



REVOLTA DA
VACINA



Artes & Design

PUC-Rio

DSG1005 — 2020.1

Turmas 1AC / 1AD

Marcelo Pereira

Felipe Rabaça

Guilherme Xavier

Leonardo Antunes

Lucas Araujo

Paula Wyler

Vitor Ourô



E1

Semana 1 e 2

Pitch Preliminar

A. Tema escolhido

Eventos históricos atrelados ao Centro do Rio de Janeiro

O Rio de Janeiro já foi capital do Império Português, do Império do Brasil e da República. Quando se aprende esses fatos na escola muitas vezes eles parecem descolados da realidade, como se tivessem ocorrido apenas nos livros ou em um lugar distante.

No entanto, todos esses capítulos estão materializados em dezenas de construções seculares espalhadas principalmente pelo Centro. O Paço Imperial foi palco do Dia do Fico, o Campo do Santana abrigou a Proclamação da República. Quando se toma consciência de que esses acontecimentos se passaram em locais familiares para milhares de cariocas, a história se torna mais palpável e o espaço adquire um novo significado.

Infelizmente, toda essa riqueza cultural passa muitas vezes despercebida em meio a correria e o caos do dia a dia no Rio. Além do esquecimento por parte dos seus cidadãos, o patrimônio histórico enfrenta o esquecimento de sucessivos governos. Mesmo locais tombados, gradativamente ruem, culminando em infortúnios como o ocorrido no Museu Nacional. É a história que se perde antes mesmo que o cidadão se aproprie dela.

Desse modo, decide-se criar um projeto com o tema “**Eventos históricos atrelados ao Centro do Rio de Janeiro**”. O objetivo é mostrar às pessoas que o Centro é cenário de diversos acontecimentos importantes no país, de modo que os cariocas possam ter mais conexão com a sua história e com o patrimônio da cidade, valorizando os espaços e a memória que eles abrigam.

B. Justificativa de escolha

Fatores que levaram o grupo a escolher o tema

Um dos aspectos definidos nesse projeto desde seu início foi trabalhar com questões que se relacionassem com o aspecto histórico do centro do Rio de Janeiro. Tendo em isso em mente, a pesquisa foi direcionada de forma que foram encontrados seguintes dados:

1 Descuido com prédios históricos

É de conhecimento geral que o patrimônio histórico do Rio de Janeiro, em sua maioria, não recebe o devido reconhecimento e muito menos os cuidados necessários para se manter. Portanto, não é surpreendente que esse descuido esteja destruindo parte do acervo cultural nacional, como o Museu Nacional (UFRJ).

2 Edital de Historia do Mec sobre o ensino da disciplina no Brasil

Cada disciplina possui um edital a ser cumprido, com valores atrelados a serem aprendidos, sendo estes os de história:

-  Identificar relações sociais no seu próprio grupo de convívio, na localidade, na região e no país, e outras manifestações estabelecidas em outros tempos e espaços;
-  Valorizar o patrimônio sociocultural e respeitar a diversidade social, considerando critérios éticos;

De forma que a valorização do centro como um local de acontecimentos históricos se torna uma atividade imprescindível.

3 Patrimônios históricos VS Passeios turísticos no Rio

O Rio é muito rico nesses patrimônios, e mesmo que alguns deles sejam locais de passeio, esses não chegam a ser 30% do que a cidade tem a oferecer.

Quantidade de patrimônios
históricos no Rio

vs

Quantidade de experiências
históricas no AirBNB

4 Rio eleito como capital mundial da arquitetura

Essa mesma arquitetura, tão desvalorizada no dia a dia, conquistou o título não só de patrimônio cultural mundial na categoria paisagem urbana (2012 - UNESCO) como também o título de capital mundial da arquitetura (2019 - UNESCO). Isso mostra que sua valorização internacional supera a nacional, mesmo considerando que o governo não cuida de seu patrimônio.

C. Relevância do projeto

A importância para o usuário final e para a sociedade

Segundo o historiador francês Pierre Nora em sua obra “*Les Lieux de Mémoire*” (Paris: Gallimard, 1984), o conceito “lugares de memória” são elementos materiais e imateriais circundados de uma “vontade de memória” ou que uma sociedade institucionalizou um valor simbólico. Esses elementos são considerados pelo historiador como objetos importantes de estudo no conhecimento histórico de uma sociedade. Para Nora, a memória coletiva de um grupo é formada de diversos aspectos, sendo esses “lugares de memória” – monumentos, eventos e datas – fatores importantes na relação entre memória e identidade e na construção de um sentimento de pertencimento ao local.

Como mencionado no tópico “Justificativa de Escolha”, a falta de investimento oferecida pelo poder público à cultura histórica no Centro do Rio de Janeiro resulta em uma degradação contínua dos espaços de importância na história, o que fere diretamente a relevância que eles carregam.

Assim, o projeto visa valorizar a cultura local e criticar o esquecimento do bairro e sua história ao evidenciar os diversos casos de abandono pela Prefeitura. Além disso, o projeto apropria-se dos “lugares de memórias” do Centro do Rio de Janeiro, principalmente dos eventos históricos que ocorrem no local, a fim de aproximar o indivíduo ao espaço urbano e seus significados, de forma tangível, tornando o entendimento palpável, horizontal e imersivo, facilitando o aprendizado e intensificando o interesse à história do bairro.

D. Viabilidade de desenvolvimento

Porque e como o grupo acredita ser possível desenvolver o projeto

Como os patrimônios históricos trabalhados pelo projeto estão fisicamente presentes próximos da realidade de trabalho e da vida de grande parte da população carioca, o projeto possui uma facilidade no reconhecimento desses espaços pelos usuários. Ao mesmo tempo, isso é uma dificuldade do projeto pois muitas vezes esses espaços passam esquecidos no cotidiano dos indivíduos que não necessariamente conhecem a história e os eventos que já ocorreram ao seu redor.

Essa questão é também a principal oportunidade pois, ao tangibilizar a história e valorizar o patrimônio histórico, é possibilitado aos usuários que comecem a transformar seu olhar no cotidiano, dando mais importância a esses elementos e descobrindo outros valores do centro da cidade que vão muito além das lojas e escritórios. Ao utilizar uma plataforma interativa, potencializamos essa mudança de ponto de vista, pois a interação transforma o conteúdo a ser passado de forma mais interessante do que seria apenas um vídeo explicativo, por exemplo.

Tendo essas características em mente, acredita-se que o projeto poderá ser desenvolvido como um jogo, devido suas diversas possibilidades de interação, tanto entre os próprios jogadores como entre o jogador e o jogo em si, além de suas diversas possibilidades de forma, como jogos de tabuleiro analógicos, jogos baseados em texto, como os existentes em bots no aplicativo de mensagens Telegram ou ainda uma mistura entre o digital e o analógico, com elementos físicos com os jogadores e um mapa ou outra forma de comunicação no celular, que faria a comunicação entre os jogadores. Nesses casos, existiriam cartas com eventos e reflexos dos acontecimentos, deixando o jogador imerso no cenário.



E2

Semana 2 e 3

Similares e Métodos

A. Imersão no Centro do Rio

Objetivo do projeto

Para chegar ao objetivo do projeto, foi escolhido por recomendação dos professores trabalhar com o método de Challenge Based Learning (CBL). Desse modo, os resultados foram divididos em três etapas, sendo elas o Tema, a Essential Question e o Desafio.

Para o tema optou-se por manter aquele que já estava definido nas discussões anteriores, sendo ele “Eventos históricos atrelados ao Centro do Rio de Janeiro”. Na Essential Question, foi escolhida a despreocupação do poder público em preservar o patrimônio e, consequentemente, a memória, em um local que já foi cenário de diversos eventos importantes, chegando a questão “Como valorizar o patrimônio histórico do Centro do Rio de Janeiro para os habitantes em uma estrutura social que prioriza o lucro frente a preservação dessas estruturas?”.

Assim, chegamos ao Desafio de “Construir uma plataforma interativa, imersiva e barata que tangibilize a história do Centro do Rio de Janeiro para os habitantes, valorizando o patrimônio histórico.” Dessa forma, o objetivo definido para o projeto foi:

Possibilitar a imersão nos eventos históricos ocorridos no Centro da cidade do Rio de Janeiro abordando patrimônios históricos

A respeito do objetivo, busca-se principalmente se utilizar dos patrimônios existentes no centro como forma de ponte entre a vida dos usuários e os acontecimentos que tomaram local no bairro. Foi considerada a inserção do usuário em um contexto de forma palpável, ou seja, de fácil compreensão e identificação.

B. Projetos interativos

Pesquisa de análogos do projeto

Durante o processo de geração de alternativas do projeto, foram buscadas referências para cada ideia a fim de explorar suas possibilidades. Embora uma alternativa seja escolhida como solução do projeto, alguns elementos das outras podem ser úteis e, por isso, parte da pesquisa de referências feita para elas foi transformada em análogos do projeto.

1 A Biblioteca à Noite

A Biblioteca à Noite é uma exposição itinerante idealizada por Robert Lepage que mostra aos visitantes, por meio da realidade virtual, o interior de dez bibliotecas, reais ou imaginárias, ao redor do mundo. Os espectadores podem ver lugares como a Biblioteca de Nautilus, da obra “Vinte Mil Léguas Submarinas”, de Julio Verne, e a Biblioteca do Congresso Americano.

2 At Liebermann's

O Ikono Space é um estúdio holandês especializado em produzir exposições em realidade virtual para museus, universidades e artistas. Em de seus projetos, denominado “At Liebermann's”, o escritório recriou o apartamento e o ateliê do pintor Max Liebermann, como eram em 1920, usando como bases documentos e fotos.

3 Imagine Rio

Imagine Rio é um mapa interativo desenvolvido pela Rice University em parceria com o Instituto Moreira Salles que mostra a evolução da cidade do Rio de Janeiro de 1500 até o presente. Mapas antigos, escritos, pinturas e fotos foram usados no desenvolvimento da plataforma, e também aparecem como elementos interativos. É possível, por exemplo, sobrepor as plantas originais da cidade ao mapa criado no site.

4 Kremer Museum

O Kremer Museum é um museu totalmente virtual, com 74 pinturas que não estão juntas em um espaço físico. O ambiente no qual as obras estão expostas foi criado por arquitetos, simulando um museu real com corredores e salões. Ao mesmo tempo, a equipe que projetou o museu se permitiu ter ideias que não poderiam ser executadas no mundo real por limitações técnicas e de

custos. As pinturas então foram fotografadas e inseridas digitalmente nesse ambiente.

5 Memória Rocinha

Memória Rocinha é um projeto criado pelo Museu Sankofa Memória e História da Rocinha junto com o Instituto Moreira Salles, que tem como objetivo mostrar a história e as transformações da Rocinha e dos bairros do seu entorno.

Para uma das seções do site, os desenvolvedores selecionaram fotos antigas do acervo do IMS e, em seguida, tiraram fotos do mesmo lugar, com um enquadramento semelhante. A foto atual, foi sobreposta à antiga, e um controle deslizante no site permite revelar ou ocultar a foto de cima e a de baixo, permitindo visualizar as mudanças na região.

6 Rio de Janeiro Perdido e Recuperado

O livro de Ana Borelli fala sobre importantes prédios antigos do Rio de Janeiro que foram ou demolidos ou restaurados.

7 Untold Stories

Untold Stories é um projeto desenvolvido pela Spark AR e pela Mill Experiential para o Tate Museum, em Londres, para ampliar a narrativa que as obras expostas no museu possuem. Animações em realidade aumentada foram criadas para algumas pinturas, e podem ser vistas através de um filtro do Instagram, que rastreia as obras e inicia a experiência.

⌘ C. Jogos de tabuleiro

Pesquisa de similares do projeto

Após a análise das alternativas de projeto apresentadas na E1, inicia-se a pesquisa de similares da solução definida. O grupo estabeleceu a procura de jogos considerando sua narrativa (tema histórico), estética (elementos que remetem a algo antigo) e tecnologia (boardgame e suas mecânicas), visando a compreensão do que o projeto exige a respeito da sua mecânica, dinâmica e linguagem visual. Os similares escolhido são a união de jogos que o grupo já conhecia com indicações de projeto pelos colaboradores e professores de pauta.

Decide-se desenvolver um jogo de tabuleiro como a alternativa mais adequada. A solução atende o objetivo do projeto ao possibilitar a criação de um espaço interativo (interação do jogador com o jogo e com os outros jogadores) que contextualiza os eventos históricos do Centro do Rio de Janeiro ao usar patrimônios históricos, imergindo o jogador no bairro a partir do visual e da jogabilidade.

Além disso como o grupo deseja a criação de um produto final, não somente um protótipo ou uma idéia, essa solução é viável pois o grupo tem mais afinidade com seus métodos de produção e linguagens, ao contrário de, por exemplo, exposições interativas ou modelagem 3D.

1 ⚡ Betrayal at the house on the hill

Um jogo de tabuleiro (Avalon Hill, 2004) projetado por Rob Daviau, Bruce Glassco, Bill McQuillan, Mike Selinker e Teeuwynn Woodruff.

O jogo se passa em uma casa mal assombrada onde o jogador e seus amigos são investigadores, ficam presos precisam explorá-la a fim de escapar. O tabuleiro é modular e em cada cômodo existem objetos, eventos, armadilhas, itens e efeitos diferentes.

Em um momento do jogo um dos jogadores torna-se o traidor e inicia-se um processo de caçada (cenário). Todos os 50 cenários são descritos nos livros de instruções, sobreviventes e traidores. Por possuir muitos cenários o jogo tem uma boa rejogabilidade. O tabuleiro é modular e é construído ao longo do jogo. Os livros e cartas possuem um visual antigo, como documentos velhos.

Além disso cada personagem possui uma ficha com seus dados, como tamanho, peso, hobby e aniversário. O grupo considerou essas fichas como um elemento importante a se ter em um jogo, já que aproxima o jogador do personagem e contexto que o sistema oferece.

Apesar de alguns itens possuírem essa estética antiga que favorece muito o tema do grupo, observa-se uma mecânica um pouco mais complexa, com regras complicadas que vão exigir mais tempo do jogador para entender.

2 • Jogos City Builder (Sim City e Anno 1800)

O Sim City é um jogo de simulação de construção desenvolvido pelo designer Will Wright e publicado pela empresa Maxis, da Electronic Arts (EA Games). Não existe uma narrativa específica nesse tipo de jogo. O jogador é o personagem que administra e constrói uma cidade, como um prefeito onisciente e onipresente, a fim de torná-la cada vez maior e com mais recursos. O jogo é digital, 3D e com sons que lembram o ambiente urbano. A estética é caricata e faz o jogador se sentir como parte da cidade.

Anno 1800, desenvolvido pela Blue Byte (comprada pela Ubisoft), também é um jogo city builder, mas conta com uma narrativa que baseia-se na Revolução Industrial, mostrando como se dá a evolução de campos e fazendas até a criação de zonas industriais e mecanizadas. O jogo conta com uma opção de visão em primeiro pessoa, aproximando o jogador da sua criação.

Mesmo não sendo jogos de tabuleiro, em um dos atendimentos o professor Leonardo Cardarelli ressaltou que enxerga o projeto do grupo como um gerenciador de recursos e locais: construção do polo cultural do Centro da Cidade do Rio de Janeiro. Mas como seria essa construção/reconstrução do Centro? Isso não perderia todo o contexto histórico que ele tem? Será que esse estilo de jogo consegue cumprir o objetivo do grupo?

3 • Splendor

Esse é um jogo de cartas que foi distribuído no Brasil pela Galápagos Jogos e feito por Marc André e Pascal Quidault e publicados em 2014 pela distribuidora Space Cowboys.

Os jogadores de Splendor são chefes de uma guilda de comerciantes que tem a missão de construir um império comercial ao vender gemas, acumulando riquezas e ganhando prestígio. Ergonomicamente falando, por serem feitas de metal, as fichas de gemas do jogo são um pouco mais pesadas que os outros elementos, como as cartas. Isso cria uma hierarquia entre os objetos do sistema.

Comparando-o ao projeto, Splendor se encaixa em uma questão parecida com a dos jogos City Builder. Esse estilo de jogo valoriza os eventos históricos

do bairro? Como seria a construção de um jogo sobre o Centro com essa mecânica de venda?

4 • Scotland Yard: Máquina do Tempo

Scotland Yard: Máquina do Tempo é um jogo de tabuleiro distribuído pela empresa Grow. O jogo possui diversos casos reais de diferentes épocas para investigação e os jogadores, detetives, precisam desvendá-los. O jogo evolui a partir das escolhas dos jogadores, que recebem informações diferentes dependendo do lugar que se encontram no mapa. Em seguida é preciso analisar essa informação visando uma resposta.

O jogo inicia-se na máquina do tempo, o centro do tabuleiro, e em seguida é sorteado um cenário aleatório. O jogo utiliza casos reais, não solucionados, em com um fim inventado pelo próprio autor. Existem exemplos um pouco mais violentos, como de serial killers, que contam em sua ficha um ponto de exclamação, alertando jogadores que possam não se sentir à vontade.

O jogo conta com uma estética relacionada à própria máquina do tempo, com diversos desenhos de engrenagens pelo tabuleiro.

Achamos a narrativa do jogo bem similar ao tema do grupo já que pretende-se trabalhar com diversos eventos históricos juntos. Além disso a abordagem de casos reais para a investigação tem um potencial de imergir o jogador ao cenário, intensificando-se ainda mais se este já conhecer o caso.

5 • Timeline

Um jogo de cartas distribuído no Brasil pela Galápagos Jogos em que o objetivo do jogador é formar uma linha do tempo com as cartas oferecidas. O jogador que ficar sem cartas ganha. A série Timeline conta com diversos lançamentos, como o Timeline Eventos Históricos, Timeline Invenções e até mesmo o Timeline Brasil, que inclui acontecimentos, datas e eventos culturais brasileiros. Todos os jogos conseguem unir a história em uma brincadeira entre amigos de forma dinâmica e divertida.

6 🌐 Máquina do tempo

Máquina do Tempo é um jogo de cartas distribuído pelo McDonalds em 2003. Com uma intenção mais educacional, o jogo apresenta perguntas e respostas a respeito de diferentes períodos, personalidades e construções históricas. Cada carta possui uma ilustração, levantando uma questão a se discutir: qual o estilo visual escolher sem prejudicar a essência dos patrimônios históricos

7 🌐 Mansions of Madness Second Edition

Mansion of Madness é um jogo de tabuleiro criado pelo designer Nikki Valens, publicados pela empresa Fantasy Flight Game e distribuídos no Brasil pela Galápagos Jogos. Entre os jogos de tabuleiro apresentados esse é o único que o jogador tem a possibilidade de jogar sozinho.

No Mansion of Madness, o jogador assume o papel de um dos investigadores disponíveis e tem o objetivo de desvendar os mistérios presentes em Arkham. Cada investigador possui suas características e uma breve história em uma ficha de personagem. Esse elemento, assim como em “*Betrayal at the house on the hill*”, tem a aparência de documentos antigos, um pouco manchados.

O que diferencia esse jogo dos outros similares é que ele faz uso de um aplicativo durante o gameplay, exigindo do jogador um celular ou computador. É através do programa que os cenários são escolhidos e puzzles são resolvidos. Além disso todas as informações da partidas são mostradas através do aplicativo.

Como a união entre analógico e digital vem sendo um debate constante, esse similar tornou-se um importante exemplo para essa discussão.

8 🌐 Obscurio

Jogo de tabuleiro feito pelo grupo L’Atelier e publicado pela empresa Libellud. No Brasil ele foi distribuído pela Galápagos Jogos.

Os jogadores de Obscurio tem o objetivo de escapar da Biblioteca do Mago, cenário da narrativa. O jogo conta com uma estética fantasiosa e personagens carismáticos. Além disso aparenta ser mais antigo, com muitos tons de marrom, o que chamou a atenção do grupo, já que esse é um dos possíveis caminhos a seguir para a identidade visual do projeto.

⌘ D. Essencial, desejável e proibitório

Parâmetros de solução do projeto

A partir da definição do objetivo do presente projeto, percebeu-se a necessidade de estabelecer parâmetros essenciais, desejáveis e proibitórios aos quais a solução dada precisariam atender. Cada um desses fatores foi amplamente discutido pelo grupo projetual e constam a seguir.

PARÂMETROS ESSENCIAIS

1 ⚡ Ser um jogo de regras simples

Em referência a frase de objetivo, a palavra chave que justifica o estabelecimento desse parâmetro como essencial é a imersão.

Diversos jogos contém mecânicas cheias de nuances e camadas de profundidade que podem ser, justamente, grandes incentivos a imersão dos jogadores experientes no jogo. No entanto, essa complexidade pode desmotivar ou até mesmo impedir jogadores principiantes de iniciarem uma aventura em um jogo totalmente novo.

Por conta disso, é preferível sacrificar a complexidade do jogo — o que é favorável porque aumenta a imersão para os jogadores experientes — em favor da possibilidade de atender a um público mais amplo por meio de regras mais simples.

2 ⚡ Ser jogável em grupo

Novamente, a palavra-chave é a imersão. Jogar com várias pessoas permite uma interação mais complexa com o jogo, possibilitando que o jogador alcance sentimentos e emoções que fogem do escopo do game e podem, por conta disso, cativar ainda mais suas atenções.

3 ⚡ Criar novos personagens ou situações

A intenção é fazer um projeto que seja mais interessante e cativante do que o simples ato de ler um livro de história do Centro do Rio de Janeiro. Por isso, é importante fazer uso de todas as técnicas de apelo emocional possíveis para prender a atenção dos jogadores.

4 🔍 Permitir aprendizado sobre um evento histórico

Independente do que seja feito, é de suma importância que a solução projetual permita que os jogadores coletem novas informações sobre os "eventos históricos que ocorreram no Rio de Janeiro".

5 🔍 Ser analógico, mas com apoio digital-online

Essa decisão se baseia em uma vasta discussão sobre a diferença de potencial que cada mídia pode ter quando se fala de jogo. Os jogos analógicos parecem, nesse quesito, atender melhor a proposta do projeto pelos motivos listados na tabela a seguir.

DIGITAL / ONLINE	ANALÓGICO
Alcança um maior número de pessoas	Une as pessoas fisicamente
Aumenta o escopo do projeto	Permite uma interação mais imersiva
Exige equipamentos tecnológicos dos jogadores	Pode ser construído pelo grupo mais facilmente
Aumenta a quantidade de possíveis erros que podem ocorrer no jogo	Pode ser playtestado mais facilmente; Mais acessível
Permite a construção de um narrador universal da história	Se houver um narrador, limita a experiência à ambientes silenciosos; Prejudica a possibilidade de jogar em locais públicos

Tabela: Distinção entre um projeto de jogo digital-online e um jogo analógico

Dessa forma, a junção de todos os fatores apontados na tabela apontaram para fazer o jogo ser primordialmente analógico, mas com apoios digitais para ambientação sonora, por exemplo, que será melhor explicada no parâmetro a seguir.

PARÂMETROS DESEJÁVEIS

1 🔍 Sonorizar via Spotify

As dinâmicas de jogo de tabuleiro em grupo costumam ter uma música de fundo. Por isso, percebe-se uma oportunidade de atuação do projeto para dentro desse aspecto também, proporcionando uma ambientação sonora específica para aqueles que forem jogar o jogo proposto. O uso do Spotify como a plataforma principal advém da facilidade de acesso que ele propõe, demandando o menor esforço possível do jogador para acessar a playlist.

2 🔍 Ter um narrador ou mestre

O narrador é pensado em conjunto com a técnica acima, já que ele poderia ser o coordenador dessa ambientação mais profunda dos jogadores. Ele ou ela podem entrar como leitores das cartas do game, anunciadores das regras, manipuladores dos sons de ambientação, entre outras ações que aumentem a imersão do jogo.

No entanto, é imprescindível tornar essa posição de narrador relevante o suficiente para ser escolhida, mas, ao mesmo tempo, irrelevante o suficiente para não comprometer o funcionamento do jogo.

PARÂMETROS PROIBITÓRIOS

1 🔍 Ser muito ilustrativo

Por conta de uma competência técnica do grupo projetual, a estética do jogo não pode ser muito ilustrativa. Dessa forma, pensa-se em uma arte mais vetorial — possível de ser feita por meio do Adobe Illustrator com formas geométricas — ou uma arte mais realista — possível de ser feita por meio do Adobe Photoshop com estilização simples sobre fotos.

2 🔍 Usar tecnologias VR (*virtual reality*)

Mais uma vez, o motivo da escolha desse parâmetro proibitório é por conta da competência técnica da equipe produtora. Por conta disso, a tecnologia de VR foi descartada do projeto, embora seja uma ótima resposta ao objetivo estabelecido.

Essa técnica permitiria a imersão profunda de uma pessoa que use um óculos Rift, por exemplo, mas traria problemáticas de acessibilidade — por

ser tratar de algo ainda muito caro — e também que promove uma experiência individualista.

3 ➤ Ser impresso em casa (*print-to-play*)

Esse fator foi dito como proibitório porque, embora isso afete positivamente o preço do produto final, barateando ele, também afeta diretamente a qualidade final da solução proposta.

Pensar em um jogo analógico print-to-play pressupõe pensar num projeto que não use muitas cores, já que as impressoras caseiras costumam imprimir em preto e branco. Além disso, afeta o tamanho das folhas escolhidas, que teriam que ser obrigatoriamente em A4 (folha ofício, de fácil acesso comercial).

Todas essas consequências foram ponderadas e percebeu-se mais pontos negativos do que positivos, trazendo, portanto, a decisão de abolir essa estratégia de produção do jogo.

4 ➤ Inventar um evento histórico

Esse item vem em contraposição ao item 3 dos "parâmetros essenciais" porque, embora seja interessante criar alguns artifícios narrativos que incrementem o apelo emocional dos eventos históricos ocorridos, criar uma história completamente fictícia pode gerar desinformação. E, dessa forma, como o intuito é fazer os jogadores aprenderem sobre eventos históricos no centro do Rio de Janeiro, uma invenção desse tipo vai completamente ao desencontro do objetivo proposto.

Por fim, todos os parâmetros anteriormente descritos possibilitaram um processo criativo que culminou no item a seguir: a ideia de solução final pensada para atender ao presente projeto.





E3

Semana 4 e 5

Primeiros Desenhos
e Especificações

A. Viajantes do tempo

Jogo de tabuleiro em grupo

Definir um período histórico específico provou-se ser um dificuldade desse projeto, portanto foi definido que o jogo não se ateria a um só acontecimento, e sim a uma série deles. Para tornar essa mecânica possível foi atribuído que os jogadores seriam viajantes do tempo, de forma que pudessem navegar por diferentes épocas a partir do resultado da rolagem de dados.

No início do jogo uma missão é definida, por exemplo: impedir um assassinato na saída do teatro municipal em 1910. No entanto, no início do jogo os aventureiros foram transportados para 1940, de forma que devem não só explorar a época e resolver outros impasses, como devem conseguir chegar a 1910 e concluir a sua missão. Baseado na mecânica de Scotland Yard, diversas aventuras estariam disponíveis de forma que cada partida seja única e não necessariamente de mesma duração, tudo depende do desenvolvimento da história e dos próprios narradores.

Para transportar os jogadores para as suas diferentes épocas, o tabuleiro será adaptável, de forma que possua uma mesma base, mas a cada época uma folha de acetato se sobrepõe mostrando a planta da cidade no período determinado, de forma que ao longo do jogo, com o passar dos anos, seja possível observar a evolução e as mudanças ocorridas em cada período histórico.

O jogo de forma geral também precisará de um guia, garantido que a aventura siga um fluxo tranquilo mesmo se baseando em regras simples e facilmente compreensíveis. Para isso foi criado duas opções, o jogo poderá com um narrador jogador - nada que atrapalhe a sua experiência, uma vez que as explicações são curtas - ou então com um narrador virtual, recomendável quando se joga na própria casa, não sendo atrapalhado pelo barulho ambiente costumeiro das casas de jogos, enriquecendo a experiência com músicas das épocas criando uma ambientação, mas sem atrapalhar a dinâmica, caso não seja utilizado.

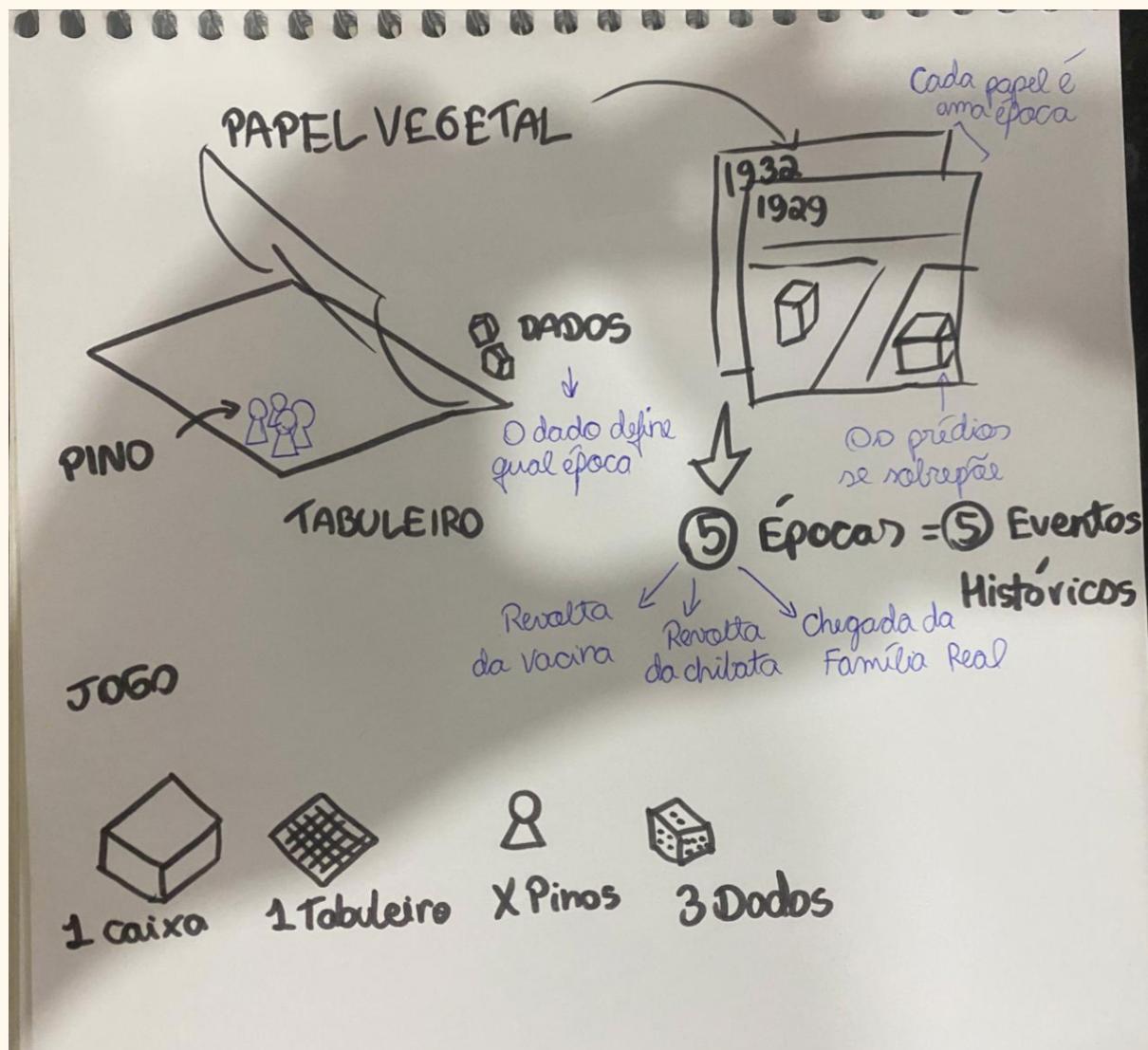


Figura 1: Representação dos elementos do jogo e suas funções

B. Estrutura da solução

Esboço do tabuleiro, mapa e diagramação de cartas

A construção do projeto do Grupo 4 passou por uma conceituação complexa que visou preencher toda a estruturação metodológica necessária a um projeto robusto. Para tanto, foi montada a lista a seguir com as frases que explicitam cada uma das palavras chave a seguir

Tema

A Evolução da Cidade do Rio de Janeiro e seus aspectos Urbano, Sociais, Históricos e Geográficos.

Foco

Eventos históricos atrelados à lugares.

Oportunidade

Desconhecimento a respeito dos eventos históricos que ocorreram no centro da cidade, devido, entre outros motivos, a forma do ensino de história nas escolas.

Objetivo

Possibilitar a imersão nos eventos históricos ocorridos no Centro da cidade do Rio de Janeiro abordando patrimônios históricos.

Questão

Destacar os eventos históricos do centro do Rio de Janeiro a fim de intensificar a consciência histórica e o sentimento de pertencimento ao local.

Desafio

Como possibilitar o interesse dos cariocas pelo patrimônio histórico em uma estrutura social que prioriza o lucro frente a preservação dessas estruturas.

Portanto, após todas as discussões e ajustes descritos nos capítulos a seguir, o projeto estabeleceu seus partidos adotados e se solidificou na seguinte solução:

Um jogo de tabuleiro onde os jogadores são viajantes no tempo que viajaram para a época de 1904, durante a Revolta da Vacina, e irão atuar nesse cenário caótico do Centro do Rio de Janeiro.

No entanto, nem sempre foi assim. Para chegar nesse contorno, cada membro da equipe foi convidado a desenhar todo o percorrer do jogo para que fosse possível entender de qual maneira cada um estava entendendo o projeto. Essa tarefa foi muito rica e agilizou diversos processos de decisão, também gerando variados esquemas visuais, como os demonstrados a seguir.

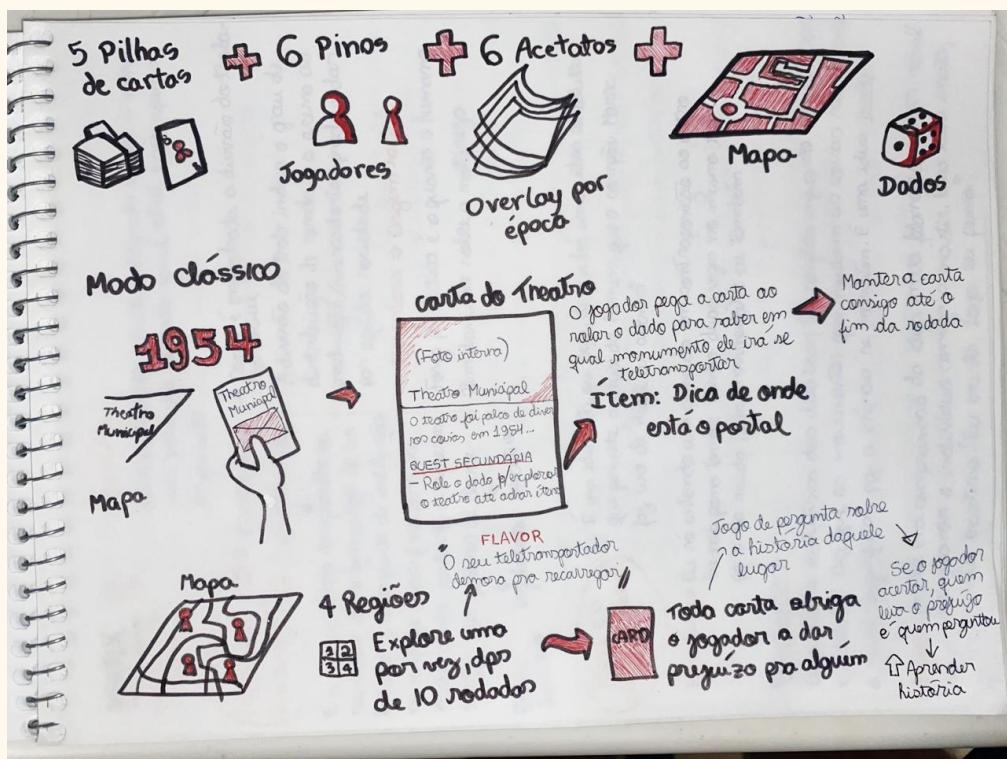


Figura 2: Esquema visual do jogo desenvolvido pelo Lucas Araujo. Nesse momento do desenvolvimento, o projeto ainda tinha a intenção de usar acetatos. Eles iriam sobrepor o tabuleiro a fim de demonstrar as diferentes conformações urbanas que o Centro do Rio de Janeiro teve ao longo do tempo.

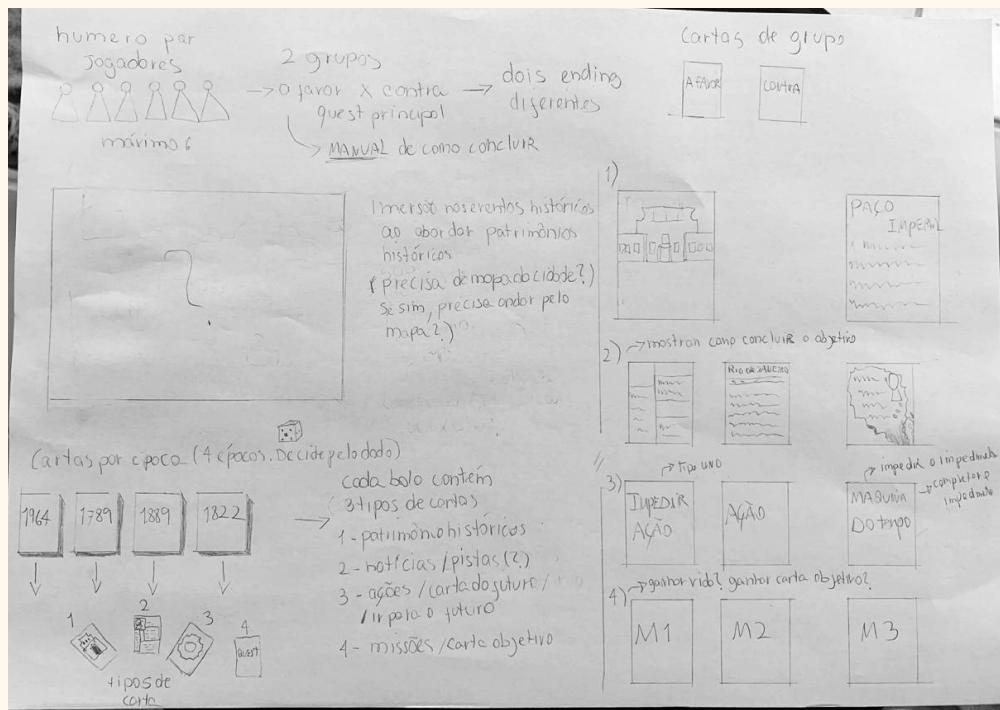


Figura 3: Esquema visual do jogo desenvolvido pelo Leonardo Antunes, que elaborou muito a questão dos diferentes tipos de carta que o jogo possuirá.

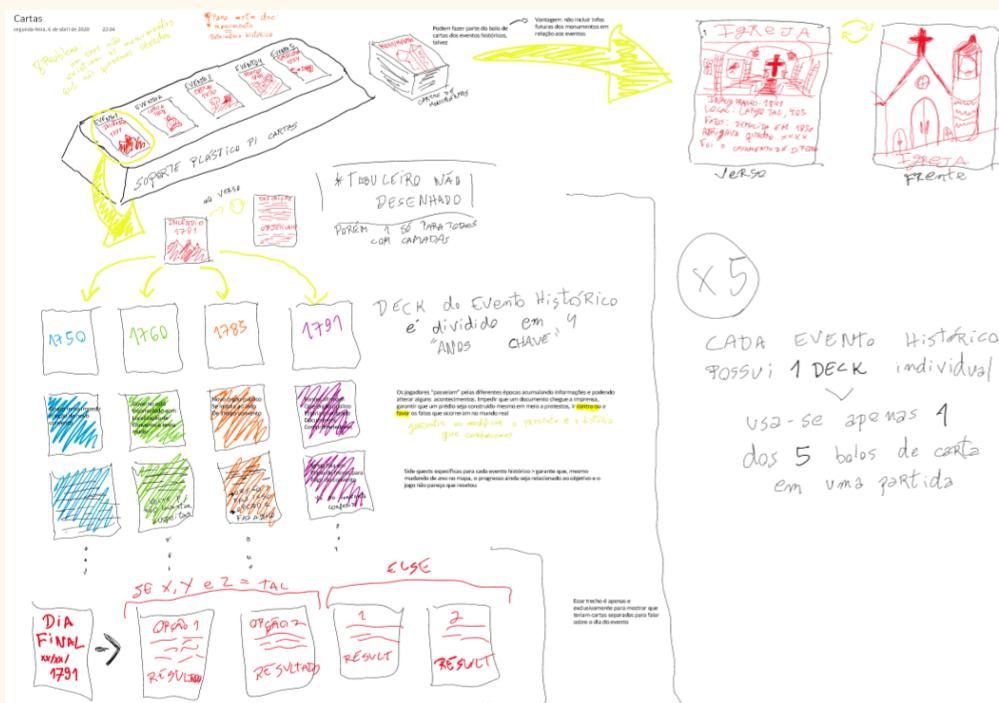


Figura 4: Esquema visual do jogo desenvolvido pelo Felipe Rabaça, que elaborou muito a diferenciação entre as cartas do jogo e a origem a qual elas são atribuídas.

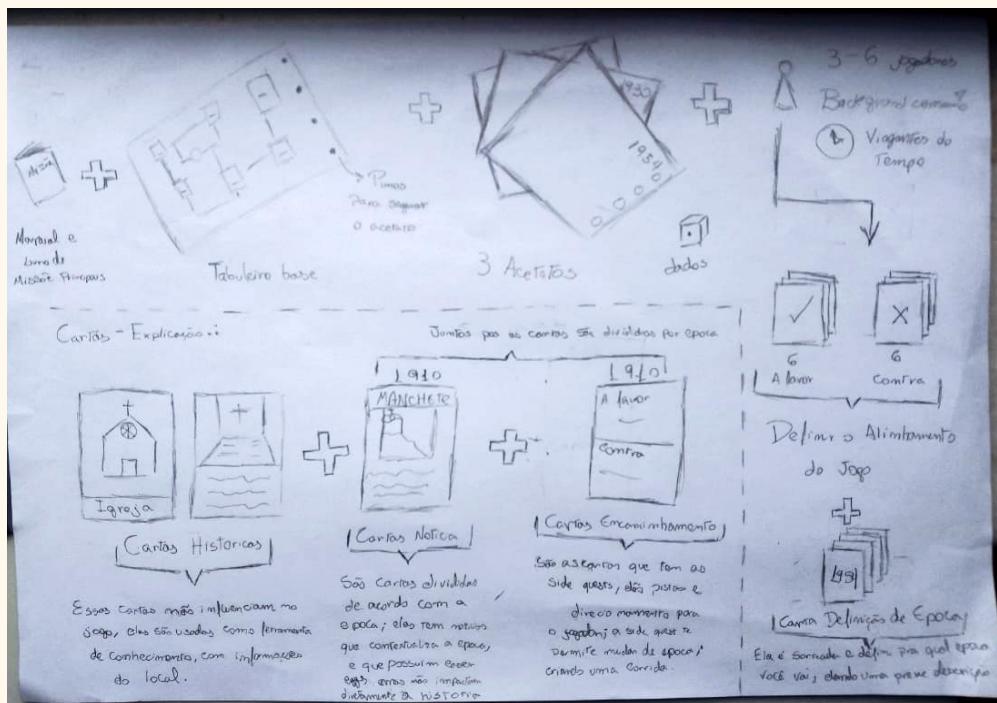


Figura 5: Esquema visual do jogo desenvolvido pela *Paula Wyler*, que elaborou muito a questão dos diferentes tipos de carta que o jogo possuirá e qual a função que cada uma delas tem na gameplay.

C. Primeira especificação técnica

Pesquisa de métodos de produção

Inicialmente, a equipe projetual se dividiu de forma que cada membro ficou responsável por pesquisar as especificações técnicas dos elementos que compõem o jogo como mostra a lista a seguir:

1. Caixa
2. Carta
3. Dado
4. Pino
5. Tabuleiro

Assim sendo, conforme as informações levantadas pela pesquisa ¹, foi possível montar a Tabela 1 a seguir com todos os materiais e tamanhos recomendados para as peças que compõem o jogo.

PEÇA DO JOGO	MATERIAL	TAMANHO
CAIXA Parte Externa	Papelão Liso	Depende de todo o resto
	Papel Paraná	
	Revestimento de adesivo	
CAIXA Tampa	Papelão Liso	Entre 2 a 4 mm mais larga para ser fácil de manusear
	Papel Paraná	
	Revestimento de adesivo	
CAIXA Parte Interna (Organizadores)	MDF (<i>Medium Density Fiberboard</i>)	Depende de todo o resto
	Papelão Liso	
	Papel Paraná	
	Plástico	
	Espuma	
CARTAS	Extra-alvura 240g	80 x 120 mm
		63,5 x 88 mm
		43 x 65 mm
	Papel cartão fosco 240g branco	50 x 70 mm
	Papel kraft cartão 240g	48 x 66 mm

DADOS	Resina / Plástico	16mm
	Papel	
	Madeira	
	Metal	
PINOS	Plástico	1 cm de base
	MDF cortado à laser	2,5 a 3 cm de altura
	Metal	
TABULEIRO	Cartonado (Papel Paraná Adesivado)	60 x 80 cm
	Papel 240g Laminado	
	MDF (Colado ou corte a laser)	

Tabela: Peças do jogo e seus respectivos materiais e tamanhos ¹

⌘ D. Representação visual da solução

Esboços do gameplay do jogo de tabuleiro

Objetivando uma estruturação da mecânica que une todos os elementos do jogo de forma coerente, o grupo de projeto decidiu atribuir como tarefa individual o desenvolvimento de uma segunda versão de esboço do jogo. No entanto, dessa vez, seriam considerados novos partidos adotados pelo grupo advindos dos diversos processos de criação realizados. Esses processos contaram com diversos registros textuais ^{2 3 4 5 6} que a Tabela 2 resume.

Nº	PARTIDOS ADOTADOS	DATA
1	² Os jogadores sempre irão para o passado	06/04
2	² Todos os jogadores irão para a mesma época	06/04
3	² Teremos no máximo 6 jogadores	06/04
4	² O mapa é uma visão macro e a carta uma visão micro da mesma época	06/04
5	² O jogo é competitivo para permitir maior engajamento e aleatoriedade	06/04
6	³ O jogo é dividido em turnos onde cada jogador tem a sua vez de jogar	10/04
7	³ Existem quatro tipos de cartas dentro do jogo: 1) Itens; 2) Desafios; 3) Alinhamento do jogador - diz qual a quest principal é; 4) Patrimônio histórico.	10/04
8	⁴ A navegação é feita via saltos entre os monumentos históricos registrados no tabuleiro	13/04
9	⁴ O mapa base é monocromático e contém apenas espaços livres e os desenhos dos monumentos históricos escolhidos.	13/04
10	⁴ A partida será concluída em um evento histórico só. O mapa base já mostra, sozinho, a mudança urbana no Centro do Rio	13/04
11	⁴ As cartas Desafio darão carta de Ítems para o jogador que o completar	13/04
12	⁵ O jogo não mais se passará em diversas épocas e eventos históricos	20/04
13	⁵ O evento histórico escolhido é A Revolta da Vacina (1904)	20/04
14	⁶ As cartas Desafio vão ter, ao mesmo tempo, o desafio do alinhamento CONTRA e o desafio do alinhamento A FAVOR. Assim, os jogadores não vão	24/04

	conseguir saber se o alinhamento um do outro através da carta.	
15	6 Os dados do jogo serão dois D6 - dado de 6 lados - e um dado de Símbolos personalizado contendo quatro lados: carta item, carta desafio, carta patrimônio e patrimônio histórico.	24/04
16	6 Existem duas formas de ganhar cartas do tipo Item: 1) Ganhar 1 cartas Item na primeira rodada e ganhar mais itens conforme você completa desafios. 2) Existirá um monumento histórico de "Cartório" que toda vez que o jogador entra ele ganha a chance de jogar o dado de Símbolos e ganhar uma unidade da carta que o dado demonstrar. Só pode jogar uma vez por rodada.	24/04
17	6 A navegação no tabuleiro será feita por meio de caminhos que conectam os monumentos históricos	24/04
18	6 O tabuleiro terá a representação das ruas do mapa e, também, dos caminhos que conectam os monumentos históricos.	24/04
20	6 A movimentação entre monumentos históricos demanda que o jogador jogue os dois dados D6 para tirar um número igual ou maior ao exigido para chegar até aquele ponto do tabuleiro.	24/04
21	6 O jogador pode entrar dentro dos monumentos históricos com o seu pino ao jogar os dois dados D6 e retirar um número igual ou maior ao exigido para realizar tal ação	24/04
22	6 O jogador pode encontrar cartas Ítem ou Desafio ao realizar a ação de entrar dentro dos monumentos históricos.	24/04
23	6 A condição de vitória do jogo varia conforme a carta do tipo Alinhamento que o jogador retirar no começo da partida	24/04
24	6 A condição de vitória do jogo foi definida	24/04
25	6 Cada carta Desafio e Ítem será atribuída a um monumento histórico de origem. Apenas lá é que tais Desafios e Ítems poderão ser obtidos.	24/04
26	6 A carta Item do tipo "Vacina" é essencial para a condição de vitória e estará vinculada ao monumento histórico chamado "Santa Casa", o grande hospital da época de 1904	24/04
27	6 É possível bloquear caminhos para forçar outros jogadores a passar por lugares específicos e, então, interceptar os Ítems dele. Para interceptar, ambos tem que estar no mesmo lugar. Os dois dados D6 são lançados: se o jogador atacante tirar um valor maior que o defensor, ele rouba. Se não o defensor segue o caminho.	24/04

Tabela: Partidos adotados ao longo do processo de criação do jogo. A partir da leitura da tabela, faz-se necessário explicar com mais detalhes os partidos adotados de número 7, 8, 13, 17 e 24. Portanto, os tópicos a seguir serão o destrinchamento de cada um deles, consecutivamente.

OS QUATRO TIPOS DE CARTA – N° 7 e 24

Alinhamento

A carta do tipo Alinhamento é a mais importante e central para a mecânica do jogo, por isso foi destacada em negrito no item 24 da tabela 2. Isso porque ela que definirá qual o seu principal objetivo no jogo, te colocando do lado CONTRA ou do lado A FAVOR dos acontecimentos reais na Revolta da Vacina.

No começo do jogo, cada um dos jogadores pega uma das cartas de alinhamento que está embaralhada no bolo. Eles são instruídos a manterem segredo sobre a carta que retiraram porque parte da mecânica é adivinhar quem está no seu time e quem não está. Assim, estimulamos a competição e o palpite entre os jogadores.

Objetivo principal do jogo (Partido adotado N° 24)

Tanto o alinhamento CONTRA e o alinhamento A FAVOR tem que pegar cartas de Item do tipo VACINA no ponto "Santa Casa" e aplicá-las da forma que cada alinhamento precisa, como mostra a Tabela 3 abaixo. Ao aplicar a vacina, você recebe um Token que demonstra a quantidade de vacinas aplicadas por aquele jogador.

CONTRA	A FAVOR
Condição de vitória: Aplicar X ou mais vacinas de forma clandestina (humanizada), não gerando revolta	Condição de vitória: Aplicar X vacinas de forma legalizada (a favor do governo), gerando revoltas e mantendo a história
Vacinas são recolhidas em um único ponto no mapa, no hospital Santa Casa, por meios clandestinos.	Vacinas são recolhidas em um único ponto no mapa, no hospital Santa Casa, por meios oficiais.
As vacinas são aplicadas em qualquer	As vacinas são aplicadas em qualquer

outro ponto do mapa, usando as vias clandestinas. Ao aplicá-las, você ganha um token.	outro ponto do mapa, usando as vias legalizadas. Ao aplicá-las, você ganha um token.
---	--

Tabela 3: Contraposição entre o alinhamento Contra e A Favor no jogo.

Cada grupo desse jogo precisa chegar no número X ou maior de vacinas para ganhar. As vacinas são um tipo de carta Item especial que fica disponível em um bolo a vista de todos os jogadores. Quando as vacinas acabam (o bolo some), o jogo acaba e a contagem de vacinas é feita, revelando o posicionamento dos jogadores.

Patrimônios Históricos

As cartas monumentos terão três informações:

1. Descrição sobre o lugar: Um texto que dê informações daquele patrimônio ao longo do tempo. Demandará pesquisa prévia para que esses textos sejam preenchidos.
2. Quantidade necessária no dado para entrar no monumento: Um ícone de dado com o número ao lado.
3. Possíveis Desafios e Itens que você pode tirar a partir daquele monumento: Uma lista com os nomes de cada uma dessas cartas que são possíveis conseguir naquele monumento

Item

Cada carta Ítem será um facilitador para diversas finalidades dentro do jogo:

1. Entrar em monumentos históricos:
Exemplo: "Roupa Chique" - Permite que o jogador entre no monumento "Theatro Municipal do Rio de Janeiro" sem precisar rolar os D6.
2. Completar Desafios:
Exemplo: "Armas de Sentimentos"

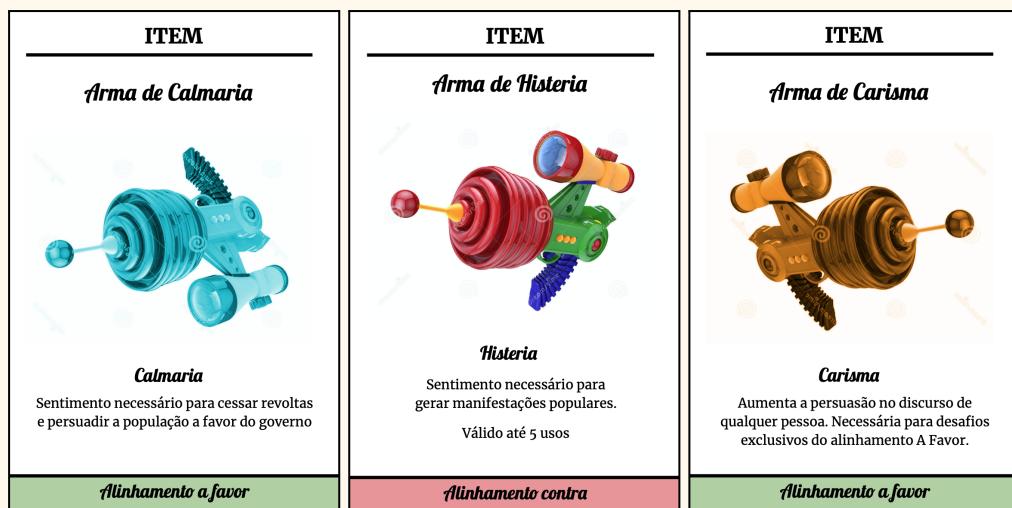


Figura 6: Esboços de cartas ITEM desenvolvidas para o projeto.

Desafio

Cada carta do tipo Desafio será uma *quest* secundária que permite o jogo trazer elementos históricos reais e imersivos em relação a quest principal - Revolta da Vacina. Assim, os Desafios atuarão como artifício para que o jogo cumpra o objetivo do projeto: "possibilitar a imersão nos eventos históricos ocorridos no Centro da cidade do Rio de Janeiro abordando patrimônios históricos".



Figura 7: Esboços de carta DESAFIO desenvolvidas para o jogo.

A MOVIMENTAÇÃO NO MAPA – Nº 8 e 17

A movimentação do jogador no tabuleiro se dará através de saltos no mapa. O jogador precisa escolher um ponto do mapa para o qual ele pretende se locomover,

rolar os dois dados D6 e tirar um número maior ou igual ao que a movimentação exige. Dessa forma, cada salto tem um valor dependendo de onde você está e para onde você irá e o jogo pretende equilibrar esses números e as recompensas obtidas ao ir até um ponto do mapa cuja movimentação precise de um valor alto no dado.

A partir dessa mecânica, é possível estabelecer uma estratégia de movimentação que convide o jogador a explorar os diferentes pontos para descobrir as recompensas que se pode obter nos diferentes monumentos históricos. Pretende-se, assim, imergir o jogador dentro daquele espaço limitado que tabuleiro representa: uma parte do Centro do Rio de Janeiro.

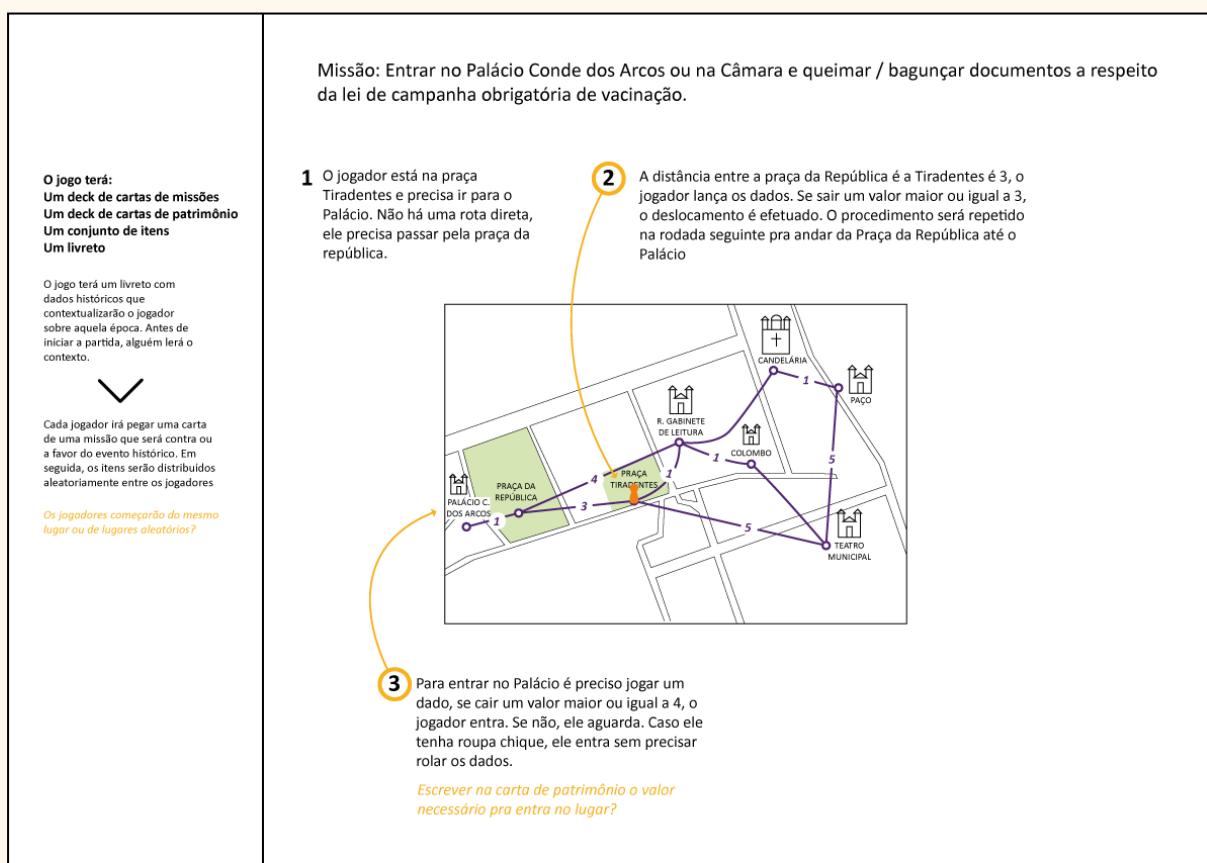


Figura 8: Esquema visual da movimentação no tabuleiro desenvolvido pelo Vitor Ourô.

A REVOLTA DA VACINA – N° 13

O projeto passou por diversos acontecimentos históricos de larga escala que tivessem, de alguma forma, impacto no Centro do Rio de Janeiro:

- 1) A transferência da capital para Brasília (1960);
- 2) Proclamação da república (1889);
- 3) Transferência da corte real portuguesa (1808).

No entanto, todos os itens apontaram desvantagens consideráveis⁷ no aspecto de demonstrar a transformação urbana que o Centro do Rio sofreu ao longo dos anos, exceto aquele que escolhemos: a Revolta da Vacina de 1904.

Ela foi uma revolta que ocorreu bem no começo da Reforma Pereira Passos – iniciada em 1903 – e que teve ligação direta com as expropriações de moradia que começaram a ser feitas para que a paisagem urbana do Centro ficasse próxima ao centro de Paris.⁸

Além disso, a revolta foi um cenário complexo o suficiente para ter seus aspectos políticos, sociais, científicos e financeiros, já que o Estado declarou estado de Sítio na cidade do Rio de Janeiro para que fosse cumprida a vacinação compulsória impedindo o contágio da varíola.

Assim sendo, esse evento histórico se apresenta como algo muito contemporâneo por discutir questões de vacinação, sendo que nos dias atuais o movimento anti-vacina tem tido cada vez mais espaço na mídia por conta do seu potencial perigo contra a população. Também é válido ressaltar que, durante o desenvolvimento desse presente projeto, todos os países vivem em situação de isolamento social para evitar a contaminação da COVID-19.

Portanto, a Revolta da Vacina tem um apelo comercial forte como tema de desenvolvimento de um jogo, não só por ser atual, mas por ser um evento de grande complexidade.





E4

Semana 6 e 7

Pitch e Demonstração

A. Quem são os jogadores?

Contextualização e história do jogo

Antes de iniciar a etapa de desenvolvimento de modelos e mock ups, o grupo desenvolveu o primeiro esboço da narrativa do jogo. Considerou-se como obrigatória a criação de uma história que introduza o jogador no contexto da Revolta da Vacina de forma dinâmica e atrativa mas que ao mesmo tempo evidencie um posicionamento crítico do jogo em relação a vacinação, técnica essa que tem sido questionada em relação a sua eficácia.

CONTEXTUALIZAÇÃO

No início do século XX a febre amarela estava presente no Rio e, por ordem da Secretaria Geral da Saúde Pública, cortiços considerados insalubres eram simplesmente demolidos, casas com mosquitos foram isoladas e vizinhanças submetidas à gases tóxicos para matar os vetores. A população começa a se revoltar.

Em 1904 o número de casos de varíola passa a aumentar. Como responsável pela saúde pública, o médico Oswaldo Cruz inicia uma campanha de vacinação agressiva na qual pessoas poderiam ser vacinadas à força. Como a informação circulava de forma diferente e os costumes e pensamentos eram outros, a população não tinha consciente da importância da vacinação. O povo se revolta e dos dias 11 de novembro até 18 de novembro de 1904 ocorre a Revolta da Vacina.

NARRATIVA

Uma equipe de inventores do futuro desenvolve uma máquina do tempo almejando a criação de um Brasil mais justo. Para isso decide-se viajar pelos eventos históricos ocorridos no Centro do Rio de Janeiro, um bairro repleto de lugares de memórias importantes para a construção do país.

Porém um dos inventores revela-se um infiltrado e denuncia o esquema às autoridades. Assim o governo decide recrutar diversos historiadores e inicia-se uma expedição temporal para proteger a história, sendo o primeiro destino dos grupos em 1904, durante a Revolta da Vacina, uma revolta popular que resultou em mortes, prisões e, em 1908, o surgimento de nove mil casos de varíola.

Nesse board game, os jogadores são convidados a se dividirem entre os Pacificadores e os Revoltosos. Enquanto os Pacificadores pretendem voltar ao passado e modificar o que, para eles, poderia ter sido mais justo ou diferente, os Revoltosos querem impedir essa missão, mantendo os acontecimentos e a linha temporal. Como um jogador, seu objetivo é impedir ou facilitar o desencadeamento do evento histórico.

1 🔮 Pacificadores

A população carioca está enfurecida com as medidas de prevenção e atuação da Diretoria Geral de Saúde Pública. Sua missão é diminuir a tensão da situação, vacinar de forma humana através da persuasão e atrapalhar o objetivo dos REVOLTOSOS.

2 🔮 Revoltosos

A população carioca está enfurecida com as medidas de prevenção e atuação da Diretoria Geral de Saúde Pública. Sua missão é aumentar a tensão da situação, vacinar de forma desumana e atrapalhar o objetivo dos PACIFICADORES.

B. Progressos do projeto

O que foi atualizado no E4

1 Enredo com diferentes períodos

Inicialmente, o enredo do jogo estava sendo pensado para se passar em várias épocas, quando no início de cada partida os jogadores decidiriam em qual período jogariam, conforme descrito no E3.

Apesar de ser uma ideia muito interessante, tornou-se complicado criar mecânicas para o jogo que conectassem os diferentes períodos e que valessem para todos eles. Desse modo, optou-se por abandonar esse modelo e escolher apenas um momento histórico para o enredo do jogo.

2 Fusão das cartas de Monumentos Históricos e Desafio

Anteriormente, ao entrar em um monumento histórico, o jogador tinha a opção de pegar uma carta de Desafio. Essas cartas Desafio eram divididas entre contra ou a favor da manutenção da revolta.

Em relação a isso, foi decidido que as missões valerão para todos os jogadores, independente do seu alinhamento e, por isso, não haverão mais cartas que só trazem desafios. Em vez disso, cada monumento terá um desafio que será descrito na sua respectiva carta, e quando a missão for completada o jogador receberá um item ou pontos de tensão.

3 Alinhamento dos jogadores

O que antes era algo a ser mantido em segredo, o alinhamento dos jogadores – Pacificadores ou Revoltosos – passa a ser uma mecânica aparente, dividindo os jogadores em dois grupos, cada qual com o seu objetivo.

4 Condição de Vitória

A vitória passa a ser definida por um medidor de tensão, que ao longo do jogo é alterado de acordo com os pontos que os jogadores obtêm, determinando se ocorrerá uma revolta ou não. Se o jogo terminar em empate, o grupo que tiver aplicado o maior número de vacinas será o ganhador.

⌘ C. Produção das peças

Elaboração dos primeiros materiais visuais do jogo

PALETA DE COR



A paleta de cor é composta de tons mais pasteis, amarelados, para evidenciar a noção de tempo, trazendo o código visual referente a algo mais antigo. Esse apelo é muito apropriado para um jogo feito no ano de 2020, mas que fala de um evento do ano 1904. Assim, o jogo já remete, de cara, que fala de questões do passado histórico.

CARTA MONUMENTO

1 🔍 Mecânica

Após a união das cartas Desafio e Monumento Histórico em uma única carta, esse elemento do jogo passou a conter mais informações, sendo elas uma foto e nome do local, breve resumo da história, desafio que deve ser cumprido pelos jogadores e o que é ganho ao completá-lo. Por não ser um elemento surpresa, isto é, ao cair na casa de um determinado monumento o jogador irá buscar a carta daquele local, não houve necessidade de manter uma das faces da carta genéricas. Assim, na frente da carta foi colocada a foto e nome do local, ficando no verso o restante das informações.

2 🔍 Estética

Em sua primeira versão, as cartas de desafio foram pensadas em uma paleta monocromática, na tentativa de reproduzir o mais fielmente possível o estilo da época. Além disso, os arabescos ao redor da carta, com a fotografia da época ao centro e texto curvo buscam representar cartões de fotografia. Entretanto, esse estilo não comunicava com a característica de jogo, portanto essa versão foi parcialmente descartada.



Figura 9: Primeira versão da carta do tipo Monumento desenvolvida

Na segunda versão, foram testadas as diferentes combinações de cores definidas na paleta de cores do projeto. Assim, buscava-se qual das combinações era mais visualmente agradável.



Figura 10: Segunda versão das cartas do tipo Monumento desenvolvida



Figura 11: Variação de cor da segunda versão de cartas do tipo Monumento desenvolvida

Desse modo, a versão final foi a de fundo verde escuro, devido ao contraste que ela cria com o tabuleiro, além de manter as características da época e trazer mais personalidade para a carta através das cores, em comparação com a versão monocromática.



Figura 12: Versão final das cartas do tipo Monumento desenvolvida

CARTA ITEM

1 Mecânica

As cartas item são obtidas ao início do jogo, uma para cada jogador. Para adquirir mais cartas existem duas possibilidades:

- ⌘ Completar determinados desafios, obtidos nos monumento, pegando uma carta aleatoriamente da pilha ao completar a tarefa.
- ⌘ Roubando-as de outros jogadores, através de uma disputa de dados, na qual aquele que tirar o maior número nos dados será o ganhador e obterá a carta do oponente.

Cada carta representa um item diferente, cada um com a sua função, para ajudar os jogadores a cumprir seus objetivos ou a atrapalhar outros jogadores.

2 Estética

As cartas em sua primeira versão, quando sequer havia uma cor de capa, foram consideradas dissonantes da estética criada para as cartas desafio, apesar de ambas se enquadrarem no estilo da época Art Nouveau.



Figura 13: Primeira versão das cartas do tipo Item desenvolvida

As cartas em sua segunda versão, foi criada de forma que se integrasse melhor com as outras cartas, unindo os desenhos a mão dos itens, algo que se relaciona com a estética do mapa, com os arabescos e molduras utilizados nas cartas desafio, criando um sistema mais unificado.



Figura 14: Versão final da carta do tipo Item desenvolvida

TABULEIRO

O tabuleiro do jogo foi feito com base na “Planta dos Melhoramentos Projetados no Distrito Federal pelo Prefeito Dr. F. P. Passos; Incluindo os Melhoramentos Projetados pelo Governo Federal”¹. Ela foi produzida em 1904 e se encontra no acervo da Biblioteca Nacional.

Dessa planta, foi destacada apenas a área do centro na qual o jogo se passa. Essa parte foi restaurada digitalmente, e teve algumas de suas marcações originais removidas, pois não eram relevantes para o projeto e deixavam o mapa visualmente poluído.

Em seguida, foram adicionados os locais históricos que o jogo pretende abordar em sua mecânica. Eles receberam o nome que tinham na época e suas atuais denominações em seguida. Esses locais foram ligados por linhas, para criar os caminhos que os jogadores usarão nas partidas.¹

¹ http://objdigital.bn.br/objdigital2/acervo_digital/div_cartografia/cart174227/cart174227.jpg

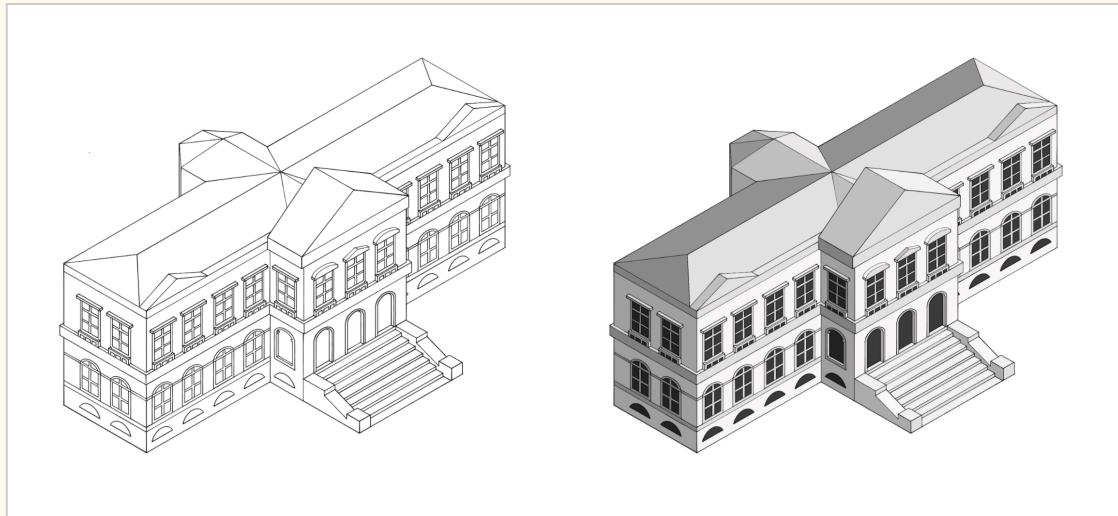


Figura 15 : Estudos de representação do Arquivo Nacional.

Por fim, a área destacada da planta original recebeu uma nova moldura e alguns acabamentos. Futuramente as marcações dos locais serão substituídas por desenhos de cada construção e o tabuleiro será impresso em cartonado.



Figura 16: O mapa elaborado para o jogo ²



Figura 17: Mockups do mapa elaborado para o jogo

FICHAS DE PESSOAS

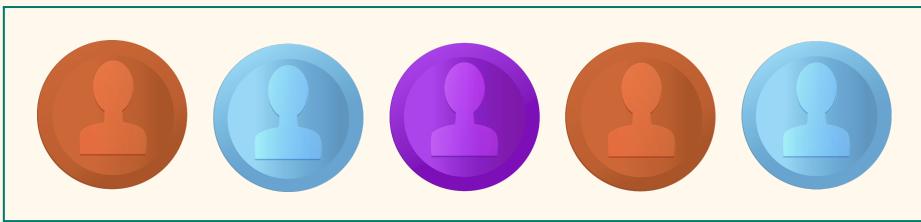


Figura 18: Mockups das fichas de moradores que podem ser vacinados

As fichas são elementos circulares que, através das cores, representam moradores - e seus alinhamentos - que habitam um local possível de vacinação. Portanto os tokens comunicam ao jogador a quantidade de pessoas pacíficas, revoltosas ou informadas (neutras) que podem ser vacinadas em uma habitação específica, reforçando as diferentes visões da população.

AZUL - Pacificadores

Que grupos podem vacinar? - Revoltos e Pacificadores

ROXO - Informados (neutros)

Que grupos podem vacinar? - Pacificadores

LARANJA - Revoltosos

Que grupos podem vacinar? - Revoltos

A parte de trás de cada ficha é de cor cinza e elas só podem ser viradas após o início da partida. Esses elementos são distribuídos aleatoriamente ao começar o jogo, forçando o jogador a pensar sempre em uma nova estratégia. Quando os tokens de uma habitação acabam não se pode mais vacinar no local.

Após aplicar uma quantidade de vacinas em um sítio de vacinação, o jogador retira e armazena o mesmo número de tokens, pois eles servem para contagem dos pontos de tensão a serem aplicados na “Barra de Tensão”. Caso um participante, com o uso de itens, vacine uma pessoa de posição que não beneficie o seu alinhamento, recebe-se um token mais largo que vale mais pontos de tensão.

O material pensado para a elaboração dessas peças é o cartonado por ser o mesmo material do tabuleiro e, portanto, facilitar a compra desse insumo.

PINOS DE JOGADORES

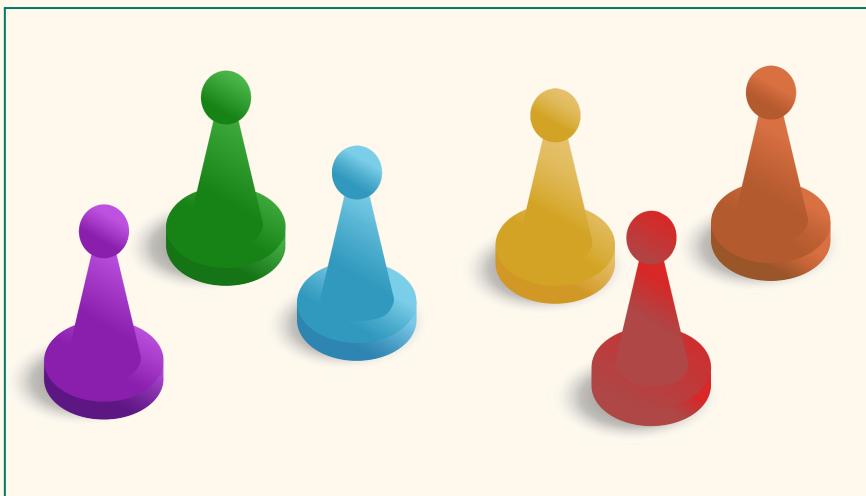


Figura 19: Visão isométrica do esboço dos pinos dos jogadores.

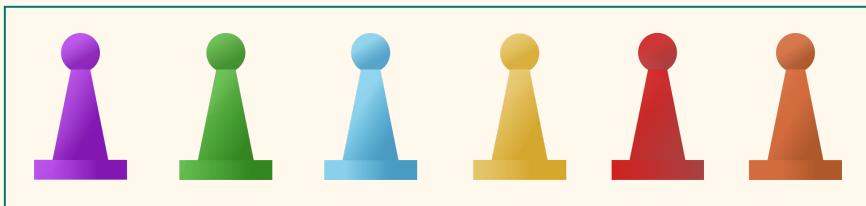


Figura 20: Vista frontal do esboço dos pinos dos jogadores.

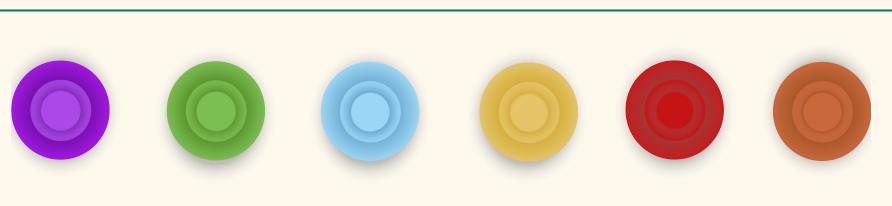


Figura 21: Vista superior do esboço dos pinos dos jogadores.

A locomoção do jogador pelo tabuleiro é feita através da movimentação de pinos de plástico que representam cada participante. Foi considerada a utilização de pinos de MDF cortados a laser, porém esses podem acabar estufando.

As cores escolhidas são elementos que diferenciam os PACIFICADORES dos REVOLTOSOS, sendo o primeiro grupo representado por cores frias e o segundo por tons mais quentes.

MEDIDOR DE TENSÃO



Figura 22: Esboço da elaboração do medidor de tensão.

O medidor de tensão é o elemento do jogo que define a vitória. Cada vacinação e conclusão de desafio nas cartas do tipo Monumento geram pontos que movem o medidor de tensão para esquerda ou para a direita, dependendo da jogada.

Assim, a ideia é que o indicador preto do medidor – como se pode ver na figura anterior – seja movido pelos próprios jogadores conforme o proceder da partida. O local desse indicador ao final da partida define qual equipe vence.





E5

Semana 8 e 9

Jornada de Usuário

⌘ A. Estrutura geral

Como a jornada do usuário foi pensada

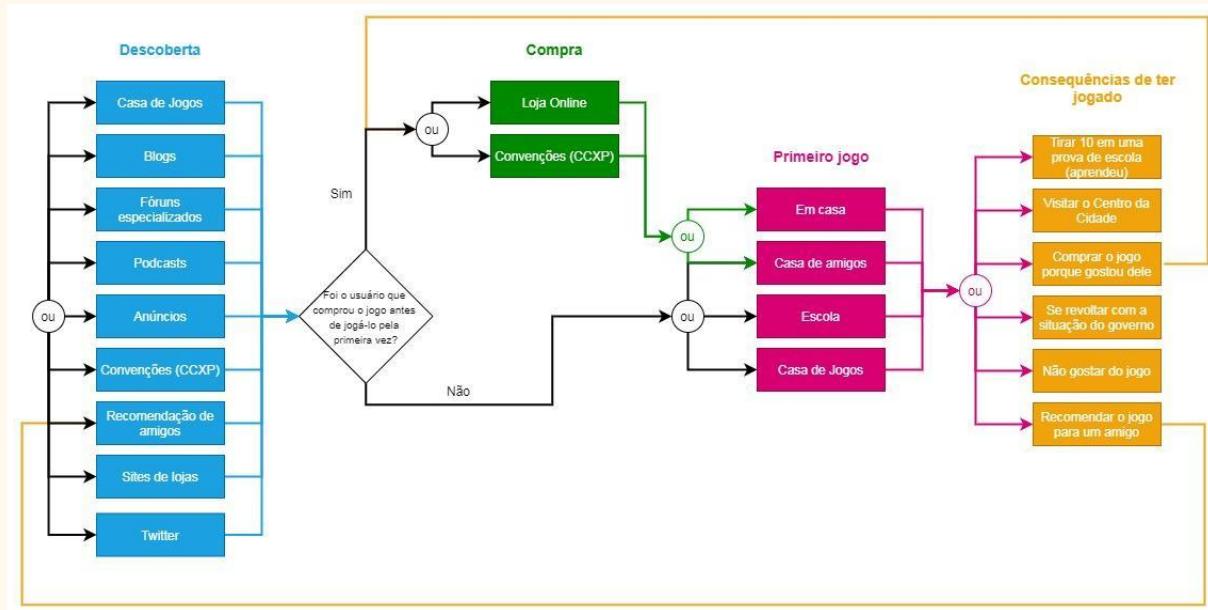


Figura 23: Fluxograma geral da jornada de usuário elaborada para o boardgame

A partir de uma reunião em grupo focada em desenvolver a jornada do usuário, o presente projeto foi capaz de pensar em uma trajetória que compreendesse todos os possíveis jogadores do board game desenvolvido. Para tanto, foram levantados os diversos pontos de contato entre o jogo, a publicidade do jogo e a comunidade gerada por ele em um futuro onde a produção e distribuição já fosse uma realidade para esse projeto.

Assim, foi possível separar essa trajetória geral em quatro grandes colunas que foram destacados por cores diferentes, como mostra a figura que inicia esse capítulo. A divisão foi feita considerando uma distribuição no tempo, ou seja, cada coluna colorida representa um grande momento na interação do usuário com o board game e os periféricos a ele.

PERIFÉRICOS DO JOGO DE TABULEIRO

- ⌘ Geração de conteúdo de crítica e review pela comunidade
- ⌘ Visualização de anúncios e publicidade do jogo
- ⌘ Interação com o jogo em eventos e convenções de board game
- ⌘ Comercialização do jogo em lojas físicas e onlines

Dessa forma, houve um entrelaçamento entre esses pontos de contato e o momento antes, durante e depois de se jogar o jogo.

OS GRANDES MOMENTOS DA JORNADA

1 🌐 Antes do jogo

O momento anterior ao jogo pode ser dividido entre quando ele é descoberto – a "Descoberta", primeira coluna do fluxograma – e quando ele é efetivamente comprado – a "Compra", segunda coluna.

2 🌐 Durante o jogo

O momento durante é exatamente quando o jogador está jogando – o "Jogar", terceira coluna do fluxograma. Esse é o ponto que o projeto ainda está avançando, já que os playtests começaram a ser feitos recentemente. Por conta disso, não houve uma especificidade muito grande para essa jornada exceto a do lugar em que esse momento ocorre: jogando com amigos, em casa, entre outros.

3 🌐 Depois do jogo

O momento depois abrange toda e qualquer consequência advinda de se ter jogado o jogo – a "Consequências", quarta coluna do fluxograma. São inúmeras as possibilidades, mas aqui foram traçadas aquelas mais relevantes no contexto pensado para o *board game*.

A REPRESENTAÇÃO VISUAL

A fins de exercício, os professores Marcelo Pereira e Guilherme Xavier propuseram que a jornada do usuário fosse elaborada de forma quase puramente visual, ou seja, sem o uso de nenhum texto. Para tanto, o fluxograma anteriormente apresentado foi adaptado, tendo cada um dos itens adaptados para não terem apoio textual.

Para evitar dificuldades futuras, a própria elaboração do fluxograma já considerou o uso de uma descrição muito visual. Mesmo assim, escolheu-se a estética de colagem digital utilizando fotos com filtro amarelado. Assim foi possível facilitar a representação do conteúdo por utilizar as nuances de cores e representação de volume que fotos reais podem mostrar.

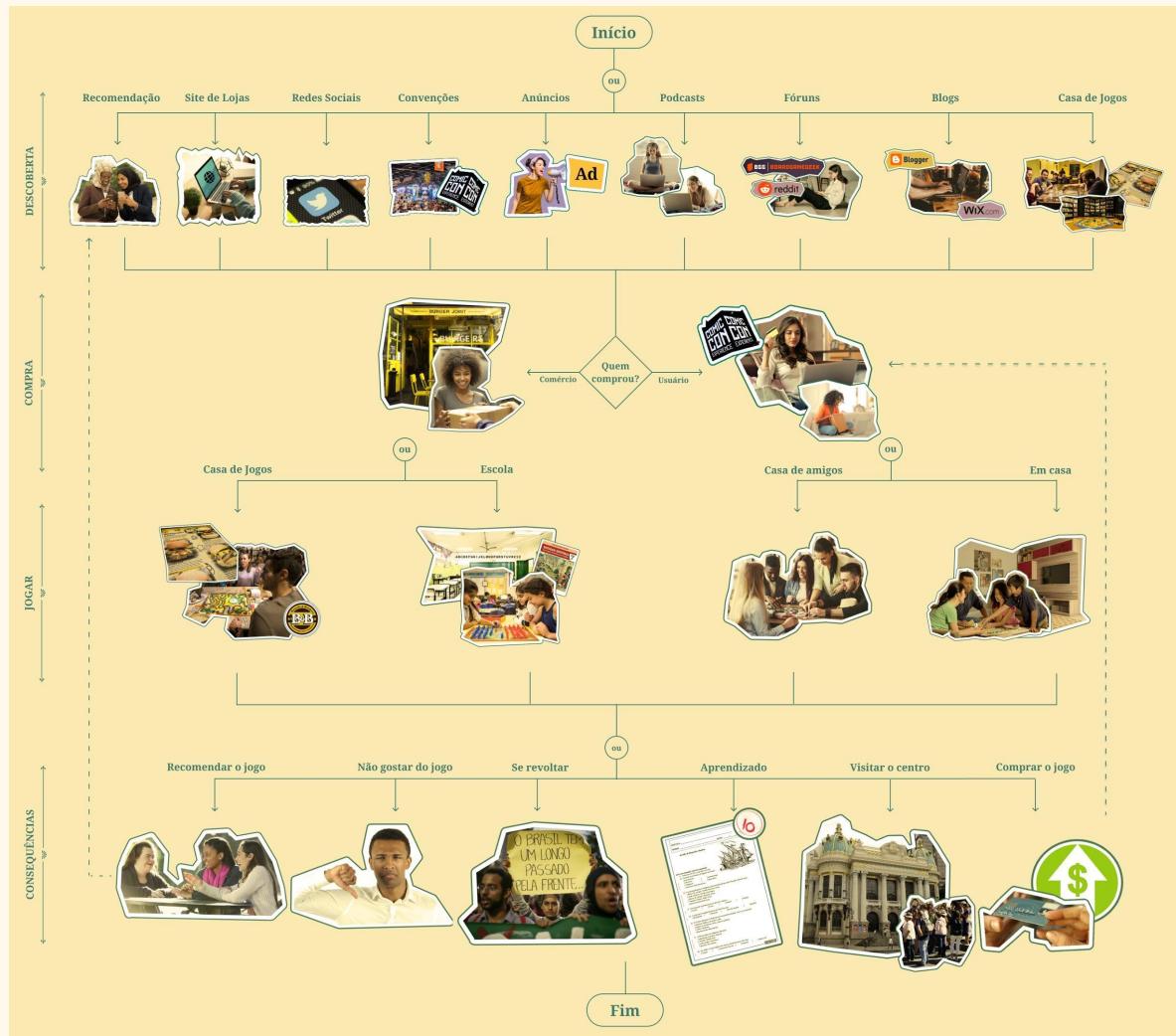


Figura 24: Jornada do usuário

B. Descobrindo o jogo

Primeira etapa da jornada

Considerando os aspectos descritos no tópico "Estrutura Geral", destacam-se aqui as diferentes formas pelas quais o usuário pode vir a conhecer o *board game*. Aqui também serão explicadas as escolhas feitas para a representação visual de cada um dos ítems da jornada do usuário, exercício pedido pelos professores Marcelo Pereira e Guilherme Xavier.

1 Casa de jogos

As casas de jogos são ambientes como restaurantes ou bares que contém diversos jogos de tabuleiro disponíveis para os clientes jogarem durante a sua visita. Muitos grupos frequentam esses espaços, tornando-os uma ótima opção de divulgação. Na jornada, o grupo escolheu como representação fotos de amigos jogando em uma casa de jogos e um garçom atendendo uma outra mesa em segundo plano. Além disso acrescentou-se o cardápio de uma casa de jogos bem conhecida, a B&B.

2 Blogs

Alguns usuários de board game e influencers do meio geek desenvolvem resenhas sobre jogos em blogs, apresentando-os e indicando-os ao seu público. Esse tipo de descoberta pode acontecer de forma orgânica ou impulsionada pelo grupo, que pode patrocinar influencers do meio geek para resenharem o jogo. Para a representação visual na jornada o grupo utilizou a foto de um usuário no computador, acompanhado de duas marcas conhecidas para criar blogs.

3 Fóruns Especializados

Sites como Board Game Geek e Ludopedia são fóruns especializados em jogos de tabuleiro e que abordam futuros projetos, os jogos já existentes e projetos desenvolvidos pelos seus próprios frequentadores. É necessário o movimento da comunidade do boardgame para tornar essa forma de descoberta potente. A foto escolhida para representar essa opção conta com uma usuária lendo a tela do computador junto de duas marcas: a primeira, um fórum especializado em boardgame e a segunda, um site composto por vários fóruns de assuntos diversos.

4 🎧 Podcasts

Os Podcasts são formas de descoberta para o jogo que utilizam o áudio para atrair o cliente. Essas gravações se assemelham à rádios e podem conter histórias, bate papos ou conversas de temas específicas. Assim como os blogs, esse tipo de descoberta pode acontecer de forma orgânica ou impulsionada pelo grupo, que pode patrocinar influencers do meio geek para falarem sobre o jogo. Para a jornada o grupo escolheu duas fotos de uma mesma menina com fone de ouvidos em sua cama.

5 📣 Anúncios

Essa forma de descoberta considera que o projeto irá desenvolver anúncios do boardgame, podendo ser tanto de reviews pagos em blogs ou sites em geral, quanto vídeos promocionais mostrando o funcionamento do jogo. A representação visual desse item na jornada é a foto de uma mulher com megafone para evocar a ideia de gritar uma notícia, anunciar alguma coisa. Ao lado, tem-se a palavra "Ad", termo em inglês para anúncio.

6 🎪 Eventos e Convenções

Eventos de cultura nerd como a CCXP, Comic Con e E3 sempre dispõem de estandes de diferentes marcas de jogos de tabuleiro. É bem comum que os inscritos nesses eventos experimentem esses jogos e, assim, acabem conhecendo vários novos board games. O presente projeto conta com esse contexto para que novos usuários conheçam o jogo aqui desenvolvido. Assim, para a representação visual, escolheu-se uma foto de diversos estandes em um evento ao lado da logo da CCXP, evento nacionalmente reconhecido pela cultura de *board game*.

7 💬 Recomendação de amigos

Uma mistura de "ação da comunidade" com "financiamento de publicidade", a recomendação boca-a-boca do jogo é aqui considerada como uma forma de angariar novos usuários. Para representar isso, esse item mostra, na jornada do usuário, uma foto de duas amigas olhando o mesmo celular enquanto parecem estar conversando.

8 💳 Lojas online

Esse item também é apresentado como forma de se comprar o jogo, que aparece no segundo momento da jornada. No entanto, ao navegar no site de compras, o usuário também pode acabar se surpreendendo ao descobrir novos jogos, e essa forma foi considerada aqui. A representação visual desse item

contou com a foto de alguém mexendo em um notebook enquanto a tela do mesmo apresenta o símbolo do WWW (World Wide Web), ícone muito atrelado à ideia de internet.

9 • Twitter e Redes Sociais

Esse item é gerado completamente pelo engajamento da comunidade do game, que pode acabar criando uma interação online forte o suficiente para angariar novos usuários do jogo. A representação visual desse item contou com o símbolo do Twitter, ícone mundialmente conhecido.

C. Comprando o jogo

Segunda etapa da jornada

Considerando os aspectos descritos no tópico "Estrutura Geral", destacam-se aqui as diferentes formas pelas quais o usuário pode utilizar para comprar o *board game*. Aqui também serão explicadas as escolhas feitas para a representação visual de cada um dos ítems da jornada do usuário, exercício pedido pelos professores Marcelo Pereira e Guilherme Xavier.

1 Lojas online

Na internet existem sites especializados em venda de jogos de tabuleiro, como a Ludoteca. Há também gráficas especializadas na produção de jogos que também oferecem soluções de venda e distribuição como a Gamemaker. O jogo deste projeto poderia ser vendido nessas plataformas, tanto para o usuário final, como para escolas e casas de jogos.

2 Convenções

Uma das possíveis estratégias de divulgação deste projeto seria participar de convenções, onde os desenvolvedores poderiam apresentar o projeto diretamente ao público e vender algumas unidades do jogo.

D. O primeiro jogo

Terceira etapa da jornada

Considerando os aspectos descritos no tópico "Estrutura Geral", destacam-se aqui os diferentes ambientes e lugares nos quais o usuário pode vir a jogar o *board game*. Aqui também serão explicadas as escolhas feitas para a representação visual de cada um dos ítems da jornada do usuário, exercício pedido pelos professores Marcelo Pereira e Guilherme Xavier.

1 Em casa

Representado por uma família jogando na sala de casa, o ambiente familiar é propício para que o jogo ocorra, seja entre pais e filhos, seja entre primos.

2 Casa de amigos

Um jogo de times competindo entre si pode ser o cenário perfeito para uma noite entre amigos. Sem uma definição de fundo na imagem, esse cenário foca apenas nas pessoas, pois independente de quem for a casa, o mais valorizado é a companhia que proporciona as dinâmicas do jogo.

3 Escola

Por se tratar de um jogo que tem a narrativa baseada em um momento histórico do Brasil e que fala sobre o patrimônio histórico do Rio de Janeiro, ele poderia ser adquirido por escolas para ser usado como uma ferramenta lúdica de ensino.

4 Casa de jogos

Com uma popularização relativamente recente, Casas de Jogos são bares, muitas vezes hamburguerias, que dispõe de vários jogos de tabuleiro. Desse modo, os cliente escolhem o que jogar e podem realizar a partida enquanto comem e bebem com seus amigos, sendo um ambiente agradável para quem quer jogar com os amigos sem dispor a casa para o grupo

⌘ E. Consequências de ter jogado

Quarta e última etapa da jornada

Considerando os aspectos descritos no tópico "Estrutura Geral", destacam-se aqui as diferentes consequências que o usuário pode experienciar por já ter jogado o *board game*. Aqui também serão explicadas as escolhas feitas para a representação visual de cada um dos ítems da jornada do usuário, exercício pedido pelos professores Marcelo Pereira e Guilherme Xavier.

1 ⚡ Aprender

Representado por uma prova na qual o aluno recebe uma nota 10, essa consequência não deriva necessariamente do que o jogo em si expõe em termos de informação, mas sim do interesse de aprender mais, gerado a partir do jogo.

2 ⚡ Visitar o Centro da cidade

Assim como o interesse de aprender mais, a visita ao centro seria uma curiosidade gerada a partir de jogo, que incentivaria visitar o local onde se passa o jogo, e no qual ocorreu parte da nossa história.

3 ⚡ Comprar o jogo porque gostou dele

Ao ser uma experiência divertida e enriquecedora, o usuário pode se sentir compelido a comprar o jogo.

4 ⚡ Se revoltar com a situação do governo

A temática do jogo, apesar de se passar em 1904, é muito atual, podendo traçar vários paralelos com o nosso governo, levando uma conscientização ao usuário em relação a situação política que vivemos.

5 ⚡ Não gostar do jogo

O jogo pode não agradar, sendo considerado muito complexo, chato ou de um tema muito atual que pode conflitar com as crenças desse usuário em específico.

6 Recomendar o jogo para um amigo

Sendo uma experiência divertida, o usuário recomendaria aos seus amigos, até chamando-os para jogar, levando à um dos pontos de divulgação original.

⌘ F. Planejamentos de Playtest

O que foi considerado antes de testar o jogo

Para o planejamento do playtest todo projeto foi revisado para evitar que o primeiro teste tivesse falhas que atrapalhassem o andamento da sessão. Durante essa revisão, algumas mecânicas foram alteradas, por exemplo, a de roubo. Para um roubo acontecer era preciso que atacante e defensor estivessem no mesmo ponto. Porém, notou-se que isso aconteceria poucas vezes, então foi decidido que um jogador também pode roubar outro em pontos adjacentes.

Além disso, foram pontuados o que era necessário ser observado durante o playtest mesmo antes que essa sessão fosse realizada. Esse documento foi feito em conjunto com os professores colaboradores Leonardo Cardarelli e Alexandre Cantini durante a aula de colaboração.

No entanto, em paralelo às aulas da disciplina, o projeto teve o fechamento de um documento fundamental para a realização da primeira sessão de playtest. Esse documento intitulado "Conteúdo das Cartas" contou com a elaboração e revisão das ações que cada uma das cartas do jogo realizaria. Essas cartas eram do tipo ITEM e do tipo MONUMENTO, sendo a segunda dividida entre a "História" do monumento e o "Desafio" nele embutido.



Figura 25: Carta monumental "Casa da Moeda" com a discriminação entre História e Desafio.

ESCOLHA DAS PLATAFORMAS

Para a realização do playtest por vias remotas, foram consideradas diversas plataformas que simulassem a interação física em uma mesa de jogo de tabuleira. Era clara a necessidade de uma chamada de vídeo com áudio para que a interação entre os jogadores fosse feita, mas foi necessário pesquisar qual plataforma poderia simular o tabuleiro e todas as peças que o acompanha.

A plataforma Tabletopia apareceu como o melhor candidato, já que é um site completamente gratuito e que simula especificamente a interação de um board game em um ambiente online. No entanto, o escopo iria precisar considerar o gasto de tempo necessário para aprender e para implementar o jogo dentro desse sistema. Por conta disso, o projeto escolheu seguir para uma nova opção: o Figma. Essa plataforma *web-based* também é completamente gratuita e já havia sido utilizada diversas vezes durante o desenvolvimento do projeto, além de oferecer tudo o que era necessário para que o playtest acontecesse.

Por fim, o Zoom foi escolhido como plataforma para a realização da vídeo-chamada por oferecer uma visão das câmeras de cada pessoa na chamada mesmo quando a janela da plataforma não está aberta. Isso permitiu que a gravação da tela do computador pudesse registrar, ao mesmo tempo, o playtest no Figma, a reação facial de cada jogador e o som capturado.

FINALIZAÇÃO DOS ASSETS DO JOGO

"Asset", do inglês "recursos", é todo e qualquer item necessário para que o jogo ocorra. Como o jogo está sendo desenvolvido em ambiente digital e online, todos os assets elaborados são imagens que simbolizam os objetos que compõem o jogo.

Dessa forma, para a realização da sessão de playtest, o projeto uniu as informações textuais do documento "Conteúdo das Cartas" e aplicou esses textos sobre a diagramação das cartas previamente elaboradas no Adobe Illustrator. Cada uma dessas cartas foi, por fim, exportadas em formato *.png e inseridos na plataforma Figma para que fossem manipulados durante a sessão de playtest.

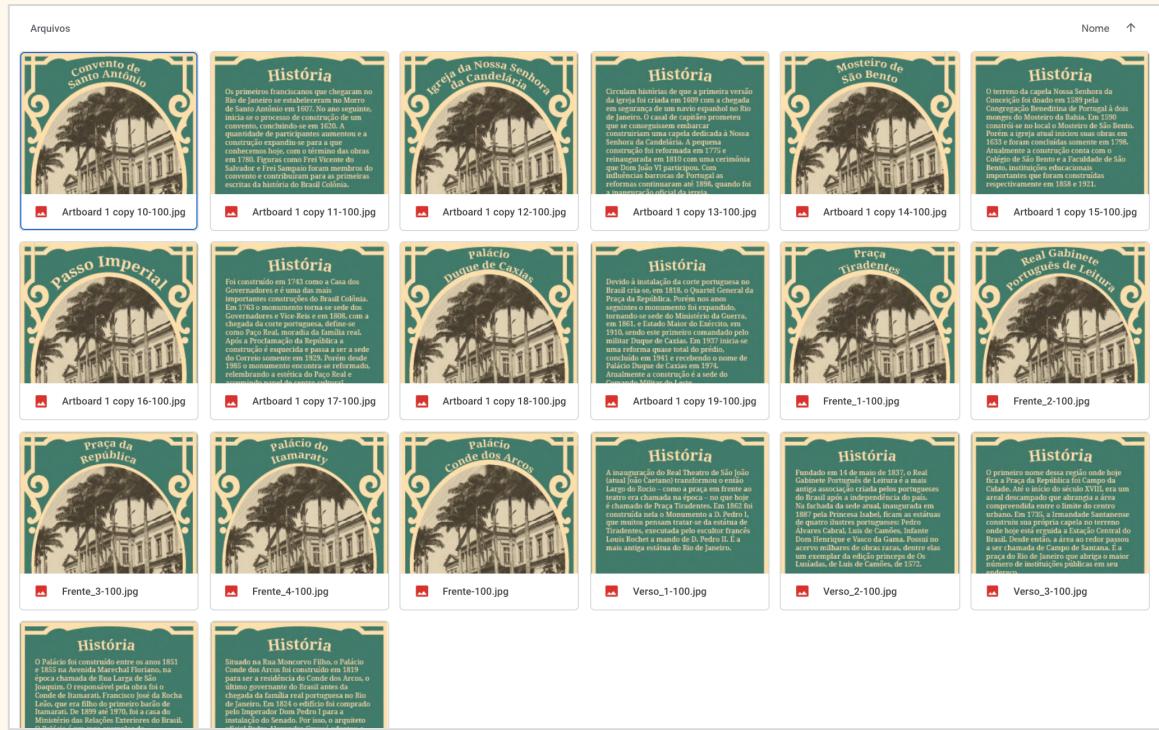


Figura 26: Printscreen de uma pasta no Google Drive do projeto com algumas das diversas cartas elaboradas para a primeira sessão de playtest

DIRETRIZES DA SESSÃO DE PLAYTEST

Buscando minimizar a confusão já esperada na primeira sessão de playtest, foram elaboradas diretrizes para os jogadores e para o moderador da partida. Seguem as diretrizes.

1 Aos jogadores

- Ligar a câmera para que as suas reações faciais sejam registradas e levadas em consideração na observação do gameplay.
- Ligar o microfone e deixar ele aberto o tempo todo para que toda e qualquer interação auditiva seja capturada.
- Entrar no Zoom com a câmera e o áudio liberados.
- Se divertir jogando.

2 🌱 Ao observador

- A. Manipular as cartas de ITEM, entregando-as aos jogadores de forma aleatória.
- B. Preparar o ambiente de playtest (Figma) com todas as peças em formato de imagem para simular uma gameplay real.
 - a. Adicionar as cartas ITEM
 - b. Adicionar o verso das cartas ITEM e bloquear essa imagem acima das imagens de carta ITEM. Assim, os jogadores não conseguem ver as cartas embaixo.
 - c. Adicionar os PINOS dos jogadores
 - d. Adicionar os tokens de vacinação
 - e. Adicionar a carta VACINA
 - f. Adicionar as cartas MONUMENTO
 - g. Adicionar os dados D6 azul e laranja
- C. Gravar a tela com o Zoom, a mesa (no Figma) e o áudio dos jogadores.
- D. Fazer anotações durante a partida.



E6

Semana 10 e 11

Distribuição e Divulgação

⌘ A. O que é essa revolta da vacina?

Visão detalhada do jogo e serviço

UM PROJETO SOBRE O RIO DE JANEIRO

Esse documento é o manual de produção da primeira edição da série de jogos de tabuleiro chamado "Fiscais do Tempo", que é chamada de "Revolta da Vacina" e ambientada no evento histórico de mesmo nome.

A série **Fiscais do Tempo** é um projeto que objetiva muito mais do que apenas criar um jogo, mas que pretende imergir os jogadores nos eventos históricos ocorridos no Rio de Janeiro abordando os patrimônios históricos da cidade.

Esse especificação geográfica é consequência de duas grandes notícias: a arquitetura carioca conquistou o título de Patrimônio Cultural Mundial na categoria paisagem urbana (2012 - UNESCO) e; também o título de Capital Mundial da Arquitetura (2019 - UNESCO).

No entanto, essa valorização internacional do território fluminense supera a valorização nacional, haja vista os incêndio no prédio da EBA em 2016 e no Museu Nacional em 2018, ambos prédios da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

POR QUE 'FISCAIS DO TEMPO'?

Uma equipe de inventores do futuro desenvolve uma máquina do tempo almejando a criação de um Brasil mais justo. Para isso decide-se viajar pelos eventos históricos ocorridos no Centro do Rio de Janeiro, um bairro repleto de lugares de memórias importantes para a construção do país.

Porém um dos inventores revela-se um infiltrado e denuncia o esquema às autoridades. Assim o governo decide recrutar diversos historiadores e inicia-se uma expedição temporal para proteger a história, sendo o primeiro destino dos grupos em 1904, durante a Revolta da Vacina, uma revolta popular que resultou em mortes, prisões e, em 1908, o surgimento de nove mil casos de varíola.

Nesse board game, os jogadores são convidados a se dividirem entre os Pacificadores e os Revoltosos. Enquanto os Pacificadores pretendem voltar ao passado e modificar o que, para eles, poderia ter sido mais justo ou diferente, os Revoltosos querem impedir essa missão, mantendo os acontecimentos e a linha temporal. Como um jogador, seu objetivo é impedir ou facilitar o desencadeamento do evento histórico.

UMA REVOLTA SOBRE VACINAÇÃO

A primeira edição dessa coleção escolheu a revolta da vacina como a ambientação e construiu uma mecânica de jogo que circunda sobre a aplicação de vacinas. O evento se passa majoritariamente no Centro da cidade do Rio de Janeiro e trata de questões pertinentes aos dias atuais, com grupos anti-vacina crescendo ao redor do globo terrestre negando os avanços da ciência. Além disso, vale ressaltar que esse projeto ocorreu durante a pandemia de COVID-19, quando o vírus SARS-CoV-2 mudou drasticamente o dia-a-dia das pessoas que evitam o espalhamento da doença.

⌘ B. Como mapeamos o nosso público?

Seleção de canais e pontos de contato

A fim de compreender o público alvo do projeto, definiu-se alguns parâmetros essenciais para identificar os consumidores em potencial do produto: localidade, interesse em jogos e envolvimento com a história.

PESSOAS QUE MORAM NO RIO DE JANEIRO

“Fiscais do Tempo” possui como uma de suas propostas o ato de tangibilizar a história carioca ao consumidor, utilizando, principalmente, patrimônios tombados que já existiam durante o contexto histórico da Revolta da Vacina. Por ambientalizar o jogador no cenário do Rio de Janeiro em 1904, espera-se que os moradores da própria cidade se interessem pelo jogo, já que, em questão de localização, estão mais próximos do acontecimento ocorrido. O Centro do Rio de Janeiro é local de diversos eventos históricos importantes para a formação do Brasil, podendo atrair os moradores da cidade que gostariam de aprender mais sobre sua história e memória.

É importante enfatizar que consideramos um “morador do Rio de Janeiro” não somente os cariocas, mas todos os indivíduos que começaram a morar na cidade e a construir sua vida nesse ambiente histórico. A divulgação do game board pretende aproximar esse indivíduo dos lugares de memória do Centro do Rio, amplificando as chances dessa pessoa se interessar pelo projeto.

PESSOAS QUE NÃO MORAM NO RIO DE JANEIRO

1 ⚡ Pessoas que já visitaram a cidade

Percebe-se que não são somente os moradores do Rio de Janeiro que possuem algum tipo de relação com o local. Mesmo pessoas que visitaram a cidade apenas uma vez podem criar algum tipo de vínculo com a cultura e história local. Assim a divisão de público pela localização acaba acontecendo devido as diferentes formas de divulgação a serem exploradas para atrair cada uma das divisões.

2 Pessoas que nunca visitaram a cidade

Indivíduos que nunca visitaram o Rio de Janeiro também são considerados consumidores em potencial. Por ser uma das cidades mais famosas do Brasil, o Rio encontra-se presente no cotidiano de muitos brasileiros nas televisões, cinema, livros, etc, o que potencializa o fato de que mesmo não entrando em contato fisicamente com o ambiente carioca, outros brasileiros ainda podem se sentir conectados com o local e futuramente jogarem “Fiscais do Tempo”.

PESSOAS QUE JÁ JOGAM BOARDGAME

O projeto aborda um conteúdo histórico muito específico, o que pode diminuir um pouco o interesse do público que não está familiarizado com board games. Assim comprehende-se como outro público alvo todos aqueles indivíduos que já possuem o hábito de jogar jogos de tabuleiro.

ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

Por ser um jogo de tema histórico leva-se em consideração o seu uso em ambientes acadêmicos, principalmente escolas, o que pode tornar o processo de aprendizado mais dinâmico e divertido aos alunos. O conteúdo da Revolta da Vacina é transmitido a adolescentes durante seu período escolar.

Sabe-se que esse tema, apesar de ter ocorrido em 1904, ainda é bastante atual, principalmente pela situação de pandemia que o mundo se encontra e o crescimento de movimentos anti vacinas, o que torna os estudantes possíveis consumidores do jogo, utilizando-o não só para se divertir, mas para reflexão.

PONTOS DE CONTATO

Destacam-se aqui as diferentes formas pelas quais o usuário pode vir a conhecer o *board game*, ou seja, os pontos de contato do usuário com a marca do jogo.

1 🎲 Casa de jogos

As casas de jogos são ambientes como restaurantes ou bares que contém diversos jogos de tabuleiro disponíveis para os clientes jogarem durante a sua visita. Muitos grupos frequentam esses espaços, tornando-os uma ótima opção de divulgação.

2 📖 Blogs

Alguns usuários de board game e influencers do meio geek desenvolvem resenhas sobre jogos em blogs, apresentando-os e indicando-os ao seu público. Esse tipo de descoberta acontece de forma orgânica ou impulsionada pelo grupo, que pode patrocinar influencers do meio geek para comentarem a respeito do jogo.

3 🌐 Fóruns Especializados

Sites como Board Game Geek e Ludopedia são fóruns especializados em jogos de tabuleiro e que abordam futuros projetos, os jogos já existentes e projetos desenvolvidos pelos seus próprios frequentadores. É necessário o movimento da comunidade do boardgame para tornar essa forma de descoberta potente.

4 🎙️ Podcasts

Os Podcasts são formas de descoberta para o jogo que utilizam o áudio para atrair o cliente. Essas gravações se assemelham à rádios e podem conter histórias, bate papos ou conversas de temas específicas. Assim como os blogs, esse tipo de descoberta pode acontecer de forma orgânica ou impulsionada pelo grupo, que pode patrocinar influencers do meio geek para falarem sobre o jogo.

5 💰 Anúncios

Essa forma de descoberta considera que o projeto irá desenvolver anúncios do boardgame, podendo ser tanto de reviews pagos em blogs ou sites em geral, quanto vídeos promocionais mostrando o funcionamento do jogo.

6 Eventos e Convenções

Eventos de cultura nerd como a CCXP, Comic Con e E3 sempre dispõem de estandes de diferentes marcas de jogos de tabuleiro. É bem comum que os inscritos nesses eventos experimentem esses jogos e, assim, acabam conhecendo vários novos board games. O presente projeto conta com esse contexto para que novos usuários conheçam o jogo aqui desenvolvido.

7 Lojas online

Esse item também é apresentado como forma de se comprar o jogo, que aparece no segundo momento da jornada. No entanto, ao navegar no site de compras, o usuário também pode acabar se surpreendendo ao descobrir novos jogos, e essa forma foi considerada aqui.

8 Redes Sociais (Twitter, Instagram, Facebook, etc)

Esse item é gerado completamente pelo engajamento da comunidade do game, que pode acabar criando uma interação online forte o suficiente para angariar novos usuários do jogo.

⌘ C. Como vamos divulgar esse jogo?

Realizando contato com o público

MUDANÇA DE LINGUAGEM NA DIVULGAÇÃO

Para lugares que a divulgação pode ser especificada para usuários com características específicas, iremos fazer a diferenciação debaixo. Do contrário, as estratégias irão ser genéricas e considerar um público brasileiro generalizado.

1 🔍 Pessoas que moram no Rio de Janeiro

Aqueles que moram ou possuem alguma relação com a cidade do Rio de Janeiro tem um potencial de se relacionar de forma mais profunda com o jogo. O bairro do Centro, cujas ruas e prédios ilustram o tabuleiro do jogo Revolta da Vacina, é um conhecido próximo de grande parte dos cariocas, pois é um agregador de serviços públicos e privados, uma área de imensa disponibilidade de transportes e um importante centro de empregos.

Desse modo, a publicidade pode ser direcionada conectando os lugares físicos já conhecidos do cotidiano a eventos que ele pode descobrir e participar ao jogar, como protestos e batalhas que se passaram onde hoje milhares de pessoas pegam metrô ou trabalham diariamente.

2 🔍 Pessoas que não moram no Rio de Janeiro

O jogo Revolta da Vacina ainda é atrativo mesmo para alguém que não conhece pessoalmente a cidade por se basear em um evento histórico de importância nacional. Além disso, a mecânica não exige nenhum tipo de conhecimento prévio para jogar, o que permite uma linguagem publicitária que se comunique com esse público em um tom mais nacional, abordando o evento e seus impacto para o país.

ÍTENS DE MESA

1 Casas de jogos

Casas de Jogos são bares ou hamburguerias que possuem um acervo de jogos de tabuleiro à disposição dos clientes, que pagam uma taxa ou consomem um valor mínimo para jogar. Por conta disso, o público desses estabelecimentos costuma possuir um grande interesse em *board games*, além de, muitas vezes, já serem inseridos no círculo social que os estimula a jogar.

Assim sendo, a publicidade dentro desses estabelecimentos é direcionada para um público que pode se interessar no jogo, convidando-os para conhecer esse presente projeto por meio de expositores posicionados nas mesas do restaurante. Esses expositores podem ser unitários ou atrelados a outros itens, como um porta guardanapo ou um porta condimentos.

POST PAGO – INFLUENCERS

1 YouTube

O Youtube é uma das plataformas mais recentes por meio da qual se pode procurar novas recomendações. Foi justamente isso que levou a criação de *youtubers influencers*, pessoas que influenciam o consumo do seu público por meio de seus canais na plataforma.

Assim, uma das estratégias escolhidas é a de alcançar a comunidade de interesse – os jogadores de *board game* – fazendo uso dos serviços de divulgação desse *Influencers* do setor de jogos de tabuleiro. A promoção do "Revolta da Vacina" feita dessa maneira fica mais amigável e útil para o público do que um anúncio solto, sem contexto.

2 Instagram e Redes Sociais

A divulgação por meio das redes sociais permite um grande alcance, uma vez que, mesmo que a pessoa em si não seja o público especificado da publicidade, a recomendação da página/publicação também podem alcançar os amigos das pessoas que interagem com aquele jogo. Assim, essa estratégia permite uma divulgação mais orgânica que vai além das propagandas e influencers, já que ela permeia a rede das pessoas por meio da interação de conhecidos.

3 🔔 Fórum Especializado

Assim como o youtube, esse meio de contato já se direciona especificamente para o público almejado, pois quem frequenta esses fóruns está necessariamente buscando algo daquele meio, e através de pessoas patrocinadas o nosso jogo pode ser apresentado a mais pessoas.

CUPOM DE DESCONTO

1 🔔 E-Commerce

Sites de *e-commerce* com o modelo de *marketplace* agrupam diversos produtos e, por isso, possuem um público muito amplo. Ao comercializar o jogo "Revolta da Vacina" nesses sites, pretende-se oferecer cupons de desconto que chamem atenção do consumidor para motivá-lo a compra pela sensação de economia.

2 🔔 Casa de jogo

Devido os fatores destacados no item 1 do tópico "Itens de mesa", o público das Casas de Jogos são pessoas que, em maioria, já possuem alguma inclinação a comprar jogos do tipo *board game*, como o "Revolta da Vacina". Por meio de parcerias com o estabelecimento, pretende-se oferecer cupons de desconto nas casas de jogos.

A distribuição desses cupons pode ser feita tanto no caixa, na hora da compra, quanto na porta da casa, aproveitando o fluxo de entrada e saída da loja. O estratégia tem como benefício atrair um público altamente motivado a compra, não só por já serem consumidores de outros jogos de tabuleiro, mas também por dá-los a sensação de estar economizando ao fazerem uso do cupom.

Além disso, o cupom pode ser usado para promover a venda na nossa própria loja virtual, o que traz mais lucro em comparação a outros sites de *e-commerce* que cobram taxas sobre o valor do produto no momento da venda.

3 YouTube

É uma prática comum usar cupons de desconto em conjunto com publicações pagas no YouTube. E nós pretendemos fazer o mesmo, objetivando chamar atenção ao anúncio e criar, no nosso público, a vontade de comprar. No entanto, é preciso criar um senso de urgência ao distribuir uma quantidade limitada de cupons, incentivando a compra mais rápida e menos analisada e aumentando as compras por impulso.

4 Eventos sazonais

Promoções relacionadas com determinadas épocas do ano é uma estratégia comumente utilizada no mercado, levando em consideração momentos onde ocorrem uma maior demanda do produto. No caso do jogo em questão, a criação de descontos na própria semana que ocorreu a revolta da vacina, poderia criar uma maior integração com a temática do jogo, assim como a divulgação dos fatos que ocorreram naquela época seriam noticiados, como por exemplo, a virada de bondes na Praça da República.

ESTANDE

1 Eventos sazonais

Uma estratégia interessante e amplamente utilizada no mercado é a presença de estandes em grandes eventos voltados para o público que já possui contato com esse meio de jogos, como a Comic Con e o EDIJ (Encontro de Desenvolvedores de Jogo de Mesa RJ). Isso possibilita um canal mais direto e cria um momento de compra específico vinculado à experiência do evento.

PRECIFICAÇÃO

Como meta inicial de divulgação, todas as propostas consideraram uma campanha publicitária de 5 dias no total e os cálculos realizados consideraram os preços das plataformas supracitadas na data de realização desse manual, Junho de 2020. Os dados coletados seguem na lista abaixo

1 🎬 YouTube

- Permite escolher em que moeda pagar;
- Permite especificação do gênero e idade de quem é alcançado pelo anúncio;
- Permite estabelecer a localização de quem é alcançado;
- Permite filtrar o público alcançado pelo interesse em tópicos;
- Não permite filtrar pelo tópico "Jogos de mesa", apenas "Videogames".
- Não permite definir a duração total da campanha de anúncio. É preciso encerrá-la manualmente.
- Não cobra por anúncios em vídeos que tenham sido visualizados por menos do que 30 segundos. Esse tipo de visualização é chamado, pela plataforma, de "Impressões" e ficam disponíveis de graça para o anunciante.
- Cobra pelos anúncios em vídeo de visualizações acima de 30 segundos. Esse tipo de visualização é chamado, efetivamente, de "Visualização".
- Aumenta a intensidade do anúncio de acordo com o dinheiro pago na publicidade.

Preço fixo de R\$ 40,00 por dia de campanha com a seguinte configuração:

- Pessoas interessadas em videogames.
- Ao fim de sete dias, a campanha custará o preço fixo de R\$ 280,00;
- A estimativa de impressões (definição acima) é de 7,8 a 13 mil;
- A estimativa de visualizações (definição acima) é de 3,6 a 7,3 mil;

2 📸 Instagram

- Permite estabelecer a localização de quem é alcançado a partir de um ponto de origem, criando um raio de alcance;
- Permite definir o raio de alcance em quilômetros;
- Permite filtrar o público alcançado pelo interesse em tópicos;
- Permite definir a duração total da campanha de anúncio;
- Permite aumentar a intensidade do anúncio de acordo com o dinheiro pago na publicidade.

Preço fixo de R\$ 10,00 por dia de campanha com a seguinte configuração:

- Pessoas no raio de 10 km do centro da Tijuca

- Pessoas interessadas em jogos de tabuleiro.

- Ao fim de cinco dias, a campanha custará o preço fixo de R\$ 50,00;
- A estimativa de pessoas alcançadas é de 7,7 a 20 mil

3 🔍 Campanha no Facebook

- Permite especificação do gênero de quem é alcançado pelo anúncio;
- Permite estabelecer uma faixa etária de quem é alcançado pelo anúncio;
- Permite estabelecer a localização de quem é alcançado;
- Permite filtrar o público alcançado pelo interesse em tópicos;
- Permite definir a duração total da campanha de anúncio;
- Aumento do preço médio conforme o aumento de cliques no anúncio.

Preço médio de **R\$ 10,00 por dia** de campanha com a seguinte configuração:

- Pessoas de todos os gêneros
 - Pessoas de 18 a 65+ anos de idade
 - Pessoas do estado do Rio de Janeiro
 - Pessoas interessadas em jogos de tabuleiro.
- Ao fim de cinco dias, a campanha chegará a média de preço de R\$ 50,00;
 - A estimativa de cliques no anúncio com as configurações citadas acima é de 14 a 40 cliques por dia, totalizando

⌘ D. Como faz para ter esse jogo?

Logística de Distribuição

Para produzir o jogo seria necessário contratar uma gráfica que tenha maquinário para trabalhar com papéis e plásticos. A gráfica, por sua vez, tem seus fornecedores de matéria prima, portanto, essa é uma etapa da cadeia de produção e distribuição sobre a qual os desenvolvedores não tem controle direto.

As vendas do jogo “Revolta da Vacina” poderiam ser feitas em sites de *e-commerce* como o "Americanas", ou em sites especializados em jogos de tabuleiro, como a "Ludoteca" ou a "GameMaker". A vantagem de anunciar em grandes plataformas como a "Americanas" é a infraestrutura que eles oferecem, tanto em termos de estabilidade de servidor, como cursos de estratégias de vendas para os anunciantes. Por outro lado, o jogo ficaria entre milhares de outros produtos das mais diversas naturezas, de modo que um comprador só conseguiria encontrá-lo caso estivesse procurando especificamente por ele.

Nesse sentido, vender em sites especializados é mais vantajoso, pois quem navega por eles está interessado em *board games*, e a quantidade de produtos anunciados neles são bem menores, de modo que o “Revolta da Vacina” poderia ser encontrado ao acaso mais facilmente.

Por fim, para que o produto chegassem na casa do consumidor, seria necessário contratar uma transportadora como a "Loggi", "DHL", "Jamef" ou "Correios".

Os Correios tem como vantagem um alcance nacional e integração direta com a loja virtual do produto, o que permite que os compradores vejam o valor do frete quando realizam a compra.

OPÇÃO ESCOLHIDA

A "Gamemaker", gráfica especializada em jogos sediada no Centro do Rio, foi a opção escolhida para produzir o “Revolta da Vacina” por conta dos motivos listados a seguir.

1. Cada unidade do jogo é produzida após a venda, ou seja, sob demanda, o que dispensa a necessidade de investimento de um montante inicial baseado em uma especulação da saída inicial que o jogo terá.

-
- 2.** Como a produção, a venda e a distribuição são feitas em único lugar, fica mais fácil gerenciar o processo.
 - 3.** Como a "*Gamemaker*" é um site especializado em boardgames, nosso jogo compete apenas com outros boardgames naquele ambiente, o que aumenta suas chances de visualização ao acaso.

Além dos custos de produção, a "*Gamemaker*" cobra uma taxa pelos serviços de distribuição, que é negociada com cada desenvolvedor e fixada em contrato.

E. Quais as peças desse jogo?

Desenho técnico dos componentes

O manual de produção descreveu, até aqui, todos os serviços decorrentes do jogo de tabuleiro "Revolta da Vacina". No entanto, aqui seguem as especificações técnicas de todos os componentes desse jogo, desde as cartas, até o tabuleiro e o tamanho da caixa.

PEÇA	MATERIAL	TAMANHO	CORES	QTD (nº)
CARTAS ITEM	Extra-alvura 240g/m ²	80 x 120 mm		28
CARTAS MONUMENTO	Extra-alvura 240g/m ²	80 x 120 mm		15
DADOS (D6)	Plástico	20 mm		2
TABULEIRO	Cartonado (Papel Paraná Adesivado), dobrável em quatro partes	Aberto: 69 x 87 cm Fechado: 34,5x43,5 cm		1
FICHA DE PESSOAS	Cartonado	10 x 10 mm		90
FICHA DE VACINAS	Cartonado	10 x 10 mm		120
BARRA DE TENSÃO	Cartonado	20 x 3 cm		

Tabela 4: Peças do jogo e seus respectivos materiais e tamanhos feitos na gráfica

PEÇA	MATERIAL	TAMANHO	QUANTIDADE
PINOS	Plástico	1 cm diâmetro da base 3 cm de altura	6
CAIXA	Cartonado (Papel Paraná Adesivado)	44,5 x 35,5 x 8cm (CxLxA)	1

Tabela 5: Peças do jogo e seus respectivos materiais e tamanhos comprados por fora.



Figura 27: Layout das cartas Monumento (80 x 120 mm)



Figura 28: Layout das cartas Item (80 x 120 mm)

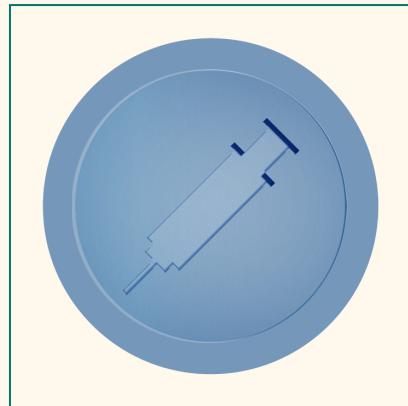


Figura 29: Desenho das fichas de vacina (10 x 10 mm)

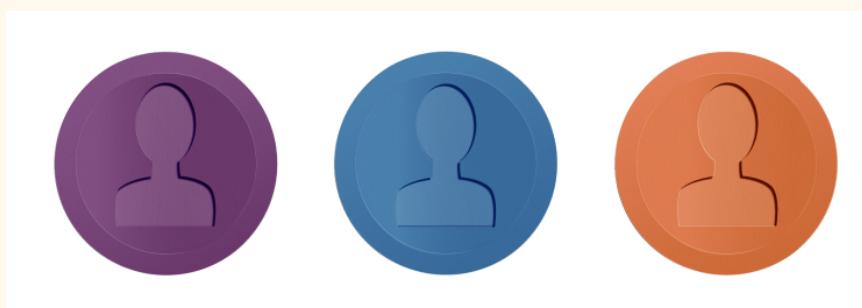


Figura 30: Desenho das fichas de moradores (10 x 10 mm)

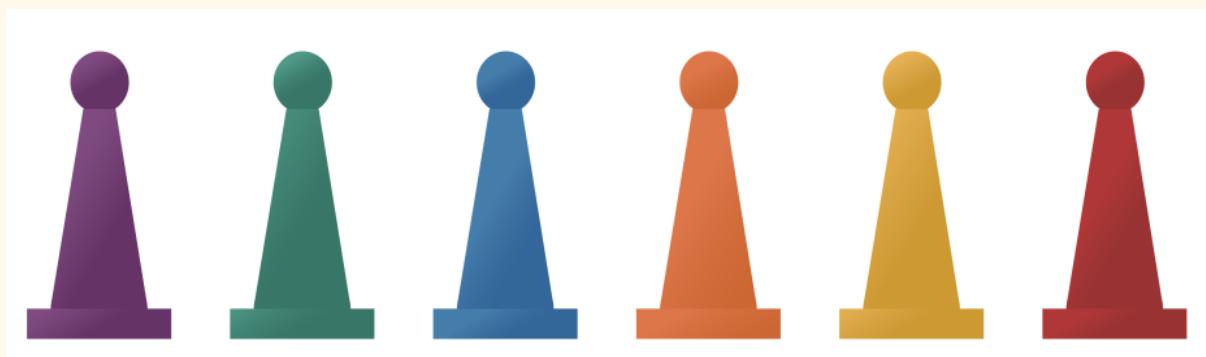


Figura 31: Desenho dos pinos (Base: 10 x 10 mm, Altura: 30 mm)

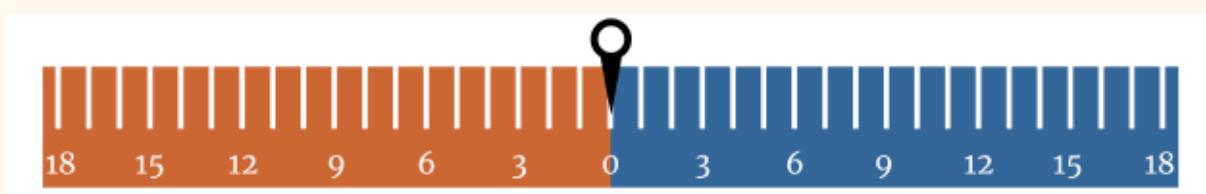


Figura 32: Desenho da barra de tensão (20 x 3 cm)

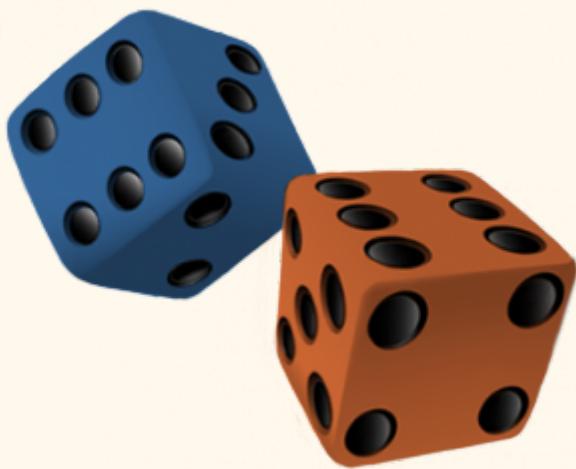
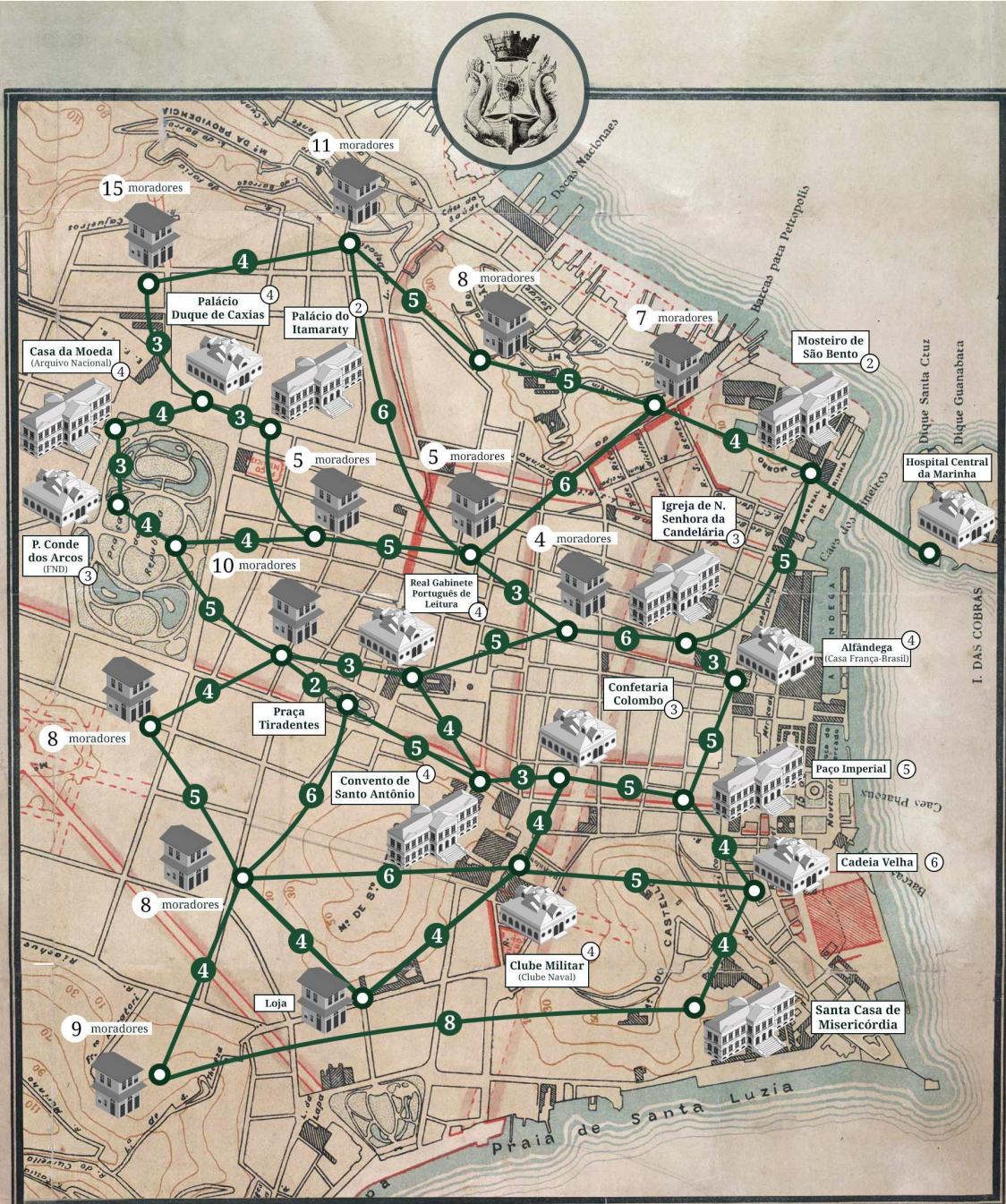


Figura 33: Esboço digital dos dados (20 mm)



PREFEITURA DO DISTRITO FEDERAL

PLANTA DOS MELHORAMENTOS PROJECTADOS PELO
PREFEITO DR. F. P. PASSOS

Figura 34: Imagem do tabuleiro (69 x 87 cm).

⌘ F. Realização do Playtest

Como foi realizado o playtest

O primeiro playtest foi realizado, como dito acima, no Figma. Mesmo não sendo plataforma dedicada à prototipagem de *boardgames*, a única adaptação necessária para que o Figma acomodasse o projeto foi a instalação de um *plug-in* chamado de "Roll 2 Dice", que simula uma rolagem de dados.

Durante a sessão, quatro membros da equipe jogaram, e um ficou como moderador da sessão. Antes do teste, as imagens do tabuleiro, cartas, pinos e tokens de vacinação foram inseridas no programa e os jogadores podiam manipular livremente os elementos. Para cada jogador foi criada uma pasta dentro do Figma, onde seriam colocadas as cartas e fichas de seu respectivo dono, simulando uma "mão". Foi combinado que os participantes não podiam entrar na pasta de outro pois a mão é secreta. Caso um jogador precisasse passar um item para outro, o moderador faria a transferência.

A partida durou 1h 40 min e, no entanto, apenas cerca de 25% do jogo foi concluído. Isso ocorreu pois os valores necessários para andar de um ponto a outro estavam altos, o que tornava os deslocamentos pelo mapa demorados. Desse modo, os valores de deslocamento foram reduzidos e serão testados.

Esse foi um dos ajustes realizados no jogo. Como resultado dessa sessão, foram criadas regras que ainda não tinham sido definidas, e identificaram-se problemas, que serão descritos no próximo capítulo.

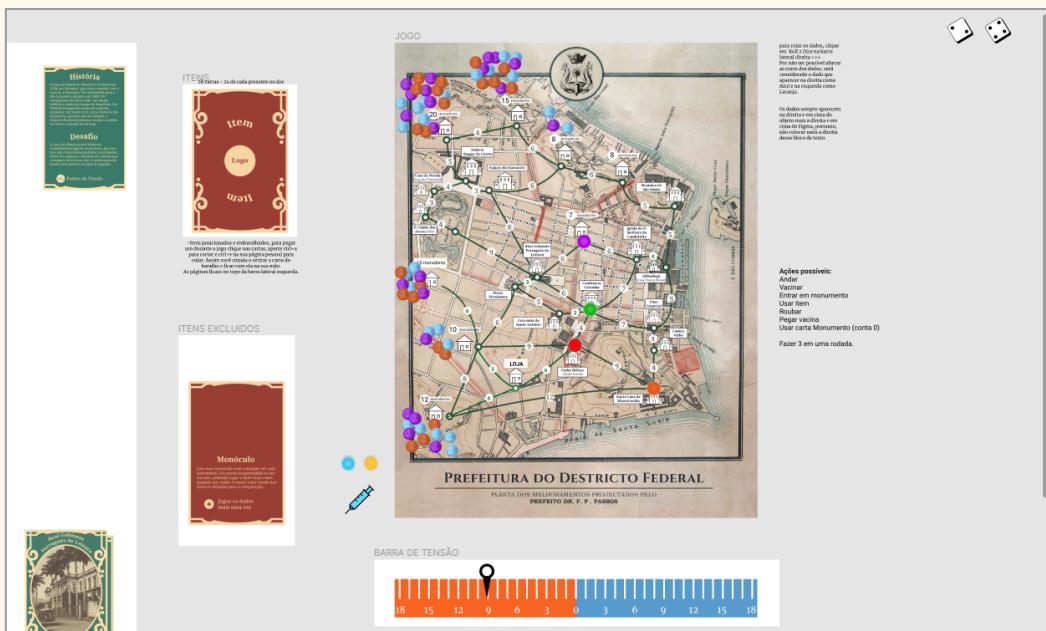


Figura 35: Vista do jogo montado no Figma. O protótipo pode ser acessado [aqui](#).

⌘ G. Resultados e Alterações

Quais as consequências resultantes do playtest

A partir da primeira sessão foram criadas regras e identificaram-se dados que precisam ser balanceados e outros ajustes.

NOVAS REGRAS

1. Na primeira rodada os jogadores lançam o dado que marcará quantas vacinas eles poderão coletar. Inicia o jogo quem tiver conseguido menos vacinas.
2. Os desafios são secretos, mas ao serem completados devem ser lidos em voz alta.
3. Roubos não podem ser feitos na primeira rodada.
4. O jogador precisa anunciar ação que vai realizar antes de jogar o dado.
5. Durante um roubo, caso o jogador atacado não tenha itens, o atacante roubará vacinas.
6. Se durante um roubo o valor que o atacante e o defensor tirarem nos dados for o mesmo, o atacante vence.

BALANCEAMENTOS

1. Alguns desafios pediam para o jogador ficar duas rodadas parado em um ponto. Essa requisição foi diminuída para uma rodada.
2. O valor dos deslocamentos foi reduzido pois estava muito demorado andar pelo mapa e o ritmo do jogo estava lento.

AJUSTES

1. A quantidade de ligações entre os pontos do mapa foi diminuída pois algumas eram subutilizadas e poluiam o tabuleiro.



E7

Semana 4 e 5

Finalização de projeto

A. Resultados e Alterações

Quais as consequências resultantes do playtest com convidados

Nesta rodada final de playtest foram convidadas seis pessoas que não participaram do processo de criação do projeto. A proposta dessa etapa foi observar como esses jogadores se relacionam com o jogo. Porém a fim de observar diferentes pontos de vistas, definimos como requisito convocar três designers e três não-designers, pois a forma que esses dois públicos analisam o jogo é diferente.

Pontos levados em consideração:

1. Tempo da Partida

Os últimos playtests foram completados entre uma 1 hora e 40 minutos e 2 horas de jogo. Porém como eram apenas quatro jogadores, o grupo também precisava registrar o tempo da gameplay considerando seis participantes.

2. Locais que os jogadores mais passam pelo tabuleiro

Uma má distribuição de caminhos entre os monumentos e casas pode “privilegiar” alguma parte do tabuleiro. Já que o jogo possui mais de um ponto de distribuição de vacinas, foi necessário observar atentamente o movimento de cada jogador

3. Compreendimento das Cartas Item e Monumento

Os textos de ambas as cartas já estavam revisados pelo grupo e considerados concluídos. Porém foi preciso testá-los com participantes para registrar qualquer erro ou dúvida.

4. Funcionalidade dos Desafios e Itens

Além de um texto objetivo as cartas também precisam funcionar adequadamente. A proposta de cada desafio e item foi analisada durante o jogo dos participantes a fim de observar algum tipo de desbalanceamento.

5. Utilidade da Loja Item

A loja item foi um elemento pouco utilizado durante os playtests anteriores, sendo preciso confirmar a sua eficiência com outros participantes.

6. Dificuldade do Jogo

O jogo possui diversas regras e opções que estavam claras para os membros do grupo. Contudo foi necessário observar se os convidados de fora também teriam a mesma facilidade em entender.

7. Compreendimento do Manual

O manual foi desenvolvido antes do playtest em questão e disponibilizado aos participantes a fim de testar sua capacidade de explicar as regras e transmitir outras informações, como a narrativa.

8. Relação com as peças

O projeto conta com diversas peças que precisam ter sua função clara aos jogadores. Assim foi observado como eles se relacionavam com os elementos tanto na questão visual quanto na mecânica do jogo.

9. Diversão

O grupo almeja que os jogadores tenham uma boa experiência e que se divirtam enquanto jogam.

Essa experiência trouxe à tona alguns problemas de jogabilidade e confusão a respeito das mecânicas, regras e narrativas. Porém o playtest foi finalizado e o projeto recebeu feedbacks positivos, principalmente no quesito Diversão.

O grupo reuniu as anotações com outros playtests feitos apenas pelos seus membros e realizou algumas alterações necessárias para uma melhor experiência e jogabilidade.

NOVA REGRA

Durante um roubo, o jogador pode escolher se prefere roubar itens ou vacinas.

AJUSTES DE MECÂNICA

1. Foram adicionados mais dois pontos de retirada de vacina no mapa.
2. Os caminhos agora acompanham as ruas já existentes no mapa.
3. As ruas não possuem mais valor, agora cada ação de MOVIMENTO permite cruzar até 3 conexões.
4. Os dados passaram a ser brancos, deixando a escolha de quais fichas de vacinação serão retiradas para o jogador.
5. Os monumentos não possuem mais um valor de entrada, basta gastar a sua ação com esse intuito.

AJUSTES DE ESTÉTICA

1. Os monumentos e casa sofreram um ajuste de escala, de forma que se adequasse melhor ao mapa
2. Para facilitar a visualização foram adicionados ícones de pessoas nas casas dos moradores
3. O tabuleiro em si ganhou novas cores, assim como a aplicação da logo, e cores específicas para a legenda dos hospitais.
4. Os pinos e fichas tiveram os seus tons ajustados para manter sua concordância com o novo tabuleiro.

AJUSTES DO NOME DAS EQUIPES

A decisão de modificar o nome das equipes mostrou-se necessária pela confusão que os jogadores tiveram a respeito do seu alinhamento. Percebe-se que utilizar palavras que sugerem uma posição, como pacificador ou revoltoso, pode levar o jogador a assumir que existe um certo ou errado no universo do jogo.

Assim o grupo escolheu chamar os times de INFRAVIOLETA e ULTRAVERMELHO. Esses neologismos se baseiam nos termos infravermelho e ultravioleta, que denominam faixas de cor invisíveis ao olho humano, e são termos científicos amplamente conhecidos pelo público em geral. Decidimos fazer uma

brincadeira com esses nomes invertendo seus radicais, de forma que as palavras resultantes se referem ao espectro de cor que nós enxergamos.

NARRATIVA FINALIZADA

O Universo do jogo passou por algumas modificações necessárias para um melhor entendimento do objetivo das equipes.

“Num futuro distante, a cidade do Rio de Janeiro é comandado por um governo ditatorial que utiliza violência para reprimir os indivíduos. Duas equipes de pesquisadoras formam uma aliança e, clandestinamente, constroem um máquina do tempo. Ambas querem desmoralizar governos violentos e autoritários, e fazem isso começando pela Prefeitura do Rio de Janeiro em 1904.

Nessa época, o contexto carioca é de uma capital federal governada pelo prefeito Pereira Passos, aquele que reformou a cidade ao demolir moradias, modificar ruas e vacinar cidadãos à força. Esse conjunto de ações pretendia exterminar a varíola e higienizar a cidade. No entanto, a raiva pela falta de moradia somada ao medo popular dos efeitos da vacina geraram uma série de manifestações populares que hoje são chamadas de Revolta da Vacina.

Ao se deparar com esse cenário, a aliança entre os pesquisadores é desfeita porque as equipes discordam em como irão agir para alcançar a mudança desejada.

A EQUIPE INFRAVIOLETA viaja pelo tempo com o objetivo de empoderar a sociedade ao aumentar **o nível de instrução da população**. Os INFRAVIOLETAS acreditam que instruir as pessoas da época a respeito da vacinação pode tornar a população consciente o suficiente para se rebelar sem prejudicar a saúde pública. Portanto para evitar a Revolta da Vacina e incitar outro tipo de Revolta que tirasse Pereira Passos do poder é necessário vacinar de forma humanizada o máximo de habitantes possíveis.

A EQUIPE ULTRAVERMELHO viaja pelo tempo com o objetivo de empoderar a sociedade ao aumentar **o alcance dos movimentos populares**. Os ULTRAVERMELHOS acreditam que incentivar revoltas, independente dos motivos, torna a população competente o suficiente para se rebelar contra qualquer tipo de opressão. Portanto para expandir a Revolta da Vacina e tirar Pereira Passos do poder é necessário vacinar de forma violenta o máximo de habitantes possíveis, originando uma Revolta mais intensa e caótica que a original.”



⌘ B. Nova Peça - Caixa do Jogo

Como embalamos toda essa experiência



Figura 35: Imagem da caixa (44,5 x 34,25 x 6 cm).

A área da caixa foi calculada usando como base o tabuleiro dobrado duas vezes. Para ilustrar a frente da peça foi escolhida uma charge produzida na época da Revolta Vacina, e que figura até hoje como uma das imagens mais icônicas do movimento.



Figura 36: Imagem do tabuleiro (69 x 87 cm).



Figura 37: Layout das cartas Item (80 x 120 mm)



Figura 38: Layout das cartas Monumento (80 x 120 mm)

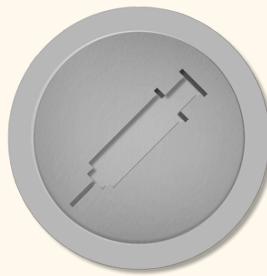


Figura 39: Desenho das fichas de vacina (10 x 10 mm)



Figura 40: Desenho das fichas de moradores (10 x 10 mm)

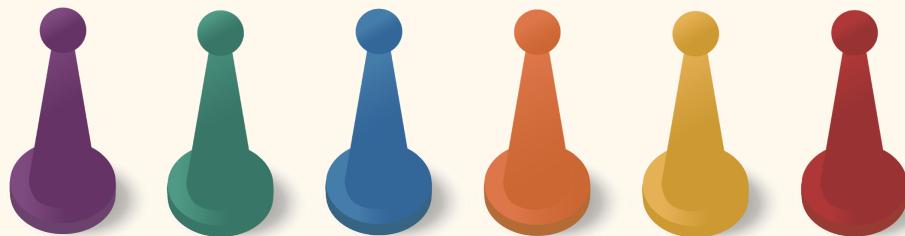


Figura 41: Desenho dos pinos (Base: 10 x 10 mm, Altura: 30 mm)



Figura 42: Desenho da barra de tensão (20 x 3 cm)



Figura 43: Layout da Capa do Manual do Jogo (A5)
Acesse aqui: [Revolta da Vacina - Manual do Jogo](#)

⌘ C. Vídeo de Apresentação

Como expomos o nosso aprendizado

Fizemos um vídeo que resume e apresenta o projeto. Essa entrega foi chamada de E8. Para assistí-lo, clique no link presente na legenda da figura abaixo



Figura 44: Capa do vídeo de apresentação de G2
Acesse o Vídeo aqui: [Vídeo E8](#). Acesse o Roteiro aqui: [Roteiro E8](#)

Referências

1. CIDADES. Editoria, Home. Projeto Colabora. Disponível em:
<https://projetocolabora.com.br/editoria/cidades/> Acesso em: 27 mar 2020.
2. A OUTRA HISTÓRIA DO PORTO MARAVILHA. Adriano Belisário. Disponível em:
<https://apublica.org/2016/08/a-outra-historia-do-porto-maravilha/> Acesso em: 27 mar 2020.
3. IMAGINE RIO. Disponível em: <<https://imaginario.org/>> Acesso em: 27 mar 2020.
4. SÉRIE ALTAS HISTÓRICAS | 2a TEMPORADA. YouTube. Canal Centro Cultural Cesgranrio .Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PL1IiVWrji9KDTXw1MJZWu1xAdCpBM36QG>> Acesso em: 27 mar 2020.
5. THE MILL BRINGS ARTWORKS TO LIFE THROUGH AUGMENTED REALITY AT THE TATE BRITAIN. LBB Online. Disponível em:
<https://lbbonline.com/news/the-mill-brings-artworks-to-life-through-augmented-reality-at-the-tate-britain/> Acesso em: 27 mar 2020.
6. A BIBLIOTECA À NOITE. RioTur. Disponível em: <<http://visit.rio/evento/abibliotecaanoite/>> Acesso em: 27 mar 2020.
7. A HISTÓRIA DO RIO DE JANEIRO EM SETE MAPAS. Nexo Jornal. Camilo Rocha, Simon Ducroquet e Ariel Tonglet. 01 mar de 2016. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/especial/2016/03/01/A-hist%C3%B3ria-do-Rio-de-Janeiro-em-sete-mapas>> Acesso em: 27 mar 2020.
8. #RIOÉRUA – O CENTENÁRIO DO RESISTENTE LEBLON. Projeto Colabora. Oscar Valporto. 5 ago 2019. Disponível em:
<https://projetocolabora.com.br/ods11/rioerua-o-centenario-do-resistente-leblon/> Acesso em: 27 mar 2020.
9. ÁREA DE PROTEÇÃO DO AMBIENTE CULTURAL (APAC). Disponível em:
<http://www0.rio.rj.gov.br/patrimonio/apac.shtm> Acesso em: 27 mar 2020.
10. MEMÓRIA ROCINHA. Disponível em: <<https://memoriarocinha.com.br>> Acesso em: 27 mar 2020.
11. SIGNIFICADO DO NOME DOS BAIRROS DO RIO DE JANEIRO. Diário do Rio de Janeiro. Quintino Gomes Freire. Disponível em: <<https://diariodorio.com/nome-dos-bairros-do-rio-de-janeiro/>> Acesso em: 27 mar 2020.
12. RIO DE JANEIRO PARA OS AMANTES DA HISTÓRIA: UM TOUR PELO CENTRO DA CIDADE. Luciana Misura. Disponível em:

<<https://www.aprendizdevajante.com/rio-de-janeiro-para-os-amantes-da-historia-um-tour-pelo-centro-da-cidade/>> Acesso em: 27 mar 2020.

13. DOCUMENTÁRIO NARRA A FORMAÇÃO DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO; VEJA TRAILER. G1. Disponível em:
<<http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/rio-450-anos/noticia/2015/11/documentario-narra-formacao-da-cidade-do-rio-de-janeiro-veja-trailer.html>> Acesso em: 27 mar 2020.
14. A HISTÓRIA DO BRASIL E SEU POTENCIAL PARA AVENTURAS DE RPG. O Velhinho. 20 jul 2016. Disponível em:
<<https://ovelhinhodorpg.wordpress.com/2016/07/20/a-historia-do-brasil-e-seu-potencial-para-aventuras-de-rpg/>> Acesso em: 27 mar 2020.
15. MEMÓRIA COMUNICATIVA E MEMÓRIA CULTURAL. Jass Assman. Traduzido por Méri Frotscher. Portal História Oral. Disponível em:
<<https://revista.historiaoral.org.br/index.php?journal=rho&page=article&op=view&path%5B%5D=642&path%5B%5D=pdf>> Acesso em: 27 mar 2020.
16. MEMÓRIA CULTURAL: O VÍNCULO ENTRE PASSADO, PRESENTE E FUTURO. Flavia Dourado. 23 maio 2013. Disponível em: <<http://www.iea.usp.br/noticias/memoria-cultural>> Acesso em: 27 mar 2020.
17. A MEMÓRIA COLETIVA. Maurice Halbwachs. Revista do Corpo Discente PPG-História da UFRGS. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/aedos/article/viewFile/59252/38241>> Acesso em: 27 mar 2020.
18. A MEMÓRIA COLETIVA. Marco Aurelio M. Pereira. Disponível em:
<https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4359772/mod_resource/content/1/48811146-Mauricio-Halbwachs-A-Memoria-Coletiva.pdf> Acesso em: 27 mar 2020.
19. PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: TERCEIRO E QUARTO CICLOS DO ENSINO FUNDAMENTAL. Disponível em:
<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_5a8_historia.pdf> Acesso em: 27 mar 2020.
20. GUIA DO PATRIMÔNIO CULTURAL CARIOCA: BENS TOMBADOS 2014. 5a edição revista e ampliada. Disponível em:
<<http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/6442881/4172719/guiatombamentoport20.12baixa.pdf>> Acesso em: 27 mar 2020.
21. HISTÓRIA EM CENTRO | Experiências autênticas de 5 estrelas. AirBNB. Disponível em:
<<https://www.airbnb.com.br/s/State-of-Rio-de-Janeiro--Brazil/experiences/history>> Acesso em: 27 mar 2020.

- 22.** NOVO ENSINO MÉDIO – Perguntas e respostas. Ministério da Educação – MEC. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/publicacoes-para-professores/30000-uncategorised/40361-novo-ensino-medio-duvidas>> Acesso em: 27 mar 2020.
- 23.** BOMBEIROS COMBATEM INCÊNDIO NO CAMPUS DA PRAIA VERMELHA. Globo. 28 mar 2011. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/rio/bombeiros-combatem-incendio-no-campus-da-praia-vermelha-2804336>> Acesso em: 27 mar 2020.
- 24.** RIO CAPITAL MUNDIAL DA ARQUITETURA. Disponível em: <<http://capitalmundialdaarquitetura.rio/>> Acesso em: 27 mar 2020.
- 25.** PIERRE NORA E O TEMPO PRESENTE: ENTRE A MEMÓRIA E O PATRIMÔNIO CULTURAL. Janice Gonçalves. Historiae. Disponível em: <<https://periodicos.furg.br/hist/article/view/3260>> Acesso em: 27 mar 2020.
- 26.** PRÉDIOS HISTÓRICOS DO CORREDOR CULTURAL DO CENTRO DO RIO ESTÃO EM RUÍNAS. Arthur Leal. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/rio/predios-historicos-do-corredor-cultural-do-centro-do-rio-estao-em-ruinas-24043217>> Acesso em: 27 de mar 2020.
- 27.** 'TRAGÉDIA NO MUSEU NACIONAL PODERIA TER SIDO EVITADA', DIZ MINISTRO DA CULTURA. Disponível em: 3 set 2020. <<https://oglobo.globo.com/rio/tragedia-no-museu-nacional-poderia-ter-sido-evitada-diz-ministro-da-cultura-23032915>> Acesso em: 27 mar 2020.
- 28.** RIOTUR. A Biblioteca à Noite. VisitRio, 2019. Disponível em: <<http://visit.rio/evento/abibliotecaanoite/>>. Acesso em: 03 abr. 2020.
- 29.** IKONOSPACE. At Liebermann's. IkonoSpace, 2020. Disponível em: <<https://www.ikonospace.com/#Project>>. Acesso em: 03 abr. 2020.
- 30.** IMAGINERIO. imagineRio. imagineRio. Disponível em: <<https://imaginerio.org/#en>>. Acesso em: 03 abr. 2020.
- 31.** THE KREMER COLLECTION. The Kremer Museum. The Kremer Collection. Disponível em: <<https://www.thekremercollections.com/>>. Acesso em: 03 abr. 2020.
- 32.** MILL LONDON. The Mill Brings Artworks to Life Through Augmented Reality at the Tate Britain. IbbOnline, nov. 2019. Disponível em: <<https://ibbonline.com/news/the-mill-brings-artworks-to-life-through-augmented-reality-at-the-tate-britain/>>. Acesso em: 03 abr. 2020.
- 33.** Betrayal at House on the Hill. Take a deep breath before you enter, It might be your last. Avalon Hill. Disponível em: <https://avalonhill.wizards.com/avalon-hill-betrayal-house-hill>
- 34.** Jogos SimCity. Electronic Arts. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/simcity>
- 35.** Anno 1800. Ubisoft. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/anno-1800>

-
36. Splendor. Space Cowboys. Disponível em: <https://www.spacecowboys.fr/splendor-english>
37. Scotland Yard Máquina do Tempo. Loja Grow. Disponível em:
<https://www.lojagrow.com.br/jogo-scotland-yard-maquina-do-tempo/p>
38. Timeline Brasil. Galápagos Jogos. Disponível em:
<https://www.galapagosjogos.com.br/jogo-de-cartas-timeline-brasil/produto/TML104>
39. Mansion of Madness Second Edition. Fantasy Flight Games. Disponível em:
<https://www.fantasyflightgames.com/en/products/mansions-of-madness-second-edition/>
40. Obscurio. Libellud. Disponível em: <https://www.libellud.com/obscuro/?lang=en>
41. Redação – Educação Globo. Reforma Urbanística de Pereira Passos, o Rio com cara de Paris. Educação Globo, G1. Disponível em:
<<http://educacao.globo.com/artigo/reforma-urbanistica-de-pereira-passos-o-rio-com-cara-de-paris.html>> Acesso em: 26 abr. 2020.
42. GAMEMAKER. On Demand. Gammemaker. Disponível em:
<<https://www.gamemaker.com.br/on-demand>> Acesso em: 15 jun. 2020
43. CORREIOS. Contrate os Correios, o maior operador logístico da América Latina. Correios. Disponível em: <<http://www.correios.com.br/logistica/contrate-os-correios>>. Acesso em: 15 jun. 2020.