

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
CAMPUS DE CURITIBA  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
CURSO DE TECNOLOGIA EM ARTES GRÁFICAS

LUCAS STOCCHERO

**MUNDO DA MÚSICA: CARD GAME**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2011

LUCAS STOCCHERO

## **MUNDO DA MÚSICA: CARD GAME**

Monografia de Trabalho de Diplomação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnólogo em Artes Gráficas do Curso Superior de Tecnologia em Artes Gráficas da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Graça

CURITIBA

2011

**TERMO DE APROVAÇÃO**  
**TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 480**

**Mundo da Música: Card Game**

**por**

**Lucas Stocchero**

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 11 de Novembro de 2011 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O(s) aluno(s) foi (foram) arguido(s) pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora: Prof(a). Msc. Josiane Lazaroto  
DADIN - UTFPR

Prof. Msc. Renato Bordenousky Filho  
DADIN - UTFPR

Prof(a). Esp. Rodrigo André da Costa Graça  
*Orientador(a)*  
DADIN – UTFPR

Prof(a). Msc. Daniela Fernanda Ferreira da Siva  
Professor Responsável pela Disciplina de TD  
DADIN – UTFPR

**“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.**

## RESUMO

STOCCHERO, Lucas. Mundo da Música: Card Game. 2011. Trabalho de Diplomação (Tecnologia em Artes Gráficas) – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2011.

Este projeto consiste na pesquisa sobre jogos de cartas e de tabuleiro. Discute conceitos de produção e criação de jogos, assim como suas regras, ilustrações e layouts. Complementando com um estudo de embalagem e manual de regras. Traz como resultado 37 layouts de cartas, embalagem e manual de regras, configurando um jogo completo. Tópicos como marca, fundos, texturas e técnicas de produção e valorização da imagem também são brevemente abordadas. Esses assuntos são considerados importantes demais para não serem citados, mas não são o foco principal do projeto.

**Palavras-chave:** Pintura Digital, Vetorização, Jogo de Cartas, Mecânica de Jogos.

## ABSTRACT

STOCCHERO, Lucas. Mundo da Música: Card Game. 2011. Trabalho de Diplomação (Tecnologia em Artes Gráficas) – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2011.

This Project consists in a research about card and board games. Discuss game production and developing concepts, such as their rules, illustrations and layouts. With a package and booklet study. Brings as result 37 card layouts, package, rules booklet, configuring a completed product. Topics as brand, backgrounds, textures, and production and image valorization techniques are briefly addressed. These topics are considered too important for not being quoted, although they are not the focus of this project.

**Key-words:** Digital Painting, Vectorize, Card Games, Game Mechanics.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>9</b>
1.1 JUSTIFICATIVA.....	9
1.2 PROBLEMATIZAÇÃO.....	10
1.3 OBJETIVOS.....	11
<b>2 JOGOS DE CARTAS</b> .....	<b>12</b>
2.1 BARALHO CLÁSSICO.....	12
2.1.1 Canastra .....	12
2.1.2 Truco.....	13
2.1.3 Pôquer .....	15
2.2 BARALHOS MODERNOS .....	16
2.2.1 Steve Jackson Games .....	16
2.2.1.1 Illuminatti: the Game of Conspiracy.....	16
2.2.1.2 Munchkin .....	17
2.2.2 Hasbro, Grow e Estrela.....	18
2.2.2.1 Monopoly Deal Jogo de Cartas .....	20
2.2.2.2 War Cards .....	21
2.2.2.3 Jogo da Vida Cartas.....	22
2.3 JOGOS DE CARTAS COLECIONÁVEIS.....	23
2.3.1 Magic: The Gathering .....	24
2.3.2 Yu-Gi-Oh!.....	26
2.3.3 Pokémon TCG .....	27
2.3.4 Conclusão.....	29
<b>3 MUNDO DA MÚSICA: CARD GAME</b> .....	<b>30</b>
3.1 REGRAS.....	30
3.2 PESQUISA DE PÚBLICO E VERSÕES DE TESTE .....	31
3.3 ILUSTRAÇÕES.....	32
3.3.1 Desenho à mão .....	33
3.3.1.1 Outros exemplos de ilustrações e esboços .....	34
3.3.2 Vetorização em linhas.....	34
3.3.2.1 Exemplos de Vetores.....	36
3.3.3 Vetor Colorido .....	37
3.3.3.1 Exemplos de pintura digital.....	38
3.4 LAYOUTS .....	38
3.4.1 Músicos.....	38
3.4.1.1 Elementos do layout .....	39
3.4.1.2 Layouts .....	40
3.4.2 Ações.....	41
3.4.2.1 Elementos do layout .....	41
3.4.2.2 Layout.....	42
3.4.3 Fãs.....	43
3.4.4 Versos das Cartas .....	44
3.4.5 Dinheiro .....	45
3.5 Marca, FONTES, FUNDOS E TEXTURAS .....	46
3.5.1 Marca.....	46
3.5.2 Fontes.....	48
3.5.3 Fundos e Texturas.....	49
3.6 ESTUDO DA EMBALAGEM .....	51
3.7 MANUAL.....	53

<b>4 AS CARTAS .....</b>	<b>54</b>
4.1 PERSONAGENS – MÚSICOS.....	54
4.1.1 Vocalistas .....	54
4.1.2 Guitarristas.....	55
4.1.3 Baixistas .....	56
4.1.4 Bateristas.....	57
4.2 AÇÕES .....	58
4.2.1 Quebra de Contrato .....	58
4.2.2 Proposta Irrecusável .....	58
4.2.3 Disco de Ouro .....	58
4.2.4 Sabotagem .....	58
4.2.5 Grandes estrelas Nunca Caem.....	58
4.2.6 Escândalo .....	58
4.2.7 Sorte Grande .....	59
4.2.8 Lei de Murphy .....	59
4.2.9 Cronologia das Ações.....	60
4.3 FÃS.....	60
4.3.1 Multidão de Fãs .....	60
4.3.2 Fã Clube .....	61
4.3.3 Tietes .....	61
<b>5 DADOS .....</b>	<b>62</b>
<b>6 FOLHETO DE REGRAS.....</b>	<b>63</b>
<b>7 CAIXA.....</b>	<b>64</b>
<b>8 RESULTADO FINAL DO PROTÓTIPO.....</b>	<b>65</b>
<b>9 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>66</b>

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagem representando jogo de Canastra.....	13
Figura 2 - Imagem representando jogo de Truco.....	14
Figura 3 - Imagem representando jogo de Pôquer.....	15
Figuras 4 e 5 - Jogos de cartas Illuminati e Munchkin.....	17
Figura 6 - Imagem comparativa entre preços de jogos do mesmo título, produzido pela mesma empresa, vendidos na mesma loja, em suas versões de cartas e tabuleiro.....	19
Figura 7 - Jogo Monopoly Deal.....	20
Figura 8 - Jogo War Cards.....	21
Figura 9 - Jogo da Vida Cartas.....	22
Figura 10 - Imagem comparativa de ilustrações do Card Game Cardfight! Vanguard.....	23
Figura 11 - Cartas de Magic The Gathering.....	24
Figura 12 - Cartas do card game Yu-Gi-Oh!.....	26
Figura 13 - Cartas de Pokémon TCG.....	27
Figura 14 - Desenho à mão.....	33
Figura 15 - Vetor linhas.....	35
Figura 16 - Vetores.....	36
Figura 17 - Vetor colorido.....	37
Figura 18 – Pintura Dgital.....	38
Figura 19 - Elementos do layout.....	39
Figura 20 – Layout Básico.....	40
Figura 21 – Músicos sem fundo.....	40
Figura 22 - Layouts completos.....	41
Figura 23 - Caixa de texto.....	41
Figura 24 - Layout ações.....	42
Figura 25 - Passo a passo - layout fãs.....	43
Figura 26 - Cartas Mundo da Música – Verso.....	44
Figura 27 - Dinheiro Mundo da Música.....	45
Figura 28 – Marca – Escolha da Fonte.....	46
Figura 29 – Geração de Alternativas.....	47
Figura 30 - Marca Mundo da Música com Grid.....	47
Figura 31 - Imagem Representando uma onda sonora.....	48
Figura 32 - Passo a passo – dinheiro.....	50
Figura 33 - Adesivo – Tampa.....	51
Figura 34 - Embalagem – Estojos.....	52
Figura 35 - Folheto de regras – Frente e Verso.....	53
Figura 36 - Vocalistas.....	54
Figura 37 - Guitarristas.....	55
Figura 38 - Baixistas.....	56
Figura 39 - Bateristas.....	57
Figura 40 - Cartas de ação.....	59
Figura 41 - Cronologia das ações.....	60
Figura 42 - Cartas de Fãs.....	61
Figura 43 – Dados de Pôquer.....	62
Figura 44 - Folheto de regras – foto.....	63
Figura 45 - Embalagem – Foto.....	64

Figura 46 - Protótipo completo – Foto .....65

# 1 INTRODUÇÃO

“Trading card games, é um termo em inglês para jogos de cartas colecionáveis. Podem ser jogados entre dois ou mais jogadores, cada um utilizando um baralho personalizado pelo próprio jogador, porém limitado às cartas que determinada franquia disponibiliza. Há versões impressas e eletrônicas, podendo a segunda ser jogada em computadores ou consoles de videogame com acesso a internet ou não”. (ANIME PRO, 2011)

Jogos de cartas, como o buraco, – que será visto em detalhes mais a diante - são conhecidos e difundidos em praticamente todas as sociedades a séculos. A cada geração, são criados novos jogos e diferentes tipos de jogo são difundidos. Além dos jogos de cartas chamados “clássicos”, como é o caso dos jogos de cassino, os jogos que atualmente estão ganhando cada vez mais espaço, e que estão tornando-se cada vez mais conhecidos, são os jogos que misturam cartas colecionáveis e tabuleiros, conhecidos como “*Trading Card Games*”, o nome em inglês se dá ao fato de que a maior parte destes jogos são de origem estrangeira. Estes novos sistemas se caracterizam pela facilidade maior em usar temáticas fantásticas, além da maior gama de materiais gráficos diferenciados. Devido a estes materiais, que estes jogos andam crescendo tanto, por atrair mais a atenção e o interesse dos jovens.

No Brasil, como a maior parte desses jogos são importados, eles acabam tendo um preço de venda muito elevado. O que também torna interessante a criação de um jogo dentro destes parâmetros para o mercado nacional.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

Este projeto tem como função a produção de um jogo de cartas com base em bandas de rock, assim como a pesquisa de mecânicas de jogos do mesmo estilo.

O desenvolvimento do projeto contribui para a formação profissional, pois une conhecimentos adquiridos no decorrer do curso de Tecnologia em Artes Gráficas. Como as disciplinas de Projeto Gráfico, que por suas características livres e abrangentes envolveram competências obtidas em outras disciplinas, como Representação Gráfica, Fundamentos do Projeto Gráfico, Semiótica e História da Arte, tornam possível a criação e conceituação das ilustrações. Enquanto as

matérias Tecnologias Digitais Para Projeto Gráfico, Teoria e Prática da Cor e Ilustração permitem o desenvolvimento e pintura das composições gráficas.

Produzir os layouts e personagens para o jogo Mundo da Música surge como uma oportunidade de exercício profissional na área de jogos. Por fim, justifica-se a produção deste trabalho no desenvolvimento de ilustração digital e a divulgação dessa técnica, a fim de incentivar o interesse de profissionais e estudantes no desenvolvimento de materiais semelhantes.

## 1.2 PROBLEMATIZAÇÃO

“Todos os jogos contêm estampas ilustradas ou composições fotográficas. Geralmente estas imagens encantam jogadores e colecionadores, pois unem a beleza das imagens ao entretenimento do jogo (UOQuest, 2008). Ilustração de qualidade e design inovador não apenas atraem jogadores e colecionadores, como também são valorizados pelos prêmios oferecidos por entidades como a *Origins Awards*, que anualmente seleciona as melhores idéias, artes e design do mercado. Iniciativa como essa incentiva o mercado profissional, gerando uma constante busca pela qualidade. *Origins Awards* é um premio oferecido anualmente pela *Academy of Adventure Gaming Arts and Design*, por um excelente trabalho desenvolvido na indústria de jogos.”(BoardGamesGeek, 2011).

A questão principal que pode trazer dificuldade ao projeto é a quantidade de material a ser produzido, sendo estes: uma ilustração para cada carta (prevendo que o jogo tenha entre 40 e 60 cartas), layouts das cartas, dinheiro personalizado, manual de regras, embalagem e marca d produto, esta última será aplicada em todos os materiais.

Para cada carta, será produzida uma ilustração diferente que exemplifique a ação ou o músico em questão. Com o objetivo de poupar tempo e criar uma unidade para as imagens de músicos da mesma banda, será feita uma ilustração contendo todos os membros da banda e para cada carta esta ilustração será editada da forma mais conveniente para simbolizar os integrantes.

A questão mais importante a se atentar com relação ao layout das cartas será a criação de elementos que diferenciem cada um dos três tipos: Músico, Ação e Fãs. E também a diferenciação entre os quatro tipos de músicos, tendo como base a função dele na banda: vocalista, baterista, baixista e guitarrista.

O projeto busca ilustrar nas suas composições gráficas, o universo em que o jogo está inserido.

Para desenvolver as composições gráficas a ilustração à mão inicialmente, e em seguida a vetorização e pintura digital por possuir ferramentas otimizadas e

evitar desperdício de material. Muitos programas possuem as características necessárias para a produção dos materiais. Dentre essa gama de softwares foram utilizados *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* e *Adobe InDesign*, por serem da produzidos pela mesma empresa e conseqüentemente terem uma comunicação melhor entre si. Essas características aperfeiçoam o processo de produção das ilustrações por oferecer ao ilustrador uma gama maior de ferramentas e recursos, além de agilizar o término do projeto.

A escolha dos músicos a serem ilustrados foi feita com base em abrangência de estilos, buscando utilizar caricaturas e estereótipos de alguns músicos conhecidos.

### 1.3 OBJETIVOS

O principal objetivo deste projeto é a criação de um baralho personalizado para um jogo de cartas que usa como tema a música. Tendo como foco não apenas as cartas, mas do jogo completo pronto para ser utilizado. Busca-se como produto final, o baralho com cartas de personagens, e outras cartas de suporte para o jogo, além de cédulas de dinheiro personalizadas, manual de regras, estudo da embalagem, dados e outros matérias de apoio, caso necessário.

Para a produção das ilustrações serão utilizados, materiais de escritório, scanner e softwares de edição de imagem, vetor e texto. As cartas terão um formato de 5,5 cm X 9,5.

Os objetivos específicos são:

- Contextualizar os jogos de mesa
- Produzir protótipos de teste do jogo
- Produzir uma pesquisa de público utilizando o protótipo
- Corrigir e adequar o protótipo para a produção do jogo completo
- Produzir a embalagem
- Produzir o manual de regras

## 2 JOGOS DE CARTAS

“Embora haja indícios de que os jogos de cartas teriam surgido na China juntamente com o papel, há outros que apontam uma origem árabe. Os primeiros registros dizem que, o baralho foi introduzido na Europa durante o século XIV. E a partir do século XV, o desenvolvimento dos processos de impressão e de fabricação de papel propiciou a popularização em vários países.” (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Baralho>).

“Há quem acredite que o baralho foi inventado pelo pintor francês Jacquemin Gringonneur, sob encomenda do rei Carlos VI de França. Gringonneur desenvolveu as cartas do jogo de forma que representassem as divisões sociais da França através de seus naipes, sendo copas o clero, espadas a nobreza, paus os camponeses e ouro a burguesia.” (<http://jogosdecartas.hut.com.br>).

“A carta que possui a imagem com maior liberdade de criação é o curinga ou joker, que representaria os palhaços dos jograis realizados nos castelos medievais. Entretanto, há teorias que afirmam que o curinga seria na verdade uma invenção americana do século XIX, surgida de uma carta do tarô, o Louco, que não tem número e cuja roupa lembra a de um bobo da corte.” (Wikipédia, 2011).

### 2.1 BARALHO CLÁSSICO

Os jogos clássicos de cartas são aqueles conhecidos por usarem o baralho tradicional, com 4 naipes, 2 cores e 13 cartas representando números, também conhecidos como trunfos, além de 2 coringas, totalizando 54 cartas.

Alguns jogos utilizam-se do baralho incompleto, como é o caso do truco que totaliza 40 cartas. Enquanto, além de utilizar o baralho completo, outros jogos também contam com os coringas, como é o caso da canastra.

#### 2.1.1 Canastra

“Buraco ou biriba ou também conhecido como canastra é um jogo de baralho para quatro pessoas em duas equipes. Joga-se também a duas pessoas (um jogador de cada lado). Usam-se dois baralhos completos de 52 cartas e, opcionalmente, os curingas (jokers). Também considera-se curinga todas as cartas de número 2.

Jogam-se várias rodadas, sendo somados os pontos atingidos por cada dupla, até que se atinjam 3 000 ou 5 000 pontos. O Buraco tem finalidade apenas recreativa, não se usando apostas em dinheiro ou quaisquer valores.” (Wikipédia, 2011).

A canastra é um jogo que mistura combinação de cartas com contagem de cartas. Como a cada turno, um jogador revela e descarta uma carta, os outros participantes podem, a partir de um método de eliminação, descobrir qual tipo de

carta ele precisa. Tentando dificultar as chances deste jogador adquirir tal carta. A mecânica avançada do jogo valoriza mais a memória e menos a sorte de cada jogador. Ver Figura 1.



Figura 1 - Imagem representando jogo de Canastra.

Fonte: Mega Jogos, 2011.

### 2.1.2 Truco

“Truco é um popular jogo de cartas jogado em diversos locais da América do Sul e algumas regiões da Espanha e Itália. De acordo com o local pode possuir regras e variações diferentes, mas nunca mudando o princípio - uma disputa de três rodadas para ver quem tem as cartas mais “fortes” (de valor simbólico mais alto), baseado no blefe e sem envolvimento de apostas em dinheiro. Para os jogos do Sul do Brasil, utiliza-se o baralho espanhol (truco cego ou gaudério), para os jogos do Centro do Brasil, utiliza-se o baralho francês (truco paulista, paranaense, mineiro ou goiano), com o número limitado de cartas de 40 cartas, eliminando os 8s, 9s, 10s e curingas no paulista e/ou os 8s e 9s no gaudério, existe uma variação do paulista chamada de “baralho limpo” que os 4s, 5s, 6s e 7s também são eliminadas. Pode ser jogado entre duas, quatro, ou seis pessoas, no qual são divididos em duas equipes diferentes.” (Wikipédia, 2011).

O Truco possui uma mecânica simples de comparação de poder e aposta, lembrando o pôquer. A grande diferença é que no truco não se forma combinações e as cartas possuem uma ordem de poder variável. O jogo consiste em várias rodadas em que cada jogador recebe 3 cartas e uma carta do baralho é revelada, esta carta revelada é usada como referência para identificar as manilhas, as cartas mais fortes

dessa rodada. Existe uma hierarquia base de poder das cartas e a cada rodada um conjunto de carta torna-se mais forte que as demais.

A forma de aposta também se diferencia bastante do pôquer. Sendo o vencedor o primeiro que alcançar 12 pontos. Ao invés de fichas ou dinheiro são apostados pontos. Se um jogador acredita ter muita chance de ganhar, ele pode pedir “truco”, com o intuito de fazer aquela rodada valer três pontos invés de um. Por outro lado, seu oponente pode desistir da rodada, fazendo o jogador que “truçou” ganhar apenas um ponto, aceitar o truco e deixar a rodada valer três pontos, ou aumentar, pedindo “seis”. Tentando fazer com que aquela rodada valha seis pontos.

Dentro desta mecânica de apostas de ponto, as formas de jogo se baseia em saber a hora de pedir o truco, ou saber a hora de blefar para fazer o oponente correr. Ver Figura 2.



Figura 2 - Imagem representando jogo de Truco.

Fonte: Mega Jogos, 2011.

### 2.1.3 Pôquer

“Pôquer (português brasileiro) ou póquer (português europeu) (em inglês poker) é um jogo de cartas jogado por duas ou mais pessoas muito comum em casinos. É o mais popular de uma classe de jogos nos quais os jogadores com as cartas total ou parcialmente escondidas fazem apostas para um monte central, após o que o resultante das apostas é atribuído ao jogador ou jogadores que possuir (em) o melhor conjunto de cartas dentre os que permaneceram na mão, ou ao jogador restante caso os outros tenham desistido.

Para jogar pôquer é preciso aprender as regras e procedimentos básicos do jogo, os valores das várias combinações de cartas (ver mão de pôquer) e as regras sobre as apostas e seus limites. Alguns conhecimentos sobre o equipamento usado para jogar são úteis. Há também muitas variantes do pôquer, categorizadas livremente como pôquer fechado (como o *five-card draw*), pôquer aberto (como o *seven-card stud*) e *community card poker* (como o *Texas hold'em*), entre outros. Cada um dos exemplos de categoria citados são um bom ponto de partida para aprender outros jogos do mesmo gênero.” (Wikipédia, 2011).

A principal diferença entre o pôquer aberto e fechado é a possibilidade de jogar em um número muito maior de pessoas na versão aberta. Pois cada jogador recebe apenas 2 cartas e não as troca até o final da rodada, diminuindo o número de cartas distribuídas. Enquanto isso, no pôquer fechado, número máximo de jogadores é 10. Pois o baralho possui 52 cartas, cada jogador recebe 5 cartas e tem a possibilidade de trocar todas as 5 cartas. Ver Figura 3.



**Figura 3 - Imagem representando jogo de Pôquer.**

**Fonte: Torneios Poker, 2011.**

## 2.2 BARALHOS MODERNOS

Muitos jogos de cartas não se encaixam no baralho tradicional, por isso eles têm seus próprios baralhos personalizados, criados para jogar apenas aquele jogo. Esses tipos de jogos têm uma quantidade de cartas bem variada, com funções completamente diferentes, que influenciam diretamente na dinâmica e evolução do jogo.

O baralho personalizado permite uma liberdade muito maior para a criação do jogo, pois não possui a limitação dos naipes e trunfos. Mesmo que possam ser utilizados elementos similares, como no caso de Uno, que utiliza cores e números, também há jogos que cada carta possui mais de uma pontuação, e ainda texto de efeito ou habilidades dos mais variados.

### 2.2.1 Steve Jackson Games

Steve Jackson Games (SJG) é uma empresa de jogos, fundada em 1980 por Steve Jackson, que desenvolve e publica jogos no estilo *role-playing game* (RPG), jogos de tabuleiro (*board games* em inglês), e jogos de carta (*card games* em inglês). (Wikipédia, 2011).

Uma característica percebida nos jogos da Steve Jackson Games analisados é o fato de que os participantes têm muita liberdade para interagir nas ações dos outros jogadores, como será visto a seguir.

#### 2.2.1.1 Illuminatti: the Game of Conspiracy

Illuminatti é um jogo que usa como tema a teoria da conspiração. Existem três tipos de cartas: os illuminatti, os grupos e as cartas especiais. Cada jogador começa com uma carta de illuminatti, que tem objetivos diferentes baseados em controlar as cartas de grupo que são abertas na mesa durante a partida. As cartas especiais funcionam como suporte para as outras cartas e têm as mais variadas habilidades. No turno de cada jogador, ele compra uma carta da pilha do monte, se for um grupo, ele coloca na mesa e em seguida por tentar controlar ou destruir um grupo na mesa, usando dinheiro como forma de influência. Todos os oponentes

podem influenciar positiva ou negativamente nas ações do jogador do turno, também usando dinheiro como influência. Qualquer forma de negociação e trocas são liberadas e incentivadas. Ver Figura 4.

#### 2.2.1.2 Munchkin

Usando como base, os jogos de RPG (role-playing game – jogos de interpretação), o Munchkin leva esse tema para o lado humorístico. Os jogadores tomam o papel de aventureiros em busca de confusão, que lutam contra monstros e saqueiam tesouros. O jogo possui vários tipos diferentes de cartas divididas em 2 baralhos: o baralho de tesouros, formado por itens, equipamentos, classes, raças e habilidades; e o baralho de porta, simbolizando a ideia do jogador chutar a porta de uma sala em busca de confusão e formado por monstros, armadilhas e maldições. No turno de cada jogador, ele “chuta uma porta” e toma ações de acordo com a carta que foi revelada. Caso seja revelado um monstro, ele pode batalhar com o mesmo. Mas se for uma maldição, ela é imediatamente aplicada. Sempre que um jogador derrota um monstro ele pode sacar uma quantidade de cartas de tesouro indicada na carta do monstro derrotado. Os outros participantes podem ajudar ou atrapalhar nas batalhas do jogador do turno usando itens, habilidade e maldições, ou inclusive lutando ao lado do jogador. Ver Figura 5.



**Figuras 4 e 5 - Jogos de cartas Illuminati e Munchkin.**

**Fonte: BoardGameGeek, 2011.**

### 2.2.2 Hasbro, Grow e Estrela

As grandes empresas de jogos inseridas no Brasil também estão no mercado de cartas personalizadas. Por enquanto, foram lançados apenas releituras de jogos de tabuleiro, em versão *card game*. Essas versões têm um custo para o consumidor entre 5 e 15 vezes menor que suas versões de tabuleiro. Sendo comum encontrar na mesma loja, um jogo de tabuleiro por R\$100,00, enquanto sua versão de cartas está por R\$10,00. Ver Figura 6.

As versões de cartas também possuem regras mais simples e mecânicas mais dinâmicas. Tornando as partidas mais rápidas e mais fáceis de ser entendidas. Características importantes para um jogo ser considerado divertido. Enquanto a competitividade se mantém a mesma por conta de algumas mudanças necessárias na regras, com o objetivo de manter o jogo envolvente.

Home > Brinquedos > Jogos > Cartas > Hasbro - Jogo Monopoly Deal



## Hasbro - Jogo Monopoly Deal

Marca: HASBRO | Cód. do produto: 73326

★★★★★ [Seja o primeiro a avaliar este produto!](#)

Descrição: Um jogo de cartas ágil e cativante em que sua sorte pode mudar numa simples cartada! Junte 3 conjuntos completos de títulos de posse, mas cuidado com os Cobradores de Dívidas, Negociações Forçadas e os temidos Golpes Baixos, que são capazes de mudar a sua sorte a qualquer momento... [Saiba mais](#)

Disponibilidade do produto para São Paulo: 4 dias úteis [Saiba mais sobre nossa entrega](#)

por R\$ 9,99



[INDIQUE A UM AMIGO](#) [ADICIONAR A UMA LISTA](#)

TAG's [Seja o primeiro a adicionar este produto a uma Trilha.](#)

[Ampliar Imagem](#) [Ver Detalhes da Imagem](#)

Home > Hasbro - Jogo Monopoly Cartão Eletrônico



## Hasbro - Jogo Monopoly Cartão Eletrônico

Marca: HASBRO | Cód. do produto: 74845

★★★★★ [Seja o primeiro a avaliar este produto!](#)

Descrição: Hasbro - Jogo Monopoly Cartão Eletrônico, barganhe e negocie para alcançar a fortuna ainda mais rápido utilizando cartões eletrônicos ao invés de notas de dinheiro. Simplesmente passe o cartão e o dinheiro trocará de mãos. Agora você poderá receber o aluguel, comprar propriedades... [Saiba mais](#)

Disponibilidade do produto para São Paulo: 4 dias úteis [Saiba mais sobre nossa entrega](#)

de R\$ 129,99 por R\$ 129,60

**6x de R\$ 21,60** sem juros

Economize R\$ 0,39



[Ampliar Imagem](#) [Ver Detalhes da Imagem](#)

TAG's

Figura 6 - Imagem comparativa entre preços de jogos do mesmo título, produzido pela mesma empresa, vendidos na mesma loja, em suas versões de cartas e tabuleiro.

Fonte: RiHappy, 2011.

### 2.2.2.1 *Monopoly Deal* Jogo de Cartas

“Monopoly Deal é um jogo de cartas ágil e cativante em que sua sorte pode mudar numa simples cartada! Junte 3 conjuntos completos de títulos de posse, mas cuidado com os Cobradores de Dívidas, Negociações Forçadas e os temidos Golpes Baixos, que são capazes de mudar a sua sorte a qualquer momento!”

(Hasbro, 2011). Ver Figura 7.



Figura 7 - Jogo Monopoly Deal.

Fonte: Hasbro, 2011.

### 2.2.2.2 War Cards

“War Cards é a nova versão de War, com partidas mais rápidas, mas com a mesma emoção! Para jogar você também terá um objetivo para cumprir e territórios para conquistar, tudo através de batalhas com dados (que agora estão em cartas). Para ajudá-lo, você terá ainda cartas especiais, além de toda a sua estratégia!”

(Grow, 2011). Ver Figura 8.



**Figura 8 - Jogo War Cards.**

Fonte: Grow, 2011.

### 2.2.2.3 Jogo da Vida Cartas

“Neste Jogo você terá que construir a história de uma vida com as cartas! São quatro tipos de cartas: Profissão e Carreira, Cotidiano e Família, Atividades e Lazer e Ações Sustentáveis. O Jogador que conseguir formular conjuntos completos de pelo menos três destes quatro conjuntos será o vencedor!” (Estrela, 2011). Ver Figura 9.



**Figura 9 - Jogo da Vida Cartas.**

**Fonte: Estrela, 2011.**

## 2.3 JOGOS DE CARTAS COLECIONÁVEIS

Existem poucos livros sobre jogos de cartas colecionáveis e nenhum que seja um guia histórico oficial, mas apenas uma coletânea com regras dos jogos que estão na moda. A grande quantidade de jogos e a variabilidade de regras sobre cada um deles torna difícil a existência de um especialista ou livro que trate de forma eficiente o universo desses jogos em si.

Mais conhecidos pelas siglas em Inglês TCG, *Trading Card Games* ou CCG, *Collectible Card Games*, são jogos de estratégia nos quais os participantes criam baralhos de jogos personalizados ao combinar estrategicamente suas cartas. Esses jogos possuem lançamentos de coleções ou expansões novas, periodicamente.

O grande diferencial dos TCGs está no fato de cada jogador criar e jogar com suas próprias cartas e estratégias. Configurando um jogo com possibilidades inesperadas e inúmeras combinações.

Uma característica importante de vários *card games* é o fato de que as ilustrações não seguem nenhum padrão entre si, por serem produzidas por vários artistas. Essas ilustrações podem sofrer variações muito grandes, inclusive em cartas lançadas na mesma expansão, como é o caso de Cardfight! Vanguard. Ver Figura 10.



Figura 10 - Imagem comparativa de ilustrações do Card Game Cardfight! Vanguard.

Fonte: Bushiroad, 2011.

### 2.3.1 Magic: The Gathering

“Magic: the Gathering, ou simplesmente Magic, é um jogo de cartas colecionáveis (TCG) criado por Richard Garfield, no qual os jogadores utilizam um baralho de cartas construído de acordo com o seu modo individual de jogo para tentar vencer o adversário.

A diversidade de cartas editadas até à data é imensa, existindo atualmente mais de 10.000 cartas diferentes.

Cada jogador faz o papel de um "Andarilho dos Planos" (*planeswalker*), uma entidade de pura energia capaz de se movimentar entre os vários planos do multiverso Magic.

Em 1994, Magic: The Gathering ganhou o Origin Awards pelo melhor jogo de mesa de fantasia ou ficção científica de 1993 e o prêmio de melhor apresentação gráfica de um jogo de mesa do mesmo ano. E em 1999 foi incluído no Hall da Fama da Origin, juntamente com Richard Garfield. Em 2003, na comemoração do aniversário de 10 anos de lançamento do Magic, a revista "GAMES" selecionou-o para o seu Hall da Fama, na 31ª posição.”

(Wikipédia, 2011).



Figura 11 - Cartas de Magic The Gathering.

Fonte: Wizards of the Coast, 2011.

O Magic é um jogo de cartas onde cada jogador começa com 20 pontos de vida e utilizando cartas de magia e invocações deve levar os pontos de vida do adversário a zero.

A mecânica do Magic é baseada em três tipos de cartas: terrenos, criaturas e magias. Os terrenos servem basicamente para produzir mana, que é o recurso existente para utilizar as outras cartas. As criaturas são consideradas magias de invocação, elas tem pontos de poder e resistência. Com base nesses pontos, um jogador pode atacar o adversário e causar pontos de dano, chegando mais próximo da vitória. As magias servem para dar suporte às criaturas e a outras magias, possuindo os mais diversos tipos de efeito, são divididas em: feitiços,

encantamentos e mágicas instantâneas. Feitiços são magias de uso único, logo depois de ser utilizada, ela é descartada. Encantamentos são permanentes, normalmente têm efeitos contínuos que se aplicam o tempo todo, ou efeito situacionais (*trigger effects* em inglês), que são ativados e aplicados sempre que uma situação descrita na carta ocorre, como um ataque ou invocação de uma criatura. Mágicas instantâneas são feitas para serem utilizadas como resposta a outras mágicas, podendo anulá-las ou modificar seus efeitos.

No Magic, existem cinco cores básicas que simbolizam temas e estratégias de jogo diferentes, cada uma possui um terreno básico diferente que tem a função de gerar mana da sua cor respectiva. O branco, é representado pelo terreno de planície, é a cor predominante dos humanos e seres sagrados. Tem uma tendência de estratégia defensiva devido à grande quantidade de cartas de cura e proteção que possui. O azul é representado pelo terreno de ilha, é a cor predominante dos seres aquáticos. Também é conhecido por estratégias defensivas, possuindo a maior parte das magias de anulação do jogo. O verde é representado pelo terreno de floresta, é composto por criaturas míticas da natureza, como elfos e monstros selvagens. Possui uma estratégia de formação de bando, ou enxame (*swarm* em inglês), pois muitos de seus suportes servem para multiplicar a mana, somado ao baixo custo de suas criaturas é uma estratégia de vantagem numérica. O vermelho, representado pelo terreno de montanha, é o inimigo natural do verde. Formado por goblins e criaturas do fogo, possui uma estratégia de *swarm* (pelo baixo custo das criaturas) e dano direto à vida oponente (conhecido em inglês como *burn*). O preto, representado pelo terreno de pântano, contempla as criaturas das trevas. Possui estratégias que envolvem invocações do cemitério e destruição de cartas do oponente.

Como todo *card game* colecionável, Magic possui inúmeras cartas, possibilitando muitos decks e estratégias diferentes. Mas todas essas estratégias podem ser divididas em três padrões: *Agro*, *Control* e *Combo*. *Agro*, é uma abreviação de agressivo, tem o objetivo de atacar o oponente o mais rápido e mais forte possível. *Control*, controle em inglês, tem o objetivo de anular ou destruir as cartas do oponente com o intuito de ganhar dominando o rumo da partida. E *Combo*, abreviação de combinação, são estratégias que combinam efeitos de cartas para conseguir resultados muito vantajosos.

Muitos decks misturam, não apenas duas ou mais das cinco cores, mas também misturam os três tipos de estratégias. Sendo comum encontrar variantes das estratégias básicas, como um deck branco e azul, control/combo; ou um baralho agro/control azul e vermelho, entre muitas outras combinações.

### 2.3.2 Yu-Gi-Oh!

“Konami anunciou no mês de junho que a franquia Yu-Gi-Oh! bateu, pela segunda vez mais o recorde de Vendas de seus cards, o TradingCard Game da série entrou para o Guinness World Records com 25.175.567.833 cards vendidos em março de 2011 contra a vendagem de 22.587.728.173 alcançada em 2009 (ano do aniversário de 10 anos da franquia), o jogo desbancou sua própria marca.”(F-Otaku, 2011)



Figura 12 - Cartas do card game Yu-Gi-Oh!

Fonte: Yu-Gi-Oh! Wikia, 2011.

Yu-Gi-Oh! é atualmente o maior card game do mundo. Sua mecânica básica é parecida com a do Magic: The Gathering, mas com partidas muito mais rápidas e dinâmicas. Cada jogador começa com 8000 pontos de vida e tem o objetivo de zerar a vida do oponente utilizando cartas de monstros, mágicas e armadilhas. Assim como no Magic, os monstros possuem pontos de ataque e defesa, e com seus ataques, os jogadores se aproximam da vitória. As mágicas e armadilhas funcionam como suporte para os monstros, sendo as mágicas comparáveis com os feitiços e encantamentos, enquanto as armadilhas seriam as mágicas instantâneas.

Apesar dos dois card games terem muitas semelhanças, a forma de jogar é completamente diferente. Yu-Gi-Oh! de um modo geral, possui monstros específicos para cada baralho e mágicas e armadilhas completamente genéricas. São 6 atributos básicos: fogo, água, terra, vento, luz e trevas. E vários tipos de monstro, como guerreiro, mago, máquina, zumbi, anjo, demônio, entre outros. E cada um possui

uma estratégia diferente entre os monstros, mas usa basicamente as mesmas mágicas e armadilhas.

### 2.3.3 Pokémon TCG

“Pokémon tem uma série de jogos de cartas conhecidos antigamente no Brasil como Pokémon Estampas Ilustradas e chamado hoje pelo nome em inglês, Pokémon Trading Card Game. É composto por uma série de cartas com as quais dois jogadores podem duelar. Lançado primeiramente no Japão em 1997 pela Media Factory e nos Estados Unidos pela Wizards of the Coast a partir de 1999, hoje conta com 34 expansões, cada uma sempre com novas cartas e Pokémon com novos ataques e tipos.

O TCG de Pokémon é relativamente fácil de aprender em comparação com outros jogos de cartas, como Magic e Duel Masters. Dois jogadores competem entre si, cada um com um baralho de 60 cartas, a tentar derrotar o oponente primeiro. Há três tipos de cartas: as de Pokémon e suas evoluções, usadas para atacar e tentar nocautear o Pokémon do adversário; as cartas Energia, que possibilitam o ataque de um Pokémon de acordo com seu tipo; e as cartas de Treinador, cartas que produzem algum efeito no jogo e ajudam na estratégia do jogador. Para se derrotar o oponente, é necessário obter todos os seis prêmios, cartas escolhidas aleatoriamente e obtidas a cada Pokémon adversário nocauteado, usando todos os três tipos de carta e uma moeda, que define muitas vezes se um ataque é feito com sucesso ou não.

Campeonatos de Pokémon TCG acontecem por todo o Brasil, tendo o seu calendário concentrado no primeiro semestre do ano com torneios conhecidos como Torneio da Cidade, Torneio Regional e o Torneio Nacional de Pokémon, torneios que normalmente começam em janeiro e terminam em junho. Durante o resto do ano ocorrem torneios como Real Master Pokémon[3] e pré-vendas de novas expansões. Durante o ano inteiro acontece a Liga Pokémon, destinada a atrair jogadores dispostos a fazer novas amizades e testar seus baralhos. Nos Estados Unidos, há um campeonato regional chamado Pokémon Trading Card Game Regional Championship, que está presente em todos os estados.”  
(Wikipédia, 2011)



Figura 13 - Cartas de Pokémon TCG.

Fonte: Pokemon TCG, 2011.

Há quatro tipos de Pokémon: básicos, que podem ser colocados em jogos em problemas; Pokémon de estágio 1, que só podem entrar em jogo se forem a evolução de um Pokémon básico já em jogo; Pokémon de estágio 2, que só podem entrar em jogo se forem a evolução de um Pokémon de estágio 1 já em jogo; e Pokémon Bebê, usado como pré-evolução de um Pokémon básico e com alguns efeitos especiais na batalha. Todo e qualquer um desses tipos de Pokémon possui "pontos de saúde" (em inglês, HP), que são diminuídos a cada ataque do oponente. Se os pontos de vida de um Pokémon chegar a zero, ele é considerado nocauteado e é retirado do jogo, possibilitando ao adversário pegar um dos prêmios restantes na mesa.

Para um Pokémon atacar, é necessário "equipá-lo" com uma Carta Energia. Quando um Pokémon tem um ataque para o qual é necessário certo número de energia e o tipo da energia equipada nele é igual ao constante na carta, o Pokémon pode atacar e causar dano no adversário. Alguns ataques têm um efeito que vai além do dano. São os status Paralisado, Envenenado, Queimado e Adormecido. Como efeitos pela paralisia e pelo sono o Pokémon fica impossibilitado de atacar até perder esse status. Os efeitos do envenenamento e da queimadura são a perda de certo número de Pontos de Vida do Pokémon com esse status. Além dos status, há mais dois efeitos que não são ataques que podem atrapalhar o adversário. Esses efeitos têm o nome de *Poké-Body* e *Poké-Power*. *Poké-Body* age no Pokémon passivamente, como procurar por outras cartas no baralho, melhorar sua defesa, entre outros, e *Poké-Power* age como um otimizador do ataque da carta.

Assim como os outros card games colecionáveis, Pokémon também é baseado em um universo de batalhas. A grande diferença é que invés de pontos de vida, neste jogo existem prêmios, seis cartas do próprio baralho que são separadas no começo da partida. O Jogador compra um prêmio sempre que derrota um pokémon do adversário. Ganha a partida o jogador que comprar os 6 prêmios primeiro.

#### 2.3.4 Conclusão

Partir deste estudo foi possível perceber que todos os jogos de cartas possuem baralhos que geralmente variam de 40 a 60 cartas. Como por exemplo, o baralho clássico possui 54, Magic e Pokémon possuem baralhos com 60 cartas, já no Truco e Yu-Gi-Oh! os baralhos são formados por 40. Este estudo também foi relevante como parâmetro para a criação de regras, mecânicas, layouts e elementos de design dos jogos de carta. Os jogos analisados possuem como característica comum, um agrupamento por tipos de carta. O baralho clássico possui os valores de cada carta e os naipes. Munchkin possui dois baralhos, o primeiro com monstros e maldições e o segundo com itens, equipamentos, raças e classes. Illuminatti possui as artes de Illuminatti, as cartas de grupo e as cartas especiais. Magic possui as cinco cores e tipos de carta como, terreno, magia e criatura. Pokémon possui vários elementos e tipos de carta também, no caso são pokémon, energia e treinador. O projeto deve seguir características similares às dos jogos citados.

### 3 MUNDO DA MÚSICA: CARD GAME

#### 3.1 REGRAS

Mundo da Música é um jogo onde cada jogador toma o papel de um administrador de um estúdio ou de uma gravadora. O objetivo é contratar músicos e formar uma banda, então a partir disso conseguir um milhão de fãs.

Existem três tipos de cartas divididas em dois baralhos, cartas de músico e de ação formam o baralho do “mundo da música” e cartas de fãs formam o baralho de fãs.

Os músicos são divididos em quatro tipos: baixistas bateristas, guitarristas e vocais. Cada jogador só pode ter um músico de cada tipo, se por acaso um jogador quiser contratar um novo músico de um mesmo tipo que ele já tem, ele pode tentar, se tiver sucesso, o participante escolhe entre os dois músicos qual fica e qual volta para o centro da mesa. Quando um jogador consegue juntar um músico de cada tipo, ele tem uma banda completa. No final de cada turno que o participante se manter com a banda completa, ele pode puxar uma carta do baralho de fãs.

As cartas de fãs representam uma quantidade de pessoas, e também podem ter uma renda ou um custo. O vencedor é o jogador que conseguir juntar um milhão de fãs primeiro.

Depois de definida a ordem dos turnos e as cartas embaralhadas, cada jogador ganha 15\$ e o jogo começa num sistema de turnos. No começo do turno de cada jogador, ele (a) puxa uma carta do baralho do mundo da música e olha. Se a carta for um músico ele (a) coloca na mesa, se for uma ação, ele (a) guarda para usar quando achar melhor.

Durante o seu turno, cada jogador tem direito a uma ação, como tentar contratar um músico na mesa, tentar quebrar o contrato de um músico de outro jogador.

Para contratar um músico ou quebrar o contrato de um músico, o jogador primeiro anuncia a ação e paga um valor a sua escolha para facilitar a negociação, este valor deve ser igual ou maior que o valor de custo do músico. Em seguida, os outros jogadores podem também podem pagar para tentar contratar o músico. Eles

devem cobrir o valor pago pelos outros jogadores ou aumentar esse valor. Cada participante só pode aumentar uma vez, mas sempre pode cobrir um lance.

O jogador que deu o maior lance paga e leva o músico. Os outros jogadores não perdem o dinheiro que foi usado para dar o lance. Em caso de empate nos lances, os participantes empatados rolam um dado. O vencedor leva o músico. Em caso de empate nos dados, o jogador do turno leva o músico.

Quando um jogador tem sucesso em contratar um músico e pega a carta de músico e a coloca na sua frente. Já quando um jogador tem sucesso em quebrar um contrato ele pega a carta do adversário para ele.

Cada carta de ação possui um efeito diferente e pode ser usada em momentos ou de maneiras diferentes. Geralmente, elas servem como um suporte para as ações normais.

### 3.2 PESQUISA DE PÚBLICO E VERSÕES DE TESTE

Logo no primeiro teste já foi percebido que as cartas de estúdio citadas no pré-projeto como parte do material a ser desenvolvido, dificultavam o entendimento do jogo e não tinham importância para a dinâmica do jogo. Por isso, tais cartas foram eliminadas do projeto.

Inicialmente o jogo foi pensado para se usar dois dados. Para não tornar muito freqüente os erros e acertos absolutos e deixar o jogo pouco dependente do fator sorte. Mas durante os testes surgiu um problema com os valores de dinheiro ganhas e gastos e a variação de valores possíveis nos dados. Cada jogador começa com 10\$ e a variação de números em dois dados é de 2 a 12, uma variação de 11 números com diferentes combinações para cada resultado, por exemplo, existe apenas uma combinação possível para o resultado 12, mas existem seis combinações para o 7. Este caso teve como consequência situações onde, se um jogador preferisse ter o Máximo possível de chances de sucesso teria que gastar todo o seu dinheiro e ficar completamente vulnerável e sem poder influenciar nas jogadas de mais ninguém. Com o decorrer no jogo, ocorriam duas situações, ou ninguém influenciava para conseguir evoluir no jogo. Ou todos influenciavam e ninguém cumpria o objetivo. Nos dois casos o jogo perdia o sentido depois de um tempo, por ficar muito demorado ou pouco interativo.

Como não foi interessante modificar a quantidade de dados a ser jogados para não criar outros problemas já previstos, a solução foi aumentar o poder monetário dos jogadores. Dando a eles a liberdade de realizar suas ações e influenciar nas ações dos oponentes simultaneamente.

Modificações melhoraram a dinâmica, mas depois de mais testes começaram a surgir muitos problemas de falta de competitividade. Os jogadores que já conheciam bem as regras sempre tinham uma vantagem muito grande se comesçassem. Para equilibrar isso, foi decidido aumentar o poder de cada jogador durante seu próprio turno. Assim, foi definido que em caso de empate nos resultados dos dados durante uma disputa entre dois ou mais jogadores, a vantagem seria do jogador do turno. Para aumentar essa vantagem, também foi decidido que seria usado apenas um dado invés de dois, para aumentar as chances de ocorrer um empate. E para corrigir as possíveis falhas e sucesso automáticos já discutidos anteriormente, essa regra foi retirada do jogo, não existindo mais resultados absolutos.

Para aumentar a interatividade e competitividade do jogo, também foram implantadas regras que incentivam os participantes a interferir nas ações dos adversários. Essas regras são a possibilidade de adquirir músicos fora do próprio turno e ao mesmo tempo impedir que o jogador do turno complete o contrato.

Outra situação que surgiu durante os testes foi a frequência em que as cartas de ação apareciam no jogo. Como o foco do jogo são os músicos e eles são a ferramenta mais importante para ganhar o jogo, eles devem ser muito presentes e abundantes durante toda a evolução da partida. Inicialmente havia 12 cartas de ação, algumas com habilidades muito parecidas. Para corrigir este problema, quatro cartas de ação foram retiradas dessa coleção, podendo voltar a fazer parte do jogo em uma possível expansão.

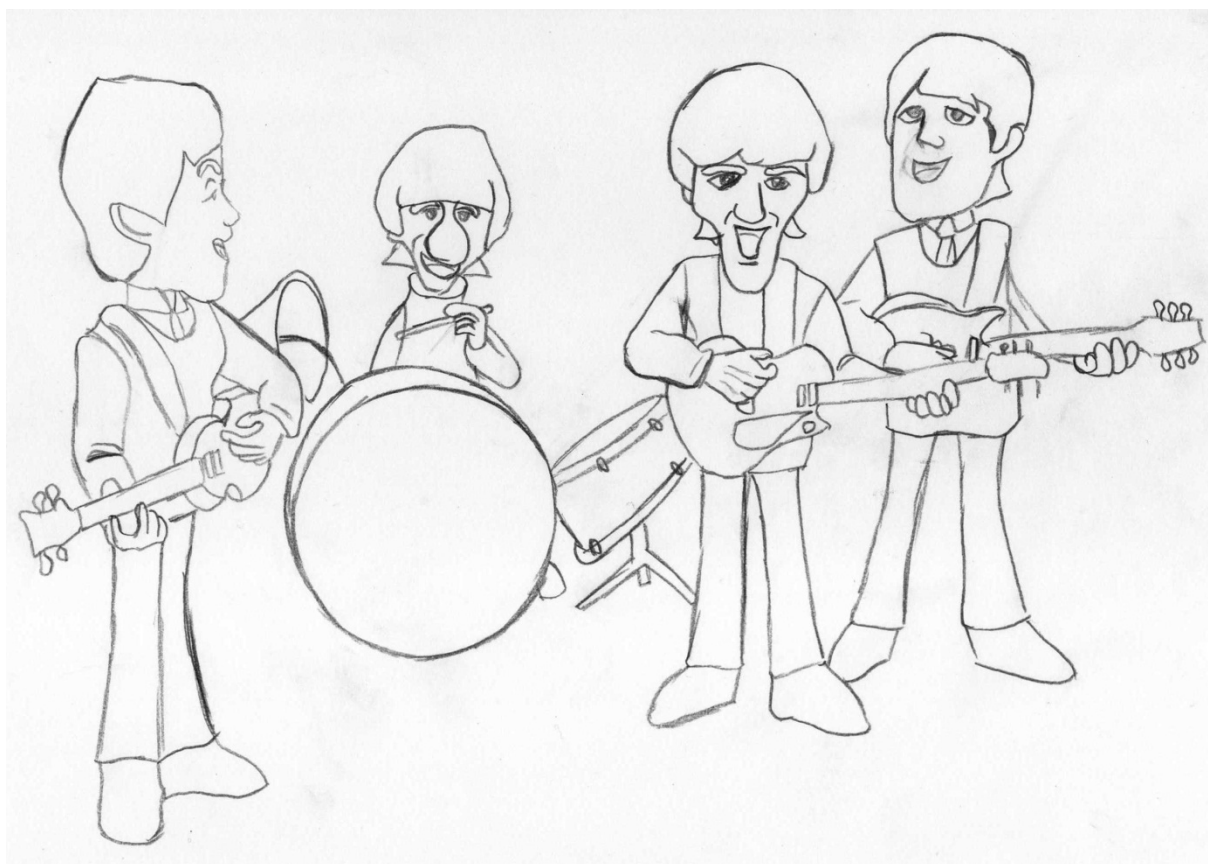
### 3.3 ILUSTRAÇÕES

Inicialmente, todas as ilustrações foram feitas à mão e em seguida digitalizadas e vetorizadas. A partir dos vetores, as imagens foram coloridas digitalmente usando a ferramenta “*live paintbucket tool*” do Adobe Illustrator. Para

exemplo e demonstração das técnicas, foi escolhida a caricatura dos Beattles. Pois é a mais completa dentro dos parâmetros do jogo, representando a banda inteira.

### 3.3.1 Desenho à mão

Depois de uma pesquisa de imagens e fotos, foi produzida a ilustração à grafite. A meta de manter o traço limpo e apenas os contornos foi importante para facilitar a vetorização depois. Ver Figura 14.



**Figura 14 - Desenho à mão.**

**Fonte: Autor.**

### 3.3.1.1 Outros exemplos de ilustrações e esboços

Exemplos de esboços e ilustrações produzidos durante o projeto. Ver Figura 15.

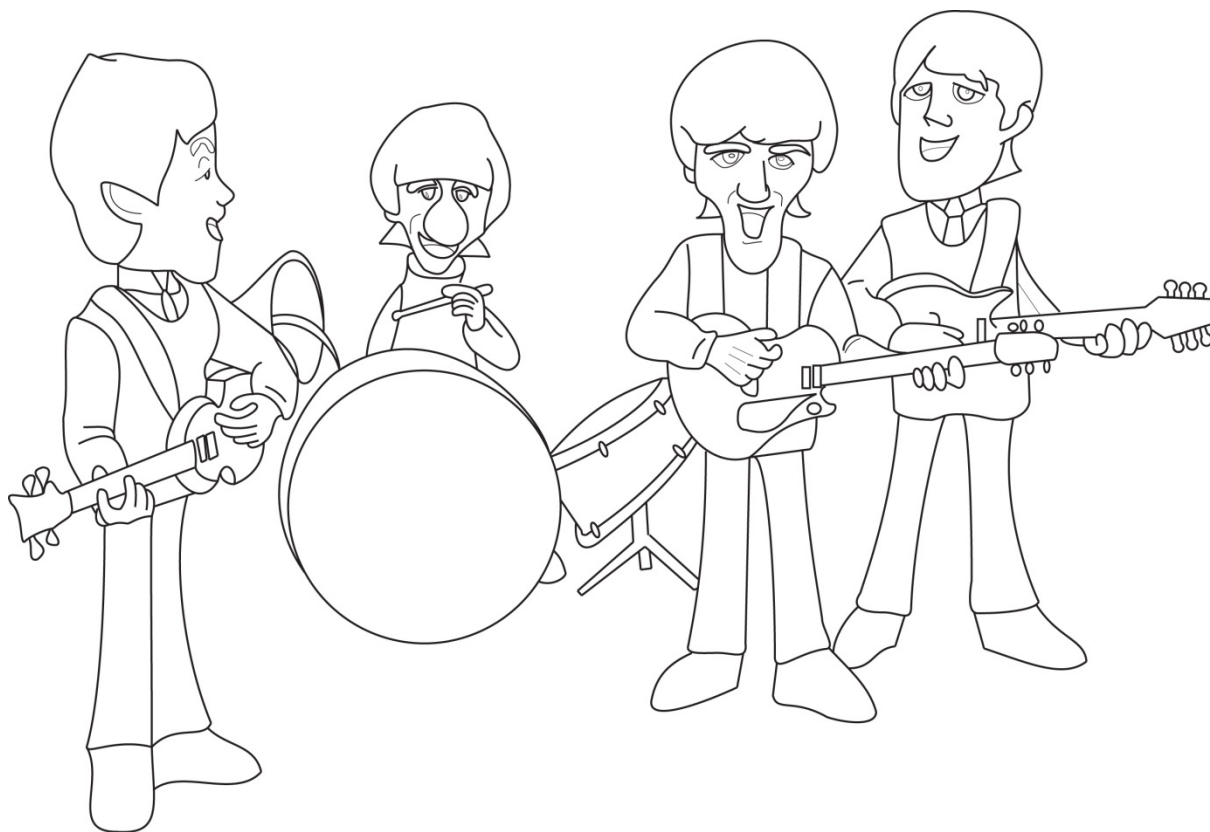


**Figura 15 – Esboços e ilustrações.**

**Fonte: Autor.**

### 3.3.2 Vetorização em linhas

Com o desenho a grafite finalizado e digitalizado, começa-se a vetorização das imagens e a preparação para a pintura digital. Nessa etapa, são utilizadas ferramentas de vetorização do *Adobe Illustrator* (AI), principalmente as mais básicas de formação de linhas e curvas. O ponto mais importante a ser ressaltado aqui é o fato de que todas as formas devem ser fechadas, contendo todos os pontos ligados p/ que seja possível colorir dentro do próprio AI. Ver Figura 16.



**Figura 16 - Vetor linhas.**

**Fonte: Autor.**

### 3.3.2.1 Exemplos de Vetores

Exemplos de vetores produzidos durante o projeto. Ver Figura 17.



Figura 17 - Vetores.

Fonte: Autor.

### 3.3.3 Vetor Colorido

Para a conclusão da ilustração, a pintura digital é produzida a partir de uma ferramenta do AI, chamada *Live Paintbucket Tool*, que permite colorir os objetos vetorizados com muito mais agilidade e precisão. Ver Figura 18.

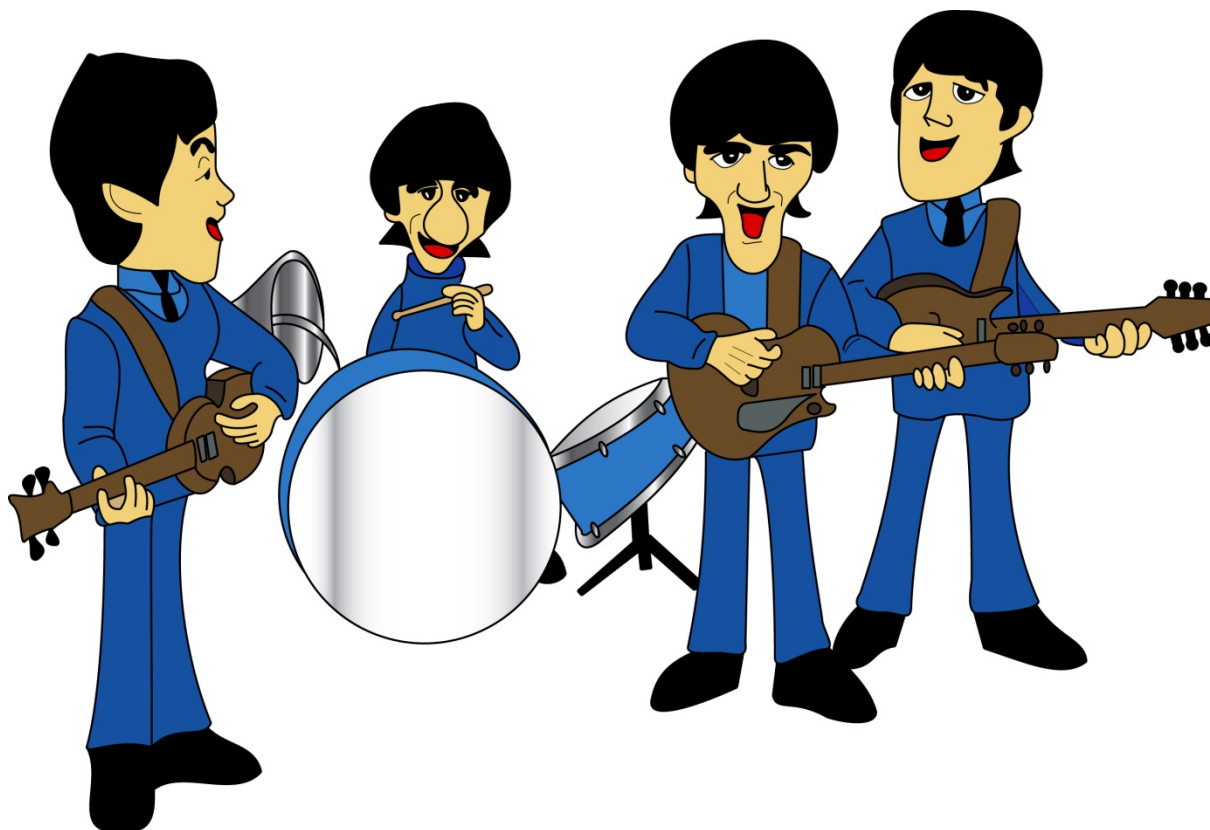


Figura 18 - Vetor colorido.

Fonte: Autor.

### 3.3.3.1 Exemplos de pintura digital

Exemplos de pinturas digitais produzidas durante o projeto. Ver Figura 19.



Figura 19 – Pintura Digital.

Fonte: Autor.

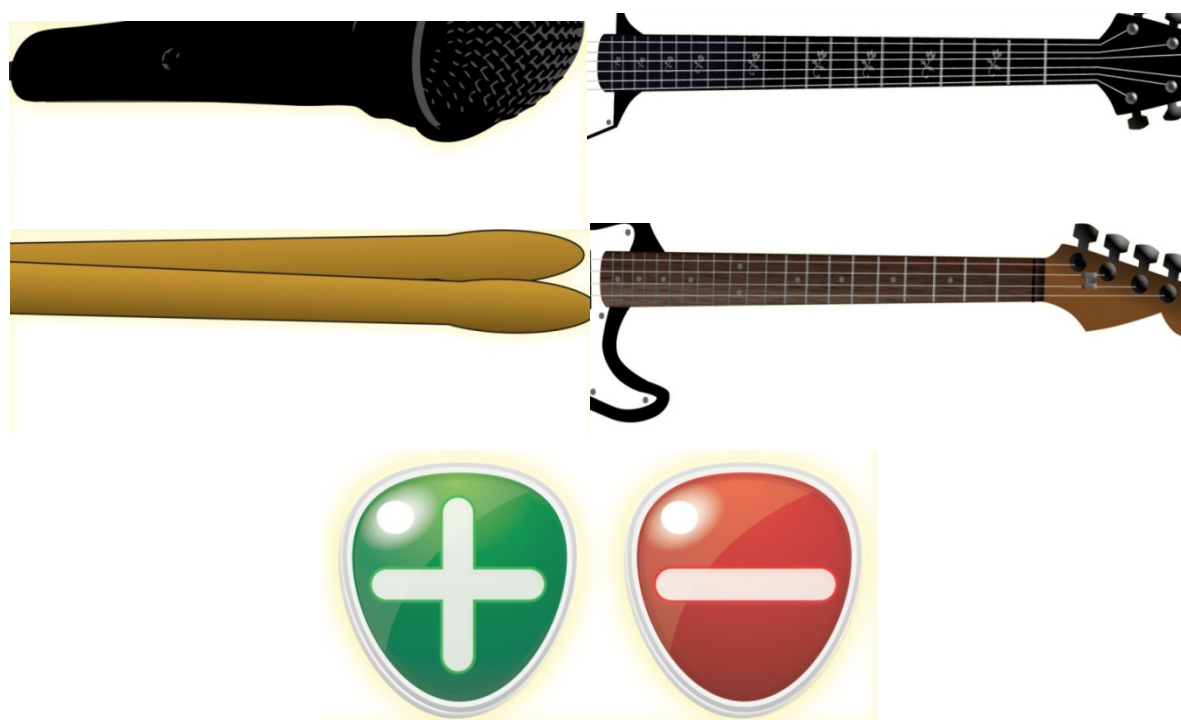
## 3.4 LAYOUTS

### 3.4.1 Músicos

Para diferenciar os quatro tipos de músicos, há em cada carta um ícone representando o instrumento tocado pelos personagens. Estes ícones são microfone, baquetas, braço de guitarra e braço de baixo. Todos os músicos também possuem um valor de custo e um valor de renda. Os ícones para estes valores têm a

forma de uma paleta de guitarra. A verde representa o lucro, que será chamado de renda, e a vermelha representa o custo. Para facilitar o entendimento e fortalecer o significado de cada um dos ícones, a renda possui um símbolo de adição e o custo possui um sinal de subtração. As cores também foram escolhidas com o objetivo de fortalecer a ideia de cada ícone. O verde é normalmente usado para representar situações positivas e remete a dinheiro enquanto o vermelho é massivamente usado em situações negativas ou que remetam a prejuízo. Os elementos do layout foram criados utilizando principalmente o Illustrator e alguns efeitos do Photoshop. Ver Figura 20.

#### 3.4.1.1 Elementos do layout

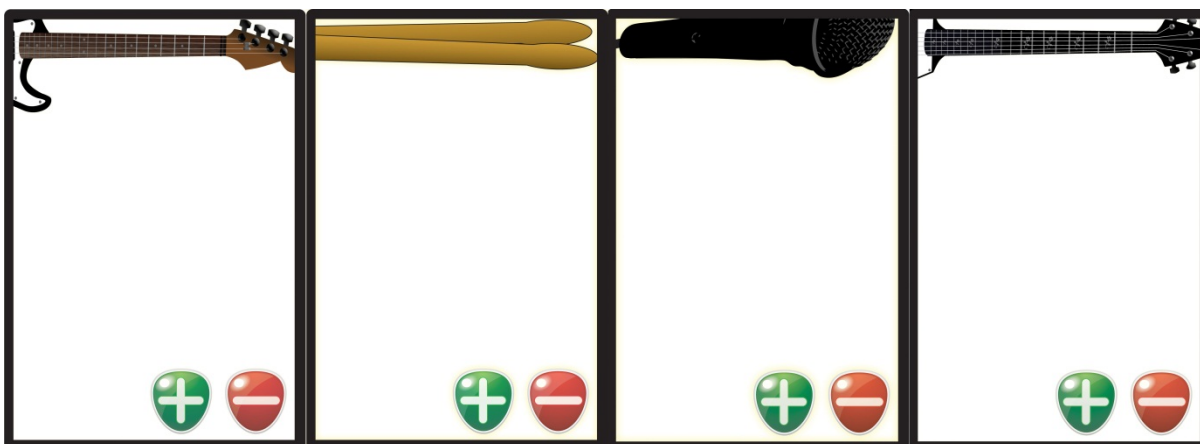


**Figura 20 - Elementos do layout.**

**Fonte: Autor.**

### 3.4.1.2 Layouts

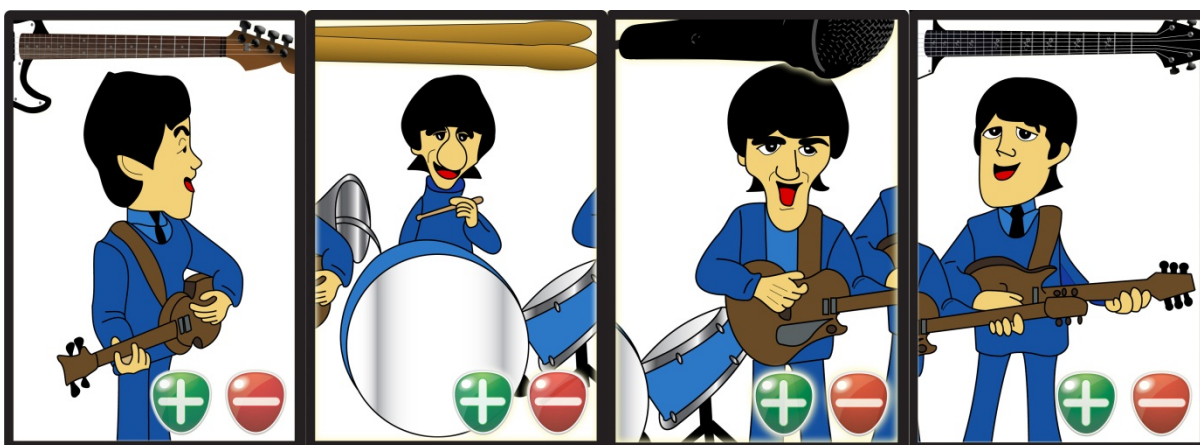
Para valorizar a ilustração, os ícones foram dispostos ao redor das cartas. E para que os ícones se mantenham em primeiro plano e não se misturem com o fundo, eles receberam um efeito do Photoshop, chamado Outer Glow, que cria um tipo de contorno que realça o objeto. Ver Figura 21.



**Figura 21 – Layout Básico.**

**Fonte: Autor.**

Depois da criação dos layouts para cada tipo de músico, as ilustrações foram inseridas. Ver Figura 22.



**Figura 22 – Músicos sem fundo.**

**Fonte: Autor.**

Para a finalização das cartas de músico foram produzidos fundos e texturas que seguissem padrões com o mesmo tipo de característica que a banda ou estilo dos músicos. Ver Figura 23.

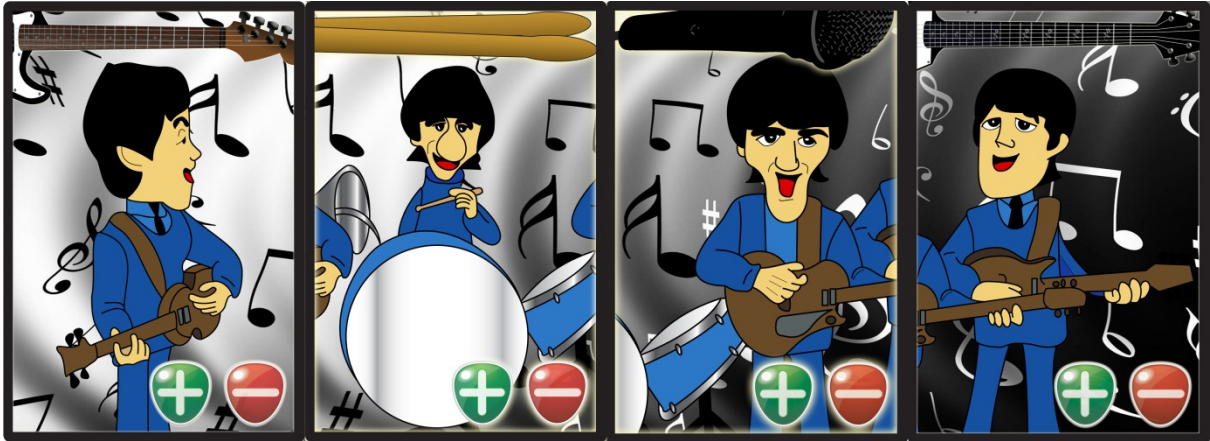


Figura 23 - Layouts completos.

Fonte: Autor.

### 3.4.2 Ações

A principal característica das cartas de ação é o seu texto de habilidade. Cada carta possui habilidades diferentes que dão suporte ao jogo, como será visto em detalhes mais a diante.

#### 3.4.2.1 Elementos do layout

O único elemento diferente nas cartas de ação é a caixa de texto, que juntamente possui uma caixa de título. Esta caixa se caracteriza dentro do tema pelas caixas de som formando uma moldura. Ver Figura 24.

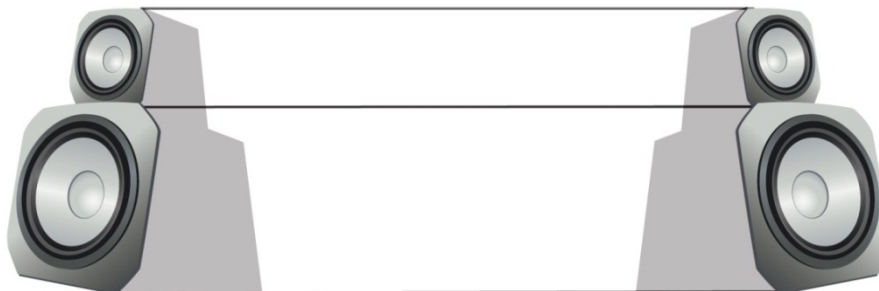


Figura 24 - Caixa de texto.

Fonte: Autor.

### 3.4.2.2 Layout

Também para valorizar a ilustração, a caixa de texto possui partes transparentes o suficiente para ver a ilustração e opaca o suficiente para não comprometer a legibilidade do texto. Ver Figura 25.

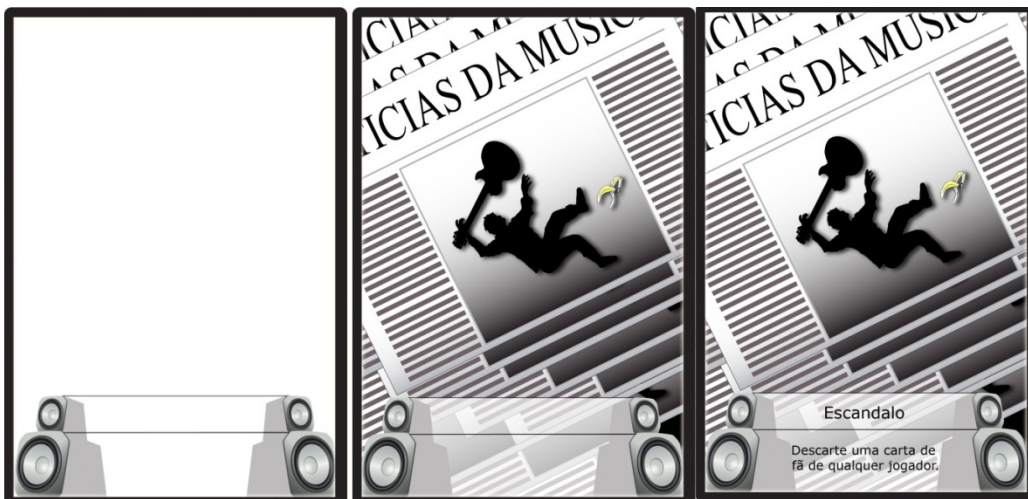


Figura 25 - Layout ações.

Fonte: Autor.

### 3.4.3 Fãs

As cartas de fãs possuem apenas elementos já mostrados anteriormente em outras cartas. Como algumas dessas cartas possuem rendas ou custos e outras não, todos os layouts possuem pequenas diferenças. Ver Figura 26.

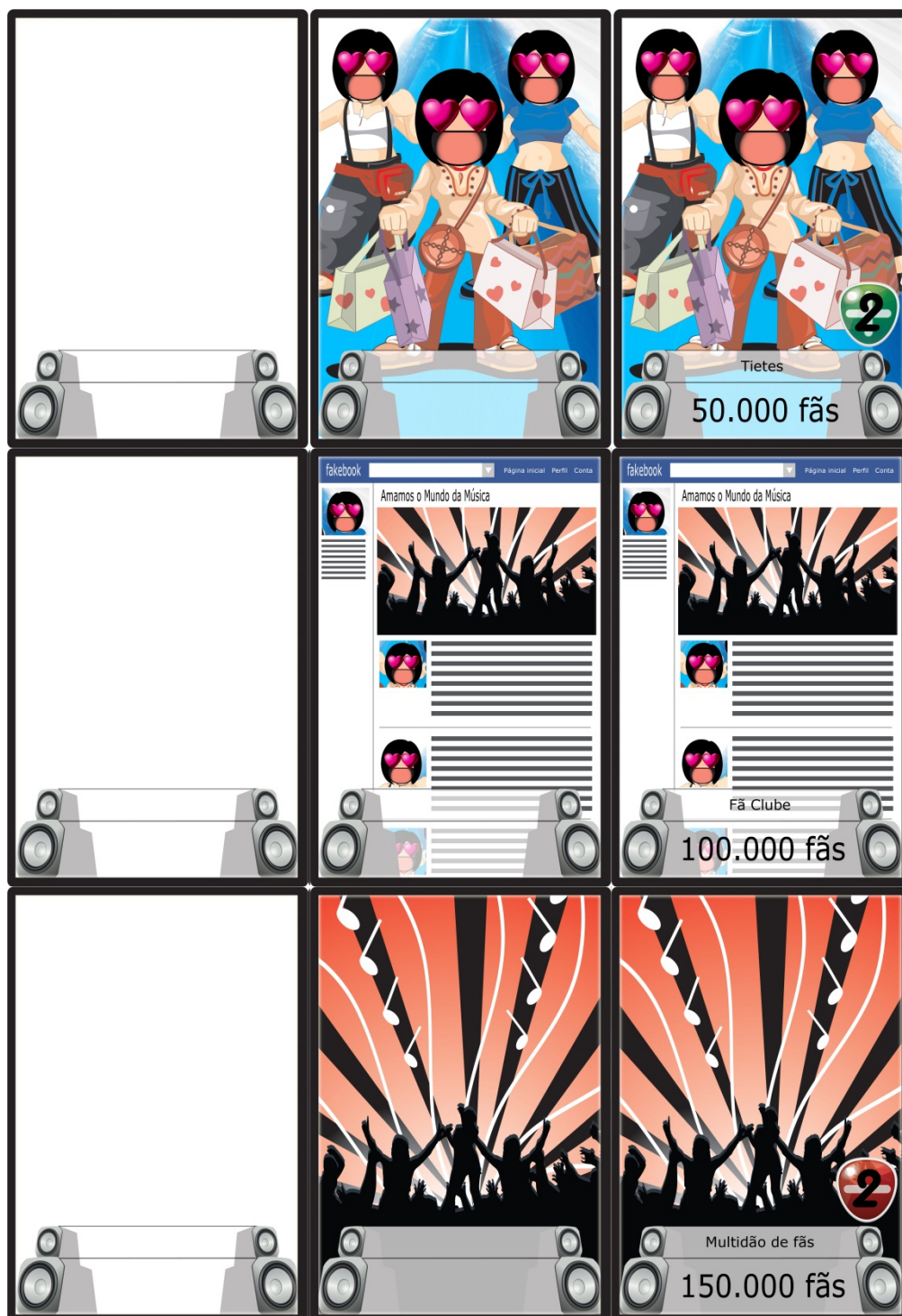


Figura 26 - Passo a passo - layout fãs.

Fonte: Autor.

#### 3.4.4 Versos das Cartas

Como as cartas são divididas em dois baralhos, os versos de cada também são diferentes, para facilitar a diferenciação. A cor principal de cada verso é exatamente o inverso da outra carta, mas com um nível de opacidade de 70%. Ver Figura 27.



Figura 27 - Cartas Mundo da Música – Verso.

Fonte: Autor.

### 3.4.5 Dinheiro

As cédulas fictícias foram criadas usando como referência de cor, as cédulas de real. Também fazendo uma paródia com as moedas, onde em cada valor, encontra-se o rosto de uma pessoa importante para a história do país, as cédulas do mundo da música possuem caricaturas de músicos famosos que também são personagens do jogo. Ver Figura 28.



Figura 28 - Dinheiro Mundo da Música.

Fonte: Autor.

### 3.5 MARCA, FONTES, FUNDOS E TEXTURAS

Para a finalização do layout das cartas foi feita uma pesquisa de banco de imagens com o objetivo de adquirir imagens livres com temas musicais ou abstratos para serem utilizadas como fundos ou texturas após tratamento e edição.

Já a Marca do produto foi produzida a partir de vetores e símbolos simples que passam a idéia de onda sonora e movimento. Ver Figura 32. As cores da onda foram definidas com base nas tonalidades do verso das cartas. Ver Figura 31.

#### 3.5.1 Marca

Para a criação da marca, inicialmente foi definida a fonte, como será visto em detalhes mais a diante, e como esta fonte seria aplicada, inclusive se o nome seria em português ou inglês. Ver Figura 29. Em conjunto com a forma de aplicação da fonte, começou a geração de alternativas modificando a formato da onda sonora e assim como cores e alinhamentos. Ver figura 30.



Figura 29 – Marca – Escolha da Fonte.

Fonte: Autor.



Figura 30 – Geração de Alternativas

Fonte: Autor.



Figura 31 - Marca Mundo da Música com Grid.

Fonte: Autor.



Figura 32 - Imagem Representando uma onda sonora.

Fonte: TargetHD, 2011.

### 3.5.2 Fontes

As fontes foram escolhidas com base em sensação de movimento, curvas bem definidas e legibilidade.

- Marca - BAUHAUS 93

**abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz**

- Valores de Custo e Renda - HarlowSolidItalic

**-+0123456789**

- Título e Texto –Verdana

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

### 3.5.3 Fundos e Texturas

Para exemplificar a criação dos fundos e texturas dos materiais, foi escolhido o passo a passo da produção do layout das cédulas de dinheiro. Os elementos usados para a formação da textura e do fundo foram aplicados de tal forma que mante-se o tema musical e passa-se uma ideia dinâmica.

O grid composto de linhas não paralelas seguindo um padrão de perspectiva cria um ambiente não linear para os outros elementos, ajudando a produzir a ideia de movimento. As notas musicais vetorizadas foram ordenadas com base no grid não linear criando a sensação de uma onda sonora. (Os vetores foram duplicados e invertidos com o objetivo de criar). Os ícones foram feitos com base nos elementos das cartas de músicos, com a diferença que estes são brancos.

A face de alguns dos personagens do jogo foi utilizada, com a intenção de fazer uma paródia com as cédulas de dinheiro, principalmente do dólar, que possuem uma imagem do busto de alguma pessoa importante historicamente para o país. Ver imagem 33.



Figura 33 - Passo a passo – dinheiro.

Fonte: Autor.

### 3.6 ESTUDO DA EMBALAGEM

Os formatos das cartas e de todos os materiais foram planejados para encaixar perfeitamente em uma caixa padrão de CD. A vantagem de usar embalagens que seguem um padrão comum é o menor custo, fácil acesso de produção comparada a uma embalagem personalizada. Para ainda assim produzir uma embalagem única para o jogo, a solução foi simplesmente adesivar a tampa da caixa. Ver imagem 34.



Figura 34 - Adesivo – Tampa.

Fonte: Autor.

Com o objetivo de organizar facilmente o material dentro da embalagem, cada pilha de possui seu próprio estojo. O estojo nada mais é do que um envelope com o formato exato das cartas. Para diferenciá-los, cada um possui a imagem do verso de seus respectivos baralhos. Visando que os estojos não chamem mais atenção que as próprias cartas, eles são monocromáticos, em tons de cinza. Ver imagem 35.



Figura 35 - Embalagem – Estojos.

Fonte: Autor.

### 3.7 MANUAL

Como durante todos os testes as regras do jogo se provaram simples e objetivas, a criação de um folheto de apresentação do jogo com todas as regras e dúvidas mais freqüentes se tornou mais lógica e viável. O folheto é impresso em frente e verso e possui 3 dobras, sendo que, no folheto dobrado, apenas a marca “mundo da música” fica visível, como será mostrado em detalhe mais a diante. Ver Figura 36.



Figura 36 - Folheto de regras – Frente e Verso.

Fonte: Autor.

## 4 AS CARTAS

### 4.1 PERSONAGENS – MÚSICOS

As cartas de personagens foram produzidas a partir de fotos de músicos famosos como referência e assim criando caricaturas, ou a partir de ilustrações do próprio autor baseadas em estereótipos de músicos. As ilustrações não seguem um traço padrão, pois como mostrado anteriormente, as imagens dos “*card games*” são produzidas por vários artistas com estilos diferentes e dificilmente seguem um padrão. Por isso, as ilustrações foram produzidas intencionalmente de forma a simular uma produção feita por vários artistas.

#### 4.1.1 Vocalistas

Foi utilizada uma ilustração baseada no estereótipo de um rapper e caricaturas de cantores famosos como, Bono Vox, Michael Jackson, Madonna, John Lennon e Elvis. Ver Figura 37.



Figura 37 - Vocalistas.

Fonte: Autor.

#### 4.1.2 Guitarristas

Dentre os guitarristas, encontram-se caricaturas de Slash, Paul McCartney, Jimmy Hendrix, Santana, Billy Joe Armstrong e B.B.King. Nenhum estereótipo foi utilizado para os guitarristas. Ver figura 38.



Figura 38 - Guitarristas.

Fontes: Autor.

### 4.1.3 Baixistas

Apenas duas caricaturas fazem parte deste grupo. Mike Drint e George Harrison. As outras quatro ilustrações são baixistas estereotipados. Ver Figura 39.



Figura 39 - Baixistas.

Fonte: Autor.

#### 4.1.4 Bateristas

Completando as bandas Beattles e Green Day, foram feitas caricaturas de Tré Cool e Ringo Star. Este grupo ainda possui caricaturas de Mike Portnoy Carter Beauford e dois estereótipos. Ver Figura 40.



Figura 40 - Bateristas.

Fonte: Autor.

## 4.2 AÇÕES

As cartas de ação dão suporte ao jogo dando aos participantes mais recursos de jogadas durante a partida. Suas principais funções são manter o jogo equilibrado caso um dos jogadores tome uma vantagem muito grande e criar vantagem para algum jogador caso o jogo esteja equilibrado demais. Nenhuma dessas cartas tem efeitos fortes o suficiente para dar a vitória para um dos participantes sozinha, mas todas possuem habilidades que garantem aos jogadores uma vantagem considerável se usadas na hora certa. Ver Figura 41.

### 4.2.1 Quebra de Contrato

Habilidade: Volta uma carta de músico de qualquer jogador para o centro da mesa.

### 4.2.2 Proposta Irrecusável

Habilidade: Contrate um músico da mesa sem rolar dados. Nenhum jogador pode usar influência nesta jogada.

### 4.2.3 Disco de Ouro

Habilidade: Ganhe 10\$.

### 4.2.4 Sabotagem

Habilidade: Jogue esta carta quando algum jogador usar uma carta de ação. A habilidade da carta de ação é negada e a carta é descartada.

### 4.2.5 Grandes estrelas Nunca Caem

Habilidade: Esta carta não pode ser usada se você tem 9 cartas de fã. Saque uma carta de Fã.

### 4.2.6 Escândalo

Habilidade: Descarte uma carta de fã de qualquer jogador.

#### 4.2.7 Sorte Grande

Habilidade: Use esta carta depois de uma rolagem de dados. O resultado se torna 6.

#### 4.2.8 Lei de Murphy

Habilidade: Use esta carta depois de uma rolagem de dados. O resultado se torna 1.



Figura 41 - Cartas de ação.

Fonte: Autor.

#### 4.2.9 Cronologia das Ações

Com o objetivo de tornar o jogo mais interessante para os participantes, as ilustrações de algumas cartas de ação representam uma sequência de fatos que formam uma pequena história com dois possíveis finais. Estes fatos são alguém jogando uma casca de banana e outra pessoa prestes a escorregar na casca, um jornal cuja manchete é um músico que escorregou no palco e um músico que, após escorregar, dá uma pirueta e continua o show. Dentro da mecânica do jogo, essa cronologia não tem nenhuma influência, sua função é unicamente ligada ao significado das imagens. Ver Figura 42.



Figura 42 - Cronologia das ações.

Fonte: Autor.

#### 4.3 FÃS

As cartas de fãs funcionam como contadores de pontos. Juntando-as ganha-se o jogo. Existem apenas três tipos de cartas de fã. Sendo possível surgir novos tipos de fãs em futuras expansões. Ver Figura 43.

##### 4.3.1 Multidão de Fãs

A multidão representa a massa de entusiastas que não consome produtos da banda, mas são importantes por representarem uma quantidade muito grande de pessoas.

### 4.3.2 Fã Clube

O fã clube é o meio termo, não representa tantos fãs quanto a multidão, mas também não causa prejuízo.

### 4.3.3 Tietes

As tietes são fãs apaixonados por seus ídolos, são em pouca quantidade mas consomem todo tipo de produto que envolva a banda.

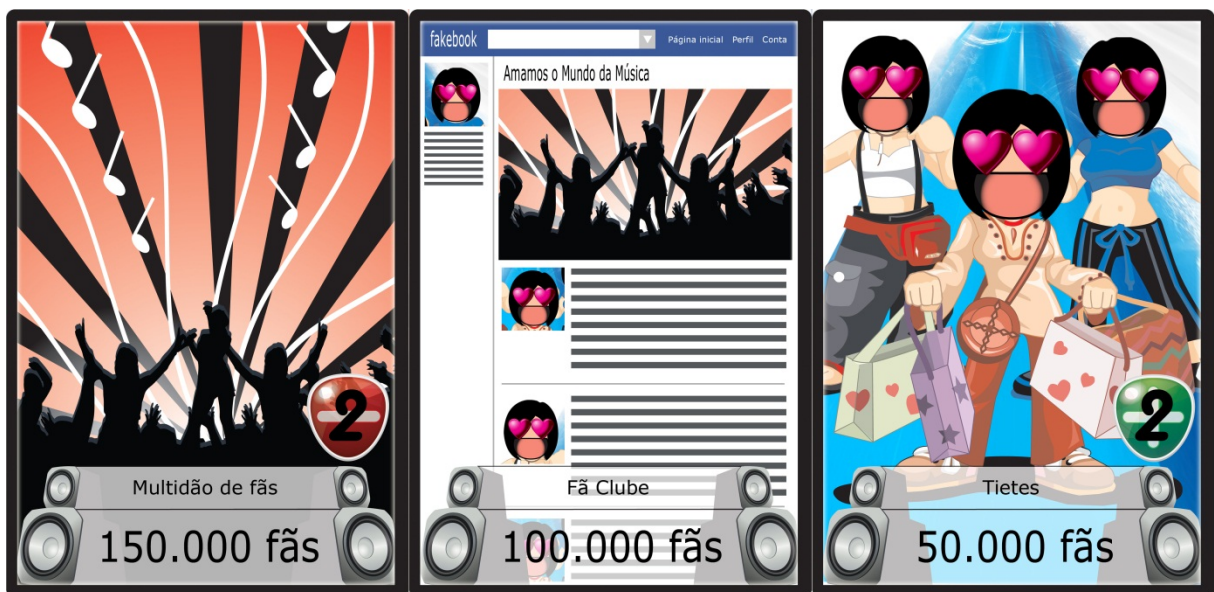


Figura 43 - Cartas de Fãs.

Fonte: Autor.

## 5 DADOS

O jogo utiliza-se de dois dados de seis lados. A versão original possui dois dados oficiais de cassino, muito comuns em kits e maletas de pôquer. O tipo do dado não tem nenhuma importância prática. O único motivo de ter sido escolhido estes especificamente é o fato de que, pela disposição dos materiais na embalagem, estes dados possuem o tamanho ideal para se encaixar perfeitamente em seu respectivo espaço. Ver Figura 44.



Figura 44 – Dados de Pôquer.

Fonte: <http://123rf.com>

## 6 FOLHETO DE REGRAS

O Folheto possui três dobras. Fechado fica no formato de 13cm x 11cm e se encaixa perfeitamente na embalagem. Aberto seu formato é de 13cm x 44cm. Ver Figura 45.



Figura 45 - Folheto de regras – foto.

Fonte: Autor.

## 7 CAIXA

Como dito anteriormente, todo o material se encaixa perfeitamente em uma caixa padrão para CD. Ver figura 46.



Figura 46 - Embalagem – Foto.

Fonte: Autor.

## 8 RESULTADO FINAL DO PROTÓTIPO

Como resultado do projeto, foi produzida 40 cédulas de dinheiro fictício, 40 cartas de fã, 24 cartas de músico, 8 cartas de ação, 1 folheto de regras, 1 caixa e 3 estojos para os baralhos. Ver Figura 47.



Figura 47 - Protótipo completo – Foto.

Fonte: Autor.

## 9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inserido em um mercado de entretenimento pouco desenvolvido, o projeto teve como objetivo a realização do desejo de criar um jogo de cartas a partir do zero e incentivar a produção e o crescimento deste mercado.

Para a conclusão deste processo, foi preciso pesquisar sobre design de jogos, assim como estudar a dinâmica de vários jogos e familiarizar-se com o entendimento de mecânicas avançadas. Durante a pesquisa, foram exploradas técnicas de contagem e matemática dos jogos, com o objetivo de manter um equilíbrio nas partidas e ao mesmo tempo produzir um pequeno desequilíbrio que fatalmente levará um dos participantes à vitória.

Os testes de regras e mecânica tomaram uma grande quantidade de tempo, pois desde o início já era de se esperar que a primeira idéia de mecânica teria falhas graves que teriam que ser corrigidas e testadas novamente. Não se pode dizer que todas as decisões com relação à mecânica do jogo foram as mais corretas, mas certamente se pode afirmar que o resultado final foi satisfatório.

Durante a pesquisa, também foram exploradas técnicas de ilustração, vetorização, pintura digital. Antes da produção das ilustrações houve uma massiva pesquisa de imagens de referência para a criação das caricaturas. Durante o processo de vetorização, a partir de tutoriais e também de maneira autodidata, as técnicas foram se refinando, gerando resultados melhores e mais rápidos, assim como no processo pintura digital.

A internet foi a principal ferramenta de pesquisa deste projeto. Certamente não seria possível conseguir o mesmo resultado no mesmo espaço de tempo se não fosse por estudos em blogs e fóruns sobre mecânica avançada de jogos, o que encurtou drasticamente o tempo gasto nos testes e na procura de soluções para falhas de dinâmica durante algumas partidas.

Para estudantes ou profissionais interessados em desenvolver projetos relacionados seria interessante pesquisar sobre o crescimento de mercado nacional nessa área, assim como possuir uma bagagem cultural e uma boa experiência como jogador. Além de pesquisar sobre técnicas de ilustração, digitalização e manipulação de imagem.

## REFERÊNCIAS

### Livros e Guias:

BINMORE, Ken. **Título: Fun and Games: A Text on Game Theory.** D. C. Heath and Company, 1991.

BINMORE, Ken. **Título: Playing for Real: A Text on Game Theory.** New York: Oxford University, 2007.

FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven. **Título: Game Design.** San Francisco. CMP Books, 2008.

### Workshop:

KAUFMANN, Morgan. **Título: Game Design Workshop 2nd Edition**

TAKAHASHI, Kazuki. **Título: Yu-Gi-Oh! Trading Card Game.** Konami, Upper Deck Entertainment. 1996-2011

GARFIELD, Richard. **Título: Magic: The Gathering.** Wizards of the Coast

NINTENDO. **Título: Pokemon Trading Card Game.** Wizards of the Coast

JACKSON, Steve. **Illuminati NWO Card Game.** Steve Jackson Games

JACKSON, Steve. **Munchkin.** Steve Jackson Games

### Blogs, Sites e Fóruns:

Board Game Geek. **BoardGameGeek.**

Disponível em: <<http://boardgamegeek.com/>> Acesso em: 03/11/2011

TCG Player. **Yugioh Strategy and Decks.**

Disponível em: <<http://yugioh.tcgplayer.com/>> Acesso em: 25/10/2011

Pojo. **Pojo'sGaming Site.**

Disponível em: <<http://www.pojo.com/>> Acesso em: 25/10/2011

Shadow Realms. **SHADOW REALMS.**

Disponível em: <<http://www.shadowrealms.com.br/modules.php?name=Forums>>  
Acesso em: 25/10/2011

Dueling Days. **Dueling Days~.**

Disponível em: <<http://duelingdays.blogspot.com/>> Acesso em: 10/08/2011

Dueling Legacy. **DuelingLegacy.**

Disponível em: <<http://duelinglegacy.blogspot.com/>> Acesso em: 26/08/2011

LFN & YGO. **LFN and YGO.**

Disponível em: <<http://lfnandygo.blogspot.com/>> Acesso em: 13/09/2011

Duel Like na Idol. **Duel like and idol.**

Disponível em: <<http://duellikeanidol.wordpress.com/>> Acesso em: 25/09/2011

The Irish Duelist. **The Irish Duelist.**

Disponível em: <<http://theirishduelist.blogspot.com/>> Acesso em: 25/09/2011

Hora do Duelo. **Hora do Duelo!!.**

Disponível em: <<http://horadoduelo.wordpress.com/>> Acesso em: 25/09/2011

Torneios de Poker. **Torneios de Poker Online em Português.**

Disponível em: <<http://www.torneiospoker.com/>> Acesso em: 03/11/2011

Megajogos. **Tranca, um dos jogos de cartas que tem mais variantes de regras e adeptos no mundo.**

Disponível em: <<http://megajogos.blog.br/2010/11/17/tranca-um-dos-jogos-de-cartas-que-tem-mais-variantes-de-regras-e-adeptos-do-jogo-online-no-mundo/>> Acesso em: 03/11/2011

Ri Happy. **RiHappy.**

Disponível em: <<http://www.rihappy.com.br>> Acesso em: 02/11/2011

Hasbro. **Monopoly Deal.**

Disponível em: <<http://www.hasbro.com.br>> Acesso em: 02/11/2011

Grow. **War Cards.**

Disponível em: <<http://www.grow.com.br>> Acesso em: 02/11/2011

Estrela. **Jogo da Vida Cartas.**

Disponível em: <<http://www.estrela.com.br>> Acesso em: 02/11/2011

Bushiroad. **Cardfight! Vanguard.**

Disponível em: <<http://www.bushiroad.com>> Acesso em: 03/11/2011

Wizards of the Coast. **Magic: the Gathering.**

Disponível em: <<http://www.wizardsofthecoast.com>> Acesso em: 03/11/2011

Yugioh Wikia. **Yu-Gi-Oh!**

Disponível em: <[http://yugioh.wikia.com/wiki/Main\\_Page](http://yugioh.wikia.com/wiki/Main_Page)> Acesso em: 03/11/2011

Pokémon TCG. **Pokémon TCG.**

Disponível em: <<http://www.pokemontcg.com>> Acesso em: 03/11/2011

Target HD. **Onda Sonora.**

Disponível em: <<http://www.targethd.net>> Acesso em: 07/11/2011

123RF. **Dados de Pôquer.**

Disponível em: <<http://www.123rf.com>> Acesso em: 05/11/2011

Anime Pro. **AnimePRO.**

Disponível em: <<http://www.anime-pro.com.br>> Acesso em: 15/09/2011

Wikipédia. **Wikipédia – Baralho.**

Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Baralho> > Acesso em: 15/09/2011

Wikipédia. **Wikipédia – Buraco.**

Disponível em: < [http://pt.wikipedia.org/wiki/Buraco\\_\(jogo\\_de\\_cartas\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Buraco_(jogo_de_cartas))> Acesso em: 15/09/2011

Wikipédia. **Wikipédia – Truco.**

Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Truco>> Acesso em: 15/09/2011

Wikipédia. **Wikipédia – Pôquer.**

Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%B4quer> > Acesso em: 15/09/2011

Wikipédia. **Wikipédia – Steve Jackson Games.**

Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Steve\\_Jackson\\_Games](http://pt.wikipedia.org/wiki/Steve_Jackson_Games)> Acesso em: 17/09/2011

Wikipédia. **Wikipédia – Magic: The Gathering.**

Disponível em: < [http://pt.wikipedia.org/wiki/Magic:\\_The\\_Gathering](http://pt.wikipedia.org/wiki/Magic:_The_Gathering) > Acesso em: 17/09/2011

Wikipédia. **Wikipédia – Pokémon.**

Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon\\_Trading\\_Card\\_Game](http://pt.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_Trading_Card_Game)> Acesso em: 17/09/2011

Jogos de Cartas. **Jogos de Cartas.**

Disponível em: < <http://jogosdecartas.hut.com.br> > Acesso em: 14/09/2011

F-Otaku. **F-Otaku.**

Disponível em: <<http://f-otaku.blogspot.com/2011/06/yu-gi-oh-novamente-no-guinness.html>> Acesso em: 17/09/2011