

Decypher

Jogo de tabuleiro de criptografia

Resumo

Decypher é um jogo de tabuleiro ambientado em um famoso museu parisiense, no qual os personagens, encantados com a mecânica e funcionamento do artefato Criptex - dispositivo supostamente criado por Leonardo Da Vinci e formado por cilindros que podem ser rotacionados de modo que haja uma chave secreta para abri-lo. Caso a chave incorreta seja inserida, o conteúdo interno é destruído - decidem procurar pistas da palavra-chave pelas diversas alas do museu.

Descrição da mecânica

Movimentação e temática

O jogo funciona da seguinte forma: Os jogadores poderão escolher uma das 4 alas do museu como seu ponto de partida, e percorrerão o tabuleiro coletando cifras, competindo com os adversários e participando de eventos interativos. Algumas mecânicas, por conta do próprio tabuleiro, são semelhantes ao Jogo Ludo (cada equipe possui 4 peões que necessitam completar o tabuleiro), mas muitas se diferem:

Os jogadores, no início do jogo, precisam escolher uma ala. Cada ala possui uma criptografia referente ao período histórico que representa. São eles:

1. Império Romano com a Cifra de César;
2. Civilização Egípcia com uma cifra de substituição em hieróglifos;
3. O período do Renascimento, com as cifras binárias de Francis Bacon;
4. A era Futurista, com uma cifra de substituição em caracteres especiais.

Após a escolha, o jogador receberá uma palavra de 6 dígitos (quantidade máxima de letras que o Criptex suporta) criptografada na criptografia do seu período.

Casas Especiais

1.1 - Fragmentos de Cifra

Ao longo do tabuleiro, algumas casas vermelhas com o símbolo do Criptex permitirão aos jogadores que, caso caiam nessa casa, peguem uma carta de fragmento de cifra. Essa carta deve ser comparada a sua carta de mensagem para que o jogador descriptografe parte da palavra-chave.

Caso um jogador chegue ao final do seu percurso sem cair em nenhuma casa de fragmento de cifra, ele pode optar por recomençar o percurso no tabuleiro (com a quantidade de peões que ele preferir) para testar sua sorte novamente.

O jogador também tem acesso a UMA carta de cifra caso os 4 peões cheguem ao final do tabuleiro.

1.2 - Salas interativas

Existem também salas interativas do museu, representadas por casas com um símbolo de óculos de realidade virtual, nas quais os jogadores testarão sua sorte. Existem 4 casas desse tipo ao longo do tabuleiro, cada uma com a temática de um dos 4 períodos históricos das alas iniciais dos jogadores.

Um jogador de uma ala X poderá participar do evento interativo de tema Y, pois a ideia é que esse jogador estaria passando por outra ala que não é a sua original, fato normal em um museu grande como no qual o jogo é ambientado.

Ex: Um jogador que começa na ala dos romanos pode cair na casa de realidade interativa dos egípcios e irá tirar uma carta da pilha de opções dos egípcios.

A mecânica das salas interativas é puramente sorte, pois os jogadores irão escolher 1 entre 4 cartas, com 50% de chance de obter resultados positivos ou negativos. Caso retirem uma carta boa (ou seja, completem o desafio da sala interativa) eles poderão escolher se desejam jogar o dado novamente.

Caso a carta seja ruim, devem voltar para o início do seu percurso.

As cartas de realidade interativa possuem nomes e explicações temáticas respectivas ao tempo histórico que representam.

Vencendo a Partida

Vence o jogador que chegar com seus 4 peões ao final do seu percurso no tabuleiro e responder corretamente, seja por embasamento completo ou chute calculado, a palavra-chave que abrirá o criptex e solucionará o mistério.

Características

Elementos do Jogo

O jogo possui 1 tabuleiro, 16 peões divididos em grupos de 4, um dado e 36 cartas, sendo divididas em 4 grupos de nove cartas.

Em cada um desses 4 grupos, temos:

- 1 carta de mensagem;
- 4 cartas de fragmentos de cifra;
- 4 cartas de sala interativa, 2 boas e 2 ruins.

Arte do Jogo

A arte do jogo, incluindo tabuleiro e cartas, foi feita manualmente utilizando a plataforma Canva para sua confecção. As imagens do interior das alas foram retiradas de sites de mapas de RPG e os peões e o dado reaproveitados de jogos antigos.

Música/Trilha Sonora

O jogo não possui trilha sonora.

Interface/Controles

O jogo é jogado fisicamente em um tabuleiro.

Dificuldade

O jogo, durante seus testes, mostrou-se um jogo de estratégia e de sorte. Escolher quais peões mexer, buscar casas de fragmentos de cifra e evitar casas interativas são decisões estratégicas que melhoram o desempenho do jogador mas, como a maioria dos jogos que envolvem dados, depende dos resultados de cada jogada. Durante o teste com 4 pessoas leigas obtiveram-se os seguintes resultados:

- 1 Pessoa conseguiu recolher todas as cartas de criptografia e descriptografou a mensagem antes do fim do seu percurso;
- 1 Pessoa caiu em sucessivos eventos interativos e tirou, na maioria das vezes, as cartas ruins e não conseguiu completar seu percurso (apesar de ter recolhido 2 das 4 partes de cifra);
- 2 pessoas chegaram perto do final mas perderam no tempo e tiraram números baixos no dado.

Essa partida foi o que motivou a regra de, caso um jogador não recolha a quantidade de cifras suficientes, ter a chance de poder percorrer o tabuleiro em mais uma volta completa. Outro fator que mudou após os testes foi o oferecimento de uma carta de cifra, caso necessário, para o jogador que chegar com seus 4 peões no final do seu percurso.

Personagem

Os personagens de Decypher são marcados pela ala que os representa, tanto no aspecto de jogo (das cifras) como a posição inicial do tabuleiro.

Cronograma

O jogo foi feito durante os meses de novembro/ dezembro, tendo seguido a seguinte cronologia:

24/11/2024: Concepção do design do jogo e da sua mecânica.

26/11/2024: Definição das cifras utilizadas e escolha do tabuleiro.

29/11/2024: Escolha do nome do jogo e início da criação da sua arte.

01/12/2024: Finalização da arte do jogo.

04/12/2024: Impressão do jogo e das cartas.

06/12/2024 - 08/12/2024 : Testes e ajustes técnicos.

Definições gerais

Decypher é um puzzle-based game de aventura investigativa, jogado em um tabuleiro, com um público-alvo voltado para pessoas leigas em criptografia de todas as idades.