

The title 'A CONSERVEIRA' is rendered in large, 3D, light blue letters with a grid pattern on their surfaces. The letters are arranged in two lines: 'A' on the top line and 'CONSERVEIRA' on the bottom line. The letters are set against a dark background and are surrounded by several small, dark fish swimming in a school, creating a sense of movement and depth.

A CONSERVEIRA

A CONSERVEIRA - DESIGN DE UM JOGO DE HOBBY



**esad
arte+
design**

PROJETO DE Mestrado em Design de Comunicação

DESENVOLVIDO POR TELMA ALEXANDRA PINTO CARVALHO DE SALEMA VALENTE

SOB ORIENTAÇÃO DE ANA RAPOSO

CO-ORIENTAÇÃO DE ANDRÉ SANTOS

2021

A CONSERVEIRA

DESIGN DE UM JOGO DE HOBBY

DOCUMENTO PROVISÓRIO



**esad
arte+
design**

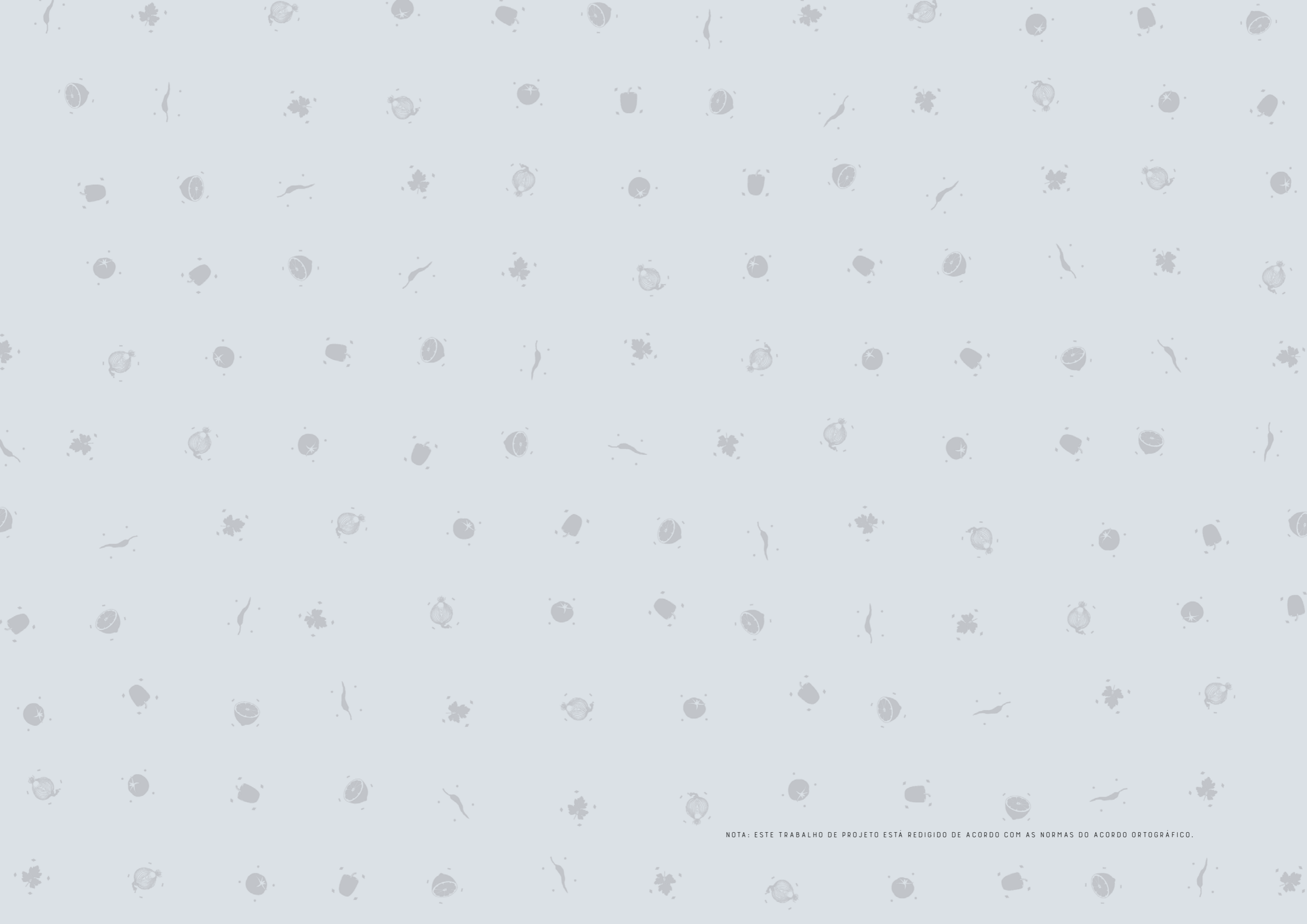
PROJETO DE Mestrado em Design de Comunicação

DESENVOLVIDO POR TELMA ALEXANDRA PINTO CARVALHO DE SALEMA VALENTE

SOB ORIENTAÇÃO DE ANA RAPOSO

CO-ORIENTAÇÃO DE ANDRÉ SANTOS

2021



NOTA: ESTE TRABALHO DE PROJETO ESTÁ REDIGIDO DE ACORDO COM AS NORMAS DO ACORDO ORTOGRÁFICO.

RESUMO + PALAVRAS CHAVE

ABSTRACT + KEY WORDS

O presente projeto consiste na criação de um jogo de hobby que promove a história e cultura portuguesa. Este jogo de tabuleiro, denominado “A Conserveira”, faz referência à tradição de pesca e conserva de sardinha na cidade de Matosinhos.

Na criação deste projeto, o jogo foi encarado como objeto de caráter comercializável, capaz de se tornar uma ferramenta de comunicação. A pesquisa teórica incidiu na contemplação da evolução histórica do jogo de tabuleiro, culminado nos jogos de estilo moderno/hobby, cujas características são revistas em maior detalhe. Do ponto de vista comercial, será analisado o panorama nacional de edição e produção, recaindo com particularidade em jogos que motivem a identidade portuguesa. Valorizando a experiência de jogo irá também refletir-se sobre as preocupações do design de interação. Por fim, será apresentado o protótipo, justificando as suas escolhas técnicas e conceituais.

This project consists of creating a hobby board game that promotes Portuguese history and culture. The game, called “A Conserveira”, refers to the tradition of fishing and canning sardines industry of Matosinhos city.

In the creation of this project, the game was seen as a commercial object, capable of becoming a communication tool. The theoretical research was focused on the historical evolution of the board game culminating in modern style games, whose characteristics are reviewed in greater detail. From a commercial point of view, the national panorama of edition and production will be analyzed, with particular emphasis on games that motivate the Portuguese identity. Valuing the game experience, we will also reflect about interaction design concerns. Finally, the prototype will be presented, and its technical and conceptual choices will be justified.

JOGO DE TABULEIRO, HOBBY, CULTURA PORTUGUESA, INTERATIVIDADE

BOARD GAME, HOBBY, PORTUGUESE CULTURE, INTERACTIVITY



1 LUCAS VAN LEYDEN "THE GAME OF CHESS", 1508

NOTA INTRODUTÓRIA 12

GLOSSÁRIO 14

•



PARTE 1

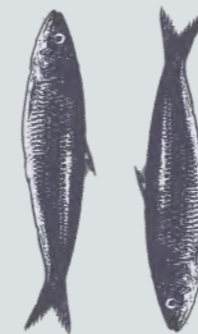
O UNIVERSO DOS JOGOS DE TABULEIRO

EVOLUÇÃO DOS JOGOS DE TABULEIRO 20

OS EUROGAMES 28

PANORAMA PORTUGUÊS 38

DESIGN DE INTERAÇÃO 50



PARTE 2

DESIGN DO JOGO "A CONSERVEIRA"

PROPOSTA/BRIEFING 60

INSPIRAÇÃO TEMÁTICA 62

DESIGN DOS COMPONENTES 68

•

CONSIDERAÇÕES FINAIS 98

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 102

LISTA DE IMAGENS 104

O presente documento resulta da pesquisa teórica e desenvolvimento prático ocorrido durante a criação do projeto “A Conserveira”, um jogo de tabuleiro de estilo hobby, sobre a indústria conserveira da cidade de Matosinhos.

Inserido no contexto de Design, a pertinência deste projeto encontra-se na observação do jogo de tabuleiro como meio de comunicação, que permite explorar e relacionar uma série de disciplinas e ferramentas da área, salientando também a crescente popularidade destes objetos na época atual, tanto ao nível nacional como internacional. A escolha temática – indústria piscatória e conserveira – constitui um contributo positivo no que toca à preservação e estima das memórias, tradições e costumes do país.

Este documento encontra-se dividido em duas partes, a primeira referente à investigação teórica e a segunda ao desenvolvimento prático do projeto. A primeira parte consiste numa contextualização do universo dos jogos de tabuleiro, que se inicia pela revisão da sua evolução histórica, desde a antiguidade até ao surgimento dos jogos modernos ou de hobby. Segue-se uma abordagem

detalhada destes últimos, uma vez que será nessa categoria que “A Conserveira” se irá enquadrar. Na tentativa de entender o mercado nacional, o terceiro capítulo dedica-se ao panorama português de produção, edição e comercialização de jogos de hobby, com enfoque nos que refletem a identidade portuguesa. O último capítulo remete-se à componente interativa do objeto-jogo, incidindo em questões de experiência, prazer/divertimento e acessibilidade.

Nesta sequência, iniciamos a segunda parte deste documento, relativo ao desenvolvimento prático do jogo “A Conserveira”. Apresentadas e justificadas as escolhas técnicas e conceituais do projeto, desde a narrativa e temática aos materiais e grafismos, serão também analisados todos os seus componentes, incluindo as peças, a caixa, o bloco de pontuação e o livro de regras. Por fim, será apresentado um protótipo que permitirá testar e, eventualmente, melhorar o produto final.

No que refere aos termos específicos de jogos, nomeadamente de mecânicas/mecanismos de jogo, irá proceder-se ao uso dos mesmos em inglês pela inexistência de um glossário coerente em língua portuguesa.

Para o desenvolvimento deste projeto serão contemplados jogos de tabuleiro excluindo jogos de cartas uma vez que estes não se enquadram naquele que é o objeto de estudo/análise.



2 AUTOR DESCONHECIDO, JOGO "NEUESTE NORDPOL-EXPEDITION", 1875 (APROX.)

ACTION POINTS Pontos que o jogador ganha para gastar em ações de jogo (boardgamegeek [BGG], 2021).

AREA CONTROL A mecânica em que o controle de determinada área de jogo é concedido ao jogador que possuir a maioria de elementos nessa área (boardgamegeek [BGG], 2021).

AREA ENCLOSURE Mecânica em que o jogador coloca contiguamente as suas peças de forma a criar uma área fechada (boardgamegeek [BGG], 2021).

AREA MAJORITY / INFLUENCE Mecânica em que o jogador coloca as suas peças em área pré-existente no ambiente de jogo, ganhando benefício (boardgamegeek [BGG], 2021).

AUCTION/BIDDING Mecânica de leilão em que os jogadores fazem ofertas - geralmente por turnos e utilizando a moeda de jogo - até se estabelecer um vencedor (boardgamegeek [BGG], 2021).

AUCTION: ONCE AROUND Mecânica de leilão em que cada jogador pode licitar apenas uma vez, seguindo determinada ordem pré-estabelecida (boardgamegeek [BGG], 2021).

BETTING / WAGERING Mecânica de apostas, normalmente está relacionado com algum elemento aleatório. Em algumas situações pode incluir “bluff” (boardgamegeek [BGG], 2021).

CARDS/TILES/DICE DRAFTING Descreve a ação de escolher estes elementos de jogo - peças, cartas, tiles ou dados - de uma pilha comum. Diferente de *drafting* (boardgamegeek [BGG], 2021).

CATCH-UP Mecânica que confere certo benefício aos jogadores com menor pontuação (boardgamegeek [BGG], 2021).

CONNECTIONS Mecânica que promove a construção de rotas de conexão entre determinados pontos do tabuleiro de jogo (boardgamegeek [BGG], 2021).

DECK/BAG/POOL BUILDING Quando jogadores têm um baralho individual de jogo e adquirem novos elementos para o enriquecer/melhorar (boardgamegeek [BGG], 2021).

DRAFTING Descreve uma forma de distribuição de elementos de jogo por processo de seleção e descarte. Forma comum de implementar esta mecânica é quando jogador recebe um certo número de elementos podendo apenas manter um número mais reduzido e sendo forçado a descartar ou passar ao próximo jogador o restante (boardgamegeek [BGG], 2021).

FOLLOW Um jogador seleciona uma ação e os restantes jogadores podem realizar essa mesma ação ou uma versão semelhante desta.

GAIN OWNERSHIP Quando os jogadores possuem ou adquirem certas entidades com as quais, por meio das suas ações ou de outros jogadores, podem beneficiar (boardgamegeek [BGG], 2021).

HAND MANAGEMENT Mecânica de jogo que recompensa o jogador quando este joga os elementos de jogo em determinadas sequências ou conjunto. O jogador é induzido a gerenciar os seus elementos de jogo de forma a que quando os coloque em jogo possa obter a máxima vantagem (boardgamegeek [BGG], 2021).

HEXAGON GRID Tratam-se de jogos com mapa hexagonal, uma grande classe de jogos que se enquadram nesta mecânica, normalmente jogos de guerra. Está por vezes associada à mecânica de *zone control* (boardgamegeek [BGG], 2021).

HIGHEST-LOWEST SCORING Sistema de pontuação que premeia o jogador que tiver o menor valor de determinados elementos de jogo (boardgamegeek [BGG], 2021).

LAYERING Quando os componentes de jogo são colocados por camadas. Normalmente nestas situações apenas aqueles que estão na camada superior estão ativos/disponíveis (boardgamegeek [BGG], 2021).

MEEPLES Termo utilizado para descrever um componente de jogo com forma antropomórficas (boardgamegeek [BGG], 2021).

MODULAR BOARD Descreve situações em que o tabuleiro de jogo é composto por vários módulos/peças. Normalmente a colocação destas peças é feita de forma aleatória (boardgamegeek [BGG], 2021).

NETWORK AND ROUTE BUILDING Mecânica de jogo que envolvem a construção ou desenvolvimento de rotas/caminhos que providenciam algum efeito ao seu construtor. Diferente de *Connections* (boardgamegeek [BGG], 2021).

PATTERN BUILDING Sistema em que o jogador configura/organiza certos componentes de jogo para criar determinado padrão/regra (boardgamegeek [BGG], 2021).

PATTERN RECOGNITION Mecânica de raciocínio dedutivo que instiga os jogadores a reconhecerem padrões, normalmente abstratos (boardgamegeek [BGG], 2021).

PICK-UP AND DELIVER Mecânica em que os jogadores se povem para recolher e entregar elementos de jogo em diferentes pontos do tabuleiro (boardgamegeek [BGG], 2021).

POINT TO POINT MOVEMENT Situações em que o movimento no tabuleiro de jogo é permitido entre determinados pontos e apenas se existir linhas de conexão entre eles (boardgamegeek [BGG], 2021).

PUSH YOUR LUCK Mecânica que instiga o jogador a arriscar a sua sorte para ter recompensas adicionais (boardgamegeek [BGG], 2021).

RACE GOAL / RACE Jogos em que o primeiro jogador a atingir um determinado objetivo ganha (boardgamegeek [BGG], 2021).

ROLE PLAYING Interpretação de papéis, os jogadores representam determinado papel/personagem (boardgamegeek [BGG], 2021).

ROLL-AND-MOVE Mecânica em que o jogador lança os dados para mover as peças de jogo (boardgamegeek [BGG], 2021).

SECRET UNIT DEPLOYMENT Mecânica em que determinadas informações de jogo são ocultadas e os jogadores são instigados a procurar essas informações. Este tipo de mecânica normalmente é associada a jogos de espões/agentes secretos.

SET COLLECTION Mecânica em que o valor dos elementos de jogo vai depender de fazerem parte de determinado grupo, normalmente por quantidade ou variedade (boardgamegeek [BGG], 2021).

SET-UP Fase anterior ao início do jogo, em que todos os componentes necessários para jogar são preparados (boardgamegeek [BGG], 2021).

SIMULTANEOUS ACTIONS SELECTION Mecânica em que os jogadores da mesma equipa planeiam a sua jogada simultânea sem os restantes se aperceberem (boardgamegeek [BGG], 2021).

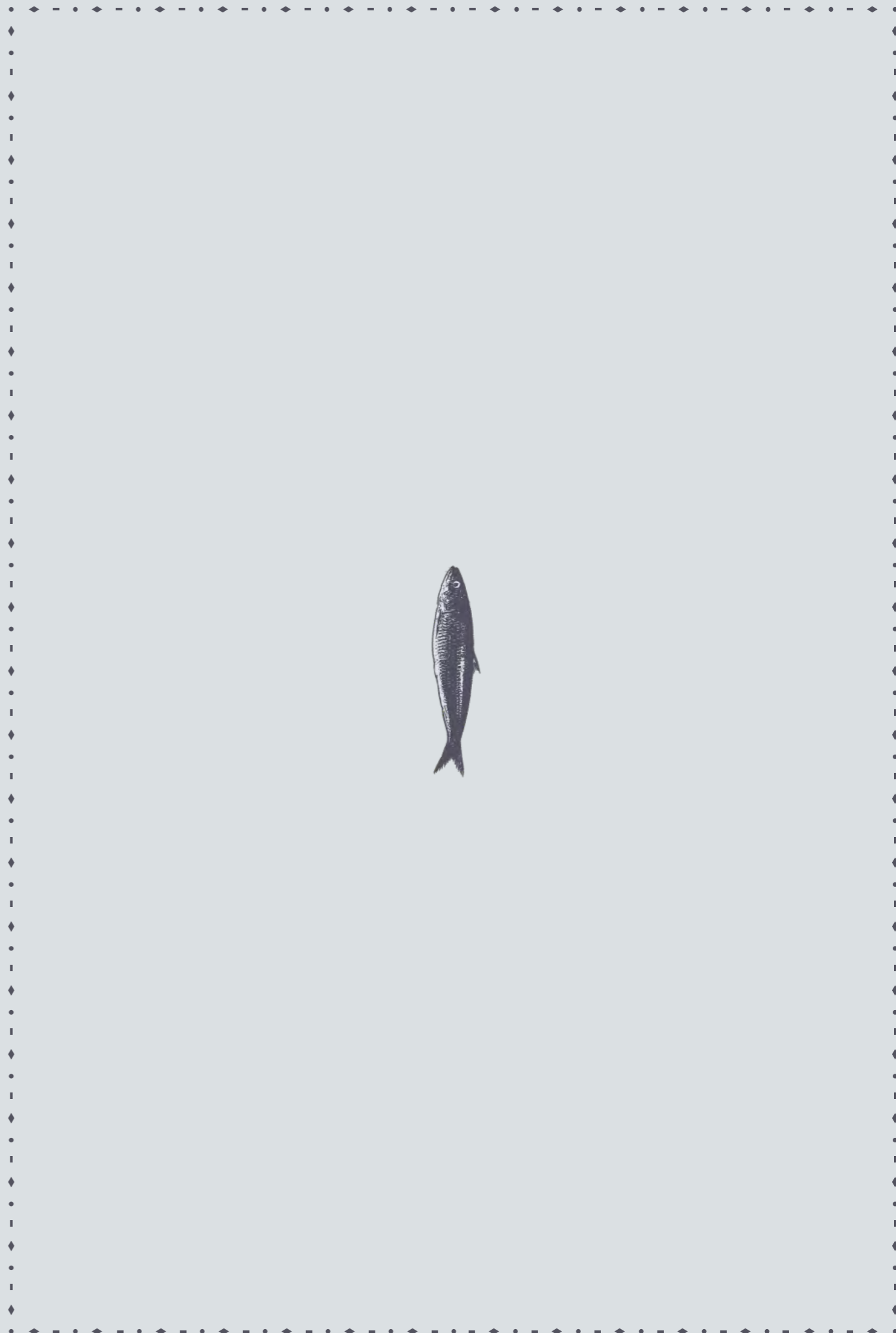
SOLO / SOLITAIRE GAME Jogos que possuem modo de jogo solitário ou são destinados a um único jogador (boardgamegeek [BGG], 2021).

SPACIAL PUZZLE Refere-se a situações que a colocação dos Tiles é feita numa área limitada com dependências interligadas

STOCK HOLDING Mecânica em que o jogador deve comprar, vender e/ou reter determinada entidade ou elemento de jogo a fim de ganhar alguma vantagem ou privilégio (boardgamegeek [BGG], 2021).

TECH TREES / TECH TRACKS Jogos em que no seu decorrer, o jogador vai tendo acesso a novas ações que vão surgindo, ou a ações existentes que sofrem uma evolução (boardgamegeek [BGG], 2021).

TILE PLACEMENT Jogos de colocação de peças em determinados espaços que conferem vantagem ao jogador (boardgamegeek [BGG], 2021).



Neste capítulo irá fazer-se um breve resumo da história dos jogos de tabuleiro, contemplando a sua evolução ao longo dos tempos. Tendo em conta a importância do contexto histórico, cultural e económico, irão referir-se vários fatores que contribuíram significativamente para a sua prosperidade. Serão estabelecidas três fases principais nas quais se irá referir os exemplares mais icónicos e a influência que têm na produção atual.

JOGOS TRADICIONAIS

Os *Jogos Tradicionais*, ou *Jogos de Civilizações*, surgem, como a própria nomenclatura indica, nos primórdios das civilizações, em sociedades tradicionais. Apesar de se tratarem de jogos muito antigos, alguns deles permanecem em uso até à atualidade (Lopes, 2013).

Exemplo disso é o jogo de origem egípcia *Mehen*, que é apontado como possível inspiração para vários jogos de *roll-and-move* que se disseminaram por todo mundo durante a modernidade, como é o caso do *Jogo da glória* ou *Monopólio* (Donovan, 2017).



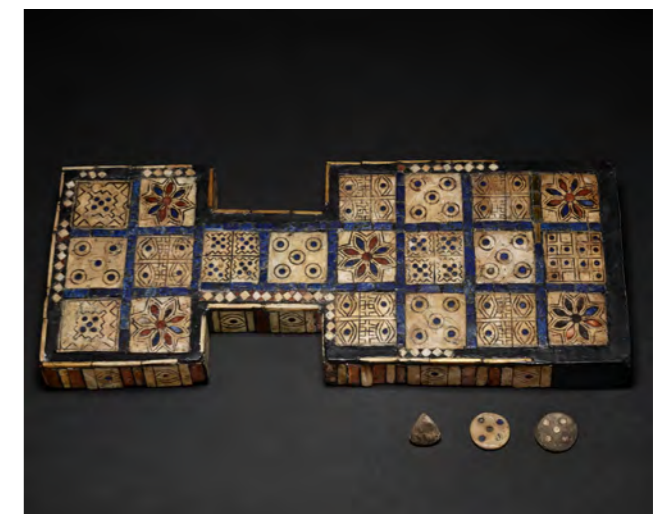
3 "MEHEN", 3.000 A.C. (APROX.)



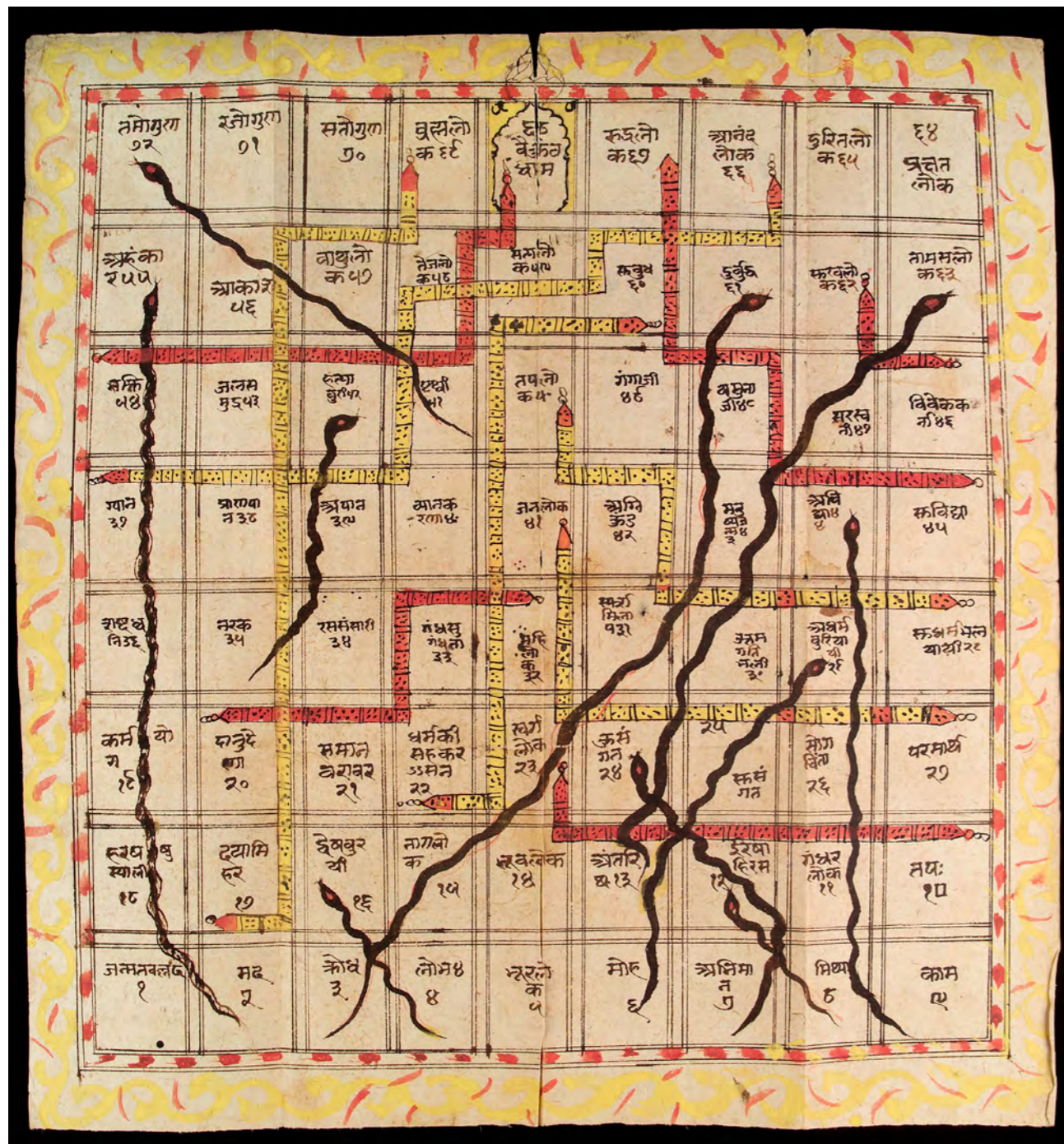
4 "SENET", 1390 - 1353 A.C.

O jogo mais antigo de que há registo é o *Senet*, também de origem egípcia, datado do início do império desta civilização, há cerca de 5000 anos. Apesar de este jogo ter estado presente na vida dos egípcios cerca de 3000 anos, não se sabe com certeza quais eram as suas regras. Estudos sugerem que era utilizado em rituais e cerimónias fúnebres, como guia espiritual (Donovan, 2017).

Tal como *Senet*, o *Royal Game of Ur* (Iraque, 2400 A.C.) é também um célebre jogo da antiguidade que, presumivelmente, terá sido utilizado como objeto de adivinhação e aconselhamento espiritual (Donovan, 2017). O recente jogo *Azul* (2017) mantém semelhanças visuais muito próximas com o *Royal Game of Ur*.



5 "THE ROYAL GAME OF UR", 2600 A.C. - 2400 A.C.



6 "MOKSHA PATAM" TABULEIRO DE JOGO



7 GAMÃO (BACKGAMMON) - REPRODUÇÃO MODERNA

Backgammon, ou Gamão como é conhecido em Portugal, é outro jogo com origem na Mesopotâmia, cerca de 3000 a.C. Este jogo, que alegadamente descende do *Royal Game of Ur*, combina habilmente sorte e estratégia e tem vindo a ser jogado sem grandes alterações nas suas regras até aos nossos dias. Durante os anos 70 e 80 tornou-se especialmente popular, sendo presença assídua em casinos e salas de jogo por todo o mundo (Donovan, 2017).

Uma família de jogos que se espalhou, evoluiu e sobreviveu são os jogos de *mancala* (3000-1000 a.C.). A mancala é uma mecânica existente em centenas de jogos de diferentes níveis de complexidade, oriundos na sua maioria de África e da Ásia. Nos jogos de hobby esta mecânica foi aplicada, por exemplo, em *Five Tribes* (2014). Acredita-se que os jogos de mancala foram os primeiros a ilustrar o sistema agrícola, uma temática bastante popular entre os jogos de tabuleiro da última década (Friedersdorff et al., 2019), exemplo disso são *Catan* (1995), *Agrícola* (2007), *Takenoko* (2011), ou *Arboretum* (2015).

O *Xadrez* (Sec. XV) é outro incontornável exemplo, que evoluiu de um outro jogo, o *Chaturanga* (Índia, 319 D.C.). Recentemente, serviu de inspiração para *Onitama* (2014), um jogo de batalha ao estilo japonês entre dois jogadores.

Outros clássicos que continuam a ser jogados até aos nossos dias são *GO*, (China, 548 a.C.) e *Moksha Patam* (Índia, 2000 a.C. aprox.), este último importado para o ocidente na era Vitoriana como *Snakes and Ladders* (Donovan, 2017).

Regra geral, uma das características dos *Jogos Tradicionais* é serem abstratos, isto é, sem temática evidente. Por esta razão, podem ser considerados os parentes mais próximos dos Jogos de hobby/Eurogames, uma vez que é o sistema de jogo que se destaca e não a temática que, como veremos em seguida, caracteriza os *Jogos de Massas* (Woods, 2012).



8 "AN EKOI" - TABULEIRO DE JOGO DE MANCALA



9 'THE GAME OF DISTRICT MESSENGER BOY' (1886)

JOGOS PROPRIETÁRIOS E JOGOS DE MASSAS

No seguimento da revolução industrial, fatores como a melhoria da qualidade de vida e o desenvolvimento de tecnologia de impressão permitiram a disseminação dos jogos de tabuleiro a grande escala, sobretudo nos EUA e na Grã-Bretanha (Lopes, 2013). Com esta crescente popularidade, surgem editoras e a importância das patentes, que vêm ditar os direitos de comercialização destes produtos. É nesta conjuntura que nasce o conceito de *Jogos Proprietários* (Lopes, 2013).

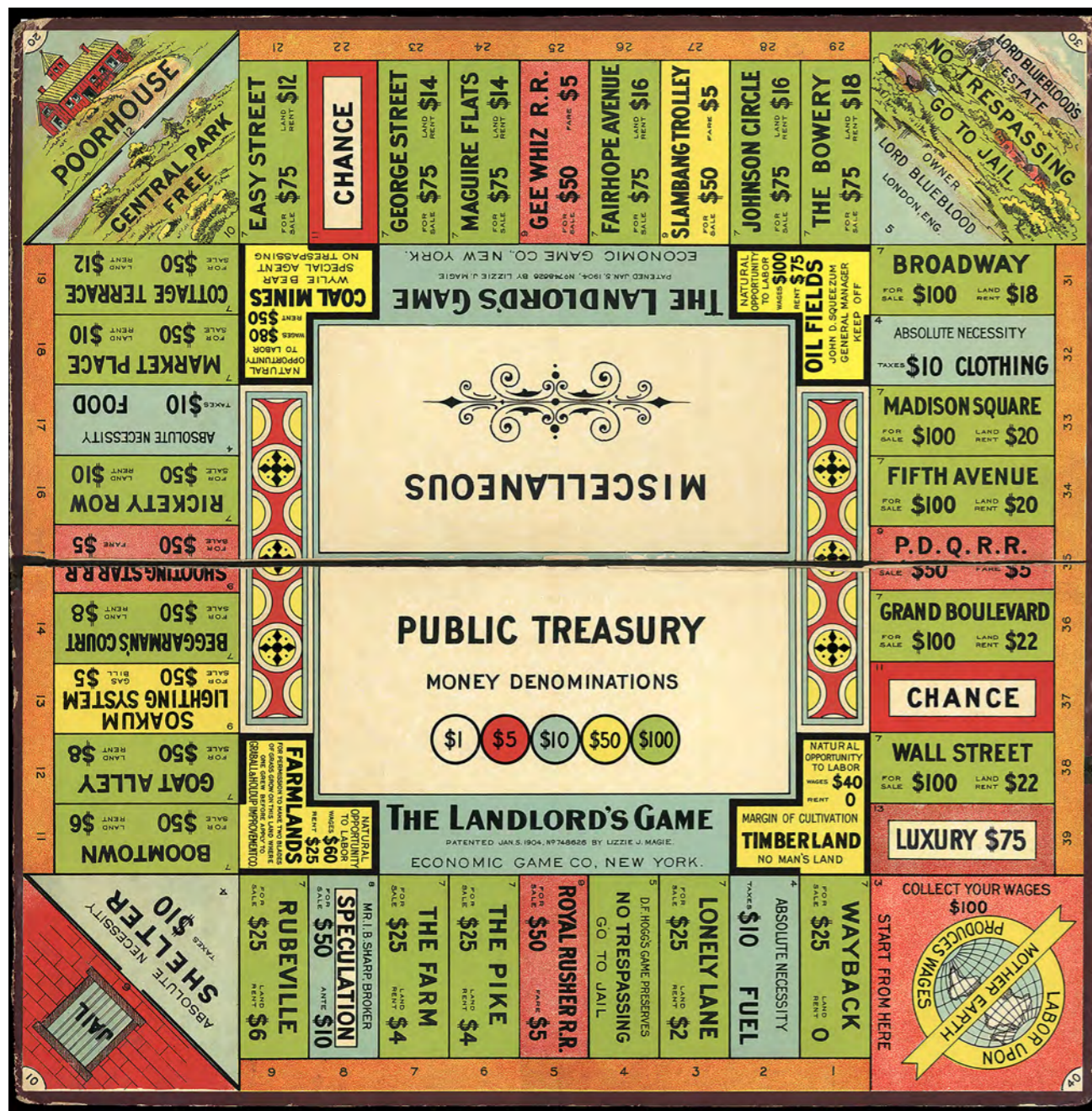
Estas editoras, para além de desenharem os seus próprios jogos, também importaram e produziram em massa *jogos tradicionais* (Lopes, 2013). O *Jogo da Glória* com origem em Itália no sec XVI, foi um deles. Este jogo é apontado como possível descendente do egípcio *Mehen*, com semelhanças na mecânica de *roll-and-move* e na configuração em espiral (Donovan, 2017).

A difusão do *Jogo da Glória* vai inspirar a criação da *The Mansion of Happiness* (Grã-Bretanha, 1800) e do *Checkered Game of Life* (EUA, 1860), que se caracterizam por ilustrar o pensamento religioso e conservador da época, promovendo a moral e os bons costumes cristãos (Donovan, 2017).

The Game of District Messenger Boy (1886) é um dos primeiros indícios do desaparecimento da componente moralista em prol de uma abordagem de acumulação, refletindo uma sociedade capitalista emergente (Black, 2014).



10 VERSÃO ITALIANA DO 'JOGO DA GLÓRIA', XVII



11 "LANDLORD'S GAME" (1904)

Espalhando-se por todo o mundo como símbolo do capitalismo americano, surge, anos mais tarde, o famoso *Monopólio* (1933). Surpreendentemente, a primeira versão deste jogo, *The Landlord's Game* (1904), tinha justamente o propósito de combater este sistema econômico (Donovan, 2017).

Muitos dos *Jogos Proprietários* foram comercializados por todo o hemisfério ocidental a grande escala, ficando por isso conhecidos como *Jogos de Massas*. Notavelmente, muitos deles continuam a ser best sellers até a data (Woods, 2012) – exemplo disso é o *Monopólio* (1933), o *Scrabble* (1948), o *Cluedo* (1949), o *Trivial Pursuit* (1981) ou o *Pictionary* (1985) (Woods, 2012).

De forma geral, os *Jogos de Massas* centram-se num sistema de mecânicas simples e uma forte componente aleatória/sorte. Por outro lado, demonstram uma forte preocupação com o tema, que atua como principal foco de atração do consumidor (Woods, 2012; Lopes, 2013; Donovan, 2017).

Em alguns *Jogos de hobby* pode ainda sentir-se a influência das temáticas populares dos *Jogos de Massas*, como é o caso de *Monopólio* (1933) e *Chinatown* (1999)/*For sale* (1997), de *Cluedo* e *Mysterium* (2015), ou de *Scrabble* e *Decrypto* (2018)/*Codenames* (2015).



12 "CLUE" / "CLUEDO" (1972) - DETALHE CARTAS

JOGOS MODERNOS OU DE HOBBY

Os *Jogos* ou de *Hobby*, como também são conhecidos, surgem na segunda metade do séc. XX dedicados a um público adulto (Woods, 2012). Existem quatro géneros dentro desta categoria: os *Wargames*, os *RPG's* (Role Playing Games), as *Cartas Colecionáveis* e, finalmente, os *Eurogames* (Woods, 2012; Sousa, 2019).

Os *Wargames* de hobby foram os primeiros dedicados a este nicho de mercado e surgem no seguimento de outros jogos mais antigos que eram utilizados unicamente pelas classes militares como ferramenta de treino (Donovan, 2017). Por essa razão, os *Wargames* caracterizam-se por simular situações reais, apresentando mapas fidedignos e uma extensa lista de regras, o que os torna, regra geral, longos e de difícil aprendizagem (Woods, 2012). Entre os exemplos mais populares, estão, *Diplomacy* (1954), *Tactics* (1954) e *Risco* (1959). Este último torna-se um dos jogos mais populares de sempre, e vai servir de inspiração para o Eurogame *Small World* (2009) (Woods, 2012).

Depois da segunda guerra mundial, na Alemanha, foram proibidos jogos que promovessem algum tipo de violência, por isso, quando o *Risco* (1959) foi lançado no país, foram feitas alterações para que a narrativa representasse uma libertação do mundo, ao invés da conquista do mundo. Como se verá no próximo capítulo, sendo a Alemanha o berço dos Eurogames, esta postura que despromove a conquista do adversário, vai tornar-se uma importante característica do género (Donovan, 2017).

Nos *RPG's* todos os intervenientes desempenham um papel/personagem, e juntos constroem uma narrativa. Por esta razão, este tipo de jogos tende a apresentar regras flexíveis. O início do género foi marcado por aquele que ainda é o seu exemplar mais icónico, o *Dungeon and Dragons* ou *D&D* (1974) (Woods, 2012). Em alguns Eurogames foram criadas versões híbridas em que o tabuleiro é associado à componente performática do *Role Play*, como em *Talisman* (1983) e *Mansions of Madness: Second Edition* (2016).

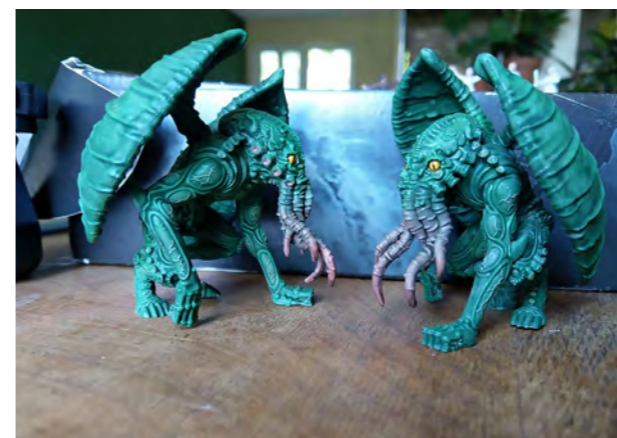


13 "RISCO" (1959)



14 "ACQUIRE" (1962)

Na categoria de *Cartas Colecionáveis* (também conhecida como *TCG*, *Trading Card Games*) os jogadores utilizam um baralho de cartas personalizado para tentar vencer o adversário, *Magic: The Gathering* (1993) foi o primeiro jogo a apresentar este conceito (Donovan, 2017).



15 "MANSION OF MADNESS: SECOND EDITION" (2016)

Apesar de *Acquire* (1962) constituir o primeiro sinal evidente de uma nova era nos jogos de tabuleiro, é com *Catan* (1995) que os Eurogames ou *Jogos de estilo Europeu* se vão difundir à escala global, fazendo deste jogo uma referência incontornável (Woods, 2012).

Os Eurogames vão destacar-se pela complexidade do sistema de jogo, apresentando, ainda assim, um conjunto de regras simples e tempos de jogo reduzido (Sousa, 2019). Uma vez que esta é a categoria de jogos de referência para o desenvolvimento do presente projeto, analisaremos com detalhe as suas características no capítulo seguinte.

Neste capítulo exploraremos em detalhe as principais preocupações no design de Eurogames. A análise incidirá tanto na construção do sistema de jogo, entre as mecânicas e objetivos, como também na sua componente física/visual, estudando a apresentação gráfica, ilustração e materialidade. Veremos como estas características são definidoras do género e como interferem na experiência de jogo.

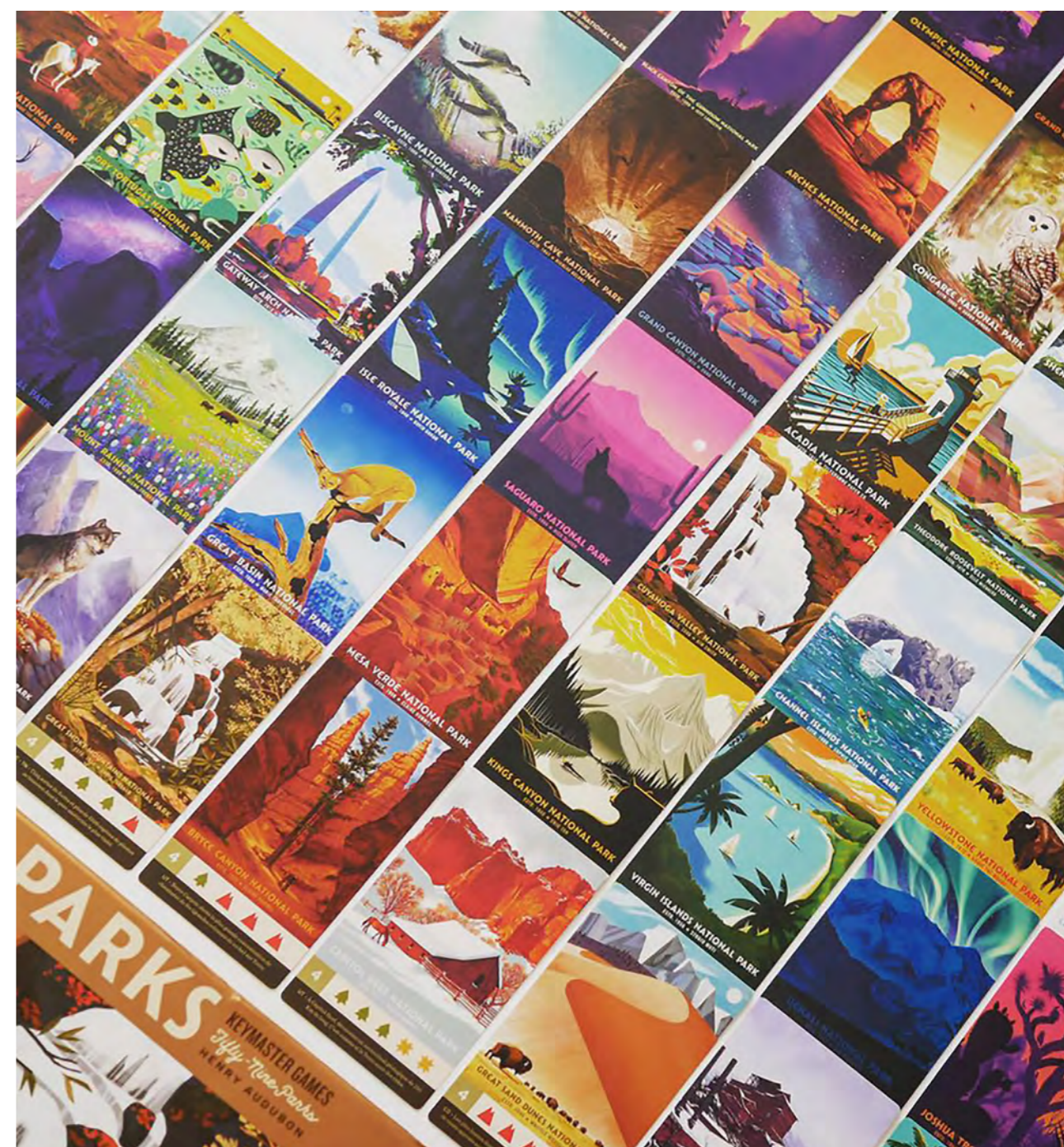
COMPONENTES

Os componentes, objetos que o jogador manipula durante o jogo, podem tratar-se de cartas, tiles, tokens, tabuleiro, etc. Nesse sentido os Eurogames não diferem significativamente de outros géneros de jogos de tabuleiro, no entanto, é na qualidade destes componentes que se destacam. Esta atenção à qualidade pode-se observar tanto no tratamento da imagem gráfica e ilustração como na escolha dos materiais (Woods, 2012).

Apesar de projetar um jogo com componentes de alta qualidade acarretar um maior custo de produção, este investimento é compensado pelo impacto positivo na experiência do jogador. Exemplo de uma boa relação preço-qualidade é *Takenoko* (2011), um jogo de valor moderado que apresenta componentes atrativos e prazerosos ao toque (Garry, 2018).



16 "TAKENOKO" (2011) - DETALHE PEÇAS

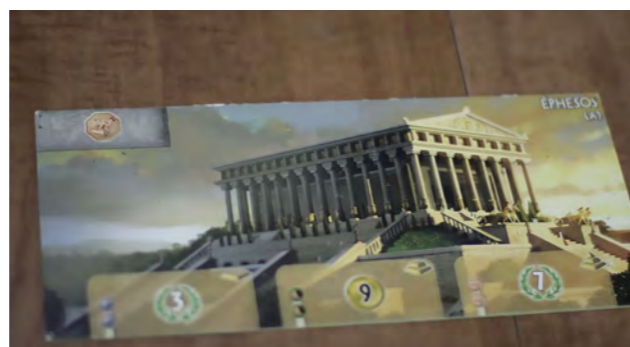


17 "PARKS" (2019) - DETALHE ILUSTRAÇÕES

AMBIENTE

O ambiente é o espaço onde os jogadores manipulam os componentes de jogo. Apesar de haver uma parte significativa de Eurogames que faz uso de ambientes abstratos, a sua maioria tende a representar lugares reais ou imaginários (Woods, 2012).

Nem todos os jogos apresentam um ambiente de jogo acessível, em alguns casos, o nível de acesso é controlado pelo sistema de jogo. Em *Luxor* (2000) e *Taverns of Tiefenthal* (2019), o ambiente vai sendo revelado aos poucos durante a partida, ou como *7 Wonders* (2010), em que cada jogador detém o seu próprio ambiente de jogo.



18 "7 WONDERS" (2010) - AMBIENTE INDIVIDUAL



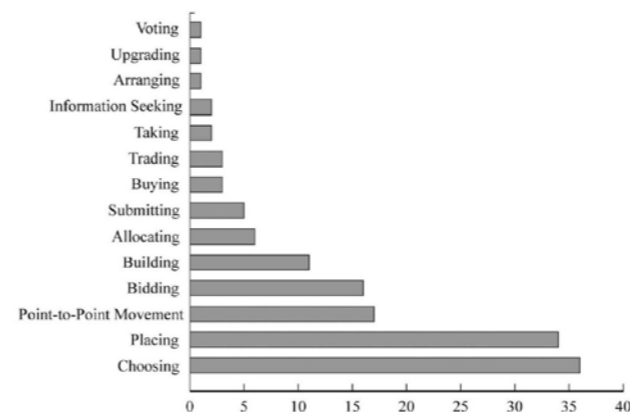
19 "LUXOR" (2000) - GAMEPLAY

MECÂNICAS/MECANISMOS

As mecânicas (ou mecanismos) são as interações que se estabelecem entre jogadores e/ou entre os jogadores e o sistema. São as mecânicas que possibilitam os jogadores atingirem os objetivos do jogo (Schell, 2011).

Os Eurogames exibem uma rede complexa de mecânicas, sendo as mais utilizadas: *tile placement*, *auctions*, *trading/negotiation*, *set collection*, *area control* e *work placement* (Woods, 2012). Estas seis mecânicas mais comuns nos Eurogames espelham um princípio básico deste género de jogos: a vontade de dar ao jogador o poder da escolha. Comparando com outro género de jogos, os Eurogames tendem a proporcionar uma experiência em que o jogador é confrontado com várias opções, fazendo com que a tomada de decisão seja considerada uma das suas características principais (Woods, 2012).

Salienta-se a ausência de mecânicas que envolvam ataque/defesa. Neste caso, é esta ausência que surge como traço definidor, podendo concluir-se que os Eurogames tendem a promover o espírito competitivo ao invés de conflito direto (Woods, 2012).



20 PRINCIPAIS AÇÕES NOS EUROGAMES

REGRAS

As regras são uma parte estruturante do jogo (Caillois, 1990; Huizinga, 2000). Elas definem a configuração do ambiente, a distribuição e posição dos componentes, as mecânicas e os objetivos do jogo (Woods, 2012).

Os Eurogames destacam-se por terem regras simples considerando a complexidade do seu sistema. Este foco na simplificação das regras resulta numa maior acessibilidade, exemplo disso é a vasta gama de jogos para um público familiar (Woods, 2012; Danovan, 2012).



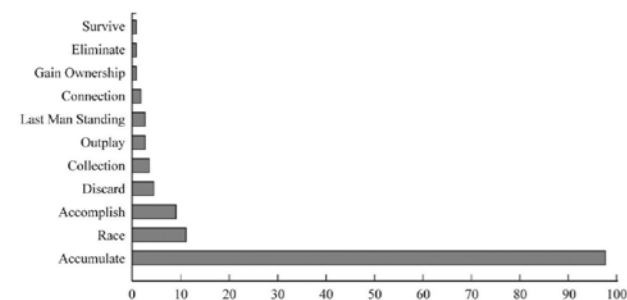
21 "THE TAVERNS OF TIEFENTHAL" (2019)

OBJETIVOS E SUBOBJETIVOS

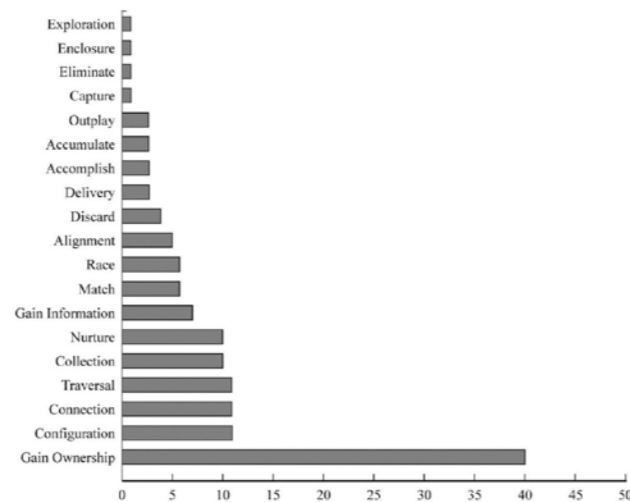
O objetivo final do jogo é a meta que impulsiona o jogo em si, alcançar ou não este objetivo vai influenciar a qualificação final do jogador (Salen and Zimmerman, 2004).

Para além do objetivo final, existe uma série de subobjetivos presentes nas maior parte dos jogos. Alguns destes subobjetivos fazem parte da mecânica de jogo, são metas provisórias que abrem caminho ao objetivo final, outros são metas autopropostas pelos jogadores, na maioria dos casos, porque fazem parte da sua estratégia individual de jogo (Woods, 2012).

De acordo com a fig.22, o objetivo final mais comum nos Eurogames é o de *acumular* um determinado elemento de jogo – pontos, dinheiro, etc. Note-se que acumular não significa atingir determinado número, se assim fosse, seria considerado, uma corrida (*race goal*). Neste caso o objetivo é *acumular* um determinado elemento que posteriormente é comparado entre jogadores a fim de se estabelecer um vencedor (Woods, 2012). A restante maioria de objetivos de final de jogo apontam para a realização de tarefas (Woods, 2012).



22 OBJETIVOS DE FINAL DE JOGO MAIS COMUNS



23 SUBOBJETIVOS MAIS COMUNS

Como pode observar-se na fig.23, em relação aos subobjectivos impostos pelos sistemas de jogo, existe uma grande variedade, sendo o de tornar-se proprietário (*gain ownership*) o mais comum. É interessante notar-se que a maior parte destes objetivos/subobjetivos promovem a conquista em relação ao sistema de jogo e não em relação a outros jogadores (Woods, 2012).



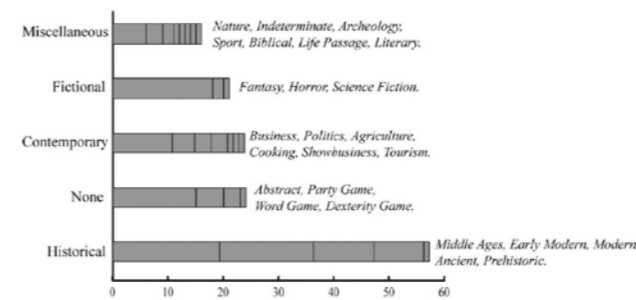
24 "RA" (1999)

TEMÁTICAS

Nos Eurogames existe uma tendência para valorizar a mecânica em detrimento do tema, que muitas vezes funciona apenas como ferramenta de marketing (Woods, 2012). Um exemplo disso é o jogo *Ra* (1999) que tematicamente, promete uma saga pelos 1500 anos de história egípcia mas utiliza mecânicas que poderiam adaptar-se a qualquer outro tema.

Num jogo verdadeiramente temático, todos os elementos devem estar em concordância. Exemplo desta relação de interdependência entre o tema, mecânicas, regras e arte é o *Lisboa* (2017), que transfere com êxito os jogadores para a reconstrução da cidade no terramoto de 1755 (Noble, 2018).

Apesar da grande maioria dos Eurogames apresentar temas independentes do sistema de jogo, só uma pequena percentagem são jogos abstratos. Como se pode observar a partir da fig.25, dentro das várias categorias temáticas dos Eurogames existe uma grande tendência para seguir temas históricos (Woods, 2012).



25 PRINCIPAIS MECÂNICAS NOS EUROGAMES

INTERAÇÃO ENTRE JOGADORES

De modo geral, os objetivos finais de jogo são simétricos, ou seja, iguais para todos os jogadores. Por outro lado, os subobjetivos, tendem para o assimétrico, já que, muitas vezes, dependem da estratégia de cada jogador (Woods, 2012; Salen and Zimmerman, 2004).

Esta assimetria dos subobjetivos e despromoção de mecânicas conflitantes leva a que muitos Eurogames propiciem uma experiência de jogo muito individualizada (Woods, 2012). Exemplo disso é *Wingspan* (2019) em que os jogadores praticamente não interagem entre si.



26 "WINGSPAN" (2019)

SISTEMA DE INFORMAÇÃO

A informação nos jogos pode ser caracterizada por *perfeita* ou *imperfeita*. Quando a informação é perfeita, o jogador tem acesso a todos os elementos de jogo que são necessários para tomar uma decisão. Em contrapartida, em jogos de informação imperfeita, alguns fatores são ocultados pelo próprio sistema, de forma a dificultar a tomada de decisões.

Nos Eurogames esta última é a mais utilizada, existindo contudo algumas exceções, como é o caso de *Hey, That's My Fish!* (2003), um jogo em que a ação central é a movimentação pelo tabuleiro, tendo acesso a todos os elementos que condicionam a sua jogada e a dos adversários.



27 "HEY THAT'S MY FISH!" (2003) - DETALHE TABULEIRO



28 "QUEENZ" (2019) - DETALHE DISPOSIÇÃO ALEATÓRIA

ELEMENTOS ALEATÓRIOS

São raros os Eurogames que não contêm nenhum elemento de sorte. No entanto, existe a preocupação de implementar o elemento sorte de forma a não contribuir diretamente para a qualificação do jogo, premiando a estratégia e o planeamento em detrimento do acaso.

Uma forma de mitigar a sorte é a distribuição aleatoriamente de recursos de jogo. Exemplo disso é *Queenz* (2019) em que a disposição dos recursos no tabuleiro é feita aleatoriamente mas é a forma como o jogador escolhe esses recursos que o levará à vitória.

ENVOLVIMENTO DO JOGADOR

Tendo em conta que grande parte dos Eurogames tem como objetivo final *acumulação* e um sistema de informação *imperfeita*, resulta difícil prever quem será o vencedor antes do jogo acabar. A este factor, adiciona-se também a inexistência de eliminação de jogadores e a promoção de mecânicas que mantêm o equilíbrio de qualificações entre todos. Todas estas características contribuem para uma experiência de jogo envolvente.

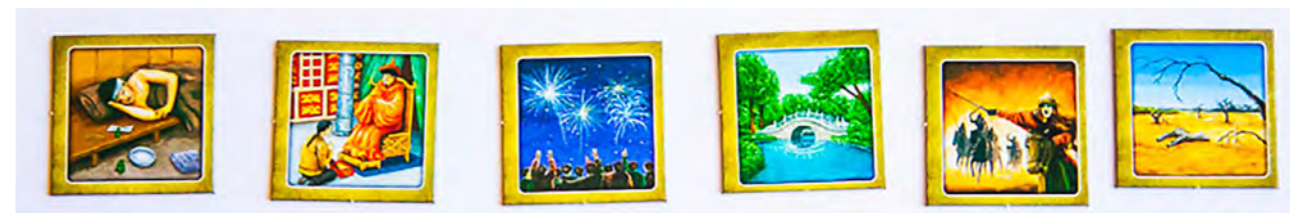
Uma mecânica que promove o envolvimento do jogador pode ser vista em *The Quacks of Quedlinburg* (2018). Neste jogo, os jogadores com pior qualificação podem fazer uso de um mecanismo de *catch-up* que, permitindo avançar um certo número de casas, os mantém perto daqueles com melhor qualificação.

DURAÇÃO DE JOGO

Apesar de existir uma seção de jogos mais prolongados, na sua maioria, os Eurogames são estruturados para durarem até 2h. Esta previsão pode ocorrer pelo esgotar da reserva de componentes ou, de forma mais rigorosa, por um número de rondas pré-estabelecido. Este último caso acontece em *The year of the Dragon* (2007), em que, simulando os meses do ano, o jogo se passa em 12 (rondas).



29 "THE QUACKS OF QUEDLINBURG" (2018)



30 "IN THE YEAR OF THE DRAGON" (2007) PORMENOR 6 TILES DE EVENTOS (RONDAS)

Neste capítulo iremos falar da indústria portuguesa de jogos de tabuleiro que, nos últimos anos, se tem feito notar. O objetivo desta pesquisa será a construção de uma imagem mais detalhada sobre as características da produção nacional e o público português que servirá como referência.

CAFÉS/BARES DE JOGOS DE TABULEIRO

Um dos primeiros indícios do surgimento de uma comunidade de jogadores de hobby em Portugal foi o aparecimento de cafés/bares dedicados aos jogos de tabuleiro. Destacam-se o *A jogar é que a gente se entende* em Vila do Conde, ou o *Pow Wow* em Lisboa, onde é possível reunir-se com entre amigos e desconhecidos para jogar jogos de hobby. (Loureiro, 2018).

COMUNIDADE WEB

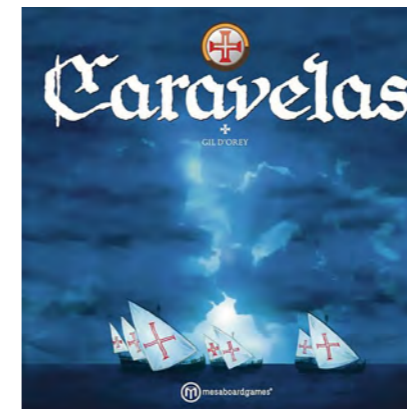
A comunidade portuguesa dos jogos de tabuleiro também está presente nos meios digitais. Destacam-se alguns canais de youtube que promovem jogos nacionais e internacionais junto do público português, como o *Playing Season* (2016) por Fábio Lima, *Jogos no tabuleiro* (2018) por Micael Sousa e as organizações/associações *Cidade Curiosa* (2016) e *DICE Cultural* (2017), por Marco Silva. Estes canais dedicam-se a fazer revisões críticas, apresentar a caixa e os componentes dos jogos, explicar as regras e, por vezes, entrevistar e proporcionar debates entre designers/criadores e outros entendidos da área.

JOGOS E EDITORAS

Quanto à comercialização de jogos de tabuleiro em Portugal, destaca-se, pela longevidade, a *Majora* que, desde 1939, se tem dedicado à importação de Jogos de Massas e à criação, maioritariamente, de jogos infantis (Caetano, 2018).

No que toca a Eurogames, a *MeBoGames*, também conhecida por *MESABoardgames*, fundada em 2010 por Gil d’Orey, tem-se evidenciado por promover a produção nacional no estrangeiro, sendo presença assídua na *Spiel de Jahres*, o maior e mais importante evento de Eurogames do mundo (d’Orey, 2020).

Dentro da panóplia desta editora, sobressaem alguns títulos de autoria do próprio Gil d’Orey que promovem a história de Portugal, como *Caravelas* (2010), que explora a dinâmica das trocas comerciais da Época dos descobrimentos portugueses, *Vintage* (2011), sobre a produção de Vinho do Porto na região do , e *City of Spies: Estoril 1942* (2015), jogo de espões internacionais que se passa no Estoril durante a segunda guerra mundial.



31 "CARAVELAS" (2010)

CARAVELAS (2010)

2-4 jogadores
2/5 complexidade
75 Min.
8+

Mecânicas: Card Drafting, Hexagon Grid, Network and Route Building, Pick-up and Deliver



32 "VINTAGE" (2011)

VINTAGE (2011)

2-4 jogadores
3/5 complexidade
60 – 120 Min.
10+

Mecânicas: Card Drafting, Hexagon Grid, Network and Route Building, Pick-up and Deliver



33 "CITY OF SPIES: ESTORIL 1942" (2015)

CITY OF SPIES: ESTORIL 1942 (2015)

2-4 jogadores
2/5 complexidade
45-60 Min.
10+

Mecânicas: Area Majority / Influence, Deck, Bag/Pool Building, Modular Board



34 "ROSSIO" (2019) GAMEPLAY

Panamax (2014) é outro jogo da *MeBoGames* desenhado por Gil d'orey, Nuno Bizarro Sentieiro e Paulo Soledade. Este jogo apresenta um nível de complexidade mais elevado e uma temática que foge da identidade portuguesa que caracteriza os anteriores, uma vez que se debruça na dinâmica de navios de carga no canal do Panamá. Este jogo teve mais procura no estrangeiro, o que leva a crer que talvez o interesse do público nacional se centre em temas relacionados com a sua história ou cultura (d'Orey, 2020).

Um jogo da mesma editora que obteve bastante sucesso nacional foi o *Porto* (2019) de Orlando Sá, que ilustra a construção de casas típicas na zona ribeirinha da cidade. Este designer português é também o criador de *Rossio* (2020), publicado pela editora *Pythagoras*, em que os jogadores interpretam calceteiros construindo esta icónica praça lisboeta.



35 "PORTO" (2019) GAMEPLAY



36 "PORTO" (2019)

PORTO (2019)

1-4 jogadores (modo solo)
2/5 complexidade
30-45 Min.
8+

Mecânicas: Hand Management,
Tile Placement



37 "ROSSIO" (2020)

ROSSIO (2020)

1-4 jogadores (modo solo)
2/5 complexidade
30-45 Min.
8+

Mecânicas: Area Majority / Influence,
Hand Management, Modular Board, Pattern
Building, Pattern Recognition, Tile Placement



38 "QUINTO IMPÉRIO" (2013)

QUINTO IMPÉRIO (2013)

2-4 jogadores (modo solo)
1/5 complexidade
40-90 Min.
8+

Mecânicas: Campaign / Battle,
Card Driven, Dice Rolling, Set Collection



39 "CAFÉ" (2020) GAMEPLAY



40 "GARUM" (2019) TABULEIRO DE JOGO

A *Pythagoras* editou outros jogos que promovem o património português, como *Quinto Império* (2013), jogo educativo sobre a identidade portuguesa, de autoria David M. Santos-Mendes, fundador desta editora. Realçam-se outros dois exemplos, dentro da mesma temática, de autoria da dupla Costa e Rôla: *6 Castelos* (2019), sobre o território português na época medieval, e *Café* (2020) que representa a produção e venda deste produto em 23 cafés históricos de todo o país.

Também associado à *Pythagoras* está Ricardo Jorge Gomes, um jogador experiente, vencedor de vários torneios internacionais, que criou *Garum* (2019). Este jogo de estratégia abstrata tem como tema a produção de uma receita gastronómica romana feita a partir de peixe fermentado que foi em tempos produzida nas regiões costeiras da Península Ibérica.

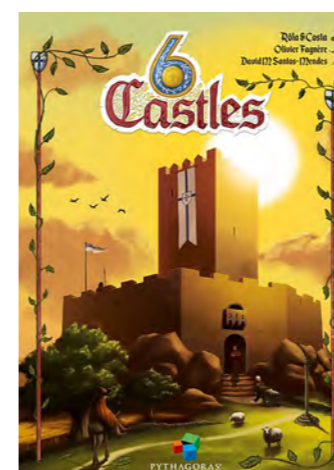


CAFÉ (2020)

1-4 jogadores (modo solo)
2/5 complexidade
20-45 Min.
8+

Mecânicas: Action Points, Highest-Lowest Scoring, Layering, Pick-up and Deliver, Tile Placement

41 "CAFÉ" (2010)



6 CASTELOS (2019)

2-4 jogadores
3/5 complexidade
30-60 Min.
8+

Mecânicas: Tile Placement

42 "6 CASTELOS" (2019)



GARUM (2019)

2-4 jogadores
2/5 complexidade
75 Min.
8+

Mecânicas: Area Majority / Influence, Hand Management, Modular Board, Pattern Building, Tile Placement, Worker Placement

43 "GARUM" (2019)



44 "VINHOS" (2010)

Vital Lacerda é um designer de jogos português cujo best-seller, *The Gallerist* (2015), atingiu o Top 100 dos melhores jogos de todos os tempos. Os seus jogos evidenciam-se por conjugar habilmente sistemas de jogo bastante complexos com regras simples. Exemplo disso é *Vinhos* (2010), que coloca os jogadores como produtores e comerciantes na indústria vinícola nacional, e *Lisboa* (2017), que retrata a reconstrução da cidade depois do terramoto de 1755, realçando as complexas relações de distribuição do poder à luz da época. Como exemplo de menor complexidade e ainda dentro do tema português, pode referir-se, *O Mercado de Lisboa* (2021), em que os jogadores desempenham o papel de ambiciosos empresários no mercado desta cidade.



45 "MERCADO DE LISBOA" (2021)



VINHOS (2010)

2-4 jogadores
4/5 complexidade
60-135 Min.
12

Mecânicas: Area Majority / Influence, Worker Placement

46 "VINHOS" (2010)



MERCADO DE LISBOA (2021)

1-4 jogadores (modo solo)
2/5 complexidade
30-45 Min.
8+

Mecânicas: Area Majority / Influence, Tile Placement

47 "MERCADO DE LISBOA" (2021)



LISBOA (2017)

1-4 jogadores (modo solo)
5/5 complexidade
60-120 Min.
8+

Mecânicas: Area Majority / Influence, Card Drafting, Hand Management, Solo / Solitaire Game, Tile Placement

48 "LISBOA" (2017)



49 "MADEIRA" (2013)

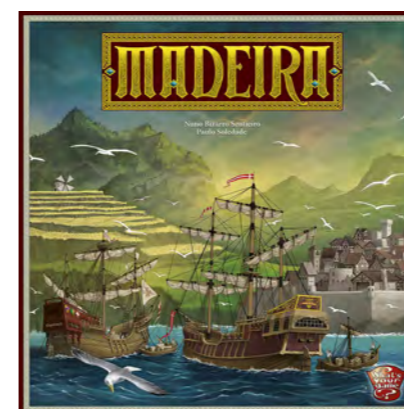
Outra editora importante no contexto nacional de jogos de hobby é a *What's Your Game*, que editou jogos como *Nippon* (2015), da autoria de Nuno Bizarro Sentieiro e Paulo Soledade. Dentro da temática nacional e dos mesmos autores, destaca-se *Madeira* (2013), jogo complexo dedicado a um público mais experiente que tem como tema a colonização deste arquipélago. Com um grau de complexidade menor, é exemplo o *Arraial* (2018), jogo abstrato de encaixe de peças, que remete o jogador para uma festa tradicional portuguesa. Neste jogo os jogadores competem por ter a festa mais popular, para isso deverão conseguir juntar elementos que atraiam os convidados, como comidas, música, etc.

Nuno Bizarro Sentieiro e Paulo Soledade estão também relacionados com a *Spiel Portugal*. Esta associação sem fins lucrativos organiza aquele que é o primeiro e, provavelmente, mais importante evento de jogos de tabuleiro no país, o *LeiriaCon*.

De produção nacional e temática portuguesa, o mais recente exemplar é o *28*, ou *Lisbon tram 28*, da autoria de Pedro Santos Silva, que foi lançado pela *MEBOgames* no passado mês de setembro. Este jogo propõe aos jogadores controlarem a famosa linha de elétrico 28 da baixa lisboeta, maximizando a eficiência no transporte de passageiros pela cidade.



50 "ARRAIAL" (2018)



51 "MADEIRA" (2013)

MADEIRA (2013)

2-4 jogadores
4/5 complexidade
60-150 Min.
12+

Mecânicas: Area Majority / Influence, Dice Rolling, Turn Order: Pass Order, Turn Order: Stat-Based, Worker Placement, Worker Placement with Dice Workers



52 "ARRAIAL" (2018)

ARRAIAL (2018)

1-4 jogadores (modo solo)
1/5 complexidade
30 Min.
8+

Mecânicas: Action Points, Pattern Building, Solo / Solitaire Game

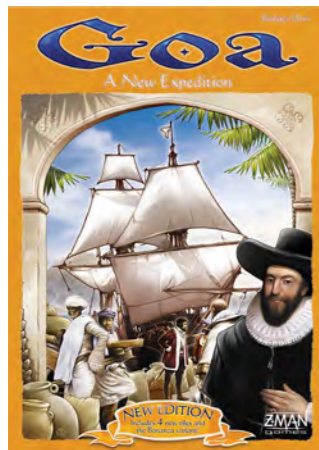


53 "28" (2021)

28 (2021)

2-4 jogadores
2/5 complexidade
45- 60 Min.
8+

Mecânicas: Hand Management, Pick-up and Deliver, Point to Point Movement

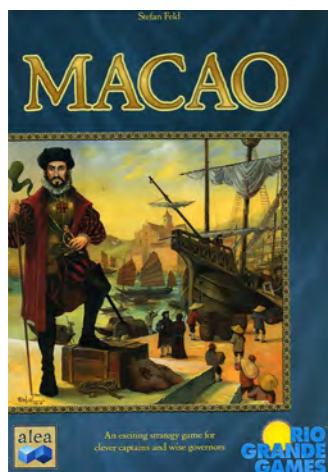


54 "GOA" (2004)

GOA (2004)

2-4 jogadores
3/5 complexidade
90 Min.
12+

Mecânicas: Auction/Bidding, Auction:
Once Around, Hand Management
Push Your Luck, Tech Trees / Tech Tracks



55 "MACAO" (2009)

MACAO (2009)

2-4 jogadores
3/5 complexidade
50-100 Min.
12+

Mecânicas: Action Points, Card Drafting,
Dice Rolling, Hand Management, Network
and Route Building, Pick-up and Deliver,
Set Collection

PORTUGAL NA PRODUÇÃO INTERNACIONAL

Finalizando, cabe salientar alguns jogos de produção internacional que se relacionam com a história de Portugal. Sobre o período pós-descobrimientos, explorando as trocas comerciais entre Portugal e a Ásia, são exemplo *Goa* (2004) e *Macao* (2009).

Mais recentemente foi publicado *Coimbra* (2018), jogo de produção brasileira que remete para o séc. XV/XVI, durante a formação da Universidade na cidade. Este jogo destaca-se por introduzir um mecanismo inovador com recurso aos dados.

Por último, o popular *Azul* (2017) de Michael Kiesling, vencedor da *Spiel des Jahres* em 2018. Azul é um jogo abstrato, cujas peças são inspiradas num painel de azulejos do Palácio de Leiria. Depois do seu sucesso foram editados outros da mesma família: *Azul: Stained Glass of Sintra* (2018), *Azul: Summer Pavilion* (2019) e *Azul: Queen's Garden* (2021).



57 "COIMBRA" (2018)

COIMBRA (2018)

2-4 jogadores
3/5 complexidade
60-90 Min.
14+

Mecânicas: Action Drafting, Auction/
Bidding, Card Drafting, Dice Rolling,
End Game Bonuses, Set Collection,
Variable Set-up



56 "AZUL" (2017)

AZUL (2017)

2-4 jogadores
2/5 complexidade
30-45 Min.
8+

Mecânicas: End Game Bonuses, Pattern
Building, Set Collection, Tile Placement,
Turn Order: Claim Action

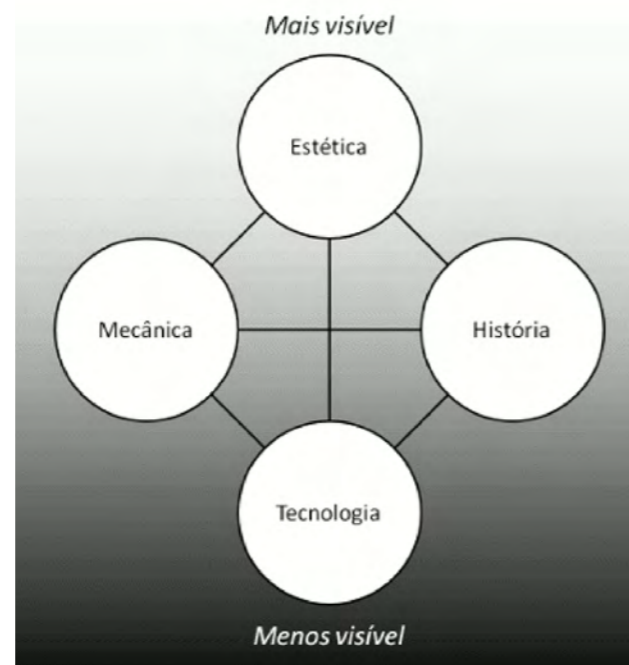
Os dados referentes aos jogos de tabuleiro, tais como, número de jogadores, nível de complexidade, duração, faixa etária e mecânicas, foram retirados do site Boardgamegeek.com em outubro de 2021

Neste capítulo iremos tratar da natureza do jogo enquanto sistema interativo. Explorar-se-ão algumas questões inerentes à projeção da experiência de jogo, apontando alguns desafios que o designer enfrenta. Neste sentido irá chamar-se a atenção do contexto social/cultural do usuário, importância da emoção na experiência interativa e como estas se relacionam com a sensação de prazer e divertimento do jogo. Além disso, contemplando o jogo enquanto sistema de troca de informação, será apresentado conteúdo referente à sua acessibilidade por indivíduos de diferentes grupos.

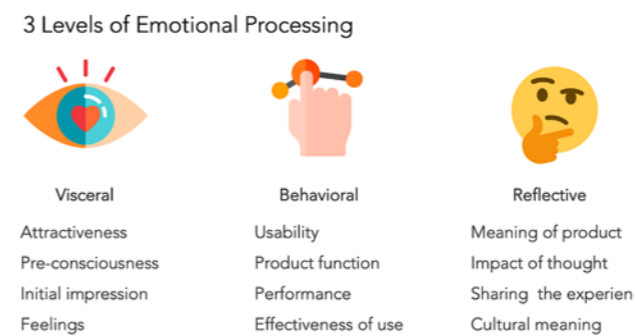
A SUBJETIVIDADE DA EXPERIÊNCIA

Dentro do sistema de jogo, existe um conjunto de elementos com os quais o jogador interage. Estes elementos podem ser divididos em duas categorias: os elementos endógenos ao jogo – tema, a narrativa, livro de regras, mecânicas, componentes – e os elementos exógenos ao jogo – os jogadores, o espaço físico e as circunstâncias em que o jogo acontece. (Sousa, 2021).

Neste sentido, dentro daquilo que é a experiência de jogo, há elementos que podem ser controlados pelo designer e outros que são dotados de alguma imprevisibilidade. O designer pode prever com alguma fidelidade a experiência que o jogo vai proporcionar ao desenhar os elementos endógenos do jogo, como por exemplo, pela arte e materialidade dos componentes, e pela projeção das mecânicas/mecanismos de jogo, que obrigam a determinadas relações com o sistema/jogadores (Salen & Zimmerman, 2004).



58 TÊTRADE DE ELEMENTOS NO DESIGN DE JOGOS



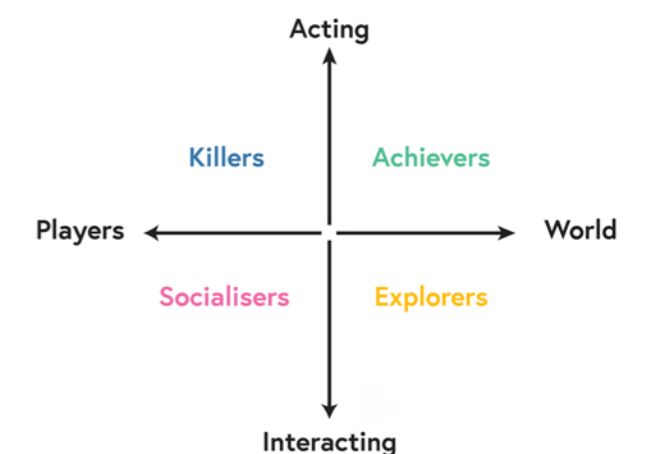
No entanto, estas experiências sensoriais, intelectuais ou sociais são também influenciadas pelos elementos exógenos do jogo, no sentido em que são moldadas pelas particularidades do jogador e do contexto (Salen & Zimmerman, 2004).

A componente subjetiva e individualizada da experiência leva-nos a explorar alguns princípios do design emocional, tentando compreender como o sistema afetivo pode influenciar a interação do jogador com o sistema.

O sistema afetivo – que se traduz em emoções – e o cognitivo são imprescindíveis para processar informação e fazem-no sempre em conjunto (Norman, 2002; Walter, 2011). Segundo Don Norman (2002), precursor do design emocional, existem três níveis de processamento de informação no cérebro: o nível visceral, que diz respeito ao impacto sensorial do objeto, o nível comportamental, que tem a ver com as funções do objeto, e o nível reflexivo, que atribui significado. Enquanto que a nível visceral todos

os seres humanos são idênticos, no comportamental e no reflexivo são altamente moldados pela sua condição de vida, isto é, pela idade, género, nacionalidade, educação, cultura, meio social, etc. (Norman, 2002; Isbister, 2016).

Como tal, diferentes indivíduos não só vão ter diferentes experiências de jogo como vão procurar as experiências que melhor se adequam à sua bagagem (Koster, 2005). Esta relação pode ser observada na taxonomia dos tipos de jogadores apresentada por Richard Bartle (Schell, 2011). Neste sentido, os jogos podem inclusivamente funcionar como ótimas ferramentas de autoconhecimento, uma vez que, examinando a relação do indivíduo com os mesmos, se poderá depreender alguns dos seus traços comportamentais e vice-versa (Koster, 2005; Caillois, 1990; Schell, 2011).

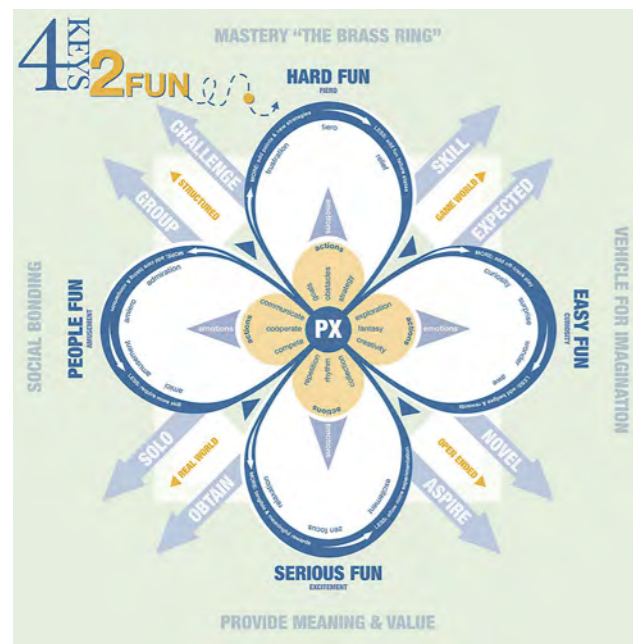


60 ARQUÉTIPOS DE BARTLE

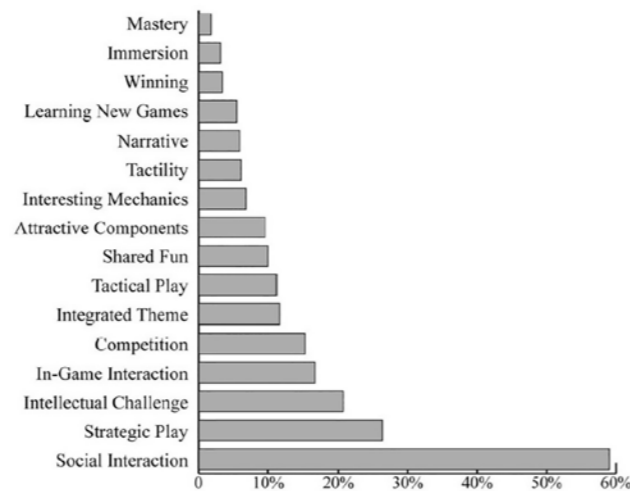
PRAZER NO JOGO

Um dos elementos endógenos do jogo que é responsável por estabelecer uma primeira conexão com o jogador é o tema. A forma como o tema é apresentado e como a narrativa é construída, não só ajuda a comunicar as regras do jogo, como também proporciona enquadramento e significado às ações do jogador sendo, por isso, um forte aliado na construção de uma experiência imersiva.

Por outro lado, um sistema de jogo que cause reações emocionais nos jogadores vai também contribuir para o envolvimento emocional do jogador. Exemplo disso são emoções como surpresa, desencadeadas por mecânicas de aleatoriedade, ou antecipação, pela possibilidade de estruturação de estratégias de jogo (Walter, 2011; Isbister, 2016; Koster 2005; Woods, 2012).



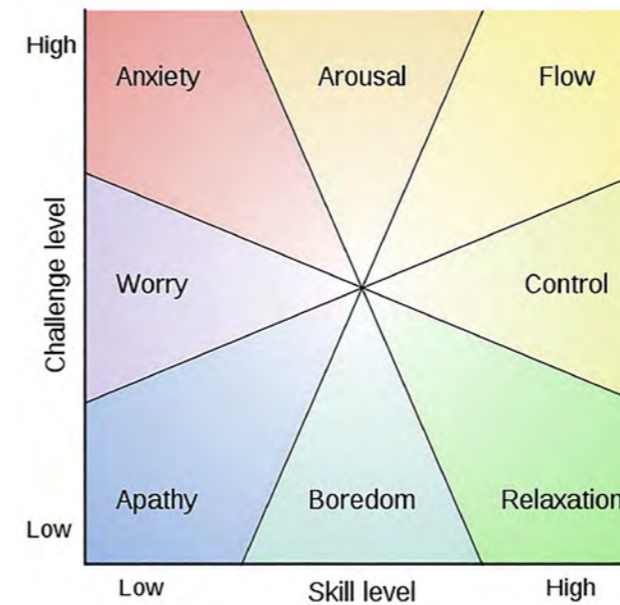
61 4 RELAÇÕES ENTRE EMOÇÃO E PRAZER/DIVERTIMENTO



62 ASPECTOS GERAIS DE JOGO MAIS APRECIADOS

Nicole Lazzaro, especialista em design de experiências, encara a emoção despoletada pela interação com o sistema de jogo como a principal razão do divertimento/prazer do jogador. A fig.61 sintetiza quatro relações que podem ser estabelecidas entre as emoções que o jogo despoleta e o prazer/diversão que o jogador experimenta. (Woods, 2012).

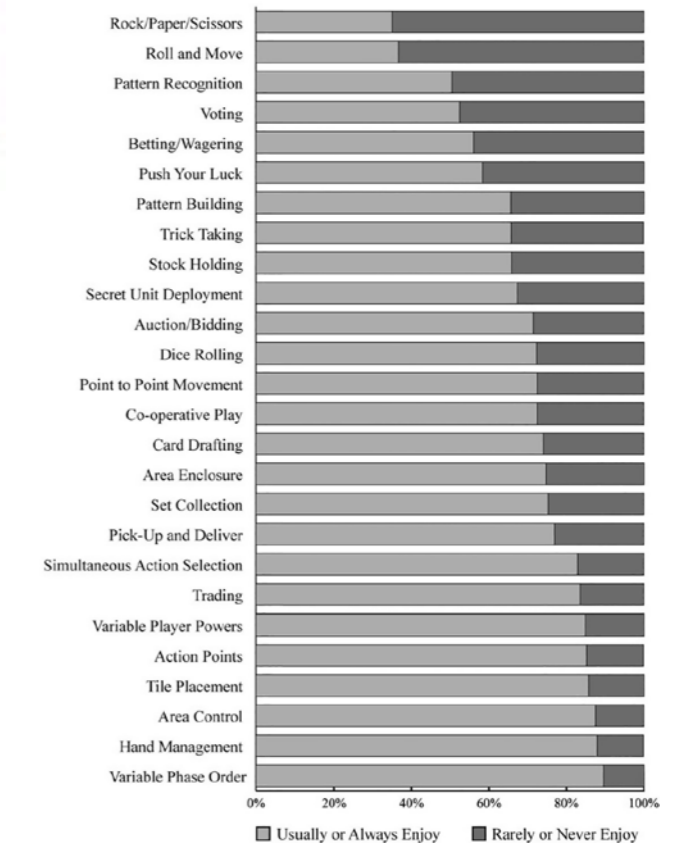
Projectar a emoção desencadeada pelo sistema de jogo é uma atividade incerta, uma vez que, para além de estar relacionada com o contexto de vida de cada indivíduo, está também vinculada as suas capacidades intelectuais e/ou estrutura mental (Ermi & Mäyrä, 2005).



63 EQUILÍBRIO ENTRE DESAFIO E HABILIDADE PARA ATINGIR O ESTADO DE "FLOW"

Em *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (1990), o psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi descreve como o estado de *flow* está no cerne de qualquer experiência genuinamente prazerosa. No jogo, o estado de *flow* acontece precisamente quando a dificuldade dos desafios com que o jogador se depara se encontra em perfeito equilíbrio com o seu nível de habilidade, como é exemplificado na fig.64 (Koster, 2005; Woods, 2012). Deste modo, por se tratar de uma combinação muito específica, é de grande dificuldade projetar estas condições.

Na tentativa de apresentar uma imagem generalizada daquelas que são os gostos do público de jogos de Eurogames, são apresentados dois gráficos que partem de entrevistas/inquéritos aos jogadores. O primeiro gráfico (fig.62) apresenta as experiências gerais de jogo mais apreciadas, sendo a interação social de longe a mais prezada. No segundo gráfico (fig.63) são expostas as mecânicas mais apreciadas, sendo *variable phase order*, *hand management* e *area control* as mais votadas (Woods, 2012).



64 MECÂNICAS DE JOGO MAIS APRECIADAS

ACESSIBILIDADE / JOGABILIDADE

Como sistema de interação, o jogo pressupõe a troca de informação entre objeto e usuário (Zimmerman, 2014). Assim sendo, todos os elementos endógenos do jogo deverão ser pensados de forma a tornarem esta troca de informação o mais intuitiva/fluída possível (Schell, 2011).

Considerando a parte da informação escrita, como é o caso do livro de regras, o título, a introdução, etc., salienta-se a importância da leiturabilidade e legibilidade, uma vez que estes atributos irão induzir a uma correta interação entre o jogo e o jogador (Wong, W. 2001).

No entanto, a parte escrita deverá ser restringida ao essencial (exceto quando é parte central do jogo), visto que, ao reduzir a barreira linguística, para além de reduzir o custo de tradução, se reduz o condicionamento da sua utilização unicamente a jogadores conhecedores de determinado idioma (Santos, 2021).

No caso do livro de regras, em que a informação escrita é, grande parte das vezes, incontornável, deverá associar-se elementos visuais, como códigos de cor, números, símbolos ou ícones, que auxiliem a sua correta leitura e compreensão (Buzan, 2002; Silus 2011). Um exemplo em que estes elementos estão presentes é em *The Red Cathedral* (2020).



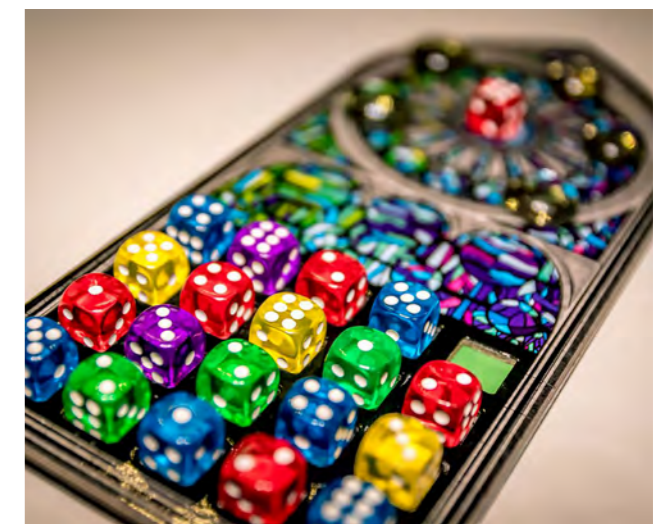
65 'THE RED CATHEDRAL' (2020) - DETALHE CARTAS



66 'THE RED CATHEDRAL' (2020) - LIVRO DE REGRAS

No que toca à informação visual, as cores são um importante recurso tanto para organizar como para hierarquizar a informação, mas também para enriquecer esteticamente (Shell, 2011; Krum, 2014; Heller, 2008). Contudo, o seu uso deverá ter em conta que uma parte considerável da população mundial sofre de algum tipo de limitação visual. Permitindo a inclusão deste público, deverá procura-se alternativas gráficas que não dependam unicamente da cor (Lidwell *et al.*, 2003; Lupton, 2008).

Um jogo que apresenta problemas para daltónicos é o *Sagrada* (2017) porque o seu sistema depende fundamentalmente da cor e não oferece nenhuma alternativa de identificação visual para aquelas que não a conseguem perceber da mesma forma.



67 'SAGRADA' (2017) - DETALHE PEÇAS

Uma alternativa às cores são os ícones ou símbolos. A representação icónica é um forte aliado na comunicação visual, uma vez que a imagem tem maior probabilidade de ser reconhecida e lembrada (Lidwell *et al.*, 2003). No entanto, os ícones nem sempre são universais, podendo levar à exclusão de determinado público. Um exemplo disso pode ser encontrado em *Five Tribes* (2014) que, remetendo o jogador para uma disputa de território no Médio Oriente representava escravos negros como moeda de troca. Devido à delicadeza desta representação iconográfica, considerando a ideologia que acarreta, estes personagens foram, na segunda edição, substituídos por *fakirs* (Campbell, 2015).



69 "FIVE TRIBES" (2014) - DETALHE CARTAS



68 "IT'S A WONDERFUL WORLD" (2019) - CAIXA

Como exemplo de inclusão de género, poderá referir-se o jogo *It's a Wonderful World* (2019), cuja parte frontal da caixa exibe uma mulher sargento, desafiando as visões mais tradicionalistas (Pobuda, 2018).



70 "LISBOA" (2017) - GAMEPLAY

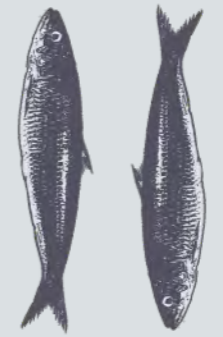
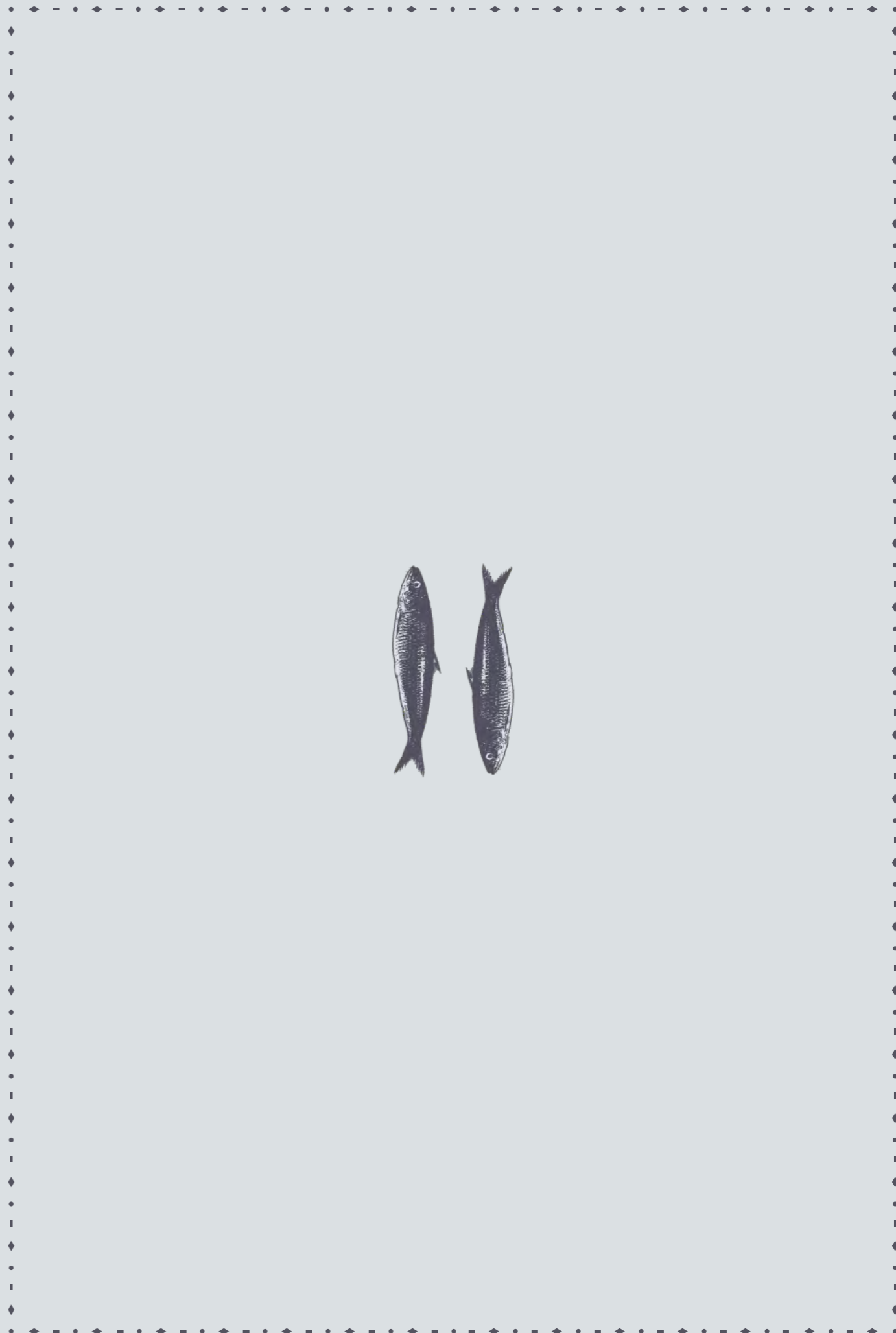
O ambiente de jogo, como sistema de raciocínio visual, vai ajudar o jogador a distinguir, escolher, raciocinar e comunicar (Tufté, 1990). Seguindo os mesmos princípios de uma infografia, este sistema visual deve recorrer a uma série de estratégias de organização da informação, mantendo um bom equilíbrio entre estética e usabilidade (Norman, 2002; Shell, 2011; Tufté, 1990; Rendgen & Wiedemann, 2012).

Um jogo que propicia uma boa experiência visual é o *Lisboa* (2017). O ambiente de jogo é composto por uma parte comum e outra individual, cada uma com diferentes zonas – o porto, a baixa da cidade, a corte, os armazéns – e, ainda, uma faixa de pontuação para pontos de vitória e outra para o nível de influência. Estes elementos são organizados por camadas hierárquicas dispostas de forma esteticamente agradável.

Terminando, referimos outro espectro de interação do jogador com o jogo: a experiência tátil. Em *Azul* (2017), as peças arredondadas, coloridas e pesadas, aportam uma agradável sensação quando manuseadas que seria muito diferente se se tratassem de tiles em cartão. No entanto, o seu tamanho e a disposição a que obriga a o próprio sistema de jogo, torna difícil o seu manuseamento por indivíduos com mãos mais largas (Heron, 2018; Garry, 2018).



71 "AZUL" (2017) - DETALHE PEÇAS



A segunda parte deste documento é relativa ao desenvolvimento prático do projeto “A Conserveira”. Tendo em conta toda a recolha teórica referente aos jogos de tabuleiro, começaremos por expor as principais linhas pelas quais o presente projeto se irá reger.

A PROPOSTA DE PROJETO

A componente teórica da primeira parte deste documento ajudou a compilar algumas das características mais importantes dos jogos de tabuleiro de hobby. Estas características vão ser aplicadas no projeto que se propõe desenvolver – o jogo de tabuleiro “A Conserveira”.

A evolução histórica destes objetos deixa clara a sua presença na vida dos seres humanos de forma contínua, acompanhando e adaptando-se a diversos cenários. Este fator leva-nos a intuir sobre a importância de seguir as tendências contemporâneas dos jogos de tabuleiro, que melhor se adaptam às necessidades/gostos dos seres humanos de hoje. É neste sentido que, no segundo capítulo da primeira parte, as principais características dos jogos de tabuleiro de estilo moderno/hobby são enumeradas. Nomeadamente, o cuidado no design/ilustração dos componentes, a construção de um sistema de jogo que se apoie em mecânicas de escolha, regras fáceis de assimilar mas que ainda assim permitam estratégias algo complexas, a presença de sub objetivos e objetivos finais de jogo, a adoção de temáticas populares, a promoção da interação entre jogadores e envolvimento de todos até a fase final de jogo, a mitigação dos elementos aleatórios e a média/curta duração das partidas.

No terceiro capítulo, analisando o mercado português, ressaltam algumas tendências, como a popularidade de jogos de média/baixa complexidade e que apresentam de temas relacionados com a identidade/história de Portugal.

Contemplando o jogo enquanto sistema interativo, no quarto capítulo é referida a importância do balanço entre a estética, mecânica, histórica e tecnológica do objeto-jogo. Neste sentido, como objeto capaz de despertar uma resposta emocional no utilizador, os seus componentes deverão ser de fácil manuseamento, esteticamente agradáveis, e estimular o pensamento reflexivo. Procurando características que proporcionam prazer na prática de jogo, inseriu-se em “A Conserveira” duas das mecânicas mais apreciadas pelos jogadores de hobby, *action points* e *set collection*. Também se terá em atenção elementos que favoreçam a jogabilidade e acessibilidade, como um livro de regras com léxico e semântica simples à qual se aliam exemplos visuais, um sistema de símbolos para daltónicos, um sistema iconográfico e peças ergonómicas.



72 "POSTAL MATOSINHOS, A PRAIA DA SARDINHA"

Concluindo, o jogo “A conserveira” apresentará as seguintes características:

- Apto para acomodar vários jogadores – 2 a 5;
- Apto para um público familiar – complexidade média/média baixa;
- Promoção da interação entre jogadores – inclusão mecânica de *follow* e um mercado de compra comum (lota);
- Sistema de jogo que estimula a escolha – inclusão de *action points* e da mecânica de *Tile Placement*;
- Envolvimento dos jogadores até à fase final da partida – inexistência de eliminação de jogadores;
- Sub objetivos que estimulem a configuração e as coleções – inclusão da mecânica *Spacial Puzzle* e *Set Collection*;
- Presença de elementos aleatórios – inclusão de um tabuleiro modular;
- Objetivo final que encoraja a acumulação;
- Duração curta – 60 min;

O jogo “A Conserveira” tem como tema – a indústria conserveira de Matosinhos. Neste capítulo irá fazer-se uma breve contextualização histórica, apresentando elementos que irão servir de inspiração, tanto na criação do sistema de jogo, como na sua identidade visual.

CONTEXTO HISTÓRICO-CULTURAL

No final do século XIX, Portugal, com fábricas situadas maioritariamente na região do Algarve e em Matosinhos, tornou-se o maior exportador de sardinha em conserva do mundo (Martins, 2020). O grande número de fábricas instaladas no país veio para dar resposta à procura por comida conservada que a segunda guerra mundial originou, uma vez que esta era uma forma eficaz de alimentar os exércitos (Martins, 2020).

Na cidade costeira de Matosinhos, a construção do Porto de Leixões (1884–1892) possibilitou o desembarque de grande quantidade de peixe, em particular sardinha, e conduziu a indústria da pesca e conserva da região ao nível de referência nacional e internacional (Nunes, 2016).



73 "PINHAIS" LATA DE SARDINHA PENSADA



74 "DON QUIXOTE" LATA SARDINHA PENSADA



75 "NURI" SARDINHAS EM CONSERVA



76 "MINERVA" SARDINHAS EM CONSERVA



77 "PORTHOS" DESIGN VINTAGE E DESIGN ATUAL



78 MERCADO DE RUA



80 SARDINHAS GRELHADAS NO S. JOÃO, PORTO



79 CARETOS DE PODOENCE



81 FESTAS POPULARES

PERTINÊNCIA NA ATUALIDADE

Nos últimos anos tem-se verificado uma (re)valorização das conservas nacionais, tanto pelo povo português como além-fronteiras. Prova disso são as várias lojas dedicadas a este produto que, atualmente, aparecem em vários contextos. A ANICP (Associação Nacional dos Industriais de Conservas de Peixe) abriu em Lisboa, Porto e em Macau, lojas com espaço de degustação, em que cada empresa associada é convidada a apresentar os seus produtos. Surgiram também restaurantes dedicados exclusivamente a esta iguaria, como é o caso do *Companhia das Conservas Bistrô & Store* em Matosinhos, ou *Can the Can* em Lisboa (Martins, 2020).

Acompanhando este crescente interesse pelo peixe enlatado, surgem espaços e projetos dedicados a preservar a sua história, como o museu da Comur na Murtosa, inaugurado em 2015, ou do museu vivo da Pinhais em Matosinhos, inaugurado este ano (Silva, 2021). Salienta-se também a iniciativa da *Associação das Conservas de Portugal* em criar uma plataforma digital que une museus nacionais dedicados ao tema do mar e da indústria conserveira (Martins, 2020).

Em 2018 o documentário, *Portugal tem Lata*, de Rui Pregal da Cunha e João Trabulo, também objetivou a memória desta indústria, retratando o seu sucesso, declínio, e evolução até à atualidade (Martins, 2020).

Apesar da sardinha enlatada apenas recentemente ter ressurgido na ribalta, a sardinha por si só pode ser considerada uma imagem icónica e de presença contínua na identidade popular portuguesa. Por esta razão, é um prato típico de diversas festas e romarias, como o Santo António em Lisboa ou São João no Porto (fig.80). Ilustrando também a sua presença na vida diária dos portugueses, existe uma série de expressões populares que lhe fazem uso (fig.90).



84 EXEMPLAR SARDINHA



82 PRODUÇÃO DE SARDINHA ENLATADA 1



83 PRODUÇÃO DE SARDINHA ENLATADA 2



85 PRIMEIRA FÁBRICA "RAMIREZ", ALGARVE



86 SINAL LUMINOSO RETRO VINTAGE

SEMÂNTICA VISUAL

A recente popularidade das conservas nacionais está, de certa forma, associada a um imaginário idealizado da tradição cultural portuguesa. Exemplo disso é a loja *O Fantástico Mundo da Sardinha Portuguesa*, no Largo dos Lóios, Porto. Nesta loja, o ambiente circense e festivo, algo fantasioso, mistura-se com o histórico. Os clientes poderão comprar uma lata de sardinha do seu ano de nascimento, numa sala colorida, com luzes chamativas e carrinhos de venda ambulante.



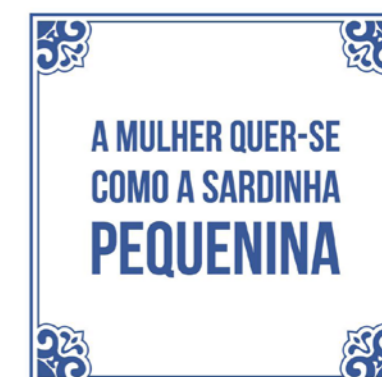
87 "O FANTÁSTICO MUNDO DA SARDINHA PORTUGUESA" - LOJA COMUR LARGO DOS LÓIOS, PORTO



88 NÓS DE MARINHEIRO



89 VENDEDORA DE PEIXE NO MERCADO DE MATOSINHOS



90 DITADO POPULAR EM AZULEJO

Onde também se pode observar esta apreciação do vintage gourmet é na utilização de imagem de marca a remeter para o antigo. Exemplo disso é a marca *Porthos* que retomou o antigo design das latas, em que, sobre fundo de cor plana, sobressai a figura do mosqueteiro (fig.77). Esta figura apresenta um tratamento de imagem que lembra um meio de impressão artesanal, como a gravura. Outros exemplos vintage incluem a marca *Minerva* ou *Nuri* (fig.75 e 76).



91 FACHADA DE EDIFÍCIO REVESTIDA COM AZULEJOS

Nesta capítulo serão apresentadas as escolhas visuais que vão definir a identidade e coerência dos vários elementos de jogo. Cada componente será analisado, justificando as decisões gráficas e a forma como se interligam com a(s) mecânica(s) de jogo.

A *Burford* foi a família tipográfica utilizada. Ela foi escolhida pelo seu estilo vintage, que remete para a história da indústria conserveira (ver fig. 73, 74, 76 e 77) Como mostrado anteriormente, esta lembrança histórica é, hoje em dia, um traço apreciado pelo público/consumidor.

A paleta de cores escolhida para o jogo foi dividida em dois grupos: **paleta 1** (fig.93), cores neutras do ambiente de jogo (área em que o jogo decorre) e **paleta 2** (fig.94), cores influentes para o sistema de jogo (mecânicas e fluxo de jogo).

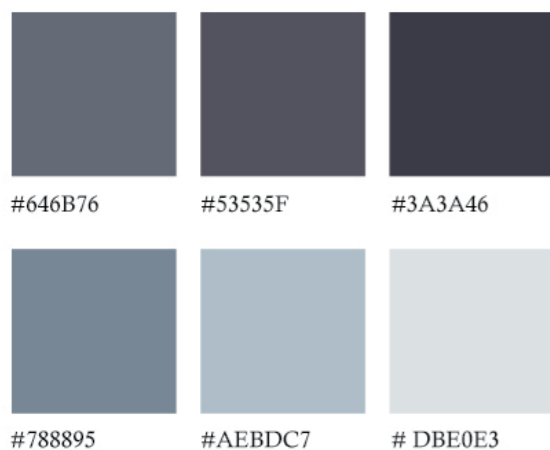
A **paleta 1** desdobra-se entre o azul do mar e o prateado das escamas da sardinha. Foram escolhidas tonalidades sóbrias, deixando espaço para as cores mais chamativas que serão importantes para as dinâmicas e mecânicas de jogo.

**BOOK ULTRA LIGHT,
LIGHT, BOLD, & BLACK
EXTRUDE TWO
INLINE LIGHT & BOLD
LINE LIGHT, MEDIUM,
& BOLD. OUTLINE
SHADOW ONE-A, &
SHADOW TWO-A**

92 FAMÍLIA TIPOGRÁFICA BURFORD

A **paleta 2**, cuja presença não só enriquece visualmente mas também é importante para o funcionamento do jogo em si, foi escolhida pela sua ligação à identidade portuguesa. Estas três tonalidades de cor recordam a a bandeira nacional e, por ligação, podem ser associadas a romarias e festas populares. Este fator vai ser importante para a atmosfera festiva que o jogo pretende transmitir.

A correta identificação da **paleta 2** é fundamental para a jogabilidade de “A Conserveira”. No sentido de tornar acessível a identificação cromática a indivíduos com limitações visuais, foi associada uma forma geométrica a cada cor (fig. 94).



93 PALETA DE CORES 1

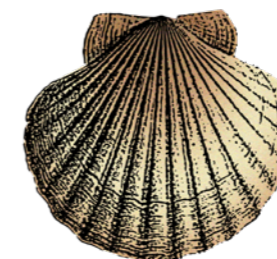


94 PALETA DE CORES 2 • SÍMBOLOS DE COR

A corda será outro elemento decorativo a ser utilizado pela sua presença na atividade piscatória (fig.95). Serão utilizadas referências à arte de marinheiro na ilustração dos seus famosos nós (fig.88).



95 CORDAS



99 VIEIRA

Os azulejos foram escolhidos como elemento decorativo pela ligação com a cultura e a tradição portuguesa (fig.91). Mantendo a coerência visual com os restantes elementos foram utilizadas as duas paletas de cor (fig.96 e 97).



96 AZULEJOS PALETA 1



97 AZULEJOS PALETA 2

Os padrões criados a partir dos símbolos de cor vão ser utilizados como elemento decorativo em vários componentes de jogo (fig.98). Por se tratarem de formas geométricas simples com as cores de referência das festas populares (fig.79 e 81), esta decoração confere um aspecto divertido aos componentes.



98 FOGO DE ARTIFÍCIO

As conchas de vieira (fig.99) representam o dinheiro de jogo. Esta escolha tem uma razão histórica, uma vez que na antiguidade, o objeto-concha foi utilizado como elemento de troca em transações comerciais.

“A Conserveira” tem dois tipos de ambiente de jogo, privados e públicos, ou seja, uma zona de jogo individual e outra em que todos os jogadores interveem. Neste caso os elementos decorativos vão comunicar o tipo de ambiente. Neste sentido, componentes com elementos decorativos a fazer uso da **paleta 1** (fig. 96 e 100) serão para uso individual, e componentes com elementos decorativos que fazem uso da **paleta 2** (fig.97 e 101) serão para uso coletivo.



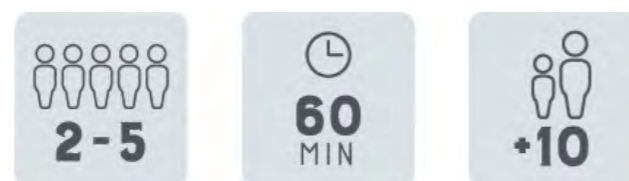
100 FORMAS PALETA 1



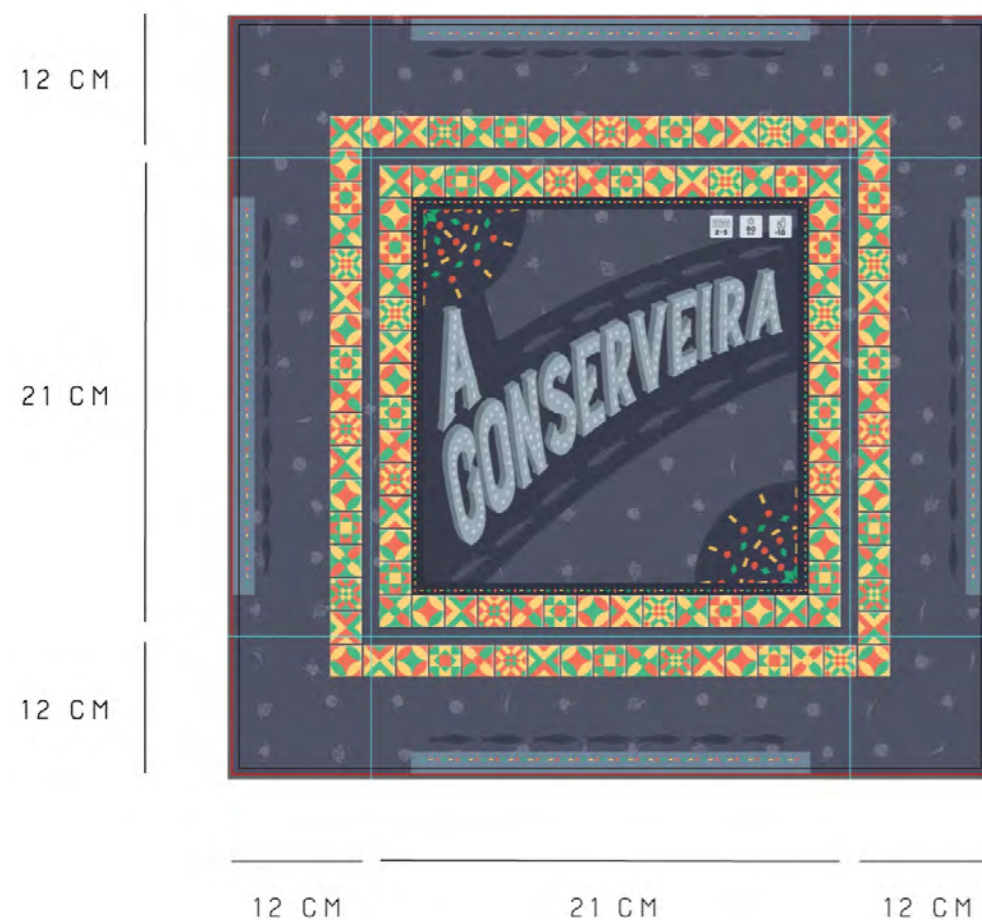
101 FORMAS PALETA 2

CAIXA

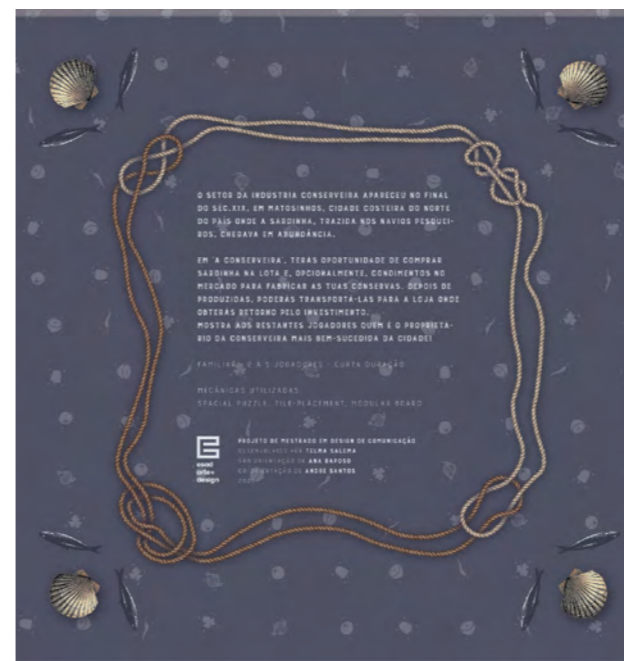
A parte superior e exterior da caixa identifica o nome do jogo e as suas características mais importantes recorrendo a iconografia simples, para que, quase intuitivamente, a informação chegue ao comprador (fig.103 e 102). O primeiro ícone apresenta 5 figuras com a numeração “2-5”, representando o número de jogadores mínimo e máximo que o sistema de jogo pode suportar. O segundo ícone apresenta um relógio estilizado e a legenda “60 min”, fazendo referencia à duração máxima do jogo. O último ícone mostra duas figuras, uma de maior dimensão que a outra, com a legenda “+10” identificando este jogo como familiar, capaz de acomodar adultos e crianças com mais de 10 anos de idade.



102 ICONOGRAFIA DA CAIXA



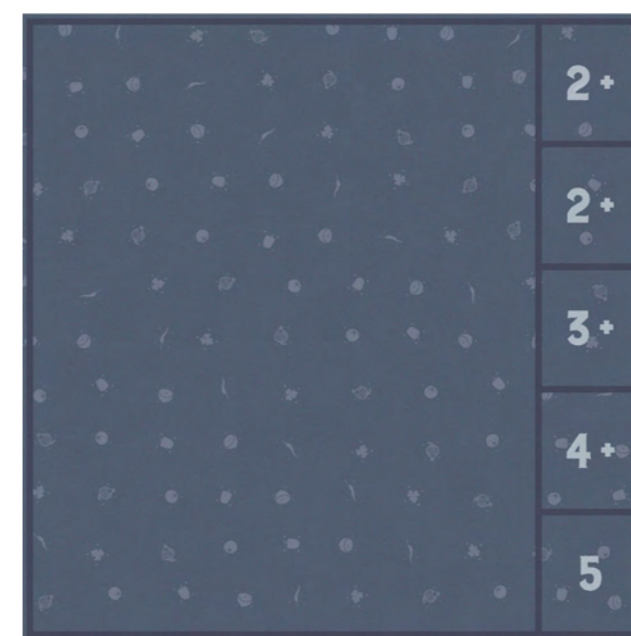
103 PARTE SUPERIOR E LATERAIS DA CAIXA DE "A CONSERVEIRA"



104 PARTE DE TRÁS DA CAIXA

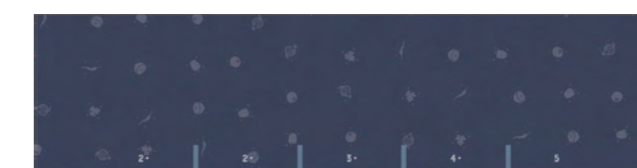
As partes superior e laterais da caixa (fig.103) foram decoradas com elementos que remetem para a festa/convívio: uma forma que se assemelha a um foguete, o padrão colorido dos azulejos e os elementos geométricos, lembram uma festa popular (fig.79 e 81). Estes elementos induzem o futuro comprador para diversão que o jogo irá proporcionar.

A parte traseira da caixa (fig.104) tem um breve resumo da narrativa do jogo e clarifica o comprador sobre quais as mecânicas que irá encontrar: *Spacial Puzzle, Tile Placement, Modular Board*. Esta descrição junta ao envolvimento temático explicações mais técnicas.



105 PARTE INTERIOR INFERIOR DA CAIXA

O *insert* foi pensado para que todas as peças se encontrem bem acondicionadas. O espaço para colocação dos *tiles de sardinha* está numerado tanto na parte inferior, como na lateral interna, permitindo que, tanto a retirar como a colocar as peças, seja fácil saber qual é o seu lugar (fig.105 e 106). O espaço para cada conjunto de tiles terá a sua respetiva divisória para que, mesmo movendo a caixa, as peças não saiam do sítio.



106 LATERAL DIREITA - INDICAÇÃO DO LUGAR DAS PEÇAS

LOTA

A forma quadrangular da *lota* permite que ao redor do tabuleiro todos os jogadores tenham a mesma percepção do jogo. Os retângulos onde os tiles de sardinha serão expostos são representados com gelo (fig.109), imitando um verdadeiro expositor de peixe (fig.89).

O jogador poderá circular ao redor do tabuleiro de *lota* no sentido dos ponteiros do relógio gastando 5 conchas no máximo. Por cada fila para a qual se mova gasta 1 concha, por essa razão foram colocadas as conchas no início/fim de cada fila, lembrando ao jogador o custo do seu movimento (fig.108 e 109). Depois de escolher onde quer comprar, apenas pode retirar dessa mesma fila um máximo de 3 tiles de sardinhas diferentes, em cor e número.

O número de espaços no tabuleiro de *lota* foi alvo de diversas alterações, concluiu-se que, conjugando matematicamente o número de tiles, espaços e jogadores, a melhor opção seria uma grelha de 4x4 (16 espaços). Desta forma, em cada partida, o número de tiles de sardinha em cada retângulo é igual ao número de jogadores (fig.107).

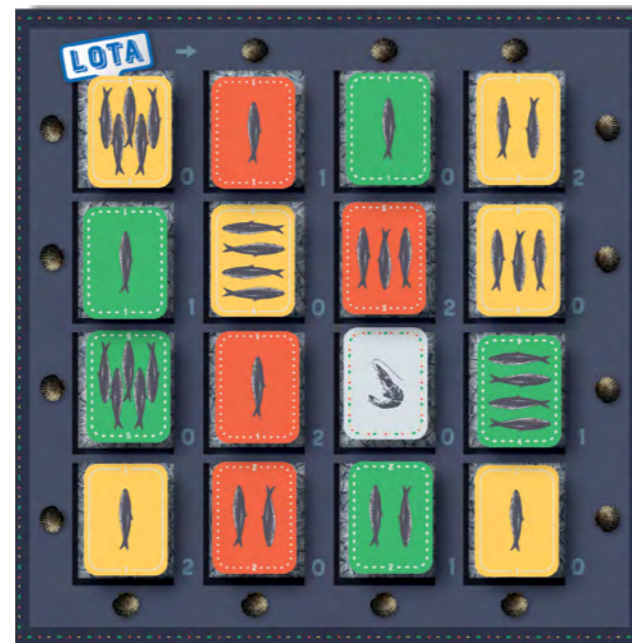
	2 P	3 P	4 P	5 P
	2	3	4	5
	X	X	X	X
	16	16	16	16
Σ	32	48	64	80

107 TABULEIRO DE LOTA COM TILES DE SARDINHA

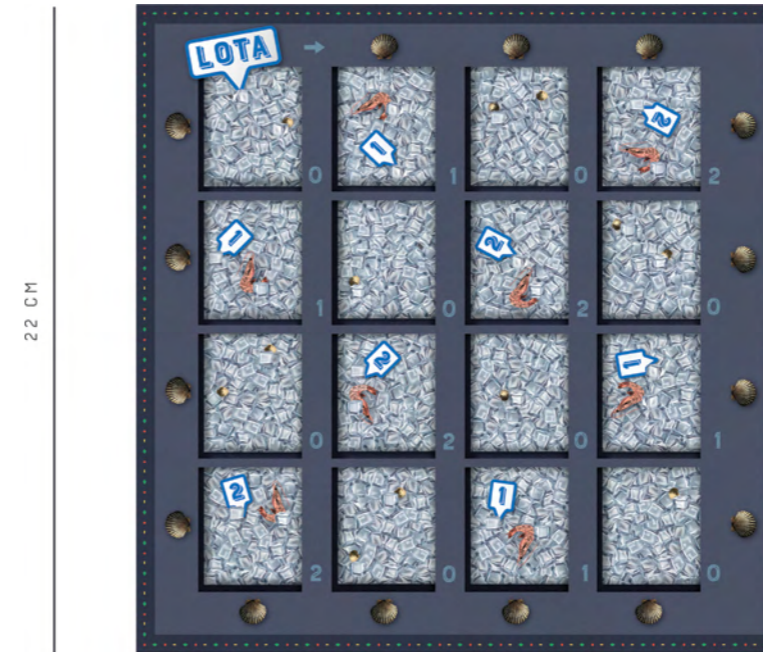
No início de cada jogo, os tiles de sardinha deverão ser baralhados e distribuídos voltados para cima nos espaços da *lota*. O jogador pode apenas comprar aquelas que são as últimas do monte, as que consegue ver (fig.108). À medida que os jogadores vão comprando, deixam a descoberto os tiles que estão por baixo. Esta dinâmica foi escolhida por trazer o fator surpresa/imprevisibilidade.

Com o decorrer do jogo, a *lota* vai esvaziando, deixando algumas bancas vazias. De forma a motivar a compra nesta fase do jogo, algumas têm *etiquetas de promoção*, que oferecem conchas extra para gastar no mercado (fig.109).

Tanto o letreiro de *lota* quanto as *etiquetas de promoção* seguem o estilo de preçário presente nas peixarias do mercado de matosinhos (fig.89).

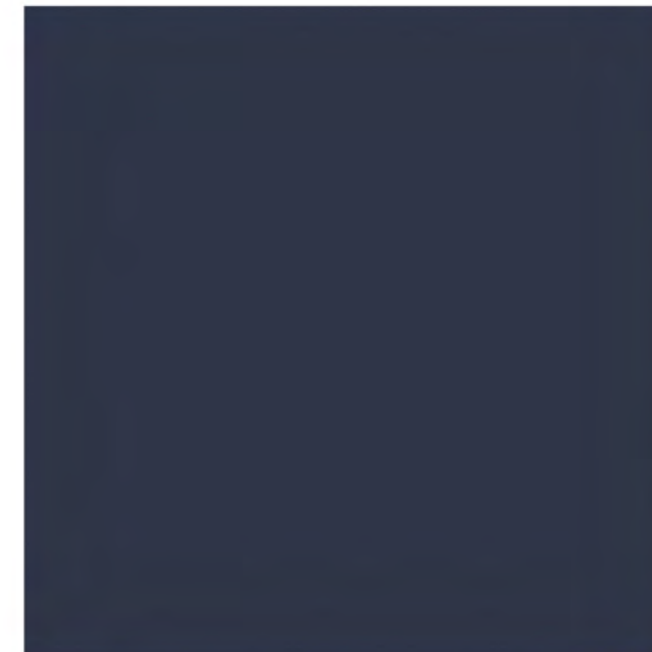


108 TABULEIRO DE LOTA COM TILES DE SARDINHA



22 CM

22 CM



109 TABULEIRO DE LOTA - FRENTE E VERSO

MERCADO

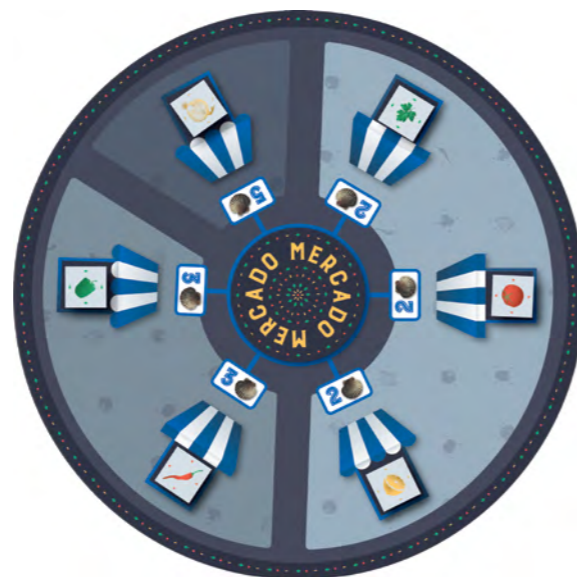
No tabuleiro de *mercado*, à semelhança do tabuleiro de *lota*, haverá interação por parte de todos os jogadores. Por essa razão, foi escolhida uma configuração circular, para que possa ser visto de vários ângulos. A forma redonda do letreiro “mercado” foi inspirada nos logótipos antigos de várias conserveiras matosinhenses, como é o caso da *Pinhais* (fig.73).

As bancas de venda, com toldos às riscas, são uma referência aos mercados de rua tradicionais (fig.78). A tonalidade das cores manteve-se entre os azuis, dotando de certa sobriedade o ambiente, onde, intencionalmente, apenas as cores dos condimentos se destacam (pag.110).

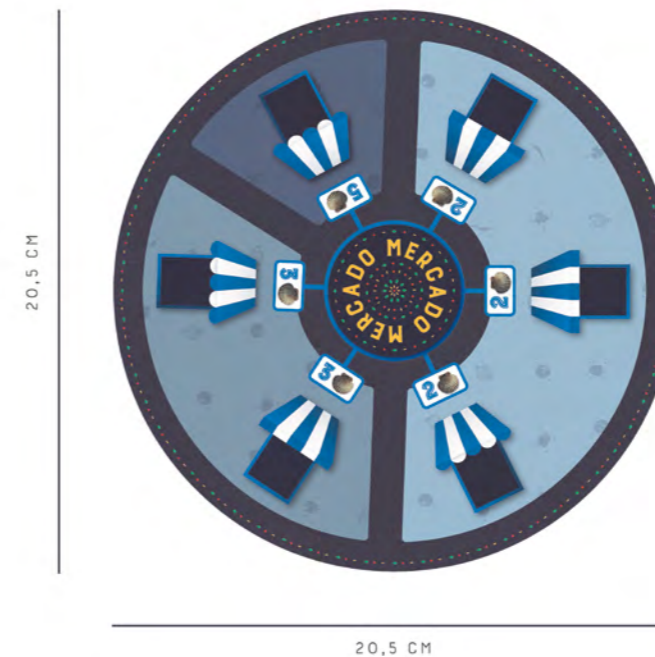
O preço foi colocado por cima de cada banca, mostrando o número de conchas que o jogador tem que gastar para comprar o condimento em questão. Os valores são variados, há apenas uma banca para condimentos que custam 5 conchas, o que lhe confere certo grau de exclusividade. Por outro lado, existem 3 condimentos a custar 2 conchas, que serão mais fáceis de adquirir.

Estas diferenças de valor estão diretamente relacionadas com o *sistema de pontuação* (pag. 88). Este fator conduz o jogador à contemplação de vários cenários no momento de tomar decisões de comprar.

Note-se que o valor de cada condimento irá variar em cada jogo, já que, no início de cada partida, os condimentos são colocados aleatoriamente nas bancas (pag. 110), dotando a dinâmica de compra de certa imprevisibilidade.



110 TABULEIRO DE MERCADO COM TOKENS DE CONDIMENTO



111 TABULEIRO DE MERCADO - FRENTE E VERSO

ACÇÕES ESPECIAIS

Os tokens de ação especial permitem ao jogador contornar algumas regras do jogo. Existem 3 ações especiais diferentes, no início do jogo, cada jogador recebe o conjunto destas três (fig.112).

No lado **A** (frente), cada ícone ilustra a ação de jogo permitida e, no lado **B** (verso), o número de *estrelitas* (pontos de vitória) que cada ação vale.

No sentido descendente, representam:

1 A iconografia apresenta duas setas em sentido circular, este token permite mudar de lugar entre si dois tiles de sardinha;

2 A iconografia apresenta o símbolo matemático de igualdade, este token permite comprar até 3 sardinhas com algum elemento igual;

3 A iconografia apresenta duas setas no mesmo sentido, este token permite a realização de duas ações no mesmo turno;

Se o jogador não utilizar estas ações especiais durante a partida, somará o número de estrelitas no verso de cada token à sua pontuação final de jogo. O valor de estrelitas varia conforme o seu grau de vantagem de cada ação especial.



112 TOKEN AÇÃO ESPECIAL - FRENTE E VERSO

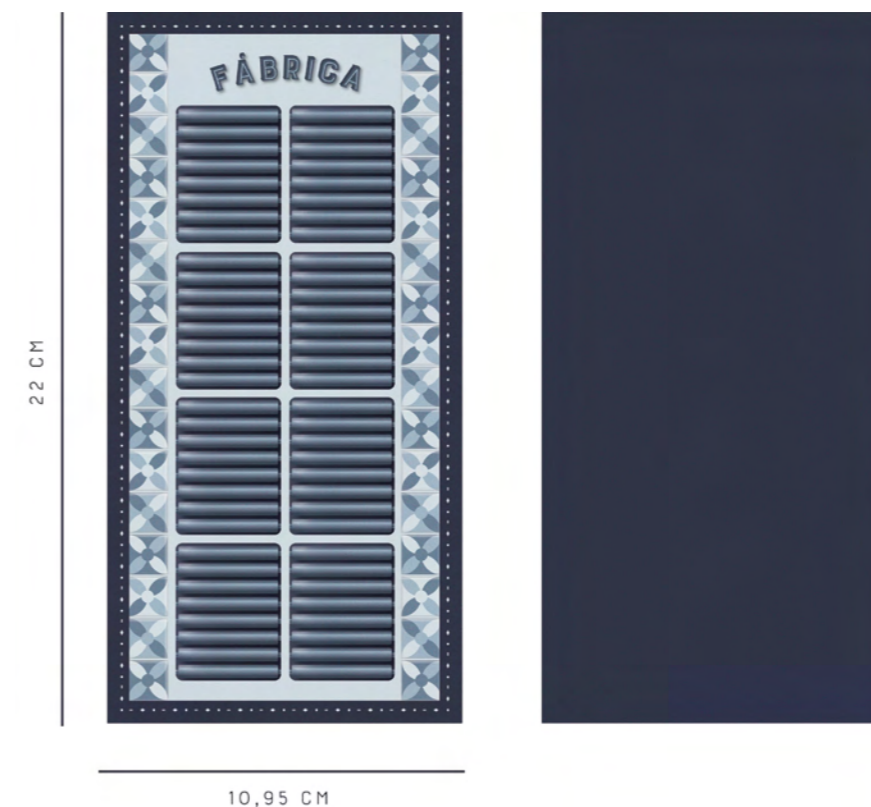
FÁBRICA

A inscrição de “fábrica” foi inspirada no antigo letreiro da fábrica Ramirez de forma ondulada/semi-circular (fig.85). Os espaços retangulares, onde serão colocados os tiles de sardinha, representam o sistema fabril (fig.84).

O número de espaços foi pensado tendo em conta a relação entre a mecânica de compra e de distribuição: Quando compra na loja e/ou mercado o jogador traz os tiles/tokens para a sua fábrica, onde deverão repousar pelo menos uma rodada, tematicamente, o tempo de

produção das conservas. Na jogada seguinte, o jogador pode distribuir um máximo de 2 conservas (sardinha + condimento caso o tenha) para a sua *loja*, onde obterá o retorno do investimento.

Visto que, em média, um jogador compra 3 tiles de sardinha por rodada, e querendo motivar o jogador a distribuir com regularidade, foram escolhidos 8 espaços na fábrica. Assim, entre duas a três idas às compras de sardinha o jogador deverá escolher distribuir para a loja.



113 TABULEIRO DE FÁBRICA - FRENTE E VERSO

MOLDURA DE LOJA

O letreiro de “Loja”, com *símbolos de cor* em tom claro, foi inspirado nos letreiros luminosos de estilo retro vintage (fig.86).

Durante a dinâmica de jogo, o jogador, como produtor na indústria conserveira, terá uma *fábrica* para a produção e uma *loja* para a venda. Estas duas unidades funcionam em conjunto. Ilustrando esta relação de dependência e conferindo certa individualidade ao *ambiente de jogo individual*, foi aplicado a cada conjunto *fábrica+loja* um padrão de azulejos único (ver fig.113 e 115).

A configuração da *moldura de loja* (fig.115) permite a entrada de 5 *prateleiras de loja* (fig.114).



114 EXEMPLO PRATELEIRAS DE LOJA • TABULEIRO DE LOJA



115 TABULEIRO DE LOJA - FRENTE E VERSO

PRATELEIRAS DE LOJA

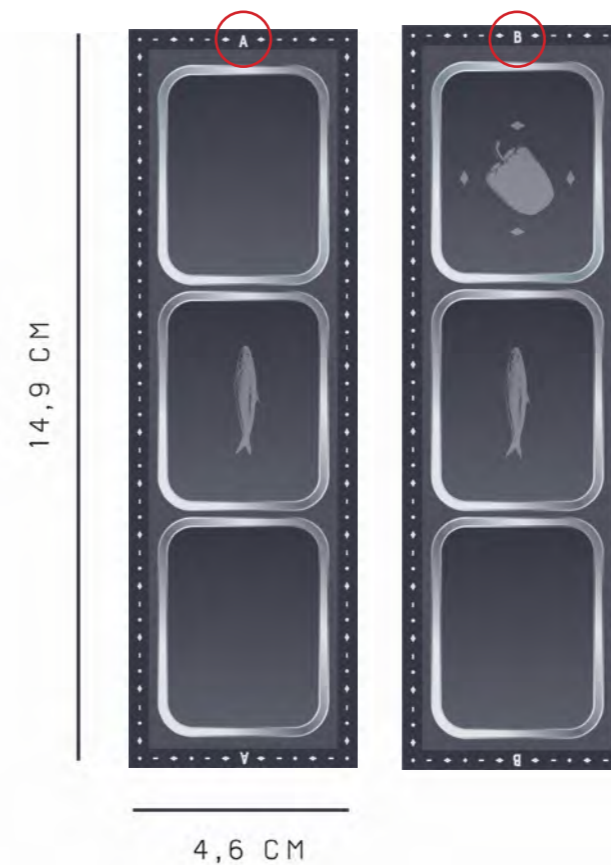
No início de cada jogo, o jogador receberá, de forma aleatória, 5 tiles de *prateleira de loja* (fig.116), para encaixar na *moldura de loja* (fig.115). Este tabuleiro modular aumenta da aleatoriedade de jogo, motivando diferentes estratégias de jogo para jogo.

Haverá dois níveis de jogo, o *iniciante (A)* e o *avançado (B)*. As prateleiras de loja com *uma ilustração* serão de nível iniciante (A) (fig.117), ao passo que as que apresentam *duas ilustrações* são de nível avançado (B) (fig.118).

Cada um dos 25 tiles de prateleira de loja terá frente e verso, o lado **A** e lado **B**. Foi delineado um esquema de correspondência por elemento comum entre os dois lados, garantindo que, durante uma partida não haja demasiadas ilustrações de um mesmo elemento em jogo – pois isso comprometeria todo o sistema de jogo (fig.119).

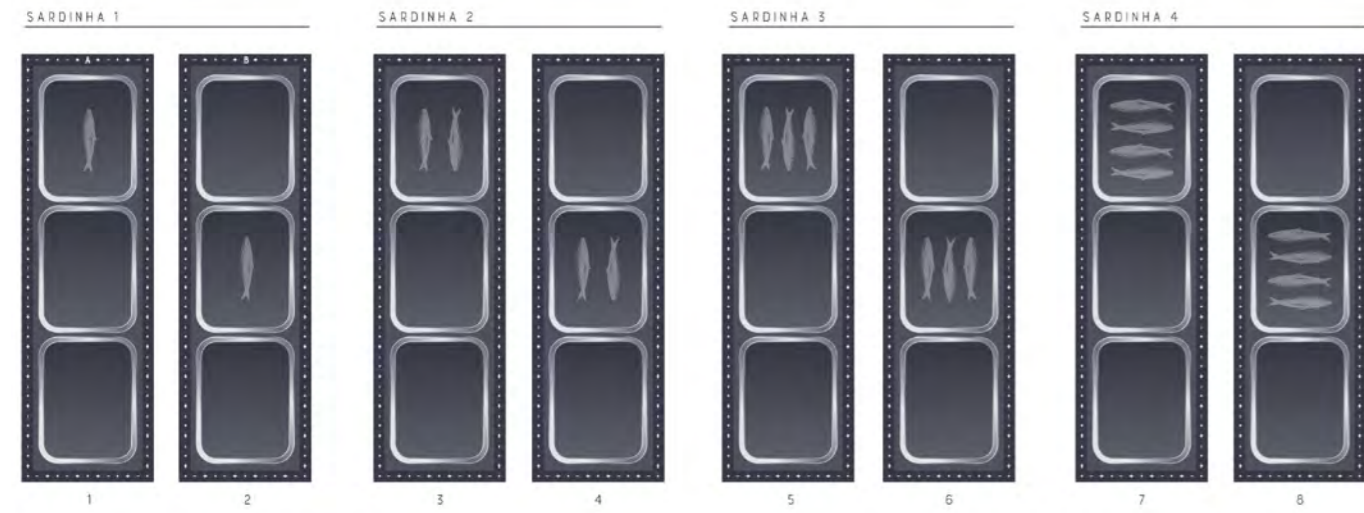
As *ilustrações* representam os *pedidos de loja*. Estes não são de cariz obrigatório, mas sempre que o jogador responde corretamente – colocando o elemento indicado, recebe 1 *estrelita*.

O lado **B** das prateleiras, por ter dois *pedidos de loja*, torna o jogo mais exigente e aumenta a probabilidade de ganhar *estrelitas*. Por essa razão é importante que todos os jogadores decidam à priori com quantos pedidos de loja vão jogar, 5 prateleiras de loja pelo lado **A** correspondem a 5 pedidos de loja, no lado **B** correspondem a 10.



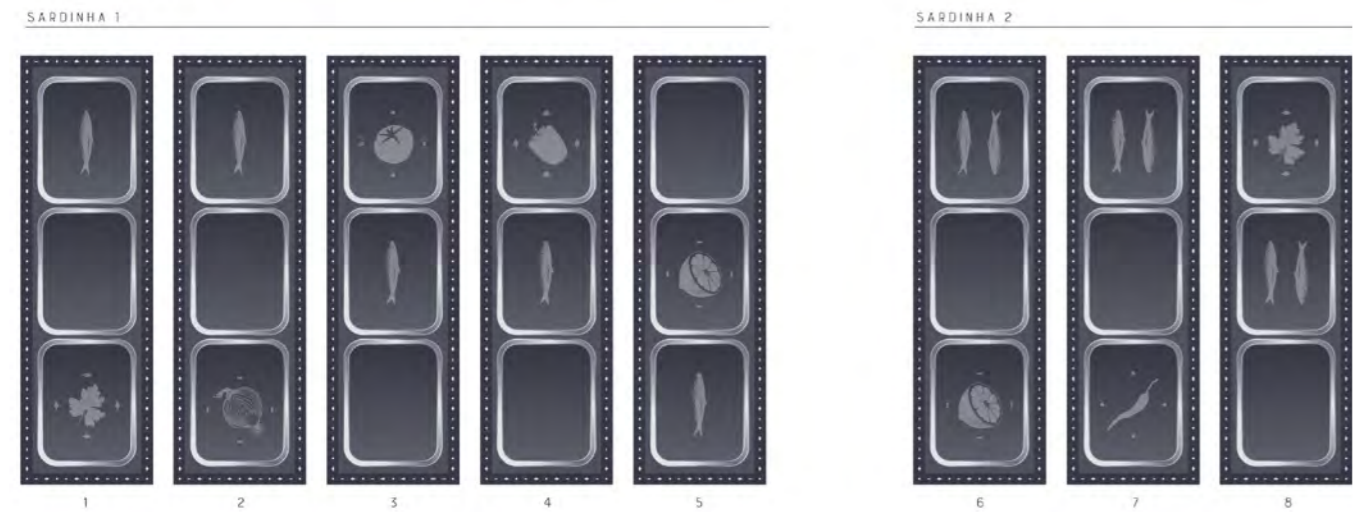
116 EXEMPLO PRATELEIRA DE LOJA (B) - FRENTE E VERSO

LADO A

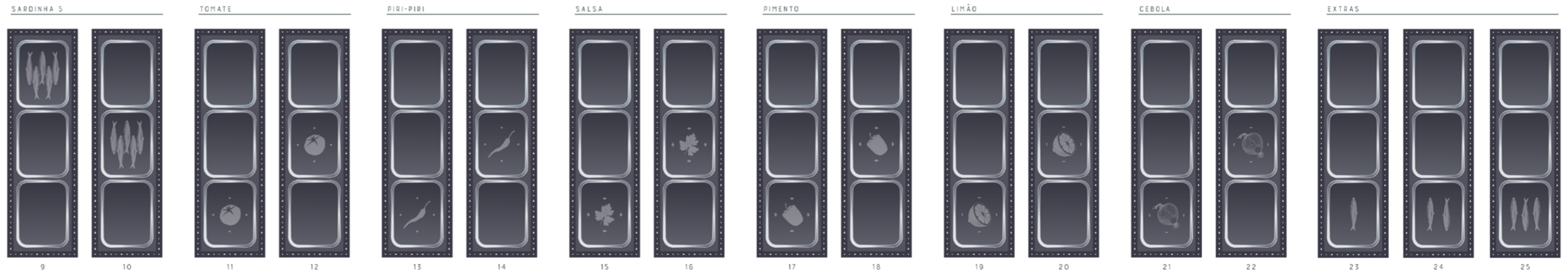


117 TILES PRATELEIRA DE LOJA - LADO A

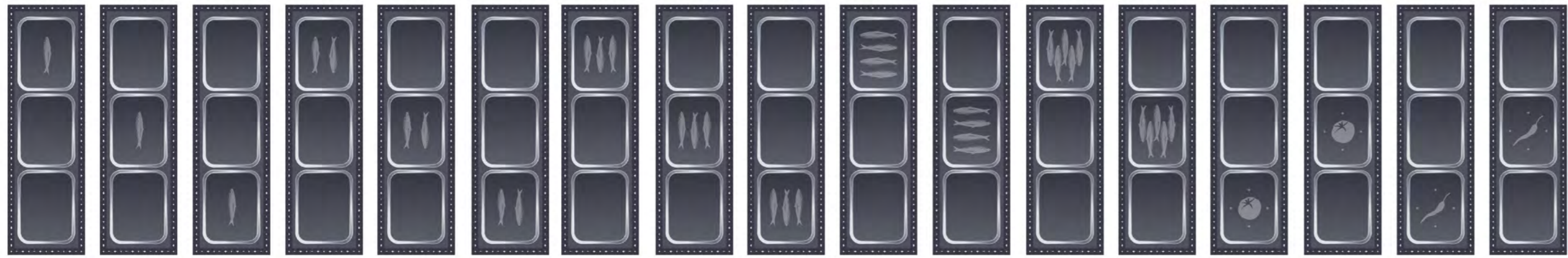
LADO B (VERSO)



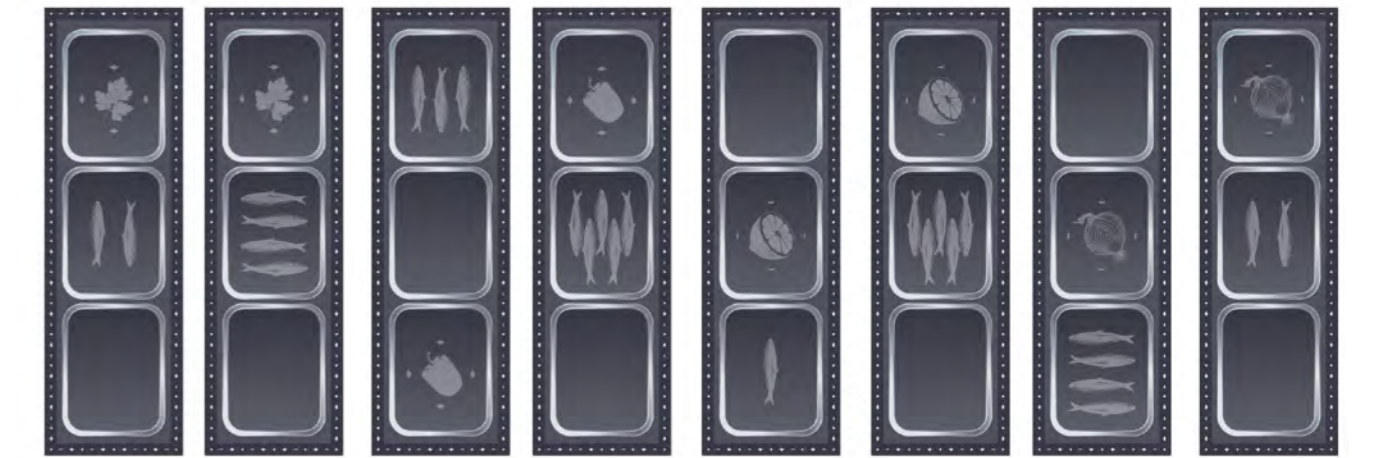
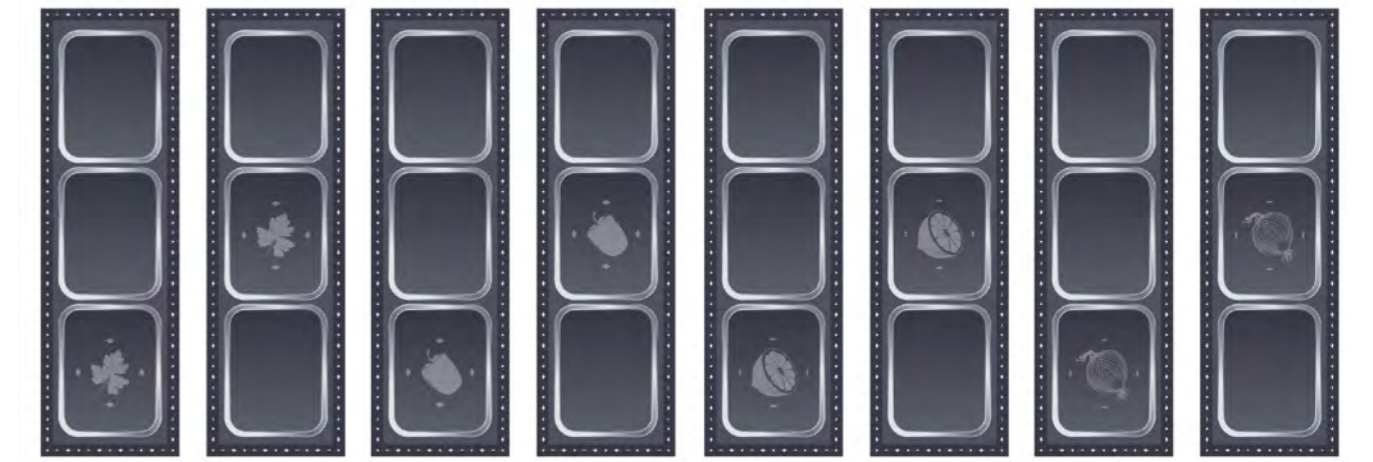
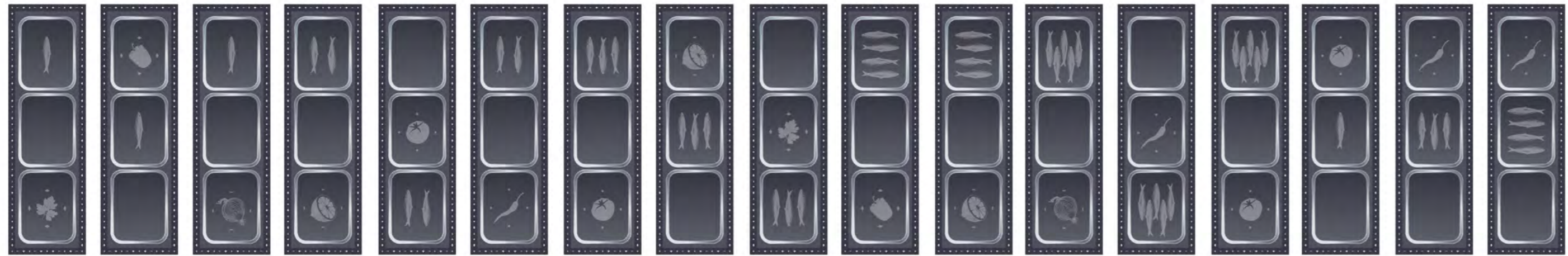
118 TILES PRATELEIRA DE LOJA - LADO B



LADO A



LADO B



TOKEN DE PRIMEIRO JOGADOR

O token de primeiro jogador é uma lata de sardinha (fig.120) por esse ser o elemento que melhor ilustra a temática do jogo. A função deste componente é identificar quem é o primeiro jogador e garantir que o jogo só acaba quando o jogador à sua direita jogar. Desta forma, todos os jogadores passam pelo mesmo número de rondas, tendo oportunidades iguais de pontuar.



120 TOKEN DE PRIMEIRO JOGADOR - FRENTE E VERSO

PIN DE VENDEDOR

O pin de vendedor é simbolizado por um búzio por este elemento ter uma relação direta com o mar. O pin será colocado no tabuleiro de lota (pag.72) para ser utilizado por todos os jogadores, cada um no seu turno. A sua função é marcar o lugar em que o jogador se encontra.



121 PIN DE COMPRADOR

ESTRELITAS

As estrelitas são os pontos de vitória, o elemento que o jogador vai acumular durante o jogo (fig.122). O indivíduo com mais estrelitas acumuladas ganha o jogo. Em algumas situações existe a necessidade de marcar fisicamente um elemento de jogo com estrelita. Esta ação não só facilita na contagem da pontuação final como permite aos restantes jogadores controlar durante o jogo a sua quantidade de estrelitas e as do(s) seu(s) adversário(s).



122 TOKEN ESTRELITA - FRENTE E VERSO

CONDIMENTOS

Foram escolhidos 6 condimentos que representam a gastronomia portuguesa: limão, cebola, piri-piri, tomate, pimento e salsa.

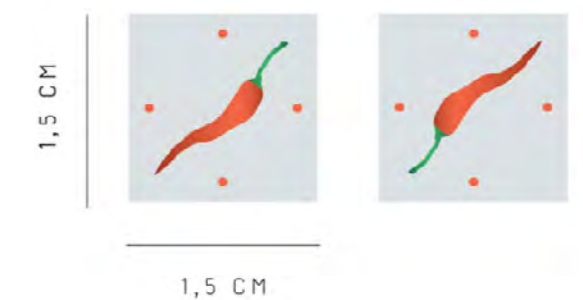
Partindo destes 6 condimentos, foram formados 3 grupos, um para cada cor. Assim, o limão e a cebola fazem parte do grupo amarelo, a salsa e o pimento do grupo verde e o tomate e piri-piri do grupo vermelho (fig.124).



124 TIPOS DE TOKENS DE CONDIMENTO

Cada um dos tokens de condimento apresenta o condimento+cor+símbolo, na frente e verso, fazendo-os facilmente reconhecíveis durante a dinâmica de jogo (fig.123).

Na sua totalidade existem 72 tokens, 12 de cada condimento. Este número foi decidido com base no número de tiles de sardinha, uma vez que no sistema de jogo estes lhe são associados. Desta forma, havendo na totalidade 80 tiles de sardinha o número de condimentos escolhidos foi ligeiramente mais baixo, para aumentar a procura/disputa por estes elementos.



123 TOKEN DE CONDIMENTO - FRENTE E VERSO

SARDINHAS

Os tiles de sardinha são de forma rectangular e cantos arredondados (fig.125), imitando a configuração de uma lata de conserva (fig.83).

Quando o tile de sardinha é associado a algum token de condimento, este deverá ser colocado sobre o primeiro, tapando parcialmente a sua superfície. Para que mesmo assim se possa identificar a quantidade de sardinhas, foi colocado o seu número na parte superior e inferior dos tiles (fig.125).

Existem tiles de sardinha de 3 cores, verde, vermelho e amarelo, seguindo a **paleta 2** (fig.127). Dentro de cada grupo de cor existem diferentes números de sardinha – de 1 a 5 sardinhas. A quantidade de tiles de cada número de sardinha será diferente, há mais tiles com número reduzido de sardinha do que de números altos. Estas diferenças estão diretamente relacionadas com a pontuação final, uma vez que os grupos de pontuação vão ser feitos com base no número de sardinhas. A mecânica utilizada será a de *set collection*, no final do jogo o valor a pontuar depende de fazer parte de um conjunto com uma certa quantidade.

Estes tiles de sardinha podem ser associadas a um condimento da mesma cor, sendo que para cada cor existem 2 tipos de condimento à escolha (fig.124).



125 EXEMPLO TILE DE SARDINHA DE 1 - FRENTE E VERSO

	2 P	3 P	4 P	5 P
1	3 X 3 9	4 X 3 12	5 X 3 15	6 X 3 18
2	3 X 3 9	4 X 3 12	5 X 3 15	6 X 3 18
3	2 X 3 6	3 X 3 9	4 X 3 12	5 X 3 15
4	1 X 3 3	2 X 3 6	3 X 3 9	4 X 3 12
5	1 X 3 3	2 X 3 6	3 X 3 9	4 X 3 12
	2X	3X	4X	5X
TOTAL	32	48	64	80

126 NÚMERO DE TILES DE SARDINHA/CAMARÃO EM JOGO DE ACORDO COM NÚMERO DE JOGADORES - REFERINDO NÚMERO DE SARDINHA POR TILE E COR

O camarão (fig.127) é o joker no jogo, a sua presença vai ser sempre igual ao número de jogadores (fig.126).

Na cultura portuguesa existe a tradição de considerar a sardinha alimento do povo e o camarão das classes mais abastadas. É representando este pensamento que o camarão surge como o elemento com mais regalias. A moldura decorativa ao redor deste tile apresenta as três cores do sistema de jogo, representando a sua onnipotência.

O estilo de ilustração da sardinha e do camarão foi executado com o intuito de replicar o estilo de gravura estilizado das latas de conserva antigas (fig.73, 75, 76, 77). A posição das sardinhas (fig.127) foi baseada na forma como são encaixadas nas latas de conserva (fig.83).

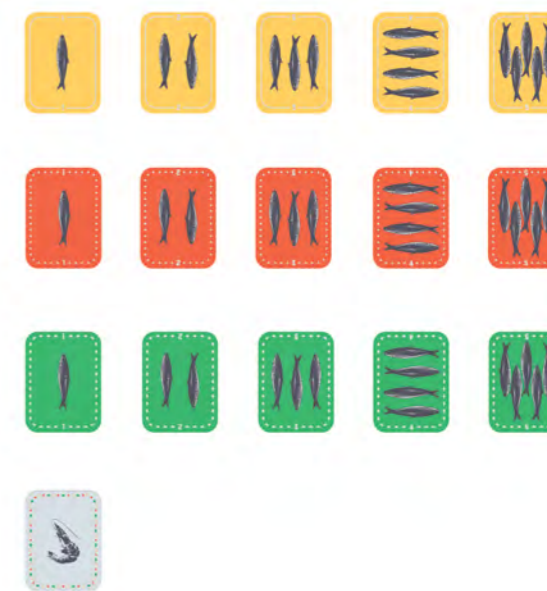
A quantidade de tiles de sardinha/camarão em jogo vai depender do número de jogadores. Esta contagem foi feita de forma a equilibrar a oferta deste elemento durante o jogo, garantindo uma experiência semelhante em jogos com 2, 3, 4 ou 5 indivíduos (fig.126).

Para facilitar a distribuição dos tiles no início de cada partida, foi colocada a indicação do baralho a que pertencem no verso de cada tile (fig.129). Assim, para jogos com dois jogadores deve ser distribuído o baralho cujo verso identifica 2+, para jogos com três jogadores, deve distribuir-se o baralho 2+ e o 3+, e assim sucessivamente (fig.110). Cada baralho adiciona 16 tiles ao jogo (fig.128).

Tanto o número de sardinha -1,2,3,4,5 (fig.125), na frente de cada tile, como o baralho a que pertencem - 2+, 3+, 4+, 5, (fig.125), foi colocado de forma a poder ser lido de duas direções, facilitando a sua identificação em situação se jogo.

	2 P	3 P	4 P	5 P
1	3 X 3 9	1 X 3 3	5 X 3 3	6 X 3 3
2	3 X 3 9	1 X 3 3	1 X 3 3	1 X 3 3
3	2 X 3 6	1 X 3 3	1 X 3 3	1 X 3 3
4	1 X 3 3	1 X 3 3	1 X 3 3	1 X 3 3
5	1 X 3 3	1 X 3 3	1 X 3 3	1 X 3 3
	2X	1X	1X	1X
TOTAL	32	16	16	16

128 NÚMERO DE TILES DE SARDINHA/CAMARÃO DE CADA BARALHO (2+,3+,4+,5)



127 TILES DE SARDINHA - NÚMERO • COR • JOKER



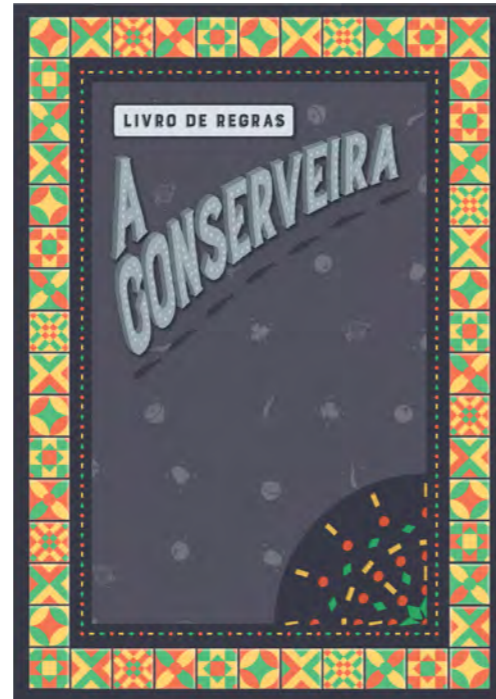
129 VERSO TILES DE SARDINHA DE ACORDO COM NÚMERO DE JOGADORES

LIVRO DE REGRAS

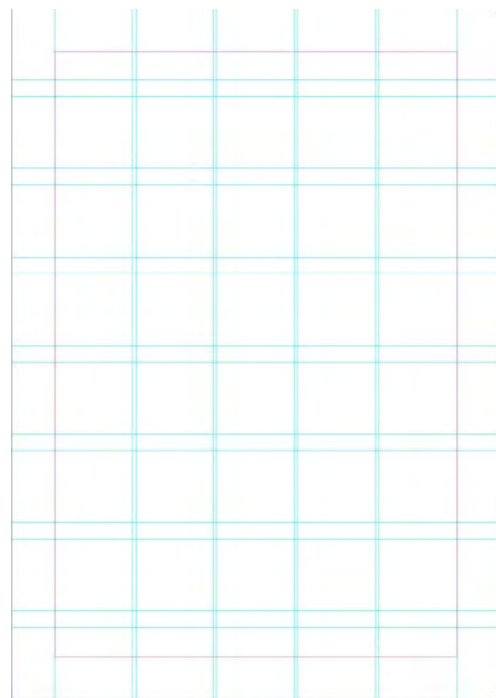
A capa do livro de regras (fig.138) ostenta o mesmo design da caixa de jogo (pag.70). Considerando a eficiente explicação do sistema de jogo uma componente fundamental para a prática do objeto-jogo, decidiu-se que deveriam apresentar a mesma identidade visual.

De forma a proporcionar o seu confortável manuseamento, leitura e observação e de arrumação na caixa de jogo, o livro de regras foi projetado no tamanho A5.

O livro de regras foi dividido em várias partes: a apresentação dos componentes de jogo, o *set-up*, as ações de jogo, e o sistema de pontuação.



138 CAPA LIVRO DE REGRAS

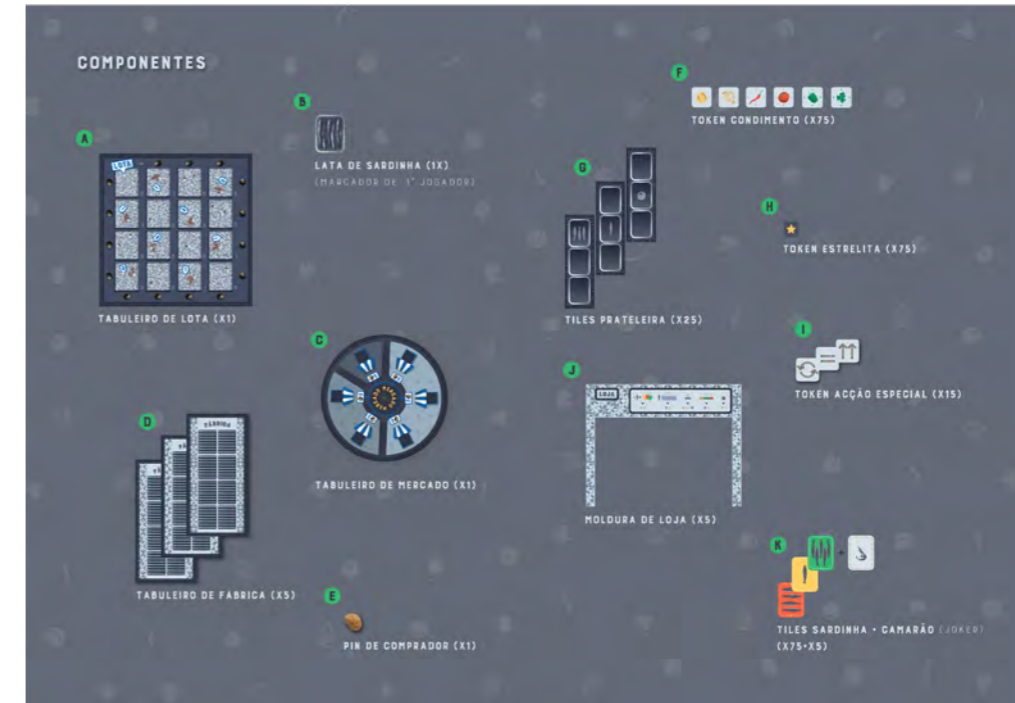


139 GRELHA DIAGRAMAÇÃO

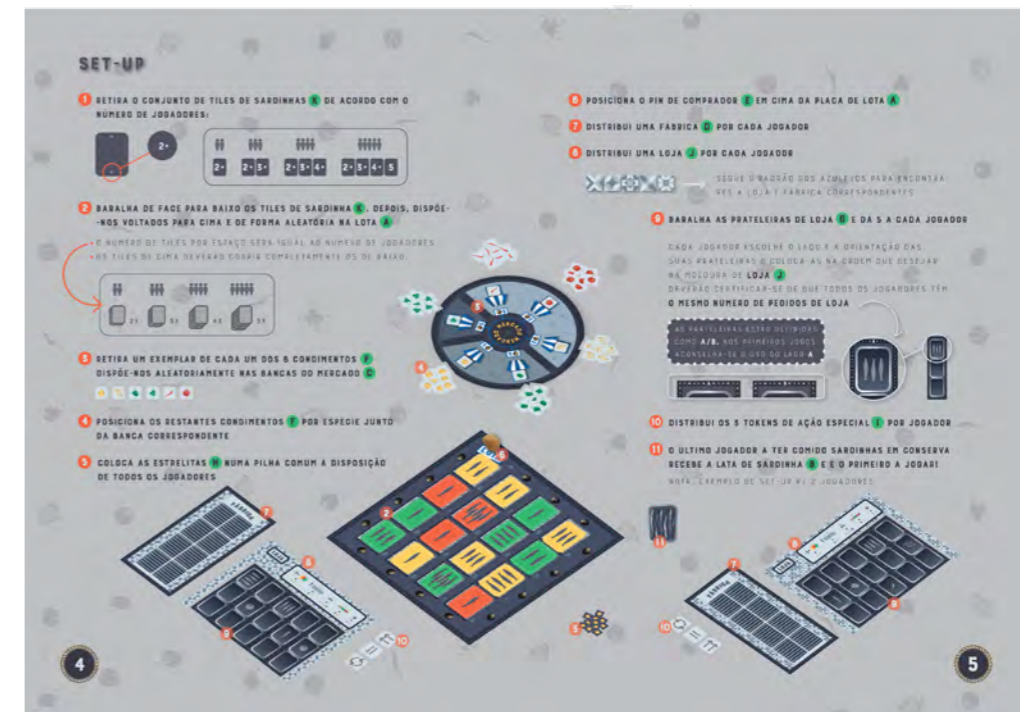
Nas primeiras páginas são apresentados os componentes de jogo (fig.140), cada qual identificado com uma figura e o respetivo nome. A cada componente é associada uma letra do alfabeto – assinalada num círculo verde.

Em seguida apresentam-se as instruções para o *set-up* (fig.141). Conscientes de que o leitor não estará familiarizado com os nomes dos componentes, estes são associados a letras do alfabeto, com a intenção de facilitar a sua compreensão. Se não tiver a certeza a que componente se refere o texto, o leitor pode verificar pela correspondência entre as letras.

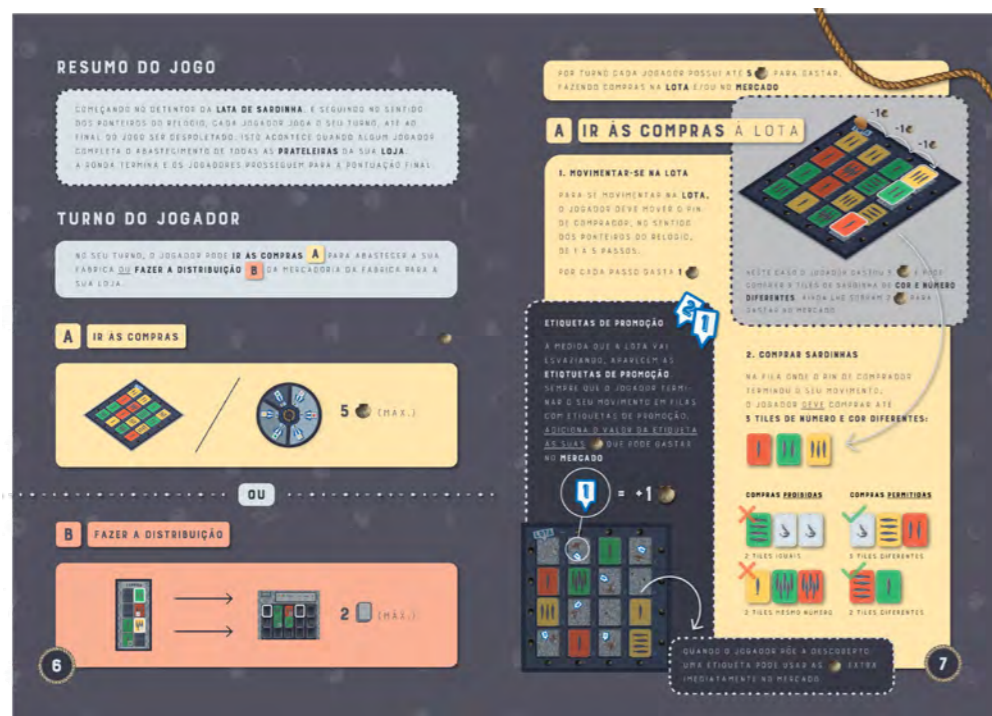
O *set-up* apresentado é para dois jogadores e os passos são descritos por ordem numérica, utilizando círculos vermelhos. Para cada passo descrito existe uma imagem da ação com o mesmo número.



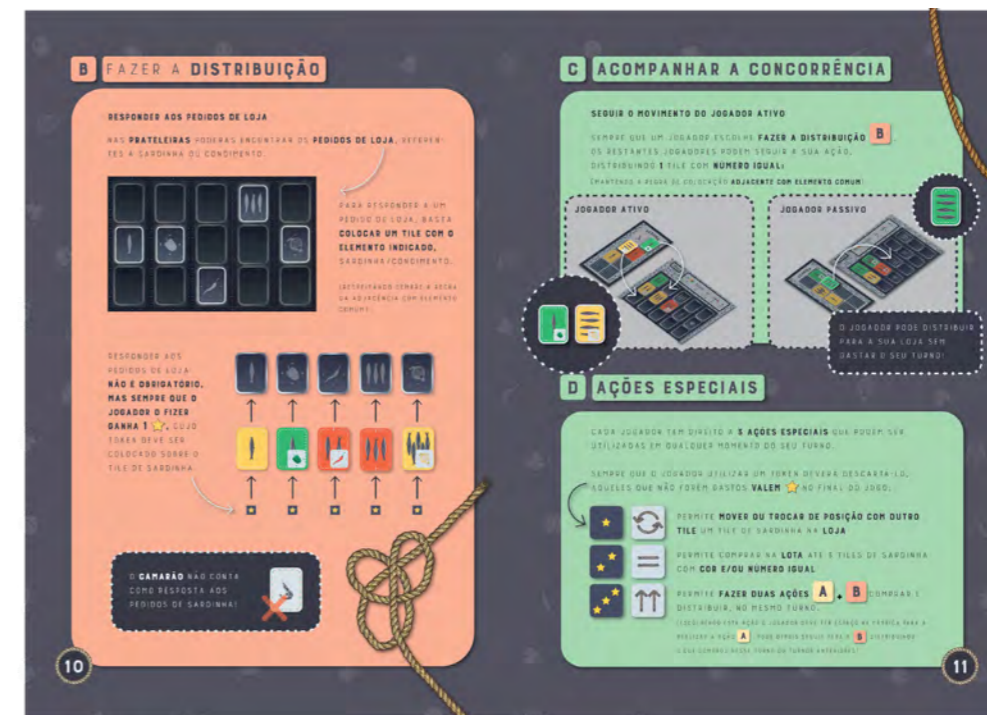
140 SPREAD COMPONENTES DE JOGO



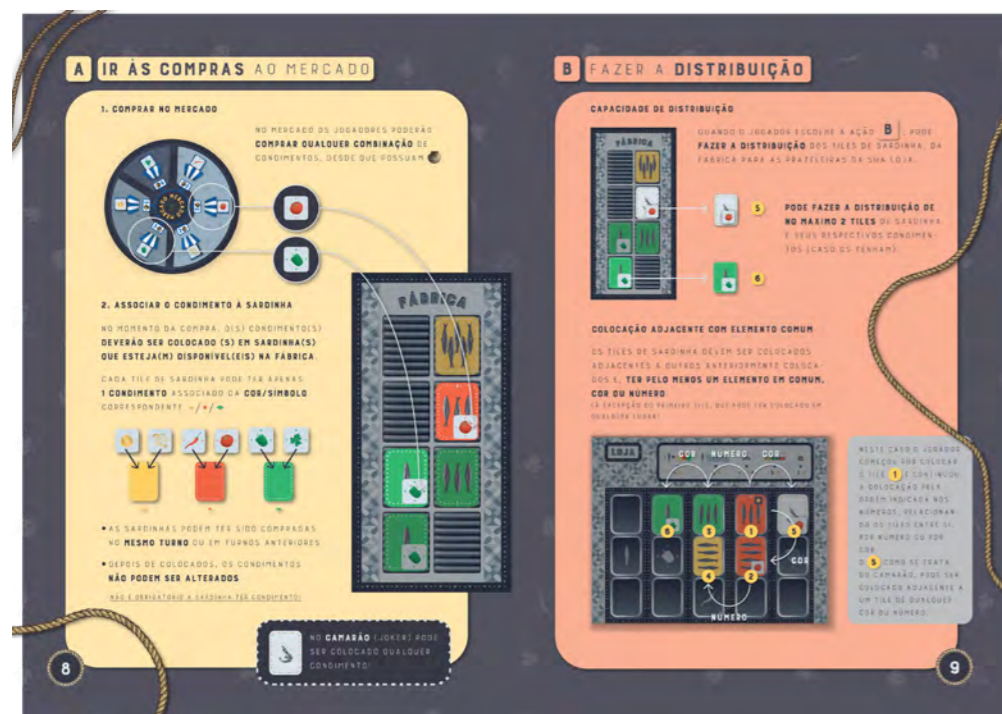
141 SPREAD SET-UP



142 AÇÕES DE JOGO - SPREAD 1



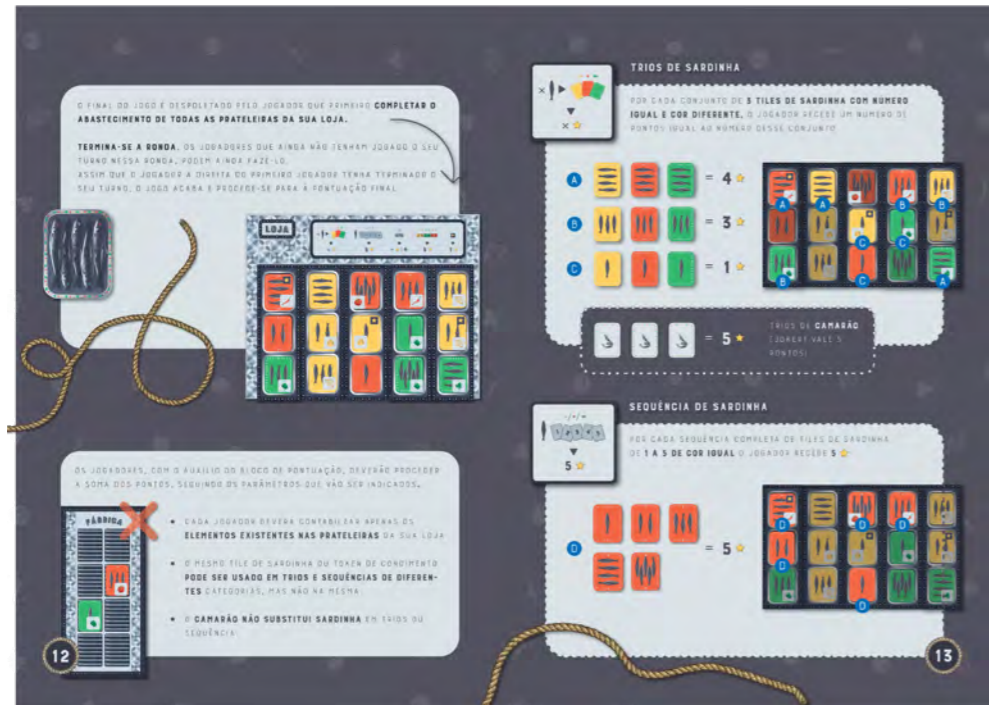
144 AÇÕES DE JOGO - SPREAD 3



143 AÇÕES DE JOGO - SPREAD 2

As páginas que se seguem dedicam-se a explicar as ações de jogo (fig.142, 143, 144). O primeiro parágrafo é um breve resumo de como se processa uma partida de “A Conserveira”, contextualizando o leitor para a explicação que se segue.

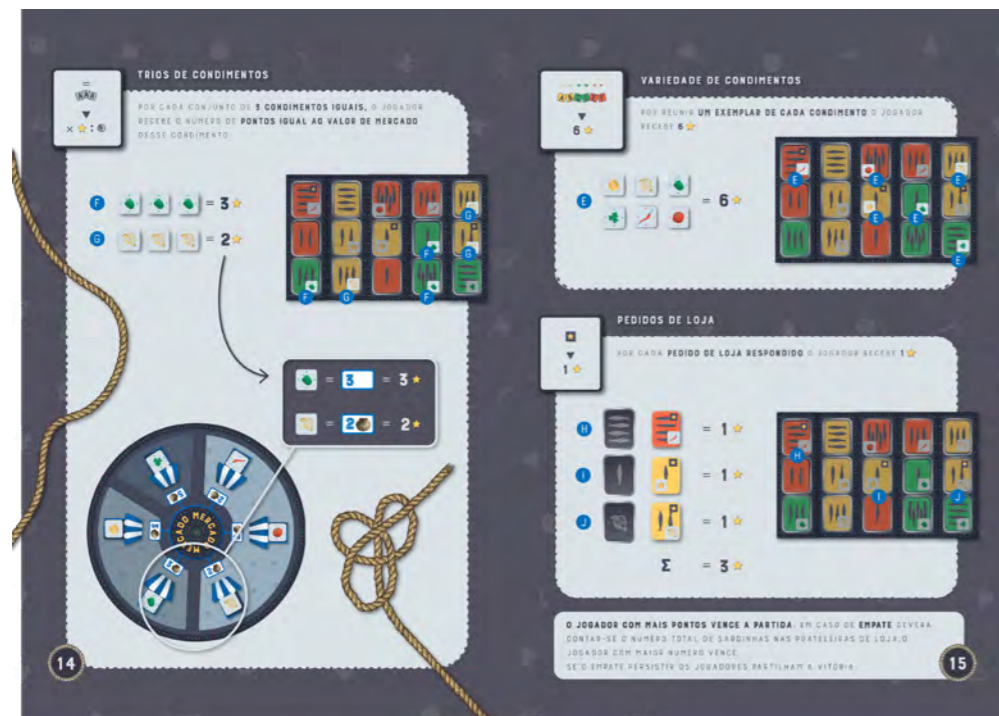
Recorreu-se ao uso de um código de cor + letra para cada uma das ações de jogo – A, B, C e D. Assim, para as ações normais, A e B, utilizou-se a cor amarela e a vermelha, respetivamente, e para as duas ações atípicas C e D, a cor verde. Cada uma destas ações é descrita e exemplificada dentro do retângulo da sua cor, recorrendo a exemplos visuais que apoiam o processo de compreensão das regras.



145 SISTEMA DE PONTUAÇÃO - SPREAD 1

	2 jogadores	3 jogadores	4 jogadores	5 jogadores
Trios de Sardinha	X9	X12	X15	X18
Sequência de Sardinha	X9	X12	X15	X18
Trios de Condimentos	X6	X9	X12	X15
Variedade de Condimentos	X5	X6	X9	X12
Pedidos de Loja	X3	X6	X9	X12
Pedidos de Loja (com 5 pedidos)	X2	X3	X4	X5
Σ	32	48	64	80

147 CONTRACAPA LIVRO DE REGRAS



146 SISTEMA DE PONTUAÇÃO - SPREAD 2

A parte final do livro de regras diz respeito ao sistema de pontuação do jogo. Existem cinco formas de pontuar descritas no retângulo que lhes corresponde: *Trios de sardinha*, *Trios de condimento*, *Sequência de sardinha*, *Variedade de condimentos* e *Pedidos de loja*. Cada um destes elementos de pontuação tem uma iconografia própria, anteriormente utilizada na moldura de loja e no bloco de pontuação (pag.88 e 89), que funciona como auxiliar de memória. Para auxiliar na compreensão do sistema de pontuação, foram inseridos 5 exemplos para cada uma das 5 formas de pontuação.

A contracapa do livro apresenta a contagem de tiles de sardinha por número de jogadores, o que poderá ser útil para traçar estratégias (fig.147).

A primeira versão do jogo foi feita à mão com cartão prensado e marcadores (fig.148). Esta versão foi muito útil uma vez que serviu para testar a jogabilidade de “A Conserveira”. Foram ponderados os tamanhos das peças, a relação entre si, qual a sensação e facilidade no seu manuseamento. Também se analisou a perceção visual das ilustrações, uma vez que em algumas situações tem relação direta com o sistema de jogo – como é o caso das cores ou números sardinha.

Depois desta primeira versão foram realizados os ajustes necessários e passou-se à produção do protótipo final (fig.149). Por razões económicas, muitos dos elementos foram cortados à mão, o que seria, idealmente, feito com maquinaria profissional. Foi utilizado papel munken 160gr com laminado brilhante, ao invés do veludo anteriormente previsto, o que tornaria os componentes mais agradáveis ao toque e evitaria alguns reflexos de luz que prejudicam a leitura. As peças e caixa de jogo foram coladas sobre cartão prensado respetivamente, 3mm e 4 mm, construído manualmente. O livro de regras e o bloco de pontuação foram impressos em papel munken 160gr sem acabamento.

Nesta versão de apresentação, foram incluídas 4 bolsas de material têxtil para armazenar os componentes de jogo com tamanho reduzido. Esta decisão segue motivações ecológicas, numa tentativa de renunciar às típicas bolsas de plástico.



148 VERSÃO DE TESTE DE “A CONSERVEIRA”



149 PROTÓTIPO DE “A CONSERVEIRA”

Este projeto de Mestrado propôs a produção de um jogo de tabuleiro de estilo europeu (eurogame), acessível ao público geral, de caráter comercializável e que promovesse a identidade portuguesa.

Na sua construção demonstrou-se pertinente a revisão histórica dos jogos de tabuleiro, referindo as suas fases principais, e analisando as mudanças tecnológicas e sociais que os acompanharam, ambicionando demonstrar a contínua presença destes artefactos na sociedade.

Contemplando a produção atual de jogos de tabuleiro, foram reunidas as principais características definidoras deste género. Esta investigação mostrou-se conveniente na medida em que ajudou a sintetizar alguns passos e preocupações na execução prática do projeto. De seguida, focando no mercado nacional, no qual se irá inserir o

presente projeto, procurou-se entender quais as principais tendências e gostos do público português. Durante este processo foram referidos vários exemplos que serviram de guia para a criação de “A Conserveira”. Considerando o jogo como objeto interativo, foi atentamente estudada a importância da experiência que o jogo pode proporcionar, reconhecendo a sua complexidade e subjetividade.

Quanto ao desenvolvimento prático de “A Conserveira”, foi descrito o seu processo de criação, passando pela escolha do tema, mecânicas e arte do jogo e culminando na apresentação do protótipo.

Acredita-se ter atingido os objetivos propostos, restando espaço para futuras melhorias e possível comercialização.



150 "A CONSERVEIRA" GAMEPLAY



151 "A CONSERVEIRA" GAMEPLAY

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Buzan, T., & Buzan, B. (2002). *El libro de los Mapas Mentales*. Espanha: Urano S.A.

Caillois, R. (1990). *Os Jogos e os Homens – A máscara e a vertigem*. Portugal: Cotovia Lda.

Donovan, T. (2018). *It's All A Game: A Short History Of Board Game*. Inglaterra: Atlantic Books Ed.

Heller, E. (2008). *La Psicología del Color – Como Actuan los Colores sobre los Sentimientos y la Razon*. Espanha: Gustavo Gili, SL.

Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Brasil: editora Perspectiva S.A.

Koster, R. (2005). *A Theory of Fun for Game Design*. USA: Paraglyph Press

Krum, R. (2014). *Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design*. USA: John Wiley & Sons, Inc.

Lidwell, W., Holden, K. & Butler, J. (2003). *Universal Principles of Design – 100 Ways to Enhance Usability*. USA: Rockport Publishers, Inc.

Lopes, D. (2013). *Jogos de Tabuleiro – Estudo dos sistemas visuais*. Dissertação de mestrado. ESAD, Matosinhos.

Norman, D. (2002). *The Design of Everyday Things*. USA: The Perseus Books Group

Norman, D. (2004). *Emotional Design – Why we love (or hate) everyday things*. USA: Basic Books

Rendgen S., & Wiedemann J. (2012). *Information Graphics*. Alemanha: Taschen GmbH

Schell, J. (2011). *The Art of Game Design*. Brasil: Elsevier Ltda.

Silus, R. (2011). *Visual Storytelling Inspiring a New Visual Language*. Alemanha: Gestalten

Tato, J. (2009). *Memória da Indústria Conserveira de Matosinhos, Leça da Palmeira e Perafita, 1899 – 2007, 2008*. Portugal: Camara municipal de Matosinhos e Napesmat.

Tufte, E. (1990). *Envisioning Information*. USA: Graphic Press.

Walter, A. (2011). *Designing for Emotion*. USA: A Book Apart.

Wong, W. (2001). *Fundamentos del diseño*. Espanha: Gustavo Gilli SA.

Woods, S. (2012). *Eurogames : The Design, Culture And Play Of Modern European Board Games*. USA: McFarland & Company, Inc.

Zimmerman, E., & Salen, K. (2004). *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Inglaterra: MIT Press Cambridge

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS:

(s.d.) BoardGameGeek. (2020). [plataforma de pesquisa]. Retirado a 21 de fevereiro de 2021 de: <http://www.boardgamegeek.com/>

Black, K. (2014). Game of the District Messenger Boy: A Boundary Object Bridging Two Eras of American History. Retirado a 07 de novembro de 2021 de: <https://hsobc.org/2014/05/08/game-of-the-district-messenger-boy-a-boundary-object-bridging-two-eras-of-american-history/>

(s.d.) Board Design Lab. (2020). [plataforma de pesquisa]. Retirado a 21 de Fevereiro de 2021 de: <https://www.boardgamedesignlab.com/>

Caetano, M. (2018). Portugueses estão de volta aos tabuleiros de jogo. Dinheiro Vivo. Retirado a 13 de abril de 2021 de: <https://www.dinheirovivo.pt/empresas/portugueses-estao-de-volta-aos-tabuleiros-de-jogo-12796474.html>

Campbell, B. (2015). On controversy in games. Entropymag. Retirado a 11 de setembro de 2021 de: <https://entropymag.org/on-controversy-in-games/>

Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. Proceedings Conference: Changing Views: Worlds in Play. Canada: DIGRA.15–27. Retirado a 11 de junho de 2021 de: <https://doi.org/10.1080/10641260490479818>

Garry, B. (2018). Does Component quality matter?. Zatu Games. Retirado a 04 de setembro de 2021 de: <https://www.board-game.co.uk/component-quality/>

Heron, M. (2018). Azul (2017) – Accessibility Teardown. Retirado a 5 de março de 2021 de: <https://www.meeplelikeus.co.uk/azul-2017-accessibility-teardown/>

Isbister, K. (2016). How Games Move Us: Emotion by Design. TEDx Harker School USA. Retirado a 10 de fevereiro de 2021 de: <https://www.youtube.com/watch?v=YWL1jeL0uBU>

Jogos no Tabuleiro. (s.d.) [canal de youtube]. Retirado a 21 de fevereiro de 2021 de: https://www.youtube.com/channel/UCGNVNi_Zv4NX-bfIIYmRHGow

Martins, M. (2020). Portugal tem lata: o passado e presente da indústria das conservas. Diário de Notícias. Retirado a 26 de setembro de 2021 de: <https://ocio.dn.pt/memoria/portugal-tem-lata-o-passado-e-presente-da-industria-das-conservas/25360/>

Noble, L. (2018). Lisboa Board Game Review. Zatu Games. Retirado a 11 de outubro de 2021, de: board-game.co.uk/lisboa-review/

Nunes,A. (2016). O Mar na Lata. Dissertação de mestrado. ESAD, Matosinhos. Retirado a 26 setembro de 2021 de: http://www.omarnalata.pt/wa_files/TESE_Andre_20Nunes.pdf

Playing Season. (s.d.) [Audio Visual]. Retirado a 21 de fevereiro de 2021 de: https://www.youtube.com/channel/UCYUoSuY7mAvzjw8d_YbJUoA

Pobuda, T. (2018). Assessing gender and racial representation in the board game industry. Analog Game Studies. Retirado a 14 de maio de 2021 de: <https://analoggamestudies.org/2018/12/assessing-gender-and-racial-representation-in-top-rated-boardgamegeek-games/>

Santos, A. (orador) (2021). DICE Podcast – Ep 22 – Usabilidade e bom/mau design em jogos de tabuleiro [Audio]. Youtube. Retirado a 5 de maio de 2021 de: <https://www.youtube.com/watch?v=c7VwVaNqKYI>

Silva, A. (2021). Museu da Conservas Pinhais abre este ano em Matosinhos. Time out Porto. Retirado a 06 de outubro de 2021 de: <https://www.timeout.pt/porto/pt/noticias/museu-da-conservas-pinhais-abre-este-anoem-matosinhos-062521>

Sousa, M. (2019). Os jogos de tabuleiro não são todos iguais. Público. Retirado a 13 de abril de 2021 de: <https://www.publico.pt/2019/11/08/p3/cronica/jogos-tabuleiro-nao-sao-iguais-1891932>

Sousa, M. (orador) (2021). Jogos de Tabuleiro Modernos como atividades para toda a Família [Audio Visual]. Youtube. Retirado a 24 de abril de 2021 de: <https://www.youtube.com/watch?v=VbGcbxjDmX4&t=1480s>



1 LUCAS VAN LEYDEN "THE GAME OF CHESS", 1508
IN COMMONS.WIKIMEDIA.ORG

2 AUTOR DESCONHECIDO, JOGO "NEUESTE NORDPOL-EXPEDITION", 1875 (APROX.)
IN PUBLICDOMAINREVIEW.ORG

3 "MEHEN", 3.000 A.C. (APROX.).
IN COMMONS.WIKIMEDIA.ORG

4 "SENET", 1390 - 1353 A.C.
IN SMITHSONIANMAG.COM

5 "THE ROYAL GAME OF UR", 2600 A.C. - 2400 A.C.
IN BRITISHMUSEUM.ORG

6 "MOKSHA PATAM" TABULEIRO DE JOGO
IN COMMONS.WIKIMEDIA.ORG

8 GAMÃO (BACKGAMMON) - REPRODUÇÃO MODERNA
IN COMMONS.WIKIMEDIA.ORG

7 "AN EKOI" - TABULEIRO DE JOGO DE MANCALA
IN [HTTPS://WWW.BRITISHMUSEUM.ORG/](https://www.britishmuseum.org/)

9 THE GAME OF DISTRICT MESSENGER BOY" (1886)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

10 VERSÃO ITALIANA DO "JOGO DA GLÓRIA", XVII
IN COMMONS.WIKIMEDIA.ORG

11 "LANDLORD'S GAME" (1904)
IN WIKICOMMONS

12 "CLUE" / "CLUEDO" (1972) - DETALHE CARTAS
IN BOARDGAMEGEEK.COM

13 "RISCO" (1959)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

14 "ACQUIRE" (1962)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

15 "MANSION OF MADNESS: SECOND EDITION" (2016)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

16 "TAKENOKO" (2011) - DETALHE PEÇAS
IN BOARDGAMEGEEK.COM

17 "PARKS" (2019) - DETALHE ILUSTRAÇÕES
IN BOARDGAMEGEEK.COM

18 "7 WONDERS" (2010) - AMBIENTE INDIVIDUAL
IN BOARDGAMEGEEK.COM

19 "LUXOR" (2000) - GAMEPLAY
IN BOARDGAMEGEEK.COM

20 PRINCIPAIS AÇÕES NOS EUROGAMES
IN "EUROGAMES - THE DESIGN, CULTURE AND PLAY OF MODERN EUROPEAN BOARD GAMES", STEWART WOODS, 2012

21 "THE TAVERNS OF TIEFENTHAL" (2019)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

22 OBJETIVOS DE FINAL DE JOGO MAIS COMUNS
IN "EUROGAMES - THE DESIGN, CULTURE AND PLAY OF MODERN EUROPEAN BOARD GAMES", STEWART WOODS, 2012

23 SUBOBJETIVOS MAIS COMUNS
IN "EUROGAMES - THE DESIGN, CULTURE AND PLAY OF MODERN EUROPEAN BOARD GAMES", STEWART WOODS, 2012

24 "RA" (1999)
IN TWITTER.COM/REINERKNIZIA

25 PRINCIPAIS MECÂNICAS NOS F
IN "EUROGAMES - THE DESIGN, CULTURE AND PLAY OF MODERN EUROPEAN BOARD GAMES", STEWART WOODS, 2012

26 "WINGSPAN" (2019)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

27 "HEY THAT'S MY FISH!" (2003) - DETALHE TABULEIRO
IN BOARDGAMEGEEK.COM

28 "QUEENZ" (2019) - DETALHE DISPOSIÇÃO ALEATORIA
IN BOARDGAMEGEEK.COM

29 "THE QUACKS OF QUEDLINBURG" (2018)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

30 "IN THE YEAR OF THE DRAGON" (2007) PORMENOR
6 TILES DE EVENTOS (RONDAS)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

31 CARAVELAS (2010)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

32 VINTAGE (2011)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

33 CITY OF SPIES: ESTORIL 1942 (2015)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

34 "ROSSIO" (2019) GAMEPLAY
IN BOARDGAMEGEEK.COM

35 "PORTO" (2019) GAMEPLAY
IN BOARDGAMEGEEK.COM

36 "PORTO" (2019)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

37 "ROSSIO" (2020)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

38 "QUINTO IMPÉRIO" (2013)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

39 "CAFÉ" (2020) GAMEPLAY
IN BOARDGAMEGEEK.COM

40 "GARUM" (2019) TABULEIRO DE JOGO
IN BOARDGAMEGEEK.COM

41 "CAFÉ" (2020)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

42 "6 CASTELOS" (2019)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

43 "GARUM" (2019)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

44 "VINHOS" (2010)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

45 "MERCADO DE LISBOA" (2021)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

46 "VINHOS" (2020)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

47 "MERCADO DE LISBOA" (2021)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

48 "LISBOA" (2017)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

49 "MADEIRA" (2013)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

50 "ARRAIAL" (2018)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

51 "MADEIRA" (2013)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

52 "ARRAIAL" (2018)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

53 "28" (2021)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

54 "GOA" (2004)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

55 "MACAÓ" (2009)
IN BOARDGAMEGEEK.COM



56 "AZUL" (2017)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

57 "COIMBRA" (2018)
IN BOARDGAMEGEEK.COM

58 TÉTRADE DE ELEMENTOS NO DESIGN DE JOGOS
IN "THE ART OF GAME DESIGN: BOOK OF LENSES",
JESSE SCHELL, 2008

59 TRÊS NÍVEIS DE PROCESSAMENTO EMOCIONAL
IN MEDIUM.MUZ.LI

60 ARQUÉTIPOS DE BARTLE
IN GAMIFY.COM

61 4 RELAÇÕES ENTRE EMOÇÃO E PRAZER/DIVERTIMENTO
IN ROADTOVR.COM

62 ASPETOS GERAIS DE JOGO MAIS APRECIADOS
IN "EUROGAMES - THE DESIGN, CULTURE AND PLAY OF
MODERN EUROPEAN BOARD GAMES", STEWART WOODS, 2012

63 EQUILÍBRIO ENTRE DESAFIO E HABILIDADE PARA
ATINGIR O ESTADO DE "FLOW"
IN FLICKR.COM

64 MECÂNICAS DE JOGO MAIS APRECIADAS
IN "EUROGAMES - THE DESIGN, CULTURE AND PLAY OF
MODERN EUROPEAN BOARD GAMES", STEWART WOODS, 2012

65 "THE RED CATHEDRAL" (2020) - DETALHE CARTAS
IN BOARDGAMEGEEK.COM

66 "THE RED CATHEDRAL" (2020) - LIVRO DE REGRAS
IN BOARDGAMEGEEK.COM

67 "SAGRADA" (2017) - DETALHE PEÇAS
IN BOARDGAMEGEEK.COM

68 "IT'S A WONDERFUL WORLD" (2019) - CAIXA
IN BOARDGAMEGEEK.COM

69 "FIVE TRIBES" (2014) - DETALHE CARTAS
IN LUDENS.BLOG.HU

70 "LISBOA" (2017) - GAMEPLAY
IN BOARDGAMEQUEST.COM

71 "AZUL" (2017) - DETALHE PEÇAS
IN BOARDGAMEGEEK.COM

72 "POSTAL MATOSINHOS, A PRAIA DA SARDINHA"
IN CONSERVASDEPORTUGAL.COM

73 "PINHAIS" LATA DE SARDINHA PENSADA
IN CONSERVASDEPORTUGAL.COM

74 "DON QUIXOTE" LATA SARDINHA PENSADA
IN CONSERVASDEPORTUGAL.COM

75 "NURI" SARDINHAS EM CONSERVA
IN CONSERVASDEPORTUGAL.COM

76 "MINERVA" SARDINHAS EM CONSERVA
IN CONSERVASDEPORTUGAL.COM

77 "PORTHOS" DESIGN VINTAGE E DESIGN ATUAL
IN CONSERVASDEPORTUGAL.COM

78 MERCADO DE RUA
IN KXAN.COM

79 CARETOS DE PODOENCE
IN COMMONS.WIKIMEDIA.ORG

80 SARDINHAS GRELHADAS NO S. JOÃO, PORTO
IN PORTOENORTE.PT

81 FESTAS POPULARES
IN PINTEREST.PT

82 PRODUÇÃO DE SARDINHA ENLATADA 2
IN JN.PT

83 PRODUÇÃO DE SARDINHA ENLATADA 1
IN JN.PT

84 EXEMPLAR SARDINHA
IN IPMA.PT

85 PRIMEIRA FÁBRICA "RAMIREZ", ALGARVE
IN RAMIREZ.PT

86 SINAL LUMINOSO RETRO VINTAGE
IN VECTORSOTCK.COM

87 "O FANTÁSTICO MUNDO DA SARDINHA PORTUGUESA"
LOJA COMUR LARGO DOS LÓIOS, PORTO
IN COMUR.COM

88 NÓS DE MARINHEIRO
IN PINTEREST.PT

89 VENDEDORA DE PEIXE NO MERCADO DE MATOSINHOS
IN MATOSINHOSPRESENTE.PT

90 DITADO POPULAR EM AZULEJO
IN CANTHECAN.NET

91 FACHADA DE EDIFÍCIO REVESTIDA COM AZULEJOS
IN ABSTRACTFLAMINGO.PT

92 FAMÍLIA TIPOGRÁFICA BURFORD
IN FONTHAUS.COM

93 PALETA DE CORES 1
SCREENSHOT DO PROCESSO

94 PALETA DE CORES 2 - SÍMBOLOS DE COR
SCREENSHOT DO PROCESSO

95 CORDAS
SCREENSHOT DO PROCESSO

96 AZULEJOS PALETA 1
SCREENSHOT DO PROCESSO

97 AZULEJOS PALETA 2
SCREENSHOT DO PROCESSO

98 FOGO DE ARTIFÍCIO
SCREENSHOT DO PROCESSO

99 VIEIRA
SCREENSHOT DO PROCESSO

100 FORMAS PALETA 1
SCREENSHOT DO PROCESSO

101 FORMAS PALETA 2
SCREENSHOT DO PROCESSO

102 ICONOGRAFIA DA CAIXA
SCREENSHOT DO PROCESSO

103 PARTE SUPERIOR E LAT ERAIS DA CAIXA DE "A CONSERVEIRA"
SCREENSHOT DO PROCESSO

104 PARTE DE TRÁS DA CAIXA
SCREENSHOT DO PROCESSO

105 PARTE INTERIOR INFERIOR DA CAIXA
SCREENSHOT DO PROCESSO

106 LATERAL DIREITA - INDICAÇÃO DO LUGAR DAS PEÇAS
SCREENSHOT DO PROCESSO

107 TABULEIRO DE LOTA COM TILES DE SARDINHA
SCREENSHOT DO PROCESSO

108 TABULEIRO DE LOTA COM TILES DE SARDINHA
SCREENSHOT DO PROCESSO

109 TABULEIRO DE LOTA - FRENTE E VERSO
SCREENSHOT DO PROCESSO

110 TABULEIRO DE MERCADO COM TO KENS DE CONDIMENTO
SCREENSHOT DO PROCESSO

111 TABULEIRO DE MERCADO - FRENTE E VERSO
SCREENSHOT DO PROCESSO

112 TOKEN AÇÃO ESPECIAL - FRENTE E VERSO
SCREENSHOT DO PROCESSO

113 TABULEIRO DE FÁBRICA - FRENTE E VERSO
SCREENSHOT DO PROCESSO

114 EXEMPLO PRATELEIRAS DE LOJA - TABULEIRO DE LOJA
SCREENSHOT DO PROCESSO

115 TABULEIRO DE LOJA - FRENTE E VERSO
SCREENSHOT DO PROCESSO

116 EXEMPLO PRATELEIRA DE LOJA (B) - FRENTE E VERSO
SCREENSHOT DO PROCESSO

117 TILES PRATELEIRA DE LOJA - LADO A
SCREENSHOT DO PROCESSO

118 TILES PRATELEIRA DE LOJA - LADO B
SCREENSHOT DO PROCESSO

119 CORRESPONDÊNCIAS FRENTE E VERSO
SCREENSHOT DO PROCESSO

120 TOKEN DE PRIMEIRO JOGADOR - FRENTE E VERSO
SCREENSHOT DO PROCESSO

121 PIN DE COMPRADOR
SCREENSHOT DO PROCESSO

122 TOKEN ESTRELITA - FRENTE E VERSO
SCREENSHOT DO PROCESSO

123 TOKEN DE CONDIMENTO - FRENTE E VERSO
SCREENSHOT DO PROCESSO

124 TIPOS DE TOKENS DE CONDIMENTO
SCREENSHOT DO PROCESSO

125 EXEMPLO TILE DE SARDINHA DE 1 - FRENTE E VERSO
SCREENSHOT DO PROCESSO

126 NÚMERO DE TILES DE SARDINHA/CAMARÃO EM JOGO
DE ACORDO COM NÚMERO DE JOGADORES - REFERINDO NÚMERO
DE SARDINHA POR TILE E COR
SCREENSHOT DO PROCESSO

127 TILES DE SARDINHA - NÚMERO - COR - JOKER
SCREENSHOT DO PROCESSO

128 NÚMERO DE TILES DE SARDINHA/CAMARÃO DE CADA
BARALHO (2, 3, 4, 5)
SCREENSHOT DO PROCESSO

129 VERSO TILES DE SARDINHA DE ACORDO COM NÚMERO
DE JOGADORES
SCREENSHOT DO PROCESSO

130 ICONOGRAFIA 1
SCREENSHOT DO PROCESSO

131 ICONOGRAFIA 2
SCREENSHOT DO PROCESSO

132 ICONOGRAFIA 3
SCREENSHOT DO PROCESSO

133 ICONOGRAFIA 4
SCREENSHOT DO PROCESSO

134 ICONOGRAFIA 5
SCREENSHOT DO PROCESSO

135 "PLAYER AID" NA MOLDURA DE LOJA
SCREENSHOT DO PROCESSO

136 CAPA BLOCO DE PONTUAÇÃO
SCREENSHOT DO PROCESSO

137 TABELA DE PONTUAÇÃO
SCREENSHOT DO PROCESSO

138 CAPA LIVRO DE REGRAS
SCREENSHOT DO PROCESSO

139 GRELHA DIAGRAMAÇÃO
SCREENSHOT DO PROCESSO

140 SPREAD COMPONENTES DE JOGO
SCREENSHOT DO PROCESSO

141 SPREAD SET-UP
SCREENSHOT DO PROCESSO

142 AÇÕES DE JOGO - SPREAD 1
SCREENSHOT DO PROCESSO

143 AÇÕES DE JOGO - SPREAD 2
SCREENSHOT DO PROCESSO

144 AÇÕES DE JOGO - SPREAD 3
SCREENSHOT DO PROCESSO

145 SISTEMA DE PONTUAÇÃO - SPREAD 1
SCREENSHOT DO PROCESSO

146 SISTEMA DE PONTUAÇÃO - SPREAD 2
SCREENSHOT DO PROCESSO

147 CONTRACAPA LIVRO DE REGRAS
SCREENSHOT DO PROCESSO

148 VERSÃO DE TESTE DE "A CONSERVEIRA"
FOTOGRAFIA DA AUTORA

149 PROTÓTIPO DE "A CONSERVEIRA"
FOTOGRAFIA DA AUTORA

150 "A CONSERVEIRA" GAMEPLAY
FOTOGRAFIA DA AUTORA

151 "A CONSERVEIRA" GAMEPLAY
FOTOGRAFIA DA AUTORA



TIPOGRAFIA

CALISTO MT - RON CARPENTER / MONOTYPE IMAGING

BURFORD- KIMMY DESIGN

PAPEL

CAPA - CLA 315G

MIOLO - NAVIGATOR 100G

IMPRESSÃO

NORCOPIA - CASULO D'IMAGENS,LDA

AV. DE RODRIGUES DE FREITAS 138, 4000-416 PORTO

TELMA SALEMA

A CONSERVEIRA - DESIGN DE UM JOGO DE HOBBY

2021

