



MICRÓBIOS TRADING CARD GAME.¹

Amauri de Almeida Pinto². ULBRA CARAZINHO

O presente projeto foi realizado como avaliação final da disciplina Sistemas, mecanismos e biônica. Tem como objetivo a criação de um TCG, trading card game (em português jogo de cartas colecionáveis) com inspiração biônica, especificamente no universo microbiano (MICROBIOS TRADING CARD GAME). TCG é um tipo de jogo que utiliza cartas ilustradas e com um conjunto de regras próprias, para ser jogado e colecionado. Traz além da diversão como fator importante, a possibilidade do uso de estratégias e táticas, tornando-se um ótimo exercício mental, para vencer não é necessariamente preciso possuir as melhores cartas, mas sim aquele que jogar com mais inteligência será vencedor. Isso tudo aliado ao fato da inspiração biônica na natureza torna o jogo ainda mais interessante. Essa modalidade de jogos possui algumas características que por obrigatoriedade foram desenvolvidas na criação desse projeto: O enredo do jogo, as regras básicas ou gerais e as regras específicas para cada carta. No primeiro momento, após a definição do enredo central do jogo, foi necessária uma pesquisa com relação às regras gerais do TCG. Para a criação das regras básicas foram utilizadas como referências regras de dois TCGs: Pokémon e Chaotic trading card game, dando origem a um novo sistema de regras. Após definidas as regras básicas partiu-se para a pesquisa com relação ao mundo microscópico, incluindo imagens e referencial teórico sobre microrganismos e funções biológicas, utilizadas no desenvolvimento de cada carta. Definindo agora o total de 145 cartas a serem produzidas (63 personagens, 54 cartas de ataque e defesa, e 28 cartas de efeito). Os personagens são divididos de duas formas diferentes: Conforme a sua raça (bacteróide, protozóide, viróide e nanobot) e conforme a sua forma de ataque (água, ar, elétrico, fogo, gelo, normal e terra) os personagens ainda possuem habilidades diferentes uns dos outros que definem quais cartas de ataque podem ou não usar, são ao todo sete habilidades (cabeçada, soco, chute, corte, garra, projétil e explosão). As cartas de ataque e defesa servem para atacar o oponente ou se defender, são intimamente ligadas às habilidades dos personagens (socos; chutes, explosões; etc.). As cartas de efeito são funções celulares adaptadas para criar uma regra específica para auxiliar o jogador na batalha (osmose, mitose, exocitose, etc.). Depois que o jogo foi totalmente detalhado, teve início a produção dos personagens e das ilustrações das cartas. O visual das cartas e dos personagens também tem inspirações nos microrganismos, porém tudo é colocado de forma cartoon, visando o público alvo infantil. O conceito de “micro” está ligado também ao tamanho das cartas (5x8cm) transmitindo ainda mais a intenção de mundo microscópico. A etapa final foi à realização do protótipo do jogo, imprimindo o baralho com as 145 cartas. Como resultado do projeto tem-se um jogo com todo um conjunto de regras básicas e específicas de fácil aprendizado, pronto para aplicação em um produto real com bom potencial de mercado, proporcionando ao público entretenimento com inteligência, além de despertar interesse em um ramo da biologia.



- 1 Projeto realizado na disciplina sistemas, mecanismos e biônica, do curso de bacharelado em design na Ulbra Campus Carazinho
- 2 Bolsista Prouni, aluno do curso de bacharelado em design, da Universidade Luterana do Brasil campus Carazinho.