

WarSet - Observando a influência das ilustrações em jogos de cartas

Matheus Villiam dos Santos Silva, André Luiz Brazil

Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais - Depto. de Jogos Digitais

IFRJ - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Rio de Janeiro - Campus Eng. Paulo de Frontin

Engenheiro Paulo de Frontin, RJ, Brasil

matheus_villiam@outlook.com, andre.brazil@ifrj.edu.br



Figura 1. Exemplo de cartas presentes no jogo desenvolvido WarSet (esquerda), e exemplo de carta do *card game* Yu-gi-oh (direita).

Resumo- Este trabalho aborda a questão da arte como elemento de influência e da comunicação visual associada aos jogos de cartas, e investiga a importância das ilustrações presentes, bem como sua relevância na concepção e nas dinâmicas associadas ao funcionamento de um *card game*. Como estudo de caso, é observado o jogo de cartas digital WarSet, desenvolvido e utilizado para realizar experimentos relacionados a estas influências, em função do *gameplay* do jogo, com base na presença ou não das ilustrações nas cartas apresentadas em jogo. Após o jogo, a maioria dos participantes relatou ter sido influenciada pela ausência de ilustrações em algumas das cartas que foram utilizadas por eles ao longo do jogo.

Palavras-chave- Ilustração, *card games*, arte em jogos digitais.

I. INTRODUÇÃO

Jogos de cartas evoluíram muito ao passar dos anos. O que antes eram apenas jogos com baralhos tradicionais, com regras formais, tais como o buraco, a canastra e outros, se tornaram uma diversidade de jogos fantasiosos, com universos próprios, e milhares de cartas para se colecionar e regras específicas para cada tipo de jogo.

Esses novos jogos que vem surgindo são denominados de jogos de cartas colecionáveis (*collectible card games - CCG*) ou jogos de cartas de negociação (*trading card games*). Consistem em jogos de cartas físicos ou digitais, que possuem baralhos próprios, cujos exemplos de cartas podem ser visualizados a partir das Figuras 1 e 2. Apresentam uma estratégia de jogo que usualmente envolve dois ou mais jogadores, onde cada participante possui um baralho (*deck*) de cartas próprio, construído e configurado pelo próprio participante, a partir de cartas selecionadas de um grande conjunto de cartas disponíveis no mercado comercial. As cartas têm diferentes efeitos, custos, raridade, e cada uma delas possui uma arte própria, como pode ser observado também na Figura 1, relacionadas aos jogos WarSet (esquerda) e Yu-gi-oh (direita). Estes jogos, em

geral, têm vivenciado um crescimento considerável, especialmente quando se fala de suas versões digitais.

O presente trabalho busca argumentar acerca da arte como elemento de influência na seara dos jogos de cartas, onde apresenta detalhes sobre o desenvolvimento e os testes realizados a partir do jogo digital WarSet, envolvendo a observação direta ao longo da experiência de jogo dos participantes.

O restante do artigo se organiza da seguinte forma: Na Seção II, são abordadas definições para ilustração e da linguagem visual. Na Seção III, é argumentada a questão *da arte presente nos card games* e a sua influência; nas Seções VI e V, são listados detalhes sobre os jogos de cartas mais populares utilizados: o Magic: The Gathering; e o jogo LOL (*League of Legends*); a Seção VI, são apresentados os experimentos realizados com o jogo; já os resultados obtidos e; as conclusões são apresentadas ao longo do dia, na Seção VII.

II. ARTE, ILUSTRAÇÃO E LINGUAGEM VISUAL

É possível entender a arte como meio pelo qual o ser humano se manifesta, tanto em termos estéticos, como de comunicação. Desde a origem das pinturas rupestres, a arte foi um meio do homem expressar ideias através de suas habilidades, material disponível e do contexto histórico [1].

Já a ilustração pode ser definida como uma imagem utilizada para acompanhar, explicar, interpretar, acrescentar informação, sintetizar ou simplesmente decorar um texto [2]. A ilustração serve a um propósito, usualmente para comunicar uma ideia ou conceito, ou ainda para facilitar o entendimento de um texto através de uma linguagem não verbal. A ilustração tem a missão de transmitir a mensagem de forma clara e definida. Dessa maneira está intimamente associada com a linguagem, a literatura e a expressão, sendo uma espécie de paráfrase visual do texto [3].

Atualmente, pode-se considerar a ilustração como elemento persuasivo, narrativo ou informativo, muitas vezes sendo esta utilizada como conteúdo independente,

como se sucede em gráficos utilizados nos livros, revistas e demais publicações. O casamento visto entre texto e imagem nesse tipo de ilustração apresenta uma grande integração, de forma que, se figurarem separadamente, o entendimento poderá ficar comprometido [3].

A linguagem visual em jogos é primordialmente composta por uma combinação de elementos gráficos básicos. Geralmente, têm como objetivo representar da maneira mais fiel aquilo que informam. Entretanto, a capacidade de representação constitui-se apenas numa parte da linguagem, sendo necessária a interpretação correta dos signos para que se obtenha, de fato, uma compreensão satisfatória.[4]. Joly [5] argumenta ainda que, para que tais elementos sejam significativos, estes devem suscitar uma atitude interpretativa por parte daqueles que o recebem e, que tais significações dependem ainda da cultura do observador e do contexto de aparição destes elementos.

III. A ARTE NOS JOGOS DE CARTAS

Os primeiros baralhos de cartas eram feitos e pintados à mão. Uma produção artesanal, disponível apenas para aqueles que eram muito ricos. Os primeiros baralhos europeus foram igualmente feitos à mão, até o ano de 1400, quando a impressão em massa tornou-se disponível [6].

Os europeus medievais eram conhecedores da arte, e as cartas de baralho costumavam ser vistas por eles como obras-primas em miniatura. Estas ganharam uma nova dimensão quando empresas de baralho vieram a imprimir ilustrações e mensagens publicitárias no verso das cartas, para prolongar sua vida útil e esconder a sujeira e as marcas. Tal aspecto permanece ainda, na atualidade [6].

O aspecto artístico relacionado ao ato de jogar cartas gerou uma comunidade muito ativa de colecionadores de cartas de baralho em várias áreas diferentes, muitos dos quais vem experimentando um certo "renascimento", com a chegada de novos tipos e modalidades desses jogos.

O *Magic: The Gathering (MTG)*, consiste em um jogo de cartas onde o foco são as cartas por ele produzidas, fisicamente ou digitalmente. Um exemplo de carta desse jogo pode ser observado na Figura 2 (esquerda), onde não seria necessário haver nada mais do que a descrição útil de cada uma das cartas em algum material, para que o jogo ocorresse. A arte então, a princípio, poderia ser considerada como algo totalmente descartável, ou dispensável ao funcionamento do jogo, já que não agregaria um valor de uso ao que a carta é. Contudo as ilustrações estão presentes, e se observa que é satisfatório ter acesso à visualização daquilo que teoricamente seria a concepção da imagem de uma criatura, um encantamento ou um artefato associado ao contexto do jogo, mas é bem possível que as ilustrações atinjam, de forma consciente ou inconsciente, um patamar de apreciação maior do que o da visualização de uma ideia.

Imaginemos então que as cartas de *Magic* tivessem as ilustrações como de costume, mas feitas diretamente por uma matriz igualitária, por um *software* único de criação das imagens, como aqueles avatares presentes nos *videogames*, onde você muda o cabelo, as roupas, mas no fundo percebe que aquilo não mudou muito. Então, no jogo do *Magic* haveria ainda uma representação das imagens propostas pelas cartas, mas já não se trataria de algo suficientemente singular para que fossem apreciadas com encanto, surpresa ou desgosto. Tal variedade surge do

artista que a produz, bem como as vinculações por ela proporcionadas, de forma exclusiva, com alguns jogadores ou colecionadores do jogo.



Figura 2. Cartas dos jogos *Magic: The Gathering* (esquerda) e *World of Warcraft* (direita)

O *World of Warcraft* consiste num segundo exemplo da dimensão que uma ilustração na carta representa. O jogador tem a oportunidade de mergulhar fundo na narrativa do jogo apenas contemplando uma imagem impressa na carta. Elementos de *storytelling* presentes sob a forma de textos nas cartas instigam o jogador a imaginar centenas de cenários possíveis, que podem estar expressos em cada ilustração. Contar uma história não depende apenas da oralidade para acontecer. Toda imagem contém uma história, componentes visuais e às vezes alguns sons. Estes três elementos, postos em conjunto, comunicam o significado da imagem ao espectador [6].

IV. O JOGO WARSET

O jogo “WarSet” é um jogo de cartas para dois jogadores baseado em turnos, desenvolvido pelos autores do artigo, onde cada jogador tem como objetivo destruir o núcleo do seu oponente, utilizando guerreiros de combate (Figura 3). Para tal, ambos jogadores batalham com o que possuem de melhor, utilizando de cartas que representam equipamentos tais como espadas e escudos, e outras que concedem efeitos especiais, como amuletos e runas, além de cartas de uso instantâneo ou imediato, que podem proporcionar grandes viradas durante a partida.



Figura 3. Interface de gameplay do jogo WarSet

A mecânica principal de “WarSet” compreende o fortalecimento da carta do guerreiro de combate pela combinação de diversos tipos de equipamentos que permitam ao jogador obter um guerreiro evoluído. Essa evolução, proporciona ao jogador o contemplar de uma nova versão da carta que ele já utilizou anteriormente, mas

com um pouco mais de esplendor, fazendo com que a medida que o jogo progride, ele possa estar mais imerso na história que o próprio jogo deseja contar, sendo todo esse processo conduzido por meio do uso da arte.

As cartas de combate, além da arte, possuem também descritos nela os valores de ataque e vida, seu nome, sua classe e sua natureza, como pode ser observado na Figura 4. Algumas podem apresentar ainda com uma descrição de um efeito especial. Todo o layout da carta foi pensado para valorizar o espaço da ilustração. A natureza é o elemento ao qual cada carta pertence, e estes são de suma importância em determinados efeitos de cartas. Algumas cartas podem ser híbridas, apresentando duas naturezas distintas juntas. As cartas de combate são divididas em classes, na qual cada uma pode ser importante para se produzir combinações com cartas de efeito. As cartas de cada classe possuem características próprias, que podem ajudar o jogador a montar um *deck* que se encaixe com a sua maneira de jogar.



Figura 4. Imagem de uma carta de combate do jogo WarSet.

Guerreiros e Magos são as classes que costumam possuir um maior valor de ataque e uma vida (HP) um pouco menor, tendo o primeiro deles um pouco mais de ataque e o segundo, um pouco mais de HP. São ideais para aqueles jogadores que consideram que o ataque é a melhor defesa. Já os selvagens, dragões e fadas possuem valores mais balanceados não tendendo nem para ataque e nem para a defesa. Os dragões, por sua vez, possuem números altos que são compensados pela falta de carta de suporte poderosas. Numa lógica inversa, as fadas possuem ataque e HP um pouco mais baixos porém, cartas de suporte com efeitos melhores. Ogros e robôs, são as classes voltadas para jogadores que preferem se defender, já que possuem HP alto e o ataque mais baixo. Alguns robôs podem fugir desta regra, por possuir valores mais balanceados.

V. EXPERIMENTAÇÃO DO JOGO

Para possibilitar uma visualização mais clara do efeito das ilustrações ao longo do jogo, foi solicitado aos jogadores que testassem duas versões do jogo: uma completa, contendo todas as artes das cartas, e uma segunda versão do jogo que omitia algumas das ilustrações em jogo, substituindo a versão original da arte por uma versão genérica que representava apenas o tipo ao qual a carta pertencia, retirando a ilustração característica da mesma.

Essa correspondência pode ser observada a partir das ilustrações presentes na Figura 5, onde ao lado esquerdo apresenta-se a carta original, que possui a ilustração com a representação visual do item descrito: Amuleto da Força Interna, e ao lado direito da Figura 5, apresentada-se uma

outra versão da mesma carta, contendo apenas a ilustração genérica do símbolo do tipo da carta de suporte.

O tempo médio gasto com as duas partidas de jogo girou aproximadamente em torno de trinta minutos por jogador. Foi solicitado que jogassem a partida inteira, após as regras do jogo terem sido verbalmente explicadas.



Figura 5. Exemplo de cartas utilizado nas duas versões do jogo WarSet para testes.

Ao final das duas partidas, os participantes responderam a um questionário com quatro perguntas com respostas fechadas, relacionadas à influência da arte na experiência de jogo. As opções de respostas disponíveis utilizaram uma escala qualitativa progressiva de aceitação, baseada em Likert [7]. As opções de resposta possíveis utilizadas em cada uma das perguntas foram: nenhum, pouco, considerável e muito. O teste foi aplicado a um total de 10 participantes, sendo estes alunos de escola pública de ensino. As perguntas foram:

- 1) Com qual frequência você joga card games?
- 2) O quanto a ausência das ilustrações em algumas cartas dificultou a jogabilidade?
- 3) Você considera que a ausência de ilustração afeta a experiência do jogo como um todo?
- 4) O quanto as ilustrações das cartas te influenciam na hora de criar um deck?

Por último, também foi solicitado também aos jogadores que fizessem um breve comentário geral, descrevendo a sua experiência com o jogo, de uma maneira mais livre.

VI. RESULTADOS

Os dados obtidos a partir das respostas foram salvos no *Google Forms*. Os resultados obtidos foram descritos e demonstrados a partir das imagens a seguir.

Com relação à questão 1, que abordou a familiaridade do participante com jogos de cartas, metade das pessoas indicou serem jogadores que jogam com pouca frequência os *card games*. Três dos participantes eram jogadores ativos e um deles joga com uma frequência considerável. Apenas uma das pessoas não tinha o costume de jogar. Os resultados foram apresentados na Figura 6.

A pergunta 2 indagou aos participantes sobre o aumento na dificuldade do jogo ao substituir as artes originais por artes genéricas. A grande maioria dos jogadores (80%) relatou que houve um pequeno aumento de dificuldade neste caso, e que foi observado a partir do fato de se estar sempre tendo que ler a descrição da carta, uma vez que não havia uma rápida identificação visual da mesma a partir das ilustrações. Os resultados relacionados a essa questão podem ser visualizados graficamente a partir da Figura 7.

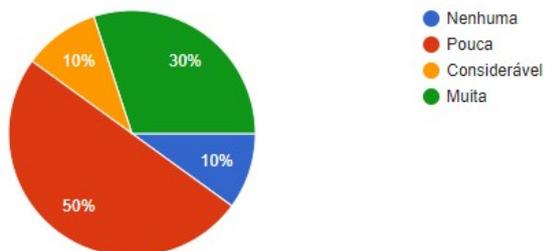


Figura 6. Resultados da questão 1, que aborda a frequência com que as pessoas que participaram do teste jogam card games.

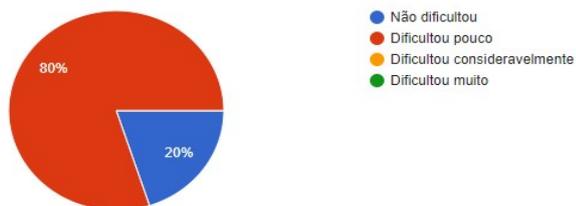


Figura 7. Resultados da questão 2, sobre a mudança na dificuldade do jogo a partir da ausência de algumas artes.

A terceira questão relacionava-se ao impacto da ausência de ilustrações na experiência de jogo, e que gerou resultados mais conclusivos, pois foi onde houve uma tendência de identificação em prol da influência da arte.

Neste caso, foi possível observar que é algo subjetivo e que varia de jogador para jogador, mas que com base nos resultados apresentados foi possível observar que 80% dos jogadores foi minimamente afetado pela falta das artes no jogo, e 60% dos participantes indicou que foi consideravelmente ou muito afetado por essa situação em jogo, como pode ser observado a partir da Figura 8.

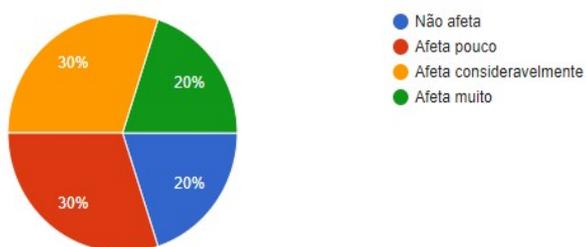


Figura 8. Resultados da questão 3, associada a influência da falta de arte na experiência do jogo como um todo.

A respeito da influência das ilustrações na hora de se montar um *deck* (Pergunta 4), a maioria dos jogadores observou que existe uma influência, e 60% indicou uma influência considerável ou maior nesse quesito (Figura 9). Ao compararmos os resultados da questão 4 com a anterior, percebeu-se ainda uma similaridade de opiniões, que indica uma contribuição significativa da arte no jogo tanto na etapa de montagem do baralho quanto ao longo do jogo em si, o que foi indicado pela maioria dos participantes.

VII. CONCLUSÕES

Os *card games* são notáveis em função da galeria de artes que eles trazem consigo. As ilustrações, de uma maneira

histórica e geral, facilitam a compreensão da mensagem a ser transmitida pela carta e se tornam um atrativo para este tipo de jogo. Esse gênero vêm se renovando, devido aos vários títulos que vêm surgindo, principalmente em versões digitais, que trazem maior profundidade a respeito da história do mundo no qual estão ambientados e se utilizam das ilustrações para contar estas histórias.

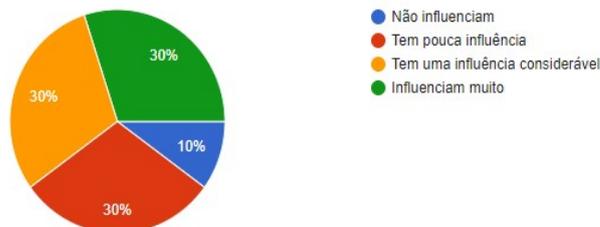


Figura 9. Resultados da questão 4, relacionados a influência das ilustrações na criação de decks.

Após os testes realizados com o jogo WarSet, observou-se que a maioria (60%) dos participantes identificou uma influência significativa ou grande na experiência deles com o jogo em si. Alguns dos outros participantes da pesquisa, ainda vieram a identificar tal influência, mesmo que algumas vezes de uma forma mais discreta.

A partir da opinião pessoal dos participantes, foi possível observar dois perfis principais de jogadores: aqueles se identificaram mais com questões estéticas relacionadas ao jogo, como o visual e a narrativa evocados a partir da combinação das ilustrações com os textos descritivos das cartas e; um segundo perfil, mais mobilizado pela possibilidade de construir combinações das cartas quando baixadas em conjunto no jogo.

Com relação aos trabalhos futuros, pretende-se experimentar o jogo com um público alvo mais amplo, envolvendo um número maior de participantes, de forma a obter mais segurança e precisão nos resultados. Pretende-se ainda realizar testes envolvendo a arte associada a outros tipos e estilos de jogos, tais como jogos de estratégia baseados em turnos onde, por exemplo, frequentemente são utilizadas ilustrações para identificar os elementos e as unidades presentes em jogo.

REFERÊNCIAS

- [1] Y. R. Souza e C. S. Araújo, Estilos visuais como elemento narrativo no desenvolvimento de jogos. XVII SBGames. Foz do Iguaçu, 2018.
- [2] Ilustração, Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ilustração>>. Acesso em: 26 maio de 2019.
- [3] A. S. Castagini e F. Balvedi, Ilustração Digital e Animação. Curitiba, 2010. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/cadernos_tematicos/ilustracao_digital_animacao.pdf>. Acesso em 16 de junho de 2019.
- [4] A. C. G. de Aquino e R. F. A. Obregon, Elementos Visuais em Jogos Digitais: Uma Revisão Sistemática da Literatura, XVII SBGames. Foz do Iguaçu, Out. 2018.
- [5] M. Joly, Introdução à Análise da Imagem, Papyrus Editora, 1996.
- [6] The Revival of Playing Cards as Art. in: ArteFuse. New York, Maio. 2015. Disponível em: <<https://artefuse.com/2015/05/28/the-revival-of-playing-cards-as-art-124009/>>. Acesso em 16 de junho de 2019.
- [7] R. Likert, A technique for the measurement of attitudes, Archives of psychology. 1932.