jogo precisa ser minimamente jogável, as regras precisam ser claras e completas, e uma partida deve ser conduzida até o fim, com determinação de um vencedor.

A partir daí surge a figura do *game developer*, que é uma pessoa ou equipe que irá trabalhar em modificações, adequações e adaptações tanto mecânicas quanto temáticas do jogo.

Outro papel fundamental é do *produtor*, que irá fazer escolhas que dirão respeito ao aspecto final do jogo, como o material usado nos componentes, tamanho da caixa, entrando em contato com os fornecedores, colhendo os orçamentos e cuidando da precificação do jogo.

Apesar do autor e a equipe que trabalhou no jogo estarem familiarizados com as regras, detalhes e linguagem do jogo é necessário que o consumidor final consiga interagir de forma autônoma com o produto e é voltado a isso que deve ser voltado o trabalho do *designer gráfico*. Ele é o responsável por fazer a comunicação entre o designer e o jogador, escolhendo ícones a serem usados, cores, diagramação das cartas, peças, manual, etc.

Além de todos os outros já citados, existe o trabalho do ilustrador que é o responsável pelas artes do jogo, em todos seus componentes, desde a caixa até os pequenos marcadores usados. É importante citar que o projeto do jogo precisa caminhar ao longo do tempo e uma equipe não pode ficar refém do trabalho da outra, então as etapas supracitadas ocorrem em paralelo, sendo que as atividades das etapas interdependentes podem ser executadas em blocos, visando um processamento mais ágil do resultado final do projeto.

Depois de tudo pronto, é necessário a criação do que na indústria chama-se de *print file* que nada mais é que os arquivos a serem enviados para a fábrica ou gráfica. Nessa fase é importante que haja uma revisão minuciosa para que o jogo não seja impresso com erros. Já de posse dos arquivos, a gráfica imprime uma cópia de testes e envia para avaliação e possíveis correções de cor ou material, depois das modificações sinalizadas, o jogo pode ser impresso e distribuído aos lojistas parceiros ou direto ao público, a depender o *modus operandi* da empresa.

Para este trabalho de conclusão de curso, como o objetivo é apresentar apenas um protótipo, o processo de produção do jogo Lock n' Go está em curso sendo concluído apenas a parte de game design e o desenvolvimento do jogo está em curso.

4 METODOLOGIA

4.1 Tipo de pesquisa

Para este trabalho foi realizada uma pesquisa bibliográfica, buscando em diversos autores substrato teórico para elaboração de um referencial, pesquisa qualitativa, pois busca compreender fenômenos comportamentais e individuais, básica, pois destina-se à expansão de conhecimento científico, exploratória, pois estuda um assunto pouco explorado anteriormente e de campo pois houve coleta de dados e a interpretação dos mesmos, balizando tomadas de decisão.

4.2 Coleta de dados

A coleta de dados se deu em 3 momentos/modos. Revisão literária com a leitura de diversas obras relevantes ao tema. Aplicação de questionário misto (Apêndice 1) durante o mês de outubro de 2020, contando com 377 respondentes. E observação participante, pois o objeto de estudo deste trabalho é criação do autor e diversas informações relevantes ao trabalho são de autoria ou percepção do autor.

4.3 Análise dos dados

A pesquisa bibliográfica baliza a elaboração de um referencial teórico que abrange os conceitos e modelos de persona e canvas de modelo de negócios e informações relevantes sobre o mercado de jogos de tabuleiro, que são importantes para desenvolvimento da pesquisa. O questionário servirá de base para uma análise de conteúdo a fim de balizar a construção da persona e do canvas. E a partir de uma visão crítica, com a observação participante, será possível gerar conclusões a partir do conhecimento do autor sobre a viabilidade do projeto.

5 ANÁLISE DO PERFIL CONSUMIDOR DE JOGOS DE TABULEIRO

É importante analisar o perfil consumidor dos jogos de tabuleiro, pois só assim pode-se balizar as tomadas de decisão no lançamento de um jogo, tendo em vista que o mercado é muito competitivo e lançar um jogo novo sem ter conhecimento das características de seus consumidores pode significar um investimento arriscado de tempo, dinheiro e esforços.

Por isso fez-se importante a aplicação e um questionário (apêndice 1) acerca dos hábitos dos jogadores de jogos de tabuleiro. Segue abaixo análise dos dados obtidos.

a) Você joga ou já jogou jogos de tabuleiro?

Dos 377 respondentes, 97,6% afirmaram jogar ou já ter jogado alguma vez jogos de tabuleiro, do total apenas 9 pessoas responderam “não” para a questão.

Gráfico 1: joga ou já jogou jogos de tabuleiro?

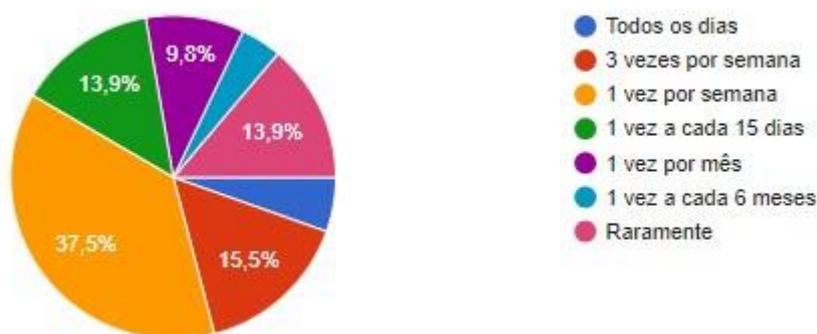


Fonte: Elaborado pelo autor.

b) Com que frequência você joga jogos de tabuleiro?

Dos 368 respondentes que já jogaram, a maioria (37,5%) afirmou jogar 1 vez por semana (138 pessoas) e juntando aos respondentes que dizem jogar 3 vezes por semana ou todos os dias soma-se 58,4% dos respondentes o que equivale a 215 pessoas.

Gráfico 2: Frequência de uso de jogos de tabuleiro entre os respondentes

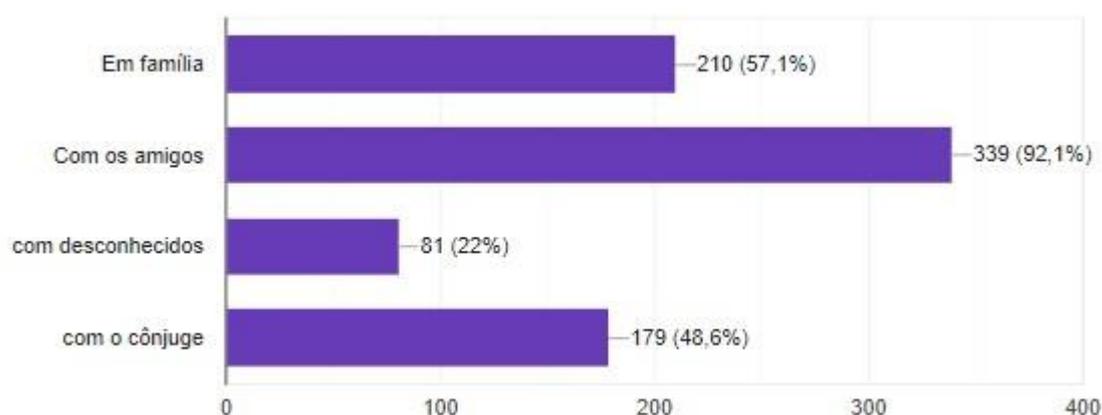


Fonte: Elaborado pelo autor.

c) Em que cenários você joga jogos de tabuleiro?

Para essa pergunta foi permitido que os respondentes marcassem mais de uma opção. Para essa resposta percebemos a tendência de que os jogos de tabuleiro são uma atividade prioritariamente social com os amigos, sendo também exercida junto a familiares e cônjuges.

Gráfico 3: Ocasões de uso de jogos de tabuleiro



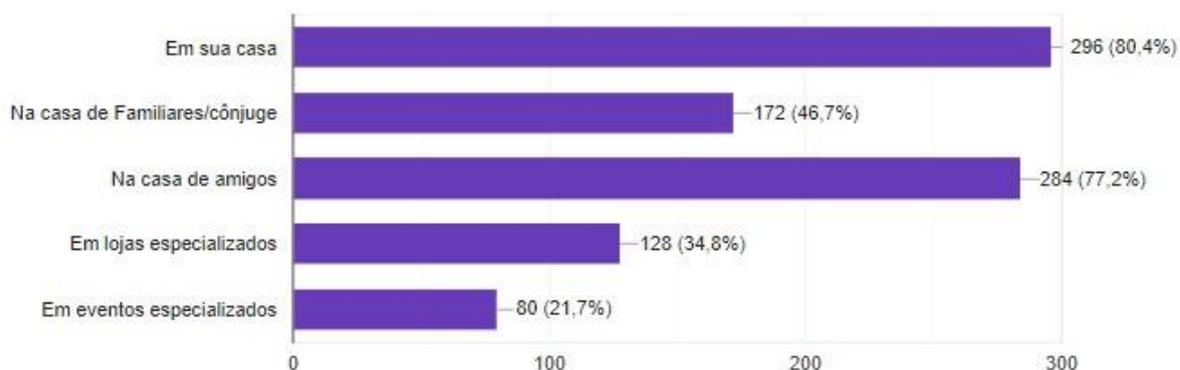
Fonte: Elaborado pelo autor.

A expectativa de respondentes marcando as opções “Em família” e “com o cônjuge” era bem menor que a obtida, acredita-se que o fato se deve ao isolamento social praticado durante os últimos meses em virtude da pandemia da Covid-19. Durante o isolamento, em casa, os jogadores tiveram restritos aos familiares e cônjuges como parceiros de jogatina. O tempo excessivo em casa foi determinante para que os jogos de tabuleiro se tornassem uma ótima alternativa de entretenimento familiar, criando interação e aproximação dentro dos lares dos jogadores.

d) Em que locais você joga jogos de Tabuleiro?

Para essa pergunta também foi permitido mais de uma resposta. Com as respostas percebe-se que os respondentes deste questionário, em sua maioria, não costumam frequentar lojas ou eventos de jogos de tabuleiro para jogar, e fazem suas reuniões para jogar em sua maioria em casa ou na casa de amigos.

Gráfico 4: Locais de uso de jogos de tabuleiro

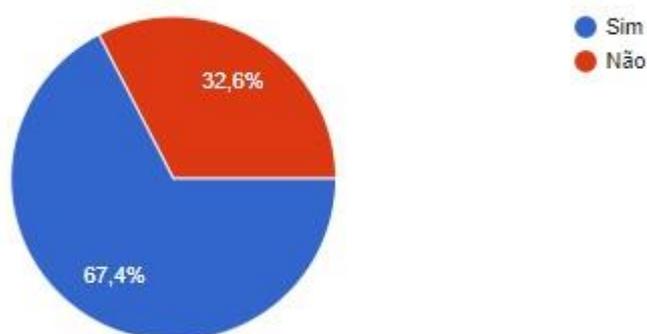


Fonte: Elaborado pelo autor.

e) Você joga e/ou jogou jogos de tabuleiro virtualmente?

Das 368 respostas para essa pergunta, 248 respondentes (67,4%) afirmaram que jogam ou já jogaram jogos de tabuleiro virtualmente. Esse resultado se deve ao meio onde este formulário foi distribuído, atingindo principalmente um público mais ativo dentro do cenário dos jogos de tabuleiro, e também ao momento de pandemia e isolamento social, que forçou os jogadores a buscarem esse meio como alternativa para jogar.

Gráfico 5: Utilização de meio virtual para jogos de tabuleiro

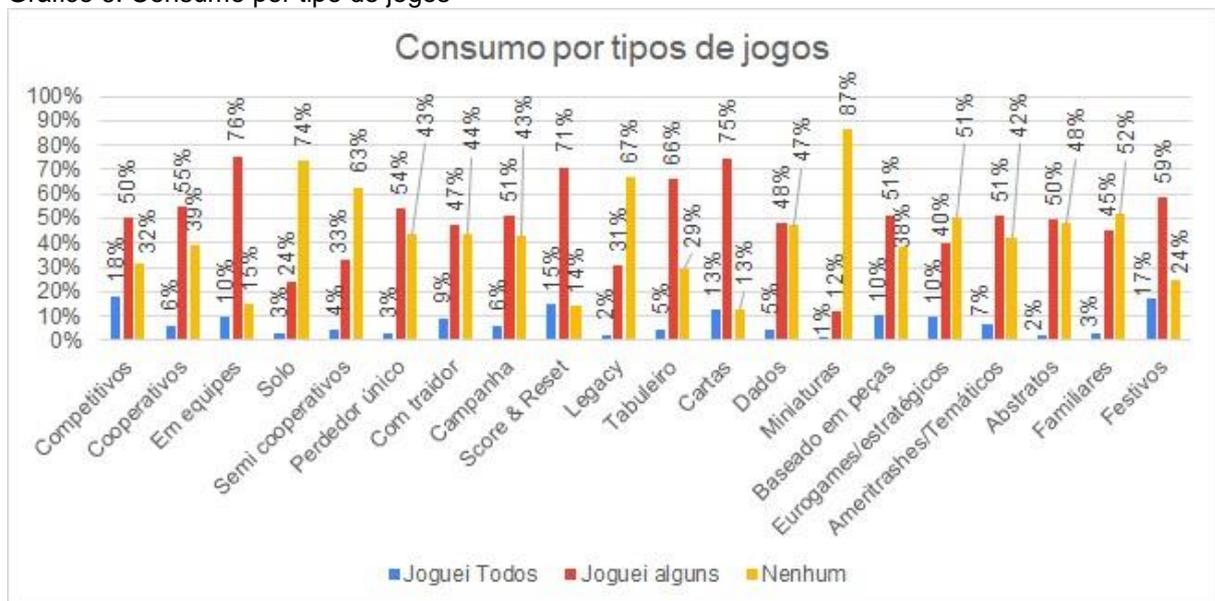


Fonte: Elaborado pelo autor.

f) Quais desses jogos você já jogou?

Nessa parte do questionário foi apresentado aos respondentes grupos de jogos para que respondessem se já jogaram todos os jogos citados, alguns deles ou nenhum. Os jogos foram agrupados baseados nas categorias citadas no referencial teórico deste estudo e os resultados são apresentados no gráfico acima com as categorias que unem os jogos agrupados e não os títulos apresentados ao público.

Gráfico 6: Consumo por tipo de jogos

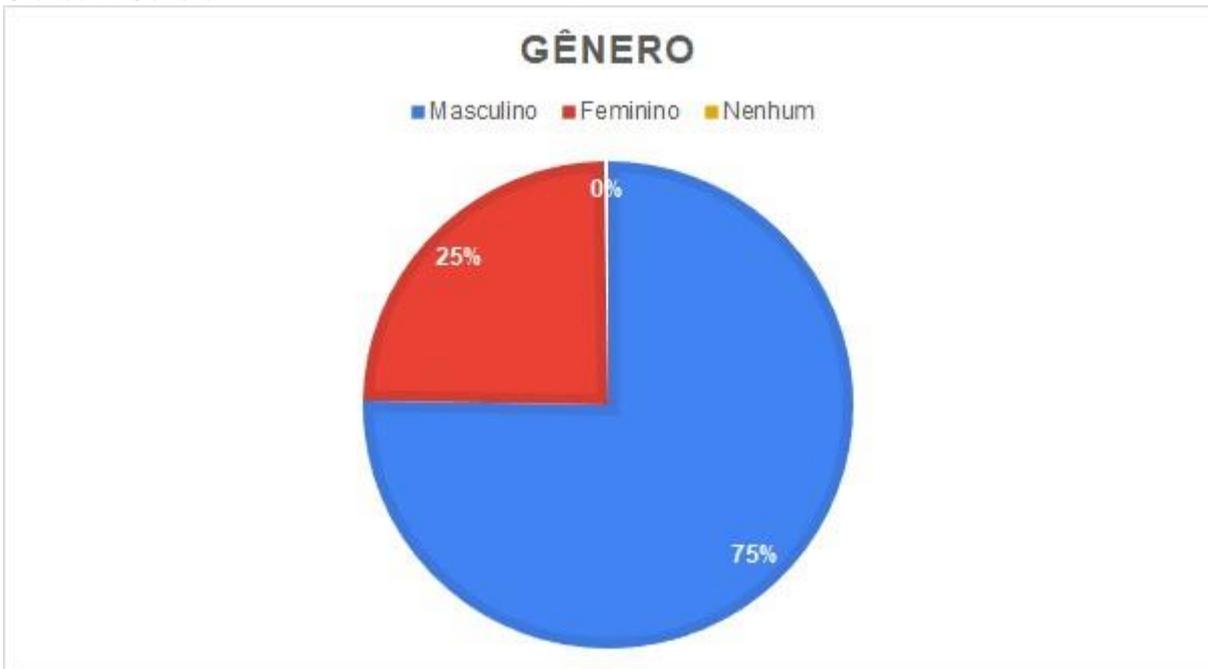


Fonte: Elaborado pelo autor.

g) Qual seu Gênero?

Dos respondentes deste questionário, $\frac{3}{4}$ foram homens $\frac{1}{4}$ foram mulheres, e um respondente afirmou não se identificar com nenhum gênero.

Gráfico 7: Gênero

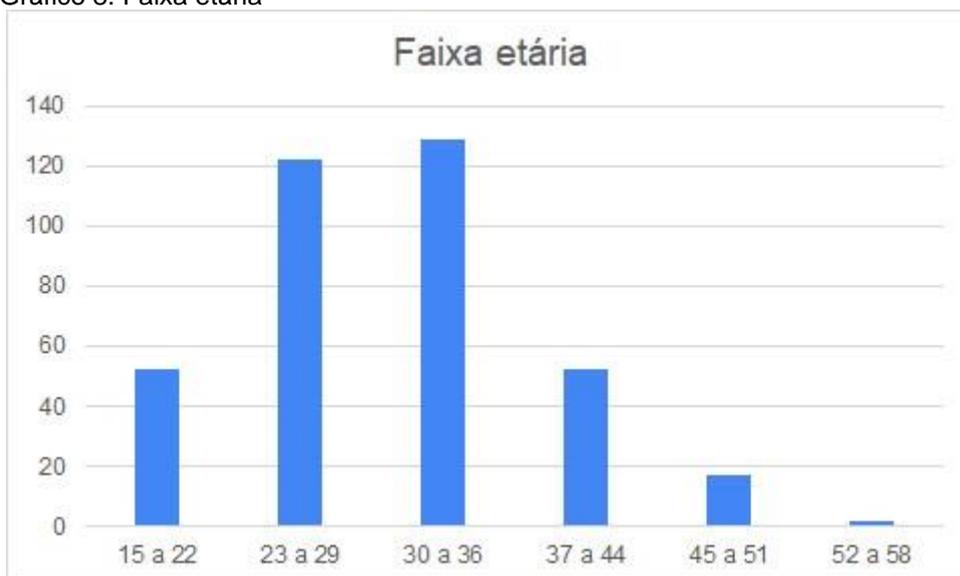


Fonte: Elaborado pelo autor

h) Idade

Os respondentes são em sua maioria são jovens e adultos entre 23 a 36 anos, tendo baixa representatividade entre os maiores de 45 anos.

Gráfico 8: Faixa etária

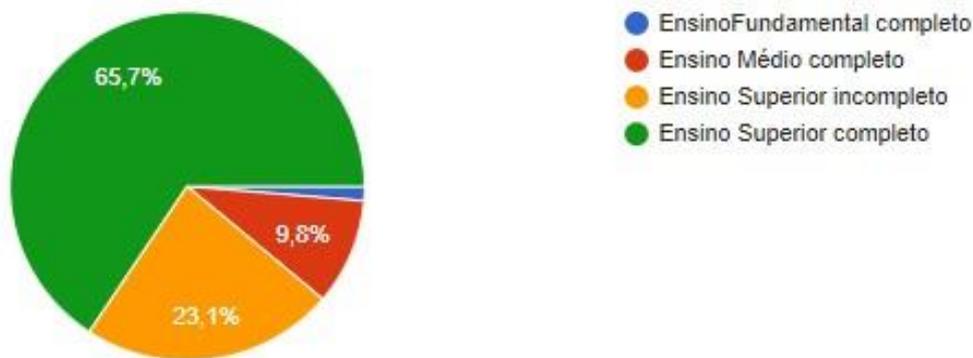


Fonte: Elaborado pelo autor

i) Escolaridade

Esse gráfico mostra a predominância de respondentes que possuem curso superior completo (65,7%) e adicionalmente outra grande parte está matriculada em um curso de graduação, somando 88,9% dos respondentes com pelo menos ensino superior incompleto.

Gráfico 9: Escolaridade

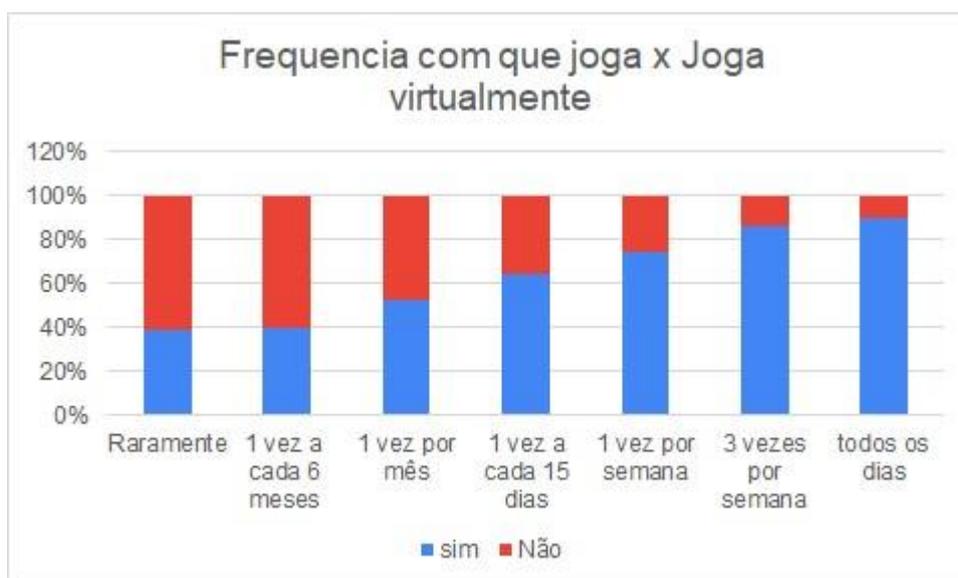


Fonte: Elaborado pelo autor

j) Frequência com que joga x joga virtualmente

Esse gráfico mostra relação direta entre a frequência com que os respondentes afirmam jogar jogos de tabuleiro e o fato de eles jogarem ou não, jogos de tabuleiro virtualmente. Observamos que quanto maior a frequência com que o respondente joga, maior a probabilidade de ele jogar jogos de tabuleiro virtualmente.

Gráfico 10: Frequência com que joga x Joga virtualmente

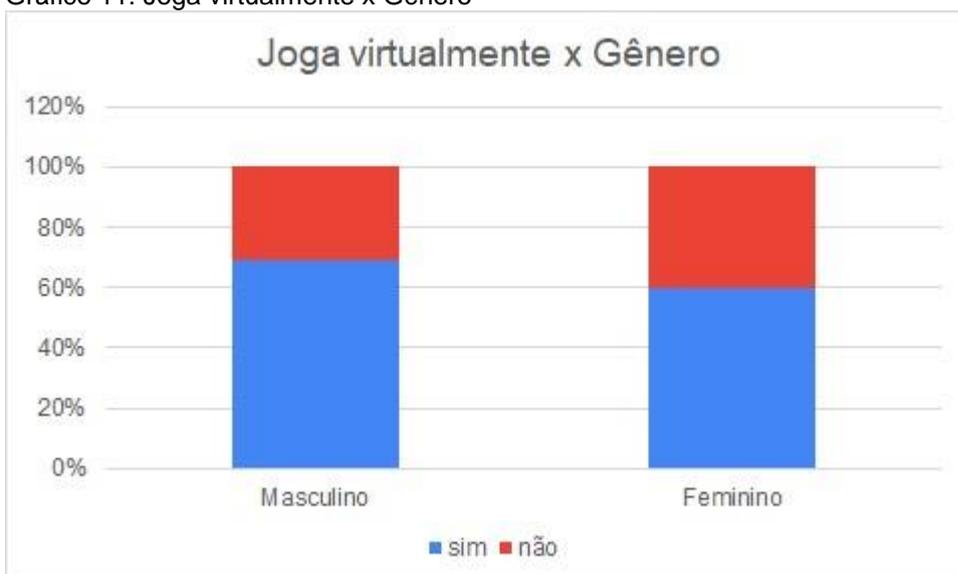


Fonte: Elaborado pelo próprio autor

k) Joga virtualmente x Gênero

Este gráfico traz uma discreta diferença na porcentagem de homens e mulheres que jogam virtualmente. 60% das mulheres respondentes afirmaram jogar jogos de tabuleiro virtualmente, enquanto 69% dos homens deram a mesma resposta. Tal diferença sugere que o fator gênero não é determinante para que jogadores usem ou não plataformas digitais para jogar jogos de tabuleiro.

Gráfico 11: Joga virtualmente x Gênero

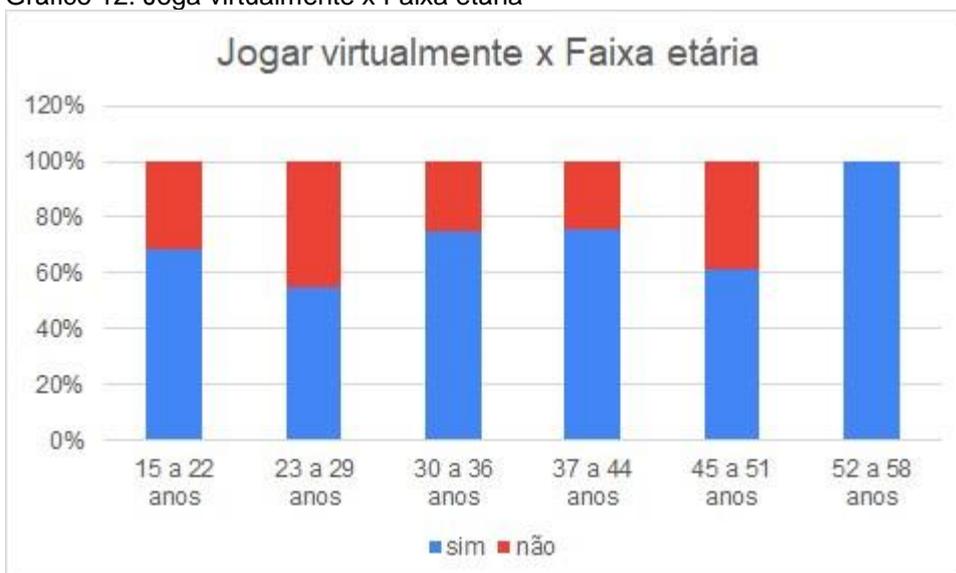


Fonte: Elaborado pelo autor

I) Joga virtualmente x Faixa etária

Retira-se deste gráfico que não há evidência clara de que o fator idade é estritamente ligado ao fato de jogar jogos de tabuleiro de forma virtual, estando este hábito relacionado a outros fatores.

Gráfico 12: Joga virtualmente x Faixa etária



Fonte: elaborado pelo autor

m) Jogar virtualmente x Escolaridade

Quando se analisa este gráfico extraímos que independe do grau de escolaridade o fato de o indivíduo jogar ou não virtualmente os jogos de tabuleiro. Encontrando taxas de respostas positivas bem parecidas dentro das faixas etárias mais representativas. O resultado discrepante para a escolaridade “Ensino

Fundamental Completo” se dá pelo baixo número de respondentes que assinalaram a opção fazendo que um indivíduo adquira alto valor percentual no gráfico.

Gráfico 13: Jogar virtualmente x Escolaridade



Fonte: Elaborado pelo autor

6 ELABORAÇÃO DE MVP DO JOGO ROCK N'GO

6.1 Players da indústria dos jogos de tabuleiro

No mercado de jogos de tabuleiro existem dois principais tipos de players: as editoras e os lojistas. A editora é a empresa que detém a licença do jogo, cuida da tradução, fabricação e distribuição da produção. É a marca da empresa que vai na caixa do jogo, e, portanto, é a principal interessada na comunicação de valor do produto. Dentre as editoras no cenário nacional observa-se algumas de maior destaque e relevância, cada uma com suas características de posicionamento e de catálogo.

A maior delas é a Galápagos jogos, que recentemente foi comprada pelo grupo internacional *Asmodee* e possui o maior *market share* do segmento, com um volume de lançamentos e vendas bastante superior às demais. Seu catálogo é bem vasto e variado tendo opções desde jogos infantis até jogos estratégicos longos e jogos temáticos com miniaturas detalhadas. A Galápagos Jogos trabalha na maioria de seus títulos com licenciamento de jogos internacionais e em raras exceções atuou como produtora de jogos nacionais.

A Grok Games é produto da fusão de duas editoras, que agora são apresentadas como selos editoriais da Grok, são eles Mandala e Ludofy. Os jogos do catálogo com o selo editorial da Mandala assumem características como jogos de complexidade baixa ou média, voltados à família e de duração curta ou média, já o selo editorial Ludofy traz jogos estratégicos voltados a um público mais *heavy gamer*.

A Devir é uma empresa multinacional, tendo sede aqui no Brasil (Devir Brasil) e em Portugal (Devir Ibéria). O carro chefe da empresa são os livros, principalmente os encadernados de histórias em quadrinho. Mas a editora tem um catálogo vasto de jogos de tabuleiro, sendo este bem eclético. Contudo por não ser a principal fonte de receitas da empresa, a comunicação e os cuidados com o setor de jogos analógicos fica prejudicado.

A conhecida nacionalmente Grow é uma editora voltada ao mercado de massas e seu carro chefe são os produtos da linha War: o jogo da estratégia. Possui

parque gráfico próprio o que a diferencia bastante das demais. Apesar de focar no mercado de massas, a Grow é detentora dos direitos de distribuição de alguns títulos modernos no Brasil, como por exemplo Puerto Rico, vencedor do prêmio *Spiel des Jahres* jogo do ano de 2002 e Broom Service, do renomado game designer Alexander Pfister. É um player pouco presente e ativo nos eventos e mídias especializados.

A Conclave é uma editora que apesar de ter um catálogo de jogos licenciados de autores e editoras de fora também investe em autores nacionais e também produz seus jogos em gráficas locais. Em seu catálogo encontra-se jogos de variados estilos, tamanhos e durações, porém com predominância de jogos estratégicos e com durações de média a longa.

Copag é um nome conhecido no mercado de massas pela fabricação de baralhos, porém é a empresa responsável por alguns jogos de cartas colecionáveis, como o *Pokémon TCG*. Apesar do pequeno catálogo a copag é parte importante na indústria local ser dona de tecnologia avançada em impressão de cartas, e é a ela que diversas editoras do Brasil recorrem para imprimir as cartas dos seus jogos.

A *Geeks n' Orcs* (GnO) é uma empresa brasileira que tem o foco de produzir. No Brasil, jogos de brasileiros, para o mercado nacional. Recentemente adotou a estratégia de não distribuir mais seus produtos aos lojistas, vendendo diretamente ao consumidor final, em seu website. A decisão forçou a empresa a engajar mais em redes sociais, criando conteúdos originais sobre jogos de tabuleiro e criando uma base sólida e uma comunidade ao redor da GnO. Com o slogan “Jogos que divertem”, a editora tem em seu catálogo jogos para toda a família e de curta ou curtíssima duração e regras facilmente explicadas e entendidas.

A Meeple BR é uma editora especializada em jogos de tabuleiro modernos, mais especificamente em jogos do estilo europeu, estratégicos, com alta complexidade e de longa duração. A editora em algumas oportunidades se mostrou aberta a produzir jogos de autores brasileiros, mas em seu catálogo predominam massivamente jogos de autores de fora.

A Paper Games é uma editora que se posiciona como liderança por custo, e por isso a maioria de seus jogos é apresentado em pequenas caixas, com poucos componentes, mas claro existem exceções em seu catálogo, recentemente lançou a

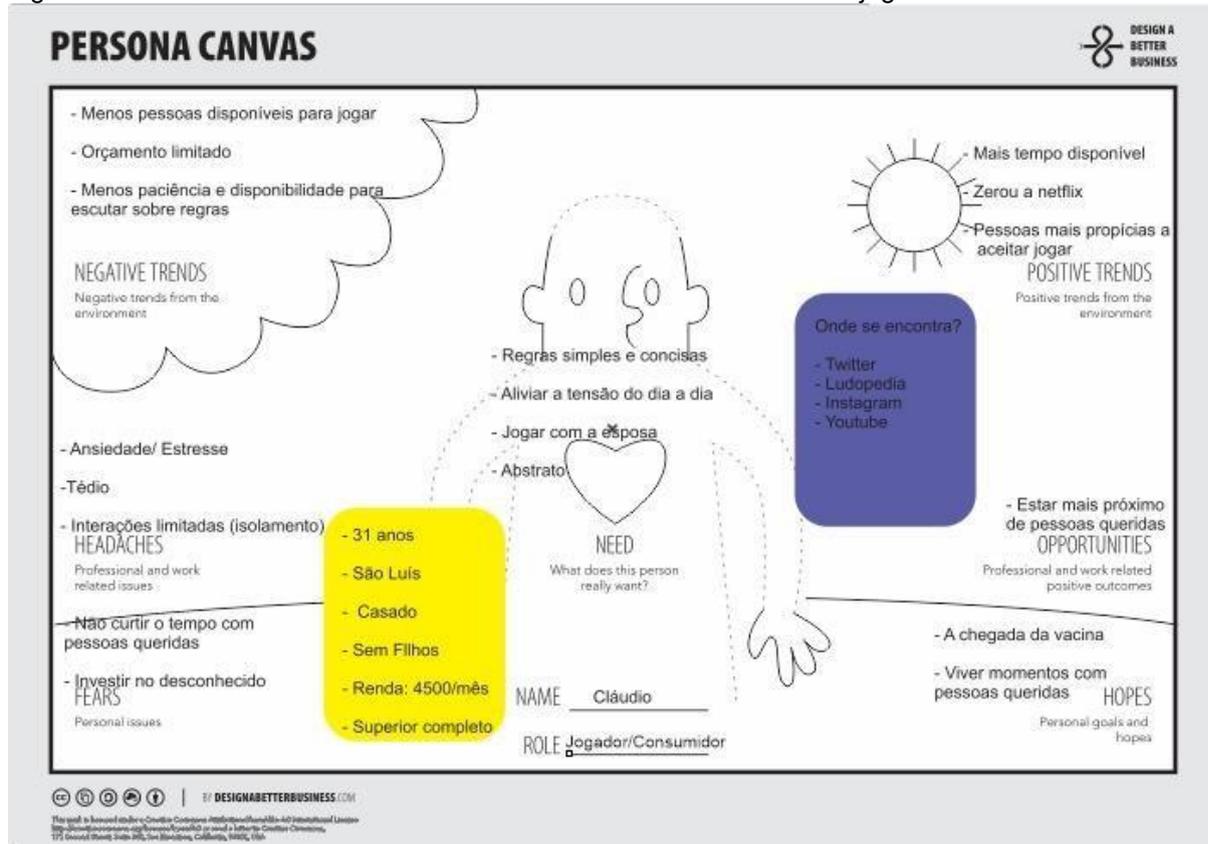
linha *pocket*, que é uma série de jogos em caixas extremamente pequenas e altamente portáteis. Em geral seus jogos são de fácil compreensão e explicação e joga-se uma partida em um tempo não muito elevado. É uma das poucas editoras que usam gráficas locais para impressão de seus jogos, o que baixa o custo de produção, auxiliando em seu posicionamento.

6.2 Persona

O processo de game design é antes de mais nada um processo de criação de um produto, e por isso se faz necessário o uso de algumas ferramentas de gestão. As ferramentas usadas neste projeto e seus resultados serão apresentadas a seguir.

Nesse modelo de persona, foi criado um consumidor modelo do produto e os tópicos abordados foram trazidos mais próximos à realidade do Cláudio, nome escolhido para a persona, relacionada aos jogos de tabuleiro e ao momento atual do mundo.

Figura 8: Persona Canvas do jogo Lock N'Go



Fonte: Elaborado pelo autor.

A persona aqui criada é apresentada como Cláudio, 31 anos, casado, morador de São Luís, sem filhos, renda de 4500 reais por mês, e concluiu o ensino superior. Cláudio consome conteúdos relacionados a jogos de tabuleiro principalmente no Twitter, no Instagram, no Youtube e no fórum Ludopédia.

a) Pontos negativos

Um ponto a ser observado na vida de Claudio é que muita coisa mudou por conta da pandemia. Em isolamento social ele tem menos pessoas para jogar, e um orçamento limitado para jogos, pois está priorizando itens de maior necessidade, além de poupar mais pois atravessa um cenário de incertezas. Outro fator é que as pessoas com quem ele pode jogar no período de pandemia não são jogadores frequentes e tem menos paciência e disponibilidade para escutar sobre regras.

b) Pontos positivos

Por outro lado, com a pandemia, ele passou a ter, mas tempo disponível por conta de estar trabalhando remotamente, com um horário mais flexível e sem precisar gastar algumas horas de descolamento para o trabalho. Outro fator que o aproxima do hobby de jogos de tabuleiro é o fato de ele estar saturado das mesmas formas de entretenimento, como seriados e filmes. E não é só ele que se sente assim, as pessoas ao redor dele também tem a mesma sensação, e por isso estão mais propicias a aceitarem sentar à mesa para experimentar uma partida de um jogo de tabuleiro.

c) Dores

A situação de tensão com a Covid-19, o fato de estar em isolamento contribuem para que Cláudio esteja ansioso e estressado. Sem poder fazer atividades prazerosas, e sem poder ter interações completas e complexas com o mundo externo, o tempo parece passar mais devagar, o que o deixa bastante entediado.

d) Oportunidades

Claudio tem passado muito mais tempo em casa, e o mesmo acontece com sua esposa. A pandemia acabou lhes oferecendo a oportunidade de passar mais tempo um com o outro e com os demais membros da família.

e) Medos

Apesar de buscar variar as opções de entretenimento, Cláudio tem receio de investir tempo e dinheiro no desconhecido, e por isso precisa ter informações acessíveis sobre novos jogos para decidir sobre novas aquisições. Outra coisa que o preocupa profundamente é não curtir o tempo e momentos marcantes junto às pessoas queridas, como a esposa e familiares.

f) **Esperanças**

Claudio anseia que com o avanço dos estudos científicos, logo seja disponibilizada uma vacina para Covid-19 e que o mundo volte a ser aquele que conhecia antes. Porém o momento de pandemia fez mudar a percepção dele sobre a forma com que encara as relações interpessoais e ele espera que de agora em diante consiga vivenciar mais momentos marcantes com pessoas queridas de seu ciclo social e principalmente familiar.

g) **Necessidades**

Em relação ao produto a ser desenvolvido, baseado nos tópicos levantados anteriormente, Claudio precisa de um jogo de tabuleiro que apresente regras simples e concisas, para aliviar a tensão do dia a dia, relacionado muito à incerteza do cenário pandêmico. Devido ao isolamento, precisa que o jogo seja possível de jogar com sua esposa, que não costuma jogar, e para isso um jogo abstrato para dois jogadores seria o ideal.

6.3 Game Design Canvas

Este modelo de Canvas é adaptado do Canvas modelo de negócios. Foi solicitado o arquivo aos criadores, equipe da editora Geeks n' Orcs, para que pudesse ser usado neste trabalho de conclusão de curso. O arquivo foi cedido e o seu uso autorizado pelos autores.

Figura 9: Canvas do jogo Lock N'Go

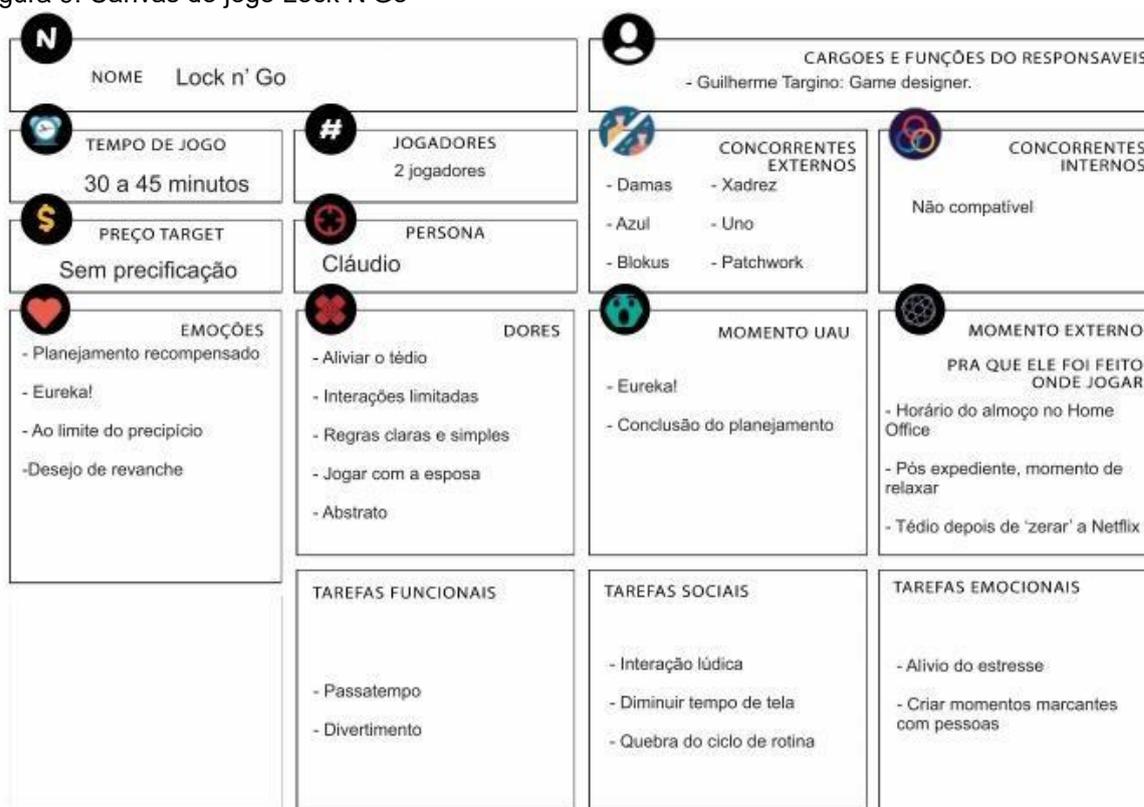


Figura: Elaborado pelo autor.

- Nome da persona: Cláudio, a persona montada no item anterior;
- Tarefas funcionais: as funções fundamentais e objetivas de um jogo são funcionar como opção de passatempo e divertimento para o consumidor;
- Tarefas Sociais: Promover interações em um ambiente lúdico, inserido no círculo mágico do jogo; diminuir o tempo imerso em ambientes digitais, frente a uma tela; ter uma opção a mais para sair da rotina maçante do dia a dia;
- Tarefas emocionais: Aliviar o estresse e “desopilar”; criar momentos marcantes e de interação com as pessoas queridas;
- Momento externo: Lock n' Go, por não ser de longa duração, pode ser jogado em espaços curtos entre uma atividade e outra, como no intervalo do almoço (no home office); por ser uma atividade leve e divertida, pode ser uma opção de entretenimento quando as opções

mais corriqueiras se esgotam, por exemplo quando o catálogo da netflix parece não ter mais nada de interessante;

- f) **Dores:** Ser uma opção para os momentos de tédio; criar momentos de interação direta com as pessoas queridas, possibilitando momentos interativos que a pandemia suprimiu consideravelmente; Trazer um jogo de fácil entendimento, com regras claras e simples; Ser um jogo para jogar a dois, em casa, em isolamento, com o cônjuge; Ser um jogo abstrato, assim como os jogos clássicos conhecidos por quem vai jogar com o consumidor;
- g) **Emoções:** Planejamento feito para concluir objetivos, ou parte deles, sendo recompensado; *Eureka!*, que é a sensação do momento de descobrir/visualizar a jogada certa para construir a vitória; Sentir-se numa situação onde a sua próxima ação ou a do adversário será crucial para o restante da partida; Ao final de uma partida, sentir que apenas detalhes foram a diferença entre a derrota e uma possível vitória, criando desejo de revanche;
- h) **Momento UAU:** *Eureka!* e a conclusão do planejamento;
- i) **Concorrentes Externos:** Damas, um clássico abstrato e para 2 jogadores e que é conhecido amplamente por quem não costuma jogar com frequência; Azul, um jogo familiar atraente visualmente de regras relativamente simples e premiado em 2018 como melhor jogo do ano; Uno, jogo de cartas, presente no mercado de massa e amplamente conhecido por jogadores casuais; Patchwork, um jogo para dois jogadores, com temática pouco presente no gameplay, portanto abstrato, criado por um game designer renomado, Uwe Rosenberg;
- j) **Concorrentes internos:** O jogo não foi negociado com nenhuma empresa e o autor não possui nenhum outro jogo publicado, portanto este campo fica impossibilitado de ser preenchido;

- k) Preço target: A precificação ainda não é possível pois este é apenas um protótipo, as decisões de produto final ainda não foram tomadas e por isso não se pode pensar em preço, em concordância com a estratégia de precificação por custo, escolhida pelo autor;
- l) Jogadores: atendendo as necessidades da persona, Lock n' Go é um jogo para dois jogadores;
- m) Tempo de jogo: atendendo as necessidades da persona, Lock n' Go não é um jogo longo, durando de 30 a 45 minutos;
- n) Cargos e funções: O projeto ainda se encontra em fase de protótipo e o autor ainda não tem definido outros membros da equipe. Portanto o único cargo definido é o de Game designer, ocupado pelo autor deste trabalho, Guilherme Targino. Não é usual nem recomendado que o game designer seja o responsável pelo processo de game development do jogo, porém inicialmente o autor acumula também essa função, contudo será necessário a efetivação de outra pessoa ou uma equipe para o cargo;
- o) Nome: Lock n' go foi escolhido por representar a essência do jogo e ter boa sonoridade e que lembra "rock n' roll", expressão conhecida pelos consumidores.

6.4 Planejamento operacional do jogo Lock N'Go

O processo de game design do jogo lock n' go começou balizado pelos resultados do preenchimento do game design canvas e por tanto as primeiras características do jogo estavam já definidas. Seria um jogo familiar, abstrato, para dois jogadores, com duração de 30 a 45 minutos.

Agora é necessário começar a pensar nas mecânicas a serem implementadas, quais tipos de componentes seriam usados, a elaboração de regras formais, formas de pontuar, formas que o jogo iria acabar, etc.

Depois de muitas ideias anotadas, descartadas e ajustadas, o escopo de Lock n' Go foi definido como um jogo de movimentação tática, para 2 jogadores, que cada jogador deve andar no tabuleiro coletando moedas, para assim poder pagar os avanços na trilha da vitória. Quem conseguir escapar dos bloqueios no mapa e chegar primeiro no topo da trilha da vitória será o grande vencedor.

Os detalhes das regras formais estão detalhados no manual do jogo (Apêndice 2).

O próximo passo é montar o protótipo, uma versão jogável do jogo, por mais que não sejam usados os componentes definitivos e que sua aparência seja ainda longe da ideal para o produto final. Levando em consideração a situação à época, o autor decidiu por fazer somente uma versão digital do protótipo, hospedada na plataforma tabletopia.com, de acesso gratuito. A plataforma conta com funcionalidades que permitem o upload dos arquivos de imagem e montar um modelo em 3D de uma mesa de jogo, onde demais usuários do site poderão, se convidados pelo autor, entrar e interagir com os objetos ali replicados. Além dos arquivos personalizados, a plataforma conta com uma biblioteca de diversos componentes genéricos a serem usados na simulação.

Figura 10: Protótipo do jogo Lock N'Go

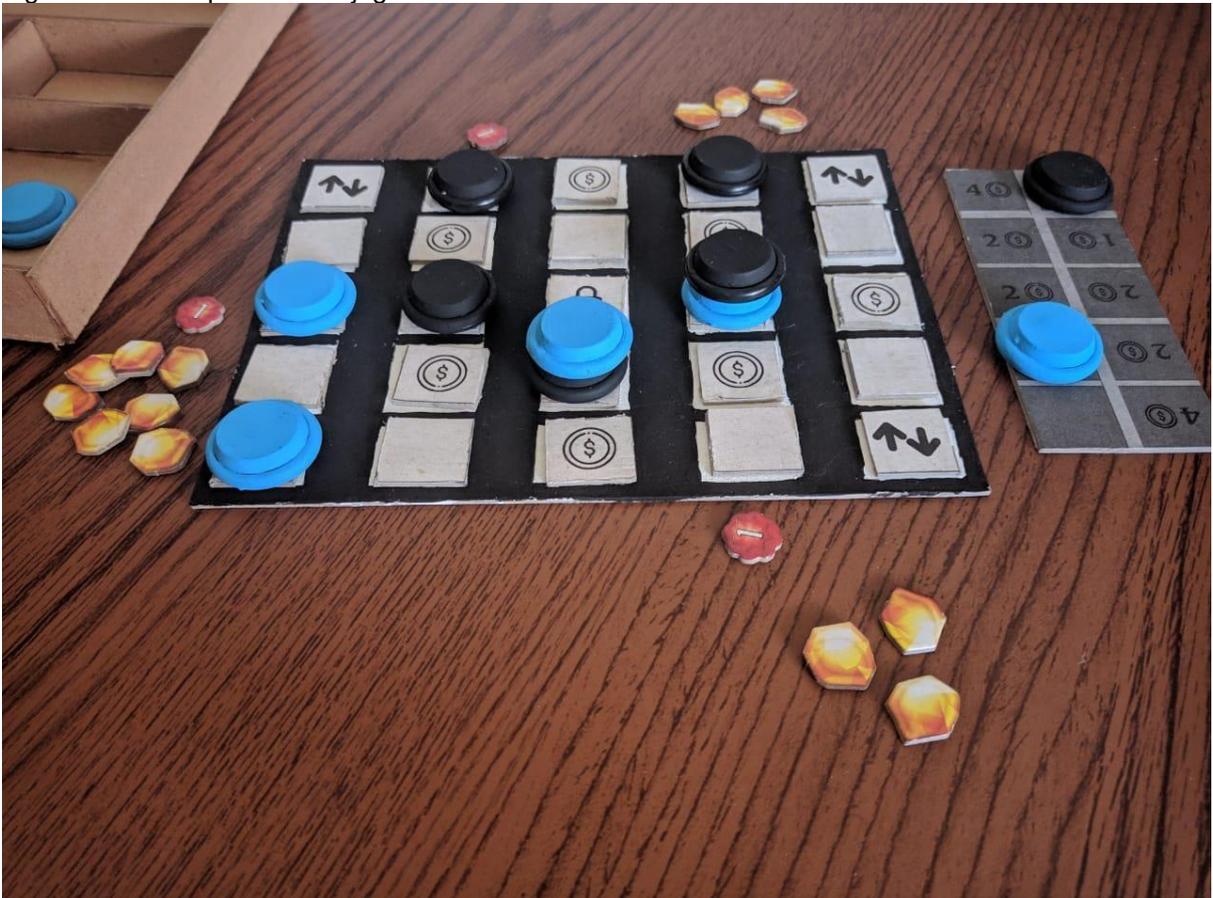


Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Acumulando a função de desenvolvedor, o autor conduziu partidas de testes (playtests) no tabletop, os testadores (playtesters) foram recrutados em grupos de whatsapp. Após cada partida o autor pedia para que os playtesters fizessem comentários sobre o que acharam do jogo, e de acordo com os feedbacks, foram pensados ajustes nas regras, a fim de adaptar melhor ao escopo do projeto.

Um pouco mais tarde o autor tomou a decisão de fabricar um protótipo físico, para testar o jogo com os familiares, em casa, já que Lock n' Go foi feito para ser amigável a pessoas que não costumam jogar.

Figura 11: Protótipo físico do jogo Lock N'Go



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

As demais funções e etapas do processo operacional do jogo ainda não têm responsáveis diretos definidos, e os testes estão sendo rodados com arte, iconografia e componentes provisórios.

6.5 Discussões sobre a viabilidade do lançamento do jogo de tabuleiro Lock n' Go

É sabido que o mercado de jogos de tabuleiro vive um momento de expansão no Brasil e no mundo, aliado a essa tendência de crescimento tem-se o grupo de consumidores frequentes e apaixonados pelo assunto.

Esse grupo de consumidores, em sua maioria, compartilha de certas características, percebidas com a análise gráfica, no capítulo 5, das respostas do questionário (apêndice1) aplicado durante este estudo.

Tais características, e resultados da análise gráfica foram cruciais para a elaboração da persona do cliente, representada em Cláudio, no capítulo 6. Que por sua vez é fundamental para a elaboração do game design canvas, impactando em toda a cadeia criativa e de produção do jogo Lock n' Go.

Levando em consideração a situação atual do mercado de jogos de tabuleiro, onde o aparecimento e o sucesso de novos entrantes é baixíssimo, e o amplo domínio de marcas já consolidadas. Porém sabendo que existe demanda por produtos com as características do jogo Lock n' Go, e que ele se supre as necessidades da persona desenhada no presente trabalho. Considera-se que o lançamento de forma independente pelo autor é parcialmente viável. Contudo, se o autor optar por negociar a licença do jogo com uma editora já reconhecida pelo público, e com *know how* e experiência na gestão de produto no mercado, pode-se considerar o lançamento do jogo Lock n' Go viável.

Caso o autor busque a negociação com uma editora, é necessário que seja feito contato com editoras que estejam abertas ao diálogo e que tenham no escopo de atuação características compatíveis com o público alvo do jogo Lock n' Go. Baseado nas informações do capítulo 6, sugere-se a elaboração de um folheto de vendas e o envio às seguintes editoras: Grok, que publicaria o jogo sob a tutelado selo editorial Mandala; Conclave, que tem histórico de publicação de jogos de autores brasileiros; e a Papergames, que atinge e conversa com um público alvo similar à persona criada no capítulo 6.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho de conclusão de curso tem como problema central de pesquisa identificar: Até que ponto o lançamento do jogo de tabuleiro Lock n' Go é viável? A partir das discussões realizadas ao longo do estudo, identifica-se que o jogo Lock n' Go é parcialmente viável na perspectiva de um lançamento de forma autônoma pelo autor. Entretanto, caso considerado um possível licenciamento do jogo, o lançamento se apresenta viável desde que o desenvolvedor esteja disposto a abrir mão de uma possível maior margem de lucro em detrimento de sanar parte do problema do risco elevado do empreendimento.

Complementarmente, o trabalho tem como objetivo geral analisar a viabilidade do lançamento do jogo de tabuleiro Lock n' Go. O objetivo geral foi alcançado a partir das discussões de revisão de literatura sobre jogos de tabuleiro e sobre planos de negócio de jogos de tabuleiro. A partir da discussão da fundamentação teórica, foi possível a construção de um Plano de Negócios para o jogo Lock n' Go. Com as análises do Plano de Negócios, alcançou-se o objetivo geral do trabalho.

Adicionalmente, o estudo tem como objetivo específico identificar as características, tipificações e operacionalização da indústria dos jogos de tabuleiros. O objetivo específico em questão foi alcançado no capítulo 2 do estudo. O segundo objetivo específico é de compreender o perfil de consumo dos usuários de jogos de tabuleiro, alcançado no capítulo 4 do estudo. Por fim, o capítulo 5 teve a função de alcançar o terceiro objetivo específico, desenvolver o estudo de mercado, a Persona, o Canvas e o Planejamento Operacional do jogo Lock N'Go.

Este estudo oferece um conjunto de contribuições para o projeto de lançamento do jogo Lock N'Go, para a academia e para a sociedade. Para a projeto, o estudo contribui para o entendimento científico da possibilidade e viabilidade da execução do mesmo. Para a academia, o estudo trouxe um tema pouquíssimo abordado em ambiente científico e atribuiu função prática ao trabalho realizado. Para a sociedade, mais especificamente à comunidade de jogadores e players do mercado de jogos, mostrou o quão é importante analisar a viabilidade de um projeto para que se possa tomar decisões assertivas sobre o lançamento de um determinado jogo ou qualquer outro produto.

Por mais que o estudo tenha alcançado os objetivos propostos e respondido assertivamente ao problema de pesquisa, limitações foram percebidas. A mais clara delas é o fato de que é desejável que para o estudo de viabilidade de um produto seja utilizado a perspectiva de mais de uma persona, e neste trabalho apenas a persona do Cláudio foi montada. Outra limitação foi o fato do autor ter sido internado por conta de uma infecção pelo novo corona vírus, num período próximo à data de depósito do trabalho de conclusão de curso.

Com o objetivo de garantir a continuidade dos estudos sobre jogos de tabuleiro e, principalmente, sobre a entrada de novos players no segmento em questão, estudos futuros são sugeridos.

REFERÊNCIAS

ABT, Clark C. **Serious Games**. Nova York: Viking Press, 1970.

AMELIA CON. **What is tabletop**. 2016. Disponível em:
<<https://www.ameliacon.com/special-events/tabletop-gaming/what-is-tabletop>>.
Acesso em 22 de setembro. 2020.

APTER, Michael J. "**A Structural-Phenomenology of Play**". Em *Adult Play: A reversal Theory Approach*, ed. J. H. Kerr e Michael J. Apter. Amsterdam: Swets and Zeitlinger, 1991, p. 192-201

AVEDON, E.M. e Brian Sutton-Smith. **The Study of Games**. Nova York: Jhon Wiley, 1971.

BOARD GAME GEEK. **Charterstone**. Estados Unidos: boardgamegeek, 2020.
Disponível em: <<https://boardgamegeek.com/boardgame/197376/charterstone>>.
Acesso em: 29 de set. 2020.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. Londres: Thames and Hudson, 1962.

COPPER, A. e REIMANN, R. e CRONIN D. **About face 3: The Essentials of interactive design**. Jhon Wiley & Sons, 2007.

COSTIKYAN, Greg. "**I have no words and I must design**". em *Interactive fantasy #2*. Disponível em <<https://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/2535/nowords.html>>
Acesso em: 22 de Setembro de 2020.

CRAWFORD, Chris. **The Art of computer game design**. Disponível em
<<https://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/coverpage.html>> Acesso
em 22 de setembro de 2020

CRAWFORD, Chris. **Understanding Interactivity**. San Francisco: No stretch Press, 2002.

CRUZ, Leonardo. **Quais são os tipos de jogos de tabuleiro?** Disponível em
<<https://deveserisso.com.br/blog/quais-sao-os-tipos-de-jogos-de-tabuleiro/>> Acesso
em 22 de setembro de 2020.

ENGLESTEIN, Geoffrey e SHALEV, Isaac. **Building blocks of tabletop game design: a encyclopedia of mechanisms**. Boca Raton, FL: Taylor & Francis, 2019.

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens: A study of the play element in culture**. Boston: Beacon Press, 1955.

KICKSTARTER. **Zombicide: Invader**. Nova Iorque, EUA: Kickstarter, 2020. Disponível:
<<https://www.kickstarter.com/projects/cmon/zombicideinvader?ref=discovery&term=ZOMBICIDE>>. Acesso em: 05 de out. 2020.

NOSSO WORK É PLAYAR #01: pipeline dos jogos de tabuleiro com Fel Barros.

Entrevistado: Fel Barros. Entrevistador: Renato Simões. Belo Horizonte: Geeks and Orcs, 10 de fevereiro de 2020. Podcast. Disponível em: <<https://nossoworkeplayar.geeksnorcs.com.br/podcast/nosso-work-e-playar-1pipeline-dos-jogos-de-tabuleiro-com-fel-barros/>> Acesso em: 11/12/2020

PIJL, Patrick Van Der. **Step into the shoes of your customers with the persona canvas.** Holanda, 2016. Disponível em <<https://designabetterbusiness.com/2017/09/21/step-into-the-shoes-of-yourcustomers-with-the-persona-canvas/>> Acesso em 11/12/2020.

PARLETT, David. **the Oxford History of Board Games.** Oxford: Oxford University Press, 1999.

PIJL, Patrick Van Der. **Step into the shoes of your customers with the persona canvas.** Holanda, 2016. Disponível em <<https://designabetterbusiness.com/2017/09/21/step-into-the-shoes-of-yourcustomers-with-the-persona-canvas/>> Acesso em 11/12/2020.

PRUITT, J. e ADLIN, T. **The persona lifecycle: keep people in mind through product design.** San Francisco: Elsevier, 2006.

SINDERMAN, Stephen. **Unwritten Rules.** Disponível em <<https://www.gamepuzzles.com/tlog/tlog2.html>> Acesso em: 22 de setembro de 2020.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos.** Volume 1. São Paulo: Blucher, 2019.

SUITS, Bernard. Grasshopper: **Games, Life, and Utopia.** Boston: David R. Godine, 1990.

OSTRSTERWALDE, Alexander e Yves Pigncur. **Business Model Generation - Inovação em Modelos de Negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários.** Rio de Janeiro, RJ. Alta Books. 2011.

Z-MAN GAMES. **Games Zmangames.** Minnessota, EUA: zmangames, 2020. Disponível em: <zmangames.com>. Acesso em: 10 de out. 2020.

APENDICE 1: Questionário Misto

Você joga ou já jogou jogos de tabuleiro? *

-Sim

-Não

Com que frequência você joga jogos de tabuleiro? *

Todos os dias

-3 vezes por semana

-1 vez por semana

-1 vez a cada 15 dias

-1 vez por mês

-1 vez a cada 6 meses

-Raramente

Em que cenários você joga jogos de tabuleiro? (marque todas as aplicáveis)

-Em família

-Com os amigos

-com desconhecidos

-com o cônjuge

Em quais locais você joga jogos de tabuleiro? (marque todas as aplicáveis) *

Em sua casa

-Na casa de Familiares/cônjuge

-Na casa de amigos

-Em lojas especializados

-Em eventos especializados

Você joga e/ou jogou jogos de tabuleiro virtualmente ? *

-Sim

-Não

Se sim, descreva como ocorre e/ou ocorreu os jogos virtuais (plataformas, com quem jogou, aplicativos e que mais achar relevante)

[Resposta discursiva]

Dos jogos abaixo quais você já jogou ou joga? *

Joguei Todos

Joguei alguns

Nenhum

- Catan;

Puerto Rico; Stone

age;

Guerra dos Tronos

- Pandemic;
Mansions of madness;
Hanabi;
Robinson Crusoe

- Codino
mes; Imagem &
ação; Saboteur;
Decrypto

- C
ilada;
Friday;
Onirim

- CO² seunda
chance; Not Alone;
Dead of Winter

- Jen
ga, Paris,
Rhino Hero

- Battlestar
Galática; nosferatu; the
resistence

- This War of Mine;
Arcadia Quest; Detective;

- No
Thanks, Uno,
Rummikub

- Pandemic Legacy;
Charterstone;

Seafall; Gloomhaven

- Futboad;

War; Eldrich

horror;

Takenoko

- Encantados; Uno;

Piratas!; Magic The Gathering

- Yhatzee;

Sagrada; can't stop;

Quarriors

- Warhamm

er 40k; X-wing;

Infinity

- Carcassone; Kingdomino; Planet

- Tzolk'in; Terra Mystica;

Arquitetos do Reino Ocidental;

Stone Age

- Zombicide; Eldrich

Horror; Dead of Winter;

Spartacus

- Azul, Blokus;

Genial; NMBR 9

- Dr. Eureka;

Kariba; Bandido;

Draftossauros

- Dixit; The

Resistance; Vudu;

Coup

Gênero

-Feminino

-Masculino

-Outro:

Idade

[Resposta discursiva]

Escolaridade

-Ensino Fundamental completo

-Ensino Médio completo

-Ensino Superior incompleto

-Ensino Superior completo

APENDICE 2: Manual de Regras do jogo Lock n' Go

LOCK N' GO

LIVRO DE REGRAS

COMPONENTES

Tabuleiro de jogo

2 Cilindros de plástico (1 em cada cor de jogador)

10 Discos de plástico (5 em cada cor de jogador)

15 Fichas de Moeda

3 Fichas de cadeado (vermelhas)

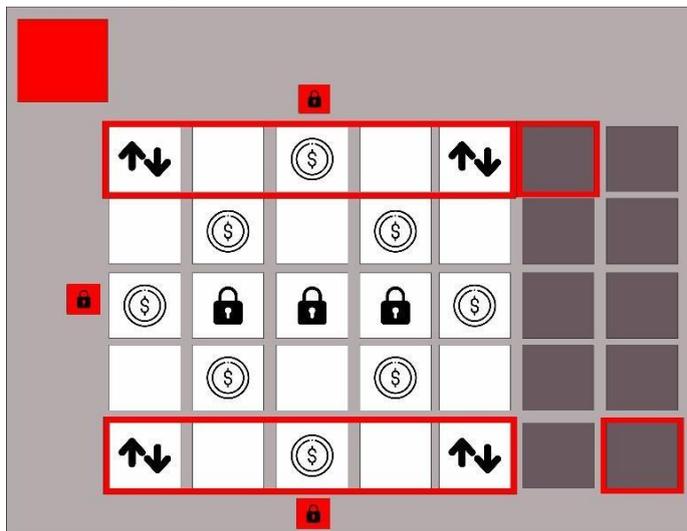
1 Ficha de ação de mover o cadeado *

1 Ficha de ação de avançar na vitória*

1 Ficha de ação de ganhar moeda*

* são utilizadas somente no modo avançado do jogo

PREPARAÇÃO



- Coloque o Tabuleiro no centro da mesa
- Coloque cada Cilindro no início de uma trilha de vitória (cinza escuro), como marcado em vermelho
- Coloque cada disco em um dos espaços com fundo branco, marcados em vermelho. Os discos Pretos devem estar do lado do cilindro preto, o mesmo é válido para os discos e cilindro

cinza.

- Coloque as fichas de bloqueio nos locais indicados
- Crie uma reserva geral com as moedas

VISÃO GERAL

Lock n Go é um jogo de movimentação tática em que cada jogador deve andar no tabuleiro coletando moedas, pra assim poder pagar os avanços na trilha da vitória. Quem conseguir escapar dos bloqueios no mapa e chegar primeiro no topo da trilha da vitória é o vencedor.

JOGADOR INICIAL

O jogador que controlará as peças pretas começa.

MOVIMENTAÇÃO

Em seu turno, o jogador deve escolher um de seus discos e movê-lo para frente ou lateralmente (esquerda ou direita) para um espaço acessível. Caso o Disco escolhido, pare em um espaço de ação o jogador deve realizá-la, se possível.

Um jogador pode mover seu disco para um espaço vazio ou ocupado por 1 disco (do próprio jogador ou do adversário). Espaços ocupados por 2 discos não podem receber mais discos.

Quando um disco é movido para um espaço já ocupado, deve ser colocado em cima do disco que já estava ali, que só poderá ser retirado daquele espaço quando o disco de cima sair. Um mesmo jogador não pode posicionar mais que 2 discos em cima de discos adversários.

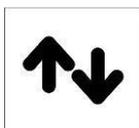
AÇÕES



GANHAR MOEDA: Ao parar nesse espaço o jogador deve pegar 1 moeda da reserva geral, podendo juntar consigo até 7 moedas. Se esse limite for atingido o jogador não pode ganhar mais nenhuma moeda até que tenha menos que 7 moedas.



MOVER O CADEADO: Ao parar nesse espaço o jogador deve mover um espaço, em qualquer sentido, um dos marcadores vermelhos de cadeado. A intersecção da linha e das colunas onde se encontram as fichas indicam os espaços inacessíveis naquele momento do jogo. Nenhum disco pode ser movido para um espaço inacessível e caso um jogador comece seu turno como um ou mais discos em local inacessível ele deve escolher um desses discos para ser movido naquele turno.



AVANÇAR NA TRILHA DA VITÓRIA: Ao parar nesse espaço o jogador deve pagar em moedas o custo para avançar ao respectivo nível na trilha da vitória (2º nível: 2 moedas; 3º nível: 3 moedas; 4º nível: 4 moedas; 5º nível: 5 moedas), avançar seu cilindro e retirar do tabuleiro o disco.

RECUPERANDO DISCOS DESCARTADOS:



Em seu turno o jogador que tiver 4 ou menos discos descartados pode optar por não mover nenhum disco nesse turno e pagar 5 moedas para recolocar

um dos discos fora de jogo de volta no tabuleiro, em um dos 5 espaços iniciais. O disco que volta ao jogo não permite ao jogador realizar a ação descrita no espaço ao qual ele é colocado

Observação: Em casos que o jogador não consiga mover nenhum de seus discos e não consiga realizar a ação de Recuperar Discos Descartados, ele pode optar por retroceder um espaço na trilha da vitória e receber o valor em moedas referente ao nível que ocupava no início do turno. Se o fizer, mesmo que consiga moedas suficientes para recuperar um disco descartado o jogador perde a vez e só poderá realizar a ação em seu próximo turno.

FIM DE JOGO

O Jogo acaba quando um dos jogadores atinge o 5º nível na trilha da vitória. Caso esse jogador seja o controlador das peças cinzas ele vence o jogo imediatamente. Caso o controlador das peças pretas atingir o 5º nível da trilha de vitória antes, o adversário tem direito a mais um turno, se não conseguir atingir o topo da trilha o jogador com as peças pretas é o vencedor, se o jogador com as peças cinzas também atingir o topo, o jogador com mais moedas é o vencedor. Em caso de empate os jogadores compartilham a derrota.

JOGO AVANÇADO

- Durante a preparação coloque as 3 fichas referentes às ações ao lado do tabuleiro;
- Ao realizar uma ação o jogador deve colocar a ficha referente a ação realizada no quadrado vermelho do tabuleiro. Isso indicará que aquela ação está indisponível.

Note que os espaços referentes continuam acessíveis, porém o jogador que mover seu disco para lá não realizará aquela ação;

- Essa regra não se aplica à chance que o jogador cinza tem no fim do jogo de chegar ao topo da trilha da vitória e forçar o desempate por moedas.