

## 1. a premissa

### O que é o GameGame?

Em GameGame, os jogadores competem no design de jogos. Os jogadores pegam e trocam cartas de modo a criar um design de game completo. No meio tempo, um jogador assume o papel de editor de games, enquanto os outros jogadores tentam vender a ele seus conceitos de game. No fim, o melhor design é decidido no voto. Que vença o melhor design de jogo!

### Contexto

O GameGame é baseado numa teoria sobre os diferentes elementos encontrados nos jogos, do acadêmico de jogos e designer Aki Järvinen.

A função do GameGame é:

- 1) ensinar como os jogos são feitos a partir de um jogo
- 2) oferecer aos estudantes e designers de jogo uma ferramenta de brainstorming

Desse modo, o GameGame (GG daqui para diante) é tanto um ferramenta de ensino quanto de brainstorming. É claro, também um game que funciona como tal.

**Jogos como sistemas** No GG, os jogos são tratados como sistemas. Uma definição de sistema é: "um todo dinâmico com partes em interação".

Os designers de jogos inventam dinâmicas integrais para criar a brincadeira significativa. Ao jogar GG, os jogadores estão criando sistemas de jogo ao coletar as partes necessárias. Elas são apresentadas em cartas e o jogador tem que pensar em como elas poderiam interagir umas com as outras, conforme as regras.

Assim como o GG é um "todo dinâmico" feito de elementos de jogos, você deve criar um próprio enquanto joga!

## 2. a meta

### 1) Coleta

Os jogadores de GameGame são, na verdade, designers-jogadores. Há três metas concretas a respeito desse papel: Primeira, a meta dos jogadores é coletar uma coleção completa de elementos obrigatórios de um jogo. Os elementos funcionam como a base formal para um conceito de jogo. Se o design deixa de ter algum elemento crucial, o jogador perde votos.

### 2) Design do Jogo

Segundo, os jogadores devem inventar o que os elementos poderiam significar se eles fossem combinados num jogo. Os jogadores devem esboçar um conceito de jogo, baseado nas cartas que eles têm.

### 3) Vender conceitos

Terceiro, os jogadores devem ser capazes de verbalizar suas ideias, e assim convencer os colegas jogadores que seu conceito é bom.

### 4) Votar

No fim, os jogadores votam para decidir o melhor conceito.

## 3. as cartas

**As cartas representam elementos dos jogos** As partes que interagem num sistema de jogo são representadas por diferentes cartas.

São elas:

- Cartas de elemento (23)
- Cartas de mecânicas de jogo (37)
- Cartas de recursos (15)
- Carta do editor (1)

Cada carta tem informações e exemplos de como usá-la como uma parte do seu próprio design. É útil que os jogadores tenham a oportunidade de se familiarizar com as cartas antes de jogar.

### Elementos obrigatórios do jogo

Existem seis classes de cartas de elemento. É preciso coletar um de cada um dos três elementos obrigatórios para obter um design funcional. Os elementos são:



#### Cartas de meta - obrigatórias

Cada jogo precisa de uma meta que os jogadores devem atingir. As metas estão relacionadas às motivações e esforço do jogador.



#### Cartas de componente - obrigatórias

Os jogos precisam dar aos jogadores alguma coisa que eles devem cuidar e preocupar-se. Os componentes são isso. Eles assumem muitas formas, indo das peças de jogos de tabuleiro aos personagens de videogames.

# 3. as cartas



**Cartas de condições de fim e vitória - obrigs.**  
Essas cartas são metas de regras que estabelecem quando o jogo é vencido, ou o momento em que ele é finalizado. As condições de vitória fazem a competitividade dos jogos. As condições de finalização são usadas para controlar a duração do jogo.

## Mecânicas de jogos

Os jogadores de GG devem inventar o que os futuros jogadores de seus jogos, com base em cartas de mecânicas. Essas cartas apresentam uma biblioteca de muitas ações diferentes encontradas em diversos jogos. *Ao menos uma mecânica é obrigatória para o design funcionar!*



**Cartas de mecânicas de jogos - obrigatórias**  
Há 37 diferentes cartas azuis de mecânicas no jogo. Use as mecânicas para dar aos seus jogadores algo para fazer. Não hesite em experimentar combinações inusuais!

## Elementos opcionais dos jogos

É possível fazer o design de um jogo sem esses elementos, porém eles abrem portas para muitos gêneros e possibilidades.



**Cartas de ambiente**  
Os jogos com frequência precisam de um espaço físico particular para se realizarem. Os ambientes de jogos são geralmente tabuleiros, campos ou espaços virtuais.



**Cartas de tema**  
Existem jogos completamente abstratos, i.e., aqueles que não representam nada além de suas puras regras. Entretanto, com frequência é mais significativo trabalhar a partir de um tema específico. O tema é o assunto do jogo.



**Cartas de interface**  
Nos jogos que utilizam tecnologia mais avançada, existe geralmente a necessidade de uma ferramenta específica para os jogadores interagirem com o jogo. Os videogames e jogos mecânicos usam tais interfaces.

OBS.: Todas as cartas de elemento tem tanto um '1' quanto um '2' em seu canto superior direito. Isso as habilita a serem jogadas no baralho 1 ou 2 (ver seção 2: configuração).

## Cartas especiais

Finalmente, existem dois tipos de cartas especiais no jogo:



**Cartas de recurso**  
Há oito diferentes tipos de cartas amarelas de recursos que podem ser compradas. Elas dão diferentes vantagens, aumentando as chances de desenvolver um design vencedor. Por exemplo, é possível obter novos elementos para um design de graça.



**Carta do editor**  
Há apenas uma carta do editor. Ela dá a ao jogador um papel específico no jogo, uma vez que as cartas são distribuídas.

# 4. configuração

## Número de jogadores

O jogo é projetado para de 2 a 5 jogadores.

## Os dois baralhos

É possível jogar em pares/times, trabalhando colaborativamente no design!

Separe as cartas de elemento marcadas com '1' (no canto superior direito) e '2' em respectivos baralhos.

Pegue as cartas de mecânicas e as embaralhe. Coloque metade delas no baralho 1 e a outra metade no baralho 2.

Embaralhe ambos os conjuntos de cartas, misturando as cartas de mecânica e as de elemento.

Esses dois grupos vão funcionar como os baralhos 1 e 2.

## Cartas de recurso e fichas de orçamento

Embaralhe as cartas de recurso e deixe-as com a face virada para a mesa.

É necessário algo que represente as fichas de orçamento. Fichas de poker, post-its ou moedas de outros jogos podem funcionar. 20+ fichas serão suficientes.

2 cartas/fichas de orçamento serão dadas a cada jogador. As demais permanecem "no banco" e devem ser distribuídas pelo editor durante o jogo. Além disso, as fichas de orçamento gastas durante o jogo voltam para o banco.

## Início

O jogador mais novo começa!

O jogador à sua esquerda distribui 3 cartas para cada jogador do baralho 1. Após esse procedimento, o baralho que sobra torna-se o monte. Ele é colocado como as cartas viradas para a mesa no meio desta.

2 cartas são tiradas do baralho e colocadas na mesa. Elas são as cartas de compra (pick-up).

Pega a carta do EDITOR e a coloque abaixo do baralho do monte.

## Mãos dos jogadores

As cartas de ELEMENTO são colocadas viradas para cima para os outros jogadores as verem na mesa.

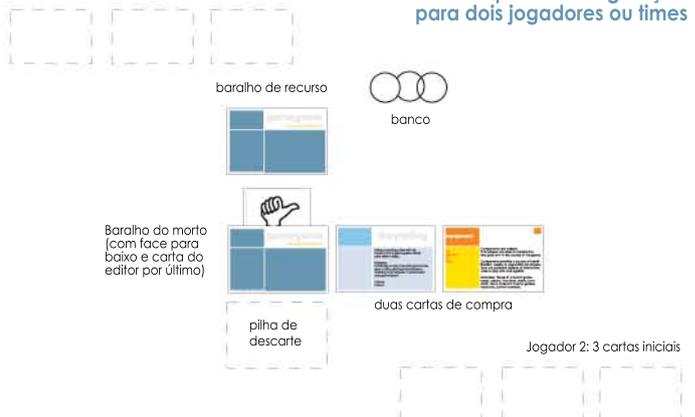
Depois de compradas, as cartas de RECURSO podem ser ocultadas dos outros jogadores.

As cartas descartadas irão formar sua própria pilha de descarte.

Veja a imagem (abaixo) da configuração!

Jogador 1: 3 cartas iniciais

## Exemplo de configuração para dois jogadores ou times



## 5. como jogar

### Ações dos jogadores

O jogo segue a direção horária, rodada a rodada, até o baralho do morto acabar.

*Durante seu turno, o jogador deve realizar UMA e somente uma dessas ações (ninguém pode passar a vez):*

### Descartar e Pegar

**DESCARTAR** uma única carta e **PEGAR** outra. Pode-se escolher uma carta dentre as duas cartas de compra ou do baralho do morto. No caso do jogador decidir pegar uma carta de compra, ele irá substituí-la por outra, colocando-a virada para cima na mesa. Assim, haverá sempre duas cartas viradas para cima na mesa. As cartas descartadas são empilhadas em uma pilha de descarte.

### Comprar

**COMPRAR** uma carta de recurso com o custo de uma (1) ficha de orçamento. Os recursos permitem aos jogadores obterem novas cartas, por exemplo. Um recurso poderá ser usado na próxima rodada.

### Troca

Propor a **TROCA** de uma carta com qualquer jogador: "Eu gostaria de trocar uma carta de componente por uma carta de meta. Alguém topa?"

### Usar o recurso

**USAR** um recurso e executar a subsequente ação que ele possibilita.

### Dinâmicas de jogos

O jogo tem duas fases:

Baralho 1 = primeiro esboço do design do jogo

Baralho 2 = iteração do design

As dinâmicas de descarte/escolha-troca seguem de jogador a jogador... até o editor de jogos ser encontrado.

A vantagem de ser o editor é que ele tem que avaliar os conceitos de jogos dos colegas, e o editor ganha automaticamente 2 fichas de orçamento sem dizer um conceito.

O papel do editor é atribuído quando o baralho na mão se esgotar. O jogador que retira a carta do editor deve desempenhar esse papel.

A carta de editor pode ser mostrada em três diferentes casos:

- 1) Um jogador descarta ou usa um recurso, e desse modo pega a última carta do morto.
- 2) Um jogador escolhe uma carta de compra e revela a carta do editor quando a troca com uma carta da pilha do morto.
- 3) Há uma carta de recurso ("Aquisição corporativa") no jogo que permita que seu proprietário force o acontecimento. O jogador que tira vantagem do curso é capaz de desfazer-se do morto remanescente e assim vira o editor.

Em qualquer caso, uma vez que o editor é encontrado, uma subfase tem início.

### Subfase: papel do jogador

Durante essa subfase, os jogadores relatam suas ideias de jogos:

podem verbalizar e descrever livremente seus conceitos de jogo em termos dos elementos.

O jogador à esquerda do recém-encontrado editor começa. O processo ocorre como se segue: os jogadores pegam suas cartas de elemento e mecânica que têm nas mãos, e devem colocar suas cartas na mesa uma a uma, explicando o papel de cada uma no conceito do jogo, simultaneamente. Por exemplo:

*"Este é um jogo onde vocês estão nessa selva [ambiente], e vocês têm maçãs [componente], e os nativos não vão trocar [mecânica do jogo] com vocês se eles acham que você não possui nada além de laranjas."*

Fique livre para usar suas habilidades de venda e retórica! Se você tem o tipo de recurso que pode ajudá-lo no processo de exposição, use-o.

Ter apenas uma carta de um elemento específico *não significa* que este design não possa ser usado mais de uma vez, sendo repetido em instâncias variadas do elemento. Ex.: uma carta de componente simples permite tanto maçãs e laranjas, etc.

### Subfase: papel do editor

O editor ouve todos os jogadores e depois toma as decisões sobre qual conceito "comprar" ou não.

Para comprar os conceitos, o editor recebe um fundo de 5 fichas de orçamento do banco. O editor tem que comprar ao menos um conceito, e tem que gastar todo o orçamento recebido.

Os conceitos são comprados com as fichas de orçamento pelo editor (i.e., num jogo com cinco jogadores, ele tem a possibilidade de distribuir dinheiro para 4 conceitos do modo que escolher: 4 para um, 1 para cada, etc.) Obs.: há cartas de recurso que podem forçar o editor a comprar conceitos ou fazer um pagamento (com fundos do banco).

O editor deve analisar se os elementos obrigatórios do jogo estão presentes e colocar qualquer questão que julgue relevante. Use sua imaginação. Por ex.:

*"Qual é a meta do jogo?" "Qual é o público-alvo para o jogo?"*

Com base nas respostas e na apresentação inicial, o editor faz sua decisão sobre cada jogador. Por favor, note que essas decisões podem ser qualitativas e baseadas na boa vontade, mas do que numa estrita avaliação da coleção de cartas do jogador em relação ao conceito rascunhado. Assim, cabe ao editor decidir quais os conceitos ou exposições dos mesmos que ele gostou e irá comprar.

# 5. como jogar

## Benefícios para o editor

O editor ganha duas recompensas por seu trabalho:

- 1) Duas fichas de orçamento do banco por seu trabalho.
- 2) Ele começa a próxima rodada.

## Baralho 2: Iteração

Depois da subfase descrita, a fase de Iteração começa com o baralho 2 sendo utilizado. Os jogadores continuam com suas cartas e fichas de orçamento.

O baralho 2 é colocado em uso. O jogador que foi o editor faz a distribuição. Cada jogador recebe duas (2) cartas do baralho 2. A carta do editor é recolocada abaixo do baralho 2. De maneira geral, a configuração, é a mesma daquela com o baralho 1.

O ex-editor começa. O jogo continua da mesma maneira que antes até o novo baralho se esgotar e uma segunda subfase ser iniciada. A exposição de ideias segue o mesmo processo feito com o baralho 1.

OBS.: no caso do papel do editor ir para o mesmo editor que antes, ele deverá explicar o seu conceito para os demais jogadores depois da subfase.

## Descobrimo o ganhador

Depois disso, permanece o suspense para descobrir quem ganhou o jogo.

Após a segunda subfase, as cartas dos jogadores (excluindo a carta do editor) + fichas de orçamento restantes transformam-se em votos.

## 1) Calculando as pontuações

Primeiro, as pontuações dos próprios conceitos de cada jogador fazem sua PONTUAÇÃO BÁSICA. Ela corresponde ao

*número de cartas mais o número de fichas de orçamento menos os elementos obrigatórios que faltam.*

Para cada carta de elemento obrigatório que falta - componente, meta, condição de vitória, uma mecânica de jogo pelo menos - o jogador perde um ponto.

Exemplo: um jogador tem cartas de componente, de meta, de ambiente e três cartas de mecânicas mais uma carta de recurso, mas não possui fichas de orçamento. Ele tem, assim, 7 cartas + 0 fichas, mas como falta a carta obrigatória de condição de finalização/vitória, ele perde um e fica com 6 como sua PONTUAÇÃO BÁSICA. Assim, ele possui também 6 votos para dar a outros jogadores.

## 2) Votação

Um jogador deve se voluntariar para contar os votos. Inicialmente anota a pontuação básica de cada jogador.

Agora os jogadores devem ter as cartas + fichas restantes em número igual ao de votos que podem dar. Em seguida, o jogador voluntário pergunta aos jogadores, conceito de jogo a conceito, por seus votos. Os jogadores dão quantas cartas/fichas eles querem dar a determinado conceito.

Os jogadores não podem votar em si mesmos, e todos os votos devem ser usados.

O placar final de cada conceito é a PONTUAÇÃO BÁSICA + VOTOS de outros jogadores. O conceito com mais votos é o vencedor!

# 6. exemplo de jogo

## Suas cartas depois do baralho 1



## Suas cartas durante o baralho 2



Aqui está um exemplo de como uma combinação de cartas específicas do jogo poderá ser verbalizada em um conceito. O exemplo é baseado no simples conceito de "maças na selva" citado antes.

### Componente:

*Hmm, digamos que meu jogo é sobre maçãs...*

### Meta:

*Para que eu tenho que usar as maçãs? Que tal se a meta fosse se livrar das maçãs!*

### Ambiente:

*Certo, isso poderia ocorrer numa selva...*

### Mecânica:

*Troca. As maçãs, obviamente, terão que ser mostradas!*

### O que falta:

*Está faltando ao design uma condição de final/vitória... Eu preciso tentar trocar uma.*

Agora nós estamos durante a primeira subfase e trocamos o ambiente por uma mecânica e compramos um recurso.

### Componente:

*Deixe-me colocar outro componente, laranjas, no jogo.*

### Meta:

*Se conseguirmos nos livrar das maçãs...*

### Mecânica:

*...Então talvez devemos ser capazes de trocá-las por laranjas.*

### Mecânica:

*E que tal se um contrato com outro jogador pudesse ajudar nisso?*

### Recurso:

*Novamente, então, estou tentando a usar o recurso para conseguir ser o editor!*

### O que falta:

*Meu conceito sem uma condição de finalização/vitória...*

<p><b>componente</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p><b>o elemento do jogo</b></p> <p>Os componentes são objetos que os jogadores podem manipular e usar durante o jogo.</p> <p>Os componentes oferecem uma fonte de identificação, desejo ou oposição para os jogadores. Eles são objetos potenciais de interação; ferramentas com que jogamos a nosso favor e contra.</p> <p>Exemplos: Peças num jogo de tabuleiro, cartas, créditos, <i>Pac-Man</i>, <i>Mario</i>, <i>Lara Croft</i>, itens, fichas nos jogos de cassino, recursos, números de loteria.</p> <p><small>GameGloss © ANL, Janeiro 2015</small></p>	<p><b>componente</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p><b>o elemento do jogo</b></p> <p>Os componentes são objetos que os jogadores podem manipular e usar durante o jogo.</p> <p>Os componentes oferecem uma fonte de identificação, desejo ou oposição para os jogadores. Eles são objetos potenciais de interação; ferramentas com que jogamos a nosso favor e contra.</p> <p>Exemplos: Peças num jogo de tabuleiro, cartas, créditos, <i>Pac-Man</i>, <i>Mario</i>, <i>Lara Croft</i>, itens, fichas nos jogos de cassino, recursos, números de loteria.</p> <p><small>GameGloss © ANL, Janeiro 2015</small></p>
<p><b>componente</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p><b>o elemento do jogo</b></p> <p>Os componentes são objetos que os jogadores podem manipular e usar durante o jogo.</p> <p>Os componentes oferecem uma fonte de identificação, desejo ou oposição para os jogadores. Eles são objetos potenciais de interação; ferramentas com que jogamos a nosso favor e contra.</p> <p>Exemplos: Peças num jogo de tabuleiro, cartas, créditos, <i>Pac-Man</i>, <i>Mario</i>, <i>Lara Croft</i>, itens, fichas nos jogos de cassino, recursos, números de loteria.</p> <p><small>GameGloss © ANL, Janeiro 2015</small></p>	<p><b>componente</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p><b>o elemento do jogo</b></p> <p>Os componentes são objetos que os jogadores podem manipular e usar durante o jogo.</p> <p>Os componentes oferecem uma fonte de identificação, desejo ou oposição para os jogadores. Eles são objetos potenciais de interação; ferramentas com que jogamos a nosso favor e contra.</p> <p>Exemplos: Peças num jogo de tabuleiro, cartas, créditos, <i>Pac-Man</i>, <i>Mario</i>, <i>Lara Croft</i>, itens, fichas nos jogos de cassino, recursos, números de loteria.</p> <p><small>GameGloss © ANL, Janeiro 2015</small></p>
<p><b>condição de finalização e vitória</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p><b>os elementos da competição</b></p> <p>Um conjunto de regras específicas de metas que estabelecem quando o jogo é vencido, perdido ou se alcança um estágio em que ele para e os esforços dos jogadores são avaliados.</p> <p>As condições de vitória tornam os jogos competitivos. As condições de finalização estabelecem a duração do jogo, ou ditam o seu tempo.</p> <p>Exemplos: 90 minutos de jogo no futebol, perder todas as "vidas" em <i>Pac-Man</i>, primeiro a marcar x pontos ganhos, "Bingo!"</p> <p><small>GameGloss © ANL, Janeiro 2015</small></p>	<p><b>condição de finalização e vitória</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p><b>os elementos da competição</b></p> <p>Um conjunto de regras específicas de metas que estabelecem quando o jogo é vencido, perdido ou se alcança um estágio em que ele para e os esforços dos jogadores são avaliados.</p> <p>As condições de vitória tornam os jogos competitivos. As condições de finalização estabelecem a duração do jogo, ou ditam o seu tempo.</p> <p>Exemplos: 90 minutos de jogo no futebol, perder todas as "vidas" em <i>Pac-Man</i>, primeiro a marcar x pontos ganhos, "Bingo!"</p> <p><small>GameGloss © ANL, Janeiro 2015</small></p>
<p><b>tema</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p><b>o elemento de significado</b></p> <p>O tema do jogo é o assunto do jogo. Ele fornece um contexto de significado para o sistema do jogo.</p> <p>O tema é visível a partir da retórica, i.e., como as regras são comunicadas e como os outros elementos do jogo são representados com imagens, texto, som, etc.</p> <p>Exemplos: comércio imobiliário em <i>Monopólio</i>, jogos licenciados (p. ex., <i>Lord of the Rings</i>), guerra em xadrez, etc.</p> <p><small>GameGloss © ANL, Janeiro 2015</small></p>	<p><b>tema</b> <span style="float: right;">1</span></p> <p><b>o elemento de significado</b></p> <p>O tema do jogo é o assunto do jogo. Ele fornece um contexto de significado para o sistema do jogo.</p> <p>O tema é visível a partir da retórica, i.e., como as regras são comunicadas e como os outros elementos do jogo são representados com imagens, texto, som, etc.</p> <p>Exemplos: comércio imobiliário em <i>Monopólio</i>, jogos licenciados (p. ex., <i>Lord of the Rings</i>), guerra em xadrez, etc.</p> <p><small>GameGloss © ANL, Janeiro 2015</small></p>

<p><b>meta</b></p> <p>1</p> <p>o elemento de esforço</p> <p>As metas são "o fim e aquilo para o qual o esforço é dirigido", i.e., os objetivos que o sistema do jogo coloca para os jogadores. Uma meta explicita distingue um jogo de um não jogo.</p> <p>Para os designers de jogo, as metas são meios para guiar as motivações dos jogadores. Os jogos tem uma estrutura de metas: uma hierarquia de metas e submetas.</p> <p>Exemplos: atacar o oponente, marcar mais pontos, salvar a Princesa, sair de um labirinto, ganhar um milhão de euros, etc.</p> <p><small>GameGame © AM - Janeiro 2015</small></p>	<p><b>meta</b></p> <p>1</p> <p>o elemento de esforço</p> <p>As metas são "o fim e aquilo para o qual o esforço é dirigido", i.e., os objetivos que o sistema do jogo coloca para os jogadores. Uma meta explicita distingue um jogo de um não jogo.</p> <p>Para os designers de jogo, as metas são meios para guiar as motivações dos jogadores. Os jogos tem uma estrutura de metas: uma hierarquia de metas e submetas.</p> <p>Exemplos: atacar o oponente, marcar mais pontos, salvar a Princesa, sair de um labirinto, ganhar um milhão de euros, etc.</p> <p><small>GameGame © AM - Janeiro 2015</small></p>
<p><b>meta</b></p> <p>1</p> <p>o elemento de esforço</p> <p>As metas são "o fim e aquilo para o qual o esforço é dirigido", i.e., os objetivos que o sistema do jogo coloca para os jogadores. Uma meta explicita distingue um jogo de um não jogo.</p> <p>Para os designers de jogo, as metas são meios para guiar as motivações dos jogadores. Os jogos tem uma estrutura de metas: uma hierarquia de metas e submetas.</p> <p>Exemplos: atacar o oponente, marcar mais pontos, salvar a Princesa, sair de um labirinto, ganhar um milhão de euros, etc.</p> <p><small>GameGame © AM - Janeiro 2015</small></p>	<p><b>o ambiente</b></p> <p>1</p> <p>o elemento de espaço</p> <p>O ambiente do jogo oferece um espaço para os outros elementos do jogo se situarem.</p> <p>Como manifestações físicas das regras, o ambiente do jogo guia e confina o jogador dentro de certo caminho e eventos. Os ambientes usuais de jogos são tabuleiros, campos ou espaços virtuais.</p> <p>Exemplos: o tabuleiro de 8 x 8 do xadrez, o tabuleiro de <i>Monopólio</i>, um campo de futebol, os subúrbios virtuais em <i>The Sims</i>, labirintos em <i>Pac-Man</i>, etc.</p> <p><small>GameGame © AM - Janeiro 2015</small></p>
<p><b>meta</b></p> <p>2</p> <p>o elemento de esforço</p> <p>As metas são "o fim e aquilo para o qual o esforço é dirigido", i.e., os objetivos que o sistema do jogo coloca para os jogadores. Uma meta explicita distingue um jogo de um não jogo.</p> <p>Para os designers de jogo, as metas são meios para guiar as motivações dos jogadores. Os jogos tem uma estrutura de metas: uma hierarquia de metas e submetas.</p> <p>Exemplos: atacar o oponente, marcar mais pontos, salvar a Princesa, sair de um labirinto, ganhar um milhão de euros, etc.</p> <p><small>GameGame © AM - Janeiro 2015</small></p>	<p><b>meta</b></p> <p>2</p> <p>o elemento de esforço</p> <p>As metas são "o fim e aquilo para o qual o esforço é dirigido", i.e., os objetivos que o sistema do jogo coloca para os jogadores. Uma meta explicita distingue um jogo de um não jogo.</p> <p>Para os designers de jogo, as metas são meios para guiar as motivações dos jogadores. Os jogos tem uma estrutura de metas: uma hierarquia de metas e submetas.</p> <p>Exemplos: atacar o oponente, marcar mais pontos, salvar a Princesa, sair de um labirinto, ganhar um milhão de euros, etc.</p> <p><small>GameGame © AM - Janeiro 2015</small></p>
<p><b>condição de finalização e vitória</b></p> <p>2</p> <p>os elementos da competição</p> <p>Um conjunto de regras específicas de metas que estabelecem quando o jogo é vencido, perdido ou se alcança um estágio em que ele para e os esforços dos jogadores são avaliados.</p> <p>As condições de vitória tornam os jogos competitivos. As condições de finalização estabelecem a duração do jogo, ou ditam o seu tempo.</p> <p>Exemplos: 90 minutos de jogo no futebol, perder todas as "vidas" em <i>Pac-Man</i>, primeiro a marcar x pontos ganhos, "Bingo!"</p> <p><small>GameGame © AM - Janeiro 2015</small></p>	<p><b>condição de finalização e vitória</b></p> <p>2</p> <p>os elementos da competição</p> <p>Um conjunto de regras específicas de metas que estabelecem quando o jogo é vencido, perdido ou se alcança um estágio em que ele para e os esforços dos jogadores são avaliados.</p> <p>As condições de vitória tornam os jogos competitivos. As condições de finalização estabelecem a duração do jogo, ou ditam o seu tempo.</p> <p>Exemplos: 90 minutos de jogo no futebol, perder todas as "vidas" em <i>Pac-Man</i>, primeiro a marcar x pontos ganhos, "Bingo!"</p> <p><small>GameGame © AM - Janeiro 2015</small></p>

## componente

2

### o elemento do jogo

Os componentes são objetos que os jogadores podem manipular e usar durante o jogo.

Os componentes oferecem uma fonte de identificação, desejo ou oposição para os jogadores. Eles são objetos potenciais de interação: ferramentas com que jogamos a nosso favor e contra.

Exemplos: Peças num jogo de tabuleiro, cartas, créditos, *Pac-Man*, *Mario*, *Lara Croft*, itens, fichas nos jogos de cassino, recursos, números de loteria.

GameGloss © All Rights Reserved 2017

## o ambiente

2

### o elemento de espaço

O ambiente do jogo oferece um espaço para os outros elementos do jogo se situarem.

Como manifestações físicas das regras, o ambiente do jogo guia e confina o jogador dentro de certo caminho e eventos. Os ambientes usuais de jogos são tabuleiros, campos ou espaços virtuais.

Exemplos: o tabuleiro de 8 x 8 do xadrez, o tabuleiro de *Monopólio*, um campo de futebol, os subúrbios virtuais em *The Sims*, labirintos em *Pac-Man*, etc.

GameGloss © All Rights Reserved 2017

## tema

2

### o elemento de significado

O tema do jogo é o assunto do jogo. Ele fornece um contexto de significado para o sistema do jogo.

O tema é visível a partir da retórica, i.e., como as regras são comunicadas e como os outros elementos do jogo são representados com imagens, texto, som, etc.

Exemplos: comércio imobiliário em *Monopólio*, jogos licenciados (p. ex., *Lord of the Rings*), guerra em xadrez, etc.

GameGloss © All Rights Reserved 2017

## o ambiente

2

### o elemento de espaço

O ambiente do jogo oferece um espaço para os outros elementos do jogo se situarem.

Como manifestações físicas das regras, o ambiente do jogo guia e confina o jogador dentro de certo caminho e eventos. Os ambientes usuais de jogos são tabuleiros, campos ou espaços virtuais.

Exemplos: o tabuleiro de 8 x 8 do xadrez, o tabuleiro de *Monopólio*, um campo de futebol, os subúrbios virtuais em *The Sims*, labirintos em *Pac-Man*, etc.

GameGloss © All Rights Reserved 2017

## tema

2

### o elemento de significado

O tema do jogo é o assunto do jogo. Ele fornece um contexto de significado para o sistema do jogo.

O tema é visível a partir da retórica, i.e., como as regras são comunicadas e como os outros elementos do jogo são representados com imagens, texto, som, etc.

Exemplos: comércio imobiliário em *Monopólio*, jogos licenciados (p. ex., *Lord of the Rings*), guerra em xadrez, etc.

GameGloss © All Rights Reserved 2017

## interface

2

### o elemento da tecnologia

A interface é uma ferramenta com a qual o jogador se envolve de modo a ser capaz de jogar o jogo.

A interface é constantemente apresentada como uma parte da experiência do jogador. O design de interfaces e periféricos específicos de jogos é uma característica dos jogos digitais.

Exemplos: gamepad, joystick, teclado e mouse, tapete de dança, eyetoy, mesa de pebolim, raquete de tênis, etc.

GameGloss © All Rights Reserved 2017

## interface

2

### o elemento da tecnologia

A interface é uma ferramenta com a qual o jogador se envolve de modo a ser capaz de jogar o jogo.

A interface é constantemente apresentada como uma parte da experiência do jogador. O design de interfaces e periféricos específicos de jogos é uma característica dos jogos digitais.

Exemplos: gamepad, joystick, teclado e mouse, tapete de dança, eyetoy, mesa de pebolim, raquete de tênis, etc.

GameGloss © All Rights Reserved 2017

## mecânica do jogo

# arrebanhar

### mecânica de jogo

Significa marcar e/ou controlar um componente presente no ambiente do jogo e guiá-lo para determinado local.

Exemplos:  
Controle em Sims, arrebanhar gado em *Sheep*, encorajar o personagem Yorda a pular em *Ico*, etc.

Temas: Nutrir, Proteger, Liderar.

GameGame © Aki Järvinen 2005

## mecânica do jogo

# cercar

### mecânica de jogo

Cercar parte de um ambiente do jogo e/ou componente para obter o controle ou posse deles.

Exemplos:  
Cercar áreas em *Qix*, jogar *Twister*, capturar borboletas em *Loop*.

Temas: Geometria e vários outros.

GameGame © Aki Järvinen 2005

## mecânica do jogo

# storytelling

### mecânica de jogo

Contar ou criar uma história com os meios que o sistema do jogo possibilita (e com suas regras).

Exemplos:  
Continuar uma história no jogo de cartas *Once Upon a Time*, elaborar um jogo em *GameGame*, narrar o que acontece aos personagens no jogo de cartas *Gloom*.

Temas: vários.

GameGame © Aki Järvinen 2005

## mecânica do jogo

# reconhecer

### mecânica de jogo

Coletar informações ou fazer pesquisas sobre ambientes, desafios e outros jogadores.

Exemplos:  
Explorar em *Metroid Prime*, pedir sugestões/recomendações para o mestre do jogo em um RPG, estabelecer relações diplomáticas em *Civilization*.

Temas: Guerra, Colonização, etc.

GameGame © Aki Järvinen 2005

## mecânica do jogo

# força

### mecânica de jogo

É permitido e exigido que os jogadores usem a máxima força física para obterem o melhor resultado.

Exemplos:  
Box, luta livre, levantamento de peso, atletismo.

Temas: Esportes, vários.

GameGame © Aki Järvinen 2005

## mecânica do jogo

# escolher

### mecânica de jogo

O jogador tem a perspectiva de fazer uma escolha informada ou não (e.g., uma adivinhação), entre determinado número de opções.

Exemplos:  
**Pedra-Papel-Tesoura**, responder uma questão de múltipla escolha num trívio game, marcar determinado espaço no jogo da velha ou escolher uma casa na roleta.

Temas: Loterias, Quizzes.

GameGame © Aki Järvinen 2005

## mecânica do jogo

# alocar

### mecânica de jogo

Gerenciar recursos quantificáveis em um jogo, tais como componentes ou tempo e esforço na esperança de obter recompensa.

Exemplos:  
Aposta no pôquer, alocar recursos para construir exércitos ao invés de infraestrutura num jogo de estratégia, alocar votos no *GameGame*.

Temas: Aposta, Gerenciamento.

GameGame © Aki Järvinen 2005

## mecânica do jogo

# negociar

### mecânica de jogo

Os jogadores negociam componentes com outros jogadores ou com o sistema do jogo, ou os compram com uma moeda do jogo. Frequentemente combinando com uma mecânica de escolha.

Exemplos:  
Comprar uma imobiliária ou um hotel em *Monopólio*, trocar cartas de uma mão em pôquer, comprar roupas, armas, etc. em *Grand Theft Auto*.

Temas: Comércio, Colonização.

GameGame © Aki Järvinen 2005

<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<h2>contrato</h2>	<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<h2>sequenciamento</h2>
<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p>Um contrato de dois ou mais jogadores é feito a partir de uma operação que é reconhecida pelo sistema do jogo. I.e., a cooperação informal é formalizada com uma mecânica de jogo.</p> <p>Exemplos:  <b>Montar um time em jogos esportivos, tornar-se o samurai Shogun no jogo de cartas <i>Honor of the Samurai</i>.</b></p> <p>Temas: Esportes, Guerra, Diplomacia, etc.</p>	<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p>Produzir ações no sistema do jogo numa sequência correta, e possivelmente numa fração de tempo limitada.</p> <p>Exemplos:  <b>Jogar <i>Mastermind</i>, ou jogos musicais como <i>Frequency</i> ou <i>Dance Dance Revolution</i>, eventos marcados pelo tempo em <i>Shenmue</i> ou <i>Dragon's Lair</i>.</b></p> <p>Temas: Música, Esporte, Quebra-Cabeça, etc.</p>
<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<h2>desempenhar</h2>	<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<h2>dialogar</h2>
<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p>Desempenhar (apresentar uma performance) com os meios de expressão que o sistema do jogo oferece.</p> <p>Exemplo:  <b>Desempenhar um personagem em um RPG por meios físicos e verbais, ou pela linguagem escrita em MMORPGs, desenhar em <i>Pictionary</i>, etc.</b></p> <p>Temas: Dança, Arte, vários.</p>	<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p>Os jogadores são capazes de entrar em diálogo com o sistema de jogo ou com os outros jogadores.</p> <p>Exemplo:  <b>Envolver-se num diálogo com personagens não jogáveis (p. ex., <i>Secret of the Monkey Island</i>), conversar com os colegas jogadores num RPG de tabuleiro, teclar uma conversa em um MMORPGs, etc.</b></p> <p>Temas: Narrativa, Caracterização.</p>
<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<h2>atacar</h2>	<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<h2>mirar e atirar</h2>
<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p>Atacar componente(s) dos adversários ou defender-se deles. Várias submecânicas (técnicas, ações, armas) são possíveis.</p> <p>Exemplos:  <b>Lutar em <i>Tekken</i> ou <i>Tomb Raider</i>, séries com ou sem armas.</b></p> <p>Temas: Guerra, Crime, Artes Marciais, Boxe, etc.</p>	<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p>Fazer a mira num alvo e tentar acertá-lo (ou errar!) ou capturá-lo na esperança de uma recompensa.</p> <p>Exemplos:  <b>Dardos, chutar uma bola de futebol, atirar em bolhas em <i>Bust-a-Move</i>, usar armas de fogo na série <i>Grand Theft Auto</i>.</b></p> <p>Temas: Guerra, Esportes, Espionagem, etc.</p>
<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<h2>dispor/organizar</h2>	<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<h2>ofertar</h2>
<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p>Colocar um componente no ambiente do jogo, geralmente para executar um plano ou atingir uma meta.</p> <p>Exemplos:  <b>Colocar as peças de tabuleiro em <i>Carcassonne</i>, jogar Dominó, fazer um lance em <i>Jenga</i>, desenhar um símbolo no jogo da velha, colocar setas direcionais em <i>Chu-Chu Rocket</i>.</b></p> <p>Temas: Geometria, Relações Espaciais, Mecânica de Reunião.</p>	<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p>Fazer uma oferta por um componente ou área do ambiente do jogo possuída pelo sistema do jogo ou por outro jogador.</p> <p>Exemplos:  <b>Fazer uma aposta, uma oferta por pinturas em <i>Modern Art</i> ou em outros jogos de leilão.</b></p> <p>Temas: Esportes, Concursos, Arte, Mercado de Ações.</p>

<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>conquistar</b></p>	<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>navegar</b></p>
<p>mecânica de jogo</p>	<p>Conquistar um componente ou uma parte do ambiente do jogo, obtendo assim a posse dele.</p> <p>Exemplos: Conquistar uma cidade em <i>Carcassonne</i>, ou em <i>Europa Universalis</i>.</p> <p>Temas: Guerra, Colonização, Negócios.</p>	<p>mecânica de jogo</p>	<p>Planejar e realizar uma rota pelo ambiente do jogo e as regras espaciais estabelecidas.</p> <p>Exemplos: Colocar componentes demarcatórios em jogos de estratégia.</p> <p>Temas: Guerra, Exploração, Jogos Marítimos.</p>
<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>compor</b></p>	<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>coletar</b></p>
<p>mecânica de jogo</p>	<p>Os jogadores utilizam meios para criar imagens e sons.</p> <p>Exemplos: Efeitos sonoros em <i>Rez</i>, mecanismos visuais em <i>Viewful Joe</i>.</p> <p>Temas: Efeitos Especiais, Música, Quadrinhos.</p>	<p>mecânica de jogo</p>	<p>Permite-se, encoraja-se ou até mesmo força-se o jogador a possuir múltiplos componentes.</p> <p>Exemplos: "Lootar" itens em um inventário em RPGs, coletar itens em <i>Animal Crossing</i>, acumular cartas na mão em <i>Uno</i> ou em <i>GameGame</i>.</p> <p>Temas: <i>Pokemon</i>, Fantasia, Negócios.</p>
<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>transformar</b></p>	<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>operar</b></p>
<p>mecânica de jogo</p>	<p>É dada aos jogadores a capacidade de modificar o fluxo do tempo ou espaço para melhorar suas chances de superar um obstáculo.</p> <p>Exemplos: "Bala do tempo" em <i>Max Payne</i>, tempo acelerado em <i>The Sims</i> e outros jogos de estratégias digitais.</p> <p>Temas: Efeitos Especiais, Ficção Científica, Fantasia.</p>	<p>mecânica de jogo</p>	<p>Fazer uma ação relacionada com um procedimento específico no sistema do jogo.</p> <p>Exemplos: Rolar um dado, rodar uma roda da fortuna, abrir uma porta num jogo de aventura digital, puxar a alavanca de um caça-níquel.</p> <p>Temas: Vários.</p>
<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>construir</b></p>	<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>cronometrar</b></p>
<p>mecânica de jogo</p>	<p>Disponibilizar construções no ambiente do jogo, por vezes com a ajuda de componentes e de suas combinações.</p> <p>Exemplos: Construir uma cidade em <i>SimCity</i>, o design interior em <i>The Sims</i>, plantar flores em <i>Animal Crossing</i>.</p> <p>Temas: Planejamento Urbano, Geometria, Natureza.</p>	<p>mecânica de jogo</p>	<p>O jogador tem que realizar uma ação num tempo específico para obter melhores resultados.</p> <p>Exemplo: Ritmos de passos em <i>Dance Dance Revolution</i>, controlar o tempo da resposta num quiz-show.</p> <p>Temas: Música, Combate, Esportes, Trivia.</p>

<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>substituir</b></p>	<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>manipular</b></p>
<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGama © Aki Järvinen 2005</p>	<p>O jogador é capaz de substituir um componente por outro ou mudar seus atributos.</p> <p>Exemplos: Transformar um peão numa dama no xadrez, subir um nível nos RPGs, uma substituição de jogador feito pelo técnico de um time de futebol.</p> <p>Temas: Fantasia, Ficção Científica, Esportes.</p>	<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGama © Aki Järvinen 2005</p>	<p>O desafio do jogador é manipular o(s) componente(s) nas condições do ambiente do jogo.</p> <p>Exemplos: Dirigir um veículo ou personagem em um ambiente de jogo desafiador, p. ex., <i>Super Mario Bros.</i> ou em <i>SSX</i> o jogo de esqui.</p> <p>Temas: Esportes, Perseguição, Exploração.</p>
<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>mover</b></p>	<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>ordenar</b></p>
<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGama © Aki Järvinen 2005</p>	<p>Mover um componente ou a si mesmo em função das sequências das rodadas, p. ex., de um ponto a outro. Possivelmente tendo que fazer uma escolha de direção ou comprimento do movimento, e/ou existe uma submecânica para isso.</p> <p>Exemplos: Mover uma peça no xadrez ou <i>Monopólio</i>, mover as tropas de um ponto a outro em <i>Starcraft</i>, etc.</p> <p>Temas: Guerra, Exploração, Perseguição, Atletismo.</p>	<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGama © Aki Järvinen 2005</p>	<p>Arranjar a ordem, disposição ou localização de componentes do jogo.</p> <p>Exemplos: Combinar as joias em <i>Bejeweled</i> em sequências de três, dispor os blocos em <i>Tetris</i>, combinar um baralho em <i>Magic the Gathering</i>.</p> <p>Temas: Quebra-Cabeças, etc.</p>
<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>cancelar</b></p>	<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>descartar</b></p>
<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGama © Aki Järvinen 2005</p>	<p>Cancelar uma ação acordada ou um contrato por meio de uma ação permitida pelo sistema do jogo.</p> <p>Exemplo: Trair a confiança de outro jogador, mudando de lado, descartar um membro da equipe.</p> <p>Temas: Relacionamentos Sociais e de Equipe.</p>	<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGama © Aki Järvinen 2005</p>	<p>O jogador é capaz de descartar um componente ou trocar um por outro.</p> <p>Exemplos: Descartar cartas num jogo como <i>Gin Rummy</i>, comer as peças do oponente em damas.</p> <p>Temas: Vários.</p>
<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>movimentar</b></p>	<p><b>mecânica do jogo</b></p>	<p><b>apanhar</b></p>
<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGama © Aki Järvinen 2005</p>	<p>Os movimentos corporais (postura, gestos, etc.) dos jogadores afetam o sistema do jogo, permitindo superar desafios.</p> <p>Exemplos: Jogar jogos com <i>Eyetop</i>, pular corda, pular sapinho, <i>Twister</i>.</p> <p>Temas: Dança, Exercício, Esportes.</p>	<p>mecânica de jogo</p> <p>GameGama © Aki Järvinen 2005</p>	<p>Componentes podem e devem ser pegos para que ele os possua ou controle dentro do ambiente do jogo.</p> <p>Exemplos: Jogar catch, basquete, frescobol.</p> <p>Temas: Esportes, Vários.</p>

<p><b>mecânica do jogo</b></p> <p>mecânica de jogo</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p><b>submeter</b></p> <p>Submeter informação ou avaliação para o sistema, o moderador ou outros participantes do jogo.</p> <p>Exemplos: Responder uma questão ou inquérito, prever resultado.</p> <p>Temas: Trivia, Testes.</p>	<p><b>mecânica do jogo</b></p> <p>mecânica de jogo</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p><b>pular</b></p> <p>Os jogadores ou os componentes sob seu controle pulam para conseguir obter o melhor resultado possível e/ou completar um desafio.</p> <p>Exemplo: Basquetebol, salto com vara, pular corda, <i>Super Mario Bros.</i></p> <p>Temas: Esportes, Corrida, etc.</p>
<p><b>mecânica do jogo</b></p> <p>mecânica de jogo</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p><b>manipular</b></p> <p>Manter a posse de um componente e manipulá-lo/controlá-lo.</p> <p>Exemplos: manter a posse da bola, usando-a para driblar, como no basquetebol, carregar e usar armas, etc., em jogos digitais de tiro em primeira pessoa ou no Paintball.</p> <p>Temas: Esportes, Combate, Vários.</p>	<p><b>mecânica do jogo</b></p> <p>mecânica de jogo</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p><b>combinar</b></p> <p>A habilidade para amarrar mecânicas de certas instâncias, de modo a produzir variações ou efeitos cumulativos.</p> <p>Exemplos: combinar manobras na série <i>Tony Hawk Pro Skater</i>, ou movimentos em <i>Tekken</i>, etc.</p> <p>Temas: Esportes, Luta.</p>
<p><b>mecânica do jogo</b></p> <p>mecânica de jogo</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p><b>atribuir papéis</b></p> <p>Os jogadores assumem diferentes papéis e assim viabilizam mecânicas e metas no jogo.</p> <p>Exemplos: Atuar como tenente, médico ou soldado em <i>Return to Castle Wolfenstein</i>, assumir o papel de Sauron no jogo de tabuleiro <i>Lord of Rings</i>.</p> <p>Temas: Guerra, Esportes, Aventura, etc.</p>	 <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p><b>editor</b></p> <p><b>aceitar</b></p> <p><b>declinar</b></p> <p>editor</p>
<p><b>Recurso</b></p> <p>para o seu design</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p><b>hype</b></p> <p>O dono desse recurso é capaz de obter atenção entusiasmada do jornalismo de games sobre seu futuro jogo.</p> <p>O hype paga uma ficha extra de orçamento no caso de um lançamento bem sucedido do jogo.</p> <p>Descartar após o uso.</p>	<p><b>Recurso</b></p> <p>para o seu design</p> <p>GameGame © Aki Järvinen 2005</p>	<p><b>hype</b></p> <p>O dono desse recurso é capaz de obter atenção entusiasmada do jornalismo de games sobre seu futuro jogo.</p> <p>O hype paga uma ficha extra de orçamento no caso de um lançamento bem sucedido do jogo.</p> <p>Descartar após o uso.</p>

Recurso

## pesquisa

para o seu design

Você é capaz de tirar vantagem de brilhantes pesquisadores de jogos.

Pegue uma carta do baralho do morto ou do baralho de recursos sem descartar outra ou pagando uma ficha de orçamento.

Descartar após o uso.

StonemaGames © ANU Jogos.com 2014

Recurso

## caça-talentos

para o seu design

Com seu brilhante conceito, você é capaz de chamar a atenção de um talentoso designer de um colega do jogo.

Você poderá roubar uma carta de um jogador.

Descartar após o uso.

StonemaGames © ANU Jogos.com 2014

Recurso

## caça-talentos

para o seu design

Com seu brilhante conceito, você é capaz de chamar a atenção de um talentoso designer de um colega do jogo.

Você poderá roubar uma carta de um jogador.

Descartar após o uso.

StonemaGames © ANU Jogos.com 2014

Recurso

## consultor de design

para o seu design

Durante a subfase e a rodada de exposição dos conceitos, o proprietário dessa carta pode forçar o editor a comprar o conceito.

Descartar após o uso.

StonemaGames © ANU Jogos.com 2014

Recurso

## artista

para o seu design

Este recurso dá um toque artístico para o estilo visual do jogo, o projeto design ou áudio.

Se combinado com um TEMA, esta carta paga uma ficha de orçamento extra no caso de uma avaliação positiva.

Descartar após o uso.

StonemaGames © ANU Jogos.com 2014

Recurso

## artista

para o seu design

Este recurso dá um toque artístico para o estilo visual do jogo, o projeto design ou áudio.

Se combinado com um TEMA, esta carta paga uma ficha de orçamento extra no caso de uma avaliação positiva.

Descartar após o uso.

StonemaGames © ANU Jogos.com 2014

Recurso

## teste do jogo

para o seu design

O proprietário deste recurso é capaz de testar o design do jogo extensivamente.

Na sua vez, o jogador pode tirar 3 cartas do morto e escolher uma delas. As outras voltam para o baralho.

Descartar após o uso.

StonemaGames © ANU Jogos.com 2014

Recurso

## teste do jogo

para o seu design

O proprietário deste recurso é capaz de testar o design do jogo extensivamente.

Na sua vez, o jogador pode tirar 3 cartas do morto e escolher uma delas. As outras voltam para o baralho.

Descartar após o uso.

StonemaGames © ANU Jogos.com 2014

Recurso

## aquisição corporativa

para o seu design

Na sua vez, o proprietário desta carta pode forçar a próxima subfase imediatamente.

Ele descarta as demais cartas e obtém a carta do editor.

Descartar após o uso.

GameGizmo © Akl Jivonen 2003

Recurso

## licença

para o seu design

O proprietário desta carta adquiriu os direitos para uma licença de filme/televisão/HQ.

A licença paga uma ficha de orçamento extra no caso de um lançamento bem sucedido.

Descartar após o uso.

GameGizmo © Akl Jivonen 2003

Recurso

## tecnologia de próxima geração

para o seu design

O proprietário deste recurso desenvolveu uma tecnologia de próxima geração que, segundo se comenta, pode permitir novas experiências aos jogadores.

Se combinada com uma INTERFACE, a tecnologia de próxima geração força o editor a comprar o conceito.

Descartar após o uso.

GameGizmo © Akl Jivonen 2003

Recurso

## tecnologia de próxima geração

para o seu design

O proprietário deste recurso desenvolveu uma tecnologia de próxima geração que, segundo se comenta, pode permitir novas experiências aos jogadores.

Se combinada com uma INTERFACE, a tecnologia de próxima geração força o editor a comprar o conceito.

Descartar após o uso.

GameGizmo © Akl Jivonen 2003

Recurso

## pesquisa

para o seu design

Você é capaz de tirar vantagem de brilhantes pesquisadores de jogos.

Pegue uma carta do baralho do morto ou do baralho de recursos sem descartar outra ou pagando uma ficha de orçamento.

Descartar após o uso.

GameGizmo © Akl Jivonen 2003