

7 Referências bibliográficas

AARSETH, Espen. Playing Research: Methodological approaches to game analysis. In: **Fine Art Forum**, Vol. 17, No. 8, 2003.

ADAMS, Ernest & ROLLINGS, Andrew. **Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design**. Berkeley: New Riders, 2003.

ADG. Associação dos Designers Gráficos. **O Valor do Design**. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

ALVES, Lynn. Conhecimento e internet: uma construção possível? In: **Revista de Educação da Faculdade de Educação**. Salvador, FEBA, v.1, n.1, p.91-108, 2000.

ANDERSON, Chris. **Free –The Future of a Radical Price**. Disponível em <pt.scribd.com/doc/17135767/FREE-by-Chris-Anderson>. Acesso em 13/11/2011.

ARGAN, G. C. **História da Arte como História da Cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

ARRUDA, Gustavo. **Entrevista sobre o Histórico produtivo da Grow**, Rio de Janeiro, janeiro de 2013.

AUSUBEL, David P. **The Psychology of Meaningful Verbal Learning**. New York: Grune and Stratton, 1963.

AZEVEDO, Theo. Curso de Games no Brasil. In: **UOL Jogos**, 14/09/2005. Disponível em <jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/ult2240u49.jhtm> . Acesso em 13/09/2012.

BAÈRE, Bruno. You Are Trash! Lançamento & Postmortem. In: **Vagrant Bard**, 09/09/2010. Disponível em <vagrantbard.com/2010/09/09/you-are-trash-lancamento-postmortem>. Acesso em 24/05/2011.



BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BATES, Laura. Art imitating life: How sexism in video games mirrors real-life gender imbalance, 04/12/2012. In: **The Independent**, 2012. Disponível em <www.independent.co.uk/voices/comment/art-imitating-life-how-sexism-in-video-games-mirrors-reallife-gender-imbalance-8381426.html>. Acesso em 01/02/2013.



BAUER, Martin W & GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa Com Texto, Imagem e Som: um Manual Prático**. Vozes, 2002.

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto**. São Paulo: Edgar-Blucher, 1998.

BECCARI, Marcos Namba. **Articulação simbólica: uma abordagem junguiana aplicada à filosofia do design**, 2012. 380f. Dissertação (Mestrado em Design), Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2012.

BOISOT, Marcel. Discipline et interdisciplinarité. In: Ceri (eds.), **L'interdisciplinarité**. Problèmes d'enseignement et de recherche dans les Universités, Paris: UNESCO/OCDE, p.90-97, 1972.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding new media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Sobre a possibilidade de uma teoria do design. In: **Estudos em Design**. Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design do Brasil, v.2, n.2, nov 1994.

BOOTH, Wayne *et alii*, **The Craft o Research**. University of Chicago Press, 2008.

BRATHWAITE, Brenda & SCHREIBER, Ian. **Challenges for Game Designers**. Boston: Cengage Learning, 2009.

BROWN, D.C. Routineness Revisited. In: **Mechanical Design: Theory and Methodology**. New York: Springer-Verlag, 1996.

BRUYNE, Paul *et alii*. **Dinâmica da Pesquisa em Ciências Sociais**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1977.

BUCKINGHAM, Will *et alii*. **The Philosophy Book**. New York: DK Publishing, 2011.

BURDICK, Anne. **Design (As) Research**. In: **Design Research: Methods and Perspectives**. Cambridge: MIT Press, 2003.

CAILLOIS, Roger. **Les Jeux et Les Hommes**. Paris: Gallimar, 1957.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Políticas Culturales en América Latina**. 2 ed. México: Editorial Grijalbo, 1987.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas Híbridas**. São Paulo : EDUSP, 1997.

CARDOSO, Rafael. Design, Cultura Material e o Fetichismo dos Objetos. In: **Arcos**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 14-39, 1998.

CARMO, Hermano. & FERREIRA, Manoela. **Metodologia da Investigação. Guia para autoaprendizagem**. Lisboa: Universidade Aberta, 1998.

CARMONA, Sabrina. Curso de Games pelo Brasil. In: **Planeta Gamer**, 15/10/2010. Disponível em <planetagamer.com.br/cursos-de-games-pelo-brasil>. Acesso em 13/09/2012.

CCI; QUT; GDAA **Working in Australia's Digital Games Industry**: Consolidation Report. Australian Research Council Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation - CCI, Queensland University of Technology - QUT, Games Developers' Association of Australia - GDAA. Disponível em <www.cci.edu.au/content/games-industry-skills-project>. Acesso em 26/09/2012.

CHAGAS, Maria das Graças. **A inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos**. 2009. 143f. Tese (Doutorado em Design), Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2009.

CHANG, H. J. **The political economy of industrial policy**. London: Macmillan, 1994.

CHEN, Jenova. Flow in Games (and Everything Else), In: **Communications of the ACM**, Vol. 50, No. 4, 2007.



COCCO, Giuseppe. **MundoBraz**: O devir-mundo do Brasil e o devir-Brasil do mundo. Rio de Janeiro: Editora Record, 2009.

COELHO, Luiz Antônio (org). **Design Método**. Rio de Janeiro: PUC-Rio/Novas Idéias, 2007.

COOK, Daniel. What are game mechanics? In: **Lost Garden**, 23/10/2006. Disponível em <www.lostgarden.com/2006/10/what-are-game-mechanics.html>. Acesso em 30/09/2012.



COSTIKYAN, Greg. I have no mouth and I must design: Toward a Critical Vocabulary for Games. In: **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**, ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 2002.

COUTO, Rita Maria de Souza & NEVES, Maria Aparecida Campos Mamede. **Movimento interdisciplinar de designers brasileiros em busca de educação avançada**. 1997. Tese (Doutorado), Departamento de Educação. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 1997.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**. Vancouver: University of Washington State Vancouver, 1997.

CTS Game Studies (Centro de Tecnologia e Sociedade da FGV/RJ). **Relatório de Investigação Preliminar: O Mercado Brasileiro de Jogos Eletrônicos**, 09/2011. Disponível em <ctsgamestudies.files.wordpress.com/2011/09/relatorio-preliminar-sobre-o-mercado-brasileiro-de-jogos1.pdf>. Acesso em 10/10/2011.



CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. New York: Harper & Row, 1990.

DA LUZ, Alan Richard. **Vídeo Games: História Linguagem e Expressão Gráfica**. São Paulo: Edgard Blücher, 2009.

DE BONO, Edward. **Lateral thinking: creativity step by step**. New York: Harper & Row, 1970.

DE MASI, Domenico. **O ócio criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2001.

DECI, E. L. & RYAN, R. M. **Intrinsic motivation and self-determinaton in human behaviour**. New York: Plenum, 1985.

DEGIOVANI, Renato. **Experiências Transmídia Fase #2** - Debate sobre Narrativas Digitais e Transmídia, em 27/10/2012, na Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro.

ENGEL, G. I. Pesquisa-ação. In: **Educar**, Curitiba, n. 16, p. 181-191, 2000.

ESA. Entertainment Software Association. **2012 Essential Facts About the Computer and Video**, 2012. Disponível em <www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf>. Acesso em 30/09/2012.



FAZENDA, I. C. **Dicionário em construção: interdisciplinaridade**. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **Interdisciplinaridade** – Um projeto em Parceria. São Paulo: Loyola, 1993.

_____. **Integração e Interdisciplinaridade no Ensino Brasileiro**. São Paulo: Loyola, 1979.

FENN, Jackie. Understanding hype cycles, 27/06/2008 In: **When to Leap on the Hype Cycle**, Gartner Group, 2008. Disponível em <www.gartner.com/technology/research/methodologies/hype-cycle.jsp>. Acesso em 15/02/2013.



FERNANDES, L. A. & GOMES, J. M. M. Relatórios de pesquisa nas Ciências Sociais: características e modalidades de investigação. In: **ConTexto**, Porto Alegre, v. 3, n. 4, 2003.

FLUSSER, Villem. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FORTUGNO, Nick & ZIMMERMAN, Eric. **Learning To Play To Learn** - Lessons in Educational Game Design, 2010. Disponível em <www.ericzimmerman.com/texts/learningtolearn.html>. Acesso em 30/09/2012.



FRASCA, Gonzalo. Ludology Meets Narratology: Similarities and Differences Between (Video) Games and Narrative, 1999. In: **Ludology.org**. Disponível em <www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acesso em 05/07/2008.



FRASCA, Gonzalo. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric**. Ph.D. Dissertation, IT University of Copenhagen, Denmark, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo. Paz e Terra, 1970.

FREITAS, Luiz Carlos. A questão da Interdisciplinaridade: notas para reformulação dos cursos de pedagogia. In: **Educação e Sociedade**. São Paulo: Cortez Editora, ano X, n. 33, p.105-131, agosto de 1989.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção. Letramento digital de adolescentes: um exercício de prazer e ludicidade. In: **Encontro Internacional, RIO MÍDIA, 1**. Rio de Janeiro, outubro, 2006. Caderno Rio Mídia 1.

FULLERTON, Tracy. **Game Design Workshop**. Massachusetts: Morgan Kaufmann, 2008.

GAMEBRASILIS Catálogo de jogos eletrônicos brasileiros, Faculdade Senac de Comunicação e Artes, 2003.

GAMERAMA WORKPLAY: no jogo – instruções, 15/05/2012. In: **Gamerama Workplay**. Disponível em <www.gameramaworkplay.net.br/index.php?page_id=1> . Acesso em 01/08/2012.



GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

GOEL, Ashok K. Design, Analogy and Creativity. In. **IEEE IEEE Expert Special Issue on AI in Design**. IEEE, v.12 p. 62-70, 1997.

GROSS, Mark Donald. **Design as Exploring Constraints**. Thesis (Ph. D.)--Massachusetts Institute of Technology, Dept. of Architecture, 1986.

GRUPO GAMERAMA, 2010. In: **Google Groups**. Disponível em <groups.google.com/group/gamerama> . Acesso em 01/02/2013.



GRUPO GAMERAMA WORKPLAY, 2012. In: **Facebook**. Disponível em <www.facebook.com/groups/341467449253417> . Acesso em 01/02/2013.



HAUSSER, Fernando. Quem somos nós? In: **Revista do Marketing**. 29/07/2011. Disponível em <www.revistamarketing.com.br/materia.aspx?m=738>. Acesso em 01/02/2013.



HECKHAUSEN, Heinz. Discipline et interdisciplinarité. In: Ceri (eds.), **L'interdisciplinarité**. Problèmes d'enseignement et de recherche dans les Universités, Paris: UNESCO/OCDE, p.83-90, 1972.

HEJDENBERG, Anders. The Psychology Behind Games, 26/04/2005, In: **Gamasutra**, 2005. Disponível em <www.gamasutra.com/view/feature/2289/the_psychology_behind_games.php>. Acesso em 15/02/2013.



HESKETT, John. Industrial Design. In: **Design History: A Students' Handbook**. New York: Routledge, 1987.

HOFSTADTER, Douglas R. **Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid**. New York: Basic Books, 1999.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: EDUSP, 1971.

HUNICKE, Robin *et alii*, MDA: A formal approach to game design and game research. In: **Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop**, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence. Northwestern University, 2004.

IMBESI, Lorenzo. An Undisciplined Discipline: Design operating along the borders. In: **Proceedings of The Endless End - 9th European Academy of Design Conference**. FBAUP, p.271-283, 2011.

JAPIASSU, H. **Interdisciplinaridade e Patologia do Saber**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

JEFFRIES, Karl Kieran. **Skills for creativity in game design**. In: **Design Studies**. Massachusetts: Elsevier, n. 32, p.60-85, 2011.

JULL, Jesper. **Half Real**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

KARAGANIS, Joe (Editor). **Media piracy in emerging economies**. New York: SSRN, 2011.

KELLY, George. **The Psychology of Personal Constructs**. New York: Norton, 1955

KENT, Steven. **The Ultimate History of Videogames**. New York: Three Rivers Press, 2001.

KIMBELL, Lucy. **Design Practices in Design Thinking**. Disponível em <www.lucykimbell.com/stuff/EURAM09_designthinking_kimbell.pdf>. Acesso em 22/09/2012.



LANGLEY, Pat & JONES, Randolph. A Computational Model of Scientific Insight. In: **The Nature of Creativity: Contemporary Psychological Perspectives**. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.

LEE, Dong-gwi; KELLY, Kevin R.; EDWARDS, Jodie K. A closer look at the relationships among trait procrastination, neuroticism, and conscientiousness. In: **Personality and Individual Differences** 40: 2. Elsevier, 2006.

LEMOS, Silvana. Nativos Digitais x Aprendizagens: um desafio para a escola. In: **Boletim Técnico do SENAC: a revista de educação do professor**. Rio de Janeiro, v. 35, n.3, set/dez 2009.

LEVY, Pierre. **Qu'est-ce que le virtuel?**, Paris: La Découverte, 1995.

LIDWELL, William *et alii*. **Universal Principles of Design**. Minneapolis: Rockport, 2003.

LOFTUS, G.R. & LOFTUS, E.F. **Mind at Play: the psychology of Video Games**. New York: Basic Books, 1983.

LOVE, Terence. Constructing a coherent cross-disciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues. In: **Design Studies**. Massachusetts: Elsevier, n. 23, p.345-361, 2002.

MAEDA, John. **The Laws of Simplicity**, Cambridge: The MIT Press, 2006.

MANOVICH, Lev. **The language of the new media**. Cambridge: The MIT Press, 2003.

MARCONI, M. D. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1996

MARTIN, Bella & HANINGTON, Bruce. **Universal Methods of Design**. Beverly: Rockport, 2012.

MATTAR, F. N. **Pesquisa de marketing**: metodologia, planejamento. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

MCGONIGAL, Jane. **Reality Is Broken**: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. New York: Penguin Press, 2011.

MEFANO, Ligia. **O design de brinquedos no Brasil**: uma arqueologia do projeto e suas origens. 2005. 163f. Dissertação (Mestrado em Design), Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2005.

METCALFE, J. S. Technology systems and technology policy in an evolutionary framework. In: **Cambridge Journal of Economics**, n.19, p. 25-46, 1995.

MILLER, G. E. The assessment of clinical skills/competence /performance. In: **Academic Medicine**, 65 (9 Suppl) S63-S67, 1990.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento**. São Paulo: Hucitec, 1993

MOORE, Ruth. **Niels Bohr**: The Man, His Science, and the World They Changed. Cambridge: The MIT Press, 1985.

MOURA, Clóvis. **Sociologia do Negro Brasileiro**. Série Fundamentos. São Paulo: Ática, 1988.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodek**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NESTA. **Level Up – Building a Stronger Games Sector**, 2008. Disponível em <www.nesta.org.uk/library/documents/Level-up.pdf>. Acesso em 26/09/2012.

NEWELL, Allen. & SIMON, Herbert. **Human problem solving**. New Jersey: Prentice-Hall, 1972.

NEWZOO, Revenue Reports. **Infographic 2012 – Brazil**, 14/12/2012. Disponível em <www.newzoo.com/infographics/infographic-2012-brazil>. Acesso em 01/02/2013.

NUNAN, D. Action research in language education. In: EDGE, J.; RICHARDS, K. (Ed.). **Teachers develop teachers research**. Papers on classroom research and teacher development. Oxford: Heinemann, 1993.



OECD. **Digital Broadband Content**: The Online Computer and Video Game Industry, Organization for Economic Co-operation and Development/DSTI/ICCP, 12/05/2005, Disponível em www.oecd.org/internet/interneteconomy/34884414.pdf. Acesso em 26/09/2012.



OLIVEIRA, Sanderson C. A crise financeira dos anos 80. In: **CMI Brasil – Centro de Mídia Independente**, 26/02/2005. Disponível em www.midiaindependente.org/pt/blue/2005/02/308819.shtml >. Acesso em 07/11/2011.



ORLANDI, Eni. **A linguagem e seu funcionamento**: as formas do discurso. 2 ed. rev. e aum., Campinas/São Paulo: Pontes, 1987.

_____. **Discurso e leitura**. Campinas/São Paulo: Unicamp/Cortez, 1988.

PARASURAMAN, A. **Marketing research**. 2. ed. New York: Addison-Wesley Publishing Company, 1991.

PAZMINO, Ana Veronica & COUTO, Rita Maria de Souza. **Modelo de ensino de métodos de design de produtos**. 2010. 454f. Tese (Doutorado em Design), Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2010.

PETRY, Arlete dos Santos & PETRY, Luís. Possibilities of encounter between psychoanalysis and video games: thinking with Freud and Lacan. In: **Proceedings SBGames 2012**, 2012. Disponível em sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F2.pdf>. Acesso em 15/12/2012.



PIAGET, Jean. Epistemologie des relations interdisciplinaires. In Ceri (eds.) **L'interdisciplinarité**. Problèmes d'enseignement et de recherche dans les Universités, Paris: UNESCO/OCDE, 1972, p.131-144.

STEEL, Piers. **The Procrastination Equation**: How to Stop Putting Things Off and Start Getting Stuff Done. New York: HarperCollins, 2010.

PAQUETTE, G. Meta-knowledge Representation for Learning Scenarios Engineering. In: **Proceedings of AI-Ed'99 in AI and Education** - Open learning environments. IOS Press, 1999.

PIRSIG, Robert. **Zen and the Art of Motorcycle Maintenance**. New York: William Morrow & Company, 1974.

PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. In: **Revista de Pós-graduação**, CPG, Instituto de Artes, Campinas: Unicamp, 2000.

PORTNOW, James. Analysis: Inside Brazil's Video Game Ecosystem. In: **Gamasutra**, 20/01/2010 Disponível em <www.gamasutra.com/view/news/117589/Analysis_Inside_Brazils_Video_Game_Ecosystem.php#.UPqt4B3O1Cs>. Acesso em 22/02/2010.



PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. In: **On the Horizon**. NCB University Press, No. 5, Vol. 9, 2001.

PROGRAMA Brasileiro de Design – PBD. Brasília: Ministério da Indústria, do Comércio e do Desporto, 1995.

PROTASIO, Arthur. Lights Out. In: **GameCraft 2011 Mostra** (Alfarrábios). Disponível em <devoidgames.com/gamecraft/mostra.html>. Acesso em 28/10/2011.



QUERETTE, Emanuel *et alii*. Políticas Públicas para a Indústria de Games: uma agenda para o Brasil. In: **Proceedings SBGames 2012**, 2012. Disponível em <sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/industria/Industria_3.pdf>. Acesso em 05/01/2013.



RALPH, P. Comparing two software design process theories. In: **International Conference on Design Science Research in Information Systems and Technology (DESRIST 2010)**, Springer, St. Gallen, Switzerland, 2010.

RAWSTHORN, Alice. Can anybody be a designer? In: **New York Times**, New York, 02/10/2011. Disponível em <www.nytimes.com/2011/10/03/arts/design/can-anybody-be-a-designer.html?_r=1>. Acesso em 09/09/2012.



REZENDE, Rian. Relatório Gamerama Workshow: Tabuleiro SESC Friburgo 2010 (Segundo Dia). In: **Gamerama**. Disponível em <www.gamerama.net/?p=135>. Acesso em 25/08/2010.



RIBEIRO, Flavia Nizia da Fonseca. **Práticas pedagógicas em cursos de graduação em design**: um estudo de caso. Dissertação (Mestrado em Design). Departamento de

Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002.

ROBSON, Colin. **Real World Research**: A resource for social scientists and practioner-researchers. Blackwell Publishers, 2002.

ROCCA, Jason Della. SBGames 2009: Glenn Entis on The 'Gamification' of Media. In: **Gamasutra**. Disponível em <www.gamasutra.com/php-in/news_index.php?story=25585>. Acesso em 28/11/2011.



ROESCH, S. M. A. **Projetos de estágio e de pesquisa em administração**: guia para estágios, trabalhos de conclusão, dissertações e estudo de caso. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

ROYCE, Winston. Managing the Development of Large Software Systems. In: **Proceedings of IEEE WESCON 26** (August) p.1–9, 1970.

RYAN, Tim, The Anatomy of a Design Document. In: **Gamasutra**, 19/10/1999. Disponível em <www.gamasutra.com/view/feature/3384/the_anatomy_of_a_design_document_.php>. Acesso em 23/08/2009.



SAGAN, Carl. **Bilhões e bilhões**. São Paulo: Caminho das Letras, 1997.

SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play**. Cambridge: The MIT Press, 2003.

SANDERS, Elizabeth & COLIN, T. William. Harnessing People's Creativity: Ideation and Expression through Visual Communication. In: **Focus Groups: Supporting Effective Product Development**. Taylor and Francis, 2001.

SANTAELA, Lucia & FEITOZA, Mirna (org). **Mapa do Jogo**. Stamford: Cengage Learning, 2009.

SCHELL, Jesse. **A arte de Game design**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

SCHÖN, D. A. **The reflective practitioner**: How professionals think in action. New York: Basic Books, 1983.

SCHREIBER, Ian. **Teaching Game Design**. Disponível em <www.teachingdesign.blogspot.com>. Acesso em 09/05/2011.



SCHREIBER, Ian. **Game Balance Concepts**. Disponível em <gamebalanceconcepts.wordpress.com>. Acesso em 25/05/2011.



SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: uma abordagem prática**. Stamford: Cengage Learning, 2010.

SIEMENS, George. Connectivism: A learning theory for the digital age. In: **International Journal of Instructional Technology and Distance Learning**, n.2 (10), 2005.

SKINNER, B. F. **Sobre O Behaviorismo**. São Paulo: Cultrix, 1974.

SOARES, Luiz Eduardo. Faça a coisa certa: o rigor da indisciplina. In: **As Assim Chamadas Ciências Sociais**. Rio de Janeiro: Relume Dumara, p.265-277, 1991.

SOMMER, Robert. & SOMMER, Barbara. **A Practical Guide to Behavioral Research: Tools and Techniques**. New York: Oxford University Press, 2002.

STUART, Keith. Game over: the end for bricks and mortar games retailing? In: **The Guardian Games Blog**, 27/03/2012. Disponível em <www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2012/mar/27/games-retailing-game-demise>. Acesso em 04/02/2013.



TAPSCOTT, Don. **Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World**. New York: McGraw-Hill, 2009.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 2008.

TORRES, Bruna. You are Trash. In: **Girls of War**, 09/11/2010. Disponível em <www.girlsofwar.com.br/2010/you-are-trash>. Acesso em 24/05/2011.



TREFRY, Gregory. **Casual Game Design**. Massachusetts: Elsevier, 2010.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução. In: **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p.443-466, 2005.

TURKLE, Sherry. **Life on the Screen**. New York: Touchstone Book. 1995.

VERGARA, S. C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2000.

WARFEL, Todd Zaki. **Prototyping: a Practioner's Guide**. Rosenfeld Media, 2009.

WEBER, Rachel. More than \$74 billion will be spent on games in 2011. In: **GameIndustry**, 05/07/2011. Disponível em <www.gamesindustry.biz/articles/2011-07-05-more-than-USD74-billion-will-be-spent-on-games-in-2011>. Acesso em 30/09/2012.



WEINER, B. History of motivational research in education. In: **Journal of Educational Psychology**, 82(4), p.616-622, 1980.

WEINSCHENK, Susan. **100 things every designer needs to know about people**. Berkley: New Riders, 2011.

WERBACH, Kevin & HUNTER, Dan. **For the Win: how game thinking can revolutionize your business**. Pennsylvania: Wharton Digital Press, 2012.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

VESSEY, Iris. *et alii*. Research in information systems: an empirical study of diversity in the discipline and its journals. In: **Journal of Management Information Systems**, v.19, n.2, p. 129-174, outono, 2002.

XAVIER, Guilherme. **Imagética Eletrolúdica: a visualidade dialógica no multiverso dos jogos eletrônicos**. 2006. 207f. Dissertação (Mestrado em Design), Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2007.

_____. **A condição eletrolúdica: a cultura visual nos jogos eletrônicos**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.

YIN, Robert K. **Case Study Research: Design and Methods**. Sage Publications, 2002.

8 Anexos

Anexo I: Breve histórico da indústria nacional de brinquedos e jogos (1930-1994)

Conforme pesquisas para compreender a conturbada presença de jogos eletrônicos no processo produtivo do Brasil.

Até o final da década de 1930, brinquedos e jogos eram produzidos de modo completamente artesanal por carpintaria, ou tecelagem e é diversa a literatura que dá conta de cobrir suas manifestações locais e regionais. Afinal, bolas e bonecas, sendo universais, figuravam na sociedade como sinônimos para o lazer infantil masculino e feminino de modo ancestral, pois são de fácil produção e comercialização. No entanto, vitimados pelo declínio de um comércio agrícola exterior na falência do café, os brasileiros, por meio do seu governante Getúlio Vargas, se viram na necessidade implantar, entre outras novidades, um processo amplo de industrialização capaz de suprir as demandas internas. De então, empresas pequenas de baixo alcance comercial realizaram as primeiras investidas na produção em série de brinquedos, especialmente carros de metal e bonecas de pano (MEFANO, 2005).

Nesse período, duas empresas nacionais se destacam no uso de novas tecnologias para produção: a primeira, a Metalúrgica Matarazzo S/A, de fundação pelo italiano Ceccilio Matarazzo, produzindo brinquedos mecânicos de corda, especialmente trenzinhos. A segunda, cuja história se mistura com a própria história dos brinquedos e jogos industrializados no país, a Manufatura de Brinquedos Estrela S.A., de fundação por imigrantes alemães da família Adler, produzindo para as Lojas Americanas e armarinhos bonecas de pano de algodão.

A importância da Estrela para popularização de brinquedos e jogos industrializados merece aqui um destaque: até então, brinquedos mais elaborados como carros de madeira e bonecas de porcelana eram realizados por artesãos especializados ou eram importados da Europa por famílias ricas. A experiência obtida pelos Adler na contratação de um técnico europeu, Carlos Weil, para suprir a demanda por novos produtos de madeira e metal e novas técnicas de produção de bonecas, agora não somente de pano, mas de uma mistura de serragem e goma-arábica, colocou a empresa em excelente condição econômica e financeira. Em época quando plástico ainda não era realidade, a inovação se dava pelo uso inteligente de outros materiais e na redução de custos.

Na década seguinte, o licenciamento de estampas dos personagens de Walt Disney promoveu acaloradas discussões sociais sobre o caráter educacional dos brinquedos e jogos

industrializados. Ainda nos anos de 1940, com o advento do uso de poliestireno e de outras resinas termoplásticas, e nas décadas seguintes, com a aproximação com a microeletrônica japonesa, a Estrela se mostrava absoluta no setor que hoje sofre com espionagem industrial, falsificações e violenta concorrência internacional, especialmente de produtos genéricos chineses. A chegada da microcomputação e a abertura comercial do início dos anos de 1990, representaram um primeiro e duro golpe, do qual a empresa e muitas outras não conseguiram se recuperar. Sempre buscando a inovação, a Estrela submeteu-se a diversas mudanças paradigmáticas, fossem de ordem tecnológica, fossem de ordem comercial. Construir e vender produtos eletrônicos seria um limite conceitual de uma empresa de brinquedos e jogos, pois como coloca Mario Arthur Adler, filho do fundador Siegfried Adler, em 2000:

Ninguém, porém, imaginou o perigo que vinha no rastro desse negócio [brinquedos eletrônicos]. Ficou todo mundo estendendo o tapete vermelho para receber o computador pessoal com seus jogos e brincadeiras virtuais, o que causou a maior crise na história da indústria mundial de brinquedos durante os anos 1990. Um nó difícil de desatar, porque quem fabrica brinquedos não pode virar fabricante de softwares. Então, fizemos os nossos jogos eletrônicos. Tudo muito caro, mas fizemos. Um punhado deles.

(ADLER, 2000 *apud* MEFANO, 2005, p.96)

Além da Estrela, envolvida em problemas financeiros em 2004 e atualmente buscando sua reconstrução com o uso de redes sociais, produção sustentável e relançamentos de produtos clássicos outrora licenciados ou “inspirados” de empresas americanas; outra empresa nacional teve importante papel na história de popularização de jogos: a Grow.

Fundada em 1972 por engenheiros formados pela Escola Politécnica da USP que dão nome a empresa⁹⁵, a Grow se estabeleceu como referência nacional já na década de 1970, devido a sucessos comerciais como *War* (“inspirado” no jogo de tabuleiro *Risk* da Parker Brothers, de criação original do cineasta francês Albert Lamorisse, de 1957) e *Diplomacia* (“inspirado” no jogo de tabuleiro *Diplomacy* da Games Research, de criação original de Alan Calhamer, de 1954). Além desses jogos, outros rapidamente compuseram o portfólio da empresa, como *O Jogo das Nações*, *Cartel*, e *Jogo do Poder*, todos “importados” de jogos americanos já publicados internacionalmente.

Durante as décadas seguintes, novos produtos especialmente voltados para jovens e adultos estariam nas lojas

⁹⁵ Por uma questão de sonoridade, o V de Valdir foi substituído por W, ficando *Grow Jogos e Brinquedos S.A.*

e papelarias, fossem “importações” de regras de jogos estrangeiros (como *Viagem pela Europa*, do *Journey Throught Europe*, de 1959 e *Imagem e Ação*, do *Pictionary*, de 1985) ou produções originais (como *Escrete*, de 1981 e *Desafino*, de 1988).

Assim como a Estrela, a Grow também se viu às voltas com complexos cenários comerciais de uma economia nacional atribulada por diversas crises e pacotes do governo. No entanto, diretamente associada ao entretenimento familiar e mantida a qualidade dos produtos por ela lançados, soube contornar, sobretudo, a chegada dos jogos eletrônicos. Mas diferentemente da Estrela, por trabalhar exclusivamente com jogos e não com brinquedos, a Grow parece não ter sofrido com a pesada concorrência direta de produtos chineses, ainda que os jogos eletrônicos tenham se configurado como norma de entretenimento infanto-juvenil já em meados da década de 1990.

Em entrevista realizada com um dos responsáveis pelo Departamento de Marketing da Grow, Gustavo Arruda (2012), a questão se tornou esclarecida. Após uma concordata entre os anos de 1991 e 1992, promovida em parte pelos mesmos espinhos que afligiam a Estrela e outras empresas de então, a saída para a crise se fez pela opção de considerar os produtos realizados amparados quase exclusivamente por licenciamentos, sobretudo de personagens e personalidades de TV como Gugu (Augusto Liberato) e Eliana (Eliana Michaelichen Bezerra). Pode-se dizer, grosso modo, que o SBT de Sílvio Santos foi responsável pela manutenção do caixa da empresa, evitando-lhes a falência, mas tal conclusão não faz justiça com outros fatores, sobretudo no que tange à produção. Arruda informou que, do ponto de vista técnico, embora a empresa tenha crescido e progredido tecnologicamente como muitas outras, não alterou de modo substancial a forma como seus produtos eram produzidos. Por ser uma empresa profundamente envolvida com o setor gráfico e papelero, Arruda reconhece que o contorno de período tão conturbado se deu, especialmente, pela responsabilidade de seus diretores e funcionários em manter a qualidade dos produtos. A Grow possui um time de designers responsável pela direção de qualquer projeto encampado pela empresa, embora terceirize trabalhos sempre que a demanda assim se apresenta. Ainda que sejam feitos externamente, sejam quais forem os designers, estarão sob a responsabilidade de funcionários da Grow.

Quando perguntado sobre os motivos de a empresa não ter se envolvido com eletrônicos, como fez a Estrela na tentativa de diversificação e atualização frente a um novo mercado, Arruda respondeu que o fundamento da empresa se apresentou desde o início por jogos e quebra-cabeças para o público adulto e infanto-juvenil. E embora não tenham trabalhado com brinquedos propriamente ditos no passado, hoje buscam linhas de produtos nos quais figuram bonecos e bonecas licenciadas de personagens como Patati e Patatá (dupla

de palhaços então interpretados por Flávio Barollo e Rogério Faria) e Mônica (célebre personagem de Mauricio de Sousa). O licenciamento de produtos, acredita Arruda (2012), é um motor muito poderoso para divulgação e vendas, mas tal abordagem enfrenta ciclos que exigem manutenção constante, pois dificilmente um personagem ou personalidade tem durabilidade de mais cinco anos como preferência de consumo.⁹⁶

⁹⁶ A Turma da Mônica é um caso extraordinário de uso de personagens pois conseguiram se estabelecer licenciados inclusive em produtos que não são voltados para crianças como o Extrato de Tomate Cica (atualmente da marca Gessy-Lever), no qual há 45 anos figura o veridiano elefante Jotalhão.

Anexo II: Lista (Adaptada) de Alessandra de Falco

Conforme adaptação para melhor mensuração dos aspectos.

Instituição: Estácio de Sá
 Tipo de Curso: Livre
 Ementa: Curso básico imagens digitais, Introdução à computação gráfica (desenho vetorial), Introdução à animação e Curso de modelagem: cenários e personagens virtuais.
 Foco: (não informado)
 Local: Rio de Janeiro/RJ
 Duração: de 1 a 2 meses
 Valor: de R\$150,00 a R\$300,00
 Vagas: (não informado)

Instituição: AZMT
 Tipo de Curso: Livre
 Ementa: Formação em efeitos especiais, Formação em design em game e Formação em modelagem e animação de personagem.
 Foco: (não informado)
 Local: Rio de Janeiro/RJ
 Duração: 1 ano
 Valor: Matrícula de R\$58,00 + 12x R\$399,00
 Vagas: (não informado)

Instituição: Game School
 Tipo de Curso: Livre ou Online
 Ementa: (não informado)
 Foco: os assuntos envolvem desde Direito, Ética, Localização, Marketing e Publicidade até disciplinas técnicas como Programação de computadores, Design de jogos eletrônicos, Modelagem 3D, Edição, Sonorização e etc.
 Local: Divinópolis/MG
 Duração: 12 meses
 Valor: R\$150,00 por módulos (são 12 no total).
 Vagas: 60 para o curso online e 30 para o presencial.

Instituição: Alpha Channel
 Tipo de Curso: Livre
 Ementa: Curso de games, apresentações virtuais e simuladores, Curso 3D completo, Curso de Design/CAD/CAM
 Foco: Técnicas de construção de jogos, apresentações virtuais e princípios de simuladores.
 Local: São Paulo/SP
 Duração: 40 horas
 Valor: a partir de R\$349,00
 Vagas: (não informado)

Instituição: SENAC
 Tipo de Curso: Livre
 Ementa: Games, Animação 3D Max. Criação de personagens virtuais para games, Direção de Arte aplicado à produção de games, Produção de Webgames. Criando Jogos Em Computadores Com Game Maker, Desenvolvimento de Jogos em Flash
 Foco: (não informado)
 Local: São Paulo/SP, Goiânia/GO, Rio de Janeiro/RJ
 Duração: mínimo de 40 horas
 Valor: (não informado)
 Vagas: (não informado)

Instituição: Interplan
 Tipo de Curso: Livre

Ementa: Aplicações para portáteis e desenvolvimento de games,
Desenvolvedor de games
Foco: (não informado)
Local: Rio de Janeiro/RJ
Duração: até de 140 horas
Valor: a partir de R\$900,00
Vagas: (não informado)

Instituição: Impacta
Tipo de Curso: Livre
Ementa: 3ds Max Módulo I, Módulo II e Módulo III; Combustion;
Lingo para Games; Modelagem Orgânica e Modelagem Personagem
3D para Games.
Foco: (não informado)
Local: São Paulo/SP
Duração: mínimo de 24 horas
Carga horária: de 40h a 140h
Valor: a partir de R\$900,00
Vagas: (não informado)

Instituição: Unidev
Tipo de Curso: Online
Ementa: Guia do iniciante na programação de jogos com C++,
Desenvolvendo games profissionalmente com 3D Game Studio,
Modelagem de personagens 3D para jogos, OpenGL, 3DS Max
Premiere.
Foco: (não informado)
Duração: de 1 a 2 meses
Valor: a partir de R\$180,00
Vagas: (não informado)

Instituição: Tulipa Design
Tipo de Curso: Online
Ementa: Desenvolvimento de games
Foco: (não informado)
Duração: (não informado)
Valor: (não informado)
Vagas: (não informado)

Instituição: T&T
Tipo de Curso: Técnico
Ementa: Mobile Game Developer, Game Developer, Professional
Game Developer, Game Engine Developer e Desenho e Modelagem
para Games.
Local: Rio de Janeiro/RJ
Duração: 120 horas
Duração: (não informado)
Valor: (não informado)
Vagas: 50 alunos

Instituição: Poli-Bentinho
Tipo de Curso: Técnico
Ementa: Design e Projetos de Games
Foco: Desenvolvimento, implantação e aplicação na área de Design
Gráfico.
Local: Campinas/SP
Duração: de 1 ano e meio a 3 anos
Valor: R\$ 355,00
Vagas: 30 a 35 alunos.

Instituição: FAESA
Tipo de Curso: Técnico

Ementa: Desenvolvimento de jogos 3D
 Foco: (não informado)
 Local: Vitória/ES
 Duração: 12 meses
 Valor: 12x de R\$380,00
 Vagas: (não informado)

Instituição: Anhembi Morumbi
 Tipo de Curso: Graduação
 Ementa: Design e Planejamento de Games
 Foco: Desenvolvimento de jogos desde a pesquisa, roteiro, elaboração de personagens e cenários, até a criação de regras e o estudo da viabilidade econômica de um projeto.
 Local: São Paulo/SP
 Duração: 4 anos
 Valor: (não informado)
 Vagas: (não informado)

Instituição: Unisinos
 Tipo de Curso: Graduação
 Ementa: Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital
 Foco: Desenvolvimento de jogos e outros produtos de entretenimento digital interativo.
 Local: São Leopoldo/RS
 Duração: 3 anos
 Valor: (não informado)
 Vagas: (não informado)

Instituição: PUC-Rio
 Tipo de Curso: Graduação
 Ementa: Animação por computador e jogos 3D
 Foco: Introdução à animação modelada por computador e a jogos 3D.
 Local: Rio de Janeiro/RJ
 Duração: (não informado)
 Valor: (não informado)
 Vagas: (não informado)

Instituição: Estácio de Sá
 Tipo de Curso: Graduação
 Ementa: Animação - jogos eletrônicos e Comunicação e entretenimento digital (habilitação em design/ habilitação em computação).
 Local: Rio de Janeiro/RJ
 Duração: 15 meses
 Valor: (não informado)
 Vagas: (não informado)

Instituição: Unicsul
 Tipo de Curso: Graduação
 Ementa: Design de Jogos Digitais.
 Local: São Paulo/SP
 Duração: 4 semestres
 Valor: (não informado)
 Vagas: (não informado)

Instituição: Infórium - Faculdade de Tecnologia
 Tipo de Curso: Graduação
 Ementa: Tecnologia em Desenvolvimento de jogos eletrônicos
 Foco: Desenvolvimento de jogos 3D para computadores, desde conceitos de Inteligência Artificial e Design, criação de roteiros, animação, desenho de personagens e cenários até o áudio.

Local: Belo Horizonte/MG
 Duração: 2000 horas
 Valor: mensalidade de R\$598,00
 Vagas: (não informado)

Instituição: Metrocamp
 Tipo de Curso: Extensão
 Ementa: Curso de Game Design Básico
 Foco: Estrutura das informações de um jogo, a partir da criação de um roteiro.
 Local: Campinas/SP
 Duração: 1 semestre
 Valor: R\$900,00
 Vagas: (não informado)

Instituição: PUC-Rio
 Tipo de Curso: Extensão
 Ementa: Desenvolvimento e Design de Jogos 3D e Desenvolvendo Aplicativos e Jogos para Celulares com J2ME.
 Local: Rio de Janeiro/RJ
 Duração: mínimo de 33 horas
 Valor: (não informado)
 Vagas: (não informado)

Instituição: Unibratex
 Tipo de Curso: Extensão
 Ementa: Desenvolvimento de Games
 Foco: Jogos eletrônicos, incluindo um panorama do mercado e de todas as etapas do desenvolvimento. Foco na produção de webgames, desde a concepção de roteiros, personagens e sistemas de pontuação, até computação gráfica, áudio e programação.
 Local: Recife/PE
 Duração: 164 horas
 Valor: R\$1640,00
 Vagas: 20 alunos (por turma)

Instituição: Unicenp
 Tipo de Curso: Especialização
 Ementa: Desenvolvimento de Jogos para Computadores
 Foco: Desenvolvimento de jogos para computador, desde a análise até a programação.
 Local: Curitiba/PR
 Duração: 18 meses
 Valor: matrícula + 17x de R\$ 420,00
 Vagas: (não informado)

Instituição: PUC-Rio
 Tipo de Curso: Pós-Graduação
 Ementa: Especialização em Animação e Animação por computador e jogos 3D.
 Foco: (não informado)
 Local: Rio de Janeiro/RJ
 Duração: (não informado)
 Valor: matrícula + 17x de R\$ 420,00
 Vagas: (não informado)

Instituição: UVA
 Tipo de Curso: Pós-Graduação
 Ementa: Desenvolvimento de jogos e aplicações 3D e Animação e Modelagem Digital.
 Foco: (não informado)
 Local: Rio de Janeiro/RJ

Duração: 18 meses
Valor: 18x de R\$450,00
Vagas: 25 alunos

Instituição: Estácio de Sá
Tipo de Curso: Pós-Graduação
Ementa: Criação e design de games e Desenvolvimento e planejamento de games.
Foco: (não informado)
Local: Rio de Janeiro/RJ
Duração: 15 meses
Valor: R\$50,00 de inscrição + 16x de R\$490,00
Vagas: (não informado)

Instituição: Aeso - Faculdades Integradas Barros Melo
Tipo de Curso: Pós-Graduação
Ementa: Desenvolvimento de games
Foco: Desenvolvimento de games para computador e celular e empreendedorismo.
Local: Olinda/PE
Duração: 380 horas
Valor: entrada + 14x de R\$449,00
Vagas: (não informado)

Anexo III: Lista (Adaptada) de Sabrina Carmona

Conforme adaptação para melhor mensuração dos aspectos.

- Blender Game Kit (Alpha Channel)
- Microsoft XNA (Alpha Channel)
- Unity 3D (Alpha Channel)
- Unreal Dev Kit (Alpha Channel)
- Web Games com Flash (Alpha Channel)
- Criação de Jogos/Games com Darkbasic Pro (Tecnoponta)
- PlayGame – Game Design Art Training (SAGA)
- Produção de Webgames (SENAC SP)
- Criação e Produção de Animações e Web games (SENAC SP)
- Criação de Games (Eschola.com)
- Game Art (Seven Game)
- Game Developer (Seven Game)
- Portal (Melies)
- Unreal Editor 4.0 (Tonka 3D)
- Games Total (Luciano Augusto)
- Unity Total (Luciano Augusto)
- Design de Games (Universidade Anhembi Morumbi)
- Jogos Digitais (Universidade Cruzeiro do Sul)
- Programação de Games (Faculdade de Tecnologia Interamérica)
- Jogos Digitais (Universidade Estácio de Sá)
- Jogos Digitais (UDF Centro Universitário)
- Tecnologia em Jogos Digitais (PUC-SP)
- Jogos Digitais (Unisinos)
- Jogos Digitais (FATEP)
- Jogos Digitais (FMU)
- Jogos Digitais (UniAndrade)
- Jogos Digitais (Unicsul)
- Jogos Digitais (Feevale)
- Tecnólogo em Desenvolvimento de Jogos (FAESA)
- Jogos Digitais (PUC-MINAS)
- Tecnólogo em Desenvolvimento de Jogos Digitais (Infórium)
- Design de Jogos e Entretenimento Digital (Univali)
- Jogos Digitais (FATEC São Caetano do Sul)
- Tecnologia em Jogos Digitais (PUC-RS)
- Curso de Games (UNISA)
- Games: Produção e Programação (Senac)
- Arte 3D para Jogos Digitais (Faculdade CCAA)
- Design e Programação de Jogos Digitais (Faculdade CCAA)
- Projeto e Desenvolvimento de Jogos Digitais (Unicsul)
- Game Design (UNEB)
- Desenvolvimento de Jogos Digitais (PUC-RS)
- Curso de Games (UNISA)
- Interlab (Poli-USP)
- TIDD (PUC-SP)

Anexo IV: Formulário de Participação do Gamerama

Conforme conteúdo apresentado

Pesquisa Gamerama

Olá! Esperamos que tenha gostado do workshop! Para que possamos melhorar a apresentação e as atividades futuras, convidamos você para responder algumas perguntas. É rápido! Vamos lá?

Qual o seu nome?

Qual a sua idade?

Qual o seu e-mail?

Qual o seu grau de escolaridade?

Você faz parte de alguma rede social?

Orkut

Facebook

Twitter

Blog

Ning

Outra

Você já tinha ouvido falar sobre design?

E sobre design de jogos?

Você considera estudar sobre design de jogos?

Você considera trabalhar com jogos de alguma forma?

Como?

Qual o seu jogo analógico favorito?

Qual o seu jogo digital favorito?

Agora, sobre o evento, para terminar...

Do que você mais gostou?

O que você acha que não foi legal para que possamos melhorar?

Você acha que o evento fez você pensar em jogos não só como jogador, mas como criador?

Obrigado! Vamos jogar!

**Anexo V: Integral Conteúdo Programático do
Gamerama Workplay**

Conforme publicado por agendamento durante a Instalação 8 da Fase III.

Para realizar o *download* de documento com a íntegra do conteúdo programático conforme apresentado durante a Instalação 8, acesse o seguinte link:

<<http://www.gamerama.net.br/bau/O---t.tt/XG-A4.pdf>>



Anexo VI: Desafios e Práticas do *Gamerama Workplay*

Conforme títulos e pontuação obtida em sua resolução

Desafio da Composição Basilar (+5xp)

1. Relate uma experiência pessoal com jogos que ilustre um dos itens de composição basilar apresentados (experiência interativa, possibilidade narrativa, resolução de conflitos, desafios e recompensas, ilusão sensorial, linguagem visual e simbólica, relações perceptivas, comunhão e socialização, e difusão tecnológica).

Desafio da Adaptação e da Sinceridade (+5xp)

1. Além de Paciência (Solitaire), que outros cinco jogos tradicionais foram adaptados para uso em computadores?
2. Você já jogou Paciência (Solitaire) com cartas de verdade? (Sim/Não)

Desafio dos Homens das Cavernas (+10xp)

1. Usando somente os termos "uga" e "buga", apresente uma ideia de jogo cuja resolução de conflito permita a um jogador sair vencedor sobre outro. Você só pode usar os termos "uga" e "buga" e nenhum outro recurso além do próprio corpo.

Desafio do Círculo Mágico (+10xp)

1. Como você faria para explicar para um alienígena o que é um esporte, segundo os termos definitórios defendidos por Huizinga?
2. Você é capaz de identificar um jogo famoso que apresente reunidas as quatro categorias de jogos de Caillois? Que jogo é esse?

Desafio do Triângulo das Ênfases (+10xp)

1. Relate uma experiência positiva que você vivenciou que tenha sido decorrente de regras interessantes de algum jogo. O que você sentiu?
2. Relate uma experiência negativa que você vivenciou que tenha sido decorrente de uma temática inadequada de algum jogo. O que você sentiu?

Desafio do Quadrado Fundamental (+20xp)

1. Apresente um jogo que você conheça no qual a mecânica é muito mais interessante que a estética apresentada. Por que você acha que isso acontece?
2. Apresente um jogo que você conheça no qual a tecnologia é muito mais interessante que a narrativa apresentada. Por que você acha que isso acontece?
3. Apresente um jogo que você conheça no qual estética, narrativa, mecânica e tecnologia são conflitantes...
4. Você acha que existe alguma atividade cujo resultado positivo independa do método? (S/N)

Desafio do Polígono do Game Design (+30xp)

1. Sobrepondo o polígono do game design em um dos seus jogos favoritos, o que você pode observar do arco lateral estética-temática-mecânica?
2. Sobrepondo o polígono do game design em um dos seus jogos mais odiados, o que você pode observar do arco lateral narrativa-regras-tecnologia?
3. Com base nos seus conhecimentos, quais as etapas metodológicas são necessárias para se comer um ovo frito?

Desafio da Ludologia (+10xp)

1. Em termos de estudo de jogos, você se considera (um ludólogo? / um narratólogo?)
2. Na sua opinião, por que filmes feitos a partir de jogos tendem ao fracasso de bilheteria, conquistando a desaprovação de críticos e de fãs?

Desafio da Narratologia (+10xp)

1 Dentre as histórias abaixo, quais as que resultariam em jogos mais

interessantes? (Romeu e Julieta, de Shakespear | Flicts, de Ziraldo | A Fundação, de Asimov | O capital, de Marx e Engels)

2. Na sua opinião, por que jogos feitos a partir de filmes tendem a ser sucessos comerciais, sendo responsáveis pelos maiores lucros dos estúdios de criação e desenvolvimento depois dos jogos esportivos?

Desafio dos Sistemas e Usuários (+20xp)

1. Tomando um jogo de sua preferência como um sistema, aponte seus objetos, atributos, relações e ambiente.
2. Se consumidores tem direitos e deveres, quais seriam os direitos e deveres dos usuários quando são percebidos como jogadores?

Desafio dos Elementos Formais (+20xp)

1. No jogo de bolinhas de gude conhecido como búlica (ou biroca), quais os procedimentos, regras, recursos e conflitos observados?
2. É possível um jogo cujas regras possam ser alteradas durante o jogar? (Sim/Não)
3. É possível um jogo cujos recursos a administrar sejam infinitos? (Sim/Não)

Desafio das Escolhas Interessantes (+30xp)

1. Na imagem das portas de saída do texto, durante uma fuga desesperada, por qual porta você escaparia? Por que?
2. Considere um ou uma personagem de alguma música que você goste e proponha um tema e um conceito (com lógica, gênero e público) para um possível jogo no qual ele ou ela seja protagonista.
3. Baseado em nossos entendimentos de investimento, como seriam pesquisa, dinheiro, tempo e alvo ao se fazer um omelete?

Desafio das Constantes e Variáveis (+20xp)

1. Em um jogo da velha, quais são as constantes de espaço, dinâmica, agência e estado?
2. Em um jogo da velha, quais são as variáveis empregadas?

Desafio das Surpresas e Prazeres (+40xp)

1. Qual foi a coisa mais surpreendente que já aconteceu na sua vida?
2. Se você fosse encarregado de me surpreender no dia do meu aniversário usando a lista de surpresas acima, o que faria?
3. Que atividade social mais te promove a sensação de prazer?
4. Escolha um dos itens da lista de prazeres e faça uma poesia de três estrofes sobre...
5. O que mais te satisfaz ao jogar? (Pontuação acumulada, Exploração de novas fases, Revelação do segredo por trás de uma missão, Eliminação dos adversários ou Comunicação com outros jogadores)

Desafio da Restrição (+40xp)

1. Feche os olhos e com eles fechados, levante-se e vá até o banheiro e lave suas mãos. Abra-os somente depois de fechar a torneira e retorne com eles abertos. Relate a sua experiência.
2. Reescreva a canção infantil "Atirei o Pau no Gato" sem usar a letra "E" em nenhum momento, trocando as palavras mas mantendo o sentido original e a métrica.

Desafio dos Padrões de Demanda (+30xp)

1. Como percepção e cognição estão presentes em uma partida de jogo de boliche?
2. Considere um jogo escolhido por um amigo próximo e identifique nele padrões de demanda. Quantos são? Quais são?
3. Se você organizasse os padrões de demanda por similaridade em conjuntos, como seria a distribuição?
4. Proponha uma mecânica de jogo com padrões de demanda obtidos do dia e mês do seu aniversário. O meu, 9/5, teria memorização e esquiva. E o seu?

Como seria um jogo baseado em seus padrões de demanda?

Desafio da Interatividade (+30xp)

1. Considere um dia em sua vida e cite três atividades desempenhadas sendo uma reativa, uma manipulativa e uma configurativa. Qual delas é a mais importante? Em qual delas você gasta mais tempo?

Desafio da Virtualidade (+30xp)

1. Se a virtualidade se mostra-nos tão interessante, o que aconteceu com os investimentos que deveriam ter sido realizados para que hoje houvesse aparelhagem de realidade virtual em cada residência?

Desafio do Tempo (+40xp)

1. Pesquise sobre um jogo analógico que faça bom uso do tempo como recurso e descreva os procedimentos para se jogar o mesmo.

Desafio do Espaço (+40xp)

1. Pesquise sobre um jogo analógico que faça bom uso do espaço como conflito e descreva os procedimentos para se jogar o mesmo.

Desafio da Composição Diagramada (+50xp)

1. Em uma folha A4, faça um mapa conceitual tendo por conceito principal o seu sobrenome. Irradie dele, devidamente organizados e hierarquizados em pelo menos 5 níveis, um total de 50 conceitos. Escaneie ou fotografe o resultado e envie-nos.

Desafio da Documentação (+50xp)

1. Especialidade como Agente (Produtor / Designer / Artista / Programador)
2. Conforme sua atuação como agente específico na prática das cartas, proceda com um relato de sua participação no jogo realizado. Destaque como a atividade exigiu seus conhecimentos específicos para ser concluída.

Desafio da Agilidade (+30xp)

1. Considere seu emprego atual ou sua última ocupação. Como você faria dele um MoSCoW?

Desafio da Cascatinha (+30xp)

1. Considere o trabalho de se lavar um banheiro. Como é possível realizar um controle MOQIT dessa atividade?

Desafio da Prototipação (+50xp)

1. Construa um protótipo de porta-celular feito com uma única folha de papel A4, sem usar grampos, cliques, cola ou qualquer adaptação adesiva outra que não dobraduras na própria folha. Tire uma foto do protótipo segurando o seu celular e envie.
2. Agora faça três perguntas ao seu protótipo e escreva-as abaixo, juntamente com as respostas.

Desafio da Simplicidade (+20xp)

1. Como a simplicidade está presente em sua vida?

Desafio da Elegância (+20xp)

1. Você se considera uma pessoa elegante? Por que?

Desafio dos Testes (+50xp)

1. Altere as regras do jogo da velha para que uma partida possa admitir três jogadores. Você não pode alterar o sistema, só as regras (ou seja, objetos, aspectos, relações e ambientes não podem ser modificados). Teste o jogo com três crianças de, no máximo, sete anos de idade. Descreva as regras e o que aconteceu durante o teste.

Desafio da Variação (+50xp)

1. Proponha cinco variações para as regras de um jogo de futebol de modo que as partidas tenham maior quantidade de gols sem que haja alteração no tempo regulamentar.

Desafio da Balanceamento (+30xp)

1. Altere as regras de um jogo de damas de modo que os objetivos dos jogadores tornem-se assimétrico. Como se joga?

Desafio das Novas Ideias (+30xp)

1. O que você faria para tornar a atividade de varrer a casa uma atividade mais divertida?
2. O que você faria para tornar a atividade de passar roupas uma atividade mais divertida?
3. O que você faria para tornar a atividade de lavar louças uma atividade mais divertida?

Desafio das 100 Referências (+100xp)

1. Faça uma lista com 100 verbetes que sirvam de referência para o verbete "referência".

Desafio do Repertório Infinito (++)

1. Que livros, filmes, desenhos, músicas e jogos fazem parte do seu repertório? Cite o máximo que puder. Para cada item citado você ganhará +1xp. Para cada item repetido você perderá 5xp.

Desafio da Reportagem (+300xp)

1. Reportar é preciso! Redija uma carta para os autores do Gamerama Workplay considerando sua aventura, destacando falhas e salientando suas conquistas pessoais!

Desafio dos Autores (+500xp)

1. Somos todos autores. Redija uma pequena apresentação pessoal com nome, email, atuação profissional, cidade e demais informações que achar pertinente divulgar. Siga os modelos acima para se inspirar!

Sobre as práticas, as atividades propostas foram as seguintes:

Prática do Jogo de Dados! (+100xp)

Para essa prática o time vai precisar de três dados comuns (também conhecidos como d6 entre os jogadores de RPG) que podem ser adquiridos em papelarias ou extraídos daqueles velhos jogos que pegam poeira nos seus armários. De posse dos dados e da maneira que acharem mais adequado como processo de criação e desenvolvimento, tentem com eles estabelecer um sistema de jogo de dados nos seguintes...

Termos da Produção:

- um jogo de DADOS...
- baseado em um contraste...
- sem predominância da sorte...
- para dois ou mais participantes...

Quando falamos em contraste, pensemos em opostos (cheio/vazio, preto/branco, rico/pobre, mais/menos, alto/baixo, bom/mau, etc/etc) e quando falamos em ausência de predominância de sorte temos o miolo do nossa prática: o lance dos dados e seus resultados pode determinar resultados aleatórios, mas esses resultados por si não podem definir vencedor e perdedor. Ou seja, não é porque um dos jogadores escolheu par e o dado deu par que ele é o vencedor, mas porque de posse desse resultado, ele conquistou a vitória sobre seu oponente de alguma forma que será determinada pelas regras.

Lembrem-se que só podem ser usados três dados, mais nenhum elemento, nem mesmo para marcação de pontuação. Uma dica valiosa: não pensem no dado como um dispositivo de obter números, mas como um dispositivo para obter informações. E sobre sua forma? O que podemos obter dela? Olhem o dado com se ele fosse somente o que é: um poliedro regular de seis faces.

Para finalização, descrevam o jogo segundo a resposta aos seguintes itens:

01. Nome do Time
02. Qual o contraste escolhido?
03. Qual o nome do Jogo?
04. Quais os nomes dos autores?
05. Quantos podem participar?
06. Qual a duração do jogo (em minutos)?
07. Qual o objetivo do jogo?
08. Qual a preparação necessária para o jogo começar?
09. Como se joga?
10. Quando o jogo termina?

Prática do Jogo de Cartas! (+200xp)

Para essa prática o time vai precisar de dois baralhos comuns que podem ser adquiridos em tabacarias (caros), papelarias (preço justo) ou lojas de 1,99 (baratos). De posse dos dados e da maneira que acharem mais adequado como processo de criação e desenvolvimento, tentem com eles estabelecer um sistema de jogo de dados nos seguintes...

Termos de Produção:

- um jogo de CARTAS...
- baseado em um contraste...
- com as seguintes restrições:
 - Vogal A: O jogo só pode usar as cartas J, Q e K.
 - Vogal E: O jogo só pode usar as cartas de 2 a 10.
 - Vogal I: O jogo só pode usar as cartas de um único naipe.
 - Vogal O: O jogo só pode usar as cartas A e coringas.
 - Vogal U: O jogo só pode usar as cartas vermelhas de ímpares.
- para dois ou mais participantes...

Quando falamos em contraste, pensemos mais uma vez em opostos (cheio/vazio, preto/branco, rico/pobre, mais/menos, alto/baixo, bom/mau, etc/etc) e quando falamos em restrições as consideremos como limitação de uso das cartas na especificidade informada. Para saber qual a restrição que se aplica ao seu time, considere o nome do mesmo: A primeira vogal que aparece no nome do time, determina a restrição. Caso não haja vogal no nome, o time pode escolher uma vogal de seu interesse.

Lembrem-se que só podem ser usadas cartas, mais nenhum elemento, nem mesmo para marcação de pontuação. Uma dica valiosa: não pensem nas cartas como um dispositivo de obter valores, mas como um dispositivo para obter relações que adulteram estados dos conjuntos reunidos. E sobre sua quantidade? O que podemos fazer com ela? Olhem cada carta com se ela fosse somente o que é: um pedaço de papel com informação que pode ser mostrada ou escondida.

Para finalização, descrevam o jogo segundo a resposta aos seguintes itens:

01. Nome do Time
02. Qual o contraste escolhido?
03. Qual a restrição obedecida para uso das cartas?
04. Qual o nome do Jogo?
05. Quais os nomes dos autores?
06. Quantos podem participar?
07. Qual a duração do jogo (em minutos)?
08. Qual o objetivo do jogo?
09. Qual a preparação necessária para o jogo começar?
10. Como se joga?
11. Quando o jogo termina?

Prática do Jogo de Tabuleiro (+500xp)

Para essa prática o time vai poder usar tanto dados como cartas, fichas e peões nas quantidades que considerar necessários. De posse de folhas de papel e da maneira que acharem mais adequado como processo de criação e desenvolvimento, tentem estabelecer um sistema de jogo de dados nos seguintes...

Termos de Produção:

- um jogo de TABULEIRO...
- baseado em dois padrões de demanda não consecutivos e que não comecem com a mesma letra...
- baseado em um contraste...
- com as seguintes restrições formais:
 - Primeira Vogal A: O tabuleiro deve ser quadrado.
 - Primeira Vogal E: O tabuleiro deve ser redondo.
 - Primeira Vogal I: O tabuleiro deve ser triangular.
 - Primeira Vogal O: O tabuleiro deve ser formado durante a partida.
 - Primeira Vogal U: O tabuleiro deve mudar durante a partida.
- com os seguintes conceito fundamentais:
 - Segunda Vogal A: O conceito é “SOMA”.
 - Segunda Vogal E: O conceito é “SUBTRAÇÃO”.
 - Segunda Vogal I: O conceito é “DIVISÃO”.
 - Segunda Vogal O: O conceito é “MULTIPLICAÇÃO”.
 - Segunda Vogal U: O conceito é “CONJUNTO”.
- para dois ou mais participantes...

Considerem quaisquer dois padrões de demanda da lista geral, mas com atenção ao fato de não poderem ser consecutivos na lista e nem de terem a mesma letra inicial. Reflitam que padrões não relacionáveis em um primeiro entendimento podem ser poderosas sementes para jogos muito curiosos, e portanto, instigantes. E o mais importante, o jogo deve se ater somente aos dois padrões de demanda providenciados, nenhum outro além. Isso obrigará o resultado tender a simplicidade.

Quando falamos em contraste, pensemos mais uma vez em opostos (cheio/vazio, preto/branco, rico/pobre, mais/menos, alto/baixo, bom/mau, etc/etc) e quando falamos em restrições formais as consideremos como limitação da forma do tabuleiro na especificidade informada. Para saber qual a restrição que se aplica ao seu time, considere o nome do mesmo: A primeira vogal que aparece no nome do time, determina a restrição. Caso não haja vogal no nome, o time pode escolher uma vogal de seu interesse. Para determinação do conceito fundamental, o time deve considerar a segunda vogal que aparece no nome do time. Caso não haja segunda vogal, o time pode escolher uma vogal de seu interesse. A forma do tabuleiro irá determinar a dinâmica do deslocamento e posicionamento de peças e portanto, precisam ser recortados das folhas nas formas indicadas ou construídos pelo uso de cartas ou peças. Tabuleiros

quadrados são duplamente simétricos? Tabuleiros triangulares apresentam três pontas idênticas? Tabuleiros circulares remetem a ciclos e retornos? Quando não há tabuleiro, como cartas podem providenciar a construção de suportes de projeção de demandas? E tabuleiros que se modificam, o podem fazer em termos de alteração de conteúdo ou estrutura? Como tais restrições podem ser abordadas com criatividade?

Lembrem-se que o conceito deve direcionar ao objetivo amparando os padrões de demanda defendidos:

Conceito: do latim conceptus, do verbo concipere, que significa “conter completamente”, “formar dentro de si”. Pode ser também definido como uma unidade semântica, um símbolo mental ou uma “unidade de conhecimento”. Conceitos são universais ao se aplicarem igualmente a todas as coisas em sua extensão.

Lembrem-se também que podem ser usados além de dados e cartas, objetos para marcação de posição como fichas, e de personagens, como peões. Duas dicas valiosas: mais uma vez, não pensem nos dados como dispositivos de obter números, mas como dispositivos para obter informações; e não pensem nas cartas como dispositivos de obter valores, mas como dispositivos para obter relações que adulteram estados dos conjuntos reunidos. Para fichas, usem moedas de centavo ou contas usadas para artesanato de bijouterias (encontradas em formas, cores e quantidades variadas em armarinhos ou casas do ramo) e para peões, usem tampinhas de embalagens plásticas maiores como as de xampu ou as de garrafas PET. O importante é usar o que está no cotidiano para acelerar a produção.

Para finalização, descreva o jogo segundo a resposta aos seguintes itens:

01. *Nome do Time*
02. *Quais os padrões de demanda definidos?*
03. *Qual o contraste escolhido?*
04. *Qual a restrição formal obedecida para uso do tabuleiro?*
05. *Qual o conceito fundamental do jogo?*
06. *Qual o nome do Jogo?*
07. *Quais os nomes dos autores?*
08. *Quantos podem participar?*
09. *Qual a duração do jogo (em minutos)?*
10. *Qual o objetivo do jogo?*
11. *Qual a preparação necessária para o jogo começar?*
12. *Como se joga?*
13. *Quando o jogo termina?*

Prática do Jogo Eletrônico Digital! (+1000xp)

Para essa prática final o time vai precisar de todos os recursos analógicos e digitais que puder angariar. Em especial, de posse de computadores e softwares voltados para produção de imagens e sons (e o uso das mesmas de modo interativo por um ou mais usuários) e da maneira que acharem mais adequado como processo de criação e desenvolvimento, tentem com eles estabelecer um sistema de jogo de dados nos seguintes...

Termos de Produção:

- um jogo DIGITAL...
- baseado em três padrões de demanda com três letras iniciais diferentes...
- baseado em um contraste...
- com os seguintes restrições temáticas:
 - Vogal A: O tema é “FOGO”.
 - Vogal E: O tema é “TERRA”.

- Vogal I: O tema é “METAL”.
- Vogal O: O tema é “ÁGUA”.
- Vogal U: O tema é “MADEIRA”.
- para um ou mais participantes...

Considerem quaisquer três padrões de demanda da lista geral, mas com atenção ao fato de terem as letras iniciais diferentes. Reflitam que padrões não relacionáveis em um primeiro entendimento podem ser poderosas sementes para jogos muito curiosos, e portanto, instigantes. E o mais importante, o jogo deve se ater somente aos três padrões de demanda providenciados, nenhum outro além. Isso obrigará o resultado tender a simplicidade e respectiva elegância, a ser providenciada.

Quando falamos em contraste, pensemos mais uma vez em opostos (cheio/vazio, preto/branco, rico/pobre, mais/menos, alto/baixo, bom/mau, etc/etc) e quando falamos em restrições temáticas as consideremos como limitação de assunto abordado na especificidade informada. Para saber qual a restrição temática que se aplica ao seu time, considere o nome do mesmo: A primeira vogal que aparece no nome do time, determina a restrição temática. Caso não haja vogal no nome, o time pode escolher uma vogal de seu interesse.

As restrições temáticas irão determinar a estética e a narrativa do jogo e portanto, precisam ser objetivas. O que Fogo sugere? O que Terra inspira? O que Metal evoca? O que Água implica? No que Madeira faz pensar?

Lembrem-se que a temática deve, junto com as regras, amparar a experiência.

Lembrem-se também que podem ser usados quaisquer softwares do interesse do time consideradas as licenças cabíveis, mas todos os arquivos audiovisuais produzidos e utilizados devem ser obrigatoriamente realizados para a finalidade do jogo. O uso de material cujos direitos autorais não se encontram expressamente garantidos pelo time promoverão o impedimento do jogo e a respectiva eliminação do mesmo de nosso sistema. Há na Internet diversos recursos para atender aos times em material audiovisual, mas destacamos a necessidade da obrigatoria autoria: é melhor o uso de desenhos toscos feitos com bonequinhos de palitos e sons produzidos com a boca, do que o uso de recursos não exclusivos, e portanto, descaracterizantes da originalidade de conteúdo. O importante é usar o que está no alcance para acelerar a produção e os respectivos testes.

Para finalização, envie e descreva o jogo segundo a resposta aos seguintes itens:

01. Nome do Time
02. Quais os padrões de demanda definidos?
03. Qual o contraste escolhido?
04. Qual a restrição temática presente no jogo?
06. Qual o nome do Jogo?
07. Quais os nomes dos autores?
08. Quantos podem participar?
09. Qual a duração do jogo (em minutos)?
10. Qual o objetivo do jogo?
11. Qual a preparação necessária para o jogo começar?
12. Como se joga?
13. Quando o jogo termina?

Anexo VII: Jogos Resultantes do Gamera Workplay

Conforme os textos originais enviados

Jogos de Dados realizados:

Tem Dado Hoje?

Gabriela Valentin Thobias, Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira, Maria Tereza Font Fernandes e Rodrigo da Costa. (Asgard Games)

Quantos podem participar? 3

Qual a duração do jogo (em minutos)? *Depende dos jogadores, jogos deste tipo são casuais, podem ter só 4 rodadas como podem durar a festa inteira.*

Qual o objetivo do jogo? *Arrancar mais verdades dos demais adversários ou/ e como bônus suas peças de roupa.*

Qual a preparação necessária para o jogo começar? *Somente o grupo que irá jogar e a promessa de que tudo que acontecer ali fica ali. Também são necessários 3 dados e que todos do grupo tenham DVs (dados de vida) maiores que 3 D6 full.*

Como se joga?: **Quanto mais gente participando melhor, mas para garantir a diversão seria ideal que fosse entre 3 e 18;* O mais velho começa jogando 1 dado onde o número determina quem fará a pergunta contando a partir do mais velho em sentido horário. Depois o mais velho rola o mesmo dado de novo para determinar quem responderá, contando a partir de quem fará a pergunta. Esta primeira rolagem também informa o grau de capciosidade da pergunta (portanto esse dado deve ficar paralisado por essa informação); * Sabendo quem pergunta e quem responde esses jogarão os outros dois dados. Quem pergunta rola o dado para saber quantos desdobramentos a sua pergunta inicial terá, enquanto quem responde rola o dado para saber quantos desses desdobramentos ele responderá sendo que se tirar um número maior do que o número de desdobramentos responderá todos os desdobramentos; * Depois da primeira rodada o jogo segue com quem respondeu a rodada anteriores fazendo o papel que o mais velho fez no início do jogo; Obs: Regra de ouro – Strip Dice: Se a rolagem de dados do jogador que pergunta e o que responde gerar números iguais estes terão que escolher entre: 1) dar um selinho 2) tirar uma peça de roupa Obs 1: no caso de ser recorrente essa dupla com números iguais a intensidade do contato físico deverá ser progressivamente aumentado onde: selinho < beijo < beijo de língua... os outros 3 níveis deverão ser escolhidos pelos jogadores da roda (os dois jogadores não escolhem e sim a roda) em consenso. Os criadores desse jogo se isentam de qualquer responsabilidade no que acontecer nesta. Obs 2: O joker “tirar uma peça de roupa” só vale para a primeira rodada e dados duplos, caso seja recorrente essa dupla e por isso aumentar o nível do beijo essa opção já não é mais válida. Porém se escolhido o selinho ao invés do “tirar uma peça de roupa” a dupla ganha como prêmio pela bravura uma peça de roupa de cada uma das outras pessoas da roda. Segue abaixo link com um infográfico das regras do jogo: <https://fbcdn-sphotos-a.akamaihd.net/hphotos-ak-ash3/s720x720/540498_4131293366684_1654458259_n.jpg>*

Quando o jogo termina?: *Ou quando o primeiro do grupo fica nú ou quando o grupo decide terminar naquele ponto. O vencedor aquele com*

mais peças de roupa e com a moral mais intocada. A graça em si do jogo é como no verdade ou desafio com a diferença que se pode colocar toda a culpa nos dados e por isso nada feito ou dito ali sairá dali.

Mata-Mata

Edvaldo Pontes, Olavo Oliveira, Carlos Rafael (Brainstorm)

Quantos podem participar? 2

Qual a duração do jogo (em minutos)? *aproximadamente 10 minutos (para 50 pontos de vida)*

Qual o objetivo do jogo? *Zerar os pontos de vida do adversário primeiro.*

Qual a preparação necessária para o jogo começar? *3 dados, um para cada participante determinar o movimento (atacar ou defender) e um dado coletivo para determinação dos pontos.*

Como se joga? *Cada jogador inicia a partida com 50 ponto de vida.*

Cada jogador tem direito a um turno. Em cada turno ele tem dois movimentos com o dado pessoal. Cada jogador fica com um dado. Este dado pessoal possui utilidade no número 3 e 6: --caso o jogador decida atacar, deve posicionar seu dado no número 3 e sorteia um valor no dado central. --o jogador decida defender, deve posicionar seu dado no número 6 e sorteia um valor no dado central. --Os movimentos são os seguintes: por turno, cada jogador pode fazer dois movimentos: atacar duas vezes, ou 1º defender e depois atacar. Feitos os dois movimentos, é a turno para o outro jogador fazer dois movimentos. No primeiro turno posiciona-se o dado pessoal no 3 e sorteia-se um valor de ataque no dado central. Não se pode defender. A partir do primeiro movimento do 2º turno de cada, a dinâmica muda: --A partir de agora, o jogador poderá defender o ataque mandado pelo oponente no movimento anterior se quiser. Se ele conseguir absorver todo o ataque e ainda sobrarem pontos, ele ganha mais um movimento de ataque no mesmo turno. --Quando o jogador sorteia um número de ataque, ele pode optar por dar um efeito multiplicativo. Por exemplo, ele sorteia um número alto (6); como a probabilidade de sair outros ataques com valor 6 é difícil, ele deve posicionar seu dado pessoal num número de efeito multiplicativo equivalente (em 2 ou 3); assim feito, ele ficará o número que escolheu multiplicar o mesmo número de movimentos sem atacar ou defender. --Quando o jogador sorteia um número de defesa, ele pode optar por dar um efeito somativo, possível apenas caso se esteja sendo vítima de um ataque multiplicado. Por exemplo, ele escolhe defender em seu 1º movimento para poupar mais pontos de vida e sorteia um número; ele joga o dado o número de vezes do efeito multiplicativo do ataque sofrido +1. Ficará sem fazer movimentos o mesmo número do efeito multiplicativo. caso ele consiga absorver todo o ataque do oponente tirando um valor superior ao ataque sofrido, ele tem descontado 2 movimentos de de punição. OBS.: a defesa não tem valor acumulativo, só tem efeito no movimento em que for usado, depois é descartado.

Quando o jogo termina? *Quando os pontos de vida do adversário chegarem a zero primeiro.*

Arena: Luta pela sobrevivência

André Luiz Brazil, Marcelo Natan, Rodrigo, Roni (Equipe IF)

Quantos podem participar?: 3

Qual a duração do jogo (em minutos)? 30-60 minutos

Qual o objetivo do jogo? *Permanecer Vivo na Arena*

Qual a preparação necessária para o jogo começar? *Cada jogador é um lutador dentro de uma arena e tem que lutar para sobreviver como único remanescente em sucessivas lutas sangrentas. Cada jogador começa o jogo com 20 pontos de vida O mediador pede para cada um dos participantes jogar dados para determinar: - Bônus de iniciativa (1d6) - serve para verificar quem vai atacar antes - Bônus de ataque (1d6) - adicione em jogadas de ataque - Bônus de defesa (1d6) - adicione em jogadas de defesa - Bônus de vida (2d6) - adicione aos pontos de vida iniciais Estes bônus são permanentes até o fim da partida, ou seja, a cada ataque ou defesa feita pelo jogador eles são adicionados ao resultado das jogadas. Criaturas da Arena (aparece cada uma dela a cada 7 rodadas de jogo ou após a morte de todas as criaturas anteriores): 1) Zumbis (2): Iniciativa: +0 Ataque: +2 Defesa: +1 Dano +0 Vida: 30 Ações: 1 2) Tigre: Iniciativa: +3 Ataque: +5 Defesa: +3 Dano +1 Vida: 33 Ações: 2 3) Gorila: Iniciativa: +1 Ataque: +7 Defesa: +2 Dano +3 Vida: 38 Ações: 2 4) Gladiador Experiente Iniciativa: +4 Ataque: +4 Defesa: +6 Dano: +2 Vida: 42 Ações: 3*

Como se joga? *O jogo é dividido em rodadas. A cada rodada o jogador pode realizar duas ações, que são escolhidas entre: - Atacar - Defender As ações não gastas serão reservadas para jogadas de defesa contra ataques. No início de cada rodada, os jogadores jogam 1d6 e somam com o bonus de iniciativa para determinar quem irá agir primeiro. O mediador também joga 1 dado e soma a iniciativa da primeira criatura que vai aparecer na arena, o Zumbi. Se houver empate, o jogador com a maior vida age primeiro. A rodada segue até que todos os jogadores tenham feito suas ações, seguindo a ordem da iniciativa. Caso o jogador decida atacar, ele deve escolher quem vai atacar, seja uma criatura da arena ou outro jogador, que será o defensor. Ataque: Verifica-se se o Defensor tem ações sobrando para se defender. Se tiver: O Atacante rola 3d6 e soma o bônus de ataque para determinar o seu resultado de ataque total. O Defensor rola 3d6 e soma o bônus de defesa para determinar o seu resultado de defesa total. Comparam-se os resultados e caso o ataque seja maior ou igual a defesa, o defensor será acertado. Se o defensor não tiver ações restantes para se defender, ele será automaticamente acertado. Caso o defensor seja acertado, rola-se 1d6 para determinar o dano total causado no defensor, incluindo o bônus de dano (se houver), que é subtraído dos pontos de vida. Criaturas da Arena: O mediador controla o comportamento das criaturas da arena, determinando suas ações no momento da iniciativa. Morte na arena: Acontece sempre que os pontos de vida de um jogador ou criatura forem reduzidos a 0 ou menos após um ataque. Novas criaturas: Aparecem na arena a cada 7 rodadas, ou após a morte de todas criaturas anteriores, o que acontecer mais rápido.*

Quando o jogo termina? *O jogo acaba quando apenas um jogador ou criatura sobreviver na arena, este será declarado o campeão de todos os tempos!*

Liberty Game

Juliano Cunha, Edson Candido, Gabriel Smith e Thyago Taian (Kivi Games)

Quantos podem participar?: 3

Qual a duração do jogo (em minutos)? *de 2 a 5 minutos*

Qual o objetivo do jogo?: *Ganha o jogo quem atingir 5 pontos em uma das mãos. Não existe uma obrigatoriedade em relação à qual dessas duas mãos deverá ser completada, ou seja, o jogador poderá completar uma das duas mãos com 5 pontos. Somente sua estratégia e o número de pontos que ele for conseguindo em cada mão durante as rodadas, que dirão qual será a melhor estratégia.*

Qual a preparação necessária para o jogo começar? *Antes do início do jogo, os jogadores devem rolar os dados. A ordem da primeira rodada é definida pelo maior número e a ordem das seguintes rodadas dá-se de maneira alternada.*

Como se joga? *História: > Um país extremamente poderoso possuía duas colônias, que eram pobres e bastante oprimidas. Porém, após tanto tempo sob a opressão desse país, as duas colônias se lançaram contra seu colonizador e, com medo dessa situação, o rei propôs que a solução desse problema fosse através de uma Olimpíada: “O Jogo da Liberdade”. Nesse jogo, o rei do país extremamente poderoso sugeriu que os 3 grandes reinos se enfrentassem e o ganhador da Olimpíada pudesse ficar com todas as riquezas, tendo aos países perdedores desta grande competição, se tornarem submissos à grande e única grande potência (o vencedor da competição). Muito confiante em seus exércitos e principalmente em seu líder da tropa, as colônias aceitaram o desafio, com o intuito de agora, poderem finalmente, poder se livrar da extrema pobreza e conseguir a glória e a riqueza. -*

Mecânica: 1. Preparações: > Antes do início do jogo, os jogadores devem rolar os dados. A ordem é definida pelo maior número. 2. Jogabilidade: > Em rodada par, a pontuação é marcada na mão direita, em rodada ímpar, na mão esquerda. > O jogador deve acertar o dado de algum oponente com o seu próprio. Se acertar, o dado do oponente deve ser retirado e o jogo continua até que só exista um vencedor por rodada. Caso o jogador acerte o dado de algum de seus oponentes, ele poderá jogar mais uma vez, tentando agora acertar seu único adversário remanescente. O jogador deverá tentar acertar o dado do adversário dando somente um peteleco por vez no seu respectivo dado, com o intuito de acertar/eliminar algum de seus adversários 3. Estratégia > No “jogo da Liberdade”, cada jogador poderá negociar com seu adversário uma troca em determinado número de pontos, ou seja, caso o jogador perceba que é mais interessante abrir mão de 2 pontos de uma mão em prol de 1 ponto de outra mão que ele estar mais perto de completar isso poderá ser feito. > O recurso listado acima só poderá ser feito por jogador uma vez durante toda a partida, com o objetivo de além das negociações, um fator fundamental de vitória do jogo ser a habilidade do jogador com os dados.

Quando o jogo termina? *Quando o objetivo citado acima for completado por algum dos jogadores. Observações: É possível nas negociações que duas pessoas alcancem 5 pontos na mesma rodada, caso o mesmo ocorra, deverá ser feita mais uma rodada extra com os países que completaram os pontos até que um vencedor seja declarado, na rodada extra o modo de negociação deve permanecer desativado.*

Miojão⁹⁷

Carlos Iubel, Rafael de França, Rafael Vieira, Pedro Bueno (ShitRiders)

Quantos podem participar? 3

Qual a duração do jogo (em minutos)? *Três minutos aproximadamente*

Qual o objetivo do jogo? *Conseguir três vitórias.*

Qual a preparação necessária para o jogo começar? *O jogo irá precisar de 3 dados de 6 faces e cada jogador deve pegar um dado para si.*

Como se joga? *Cada jogador deve indicar um de seus oponentes que ele acha que terá um resultado menor que o seu e o outro um resultado maior.*

Após todos fazerem suas apostas, eles lançam os dados ao mesmo tempo e conferem os resultados. Quem tiver o maior número de acertos vence a rodada. Em caso de empate nenhum dos jogadores ganham pontos.

Quando o jogo termina? *Quando um jogador conseguir 3 vitórias.*

Rei da Arena

Rafael Anhaia, Lucas Silva e Jéssica Barbosa (Os Calouros)

Quantos podem participar?: 3

Qual a duração do jogo (em minutos)? *Indeterminado. Embora uma partida, dificilmente, dura mais do que 60 minutos.*

Qual o objetivo do jogo? *O objetivo é derrotar o elemento do outro jogador utilizando características próprias do seu elemento.*

Qual a preparação necessária para o jogo começar? *É escolhido quem serão os jogadores e o juiz. Cada um deve pegar um dado para si.*

Como se joga? Os confrontos são feitos entre dois jogadores na presença de uma terceira pessoa, que é o juiz. Cada jogador fica de posse de um dado, inclusive o juiz. Cada número do dado que fica com os jogadores representa uma dupla de elementos opostos. Exemplo: o nº 1 pode representar homem/máquina; o nº 2, elefante/formiga; o nº 3, fogo/água; o nº 4, terra/ar; nº 5, luz/sombra e o nº 6, espada/escudo. Cada jogador joga o seu dado, tendo que escolher entre um dos elementos que o número representa. Tendo os dois escolhido os seus elementos, o juiz lança o seu dado para definir o número máximo de confrontos da rodada. No confronto, cada jogador relata de que forma poderia atacar o elemento do outro jogador a fim de derrotá-lo. Se o ataque, dentro das leis que regem o universo, for possível, ainda que fantasioso, o juiz o considerará válido; caso contrário, o ataque será invalidado, acarretando a derrota do jogador naquela rodada. Exemplo de uma rodada: Os dois jogadores jogam os seus dados. O jogador A tirou o nº1, ele tem que escolher entre homem/máquina; o jogador B tirou o nº3 e precisa se decidir entre fogo e água. Depois da escolha feita por ambos, o terceiro dado é jogado pelo juiz para definir o número de confrontos e o número obtido foi 1. O jogador A escolheu 'homem' e o jogador B escolheu 'fogo'. O jogador B poderia dizer que o fogo poderia queimar facilmente qualquer coisa inclusive o próprio homem, que é de composição tão frágil que seria consumido rapidamente com uma simples aproximação. O jogador A poderia dizer que o homem

⁹⁷ Por ferir as restrições salientadas, a prática realizada não gerou ao time a totalidade de pontos de experiência.

poderia facilmente apagar o fogo sobre ele com um cobertor. No caso, o jogador A pode ser considerado o vencedor da rodada pelo juiz;

Quando o jogo termina? O jogo termina ao final de três rodadas: quem obteve mais vitórias vence. Caso seja decidido recomeçar o jogo, o perdedor dá lugar a outra pessoa que ainda não tenha participado do jogo e o vencedor pode substituir um dos opositos fixos dos dados dos jogadores por outro de sua preferência para aquela partida.

Jogos de Cartas realizados:

Saqueadores de Caravanas

André Luiz Brazil, Marcelo Natan, Roni e Luan (Equipe IF)

Qual o contraste escolhido? Cheio/Vazio

Qual a restrição obedecida para uso das cartas? Cartas com números de 2 a 10

Quantos podem participar? 5

Qual a duração do jogo (em minutos)? 20 a 30 minutos

Qual o objetivo do jogo? Obter o máximo de ouro possível (cartas com naipe de ouros)

Qual a preparação necessária para o jogo começar? Separar as cartas com números de 2 a 10 em quatro montes, agrupando as cartas por naipe (espadas, paus, copas e ouros). Serão formados quatro montes de cartas. Despreze as demais cartas dos baralhos. Embaralhar cada monte separadamente e empilhar as cartas com a face voltada para baixo (escondidas). Cada naipe tem um significado no jogo: - Espadas: Significa o poder de ataque e forma o monte de cartas de ataque. - Paus: Significa o poder de defesa e forma o monte de cartas de defesa. - Copas: Significa a vida das caravanas e forma o monte de cartas de vida. - Ouros: Significa riqueza das caravanas e forma o monte de cartas de riqueza. Com o desenrolar do jogo serão formados quatro outros montes de cartas com as cartas que já foram usadas no jogo. Estes montes são chamados montes de descarte. São eles: - Monte de descarte de ataque: para as cartas de ataque (espadas) que já foram usadas; - Monte de descarte de defesa: para as cartas de defesa (paus) que já foram usadas; - Monte de descarte de vida: para as cartas de vida (copas) que já foram usadas; - Monte de descarte de riquezas: para as cartas de (ouros) que já foram usadas. Em seguida, cada um dos jogadores receberá uma carta retirada do topo do monte de espadas (ataque) e outra retirada do topo do monte de paus (defesa).

Como se joga? A cada rodada, uma caravana de mercadores sai para tentar atravessar as estradas e chegar ao seu destino com suas mercadorias. Desta forma, para simbolizar a saída da caravana, um dos jogadores retira a carta do monte de ouros (riqueza) e a revela, colocando sobre a mesa. Os saqueadores sabem bem quando a caravana é grande e cheia de mercadorias. Contudo, a caravana tem sua escolta de guarda, que a protege. Para simbolizar a escolta de guarda, um dos jogadores deve retirar a carta do topo do monte de copas, sem a revelar. É carta que simboliza a vida da caravana. Em seguida, cada um dos jogadores (saqueadores de caravanas) decide o que irá fazer, dentre as seguintes opções: - Atacar a caravana: O jogador pega a sua carta de espadas (ataque) e a coloca virada para baixo perto da carta da vida da caravana (copas). - Atacar outro

salteador: O jogador pega a sua carta de espadas (ataque) e a coloca virada para baixo perto das cartas de defesa (paus) do jogador que deseja atacar. O jogador defensor então escolhe uma de suas cartas de defesa para usar e coloca próxima a carta de ataque do jogador atacante, também com a face virada para baixo. - Descansar: O jogador decide não fazer ataques nessa rodada. Ele ganhará uma carta de ataque e outra de defesa no final da rodada. IMPORTANTE: Os ataques à caravana e aos jogadores só serão resolvidos depois que todos os jogadores tiverem decidido suas ações e colocado suas cartas de ataque nos seus devidos locais. Um jogador poderá realizar ataques a alvos diferentes caso tenha cartas de ataque adicionais. Exemplo: Se o jogador tiver duas cartas de ataque, poderá atacar dois jogadores diferentes ou ainda a caravana e um outro jogador, se assim o desejar. Resolução dos ataques: Os ataques são sempre resolvidos na seguinte ordem: 1) Ataques aos jogadores 2) Ataques às caravanas

Ataque a outro jogador: Para verificar se um ataque a outro jogador foi bem sucedido ou não, desvire a carta de ataque do jogador atacante (espadas) e a carta de defesa do jogador defensor (paus) e compare os valores. Caso o valor de ataque (espadas) seja superior, o jogador atacante vence. Neste caso, o jogador defensor deverá entregar para o jogador atacante a carta de riqueza (ouros) com o maior valor que tiver (se houver). Caso o valor de defesa (paus) seja igual ou superior ao valor de ataque, o jogador defensor ganha e nada acontece. A mesma carta de defesa é utilizada contra todos os ataques ao jogador, ou seja, ela serve para defender o jogador contra todos os ataques naquela rodada. Após a resolução de todos os ataques aquele jogador, empilhe as cartas de ataque que foram usadas pelos jogadores atacantes no monte de descarte de ataque. Coloque também a carta de defesa que foi usada pelo jogador defensor no monte de descarte de defesa. IMPORTANTE: Se após a resolução do ataque o jogador defensor tiver perdido o combate e não possuir nenhuma outra carta de defesa consigo, ele perderá também as outras cartas de riqueza (ouros) que tiver, entregando-as para o jogador atacante que venceu o combate.

Ataque à caravana: Para verificar se um ataque a uma caravana foi bem sucedido ou não, desvire as cartas de ataque de todos os jogadores que decidiram atacar a caravana (espadas) e também a carta de vida da caravana (copas) e compare os valores. Caso o valor da maior carta de ataque (espadas) seja igual ou superior ao valor da carta de vida da caravana (copas), o jogador que é o dono dessa carta consegue saquear a caravana. Neste caso, o jogador saqueador vitorioso deverá pegar para si a carta de riqueza (ouros) da caravana. Caso o valor de vida da caravana supere o valor de todas as cartas de ataque dos jogadores (espadas), o ataque foi um fracasso e nada acontece. A caravana consegue chegar ao seu destino e o ouro é perdido. Após a resolução do ataque, empilhe todas as cartas de ataque que foram usadas no monte de descarte de ataque. Coloque também a carta de vida da caravana (copas) no monte de descarte de vida da caravana e a carta de riqueza (ouros) no monte de descarte de riquezas.

Reposição de cartas: Após a resolução de todos os ataques, as cartas utilizadas são repostas, ou seja: - Cada jogador atacante que usou uma carta de espadas para atacar poderá comprar uma única nova carta do monte de ataque; - Cada jogador defensor que usou uma carta de paus para se defender poderá comprar uma única nova carta do monte de defesa; - Cada jogador que descansou na rodada (não atacou caravanas ou outro

jogador), ao final da rodada poderá comprar uma carta de ataque e uma carta de defesa. Este jogador poderá acumular mais de uma carta de ataque e defesa, escolhendo posteriormente quais cartas irá utilizar em caso de ataques ou defesas futuras. Observação: Caso se esgotem as cartas do monte de ataque ou do monte de defesa, as cartas do monte de descarte correspondente devem ser embaralhadas para formar um novo monte de compra de cartas, permitindo, assim, a continuidade do jogo.

Quando o jogo termina? O jogo segue em novas rodadas, até que todas as caravanas tenham tentado atravessar a estrada, ou seja, até que tenham sido retiradas todas as cartas de vida de caravana do monte de vida de caravana e as também todas as cartas de riqueza do monte de riquezas. Vence, ao final, o jogador saqueador que tiver consigo a maior soma de riquezas (cartas de ouros).

Mimitação

Rafael Gos, Rodrigo Trevisan Grochowski, Augusto Tirado, Rafael Baptistella Luiz (Piscadela Games)

Qual o contraste escolhido? Certo/Errado

Qual a restrição obedecida para uso das cartas? O jogo só pode usar as cartas de um único naipe.

Quantos podem participar? 4

Qual a duração do jogo (em minutos)? 30 minutos

Qual o objetivo do jogo?: O objetivo do jogo é acertar a mímica do filme da sua equipe e atrapalhar a mímica do filme da outra equipe.

Qual a preparação necessária para o jogo começar? O jogo necessita de no mínimo 2 duplas de jogadores, podendo possuir qualquer número de jogadores e equipes a partir daí (no máximo 26 jogadores).

Antes de iniciar a partida, separe todas as cartas do mesmo naipe de 2 baralhos, formando 4 montes com 26 cartas cada um. Um dos jogadores compra uma carta de cada monte e as embaralha. Um outro jogador, sem ver as cartas, escolhe uma dessas 4. O naipe revelado indica qual tema de filme será utilizado para essa partida do jogo. Nesse momento, os outros montes com as cartas dos outros naipes, são retirados do jogo, ou seja, apenas o baralho com o naipe selecionado é utilizado. A carta virada permanece na mesa indicando o efeito inicial de limitação física na partida (ver adiante). O time que irá começar a partida é aquele que possui o jogador com o primeiro nome na ordem alfabética. Em caso de empate, se repete a operação com os sobrenomes. Descrição dos naipes: PAUS - Ação / Aventura COPAS - Romance / Drama ESPADAS - Terror / Suspense OUROS - Comédia / Animação

Como se joga? A equipe que irá iniciar a partida, define o jogador que será o mímico do filme nesse turno. A função desse jogador é fazer uma mímica em que os outros da equipe possam adivinhar. Esse mesmo jogador, antes de pensar em um filme, deve observar a carta virada na mesa e considerar a limitação imposta da mesma em seus movimentos físicos (ver Lista de limitações físicas adiante). Uma vez escolhido o filme esse jogador deve sussurrar aos seus adversários a sua escolha, para que eles possam saber quando a equipe do mímico irá acertar ou não a mímica. Então, ainda antes de dar início à mímica, todos os jogadores de todas as equipes, excluindo o mímico, compram uma carta do baralho. Essa carta representa uma limitação física para o mímico. Elas podem ser jogadas a qualquer

instante durante todo o jogo, podendo ser guardada até o fim da rodada. Apenas a última carta jogada terá seu efeito ativo. Quando a carta for jogada, seu efeito deve ser pronunciado para que o mímico possa escutar. Nesse ponto do jogo, temos então: uma carta na mesa, uma equipe com um mímico pronto para iniciar sua mímica do filme escolhido, temos os jogadores da equipe do mímico aguardando a mímica ser iniciada, e temos todos os jogadores, excluindo o mímico, segurando uma carta na mão. Uma vez informado ao mímico o momento de iniciar, o mímico deve sempre seguir a regra imposta pela última carta jogada. Caso o mímico não siga essa regra, a equipe adversária tem o direito de considerar a vez daquela equipe encerrada. Independente da equipe do mímico conseguir ou não adivinhar o nome do filme, seja pela perspicácia ou desistência, o turno daquela equipe se encerra. A partir desse ponto, a última carta jogada permanece ativa na mesa e o restante do baralho é embaralhado com todas as outras cartas jogadas. A próxima equipe à esquerda inicia a sua vez. O jogo se repete dessa maneira até voltar para a equipe que iniciou, completando assim 1 rodada. Nesse ponto, verificar término de jogo. Caso não haja vencedores, na próxima rodada os mímicos de cada equipe tem que ser trocados. Lista de Limitação física: A - Para cada mímica executada fale uga ou buga, alternadamente. 2 - Ficar com os 2 olhos fechados 3 - Ficar com o queixo no peito 4 - Ficar de costas 5 - Ficar olhando bem para cima 6 - Ficar sentado 7 - Ficar em pé sem curvar o tronco 8 - Ficar sem mexer um braço 9 - Ficar com uma mão na cintura 10 - Ficar com as mãos na cintura J - Ficar com uma perna só Q - Não pode parar de se mexer K - Ficar sem mexer os 2 braços Quando o jogo termina? O jogo termina para sua equipe quando, na mesma rodada, qualquer uma das equipes adversárias acertou a sua própria mímica, enquanto a sua equipe não acertou.

Realeza

Edvaldo Pontes, Olavo Oliveira, Carlos Rafael (BrainStorm)

Qual o contraste escolhido? Maior/Menor

Qual a restrição obedecida para uso das cartas? O jogo só pode usar as cartas J, Q e K

Quantos podem participar?: 2

Qual a duração do jogo (em minutos)?: 8 min

Qual o objetivo do jogo?: Quem obtém o maior número de pontos.

Qual a preparação necessária para o jogo começar? Um baralho para cada jogador, sendo um baralho composto por 4 reis, 4 rainhas e 4 valetes, respectivamente de cada naipe.

Como se joga? Cada jogador retira do seu respectivo baralho 5 cartas, e escolhe 3 cartas para iniciar o jogo. Sendo as escolhidas apresentadas ao oponente na mesa viradas para baixo. O jogador escolhido ao acaso revela sua primeira carta, em seguida o oponente fazendo o mesmo processo, definindo a maior carta das duas. Sendo que a carta de maior valor é o rei (K), em seguida rainha (Q) e por último o valete (J). Assim até ser revelada todas as 6 cartas na mesa. O jogador com o maior número de vitórias dentre os três embates ganha um (1) ponto pela rodada. E as cartas são retiradas do jogo e não retornam para o baralho principal de cada jogador. Em seguida os jogadores pegam mais 3 cartas em seus

respectivos baralhos e escolhe dentre as 5 cartas em sua mão, 3 cartas para a próxima roda.

Quando o jogo termina? Na última roda o jogador pega a última carta do seu respectivo baralho para o último embate e o vencedor é reconhecido por ter o maior número de pontos

Game of Naipes

Gabriela Valentin Thobias, Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira, Maria Tereza Font Fernandes e Rodrigo da Costa (Asgard Games)

Qual o contraste escolhido? *Influência (famílias formadas) / Fraco (Nada)*

Qual a restrição obedecida para uso das cartas? *O jogo só pode usar as cartas J, Q e K.*

Quantos podem participar? *3*

Qual a duração do jogo (em minutos)? *10*

Qual o objetivo do jogo? *Juntar a família (copas, ouro, espadas ou paus) da carta que representa o jogador.*

Qual a preparação necessária para o jogo começar? *Dois baralhos somente com as famílias reais (Rei, Dama e Valete das 4 famílias - naipes - ou seja 12 cartas de cada baralho). De 3 a 4 participantes.*

Como se joga? *1) Embaralham-se as 24 cartas e cada jogador pega uma da pilha, ela o representará no jogo, mostrando qual a família que lhe dará mais pontos e o bate da rodada, essa primeira carta pode e deve ser usada na formação do jogo da família principal. PS: Não faz diferença se houver jogadores com o mesmo naipe como família, só o que acontecerá é mais um ponto crucial de richa in game; 2) O sistema de jogo é em turnos; 3) Logo na primeira rodada são dadas 3 cartas para cada jogador, o objetivo é formar o maior número de famílias reais. Dá início ao jogo o oponente com a carta mais alta (K>Q>J) caso haja empate tiram novamente outra carta qualquer que volta ao monte (que é embaralhado novamente) até que se decida quem inicia o jogo; 4) Na segunda rodada cada jogador compra uma carta da pilha; 5) Na terceira começam a baixar o jogos na mesa ou a descartar uma carta da mão, caso tenha baixado uma família sem ser a sua na mesa ganha o direito de colher os louros e tirar de qualquer outro jogador uma carta de sua mão aleatoriamente (se que se veja a mão do oponente alvo), essa carta será unida as demais, podendo essa formar a próxima família; 6) Na quarta rodada começam a comprar cartas da mesa (uma única carta) ou do monte caso não hajam mais cartas na mesa; 6) Repetem-se os itens 5 e 6 até terminar o jogo.*

Quando o jogo termina? *Quem juntar a família que o representa (usando a carta tirada da pilha logo no começo) primeiro ganha o jogo. Caso ninguém da mesa junte a família que o representa passamos para o módulo de pontos, onde cada família real conseguida valerá 100 pontos. PS: Para quesitos de desempate deve-se considerar as cartas em mãos dos jogadores empatados que não formam família, na ordem crescente K>Q>J.*

Senhor do Campo

Jéssica Barbosa e Lucas Silva (Os Calouros)

Qual o contraste escolhido? *O contraste deste jogo está na posição em que as cartas podem ser jogadas: em pé ou deitada.*

Qual a restrição obedecida para uso das cartas?: *O jogo só usa as cartas A e coringas.*

Quantos podem participar?: 2

Qual a duração do jogo (em minutos)?: *Estima-se o tempo de 15 a 30 minutos, embora possa variar bastante dependendo do tempo em que o jogador leva para traçar a sua estratégia.*

Qual o objetivo do jogo? *O objetivo do jogo é se tornar o Senhor do Campo dominando o campo. Para isso, o jogador deve ter um número maior de bases a seu favor do que o seu adversário.*

Qual a preparação necessária para o jogo começar? *O campo é composto de, no máximo, 3 linhas e 3 colunas de cartas. Cada jogador pode jogar livremente a sua carta, respeitando o limite de 3 linhas e 3 colunas. A disposição final é parecida com um jogo da velha.*

Como se joga? *O primeiro jogador define qual é a base de dominação dele (ele pode escolher colocar uma carta sobre a mesa em pé ou deitada).*

Por exemplo: se o primeiro a jogar colocar sua carta na posição deitada, ele definiu a sua base como 'deitada', portanto o outro jogador terá, automaticamente, a sua base definida como 'em pé'. E, então, será a vez do outro jogador, que poderá jogar sua carta em qualquer posição (base) visando conquistar mais bases ao seu favor, e, para isso, ele terá que tomar bases. Tomar a base é o ato de mudar a posição da carta que está no tabuleiro. Isto ocorre quando a carta, que acabou de ser posta em jogo, tem posição (base) oposta às cartas adjacentes a ela na mesa (exceto às que estiverem em diagonal). Exemplo: há na mesa três cartas na posição (base) 'em pé'. O próximo jogador põe sua carta na mesa na posição 'deitada' de forma que há uma carta 'em pé' ao seu lado, uma carta 'em pé' acima dela e uma 'em pé' em diagonal a ela. A carta que acabou de ser jogada na base 'deitada' terá o poder de modificar a posição (tomar a base) apenas da carta que está a cima dela e da que está ao seu lado, permanecendo ela mesma na posição deitada e modificando estas cartas para a base 'deitada'. A carta que estava em diagonal permanecerá na posição 'em pé'. As cartas que possuem base e que seguem as regras comuns são as cartas "A". A carta Curinga não tem base, por isso ela só pode ser jogada sobre outra carta. Quando o Curinga é jogado sobre uma carta comum, ele toma a base de todas as cartas comuns ao redor sem modificar a base da carta sobre a qual foi jogado. Se o Curinga é jogado sobre outro Curinga, apenas a base da carta sobre a qual ele foi jogado é modificada. As jogadas deverão ser feitas de modo a definir até onde vai o campo, obedecendo apenas a restrição de formar no máximo 3 linhas e 3 colunas. O vencedor do jogo é aquele que possuir mais bases no campo, se tornando o Senhor do Campo.

Quando o jogo termina? *O jogo termina quando todas as cartas são jogadas na mesa e, pode-se então, definir um vencedor ou o empate.*

Batalha dos Números

Juliano Cunha, Edson Candido, Gabriel Smith e Thyago Taian (Kiwi Games)

Qual o contraste escolhido? *pares/ímpares*

Qual a restrição obedecida para uso das cartas? *O jogo só pode usar as cartas de um único naipe.*

Quantos podem participar? 2

Qual a duração do jogo (em minutos)? *5 min - 10 min*

Qual o objetivo do jogo? *Ter mais pontos do que o oponente ao término da partida.*

Qual a preparação necessária para o jogo começar? *Preparações:*

As cartas devem ser separadas em: números pares, números ímpares, dama, valete, rei e ás. Um jogador receberá o baralho par, com exceção das de nº 6, que deve ser descartado, mais um rei, valete, dama e ás. O outro jogador receberá o baralho ímpar e também um rei, valete, dama e ás.

Como se joga? *Com o início do jogo, um jogador receberá as cartas pares dos dois naipes iguais, e o outro jogador receberá as cartas ímpares, além de cada jogador receber uma carta Rei, um Valete, uma Dama e um Ás. Ao início de uma rodada um dos jogadores, colocará na mesa uma carta numérica qualquer virada de face para baixo e depois o jogador seguinte fará o mesmo, em seguida virarão e compararão o valor das mesmas.*

Ganha a carta que tiver maior valor, e a pontuação adicionada ao jogador vencedor do turno é igual à diferença entre o valor das cartas. As cartas especiais possuem efeitos no turno seguinte. Ao fim de um turno os jogadores verificam quantos pontos o ganhador recebe e as cartas voltam para o baralho, o jogo termina quando todas as cartas numéricas voltam para o baralho, e o vencedor é o jogador que acumulou mais pontos. - Lista de Efeitos: Rei – Aumenta em 1 o valor da próxima carta lançada pelo jogador. Valete – Diminui em 1 a pontuação do oponente na próxima rodada em que o mesmo vencer. Dama – Diminui em 2 o valor da próxima carta lançada pelo oponente. Ás – Aumenta em 2 a pontuação do jogador na próxima rodada em que o mesmo vencer. - Término: O jogo termina quando as cartas dos jogadores voltam ao baralho.

Quando o jogo termina? *Ao fim de um turno os jogadores verificam quantos pontos o ganhador recebe e as cartas voltam para o baralho, o jogo termina quando todas as cartas numéricas voltam para o baralho, e o vencedor é o jogador que acumulou mais pontos.*

Jogos de Tabuleiro realizados:

Nem ótimo, nem péssimo

Augusto Tirado, Rafael Baptistella Luiz, Rafael Gos, Rodrigo Trevisan Grochocki (Piscadela Games)

Quais os padrões de demanda definidos? *Comunicação e Antecipação*

Qual o contraste escolhido? *Não ser ótimo / não ser péssimo*

Qual a restrição formal obedecida para uso do tabuleiro? *O tabuleiro deve ser triangular*

Qual o conceito fundamental do jogo? *Soma*

Quantos podem participar? *3*

Qual a duração do jogo (em minutos)? *60*

Qual o objetivo do jogo? *O seu peão deve dar uma volta completa no último nível do tabuleiro.*

Qual a preparação necessária para o jogo começar? *Posicione o tabuleiro no centro dos três jogadores. Cada jogador escolhe um peão que irá representá-lo e o posiciona no centro do tabuleiro, onde há 3 triângulos vermelhos marcados com “nível 1”. Nesse momento, cada jogador pode escolher colocar seu peão dentro de qualquer um desses triângulos do nível*

1, mesmo que todos ocupem o mesmo local. Separe uma folha de papel e uma caneta/lápis para cada jogador.

Como se joga? A partida ocorre por turnos girando em sentido horário. O jogador mais novo inicia a partida. Durante sua vez, esse jogador é chamado de “comunicador”. Os outros dois jogadores são chamados de “antecipadores”. No próximo turno, o jogador a esquerda do “comunicador” passará a ser o “comunicador”, e assim, sucessivamente. Na vez do “comunicador”, ele define um tema para esse turno, como por exemplo: nome de animais, nome de filmes, nome de livros etc. Então, ele anota em um pedaço de papel uma palavra secreta (referente ao tema escolhido) e esconde esse papel dos outros dois “antecipadores”, pois o mesmo servirá de prova mais tarde. Após isso, o “comunicador” inicia sua comunicação (ver abaixo) de acordo com o lado do tabuleiro que seu peão se encontra. - Comunicação no lado da ILUSTRAÇÃO: Utilizando apenas papel e caneta/lápis, o “comunicador” deve desenhar a sua palavra secreta. Atenção ao fato que um ótimo ou um péssimo desenho pode resultar em poucos ou nenhum ponto (ver adiante). - Comunicação no lado da DESCRIÇÃO VERBAL: Utilizando apenas a fala, o “comunicador” deve descrever verbalmente sua palavra secreta. Atenção ao fato que uma ótima ou uma péssima descrição verbal pode resultar em poucos ou nenhum ponto (ver adiante). - Comunicação no lado da MÍMICA: Utilizando apenas a mímica, o “comunicador” deve encenar sua palavra secreta. Atenção ao fato que uma ótima ou uma péssima encenação pode resultar em poucos ou nenhum ponto (ver adiante). COMO OS “ANTECIPADORES” GANHAM PONTOS? Enquanto o “comunicador” se comunica, revelando aos poucos a sua palavra secreta, os outros dois jogadores tentam antecipar que palavra secreta é essa e podem anunciá-la através da fala, dizendo a palavra em voz alta. Caso um dos “antecipadores” acerte a palavra secreta, apenas o que acertou recebe um número de pontos igual ao nível em que se encontra o peão do “comunicador”. Nesse momento, o papel com a palavra secreta escrita é revelado, e o turno se encerra. Toda vez que um “antecipador” errar a palavra, o “comunicador” é que ganhará ponto(s) (ver adiante). Por isso, cabe aos “antecipadores” a escolha de falarem ou não a palavra secreta que acreditam ter descoberto. COMO O “COMUNICADOR” GANHA PONTOS? Durante a tentativa de adivinhação da palavra secreta pelos “antecipadores”, para cada tentativa errada o “comunicador” soma 1 ponto. No entanto, o “comunicador” está limitado a somar um máximo de pontos, em sua vez, o equivalente ao número de casas na lateral do nível em que se encontra seu peão, ou seja: Número de pontos recebidos pelo “comunicador” - seu peão se encontra no nível 1: máximo 1 ponto - seu peão se encontra no nível 2: máximo 3 pontos - seu peão se encontra no nível 3: máximo 5 pontos - seu peão se encontra no nível 4: máximo 7 pontos - seu peão se encontra no nível 5: máximo 9 pontos Enquanto esse limite de pontos não é alcançado, o “comunicador” pode continuar a revelar aos poucos a sua palavra secreta até que um dos “antecipadores” a descubra. Nesse momento, o papel com a palavra secreta, é revelado. O turno se encerra, e todos os jogadores que acumularam pontos devem utilizá-los. UTILIZANDO OS SEUS PONTOS Com o término da vez do “comunicador”, os jogadores que possuírem pontos deverão utilizá-los agora. Para cada ponto, o jogador move seu peão 1 casa no sentido

horário até completar uma volta no nível em que se encontra. Completando essa volta, seu peão é posicionado imediatamente na casa adjacente do nível seguinte e os pontos que restaram, são zerados. Caso os pontos não sejam suficientes para completar uma volta no nível, a nova posição do peão indicará qual lado do tabuleiro triangular aquele jogador se encontra, e consequentemente, qual tipo de comunicação deverá utilizar quando passar a ser o “comunicador”.

Quando o jogo termina? O jogo termina quando o objetivo é alcançado, ou seja, quando o peão de um dos jogadores completa um volta no último nível do tabuleiro.

Imagem do Tabuleiro (~2048x2048 pixels):<

[http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/Tabuleiro-Trilangular\(06-30-12-07-06-07\).jpg](http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/Tabuleiro-Trilangular(06-30-12-07-06-07).jpg)> (556 kB)

Torre do Desespero

André Luiz Brazil e Marcelo Natan (Equipe IF)

Quais os padrões de demanda definidos? *Administração, Coleta, Inventário, Deslocamento, Corrida, Verificação, Sincronização, Exploração, Cálculo, Embate, Antecipação, Competição, Aleatoriedade.*

Qual o contraste escolhido? *cheio/vazio*

Qual a restrição formal obedecida para uso do tabuleiro? *O tabuleiro deve ser redondo*

Qual o conceito fundamental do jogo? *Conjunto*

Quantos podem participar? *4*

Qual a duração do jogo (em minutos)? *30 minutos (estimada)*

Qual o objetivo do jogo? *Derrotar o chefe vampiro, que amaldiçoa a torre.*

Qual a preparação necessária para o jogo começar? *História do Jogo: Os Freis, padres, freiras e coroinhas dormiam calmamente numa noite tranquila de sono nas das torres da igreja. Eis que, num lampejo, surge um poderoso vampiro que diz que viveu há muito tempo ali e irá amaldiçoar uma das torres da igreja para sempre, infestando-a de criaturas malévolas por toda a parte e tomando-a para si, como sua morada permanente. A maioria dos residentes da torre foge, mas Frei Pereira, Padre Chico, Madre Ana e Coroinha, resolvem enfrentar o mal com sua fé e sanidade. Os quatro levantam-se de sua cama e seguem pela torre em busca do vampiro e dos itens necessários para destruí-lo, para restaurarem juntos a paz na torre da igreja. Preparação: Cada jogador joga 1 dado para ver quem irá começar o jogo. O maior número começa. Se houver empate, novos dados serão rolados. Determinado o jogador inicial, os demais jogam, sendo sempre o próximo o jogador à esquerda do jogador que jogou por último. Cada jogador, começando pelo jogador inicial, escolhe 1 dos quatro personagens do tabuleiro (Frei Pereira, Padre Chico, Madre Ana ou Coroinha) e posiciona o personagem sobre uma das camas do tabuleiro, que são os pontos de início do jogo.*

Como se joga? *a cada jogada, o jogador, em sua vez, rola 1 dado de 6 faces (1d6) e anda o número de casas especificado pelo dado, na direção que desejar, seguindo sempre o fluxo horário ou anti-horário da torre. Só é possível subir ou descer de andar na torre usando as escadas (ícones com fundo roxo). Em seguida, joga o próximo jogador à esquerda. Casas Especiais: Cama (azul): Casa de início do jogo. O jogador inicial escolhe a*

cama onde vai começar o jogo, seguido pelos demais jogadores à sua esquerda. Escada (roxo): Permite que o jogador suba para o andar imediatamente superior da torre, seguindo para a casa indicada pela seta dourada. É possível usar a escada para retornar de um andar superior também, caso o jogador assim o deseje. Capela (preto): Permite ao jogador restaurar completamente sua fé, retornando-a ao valor original. Item (verde): O jogador que chegar primeiro na casa do item, carrega consigo aquele item, podendo receber pontos de fé adicionais para enfrentar o vampiro. A chave é necessária para abrir a porta da cobertura da torre, para enfrentar o vampiro. A estaca é necessária para matar o vampiro. As chaves e estacas são infinitas, ou seja, todos os jogadores podem pegar. Os demais itens são únicos, ou seja, o primeiro jogador a chegar ao item, pega-o. Monstro (vermelho): Toda vez que o personagem do jogador cair numa casa de monstro, ele é atacado pela criatura, reduzindo sua fé de acordo com a criatura (veja na legenda vermelha dos monstros do tabuleiro) e a sanidade do jogador também sempre é reduzida em 1 ponto.

Quando o jogo termina? O jogo termina quando um dos jogadores conseguir chegar no topo da torre com pelo menos 10 pontos de fé e carregando a chave (para abrir a cobertura da torre) e uma estaca (para matar o vampiro). Este será o jogador vencedor, aniquilando o vampiro e restaurando a paz na torre. Caso algum jogador chegue ao valor zero (0) de fé ou sanidade, este fica com o personagem apavorado ou louco e sai da partida do jogo, fugindo da torre. Os itens que foram obtidos por esse jogador retornam aos seus locais de origem.

Imagem do Tabuleiro (~2048x2048 pixels):

<[http://www.gameramavorkplay.net.br/wp-content/uploads/TorreDesespero2D+\(06-30-12-07-37-35\).jpg](http://www.gameramavorkplay.net.br/wp-content/uploads/TorreDesespero2D+(06-30-12-07-37-35).jpg)> (706 kB)

Ehren

Gabriela Valentin Thobias, Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira, Maria Tereza Font Fernandes e Rodrigo da Costa (Asgard Games)

Quais os padrões de demanda definidos? Corrida e Reflexos

Qual o contraste escolhido? Honra/Desonra

Qual a restrição formal obedecida para uso do tabuleiro?

Tabuleiro Quadrado

Qual o conceito fundamental do jogo? Subtração

Quantos podem participar?: 4

Qual a duração do jogo (em minutos)? 30

Qual o objetivo do jogo? Sabe-se que os nórdicos antigos só "aceitavam" morrer se fosse em batalha, com honra para assim no momento da morte serem levados ao Valhala para fazer parte da luta contra o Ragnarok ao lado de Odin mas nossos guerreiros, não, eles não tiveram mesma sorte. Os players são almas de guerreiros que morreram fora do campo de batalha e descobriram que existem meios de subir ao Valhala e uma vez chegando lá se tornar um Einberjar. Uma corrida maluca começa Yggdrasil acima, passagens secretas entre planos, criaturas taciturnas e Deuses brincando com ou protegendo os seus, tudo isso em busca de redenção junto aos Deuses e assim recuperar a Honra engrossando as filas de batalha de Odin no Ragnarok.

Qual a preparação necessária para o jogo começar? O *Tabuleiro*, 4 peões, 1 dado de 6 lados, cartas origem e cartas de desafio.

Como se joga? 1) De início cada jogador tira uma carta "origem", nela estão escritos seus ponto forte e fraco e também o seu plano de origem nas raízes da Yggdrazil. Por exemplo a carta que informar que o jogador vem de Jotunheim (reino de Gelo) também informará que o jogador tem resistência alta a frio e fraqueza a bebida (o que o faria rolar o dado para saber quantos turnos ele perderá no bar caso caia no reino dos homens). 2) Dependendo da carta o personagem pode vir com menos ou mais vida. Porém o de menos vida terá uma compensação, toda vez que tirar um poderá escolher um personagem adversário para perder 1 ponto de vida, esse ponto de vida será convertido a mais uma casa no caminho, como e ele tivesse tirado 2. 3) Existem no tabuleiro caminhos secretos (extremidades direita e esquerda do tabuleiro que ligam a raiz aos galhos diretamente), esses podem ser acessados se na trilha ou logo de início o jogador tirar a carta "caminho secreto", esse caminho é um atalho rápido porém perigoso já que se perde vida para acessá-lo. 4) No caso da Bifrost (ponte arco íris que liga o Mundo dos Homens com o Valhala) é necessário se tirar o número exato para entrar no Valhala, por exemplo, se você estiver a um estepes da ponte, ela tem 3 estepes, se você tirar 4 entra no Valhala, caso não consiga o valor EXATO para entrar ficará andando na Bifrost até conseguir passagem. 5) Assim que sabido o plano em que se vai começar os jogadores começam em turno a rolar o dado para poderem prosseguir no caminho porém a cada step devem passar por provações que podem machucá-los (pontos de vida) ou gratificá-los (direito a uma carta). 6) Cartas elas são de três tipos: - "Caminho secreto": você pode usar tanto para você usar o caminho ou para jogar em resposta a um player que estiver usando a Bifrost, jogando-o para o começo do jogo - Freya/Frey (dois lados) - "Perder pontos de vida": você utiliza contra os adversários, o objetivo dessas cartas são ajudar seus portadores a chegar primeiro ao topo (Valhala) - Loki - "Hel" - você morreu, espere um turno e renasça no seu plano de origem (full). Quando o utilizador jogar essa carta ele rola o dado, número ímpar ele escolhe quem morre, número par a escolha é dela (rola-se o dado novamente e conta-se na ordem de turnos o número olado no dado, em quem cair será o escolhido a morte pela Hel) 7) Estepes podem ser: - Pare Turnos - no mundo dos homens - Tire uma carta (onde estarão ações e desafios pelos quais os guerreiros passarão).

Quando o jogo termina? Quando o primeiro chegar ao Valhala, nisso os demais terão o turno para tentar chegar também, caso contrário estarão fadados a desonra.

Imagem do Tabuleiro (~2048x2048 pixels):

<[http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/tabuleiro4\(07-01-12-02-46-54\).jpg](http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/tabuleiro4(07-01-12-02-46-54).jpg)> (463 kB)

Jogo do Encaixe

Rafael Anhaia, Lucas Silva, Jéssica Barbosa (Os Calouros)

Quais os padrões de demanda definidos? *Cálculo e Competição*

Qual o contraste escolhido?: *Construção / Destruição*

Qual a restrição formal obedecida para uso do tabuleiro? O tabuleiro deve ser formado durante a partida.

Qual o conceito fundamental do jogo? *Soma*

Quantos podem participar? 2

Qual a duração do jogo (em minutos)? *Em torno de 10 minutos para partidas normais (tabuleiro de 5 linhas por 5 colunas).*

Qual o objetivo do jogo? *O objetivo do jogo é ter o maior número de peças no jogo após completado o tabuleiro.*

Qual a preparação necessária para o jogo começar? *É preciso desenhar uma malha para o tabuleiro. O tamanho ideal para o tabuleiro é de 5 linhas por 5 colunas, podendo ter tamanho maior para partidas longas ou menor para partidas rápidas. Todas as cartas com os desenhos das peças estarão sobre a mesa, com a face em que está desenhada o encaixe virada para cima, à disposição dos jogadores. Há cartas de encaixe MONO (apenas uma peça é utilizada no encaixe), DUPLO (duas peças são utilizadas no encaixe. As peças deverão ser jogadas no tabuleiro lado a lado), TRIPLO (três peças são utilizadas no encaixe) E QUÁDRUPLO (quatro peças são utilizadas no encaixe). Obs.: o formato das peças de encaixe serão mostradas na foto do tabuleiro.*

Como se joga? *Na primeira rodada, o jogador receberá na sua vez, uma carta de encaixe MONO (carta cujo tipo de encaixe só tem uma peça).*

Devendo, então, colocar uma peça no tabuleiro em qualquer casa. O próximo jogador deverá proceder da mesma forma. Observação: os jogadores deverão utilizar cores ou formas diferentes para suas peças. Quando a peça tocar outra peça adversária (acima, abaixo, à esquerda, à direita ou em diagonal), ela terá o poder de destruir esta peça transformando-a em uma peça sua. Podendo o jogador se beneficiar com o aumento da quantidade de suas peças com a compra de novas cartas. A medida que as peças forem jogadas, cada um deverá estar atento ao somatório de suas peças. A CADA SOMA DE 3 CARTAS postas no tabuleiro (em qualquer posição) de um jogador, este receberá, em vez da carta MONO, UMA CARTA EXTRA que poderá ser escolhida pelo mesmo entre as cartas espalhadas pela mesa. O novo encaixe escolhido deverá ser reproduzido com uma das pequenas peças na malha do tabuleiro em qualquer lugar que o jogador preferir. Exemplo de jogo: No início, enquanto nenhum dos jogadores conseguiam somar 3 peças, eles recebiam uma carta MONO na sua vez de jogar e depositavam uma peça em qualquer lugar do tabuleiro.

Até que Maria, ao receber uma carta MONO, colocou uma peça sua entre duas peças de João e destruiu-as, transformando-as em peças suas. Assim, ela passou a ter 4 peças no tabuleiro e João ficou com apenas 2. Então, era a vez de João, que recebeu uma carta MONO. João joga uma peça ao lado de uma peça de Maria destruindo-a e transformando em uma peça sua. Há no jogo, agora, 3 peças de Maria e 4 peças de João. É a vez de Maria; agora, ela pode escolher qualquer carta de encaixe entre as que estão espalhadas sobre a mesa. Maria escolhe um encaixe DUPLO (carta cujo encaixe consiste em duas peças colocadas uma ao lado da outra), podendo jogar duas peças em qualquer lugar do tabuleiro desde que elas estejam uma do lado da outra. Maria joga este encaixe de forma que uma das peças jogadas toque uma peça adversária destruindo-a e transformando em uma peça sua. Agora, há no jogo 3 peças de João e 6 peças de Maria. É a vez de João e ele pode escolher entre as cartas espalhadas na mesa uma que possua um encaixe de sua preferência. Após a jogada de João, caso o número de peças de Maria não seja modificado, Maria somará suas peças e perceberá que pode escolher 2 cartas com o encaixe que ela desejar e terá

que jogar as duas na sua vez. E assim continuará o jogo até que o tabuleiro seja completado.

Quando o jogo termina? *Ganha aquele que, após completar todo o tabuleiro, tiver maior número de peças no tabuleiro.*

Imagem do Tabuleiro (~2048x2048 pixels):

<[http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/jogo-de-encaixe\(07-01-12-02-51-28\).jpg](http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/jogo-de-encaixe(07-01-12-02-51-28).jpg)> (305 kB)

Jogos Eletrônicos realizados:

Reciclando o Lixão

André Luiz Brazil e Marcelo Natan (Equipe IF)

Quais os padrões de demanda definidos?: *Coleta, Cronometria, Memorização*

Qual o contraste escolhido? *Cheio/Vazio*

Qual a restrição temática presente no jogo? *Terra*

Quantos jogadores podem participar?: *1*

Qual o objetivo do jogo? *Recolher o máximo de detritos presentes no lixão, antes de acabar o tempo*

Como se joga? *O jogador inicia o jogo apertando a tecla ENTER. A cada fase, o jogador é levado a um lixão, onde deverá realizar a coleta seletiva do lixo, ou seja, colocar cada lixo na lixeira correta, separando o lixo pelo tipo. Ao colocar o lixo na lixeira correta, o jogador ganha pontos de reciclagem. Conforme o jogador vai coletando o lixo do lixão, o nível de poluição do lixão vai diminuindo.*

Quando o jogo termina? *Cada fase do jogo tem um tempo de jogo e um nível mínimo de poluição a ser atingido pelo jogador. Caso o jogador não consiga atingir esse nível de poluição no tempo previsto, o jogo acaba.*

Quais os softwares utilizados? *Adobe Flash, Paintbrush e IrfanView*

Imagem do ícone do jogo (64x64 pixels):

<[http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/Reciclagem_geral_icone \(07-06-12-03-17-25\).gif](http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/Reciclagem_geral_icone (07-06-12-03-17-25).gif)> (2 kB)

Imagem de tela de abertura com do jogo, com título e nome dos autores (~1920x1080 pixels):

<[http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/ReciclandoLixao-TelaInicial \(07-06-12-03-17-25\).jpg](http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/ReciclandoLixao-TelaInicial (07-06-12-03-17-25).jpg)> (267 kB)

Imagem de tela do jogo sendo jogado (~1920x1080 pixels):

<[http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/ReciclandoLixao-TelaJogo \(07-06-12-03-17-25\).jpg](http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/ReciclandoLixao-TelaJogo (07-06-12-03-17-25).jpg)> (383 kB)

Link para download do arquivo compactado contendo o jogo eletrônico digital realizado:

<<http://www.diversaodigital.com/jogos/reciclandolixao.zip>>

Super Entretator

Augusto Tirado, Rafael Baptistella Luiz, Rafael Gos, Rodrigo Trevisan Grochocki (Piscadela)

Quais os padrões de demanda definidos? *Administração; Evolução; Cálculo*

Qual o contraste escolhido? *Bom/Ruim*

Qual a restrição temática presente no jogo? *Metal*

Quantos jogadores podem participar? *1*

Qual o objetivo do jogo? *Acumular o máximo de pontos "para nooosa alegria"*

Como se joga? *O jogo se trata de uma fábrica de jogos onde para cada jogo produzido há uma retro alimentação so sistema, que são contabilizados em "dim-dim" (dinheiro), "tempo" (que decai progressivamente), "nego-bão" (profissionais) e pontos "para a nooossa alegria" (pontos de felicidade dos exigentes jogadores). Para produzir os jogos, o jogador deve ser capaz de administrar bem seus recursos e fazer todos os cálculos necessários para efetuar as melhores escolhas durante os momentos mais adequados. Para tal, o jogador irá inserir inputs no jogo através de cliques com o mouse nos 4 tipos de botões existentes (ver abaixo):*

BOTÕES

1) Botão "mandar bala e vender": Esse botão faz a máquina funcionar e produzir o tipo de jogo selecionado na máquina abaixo. Toda vez que esse botão é clicado, recursos são gastos (indicado no campo "custos"). Após o jogo ser produzido, e após atingir o final da esteira, ele é vendido automaticamente. Sua venda traz "dim-dim", e pontos "para a nooossa alegria", representando a satisfação dos jogadores. Dependendo da quantia de alegria gerada, alguns jogadores decidem também fazer parte da força motriz desse sistema, transformando-se em "nego-bão" e retornando para serem gastos futuramente. É importante perceber que a venda constante do mesmo tipo de jogo gera uma gradativa insatisfação na alegria dos jogadores, resultando em menos pontos "para a nooossa alegria" a cada venda consecutiva do mesmo tipo de jogo. Para evitar isso, o jogador deve constantemente alternar entre os 3 tipos de jogos: Jogos com azuis, amarelos e vermelhos, clicando no botão "alterar o foco de desenvolvimento".

2) Botão "alterar o foco de desenvolvimento": A cada clique desse botão, o tipo de jogo a ser produzido pela máquina é alterado. Essa mudança de planejamento na produção acarreta em um pequeno custo indicado no campo "custos". Apesar desse custo ser quase insignificante, é muito importante para que os pontos "para a nooossa alegria" permaneçam sempre altos, afinal, esse é o objetivo do jogo, acumular o máximo desse tipo de pontos.

3) Os 6 botões de evolução: Do lado direito da máquina existem 6 campos de evolução para que o jogo possa obter um maior valor na sua venda. Cada um dos 6 botões, e a cada nível, possui um custo indicado no campo de "custo". Entre elas, a evolução de tecnologia é a mais importante no longo prazo do jogo, pois serve de pré-requisitos de muitas outras evoluções, no entanto, ela é extremamente cara se comparado com as outras.

4) Botão "+": Esse botão serve para comprar/contratar mais "nego-bão". O jogador pode clicar ali toda vez que achar necessário adquirir mais "nego-bão" em troca de gasto de "dim-dim".

Quando o jogo termina? *O jogo termina quando o tempo ou o dinheiro se esgotar.*

Quais os softwares utilizados? *FlashBuilder, flashPunk, Illustrator, Photoshop.*

Imagem do ícone do jogo (64x64 pixels):

<http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/icone_superentretator_01_07-06-12-05-11-35.jpg> (3 kB)

Imagem de tela de abertura com do jogo, com título e nome dos autores (~1920x1080 pixels):

<http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/Super_Entretator_1600x1200_TelaInicial_01_07-06-12-05-11-35.jpg> (101 kB)

Imagem de tela do jogo sendo jogado (~1920x1080 pixels):

<http://www.gameramaworkplay.net.br/wp-content/uploads/Super_Entretator_1600x1200_01_07-06-12-05-11-35.jpg> (376 kB)

Link para download do arquivo compactado contendo o jogo eletrônico digital realizado: <<http://www.4shared.com/zip/-V-K42X/Entretator.html>>

Anexo VIII: Lista de Times Inscritos no *Gamerama Workplay*

Conforme o o início da Instalação 8 da Fase III em 01/06/2012

- Asgard Games
- Banana D`água
- BrainStorm
- Cachorro Astronauta
- Destructors
- Double Dash
- Equipe IF
- Equipe Nel
- Game Boss
- Gamers
- God of Game
- Kiwi Games
- NdeNavio
- Ninjas
- Os Calouros
- Piscadela
- Players
- Pop to Play
- Robotnikers
- Shit Riders
- The Addicteds
- Undine Team
- What's Up?

Anexo IX: Conteúdo Programático (Comentado) do *Gamerama Workplay*

Conforme bibliografia e referências envolvidas.

Os textos *Introdução e Composição Basilar*, *Do Homo Faber, aquele que faz* e *Ao Homo Ludens, aquele que joga* serviram para posicionar o leitor diante dos princípios históricos nos quais o jogo se manifesta como produto e como processo, usando autores como Huizinga (1971) e Caillois (1957). De então, é considerada uma abordagem geométrica das estruturas que compõe uma obra interativa pelos textos *Circulo Mágico do contexto*; *Triângulo das Ênfases na Criação*; *Quadrado Fundamental no Desenvolvimento* culminando no texto *O Polígono do Game Design* que estabelece uma costura entre os aspectos presentes nos processos de criação e desenvolvimento.

Os textos *Ludologia versus Narratologia* e *Sistemas e Usuários* posicionam o leitor diante de uma tomada crítica na qual se estabelece a obra pela sua essência interativa e como objeto que prescinde um sujeito. Para os textos foram considerados os trabalhos de Frasca (1999) e Salen & Zimmerman (2003).

O texto *Elenco de Elementos Formais* baseado nos estudos de Schell (2010) e Fullerton (2008) consideram os elementos prioritários na definição do jogo em sua mecânica e deste, são apresentados o textos *Escolhas Interessantes*; *Artifícios*; e *Listas de Surpresas e Prazeres*, nos quais fica patente o poder do designer para promover, por sua previsão, as experiências que serão experimentadas pelos jogadores.

Os textos *Inovando pela Restrição e Desafios por Padrões de Demanda* aproximam o leitor da responsabilidade de se pensar criativamente sobre o problema jogo e correspondem, como veremos adiante, às maiores conquistas do *Gamerama* como metodologia voltada para produção de jogos. Neste foram importantes os estudos de Montfort & Bogost (2009) e de trabalho original meu, ainda em desenvolvimento, com Arthur Protasio e Rian Rezende.

Os textos *Interatividade e Virtualidade* e *Tempo e Espaço* apresentam as recorrências dos jogos por duas relações dicotômicas mas complementares: primeiro, por sua união entre encontro e interface com simulação e emulação; e segundo, pela sua ocorrência interpretada por considerações posicionais e de causa-efeito. Nestes textos foram importantes os estudos de Plaza (2000), Levy (1995) e Da Luz (2009).

Os textos *Composição Diagramada, Documentação é Controle de quem Realiza* e *Métodos Iterativos: Cascatinha ou Agilidade* dão conta das apresentações de metodologias voltadas para a produção de jogos eletrônicos, contemplando de modo introdutório os desafios funcionais e técnicos da tradução de ideias em realizações. No primeiro texto, considera-se técnicas de estruturação das relações entre objetos, aspectos, relações e ambientes com as interações esperadas, sendo úteis os apontamentos de Fullerton (2008); no segundo, a importância da documentação em um processo de revisão e

comunicação dos progressos entre os autores, sendo úteis as propostas de Brathwaite & Schreiber (2009), Adams & Rollings (2003) e Ryan (1999); e no terceiro, a diferenciação entre tomadas lineares e cíclicas do *modus faciendi* do jogo em realização, conforme Schell (2010), Schuytema (2010) e Lidwell *et alii* (2003).

Os textos *Pergunte para o Protótipo!, Simplicidade e Elegância, Testes e mais testes* e *Variação e Balanceamento* compunham o bloco cujo objetivo foi informar os leitores das necessidades de se considerar o jogo como um produto de um processo iterativo, realizado a partir do encontro do ideal com uma série de restrições oriundas da realidade do contexto e de quem o joga. Para o primeiro texto, foram usados especialmente os estudos de Salen & Zimmerman (2003), Fullerton (2008) e Brathwaite & Schreiber (2009). Para o segundo texto, foram importantes os estudos de Maeda (2006) e Hofstadter (1999); e para o terceiro e quarto textos, foram importantes as palavras de Fullerton (2008) e especialmente, Brathwaite & Schreiber (2009).

Os textos finais *Tenha Outras Ideias, Repertórios e Referências* e *Reportagem* encerravam o curso tendo como principal objetivo despertar nos leitores seu entendimento da importância da criatividade e da inovação como principais propulsores do setor para o território nacional. Os textos apresentam pensamentos particulares meus, frutos de minha experiência como produtor, mas suas ideias centrais fazem par com os pensamentos dos autores Salen, Zimmerman (2003), Schell (2010), Schuytema (2010), Fullerton (2008), Brathwaite & Schreiber (2009), Ryan (1999) e Chagas (2009).

O texto *Autores*, último a ser publicado, credita os responsáveis pela instalação, com informações para posteriores contatos.

Anexo X: Considerações adicionais circunstanciais

Conforme pesquisas e resultado da vivência com o estudo de caso.

A oportunidade de desenvolver e verificar, na presente tese, uma experiência de ensino de produção de jogos junto a agentes interessados, para identificar os valores vigentes, os procedimentos recorrentes, os papéis assumidos na produção, viabilizou uma leitura crítica de um caso original e específico de ensino de produção de jogos eletrônicos no cenário nacional. Muito ainda precisa ser investigado e realizado para possibilitar que os produtores nacionais tenham condições de assumir a condução, rumo ao futuro, dos projetos milionários almejados. Sobre isto, especificamente, ainda pairam no ar algumas perigosas constatações minhas acerca do levantamento realizado nos últimos quatro anos.

Culto ao modelo (em falência) de publicação e distribuição do século XX:

Conforme cresceram em um modelo de vendas de experiências sofisticado e facilitado, no qual compravam os jogos que gostavam, oficiais ou não oficiais, muitos produtores nacionais assumem como única forma de receita a venda de produtos em termos e contratos tradicionais, ainda que desconhecendo deles as profundidades legais. O setor varejista se mostra tímido diante das prerrogativas de competitividade desleal com o mercado informal e a pesada carga tributária assumida. Sem vistas para sucessos estratosféricos de vendas imediatas, não assumem novas compras que não sejam comissionadas, dificultando grandes tiragens da obra e o traslado das mesmas para agentes de distribuição.

Creio que o possível tratamento se daria no maior envolvimento com instrumentos de distribuição *online*, contando com núcleos estabelecidos ou a se estabelecer capazes, não somente de realizar negócios, como de se permitir a interação e congregação com os produtores.

Culto aos Estrangeirismos

Conforme cresceram em uma ecologia de referência universalizante e baseada em aculturação midiática típica dos promotores de conteúdo nos anos de 1980 e 1990, muitos dos produtores têm maior carinho pelo que é importado do que orgulho pelo que é exportado. O culto aos estrangeirismos está presente por toda a criação e desenvolvimento, do discurso narrativo, à estética das representações audiovisuais. Em especial, figuram entre os elencos modalidades recorrentes dos jogos em medievalistas, futuristas e militaristas, nas quais temática, palcos e atores assumem valores e funções mais importadas do que construídas. Não haveria problema em se

assumir uma postura mais cosmopolita quanto aos seus produtos, não fosse o fato de que, em uma situação comparativa, os resultados podem pouco agregar a um estabelecido acervo de notoriedades internacionais. O lado negativo do culto aos estrangeirismos se dá, ironicamente, na não percepção de que no universo pseudodemocrático dos jogos eletrônicos, somos nós os estrangeiros, mas não nos assumimos como mercados responsáveis por trazer as novidades da colônia para a metrópole.

Creio que o possível tratamento se daria no maior envolvimento dos produtores com a cultura nacional e regional, usando o bom senso para promover argumentos que tivessem no cenário internacional o reconhecimento de sua origem. Ainda que muitos assumam que a cultura nacional não se apresenta original, mas amalgâmica, mesmos os amálgamas constituem um arejamento dos excessos e repetições que figuram nos mercados internacionais.

Baixo empenho em inovação conceitual

Conforme cresceram em um mercado de apropriações, no qual as soluções rapidamente eram absorvidas por concorrentes em ilimitadas reproduções, os produtores nacionais não vem em diferentes conceitos de jogos (sobretudo de inovadoras mecânicas) um terreno de garantida fertilidade para suas atividades e para a atenção midiática. Enquanto lhes for possível repetir fórmulas consagradas para abastecimento do próprio ego de jogador, não vislumbram o exotismo que garante, por exemplo, o poderoso mercado japonês, e que facilitaria a divulgação mínima dos produtos sem maiores investimentos publicitários (que normalmente também não dispõe e sequer são pensados como fundamentais).

Creio que o possível tratamento se daria no maior envolvimento com princípios universais de Design e pesquisa por mecânicas de jogos, história da tecnologia e exercícios de criatividade, capazes de satisfazer nichos de mercado ainda descobertos mas com grande potencial consumidor.

Baixo conhecimento filosófico sobre jogos em mercados simbólicos

Conforme cresceram em um mercado de consumo de experiências massificadas inspirado na ampla aceitação do sistema hollywoodiano de promoção e divulgação de obras, os produtores nacionais acreditam que a única forma de apropriação de seus jogos é como produto e assim, desconsideram o potencial de outras formas de participação, seja ela modularizada, configurativa, expansiva ou colaborativa. Além disso, não percebem a capacidade expressiva de sua obra em termos de público e não relacionam a mídia com outras, de

maior ou menor envolvimento afetivo. Entendendo que jogos eletrônicos não são somente especificações de *softwares*, mas sistemas simbólicos complexos que envolvem autonomia, competência e relacionalidade, muito se fala sobre a forma do jogo, enquanto pouco se fala sobre suas funções. Há um excesso de discurso tecnofílico (orientado ao *hitech*) e uma carência de discurso filosófico (orientado à *psyche*). Se os jogadores trocam constantemente sobre as características de um ou outro jogo, os criadores e desenvolvedores ainda trocam muito pouco sobre o que leva os jogadores a jogar o jogo e quais as melhores formas de estabelecer engajamento com o mínimo possível de recursos. Como símbolos, os jogos tem valor reconhecido por todos, mas poucos conseguem estabelecer “vendas” nesse mercado simbólico de oportunidades que vão além da interface do jogador com o jogo enquanto produto. Em suma: os produtores nacionais ainda ignoram os recursos de que dispõem, além dos que todos já conhecem, principalmente na cinematografia e no *marketing*.

Creio que o possível tratamento se daria no maior envolvimento com princípios da filosofia, psicologia e do *marketing*, com vistas ao uso efetivo na estética, narrativa, mecânica e tecnologia, além de alimentar a experiência de jogo municiando-a de participação externa à obra enquanto processo interativo.

Síndrome do Estudante (ou perigo do cronograma elástico)

Conforme cresceram em um mercado ainda pouco maduro e com fraca demanda de produção, de modo geral, os produtores nacionais (bem como diversos outros agentes produtivos dos mais variados empreendimentos e especialmente oriundos da Academia), não se mostram hábeis para definir prazos de produção realistas, gastando muito tempo com atritos decisórios e pouco tempo com testes de jogabilidade. Fazem do exercício de produção um processo semelhante ao estudo para uma prova por parte de muitos estudantes: quanto mais tempo é dado para a prova, maior a aproximação do prazo final para as vagas conclusões.⁹⁸ Projetos menores teriam prazos mais curtos, e portanto, melhores manobras para operação de improvisos. No entanto, ao se apaixonar por produções mais complexas, os produtores erram o alvo e acabam por perseguir resultados práticos quando já se é tarde demais.

Creio que o possível tratamento se daria no maior envolvimento dos produtores com diferentes realidades de

⁹⁸ O fenômeno conhecido como Síndrome do Estudante é pesquisado seriamente na psicologia como “procrastinação”: a ação consciente ou inconsciente de postergar atividades hierarquicamente mais importantes para tempos futuros, conforme os trabalhos de Steel (2010) e Lee *et alii* (2006).

escopo e cronometria, e maior profundidade decisória nos momentos de pré-produção. O uso de um método não linear com responsabilidade de cobranças de etapas, agilizaria o processo, sem o tornar um ensaio constante de modificações.

**Síndrome da Bala de Prata
(ou busca de única solução final para qualquer problema)**

Conforme cresceram em um mercado de aferição de sucesso diante de novidades comerciais excessivamente lucrativas, os produtores nacionais tendem a apostar cegamente em um determinado aspecto dos seus jogos como sendo diferencial e definitivo, quando na verdade, se mostram circunspectos às permissões tecnológicas *a priori*. Realizam determinado tipo de jogo como realizariam qualquer outro, e assim, não assumem uma postura investigativa, tendendo a comprovar uma hipótese teórica antes de colocá-la sob o escrutínio da prática, positiva ou negativamente. Assim, se fiam em uma solução única e final que seja capaz de transformar o seu jogo em um sucesso, quando na verdade, um jogo de sucesso apresenta-se como um conjunto de boas realizações de expectativas exaustivamente comprovadas. Tal qual uma bala de prata única capaz de eliminar a terrível ameaça, imaginam que uma ideia maravilhosa única será capaz de eliminar o fracasso de seu projeto.

Creio que o possível tratamento se daria no maior envolvimento dos produtores com pesquisa e protótipos, testando suas hipóteses enquanto o assunto pode ser aplacado de modo menos arriscado. Antes de implementar, as soluções devem ser aprimoradas e o jogo deve ser condicionado a uma bateria de testes por outros que não seus produtores. Só assim o distanciamento seria capaz de validar se uma ideia é realmente, ou apenas aparentemente, eficaz.

Crença excessiva na suficiência da fundamentação técnica

Conforme cresceram em uma realidade de apregoação de sucessos comerciais diretamente proporcionais ao teor tecnológico dos produtos, muitos produtores nacionais acreditam que o único gomo da realização técnica responde por toda a fruta que é o consumo da experiência interativa em um jogo eletrônico. Formados pelos empenhos tecnicistas das academias, mas desejosos dos excessos providenciados pelos seus estudos paralelos, muitos produtores nacionais raramente conversam com outras áreas de conhecimento, mesmo as que muito poderiam colaborar com seus projetos. Preferem, não raro, se abastecer de ferramentas tecnológicas de última geração, cujo escopo de funcionalidades não lhes é sequer conhecido em sua totalidade, e se sacrificam em estudos que serão anulados tão logo novidades mais recentes lhes surjam nos monitores e discos rígidos. Jogos não são exclusivamente conjuntos de instruções matemáticas que soltam fogos de artifícios nas telas dos aparelhos. Para chegar-se aos seus valores essenciais é preciso ir além de sua manifestação técnica.

Creio que o possível tratamento se daria no maior envolvimento dos produtores com outras áreas de conhecimento e seus representantes que não a ciência da computação e a informática, bem como na investigação de dispositivos de baixa tecnologia, do presente e do passado, os quais garantiam diversão pelo uso consciente de suas possibilidades e pela subversão inteligente de suas impossibilidades. Exímios programadores de jogos não são exímios designers de jogos *per se*.

Desmotivação diante da ladeira da “experiência comprovada”

Conforme cresceram em um ambiente próspero de falsas expectativas da facilidade da produção de jogos, muitos produtores nacionais se sentem decepcionados pela incompreensão de agentes de financiamento diante de suas ideias, conceitos e demonstrações. Verdade dita, será cada vez mais difícil obter financiamento para coisas não realizadas ou realizadas insuficientemente, e o retorno elogioso do grande público pelo empenho dedicado, salvo exceções muito especiais, será ínfimo.⁹⁹ Um único sucesso não satisfaz a voracidade do público, e a “experiência comprovada”, conforme solicitado por aqueles que se interessariam em financiar projetos de jogos, não deveria ser visto como obstáculo à realização, mas como uma bênção à organização:

⁹⁹ Mesmo sites de financiamento público por *Crowdfunding*, muitas vezes, decepcionam seus financiadores com projetos que mesmo pagos acima do esperado, afundam como submarinos esburacados.

no passado, muitos projetos soçobraram pelo excesso de otimismo e fartura de dinheiro que, como se sabe no setor, geralmente são inversamente proporcionais. Por isso, ocorre de a desmotivação diante de um aclave, como o do compromisso garantido pelo conhecimento, vitimar tantos grupos que se sentem tolhidos por não produzirem pela falta de recursos.

Creio que o possível tratamento se daria no maior envolvimento dos produtores com realizações menores, mas interessantes e completas, capazes de torná-los conhecidos no setor por algum aspecto original ou característico, sem financiamento. Muitos dos financiamentos públicos, além dos investidores particulares, exigem experiência comprovada de alguns anos, o que pode ser obtido pela produção de conteúdo que se assuma socialmente responsável. Jogos para a saúde e para a educação, além de exercícios de produção com vistas para afinamento de equipes e seus talentos, servem como produção de portfólio, sem o qual não se pode afirmar de uma empresa sua experiência comprovada.

Desmotivação diante da excessiva autonomia decisória

Conforme cresceram em um momento histórico posterior ao das conquistas sociais das gerações anteriores, a liberdade de escolha, antes de um ganho, lhes é uma trivialidade que não necessariamente representa oportunidade de amadurecimento pessoal. Dessa forma, por não valorizarem as próprias decisões por tê-las sem valor em si, quando diante do poder de escolha, sentem-se paralisados. Preferem, ao contrário, o excesso de justaposições de situações e práticas, muitas das quais, conflitantes, ao invés de concentrar esforços, no mínimo necessário, para uma sincera realização. A desmotivação que advém é resultado da falta de percepção de causa e efeito controlados por poucas variáveis, as quais deveriam atender. Desse modo, exercícios de redução e restrição se mostram imprescindíveis para colocar os escopos de produção em dimensões factíveis. Autonomia decisória, portanto, é um ativo no qual é preciso se investir objetivando sua valorização.

Creio que o possível tratamento se daria no maior envolvimento dos produtores com métodos restritivos e com universos modais de maior exigência focal: sem um ensaio de negociações e hierarquizações, os projetos são fadados ao acúmulo congelante e aos excessos impossíveis de se administrar.

Alienação diante da história nacional da tecnologia

Conforme cresceram com acesso franqueado à produção tecnológica internacional a partir de 1992, com a abertura do mercado nacional para os importados, muitos promotores ignoram tempo e soluções anteriores, as mesmas que podem

impelir novos relacionamentos culturais e comerciais de seus jogos produzidos. Por não terem tido acesso às realidades sociais que se mantinham marginalizadas às novidades norte-americanas e japonesas devido ao alto preço a ser pago por elas, os produtores desconsideram que há uma grande quantidade de consumidores ainda retida em seu acesso por não contarem com mecanismos atualizados, poder aquisitivo ou mesmo tempo para se inteirarem das novas oportunidades de acesso e participação. Fenômenos tecnológicos locais como a participação colaborativa de apreciadores e músicos nas apresentações artísticas do Pará, a realidade dos Instaladores de jogos eletrônicos da Bahia e os Modificadores de jogos eletrônicos musicais do Ceará ainda passam ignorados por grande parte dos produtores, que assim, perdem acesso a soluções criativas e oportunas para consumo e promoção de sua desejada produção.

Creio que o possível tratamento se daria no maior envolvimento dos produtores com pesquisas históricas de como um país como o nosso respondeu pelas demandas sociais por processos e técnicas variadas, analógicas e digitais. Sobretudo, como foram e são pensadas soluções comunicacionais e de expressão de baixa tecnologia por grupos emergentes.

Irresponsabilidade financeira

Conforme cresceram em um país cuja economia vem se mostrando nas últimas décadas estável suficiente para investimentos de longo prazo, o valor do dinheiro nem sempre é percebido pelos seus gastos, somente pelos seus ganhos. Muitos produtores, crenes em sucesso imediato, desconhecem os perigos pontiagudos da administração de negócios e confiam exclusivamente em seus talentos acadêmicos como se fossem suficientes para manter uma gestão sustentável de sua empresa. O que a história documenta, no entanto, é uma triste realidade de sonhos destruídos pelo consumo inadvertido de prazos em detrimento de entradas financeiras capazes de arcar com os custos de um estabelecimento, como aluguel, condomínio, telefonia, acesso a Internet, energia, água, equipamentos, licenças de *softwares* e sobretudo, intangíveis. Por melhores que sejam os prognósticos, eles raramente são sinceros e sempre será necessário mais tempo do que o considerado para a realização de retorno financeiro suficiente para a empresa ser mantida.

Creio que o possível tratamento se daria no maior envolvimento dos produtores com formas mais brandas de organização, postergando ao máximo possível custos operacionais com imóveis e insumos. A realidade de um espaço de trabalho se faz necessária para motivação comum e monitoramento dos avanços, no entanto, sendo responsáveis, os produtores podem considerar alocação pontual e

teletrabalho como meios de direcionar os custos para o que realmente importa: realizar a obra pretendida.

Irresponsabilidade metodológica

Conforme cresceram em um espírito *Do It Yourself* característico dos primeiros anos de produção *online* para a Internet (onde todos podem realizar, não importa o que e não importa quanto), muitos produtores consideram que metodologias são desnecessárias, emperrando, inclusive, seu labor criativo. Para estes, documentação, cronogramas, planilhas, metas e relatórios estão entre a simplicidade da perda de tempo e complexidade da ciência de foguetes, preferindo agir conforme seus instintos. Conforme se mostram incapazes de otimizar quaisquer processos, ou mesmos de compreender que existem processos em curso, não há como compreender o bom uso da prática, e o jogo eletrônico se aproxima de uma arbitrariedade típica das artes quando, raríssimas vezes, chegam ao termo. O fato de não contarem, entre suas competências, com a organização metodológica, diz muito do que precisa ser ensinado nos cursos livres: o custo das decisões desamparadas. Metodologia, portanto, não é um luxo de grandes empresas e nem um *hobby* dos acadêmicos: é uma ferramenta ainda mais importante, que a mais recente biblioteca de rotinas para programação, a mais cara placa de vídeo ou o mais completo cacho de *softwares* de modelagem ou de criação e tratamento de imagens são incapazes de suprir. Pois sem ordem, de nada valerá o esforço de tantas aquisições.

Creio que o possível tratamento se daria no maior envolvimento dos produtores com experiências de uso de métodos e ferramentas capazes de satisfazer os valores vigentes, procedimentos recorrentes e papéis assumidos durante o ato de projetar.