



Explicação, Instruções & Modelos

O cartas do jogo grow-a-game são uma ferramenta de design de jogo desenvolvida pelo Tiltfactor Lab como parte do projeto de pesquisa Values at Play. Elas podem ser usadas de várias maneiras, conforme o número de usuários e a experiência com design do grupo. Embora as cartas possam ser usadas num, jogo formal, elas também podem ser usadas para estimular a discussão ou dar parâmetros para sessões de brainstorming. As cartas podem facilitar a análise dos valores presentes em videogames, ou podem ser usadas para imaginar modificações em jogos existentes ou para criar jogos totalmente novos.

Descrição das Cartas

Há seis categorias de cartas no grow-a-game: AÇÕES, DESAFIOS, JOGOS, METAS, CURINGAS & VOTOS. Com exceção dos Curingas, cada categoria tem um cor e símbolo diferente; as cartas têm um ícone de um lado e texto no outro. As cartas Desafio, Jogo e Meta têm breves explicações abaixo de seus títulos, caso o jogador não tenha familiaridade com o assunto. As cartas enfatizam os valores sociais, mas elas são utilizáveis em diversas atividades de design. Comece a discussão com as Cartas de Metas, em seguida discuta novos jogos com as restrições adicionais.



Ações (Martelo): Estas são as mecânicas do jogo ou as ações que um jogador realiza dentro dele. A mecânica é voltada para ações socialmente conscientes, incluindo: negociar, criar e subverter.



Desafios (Coluna): Questões sociais e conflitos são representados nas Cartas de Desafio. Esses incluem: sexismo, poluição e vício.



Jogos (Tabuleiro): Exemplos de jogos, desde clássicos jogos de tabuleiro aos modernos shooters, são apresentados nessa categoria de carta. Essas cartas incitam o diálogo sobre valores ao inspirar os jogadores a analisar e modificar jogos populares existentes. Os exemplos de jogos incluem: Scrabble, Pac-Man e Quake.

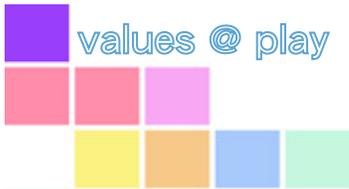


Metas (Árvore): As Cartas de Meta têm ideais que podem determinar o contexto para uma sociedade mais justa e sustentável. As metas incluem: generosidade, paz e autonomia.



Votos (Joinha): Após cada rodada de design, os jogadores podem dar Cartas de Voto aos jogadores com melhores ideias. No fim, quem tiver mais cartas desse tipo vence!

Curingas: Em cada categoria de carta, existem Curingas para dar alguma flexibilidade aos exercícios mais estruturados. Em vez de confiar nas ideias das cartas do grow-a-game, os jogadores podem decidir usar suas próprias ações, desafios, jogos e metas. Esses podem ou não ser usados em exercícios, dependendo da experiência e dinâmica do grupo.



grow-a-game!



Para criar os cartas, basta imprimir o gráfico de um lado e o texto de categoria correspondente do outro. Para as curingas, imprima as folhas com o gráfico em um lado e o curinga no outro, em vez do texto da categoria. Use cartolina. É possível também imprimir o gráfico para a categoria em um lado e escrever seu próprio texto no outro para expandir a variedade das cartas. Uma cortadora de papel guilhotina pode ser usada para dividir as folhas.

1 ou mais
jogs.
10-30
minutos

Uma Carta: O mais simples das cartas é para incitar a discussão ou ferramenta de análise (ex. ver Flanagan et al "A Method for Discovering Values in Digital Games" 2007). Qualquer um dos tipos de carta pode ser usado individualmente, mas recomendamos as cartas de "Meta", pois eles apresentam explicitamente valores para a discussão.

1. Embaralhe as cartas
2. Os participantes tiram uma carta do baralho e discutem qual jogo existente ou mecanismo de determinado jogo eles acreditam que incorpore o objetivo.

Times
de 4-8
30-60
minutos

Duas Cartas: Com 2 cartas, os grupos passam da discussão para começar a desenvolver ideias e fazer jogos. Se os jogadores usarem as cartas de Jogo e de Meta (p. ex.), eles podem imaginar modificações nos jogos existentes que incluiriam o objetivo. Usar duas cartas coloca uma restrição de design adicional. Os times podem decidir adicionar restrições coletivamente ou transformar o exercício em um protótipo de jogo.

1. Decida quais categorias de cartas serão usadas e quanto tempo irá durar o brainstorming
2. Embaralhe as cartas
3. Cada jogador retira 2 cartas e faz um brainstorm privado até a conclusão do tempo
4. Os jogadores se revezam para explicar ao grupo o jogo que imaginaram
5. Se um jogador passa, ele poderá usar um curinga na próxima rodada
6. Depois de todos os jogadores terem explicado seus jogos, eles votam em seus favoritos, cada um dando uma carta de votação para o jogador com a melhor ideia
7. Após 3 rodadas, o jogador com o maior número de cartas de votação vence!

Times de
4 - 8
1 hora +

Três e Quatro Cartas: Ir além de 2 cartas, torna os jogos bem mais difíceis de imaginar, mas o esforço pode produzir ideias de jogo únicas e interessantes. Quanto mais cartas forem usadas, mais tempo de brainstorming será necessário. Silêncios longos e pensativos podem ser quebrados por fluxos de ideias de jogos criativos. Jogos de 3 e 4 cartas são semelhantes aos jogos de duas cartas, mas com restrições de design adicionais e os curingas podem ser usados para dar flexibilidade se as restrições forem muito fortes. Os jogadores podem testar suas ideias em "charadas de design" como uma variação divertida!

Conclusão: **grow-a-game** é particularmente útil devido à adaptabilidade. Esses jogos são só sugestões que funcionaram em diferentes graus com grupos variados em diferentes contextos. Porém, mesmo com as instruções, os grupos podem optar por usar os cartas de suas próprias maneiras. O objetivo é criar jogos únicos, divertidos, "conscientes dos valores" ou socialmente responsáveis, e há inúmeras maneiras pelas quais as cartas podem ser usadas para isso.

Estilos de Jogo

Grow-a-Game pode ser usado de quantas maneiras você puder imaginar, mas aqui estão algumas sugestões para você começar.

Depois de experimentar algumas dessas versões, você está pronto para inventar suas próprias maneiras de usar as cartas.

Quais categorias você deseja combinar?

Quantas cartas você quer usar?

É uma atividade em grupo ou individual?

Com o Grow-a-Game, a escolha é sua!

Tipos de Cartas

Olá designers!

Esse baralho possui quatro tipos de cartas:

Desafios: Existem problemas em seu bairro e em todo o mundo para serem expressos em jogos.

Jogos: seus videogames favoritos estão nessas cartas. Use-as como estruturas de apoio para seus próprios projetos.

Valores: Nossas ideias mais preciosas e crenças são nossos valores. Faça jogos que expressam essas ideias.

Ações: essas cartas possuem ações, coisas que os jogadores vão fazer no jogo.

Cada categoria de cartas possui cartas em branco para você personalizar o baralho.

Estilo de Jogo

Problema de Desafio

3-6 jogadores

20 a 40 minutos

1. Embaralhe separadamente as cartas de Desafio amarelas, depois as cartas de Jogo rosas
2. Cada jogador ou equipe pega uma carta de cada um desses conjuntos.
3. Troquem ideias por 10 minutos. Cada jogador ou time desenvolve um jogo sobre o desafio da carta de Jogo rosa.
4. Quando o tempo acabar, cada jogador ou grupo fala a ideia do jogo.

Que vença a ideia mais bárbara!

Estilo de Jogo

Jogo para o Bem

3-8 jogadores

20 a 40 minutos

1. Separadamente, embaralhe as cartas de Valor azuis e as cartas de Jogo rosa.
2. Cada jogador ou equipe pega uma carta de cada um desses conjuntos.
3. Discutam por 10 minutos. Cada equipe desenvolve uma ideia de jogo que modifica o jogo no cartão rosa para que ele expresse o valor do cartão azul.
4. Quando o tempo acabar, cada jogador ou grupo fala a ideia do jogo.

Votem!

Estilo de Jogo

Jogo Sanduíche

3-8 jogadores

30 a 60 minutos

1. Separadamente, embaralhe as cartas de Valor azuis, as cartas de Jogo rosas e as cartas verdes.
2. Cada jogador ou equipe pega uma carta de cada um desses conjuntos.
3. Discussão por 10 minutos. Cada equipe desenvolve uma ideia de jogo que muda o jogo da carta rosa para que ele use o verbo da carta verde e o valor da carta azul.
4. Quando o tempo acabar, um membro de cada grupo apresenta o projeto.

Estilo de Jogo

Caça de Valores

1+ jogadores

10 a 30 minutos

1. Embaralhe as cartas de Valor azuis. Cada jogador pega uma das cartas.
2. Pense em jogos existentes que comuniquem essa palavra e como o jogo expressa isso - diga ao grupo como funciona.

Exemplo: Se você está com a carta de cooperação, você poderia falar sobre como Halo e World of Warcraft são jogos que requerem cooperação.

Introdução

Bem-vindo ao Grow-a-Game, o baralho que ajuda você a revelar seu designer de jogos interior. Use essas cartas para fazer uma série de atividades divertidas que o ajudarão a entender e projetar jogos em pouco tempo.

Uma vez que você saiba como usar o baralho, o Grow-a-Game pode ser usado para ajudá-lo a dar início a projetos de jogos sérios para si mesmo, um amigo, uma organização sem fins lucrativos, um projeto escolar ou para um negócio.

Tipos de Cartas

Desafios: Existem problemas em seu bairro e em todo o mundo para serem expressos em jogos.

Jogos: seus videogames favoritos estão nessas cartas. Use-as como estruturas de apoio para seus próprios projetos.

Valores: Nossas ideias mais preciosas e crenças são nossos valores. Faça jogos que expressam essas ideias.

Ações: essas cartas possuem ações, coisas que os jogadores vão fazer no jogo.

Cada categoria de cartas possui cartas em branco para você personalizar o baralho.

Estilos de Jogo

As cartas do Grow-a-Game podem ser usadas de várias maneiras diferentes. Qualquer combinação das quatro categorias de cartas pode ser usada para analisar jogos existentes ou imaginar novos. Combinações de cartas sugeridas estão incluídas.

Novato no design de jogos? Comece com o nosso exercício de carta única e, em seguida, avance para duas e, finalmente, três cartas. A partir desse ponto, você já estará familiarizado com as cartas para começar a criar jogos usando qualquer combinação.

Estilo de Jogo

Uma Carta

1+ jogadores ou equipes de 3-8

20 minutos

1. Embaralhe as Cartas de Valor azuis.
2. Cada jogador pega uma Carta de Valor.
3. Cada jogador pensa sobre um jogo existente que expressa ou requer o conceito no cartão.

Exemplo: Se um jogador tira o Cartão de 'cooperação', basquete ou Pictionary poderiam ser vistos como jogos que expressam cooperação. Os dois jogos exigem trabalho em equipe e comunicação para os jogadores terem sucesso.

Estilo de Jogo

Duas Cartas

3-8 jogadores ou equipes de 3-8

20 a 40 minutos

1. Embaralhe as Cartas de Valor azuis e depois as Cartas de Jogo rosas.
2. Cada jogador ou representante da equipe pega uma carta.
3. Realiza-se uma reflexão/discussão com cada jogador (ou time) desenvolvendo uma ideia de jogo que modifique o jogo da carta rosa para expressar o valor da carta azul.
4. Quando o tempo acabar, cada jogador ou equipe compartilha a ideia do jogo. As equipes podem competir para ver qual grupo propôs o melhor jogo.

Estilo de Jogo

Três Cartas

3-8 jogadores por equipe

30 a 60 minutos

1. Embaralhe as Cartas de Valor azuis, as de Jogo rosas e as de Ação verdes.
2. Um representante da equipe escolhe uma carta de cada conjunto.
3. Façam uma discussão (por equipe) de 10 a 40 minutos para desenvolver uma ideia de jogo que modifique o jogo na Carta de Jogo rosa com o verbo da carta verde para expressar o valor da carta azul.
4. Quando o tempo acabar, cada jogador ou equipe compartilha a ideia do jogo. As equipes podem competir para ver qual grupo elaborou o melhor jogo.

Introdução

O Grow-a-Game especialista é uma ferramenta de design para desenvolvedores de jogos sérios. Este conjunto pode ajudar mentes criativas a imaginar jogos radicalmente inovadores.

Grow-a-Game irá ajudá-lo a inventar mecânicas únicas que expressem ideias instigantes. E, como é feito por designers de jogos, para os designers de jogos, as cartas também são divertidas de usar e podem ajudá-lo a ampliar seu processo criativo.

O Grow-a-Game foi desenvolvido pela pesquisa do Values At Play, uma iniciativa para investigar como os jogos comunicam ideias.

Tipos de Cartas

Desafios: Problemas sociais, políticos e econômicos a serem incorporados aos projetos de jogos.

Atmosfera: Use estes ânímos ou enquadramentos para definir um ambiente específico para o mundo do jogo.

Valores: As Cartas de Valor possuem princípios e crenças que podem ser expressos através de jogos.

Ações: Estas cartas têm ações que podem servir para a mecânica de jogo.

Nota: Cada categoria de cartas possui cartas em branco para você personalizar o baralho.

Estilos de Jogo

As cartas do Grow-a-Game podem ser usadas de várias maneiras diferentes. Qualquer combinação das quatro categorias de cartas pode ser usada para analisar jogos existentes ou criar novos.

São sugeridas certas combinações de cartas, mas quando você estiver familiarizado com o baralho, descobrirá quais categorias e estilos de jogo são mais úteis para você.

Estilo de Jogo

Uma Carta

1-10 jogadores

10 a 30 minutos

1. Embaralhe o baralho de Cartas de Valor azuis.
2. Cada jogador retira uma Carta de Valor.
3. Cada jogador pensa em um jogo existente que expressa ou requer o conceito na carta.

Exemplo: se alguém extraísse a carta de Valor de 'responsabilidade' (accountability), jogos como The Sims ou Fable poderiam ser discutidos como jogos que expressam esse valor. Em ambos os jogos, as ações de um jogador têm, em longo prazo, consequências irreversíveis.

Estilo de Jogo

Duas Cartas

3-8 jogadores ou equipes de 3-8 jogadores

20 a 40 minutos

1. Embaralhe as de Valor e de Atmosfera separadamente.
2. Cada jogador ou equipe retira uma carta de cada um desses montes.
3. Discutam por 10 minutos. Cada jogador ou grupo desenvolve uma ideia de jogo inspirada na carta de Atmosfera e que expressa a Carta de Valor que possui.
4. Quando o tempo acabar, cada jogador ou grupo conta a ideia do jogo.

Que o melhor designer vença!

Estilo de Jogo

Três Cartas

Equipes de 3-8 jogadores

30 a 60 minutos

1. Embaralhe as cartas de categorias separadamente. Cada equipe retira uma de cada: Valor, Atmosfera e Ação.
2. As equipes têm de 20 a 40 minutos para desenvolver uma ideia de jogo.
3. O design deve envolver o conceito na Carta de Atmosfera, usar o verbo da Carta de Ação como o mecânica central e expressar o Valor.
4. Quando o tempo acabar, um representante de cada grupo pode apresentar o design da equipe.

Super divertido!



Compartilhar	Elogiar
Votar	Negociar
Curar	Cooperar
Cantar	Subverter
Alimentar	Criar

Evitar	Alardear
Coleccionar	Criticar
Enganar	Atrasar
Destruir	Desarmar
Constranger	Explorar

Perturbar

Assombrar

Improvisar

Misturar

Proteger

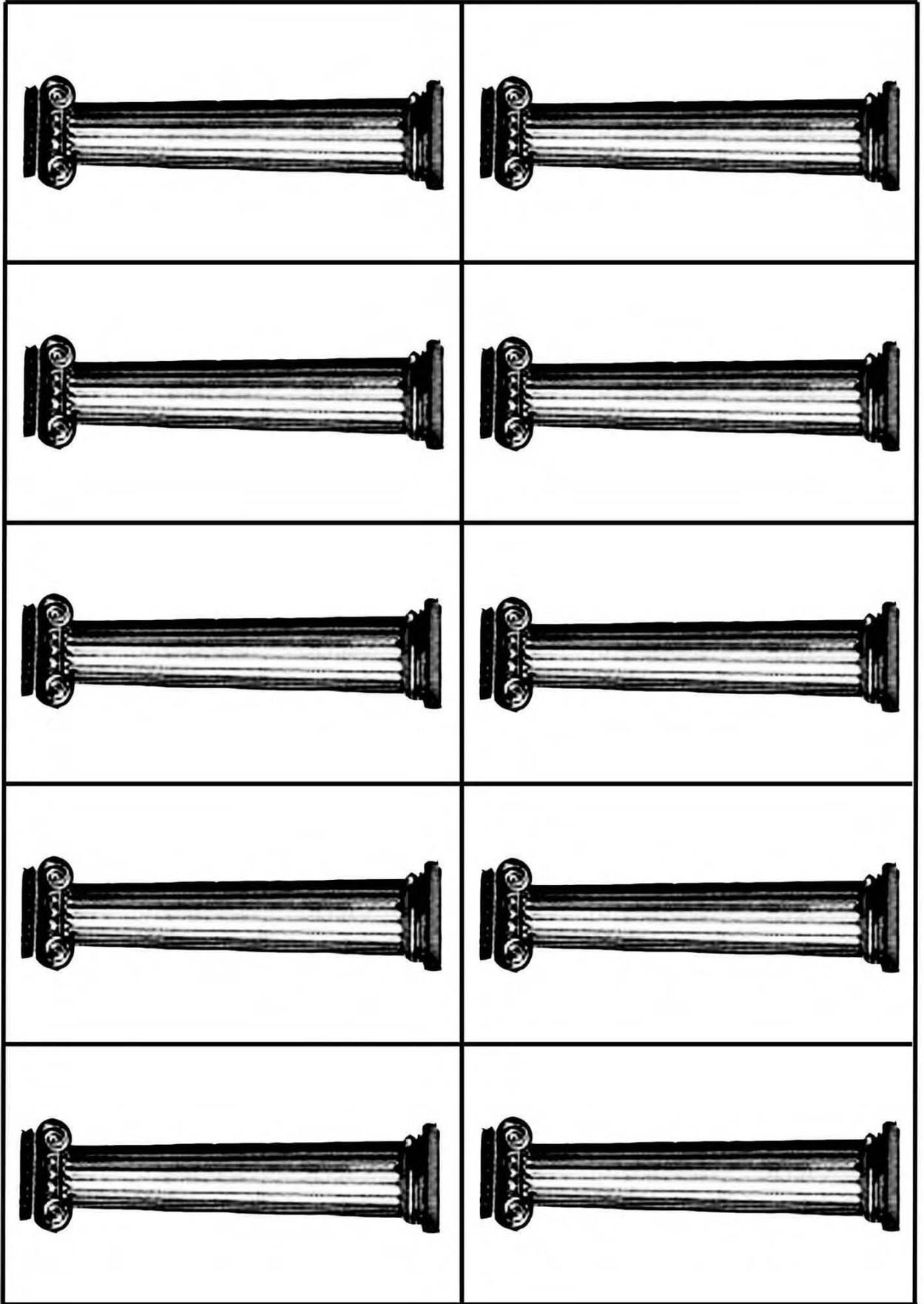
Punir

Esmagar

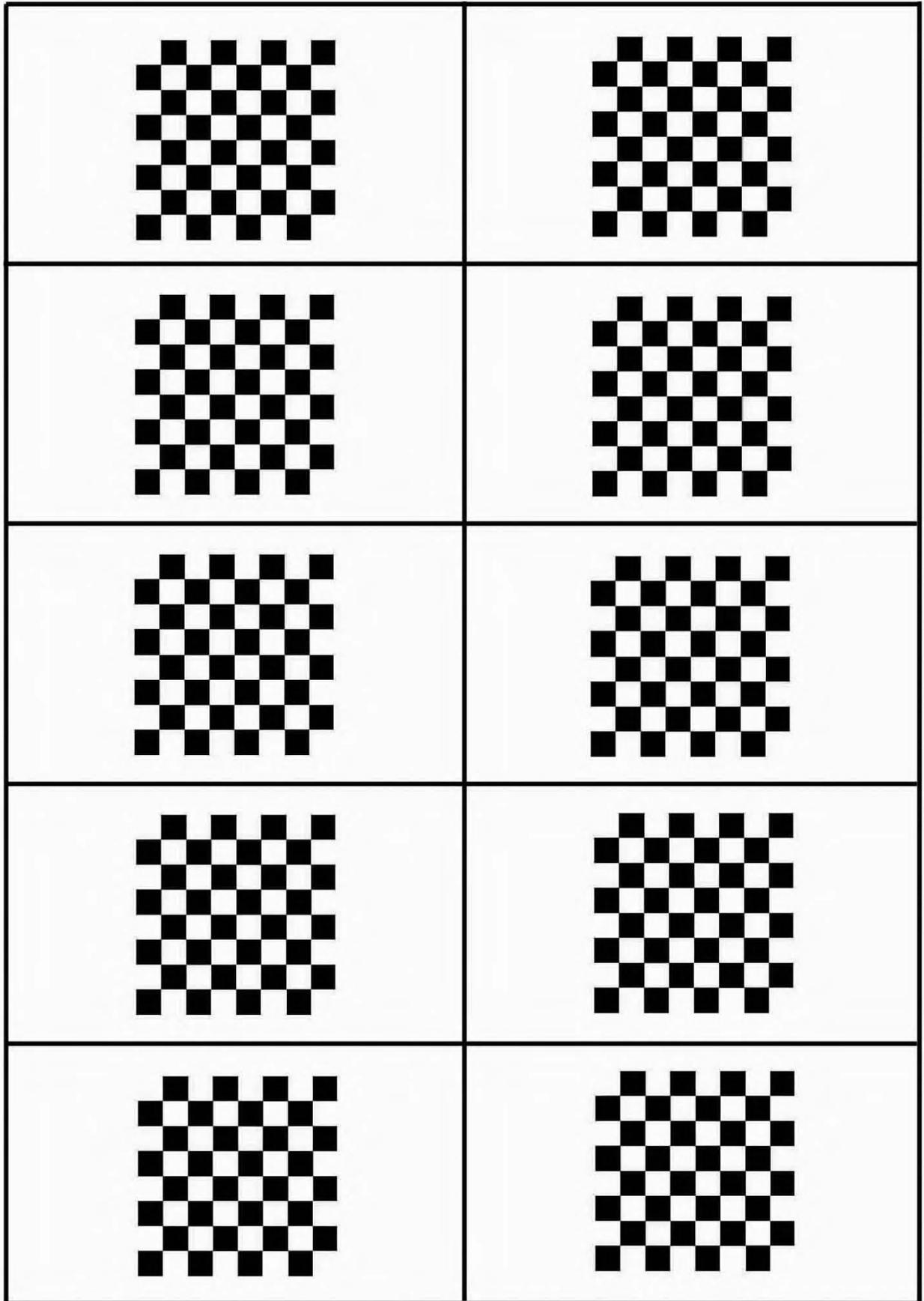
Atrair

Caminhar

Gritar

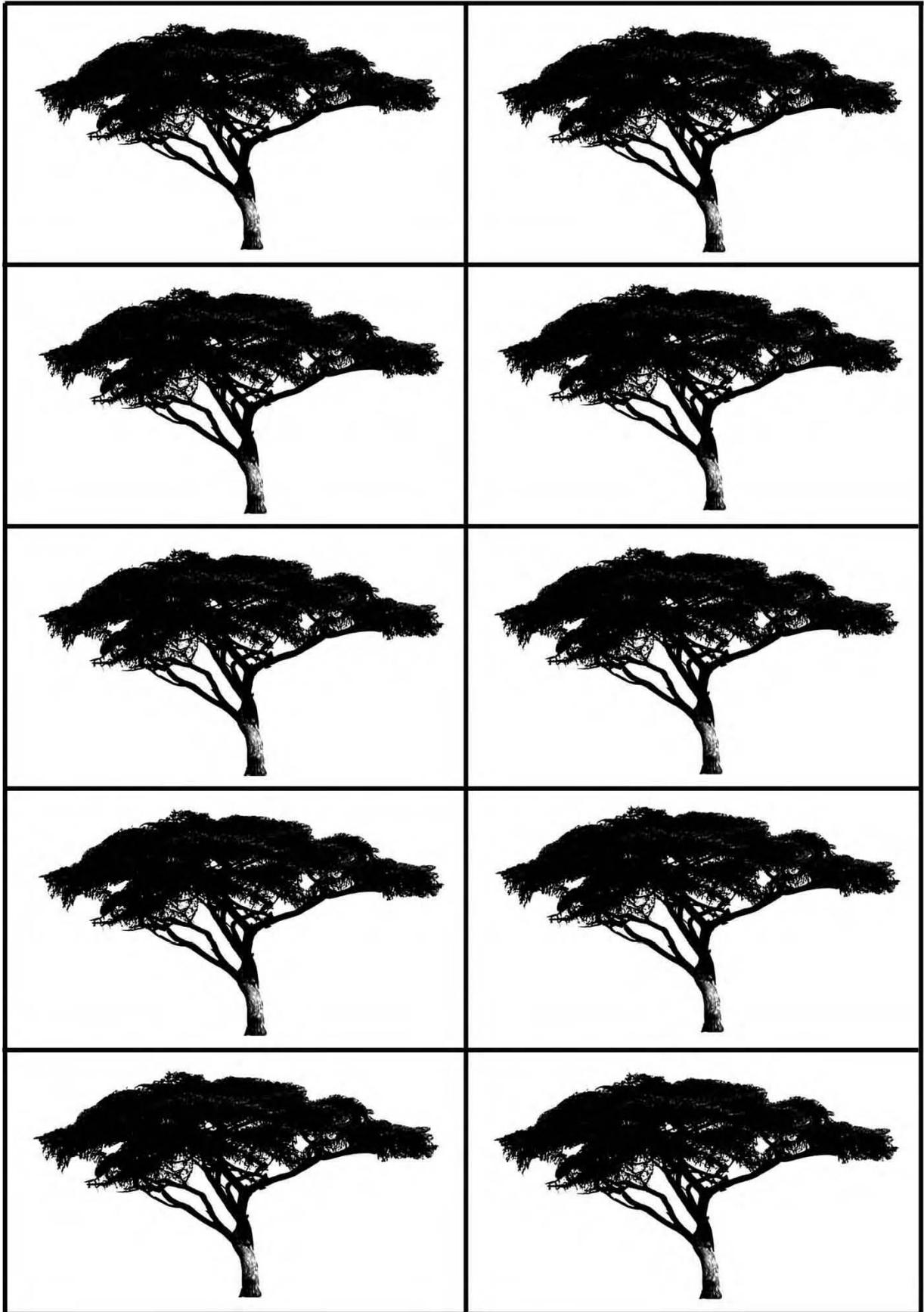


<p style="text-align: center;">Sexismo</p> <p>(estereótipos e discriminação baseados em papéis sexuais) estratégias: educação, conscientização, legislação</p>	<p style="text-align: center;">Colonialismo</p> <p>(exploração de um grupo de pessoas por outro) estratégias: resistência econômica, política ou cultural</p>
<p style="text-align: center;">Racismo</p> <p>(discriminação pessoal ou institucional baseada em raça, crença na superioridade uma raça) estratégias: educação, diversidade, legislação</p>	<p style="text-align: center;">Políticas Alimentares</p> <p>(alimentos geneticamente manipulados, agricultura intensiva, baixa disponibilidade de alimentos de qualidade em locais mais pobres) estratégias: incentivos à agricultura sustentável, cooperativas alimentares</p>
<p style="text-align: center;">Deslocamento</p> <p>(realocação forçada, refugiados, trabalhadores migrantes) estratégias: proteção, desenvolvimento econômico</p>	<p style="text-align: center;">Poluição</p> <p>(resíduo tóxico, emissões, lixo, ar poluído) estratégias: campanhas, legislação, incentivos a práticas sustentáveis</p>
<p style="text-align: center;">Crime</p> <p>(roubo, abuso, violência, corrupção) estratégias: desenvolvimento comunitário, aplicação da lei</p>	<p style="text-align: center;">Desigualdade Social</p> <p>(disparidade de renda, barreiras tecnológicas, gentrificação, falta de cuidados de saúde, na mira da polícia) estratégias: redistribuição de renda, programas de bem estar, anarcossindicalismo</p>
<p style="text-align: center;">Vício</p> <p>(dependência destrutiva de drogas, riqueza, prazer, etc.) estratégias: apoio emocional, aconselhamento, pressão dos colegas</p>	<p style="text-align: center;">Doença</p> <p>(HIV/AIDS, epidemias, diabetes, assistência médica) estratégias: pesquisa médica, investimento governamental, educação pública</p>



<p style="text-align: center;">Super Mario Brothers</p> <p>jogo eletrônico de plataforma rolável escapar ou destruir inimigos correr e pular entre plataformas modos de superpoderes</p>	<p style="text-align: center;">Asteroids</p> <p>jogo eletrônico de tiro campo de asteroides em movimento escapar ou destruir objetos nave espacial controlada pelo jogador laser, rotação, impulsos e teletransporte</p>
<p style="text-align: center;">Gran Turismo</p> <p>jogo eletrônico de corrida competição contra o computador ou outros jogadores vitória dá dinheiro para melhorar o carro</p>	<p style="text-align: center;">Centipede</p> <p>jogo eletrônico de tiro escapar ou eliminar os inimigos mudar o campo de cogumelos armas laser inimigo muda de forma ou se divide quando atingido</p>
<p style="text-align: center;">Pac-Man</p> <p>jogo eletrônico de labirinto navegar no labirinto escapar ou eliminar temporariamente os inimigos comer todos os pontos na tela para avançar</p>	<p style="text-align: center;">Tetris</p> <p>jogo eletrônico de quebra-cabeça combinar peças que caem para formar colunas para mais peças</p>
<p style="text-align: center;">Quake</p> <p>jogo de tiro em primeira pessoa escapar ou eliminar os inimigos múltiplas armas multinível</p>	<p style="text-align: center;">Myst</p> <p>jogo de quebra-cabeça para um só jogador resolver quebra-cabeças de histórias explorar mundo imersivos quebra-cabeças lógicos e de habilidades</p>
<p style="text-align: center;">Scrabble</p> <p>jogo de tabuleiro em rodadas soletrar palavras com letras separadas palavras maiores dão mais pontos</p>	<p style="text-align: center;">Monopoly</p> <p>jogo de tabuleiro em rodadas conquistar riqueza e propriedades falir os concorrentes comprar, negociar, desenvolver e vender propriedades</p>

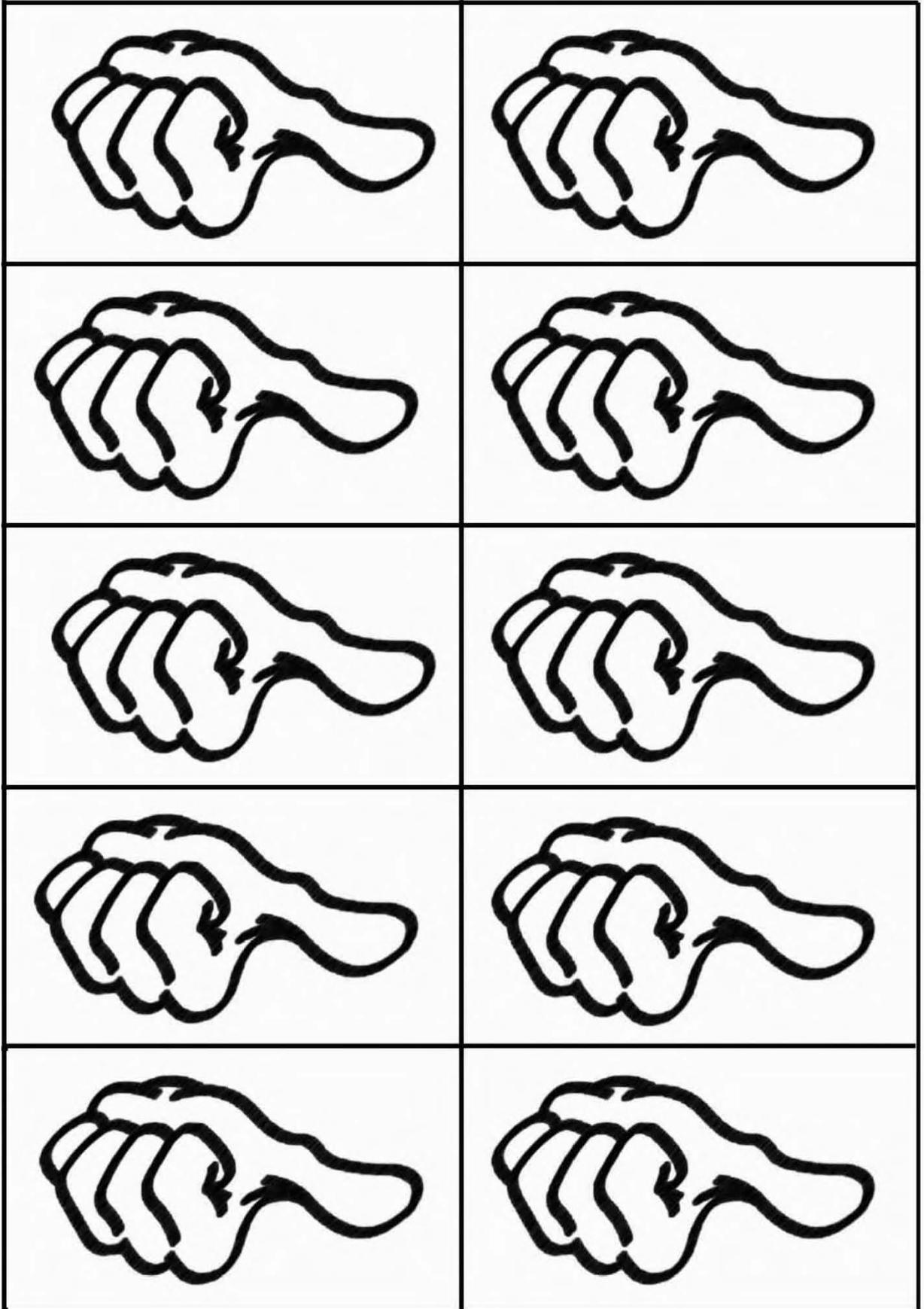
<p style="text-align: center;">Age of Empires</p> <p>jogo de estratégia em tempo real comandar exércitos em batalha liderar uma civilização com desenvolvimento tecnológico crescente</p>	<p style="text-align: center;">Portal</p> <p>jogo de quebra-cabeça em primeira pessoa uso de arma de teletransporte para superar obstáculos escapar de laboratório científico</p>
<p style="text-align: center;">Manhunt</p> <p>jogo de escapada em terceira pessoa evitar ser percebido enquanto elimina inimigos usar uma série de armas para matar brutalmente</p>	<p style="text-align: center;">World of Warcraft</p> <p style="text-align: center;">MMORPG</p> <p>criar um herói ou vilão e trabalhar em grupos para completar tarefas ganhar dinheiro e melhorar armas, equipamento e habilidades</p>
<p style="text-align: center;">The Sims</p> <p>jogo estratégico de simulação da vida administrar o cotidiano de avatares manter os habitantes felizes e satisfeitos equilibrar trabalho, lazer e romance</p>	<p style="text-align: center;">Donkey Kong</p> <p>jogo de plataforma pular sobre barreiras subindo uma série de rampas e escadas</p>
<p style="text-align: center;">Grand Theft Auto</p> <p>jogo de ação/aventura no estilo <i>sandbox</i> completar missões envolvendo crimes atividades num mundo aberto, não linear usar uma variedade de armas e lutar desarmado completar varias missões</p>	<p style="text-align: center;">Guitar Hero</p> <p>jogo de música manipular um controle no estilo de guitarra combinar sugestões na tela manter a multidão animada ao tocar corretamente</p>
<p style="text-align: center;">Sonic the Hedgehog</p> <p>jogo de plataforma lateral rolante jogabilidade bastante veloz correr em níveis evitando obstáculos tema ecológico</p>	<p style="text-align: center;">Katamari Damacy</p> <p>jogo de quebra-cabeça de ação em terceira pessoa pegar objetos rolando-os e colocá-los numa bola coletar objetos para criar grupos de certo tamanho num tempo limite</p>



<i>Accountability</i>	Autonomia
Comunidade	Confiança
Criatividade	Democracia
Dignidade	Eficiência
Igualitarismo	Independência

Generosidade	Felicidade
Humildade	Humor
Individualismo	Justiça
Liberdade	Abertura mental
Paz	Perseverança

Privacidade	Respeito
Estilo	Sustentabilidade
Simpatia	<i>Status</i>
Tenacidade	Tradição
Fé	Prosperidade



Curinga

Curinga

Curinga

Curinga

Curinga

Curinga

Curinga

Curinga

Curinga

Curinga