



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UFC VIRTUAL
CURSO DE GRADUAÇÃO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

JOSÉ MARTÔNIO LOPES DE MORAES JÚNIOR

SINERGIA ENTRE MECÂNICAS DE JOGOS DIGITAIS DO GÊNERO ROGUELIKE
DECKBUILDER

FORTALEZA

2021

JOSÉ MARTÔNIO LOPES DE MORAES JÚNIOR

SINERGIA ENTRE MECÂNICAS DE JOGOS DIGITAIS DO GÊNERO ROGUELIKE
DECKBUILDER

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais do Instituto UFC Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Me. Glaudiney Moreira Mendonça Junior

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- M821s Moraes Júnior, José Martônio Lopes de.
Sinergia entre mecânicas de jogos digitais do gênero roguelike deckbuilder / José Martônio Lopes de Moraes Júnior. – 2021.
79 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2021.
Orientação: Prof. Me. Glaudiney Moreira Mendonça Junior.
1. Jogos Eletrônicos. 2. Video Games. I. Título.

CDD 302.23

JOSÉ MARTÔNIO LOPES DE MORAES JÚNIOR

SINERGIA ENTRE MECÂNICAS DE JOGOS DIGITAIS DO GÊNERO ROGUELIKE
DECKBUILDER

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais do Instituto UFC Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Glaudiney Moreira Mendonça Junior
(Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Alysson Diniz dos Santos
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. José Gilvan Rodrigues Maia
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A minha família, por me dar todo o suporte ao longo de toda a minha vida e por sempre estarem comigo. Sem eles, eu não seria a pessoa que eu sou hoje e tenho muito a agradecer ao meu pai, minha mãe e minha irmã.

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Glaudiney Moreira Mendonça Júnior por me orientar em meu trabalho de conclusão de curso.

Aos meus professores do curso de Sistemas e Mídias Digitais, por me mostrarem o verdadeiro potencial do aprendizado em qualquer área do conhecimento.

Aos meus amigos da universidade, pelos bons momentos ao longo de todo o tempo do curso.

“A coisa que te inspira é, muitas vezes, a parte mais importante, e construir o que você faz em torno do centro emocional do que lhe inspira vai garantir que você vai criar coisas que são especiais e significativas que ninguém mais poderia criar, a não ser você.”

(Jesse Schell)

RESUMO

O destaque dos jogos digitais nos anos recentes aponta uma oportunidade para desenvolvedores oferecerem experiências únicas e inovadoras. Para isso, é importante expandir o vocabulário de discussão sobre design de jogos e o conceito de sinergia entre mecânicas pode contribuir para essa expansão. Através do estudo do gênero *Roguelike Deckbuilder*, utilizando o jogo *Slay the Spire* como artefato de estudo, é possível identificar, com o uso das Lentes de Schell, quais combinações entre mecânicas-chave, assim como suas manipulações pelos componentes de jogo, podem gerar sinergia.

Palavras-chave: Sinergia. Mecânicas. Game Design. *Roguelike*. *Deckbuilder*. *Slay the Spire*. Lentes de Schell.

ABSTRACT

The spotlight on digital games in recent years offer an opportunity for developers to make unique and innovative experiences. For that to happen, it's important to expand the lexicon of discussions about Game Design and the concept of Synergy is one such example of that expansion. By studying the Roguelike Deckbuilder genre through the game Slay The Spire, it's possible to identify, by using Schell's Lenses, which combinations of key mechanics, as well as the manipulations of the key mechanics made by the game's components, are able to generate Synergy.

Keywords: Synergy. Mechanics. Game Design. Roguelike. Deckbuilder. Slay the Spire. Schell's Lenses

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Mapa do Jogo. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 24 |
| Figura 2 – Campo de jogo durante um Combate | 26 |
| Figura 3 – Cartas “Alvorço” e “Adaga Ritualística”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 39 |
| Figura 4 – Cartas “Raiva” e “Agonia Sem Fim”, e Relíquia “Espelho da Zorra”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 40 |
| Figura 5 – Carta “Veneno Mortal”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 41 |
| Figura 6 – Cartas “Inflamar” e “Quebra de Limites”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 42 |
| Figura 7 – Relíquia “A Bota” e Carta “Encher de Buracos”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 42 |
| Figura 8 – Relíquias “Pá” e “Bota Alada”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 43 |
| Figura 9 – Carta “Encontrão” e Relíquia “Boneco Du-Vu”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 44 |
| Figura 10 – Relíquias “Kit Médico” e “Vela Azul”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 45 |
| Figura 11 – Relíquia “Mão Mumificada” e Carta “Descarregar”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 45 |
| Figura 12 – Carta “Eviscerar” e Relíquia “Gargantilha de Veludo”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 46 |
| Figura 13 – Relíquias “Torii” e “Enigma do Centênio”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 47 |
| Figura 14 – Relíquia “Carne no Osso”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 47 |
| Figura 15 – Relíquias “Bolas de Gude”, “Cinturão do Campeão” e “Cinzas de Caronte”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 48 |
| Figura 16 – Cartas “Botão de Pânico”, “Barricada” e “Mediocridade”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 49 |
| Figura 17 – Cartas “Pancada” e “Chave de Calcanhar”. Fonte: <i>Slay The Spire</i> | 50 |

SUMÁRIO

| | | |
|--------|---|----|
| 1 | INTRODUÇÃO | 12 |
| 2 | REFERENCIAL TEÓRICO | 15 |
| 2.1 | Sinergia nos Jogos | 15 |
| 2.2 | Caracterizando Sinergia entre Mecânicas | 16 |
| 2.3 | Roguelike Deckbuilders e Sinergia | 18 |
| 3 | METODOLOGIA | 21 |
| 3.1 | Revisão bibliográfica | 21 |
| 3.2 | Seleção da Ferramenta | 21 |
| 3.3 | Fichamento e Análise | 21 |
| 3.4 | Classificação das Sinergias | 22 |
| 4 | DESENVOLVIMENTO | 23 |
| 4.1 | O Jogo Slay the Spire | 23 |
| 4.1.1 | <i>Exploração</i> | 23 |
| 4.1.2 | <i>Combate</i> | 26 |
| 4.2 | Revisão Bibliográfica | 27 |
| 4.3 | Seleção da Ferramenta | 28 |
| 4.4 | Fichamento e Análise | 31 |
| 4.5 | Classificação das Sinergias | 38 |
| 4.5.1 | <i>Uso constante do componente otimiza seu funcionamento</i> | 38 |
| 4.5.2 | <i>Uso ou Presença do Componente permite instanciar cópias</i> | 39 |
| 4.5.3 | <i>Uso de um componente para aumentar o tempo e/ou o poder de um componente ativo</i> | 40 |
| 4.5.4 | <i>Sinergia para aumentar o poder de componentes do jogo</i> | 41 |
| 4.5.5 | <i>Sinergia gerada ao expandir as opções disponíveis</i> | 43 |
| 4.5.6 | <i>Uso de um componente para gerar outro sem perder o recurso inicial</i> | 44 |
| 4.5.7 | <i>Diminuir o custo total de componentes através do uso conjunto</i> | 45 |
| 4.5.8 | <i>Sinergia para ativar efeitos positivos com o mínimo de desvantagens</i> | 46 |
| 4.5.9 | <i>Sinergia para adicionar uma função a componentes</i> | 48 |
| 4.5.10 | <i>Sinergia para manter a disponibilidade de um componente</i> | 49 |
| 4.5.11 | <i>Fortalecimento via efeito secundário aplicado pelo componente</i> | 50 |

| | | |
|------------|--|-----------|
| 4.6 | Discussão sobre a Classificação das Sinergias | 51 |
| 5 | CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS | 53 |
| | REFERÊNCIAS | 55 |
| | APÊNDICES | 57 |
| | APÊNDICE A–CARTAS | 57 |
| | APÊNDICE B–RELÍQUIAS | 68 |
| | APÊNDICE C–POÇÕES | 78 |

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os jogos digitais tem ganhado cada vez mais espaço dentro da indústria de entretenimento. Em uma análise realizada em 2020 pela companhia *SuperData*, a receita de jogos digitais alcançou a marca de 126,6 bilhões de dólares, um crescimento anual de 12% com expectativas para crescimento de 2% no ano seguinte (SUPERDATA, 2020). Esse crescimento é perceptível principalmente no aumento do número de jogadores em 2020. Em uma pesquisa realizada pelo *NPD Group* nos Estados Unidos, o número de consumidores que jogam videogames aumentou em 7% em relação ao ano de 2018 (NPD, 2020a).

Este crescimento no ano de 2020 surgiu devido a busca por passatempos enquanto as pessoas se ajustavam a um novo comportamento social, afetando também o consumo de jogos digitais. O número de jogadores aumentou em 18 milhões, alcançando a marca de 246 milhões de jogadores (NPD, 2020b). De acordo com a *Newzoo*, empresa responsável por análises no setor, só no Brasil a expectativa para o ano de 2021 é de atingir um crescimento de 5,1% na receita anual, alcançando um total de US\$2,3 bilhões (HENRIQUE, 2021).

Com o crescimento na demanda por jogos digitais, surge uma oportunidade para os desenvolvedores ofertarem novas experiências. No entanto, o aumento no número de jogos lançados também indica uma grande concorrência de mercado. A *Steam*¹, uma das maiores plataformas de distribuição de jogos para computador, teve mais de dez mil lançamentos apenas no ano de 2020, um aumento de mais de dois mil jogos em relação ao ano anterior (CLEMENT, 2021).

Assim, é necessário encontrar um diferencial para destacar um jogo de seus concorrentes. Na busca por uma forma de criar experiências atraentes, é importante que o jogo tenha um equilíbrio entre elementos familiares para os jogadores assim como elementos novos que os surpreendam.

Ryan Clark, desenvolvedor do estúdio independente *Brace Yourself Games*², propõe um método explícito para aumentar as chances de sucesso de um jogo através do uso de ganchos: “conceitos do jogo que ficam presos na cabeça das pessoas” (CLARK, 2020a). Ganchos possuem duas características principais: “são surpreendentes ao jogador e desejáveis para seu público-alvo”. No entanto, Clark também destaca a importância de âncoras: “algo que seja familiar aos jogadores do gênero. Você precisa tanto de âncoras quanto de ganchos se quiser que o seu jogo

¹ <https://store.steampowered.com/>

² <https://braceyourselfgames.com/>

venda bem” (CLARK, 2020b).

Para isso, é importante o estudo do processo de concepção de jogos e a investigação de seu funcionamento para auxiliar na criação de novos ganchos e para entender melhor a utilização de âncoras dentro de um jogo. Um elemento que pode acrescentar um diferencial interessante a um jogo é a sinergia entre mecânicas.

Em uma de suas definições mais sucintas, Sinergia é o “esforço coletivo e solidário que busca um melhor resultado do que àqueles obtidos individualmente” (7GRAUS, 2021). No design de jogos, a sinergia entre mecânicas se daria quando o resultado da combinação de duas mecânicas é melhor do que as mecânicas funcionando separadamente.

Uma das vantagens de utilizar uma abordagem sinérgica entre mecânicas de jogo, ao invés de um formato mais tradicional no qual as mecânicas estão isoladas, é que as mecânicas do jogo podem estar em conflito com outras mecânicas e padrões de design de jogos, caso estejam em um mesmo nível de análise, seja ele nas mecânicas-chave ou nas regras entre componentes: “Esta incompatibilidade afeta um nível particular da jogabilidade, já que padrões conflitantes podem ser encontrados no jogo, mas em níveis diferentes” (BJORK; HOLOPAINEN, 2005). Dessa forma, o uso da sinergia pode contribuir para que as mecânicas trabalhem em conjunto ou coexistam em harmonia dentro da experiência do jogo, de forma a não limitar a liberdade de escolha do jogador (HOSEWATER, 2019) e contribuindo para diminuir a repetição de suas ações, fazendo com que o processo de tomada de decisão seja mais ativo e interessante.

Apesar da existência de conceitos próximos ao de sinergia dentro do ambiente acadêmico, como a “emergência” (SWEETSER, 2006) e o “design sistêmico de mecânicas” (SALEN *et al.*, 2004), uma definição mais clara e específica pode auxiliar o designer de jogos a identificar como determinados tipos de mecânica trabalham em conjunto, dando um embasamento ao processo de experimentação, assim como facilitar estudos futuros da sinergia entre mecânicas no meio acadêmico.

O objetivo principal desta pesquisa é investigar como funciona a sinergia entre mecânicas de jogabilidade e o impacto que trazem para o design de jogos. Para isso, serão necessários alcançar os seguintes objetivos específicos:

- Caracterizar uma sinergia entre mecânicas de jogos;
- Determinar quais são os possíveis tipos de sinergia existentes entre as mecânicas; e
- Exemplificar como o uso de sinergias impactam nas ações do jogador.

Para definir o conceito de sinergia com mais detalhes, será utilizado como objeto de

estudo um jogo do gênero *Roguelike Deckbuilder*. Este gênero surgiu a partir da combinação dos gêneros *Roguelike*, que caracteriza jogos que utilizam os mesmos princípios do jogo *Rogue* (Epyx, 1980) como morte permanente e geração procedural de conteúdo (MCHUGH, 2018); e *Deckbuilder*, que agrega jogos que tem a construção de um baralho de cartas (*deck*) durante o jogo como foco da experiência (NAKAMURA, 2014).

O motivo para a escolha deste gênero se dá devido: a combinação dos dois gêneros se tratar de uma sinergia, o fato de ser um gênero que surgiu recentemente com o jogo *Dream Quest* em 2014, e a popularização recente do gênero devido ao jogo *Slay the Spire*, sendo o mesmo também “responsável por transformar *Roguelike Deckbuilder* em um gênero de jogo” (CREDITS, 2020).

No capítulo 2, será apresentada a presença das mecânicas-chave nas regras do jogo, o que é sinergia, o que caracteriza uma sinergia entre mecânicas e como funciona o gênero *Roguelike Deckbuilder*, suas origens, o paralelo que existe entre os dois gêneros que compõem o mesmo e a relação existente com a sinergia. No capítulo 3, a metodologia utilizada para determinar os tipos de sinergia entre as mecânicas será apresentada. No capítulo 4, será dada uma explicação sobre o funcionamento do jogo em estudo, a revisão bibliográfica realizada e as ferramentas encontradas, o processo de decisão para a ferramenta utilizada na análise, o processo de fichamento e análise, a proposta de classificação e uma breve discussão sobre a mesma. No último capítulo, serão discutidas as conclusões e as vertentes de pesquisa para trabalhos futuros.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Como um jogo é composto primariamente por regras, é importante que o estudo das mecânicas de jogos tenha conhecimento das regras e sua relação com as mecânicas do jogo. Stutz (2020) propõe uma nova abordagem para as regras do jogo e seus relacionamentos, classificando as regras nas seguintes categorias principais: constitutivas, operacionais, não-escritas, normativas, arbitrais, de interface, mecânicas (espaço físico), componentes, processos, ambiente e temas. Trazendo essas categorias para o contexto de mecânicas de jogos, é importante destacar duas principais:

- **Regras Constitutivas:** são definidas por todas as regras que compõem “a base do que é necessário em um jogo” (STUTZ, 2020). Elas são a base para a construção de modelos mecânicos e simbólicos que compõem uma mecânica-chave; e
- **Regras de Componentes:** os componentes, assim como seus estados e propriedades, são os elementos manipulados pelas mecânicas de jogo.

2.1 Sinergia nos Jogos

A sinergia é o esforço conjunto entre dois ou mais elementos que buscam um melhor resultado do que aquele obtido de forma individual (7GRAUS, 2021). Uma das principais características da sinergia é que ela “é ótima para adicionar descoberta a um jogo, porque esconde um recurso que os jogadores terão que procurar. Se o jogo tiver peças o bastante, o recurso pode ficar escondido por um longo período de tempo” (HOSEWATER, 2013).

Dessa forma, é possível criar uma experiência gratificante, tanto para jogadores novatos quanto avançados, através de mecânicas simples para um iniciante mas com relações complexas que podem ser utilizadas por um jogador profissional.

Dentro da experiência trazida pelos jogos, é importante destacar a Tétrade Elementar de Schell (SCHELL, 2010), estrutura guiada por quatro aspectos-chave para o processo de construção e análise de um jogo:

- **Mecânica:** os procedimentos e regras do jogo. Descreve os objetivos do jogo, como os jogadores podem alcançar o objetivo ou evitá-lo, e os eventos que acontecem durante o caminho;
- **Estética:** descreve a forma como os cinco sentidos do corpo humano são trabalhados pelo jogo. Relacionada diretamente com a experiência do jogador;

- **Tecnologia:** materiais e interações que tornam o jogo realizável; e
- **Narrativa:** sequência de eventos que ocorre ao longo do jogo. Pode seguir um modelo linear e organizado ou um modelo ramificado e emergente.

Schell (2010) também destaca que nenhum elemento é mais importante do que os outros, e que o impacto de cada um dos elementos possui influência poderosa sobre os outros três. Dessa forma, a própria Tétrade segue a definição de sinergia já que o resultado conjunto dos quatro elementos gera uma experiência que seria enfraquecida se um deles não existisse.

Outro conceito importante para a análise da experiência são as Lentes de Schell, um conjunto de diferentes perspectivas as quais o designer de jogos pode utilizar para identificar e ajustar características de um jogo (SCHELL, 2010). Por exemplo, a Lente da Ação guia o designer a identificar quais são as ações básicas e estratégicas do jogo, qual a proporção desejada entre os dois tipos de ação e quais ações os jogadores desejam realizar mas estão limitados devido ao conjunto atual presente.

Isso também é percebido através do *framework* de Bjork e Holopainen (2005), no qual é apresentada uma divisão da composição dos jogos em quatro categorias principais: holísticos, estruturais, temporais e delimitadores; propondo padrões de design “como uma forma de declarar implicitamente o que um jogo é, providenciando uma ferramenta para falar sobre o que observamos como o aspecto essencial dos jogos: a jogabilidade” (BJORK; HOLOPAINEN, 2005).

Adams e Dormans (2012) também estudam como a representação das mecânicas afeta a jogabilidade e define duas classificações para a notação de mecânicas de jogos: contínuas, onde existe transição gradual entre seus diversos estados; e discretas, onde a mecânica possui um número limitado de estados no qual pode estar e a transição ocorre por completo, sem pontos intermediários.

2.2 Caracterizando Sinergia entre Mecânicas

Voltando ao *framework* de componentes proposto por Bjork e Holopainen (2005), são destacadas algumas características comuns a todos os padrões de design de jogos:

- **Descrições semiformais de áreas da jogabilidade:** uma estrutura básica que permite identificar relacionamentos entre outros padrões. Não podem ser medidos com métricas quantitativas ou ter seu uso automatizado, já que sua aplicação pode variar de acordo com o contexto no qual está inserido;

- **Descrições inter-relacionadas entre os padrões de design:** construídas e identificadas através da análise dos relacionamentos entre padrões, sendo divididos em cinco categorias principais:
 - **Instanciação:** a adição de um ou mais padrões causam a adição automática de um determinado padrão;
 - **Modulação:** a adição de um segundo padrão influencia o comportamento de um padrão já existente;
 - **Instanciação por Padrão:** indica quais padrões podem causar a sua instanciação;
 - **Modulação por Padrão:** indica quais padrões podem alterar seu comportamento; e
 - **Potencialmente Conflitando com Padrão:** presença de uma incompatibilidade em determinada área da jogabilidade, causada por configurações específicas de um padrão que impedem a presença de outro padrão. É importante destacar que podem haver casos excepcionais nos quais a existência de um relacionamento não pode ser garantida, assim como alguns padrões podem ter vários tipos de relacionamentos entre eles.
- **Hierarquias de padrões:** construídas a partir da diferenciação de padrões em diferentes níveis de abstração; e
- **Presença intencional ou emergente:** relacionada à forma que o padrão foi inserido dentro do jogo, seja intencionalmente pelo designer ou emergindo das configurações dos componentes do jogo.

O *framework* também possui a vantagem de ser aplicado em vários momentos do desenvolvimento do jogo, seja para uma análise estrutural, para um *playtest* durante o processo de produção, ou, durante a concepção do jogo, para comunicar seu funcionamento, desenvolver conceitos, gerar ideias e resolver problemas.

As características gerais apresentadas, somadas a dinâmica existente entre os padrões de design de jogos assemelham-se bastante ao conceito de sinergia, fazendo com que este modelo possa servir de referência para o estudo da relação entre mecânicas de jogos e suas interações. É possível fazer uma adaptação do modelo proposto para a sinergia entre mecânicas, permitindo:

- Caracterizar as mecânicas do jogo;
- Identificar conexões de sinergia entre as mecânicas, assim como uma classificação destes relacionamentos;
- Organizar o processo de análise em hierarquias, sendo possível identificar a relação entre

as sinergias dos elementos mecânicos mais concretos do jogo com as mecânicas mais abstratas; e

- Identificar se a presença da sinergia foi causada intencionalmente pelo designer do jogo ou surgiu de forma emergente devido ao funcionamento das mecânicas.

Mark Rosewater (2012), designer do jogo *Magic The Gathering*, propõe que a sinergia dentro dos jogos pode ocorrer:

- De forma linear, na qual “são projetadas para se combinarem em grupos óbvios. Eles tem uma sinergia focada e muito limitada”; e
- De forma modular, sendo diretamente relacionada a criação de módulos que podem ser interconectados dentro de um contexto, formando um sistema de mecânicas.

Adams e Dormans (2012) também entram nessa discussão ao fazer a comparação entre mecânicas de emergência e mecânicas de progressão, quando o designer do jogo possui um maior controle sobre a experiência do jogador. É importante destacar que ambos os tipos de mecânicas podem estar presentes dentro dos jogos, e que não existe um tipo superior, mas sim situações para se utilizar cada uma das mecânicas. O mesmo se aplica para a sinergia.

Assim como a sinergia linear, as mecânicas de progressão possuem um alto nível de controle pelo designer, já que o mesmo pode delimitar como as mecânicas funcionam e interagem para conduzir o jogador dentro da experiência. Já a sinergia modular está diretamente conectada com a relação entre sistemas, e a possível emergência decorrente dessa interação, se tornando uma excelente opção para oferecer escolhas ao jogador dentro da experiência.

2.3 Roguelike Deckbuilders e Sinergia

Antes de falar sobre o gênero *Roguelike Deckbuilder*, é importante destacar seus gêneros formadores. O gênero *Roguelike* representa o conjunto de jogos que seguem os mesmos princípios do jogo *Rogue*, incluso na versão 4.2 do sistema operacional BSD UNIX (EDGE, 2009). O surgimento do gênero se dá pela combinação de dois fatores: a grande inspiração para desenvolvedores criarem jogos parecidos e o grande interesse dos jogadores por similares. Com o objetivo de determinar com precisão o que é exatamente um *Roguelike*, os desenvolvedores de jogos do gênero criaram uma lista de características essenciais na *International Roguelike Development Conference* em 2008 (DOC, 2019):

- **Geração aleatória ou procedural de calabouços:** o jogo deve gerar e posicionar calabouços que não foram definidos previamente a partir de um conjunto de peças pré-fabricadas;

- **Morte permanente:** o jogo não possui *checkpoints* e, caso o jogador morra, deve recomeçar do ponto inicial;
- **Jogabilidade baseada em turnos:** o sistema de jogo só age depois do jogador escolher uma ação;
- **Jogabilidade não-modal:** as ações do jogador estão disponíveis desde o início do jogo e não existem modos diferentes, dando liberdade para o jogador escolher onde deseja ir e com o que deseja interagir;
- **Jogabilidade emergente:** o jogo possui um conjunto de regras predefinidas que se aplicam ao jogador, aos personagens e ao mundo de jogo;
- **Recursos limitados:** o jogo disponibiliza um conjunto limitado de recursos e o jogador deve gerenciá-los para progredir;
- **Combate:** o jogador precisa derrotar “ondas” de inimigos em cada fase para progredir; e
- **Itens misteriosos:** o jogo possui itens com parâmetros especiais que mudam a cada partida.

Caso um jogo siga apenas alguns dos princípios do gênero, ele é classificado como *Roguelite*, ou seja, um jogo com uma leve ligação ao gênero *Roguelike*.

Já o gênero *Deckbuilder* surgiu a partir da ideia de transformar uma mecânica secundária de jogos de cartas colecionáveis em principal: a construção de baralhos. Cada jogador começa com uma quantidade pequena de cartas iniciais que são utilizadas para conseguir recursos, e estes podem ser usados para adquirir cartas mais avançadas, construindo assim um baralho melhor durante o jogo (YOUNG, 2019). Ryan Young também comenta que o jogo *Dominion* (Rio Grande Games, 2008) foi o primeiro a popularizar a mecânica. Criado por Donald Vaccarino a partir de um protótipo feito em 2003 no qual o designer resolveu explorar o conceito ao extremo e colocar todos os elementos do jogo que já tinha feito até então na forma de um baralho. Dessa forma, o jogador não pensa na construção do baralho antes da partida, mas sim realiza sua própria construção durante o jogo, gerando um processo mais ativo de escolha sobre quais cartas usar, quais adicionar ou remover do baralho, e como utilizá-las em conjunto.

Essa característica principal dos *Deckbuilders* relaciona-se bem com os princípios-chave do *Roguelike* e suas mecânicas:

- A geração procedural de calabouços permite que cada partida seja diferente da anterior, fazendo com que o baralho tenha que ser adaptado de acordo com as situações encontradas e os obstáculos futuros, encontrados durante o caminho. Ao mesmo tempo, as regras de

geração procedural fazem com que o jogador se encontre em situações parecidas, mesmo em partidas diferentes. Dessa forma, é possível aprender a como montar e usar seu baralho para responder contextos específicos;

- A morte permanente contribui para que o jogador sempre retorne ao ponto inicial e possa experimentar novas estratégias e combinações de cartas para seu baralho, já que as chances de conseguir replicar o mesmo baralho são raras em jogos cujo baralho e/ou cartas são aleatorizados;
- A jogabilidade baseada em turnos é uma característica geralmente presente nos jogos de cartas, sejam eles analógicos ou digitais;
- A jogabilidade não-modal se dá no fato de que todas as ações envolvendo a construção e o uso do baralho (como puxar, usar, descartar) estão sempre disponíveis ao jogador;
- A jogabilidade emergente se encontra na forma que o jogador utiliza seu baralho para maximizar sua performance dentro do jogo;
- Os recursos limitados dão uma decisão ao jogador sobre quais recursos utilizar, quais cartas adicionar e, em alguns jogos, quais remover do seu baralho;
- O combate motiva o jogador a melhorar o seu baralho ao longo do jogo, assim como suas habilidades de construção; e
- Itens misteriosos (podendo incluir ou não cartas) fazem com que o jogador tenha que adaptar constantemente o seu plano de jogo, e isso também vale para o baralho.

Dessa forma, a própria combinação dos dois gêneros contribui para que as principais características de ambos sejam intensificadas dentro do jogo, gerando sinergia.

3 METODOLOGIA

Este trabalho seguiu uma metodologia dividida em quatro momentos principais:

1. Revisão bibliográfica;
2. Escolha de ferramentas para a análise de sinergia;
3. Fichamento e análise dos relacionamentos entre mecânicas do jogo *Slay the Spire*; e
4. Proposição de uma classificação para as sinergias encontradas;

3.1 Revisão bibliográfica

Inicialmente, foi realizada uma revisão bibliográfica com a finalidade de definir os principais conceitos de jogos para a análise e os elementos mecânicos envolvidos na sinergia. Os principais trabalhos utilizados foram: “A arte do Game Design” (SCHELL, 2010), “*Characteristics of Games*” (ELIAS *et al.*, 2012) e “*Patterns in Game Design*” (BJORK; HOLOPAINEN, 2005).

3.2 Seleção da Ferramenta

Com base nas referências bibliográfica encontradas, foram elencadas as ferramentas que poderiam ser utilizadas para a análise. A partir das ferramenta encontradas, foi realizado um teste piloto, utilizando as mecânicas-chave do jogo, para identificar qual ferramenta se adaptaria melhor ao estudo e as limitações de escopo da pesquisa.

3.3 Fichamento e Análise

Em seguida, foi realizada uma análise dos relacionamentos entre as mecânicas no jogo *Slay the Spire*, escolhido por ser considerado um dos precursores do gênero (CREDITS, 2020), assim como a familiaridade do pesquisador com o jogo. A versão do jogo utilizada para a pesquisa foi a para PC 2.0 lançada em 21 de Janeiro de 2020. Após uma listagem das mecânicas, no modo de jogo padrão, analisamos quais elementos do jogo e ações do jogador podem ter seu efeito melhorado ou intensificado.

3.4 Classificação das Sinergias

Por fim, foi construída uma proposta de classificação para este conjunto de relacionamentos semelhantes. Como a união dos relacionamentos destacados entre os elementos do jogo gera um resultado conjunto de maior valor ao jogador do que a soma do resultado individual dos elementos, a classificação pode ser considerada como sinergia já que segue a mesma definição do conceito.

4 DESENVOLVIMENTO

Neste capítulo, serão apresentados o jogo em estudo e como o mesmo funciona, as ferramentas encontradas por meio da revisão bibliográfica, o teste-piloto realizado para escolha da ferramenta e seus resultados, o fichamento e análise realizados, assim como a classificação das sinergias encontradas e uma breve discussão sobre suas características.

4.1 O Jogo Slay the Spire

Slay The Spire é um jogo para um jogador do gênero *Roguelike Deckbuilder* lançado oficialmente em 2019 para Windows, macOS, Linux, PlayStation 4, Nintendo Switch e Xbox One, com versões para iOS e Android lançadas em 2020 e 2021, respectivamente (BITNER, 2021).

O objetivo principal do jogo envolve escalar *The Spire* enfrentando inimigos e encontrando eventos ao longo do caminho. O jogador deve escolher um personagem, cada um contendo uma quantidade de vida, baralho inicial, relíquia inicial e habilidade única. Após a escolha, o jogador encontra-se com Neow, a Baleia: personagem não-controlável localizado sempre no primeiro momento da partida e que dá ao jogador um conjunto de opções para iniciar sua jornada, normalmente sendo recompensas simples ou que requerem uma troca.

4.1.1 Exploração

Após realizar suas escolhas iniciais, o jogador deve navegar pelo mundo de jogo (Figura 1), dividido em três atos. Toda partida do jogo começa no primeiro andar do primeiro ato.

Para cada ato, o jogador deve navegar através de caminhos gerados proceduralmente até alcançar um ponto de convergência onde enfrenta o chefe do ato. Caso o jogador vença, pode seguir para o próximo ato e continuar sua progressão. Ao fazer esta escalada, o jogador pode encontrar diferentes tipos de andares:

- **Sala de Combate:** onde o jogador enfrenta um grupo de inimigos. Caso vença, o jogador é recompensado de acordo com o combate. Os tipos de formação podem ser classificados em: monstros normais (ganha moedas, uma nova carta escolhida entre três possíveis opções e, ocasionalmente, uma poção), monstros elites (ganha as mesmas recompensas de um combate normal, assim como uma relíquia) e chefes, encontrados sempre no fim



Figura 1 – Mapa do Jogo. Fonte: *Slay The Spire*.

de cada ato (possuem as mesmas recompensas de um combate de elite, mas a carta tem uma raridade maior). O leque de inimigos muda de acordo com o ato no qual o jogador se encontra;

- **Elite:** o jogador enfrenta um combate com inimigos mais poderosos, recebendo as recompensas normais de combate assim como uma relíquia;
- **Sala Misteriosa:** o jogador pode encontrar uma das outras salas citadas nesta categoria, exceto Pontos de Descanso e Salas de Combate que contenham chefes;
- **Evento:** o jogador se depara com um cenário específico e deve tomar uma decisão de acordo com as escolhas oferecidas. Cada decisão possui um efeito diferente para o jogador, e o evento que pode aparecer varia de acordo com o ato. Esse tipo de andar é encontrado apenas através de salas misteriosas;
- **Loja:** o jogador pode comprar cartas, relíquias (sendo algumas exclusivas) e poções, assim como utilizar um serviço de remoção de cartas. Para os serviços o jogador deve gastar do ouro obtido;
- **Ponto de Descanso:** onde o jogador pode executar uma ação dentre as disponíveis. Por padrão, o jogador pode descansar para recuperar vida ou aprimorar uma carta; e
- **Baú:** o jogador ganha uma nova relíquia para seu inventário.

A vida é recuperada e obtida principalmente através de pontos de descanso, cartas, poções, eventos e relíquias específicas. Combates e eventos específicos podem causar dano a um personagem sem proteção, diminuindo sua vida. Se o jogador perder toda a sua vida, e não possuir mais itens que possam revivê-lo, será derrotado e a partida terminará. Relíquias e poções

específicas podem ser utilizados para conseguir uma segunda chance.

Durante a escalada, o jogador coleta cartas, relíquias, poções e ouro. Cartas são utilizadas durante o combate e são compostas das seguintes informações: custo de energia para utilização, raridade determinada pela sua cor ou forma de aquisição, o conjunto ao qual pertencem (vermelho, verde, azul, roxo, incolor ou preto) e sua função, descrita na mesma. Algumas cartas também possuem atributos especiais em sua descrição, que alteram o fluxo tradicional de aquisição e o uso das mesmas durante um combate. O jogador inicia sua partida com um baralho inicial de cartas referente ao personagem escolhido e pode ter cartas adicionadas, removidas e aprimoradas, seja permanentemente através de eventos, lojas ou recompensas de combate; ou temporariamente através de cartas e poções. As cartas podem ser categorizadas em cinco grupos específicos:

- **Ataque:** causa dano direto a um inimigo, podendo ter um efeito opcional;
- **Técnica:** adiciona efeitos temporários ao jogador, sendo o mais comum Proteção;
- **Poder:** adiciona efeitos passivos por toda a duração do combate;
- **Condição:** são adicionadas temporariamente ao baralho a partir de cartas e ataques inimigos, aplicando efeitos negativos ao jogador;
- **Maldição:** obtida a partir de eventos especiais que, diferentemente das condições, estão sempre no baralho do jogador até serem removidas.

Depois de vencer combates, encontrar eventos específicos, relíquias e lojas, o jogador pode escolher adicionar, remover ou transformar cartas do seu baralho para expandir suas opções e construir um baralho melhor para lidar com os desafios futuros.

Relíquias são itens permanentes encontrados ao longo da partida que dão bônus passivos ao jogador, podendo alterar vários aspectos de outras mecânicas-chave do jogo, seja no combate ou na navegação pelo mapa. As principais formas de obter relíquias são através de combates contra inimigos de elite e chefes.

Poções são itens consumíveis de uso único que podem ser utilizados pelo jogador a qualquer momento, mas o jogador possui um limite de poções em determinado momento. São obtidas através de lojas e como uma possível recompensa de combate.

Ouro é a moeda principal do jogo, sendo utilizado para aquisição de vários tipos de recursos como cartas, relíquias e poções, por exemplo. As principais formas de adquirir o recurso incluem eventos, recompensas por vencer um combate e relíquias que adicionam ouro ao jogador. O ouro é gasto em lojas, mas pode ser perdido em eventos específicos ou se o jogador

enfrentar ladrões em um combate.

4.1.2 *Combate*

O combate em turnos ocorre através de um sistema de cartas colecionáveis, no qual o jogador constrói seu baralho ao longo da partida.

O campo de jogo durante um combate é dividido em quatro áreas presentes no canto inferior da tela: Compra, onde o baralho inicia à esquerda; Mão do Jogador no centro; e as Pilhas de Descarte e de Cartas Exauridas à direita (Figura 2). No início de cada turno, o jogador puxa cinco cartas da sua pilha de compra por padrão. Se as cartas da pilha de compra acabarem, as cartas da pilha de descarte são embaralhadas e colocadas na pilha de compra. O jogador pode jogar quantas cartas quiser de sua mão (salvo exceções), contanto que tenha energia suficiente para usá-las. Todas as cartas jogadas possuem um “alvo” específico, seja ele o jogador ou os inimigos. Cartas jogadas que possuam a descrição “Exaurir” são enviadas para a pilha de cartas exauridas ao invés da pilha de descarte e ficam indisponíveis até o fim do combate. Ao encerrar seu turno, as cartas classificadas como “etéreas” na mão do jogador são enviados para a pilha de cartas exauridas e o restante à pilha do descarte.



Figura 2 – Campo de jogo durante um Combate

Cada turno de um combate é dividido em cinco etapas que ocorrem na seguinte ordem:

- **Pré-Fase de Ação do Jogador:** antes de começar o turno, os efeitos presentes no jogador são atualizados e a proteção do turno anterior é removida;

- **Fase de Ação do Jogador:** o jogador escolhe cartas da mão e realiza sua jogada, utilizando a energia que recebeu;
- **Pós-Fase de Ação do Jogador:** ao final do turno, alguns dos efeitos ativos no jogador são aplicados;
- **Pré-Fase de Ação dos Inimigos:** antes de executarem ações, os efeitos presentes nos inimigos são atualizados; e
- **Fase de Ação dos inimigos:** realizam suas ações de jogo de acordo com padrões de ataque.

Durante o combate, os ataques são calculados através da diferença entre o dano de um ataque e a proteção do alvo. O dano é a quantificação numérica de um ataque causado em um combate. Após um ataque atingir um alvo, o jogo reduz o valor primeiramente da proteção do alvo, caso ainda haja poder restante, o dano é aplicado diretamente à vida do alvo.

A proteção determina a quantidade de dano que um personagem ou inimigo pode sofrer sem perder vida. A principal fonte de proteção é as cartas. No começo de cada turno, o personagem perde toda a defesa acumulada. Com relíquias e cartas específicas, é possível manter parte ou toda a proteção de um turno anterior por tempo limitado.

Em determinados ataques, cartas jogadas podem também aplicar efeitos secundários ao jogador e/ou aos inimigos, podendo ser estes efeitos positivos ou negativos e sua duração pode variar entre alguns turnos ou todo o combate.

O objetivo de cada combate é eliminar todos os inimigos presentes. Para isso, é preciso causar dano até que a vida do oponente chegue a zero. Os combates podem ser categorizados em três tipos: contra inimigos normais, contra inimigos de elite e contra chefes. Ao início de cada turno, os inimigos revelam ao jogador as ações que serão realizadas em seguida.

4.2 Revisão Bibliográfica

Com base na revisão bibliográfica dos autores destacados, foi possível identificar quatro ferramentas que poderiam ser utilizadas para classificar relacionamentos sinérgicos entre mecânicas:

1. As Lentes de Schell (SCHELL, 2010), um conjunto de 113 perspectivas de análise criadas para refletir sobre: o jogo, o papel do designer de jogos, o jogador, a experiência proporcionada e o processo de desenvolvimento;
2. Taxonomia de Schell para mecânicas, balanceamento e organização espacial do jogo,

composta por:

- Taxonomia para mecânicas, divididas em 6 características.
- Taxonomia para balanceamento de jogos, divididas em 11 características.
- Classificação para organização do espaço de jogo, dividida em 5 características.

;

3. Taxonomia de características de Gutschera (ELIAS *et al.*, 2012), conjunto de 32 características para definir o funcionamento de um jogo. ; e
4. Padrões de *Game Design* de Bjork e Holopainen (BJORK; HOLOPAINEN, 2005), composto por 296 padrões para definição de elementos do design de jogos e como os mesmos interagem entre si.

4.3 Seleção da Ferramenta

Um teste piloto foi elaborado para investigar a melhor ferramenta a ser utilizada. Com foco em uma sessão de *Slay the Spire* no modo de jogo padrão, foi realizada a identificação das mecânicas-chave responsáveis pelo funcionamento do jogo:

- Combate em Turnos, composto pelas mecânicas de jogos de cartas colecionáveis;
- Navegação pelo Mapa;
- Construção de Baralho para uso nos combates; e
- Inventário de recursos do jogador, composto de relíquias e poções.

Em seguida, as regras do jogo foram analisadas mais criteriosamente para identificar como as mecânicas são potencializadas por elementos do jogo. Por exemplo: uma das relíquias que podem ser encontradas no jogo é a “bota alada”, que permite ao jogador ignorar os caminhos determinados, mas só pode ser utilizada três vezes.

Por fim, o relacionamento é analisado utilizando os conceitos encontrados dentro de uma abordagem viável para o trabalho. Por exemplo: a “bota alada” permite uma sinergia que aumenta o número de escolhas significantes e interessantes dentro do jogo, possibilitando ao jogador expandir o espaço funcional de jogo ao trocar de caminho e montar estratégias com base nas mudanças. Após a realização dos testes, foi possível encontrar resultados interessantes com as abordagens propostas para o estudo de sinergia.

Na análise utilizando as Lentes de Schell (SCHELL, 2010), a Lente do Valor Endógeno ajuda bastante a determinar o que é valioso para os jogadores no jogo: no caso, a Vida. Assim como fazer o designer refletir sobre formas de aumentar ainda mais o valor dos

elementos, assim como a relação entre o valor e as motivações do jogador. Dessa forma, a lente permite identificar mudanças no valor das mecânicas, facilitando o processo de descoberta de relacionamentos de sinergia. Este comportamento também é encontrado dentro das lentes de Simplicidade/Complexidade e Emergência, nas quais, através de ações e verbos simples, é possível identificar a complexidade inata dos componentes e suas interações.

As lentes de Recompensas e Punições complementam a lente do Valor Endógeno através da identificação de fontes de recursos dentro do jogo, assim como os desafios enfrentados pelo jogador e as punições do jogo, responsáveis por fazer o jogador valorizar ainda mais os recursos que possui.

As lentes do Espaço Funcional, Progresso Visível e do Tempo estão presentes através da estrutura espacial da Navegação pelo Mapa e da estrutura temporal do combate, respectivamente. Já as lentes das Ações, Emergência, Máquina de Estados, Triangularidade e Escolhas Significantes permitem identificar estratégias dentro do jogo e as sinergias que surgem a partir da manipulação dos componentes.

As Lentes da Chance e Valor Esperado permitem observar o comportamento das características aleatórias presentes no jogo. Por fim, as lentes da Suculência e do Controle Indireto permitem ao designer direcionar o jogador para que aprenda a utilizar as sinergias presentes dentro do jogo.

As lentes escolhidas permitem fazer uma análise mais direta e identificar as mecânicas-chave. Por exemplo, é possível identificar uma sinergia entre as relíquias que aumentam o número de ações do jogador em Pontos de Descanso, fazendo com que o jogador tenha mais ferramentas para uso durante o jogo, seja no combate ou na navegação pelo mapa.

Através do uso dessas diferentes perspectivas, é possível fazer uma análise mais concisa e direta sobre os relacionamentos encontrados, assim como o potencial para uma classificação clara entre os elementos do jogo.

No teste utilizando as características de mecânicas, balanceamento e organização espacial, também apresentadas por Schell, os resultados encontrados foram bastante próximos aos do primeiro teste, já que algumas das características encontradas são tratadas também nas lentes. Da mesma forma, os resultados demonstram o mesmo potencial anterior, mas com opções reduzidas em relação ao vocabulário de conceitos disponíveis para uso, composto de:

- Seis mecânicas principais: Espaço Objetos, Atributos e Estados; Ações; Regras; Habilidade; e Chance;

- Doze metodologias de balanceamento, como Justiça, Desafio vs Sucesso e Escolhas Significativas; e
- Cinco organizações espaciais dentro do jogo: Linear, Grade, Rede, Pontos no espaço ou Espaço dividido.

Outro detalhe percebido diz respeito a abrangência dos elementos, se por um lado é possível alcançar um maior detalhamento entre as mecânicas através do seu uso; por outro, esta classificação não traz a mesma abrangência que as lentes para o estudo das mecânicas. Com base nesses pontos, torna-se viável a utilização conjunta destes conceitos com as lentes para conseguir um resultado mais abrangente sem perder o detalhamento.

Na taxonomia de características de Gutschera (ELIAS *et al.*, 2012), muitas não são relevantes ao teste devido a experiência do jogo em estudo ser feita para um único jogador e não possuir controles fora do comum. Algumas características apresentadas pelo autor como padrões, tipos de custos e aleatoriedade, são capazes de auxiliar na identificação de mecânicas dentro do objeto de estudo, porém outras características voltadas à relação entre os jogadores e o uso dos sentidos, como resultados e *feedback* sensorial, não foram úteis por estarem fora do contexto da análise.

No teste usando os Padrões de *Game Design* de Bjork e Holopainen (BJORK; HOLOPAINEN, 2005), que possui um grande vocabulário para análise e classificação de elementos de jogo, incluindo os relacionamentos entre padrões, foram selecionados os padrões voltados a elementos de jogo, recursos e seu gerenciamento, informação, comunicação e apresentação, padrões de ações e eventos, objetivos, maestria e balanceamento. Os padrões disponíveis possuem um ótimo nível de detalhamento para análise, mas a grande quantidade implica em muitas propostas de classificação para sinergia, o que, apesar de permitir um alto nível de granularidade para a pesquisa, também adiciona um alto nível de complexidade e de tempo necessário devido ao grande número de relacionamentos existentes entre os padrões, seja por instanciar, por ser instanciado ou por estar em conflito com outros padrões, tempo este que não cabe dentro do escopo da pesquisa.

Com base nos testes, a escolha foi utilizar algumas lentes de Schell para a construção do relacionamento entre as mecânicas, com o auxílio da taxonomia de mecânicas, balanceamento e organização espacial nos casos onde seja possível utilizá-los.

Durante os testes, também foi possível perceber duas mecânicas-chave capazes de alterar completamente o funcionamento do jogo: o nível de ascensão, que adiciona efeitos e

regras extras ao jogo, assim como os personagens Defeituoso e Observadora, que adicionam mecânicas completamente novas não diretamente ligadas as regras constitutivas do jogo. Para conseguir um ambiente de análise no qual seja possível identificar os relacionamentos com o mínimo possível de variações, optou-se por trabalhar com o nível de ascensão zero, pois não há alterações do funcionamento básico, assim como trabalhar apenas com os dois personagens iniciais do jogo: Rígido e Sorrateira.

4.4 Fichamento e Análise

Com a escolha das lentes em conjunto com a taxonomia de Schell, o próximo passo foi identificar, através da lente do Valor Endógeno, quatro elementos de valor ao jogador presentes nas mecânicas-chave:

- **Vida:** sua manutenção permite que o jogador continue progredindo no jogo;
- **Ouro:** permite que o jogador consiga relíquias, poções e cartas para expandir seu inventário e construir sua estratégia;
- **Proteção:** responsável por proteger dos ataques inimigos durante um combate; e
- **Dano:** serve como indicação da quantidade de proteção necessária para se proteger dos golpes inimigos. Caso seja o responsável pelo ataque, o dano é essencial para diminuir a vida dos inimigos, vencer o combate e avançar para o próximo andar.

Em seguida, utilizando a lente das Ações, foram identificados três componentes com influência direta nas ações básicas do jogador:

- **Cartas:** conjunto de ações disponíveis durante um combate. São limitadas pela quantidade de Energia disponível no turno e pelo baralho montado pelo jogador;
- **Relíquias:** alteram o comportamento das ações do jogador, ao adicionar novas ações básicas ou ao alterar o funcionamento de mecânicas; e
- **Poções:** estão sempre a disposição do jogador e podem ser consumidas sem restrições.

Já recursos como Ouro, Vida, Proteção, Energia, assim como os caminhos disponíveis e os inimigos encontrados ao longo do trajeto são influentes nas ações estratégicas.

Para os elementos das ações básicas, uma tabela foi preenchida com informações relevantes para o jogador:

- **Cartas:** nome, grupo, tipo, raridade (parte do baralho inicial, comum, incomum, rara ou obtida em eventos especiais), custo de energia, descrição (incluindo como pode ser melhorada);

- **Relíquias:** nome, raridade (inicial, comum, incomum, rara, obtida da loja, obtida em evento, obtida ao derrotar chefe), efeito e personagens que podem obtê-la; e
- **Poções:** nome, raridade (comum, incomum ou rara), efeito e quais personagens podem obtê-la.

Já os elementos das ações estratégicas serão utilizados junto aos relacionamentos para mostrar como a sinergia se comporta por meio das ações básicas.

Como o foco de pesquisa direcionou-se a apenas dois personagens e no modo padrão de jogo, foram coletadas informações de quatro dos seis conjuntos de cartas, sendo eles: vermelho (exclusivo ao Personagem Rígido), verde (exclusivo à Personagem Sorrateira), incolor e preto (encontrados por todos os personagens ao longo da partida). Oito cartas incolores, que são instanciadas a partir da personagem Observadora, e uma maldição, que não pode ser obtida no modo padrão, foram desconsideradas. Com base nestes critérios, foram encontradas 208 cartas, 162 relíquias e 36 poções. Todos os fichamentos estão disponíveis nos Apêndices A, B e C.

Para cada componente, foram identificadas suas propriedades únicas e como podem ser aprimoradas ou utilizadas em conjunto com outros componentes.

O primeiro grupo de propriedades encontrado nos componentes envolve a manipulação dos elementos de valor mencionados anteriormente (Ouro, Proteção, Energia e Vida), que o uso permite ao jogador aumentar a quantidade que possui em determinado momento ou utilizar o mesmo como custo para determinadas ações. Para a Proteção, também é possível alterar as regras de seu funcionamento dentro do jogo, seja permitindo que a proteção se mantenha para o próximo turno (através de cartas como “Borrão” e “Barricada”), apenas reduzindo parte da quantidade removida ao final do turno (através da relíquia “Paquímetro”) ou utilizando a proteção obtida para outros fins, como a carta de ataque “Encontrão”. Para a Vida, também é possível expandir a quantidade máxima (através de relíquias como “Morango”), assim como itens de recuperação que são ativados quando o personagem morre, como a poção “Fada na Garrafa” e a relíquia “Cauda de Lagarto”. Por fim, também é possível aumentar a quantidade de energia recebida por turno, mas também é possível reduzir os custos de energia de cartas específicas aprimorando as cartas do baralho, usando poções que instanciam cartas como a “Poção Incolor”, pelo efeito secundário “Confuso” ou com cartas que temporariamente diminuem o custo de uma outra carta, como “Câmera Lenta”. Também há casos de cartas que não precisam de energia para serem utilizadas, como a carta “Ofrenda”, e de cartas com custo X: cartas que usam toda a energia disponível quando jogadas e a quantidade usada determina o funcionamento da mesma,

como no caso da carta “Redemoinho”.

Em seguida, temos a manipulação dos próprios componentes em destaque (cartas, relíquias e poções). O processo de adicionar cartas ao baralho dentro do jogo pode ser otimizado através de relíquias que ofereçam novas cartas (como a relíquia “Estilhaço de Prisma”), que alterem as opções disponíveis ao se obter uma carta (através da relíquia “Carta de Interrogação”, por exemplo) ou que adicionem novos métodos de obtenção (como a relíquia “Filtro dos Sonhos”). No entanto, também é possível instanciar novas cartas temporariamente, disponíveis até o final de um combate, seja por relíquias, poções ou até mesmo outras cartas. Um exemplo disso se encontra na carta “Dança das Lâminas”, onde cartas “Estoque” são instanciadas na mão do jogador.

Ainda nas cartas, também é possível enxergar características relacionadas a substituição das mesmas do baralho por outras cartas (processo denominado pelo jogo como “Transformação”), assim como o processo de aprimorar. Um exemplo de transformação é a relíquia “Astrolábio”, que permite ao jogador escolher 3 cartas para serem transformadas. Já o aprimoramento pode ocorrer de forma temporária com cartas (como “Apoteose”) ou de forma permanente com relíquias (como “Pintura de Guerra”).

Enquanto as relíquias podem ser obtidas através de outras relíquias como “Sino de Invocação”, as poções possuem um leque maior de manipulações, seja através da expansão da quantidade de poções que o personagem pode segurar com a relíquia “Cinto de Poções”, conseguindo poções através da carta “Alquimizar”, relíquias como “Caldeirão” ou com a poção “Bebida Entrópica”, ou até mesmo melhorando a eficácia das poções com a relíquia “Casca Sagrada”.

Depois disso, temos as propriedades dependentes do contexto espacial do campo de jogo, divididos entre a Navegação pelo Mapa e o Combate.

Na navegação pelo mapa, é possível encontrar propriedades nas relíquias que alteram o caminho percorrido, assim como o funcionamento dos andares. Em Locais de Descanso, possuir relíquias como a “Pá” permitem expandir o leque de ações disponíveis, assim como melhorar as ações de “Descansar” e “Forjar” com relíquias como “Filtro dos Sonhos”.

Andares com baús de tesouro podem ter suas recompensas expandidas com relíquias como “Matriosca” ou aumentar a frequência de andares do mesmo tipo com a relíquia “Baú Pequeno”.

Para os andares com a Loja, obter relíquias como “Máscara Sorridente” e “Cartão de

Fidelidade” permitem reduzir os custos para comprar itens e utilizar o serviço de remoção de cartas. Com a relíquia “O Entregador”, o estoque sempre é renovado após uma compra, enquanto relíquias como “Ticket Refeição” fornecem bônus ao jogador toda vez que o mesmo encontra uma Loja.

Para andares com salas misteriosas, o jogador pode obter relíquias como “Bracelete Juzu” para alterar a tabela de chances do que será encontrado dentro de uma sala misteriosa, enquanto relíquias como “Cabeça de Ssserpente” fornecem benefícios ao jogador que escolher caminhos com salas misteriosas.

Para andares com combate, algumas relíquias como “Pantógrafo” podem fornecer benefícios ao jogador em tipos específicos de combates, sejam eles normais, de elite ou contra chefes de um Ato.

No combate, o efeito de certas cartas e relíquias permitem:

- Puxar cartas da pilha de compra para a mão do jogador;
- Jogar cartas diretamente da pilha de compra em jogo;
- Descartar cartas da mão;
- Retornar cartas da pilha de descarte para a pilha de compra;
- Retornar cartas da mão para a pilha de compra;
- Recuperar cartas exauridas para a mão do jogador; e
- Mudar o fluxo de uma carta exaurida para a pilha de descarte

Além da manipulação espacial das cartas dentro do contexto de jogo, algumas cartas e relíquias se utilizam das mesmas para definir o poder de seus efeitos. Os contextos utilizados como referência podem ser: o baralho, a pilha de compra, a carta puxada por uma compra específica, a mão do jogador, as cartas jogadas em uma rodada e até mesmo o estado atual do inimigo. Um exemplo da categoria acima se encontra na carta “Impaciência”, que permite ao jogador comprar 2 cartas caso sua mão não possua nenhuma carta de ataque. No âmbito de combate, as cartas jogadas e as relíquias ativas podem possuir um ou mais alvos, seja ele o jogador, os inimigos ou ambos, além de outras propriedades definirem o alvo aleatoriamente ou aplicar um efeito múltiplas vezes.

Logo depois, temos o conjunto de propriedades relacionados às características temporais dos componentes, que podem ser categorizados de acordo com sua ativação dentro do jogo:

- Em determinados momentos do combate, seja sempre no início ou final de um turno, no

começo ou no fim de um combate ou sendo um efeito recorrente para todas as rodadas, como ao utilizar as Cartas de Poder.

- De acordo com o uso do componente dentro da partida como um todo, podendo ele ser um componente com usos limitados como a relíquia “Matriosca” ou um item que tem seu efeito utilizado apenas no momento de sua obtenção, como a relíquia “Casa Pequena”.
- A disponibilidade dos efeitos temporários ou aplicados apenas uma vez, mas após passar determinado tempo da utilização de um componente.

Posteriormente, também foi possível identificar um conjunto de propriedades que são verbos comuns ao efeito de várias cartas dentro do jogo, como:

- **“Exaurir”**: presente tanto nas cartas com o efeito quanto nas relíquias ativadas toda vez que uma carta com o verbo é utilizada;
- **“Etéreo”**: que funciona de forma similar ao verbo “Exaurir”, mas não precisa ser jogada para ativar o efeito;
- **“Inato”**: cartas que possuem prioridade para serem puxadas ao iniciar um combate;
- **“Injogável”**: cartas que não podem ser jogadas em campo e só podem ser removidas da mão através do seu descarte ou sendo exaurida;
- **“Reter”**: permitindo que o jogador possa manter a carta na sua mão entre turnos até que a mesma seja jogada; e
- **“Maldições”**: cartas que possuem efeitos negativos ao jogador e estão presentes diretamente no baralho.

No mesmo contexto, também foram possíveis encontrar características que são comuns às cartas dentro do jogo, mas não se comportam como verbos, sendo estas:

- Aprimoramento temporário de cartas, permitindo otimizar o uso de energia ou aumentar seu poder de efeito;
- Alteração temporária do custo de uma carta, permitindo diminuir o custo de uma carta ao longo do tempo cumprindo uma condição ou evitando que uma carta tenha seu custo aumentado ao evitar que um determinado evento aconteça dentro do jogo;
- Aumento do poder de efeito de uma carta por seu uso ou por carta presente no baralho ou contexto de jogo, podendo ser qualquer tipo de carta ou uma carta específica;
- Incremento de capacidade causado por um evento de jogo ou pela quantidade de energia disponível, comum no uso de cartas com custo X de energia;
- Decremento do potencial de uma carta pelo seu uso excessivo.

Em seguida, também foi possível identificar propriedades relacionadas às interações entre relíquias e as cartas dos tipos Poder, Ataque e Técnica, seja para aprimorar cartas como no caso da relíquia “Ovo Derretido”, garantir a presença de uma carta na sua mão como no caso da relíquia “Tornado Engarrafado”, ou conceder benefícios ao jogar (ou não jogar) cartas de um tipo específico ao jogo, como no caso da relíquia “Nunchaku”.

Depois disso foram encontrados um conjunto de propriedades relacionado a aplicação, anulação e extensão de efeitos secundários pelos componentes:

- **“Artefato”**: é um efeito cumulativo de uso limitado que permite ao personagem anular a aplicação de um efeito negativo sobre o mesmo. Cartas como “Panaceia”, relíquias como “Lembrança de um Relógio” e poções como ‘Poção Antiga’ permitem aplicar este efeito no jogador;
- **“Força”**: é um efeito cumulativo presente durante todo o combate que aumenta o poder de dano causado por cartas de Ataque do Personagem. Cartas como “Inflamar”, relíquias como “Crânio Vermelho” e poções como a “Poção de Flexão” são exemplos de como aplicar o efeito. É importante destacar que cartas como “Flexionar” e poções como “Poção da Flexão” também aplicam um efeito extra que remove a força adquirida pela carta ao final do turno;
- **“Espinhos”**: é um efeito cumulativo presente durante todo o combate que causa dano ao oponente para cada golpe desferido contra o personagem. Cartas como “Estrepe”, relíquias como “Escamas de Bronze” e poções como “Bronze Líquido” permitem aplicar este efeito. É importante destacar que cartas como “Barreira de Chamas”, apesar de aplicarem um efeito com o mesmo funcionamento dos espinhos, permitindo um contra-ataque após levar um golpe, mas são categorizados de forma diferente pois o efeito da carta dura apenas o turno no qual foi jogada;
- **“Destreza”**: é um efeito cumulativo presente durante todo o combate que permite aumentar o efeito da Proteção aplicada por cartas. Cartas como “Jogo de Pés”, relíquias como “Kunai” e poções como “Poção da Destreza” fornecem a aplicação do efeito. É importante destacar que Poções como “Poção de Velocidade” aplicam um efeito extra que remove a destreza ao fim do turno, e que a carta “Forma Espectral”, quando jogada, diminui a destreza do personagem ao longo do tempo de um combate;
- **“Intangibilidade”**: é um efeito cumulativo temporário que reduz todo o dano causado por um golpe ao personagem para um, antes mesmo do dano ser aplicado ao personagem. Car-

tas como “Aparição”, relíquias como “Queimador de Incenso” e poções como “Fantasma no Jarro” são formas de adquirir este efeito em combate;

- **“Fraqueza”**: é um efeito cumulativo temporário que diminui o poder de ataque de um personagem em 25%. Como um efeito secundário negativo, cartas como “Cegar”, relíquias como “Máscara Vermelha” e poções como “Poção da Fraqueza” são formas de aplicar o efeito em inimigos. Além disso, relíquias como “Garsa de Papel” podem diminuir o efeito da fraqueza ao jogador, enquanto relíquias como o “Nabo” podem cancelar o efeito por completo;
- **“Vulnerabilidade”**: é um efeito cumulativo temporário que aumenta o dano sofrido por ataques ao personagem em 50%. Como um efeito secundário negativo, cartas como “Terror”, relíquias como “Bolas de Gude” e poções como “Poção do Medo” permitem aplicar o efeito em inimigos. Outras relíquias como “Cogumelo Estranho” permitem diminuir o dano levado pelo jogador quando está sobre o efeito, enquanto relíquias como “Sapo de Papel” aumentam o dano de ataques a inimigos vulneráveis;
- **“Armadura Chapeada”**: é um efeito cumulativo onde o poder é reduzido toda vez que o jogador leva um golpe desprotegido em combate. Ao começo de cada turno, o valor atual do efeito é utilizado para adicionar proteção ao jogador. Relíquias como “Linha e Agulha” e poções como “Essência de Aço” permitem aplicar este efeito ao personagem;
- **“Confusão”**: é um efeito não-cumulativo ativo durante todo o combate, responsável por alterar temporariamente o custo de energia de uma carta para um valor aleatório. Relíquias como “Olho de Cortixa” e poções como “Óleo de Seperntixa” permitem aplicar este efeito ao jogador; e
- **“Veneno”**: é um efeito cumulativo temporário disponível apenas com cartas, poções e relíquias exclusivas à personagem Sorradeira, onde o dano do ataque é determinado pelo tempo restante do efeito. Cartas como “Punhalada Envenenada”, Relíquias como “Funil Torcido” e poções como “Poção de Veneno” permitem aplicar o efeito nos inimigos. É importante destacar que relíquias como “O Espécime” permitem a transferência do efeito para outros inimigos, assim como a relíquia “Crânio de Cortixa” permite intensificar a aplicação do efeito.

Para encerrar, temos o conjunto de propriedades que não se encaixam em nenhum dos grupos anteriores. O dano a um personagem/inimigo pode ser reajustado durante o cálculo através de relíquias como “A Bota”, instanciado através de cartas como “Ômega”, relíquias

como “Ampulheta de Mercúrio” ou poções como “Poção de Fogo” ou incrementado para ataques específicos através de cartas como “Precisão” ou de relíquias como “Boneco de Treinamento”. É importante notar que golpes fatais a um inimigo também são uma propriedade encontrada que permite ao personagem receber certos benefícios.

Outros exemplos de propriedades que não estão ligados à um grupo específico inclui cartas como “Golpe Selvagem” que adicionam cartas de condição como efeito negativo ao jogador, assim como relíquias como “Chave Amaldiçoada” que adicionam cartas de Maldição ao baralho do jogador.

Também é possível identificar componentes que bloqueiam o acesso a recursos (como Proteção e Ouro), limitam ações do jogador (como comprar ou jogar cartas, descansar ou forjar em Locais de Descanso, limitar recompensas), ou protegem o jogador de impactos prejudiciais (como a obtenção de cartas de Maldição ou de efeitos secundários negativos). Algumas cartas como “Botão de Pânico” e relíquias como “Ectoplasma” são exemplos de bloqueios de componentes dentro do jogo. Assim como na Proteção, também é possível encontrar outras formas de conservação de recursos, como ao reter sua mão ao fim do turno caso tenha a relíquia “Pirâmide Rúnica”.

4.5 Classificação das Sinergias

Com base nos relacionamentos encontrados a partir das propriedades destacadas acima, foi possível identificar os seguintes tipos de relacionamentos que foram utilizados para a classificação como Sinergia, identificadas a partir das seguintes lentes: Valor Endógeno (para identificar o valor das combinações em relação ao jogador), Emergência (surgindo a partir das interações entre diferentes mecânicas), Máquina de Estados (para analisar as melhorias encontradas a partir da sinergia), Escolhas Significantes (para determinar se a sinergia possui valor ao jogador se comparado a outras escolhas do jogo).

4.5.1 Uso constante do componente otimiza seu funcionamento

Esta sinergia é definida através do uso de um efeito ou ação que possa ser utilizado inúmeras vezes para potencializar um componente de jogo, como no caso da carta “Alvorço” (Figura 3, esquerda) que causa dano a um alvo mas possui uma característica especial: toda vez que a carta é jogada, o dano aplicado aumenta em uma determinada quantidade durante o

combate.

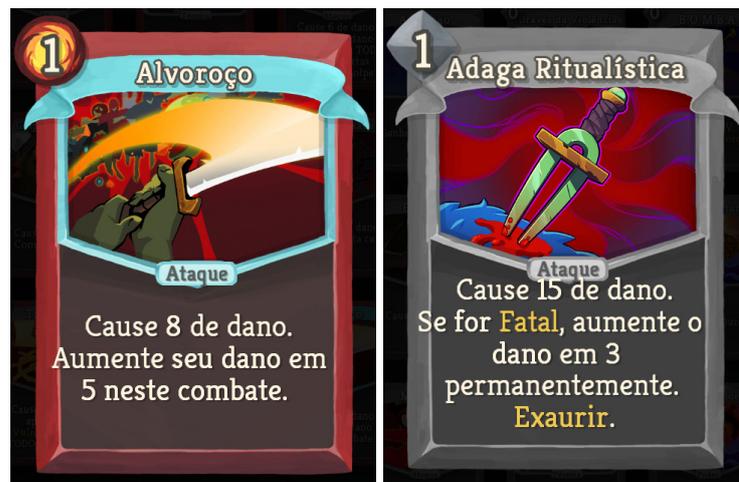


Figura 3 – Cartas “Alvorço” e “Adaga Ritualística”. Fonte: *Slay The Spire*.

Diferentemente da sinergia na qual um efeito secundário deixa a carta mais forte, não existe um limite para o aumento de poder. Dessa forma, quanto mais vezes a carta for utilizada em um combate, maior será o dano causado por ela. É considerada uma sinergia linear pois o efeito aplicado só está relacionado ao componente utilizado, e seus benefícios não podem ser aproveitados diretamente por outros componentes ou mecânicas-chave;

Outro exemplo desse tipo de sinergia se encontra na carta “Adaga Ritualística” (Figura 3, direita): caso o uso da carta seja um golpe fatal a um inimigo, o poder de ataque da carta aumenta em certa quantidade para toda a partida, mas a carta é exaurida após o uso, fazendo com que também possua sinergia modular com componentes que manipulam o efeito “Exaurir”.

Dentro da categoria, uma sinergia do tipo modular pode surgir se o uso constante de um componente servir como referência para otimizar o funcionamento de outro componente dentro do jogo.

4.5.2 *Uso ou Presença do Componente permite instanciar cópias*

Esta sinergia é definida quando o uso ou presença do componente em determinado contexto de jogo permite ao mesmo se multiplicar. É perceptível especialmente no uso da carta “Raiva” (Figura 4, esquerda), que causa dano ao jogador toda vez que é utilizada, mas também instancia uma cópia na pilha de descarte disponível somente durante o combate.

Através de seu uso contínuo, o jogador pode criar mais duplicatas e aumentar cada vez mais o número de ataques que pode utilizar sem gastar energia. É uma sinergia linear por sua interação está contida em um campo limitado, pois só pode se duplicar;



Figura 4 – Cartas “Raiva” e “Agonia Sem Fim”, e Relíquia “Espelho da Zorra”. Fonte: *Slay The Spire*.

A carta “Agonia Sem Fim” (Figura 4, centro) demonstra o comportamento da sinergia destacada de uma forma peculiar: a carta é duplicada ao puxar a mesma da pilha de compra, mas jogá-la faz com que seja exaurida. Dessa forma, a estratégia que permite adquirir o máximo possível de duplicatas envolve não utilizar a carta logo de início, assim como esperar até que as cartas sejam retornadas a pilha de compra. Como a Adaga Ritualística, esta também possui sinergia modular devido ao efeito “Exaurir”.

É importante destacar que existem formas de amplificar a criação de cópias de cartas dentro do jogo, seja permanentemente através da compra de mais cartas do mesmo tipo ou de relíquias como “Espelho da Zorra” (Figura 4, direita), que duplica uma carta do baralho quando adquirida.

Outra forma inclui o uso de poções como a “Poção de Duplicação”, que faz com que a próxima carta seja executada duas vezes, e “Destilado do Caos”, que permite jogar as 3 primeiras cartas no topo do baralho.

4.5.3 *Uso de um componente para aumentar o tempo e/ou o poder de um componente ativo*

Para esta sinergia, a manutenção de poder de um componente ativo do jogo é o foco principal, seja pelo seu próprio uso ou pelo uso de outros componentes.

O efeito “Veneno” é temporário e pode ser aplicado por componentes relacionados a personagem Sorrateira, como a carta “Veneno Mortal” (Figura 5) que aplica determinada quantidade de Veneno ao oponente.

O dano do efeito é determinado de forma quadrática, em que o tempo restante do mesmo determina a quantidade de dano. Dessa forma, aplicar o efeito após o encerramento do



Figura 5 – Carta “Veneno Mortal”. Fonte: *Slay The Spire*.

atual é menos eficiente do que aplicar o efeito duas ou mais vezes em sequência. Outro benefício de seu uso conjunto é causar mais dano em menos tempo, sendo também uma opção viável para inimigos com pouca vida. Apesar de haver mais de um componente capaz de aplicar o efeito dentro do jogo, os benefícios só podem ser aproveitados pelo próprio efeito, sem haver interação direta com outras mecânicas-chave para incrementá-lo ou a outros efeitos, fazendo desta uma sinergia linear.

Outro exemplo da sinergia se dá na aplicação de efeitos positivos para o jogador que possam ser acumulados, como o efeito de “Regeneração”. Com o uso da “Poção de Regeneração”, é possível aumentar o tempo e a quantidade de vida recuperada pelo jogador. É um exemplo de sinergia modular, pois o efeito afeta diretamente a vida do personagem.

Para uma sinergia modular dentro desta categoria, uma possível solução envolve o uso conjunto de dois componentes distintos responsáveis por mediar o tempo e/ou o poder do componente com o qual se relacionam.

4.5.4 Sinergia para aumentar o poder de componentes do jogo

Este efeito de sinergia ocorre quando um componente aumenta o poder/efeito aplicado por outros componentes dentro do jogo, como através das cartas “Inflamar” e “Quebra de Limites” (Figura 6).

A carta “Inflamar” adiciona uma certa quantidade de efeito “Força” no personagem e “Quebra de Limites” dobra a quantidade atual de “Força” do jogador. Separadas, “Inflamar” tem seu efeito normal e “Quebra de Limites” não tem efeito caso o personagem não possua o efeito alvo. Quando combinadas e jogadas em ordem, o efeito é duplicado e garante que a carta



Figura 6 – Cartas “Inflamar” e “Quebra de Limites”. Fonte: *Slay The Spire*.

“Quebra de Limites” tenha seu efeito utilizado. É considerado uma sinergia linear devido ao foco estar limitado a aumentar o efeito “Força”.

No entanto, o próprio efeito de “Força” também pode ser identificado como uma sinergia modular com cartas de Ataque, já que a quantidade do efeito aumenta o poder de cada ataque realizado.

Outro exemplo desta sinergia ocorre ao aumentar o efeito de um elemento de jogo para um valor base, como no caso da relíquia “A Bota” (Figura 7, esquerda), que aumenta para cinco qualquer dano igual ou menor que quatro causado por um golpe do jogador.



Figura 7 – Relíquia “A Bota” e Carta “Encher de Buracos”. Fonte: *Slay The Spire*.

Dessa forma, ataques como “Encher de Buracos” (Figura 7, direita) tem o seu poder aumentado causando mais dano ao oponente, assim como o enfraquecer do efeito de “Intangibilidade” presente em um inimigo.

4.5.5 Sinergia gerada ao expandir as opções disponíveis

Para esta sinergia, o resultado permite ao jogador expandir o leque de estratégias que pode realizar. Ao obter a relíquia “Pá” (Figura 8, esquerda), uma ação “Cavar”, que permite obter uma relíquia aleatória, é adicionada aos Locais de Descanso.



Figura 8 – Relíquias “Pá” e “Bota Alada”. Fonte: *Slay The Spire*.

Assim, o jogador ganha a possibilidade de escolher entre realizar as ações normais para melhorar cartas e recuperar vida ou utilizar estes andares para acelerar o processo de obtenção de relíquias. É uma sinergia modular pois a relíquia em si não é capaz de realizar a ação, necessitando de outro componente (no caso, um Local de Descanso).

Outro exemplo desta sinergia se encontra na relíquia de uso limitado “Bota Alada” (Figura 8, direita), com a qual você pode ignorar os caminhos disponíveis e se mover para qualquer sala do próximo andar.

Com ela, um conjunto de novas estratégias estejam disponíveis para o jogador, como evitar salas indesejáveis ou usar o novo poder para alcançar salas inacessíveis na rota atual ou construir uma estratégia de percurso que aproveite ao máximo da relíquia para seu plano de jogo. É uma sinergia modular, pois o resultado permitido pela relíquia interage com os diferentes tipos de andares do jogo.

Possui bastante potencial dentro da sinergia modular, mas também é possível utilizá-la no âmbito linear através de um componente com múltiplas ações, quando parte delas estariam indisponíveis a princípio, sendo desbloqueadas ao longo do tempo, de acordo com sua organização espacial ou pela quantidade disponível.

4.5.6 *Uso de um componente para gerar outro sem perder o recurso inicial*

Nessa sinergia, a eficácia de um componente pode ser utilizada para gerar outro componente sem que hajam custos para a fonte, como no caso das cartas de técnica, que costumam dar ao jogador proteção para se defender de ataques. A carta “Encontrão” (Figura 9, esquerda) permite utilizar o valor de proteção atual do jogador para definir a quantidade de dano que o ataque vai causar.



Figura 9 – Carta “Encontrão” e Relíquia “Boneco Du-Vu”. Fonte: *Slay The Spire*.

Quanto mais cartas de proteção o jogador utilizar, maior será o poder do ataque, tudo isso sem remover a proteção, permitindo manter a proteção e realizar golpes poderosos. É considerada uma sinergia modular pois funciona a partir da interação de duas ou mais mecânicas distintas ligadas aos seus componentes (no caso Dano e Proteção).

Outro exemplo dessa sinergia se encontra na relíquia “Boneco Du-Vu” (Figura 9, direita). Com a mesma, o jogador inicia o combate com “Força” adicional, equivalente ao número de maldições que o jogador possui no baralho.

Dessa forma, é possível aproveitar um recurso que normalmente traz prejuízos ao jogador (maldições) para aumentar o poder de ataque. Também é uma sinergia modular pela interação entre componentes distintos.

Apesar de relíquias como o “Kit Médico” e “Vela Azul” (Figura 10) permitirem a transformação, respectivamente, de cartas de condição e de maldição em fontes de dano, elas não entram nessa sinergia por serem exauridas do jogo, implicando em um custo para a fonte.



Figura 10 – Relíquias “Kit Médico” e “Vela Azul”. Fonte: *Slay The Spire*.

4.5.7 Diminuir o custo total de componentes através do uso conjunto

Esta sinergia é definida pelo uso de dois ou mais componentes para conseguir um resultado combinado que tenha um custo menor que a soma dos custos unitários dos componentes, como no uso da relíquia “Mão Mumificada” (Figura 11, esquerda) que reduz o custo de uma carta na mão do jogador para zero toda vez que uma Carta de Poder é utilizada.



Figura 11 – Relíquia “Mão Mumificada” e Carta “Descarregar”. Fonte: *Slay The Spire*.

Caso o jogador tenha duas cartas na mão, sendo uma de Poder e uma outra carta jogável com um custo maior que 1, se a outra carta for jogada antes da de poder, o custo de energia para usar as duas cartas se torna a soma dos custos descritos, enquanto que, se a carta de poder for jogada primeiro, o jogador pode usar as duas cartas somente gastando o custo de energia da carta de Poder, funcionando como uma sinergia modular.

Outro exemplo dessa sinergia se encontra na combinação de cartas que fazem com

que o jogador tenha que descartar cartas da sua mão, como no caso da carta “Descarregar” (Figura 11, direita) que, quando jogada, descarta todas as cartas da mão do jogador que não sejam cartas de Ataque.

Quando seguida por cartas que possuem custo reduzido para cada descarte que aconteceu no turno, como no caso da carta “Eviscerar” (Figura 12, esquerda), um ataque com múltiplos golpes a um alvo que possui o custo de energia reduzido para cada carta descartada neste turno, é possível utilizar as mesmas em conjunto gastando apenas o custo da primeira carta ou reduzindo a quantidade de energia gasta pela segunda. Assim como o exemplo acima, também pode ser categorizada como uma sinergia modular.



Figura 12 – Carta “Eviscerar” e Relíquia “Gargantilha de Veludo”. Fonte: *Slay The Spire*.

É importante destacar que esta sinergia pode ser aplicada a qualquer tipo de redução de custo por meio do uso conjunto de dois ou mais componentes, seja para diminuir o número de cartas necessárias para se proteger de um ataque, causar dano suficiente para eliminar um inimigo, conseguir a quantidade desejada de um efeito secundário (seja aplicando um efeito positivo ao jogador ou um efeito negativo no inimigo) ou para lidar com o efeito negativo da relíquia “Gargantilha de Veludo” (Figura 12, direita), que limita a quantidade de cartas que podem ser jogadas em um turno.

Também é possível classificar esta sinergia como linear caso o custo de um componente seja reduzido quando usado em conjunto com outras de suas instâncias.

4.5.8 Sinergia para ativar efeitos positivos com o mínimo de desvantagens

Para esta sinergia, o objetivo é conseguir efeito positivo de uma carta minimizando ou anulando seus efeitos colaterais, Como na combinação das relíquias “Torii” e “Enigma do

Centênio” (Figura 13). A relíquia “Torii” reduz para 1 um dano no valor de cinco ou menos de um ataque desprotegido. A relíquia “Enigma do Centênio” permite ao jogador puxar três cartas na primeira vez que sofre dano desprotegido em um combate.



Figura 13 – Relíquias “Torii” e “Enigma do Centênio”. Fonte: *Slay The Spire*.

Quando combinadas, permitem ao jogador usar o mínimo de cartas de proteção para diminuir o dano, aumentando as cartas disponíveis na rodada seguinte e sofrendo o menor dano possível e com a menor quantidade de cartas de proteção necessária. É uma sinergia modular pois trabalha com dois elementos distintos do jogo para otimizar seu funcionamento.

Outro exemplo dessa sinergia envolve a relíquia “Carne no Osso” (Figura 14), que recupera 12 pontos de vida toda vez que a mesma fica abaixo da metade da quantidade de vida máxima do personagem.

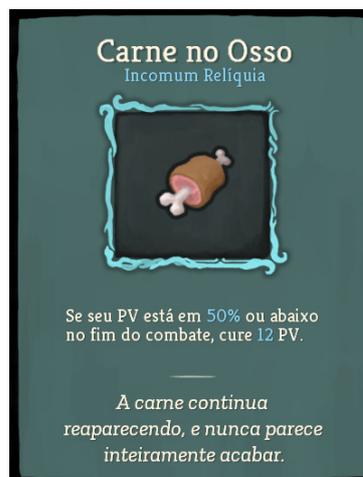


Figura 14 – Relíquia “Carne no Osso”. Fonte: *Slay The Spire*.

Quando o jogador está a 10 ou menos pontos de vida da metade (ou seja, o efeito do item ultrapassa a quantidade estimada de dano necessária para ativar o efeito), o jogador

pode montar sua estratégia de combate para levar, durante toda a duração do mesmo, apenas a quantidade suficiente de dano para ficar a um ponto de vida abaixo da metade, ativando o efeito. Neste caso, o efeito funciona como uma sinergia linear, pois o mesmo trabalha a manipulação da vida do jogador apenas e por permitir uma recuperação dos recursos. No entanto, também pode ser trabalhado como uma sinergia modular caso outros componentes possuam a mesma condição de ativação.

4.5.9 Sinergia para adicionar uma função a componentes

Para esta sinergia, a presença de um componente adiciona efeitos a um outro componente presente, como no uso conjunto das Relíquias “Bolas de Gude” e “Cinturão do Campeão”. A primeira relíquia aplica 1 de Vulnerabilidade (efeito que aumenta o dano sofrido por um ataque recebido) a todos os inimigos dentro do combate, enquanto a segunda aplica 1 de Fraqueza (diminui o poder do ataque de um personagem) toda vez que Vulnerabilidade é aplicada a um inimigo.



Figura 15 – Relíquias “Bolas de Gude”, “Cinturão do Campeão” e “Cinzas de Caronte”. Fonte: *Slay The Spire*.

Em conjunto, permitem aplicar os dois efeitos a todos os inimigos logo no começo do combate. Esta combinação pode ser considerada uma sinergia modular, pois se utiliza da aplicação de um efeito para que outro seja instanciado;

Outro exemplo se encontra no uso da relíquia “Cinzas de Caronte” que causa dano a todos os inimigos toda vez que o jogador exaure uma carta do jogo.

Isso permite que todas as cartas que possuam este efeito possam ser utilizadas como fonte de dano a todos os inimigos, dando uma nova opção de ataque ao jogador. Esta é uma

sinergia modular por trabalhar através da expansão do uso de uma mecânica (exaurir) para adicionar uma função nova (causar dano).

Como uma sinergia que depende da existência de outro componente para adicionar ações, a mesma não se encaixa como uma sinergia linear.

4.5.10 Sinergia para manter a disponibilidade de um componente

Para esta sinergia, o resultado permite manter a presença de um componente em uma situação onde o mesmo está limitado ou indisponível. A carta “Botão de Pânico” (Figura 16, esquerda) concede uma grande quantidade de defesa, mas anula o efeito de quaisquer cartas de proteção por dois turnos, enquanto a carta “Barricada” (Figura 16, centro) adiciona um efeito passivo que faz com que a proteção do jogador não seja mais removida no início do seu turno.



Figura 16 – Cartas “Botão de Pânico”, “Barricada” e “Mediocridade”. Fonte: *Slay The Spire*.

Quando usada sozinha, a carta “Botão de Pânico” faz com que o jogador fique protegido no turno em que é jogada, mas não possa ganhar proteção pelos próximos dois turnos, já que é removida por completo ao final do turno. Quando usada em conjunto com a carta “Barricada”, permite que toda a proteção esteja disponível ao jogador, ao invés de ser usada parcialmente em apenas um ataque. A combinação entre as mecânicas de efeito e proteção faz desta outra sinergia linear.

A carta de maldição “Mediocridade” (Figura 16, direita), ativa ao puxar a mesma para a mão, limita o número de cartas que podem ser jogadas em um turno para 3 cartas no máximo.

No entanto, se o jogador só tiver jogado apenas 2 cartas ou menos e tiver uma carta que permita descartar ou exaurir a maldição, o jogador pode continuar jogando cartas

normalmente sem esta limitação. É uma sinergia modular, pois o resultado remove a limitação de uso de cartas na rodada, permitindo o uso de outros componentes.

4.5.11 Fortalecimento via efeito secundário aplicado pelo componente

Para esta sinergia, o efeito extra aplicado, externo ao componente, pode beneficiar o mesmo em futuros usos, como no caso da carta “Pancada” (Figura 17, esquerda), que permite causar dano e aplicar Vulnerabilidade a um alvo por dois turnos (três caso a carta seja aprimorada).



Figura 17 – Cartas “Pancada” e “Chave de Calcanhar”. Fonte: *Slay The Spire*.

Durante o tempo em que a Vulnerabilidade está ativa, usar a carta novamente mantém um dano maior por golpe, assim como aumenta o tempo ativo do efeito, beneficiando-se com o seu uso contínuo. Isto pode ser caracterizado como uma sinergia linear. No entanto, o uso de outros componentes que apliquem o mesmo efeito secundário também beneficiam o uso da carta, assim como outras fontes de dano serão beneficiadas pela presença da Vulnerabilidade, fazendo com que também possa ser categorizada como uma sinergia modular.

O que diferencia esta sinergia da sinergia de uso contínuo é que a característica otimizada (no caso do exemplo acima o ataque) não é cumulativo a partir do 2º uso em diante, já que o efeito de vulnerabilidade é aplicado apenas uma vez.

Outro exemplo desta sinergia se encontra na carta “Chave de Calcanhar” (Figura 17, direita): caso o alvo esteja enfraquecido, o jogador ganha 1 de energia (o mesmo custo da carta) e pode puxar uma carta.

Caso a carta puxada seja outra Chave de Calcanhar, o jogador pode continuar jogando a mesma até quebrar o ciclo, funcionando como uma sinergia linear. Ao mesmo tempo, a aplicação de efeitos como energia e puxar cartas da pilha de compra abre espaço para interações

com outros componentes, também podendo ser classificado como uma sinergia modular.

4.6 Discussão sobre a Classificação das Sinergias

As sinergias podem ser pensadas pelo designer desde o início do processo de concepção do jogo, permitindo que o planejamento das mecânicas-chave leve em consideração as interações que possuem através dos componentes do jogo. Ao mesmo tempo, as sinergias podem ser encontradas pelo designer durante o processo de desenvolvimento, devido a combinação de regras e ações dentro do jogo, gerando um resultado sinérgico. Da mesma forma, também é possível encontrar múltiplas sinergias dentro de um mesmo contexto de jogo.

Dentre as sinergias encontradas, foram identificados aspectos em comum pertinentes ao conceito de sinergia como o aumento de efeitos de componentes dentro do jogo e a minimização ou anulação de efeitos negativos previamente existentes.

Exemplos de características comuns em mais de uma categoria incluem:

- As sinergias 4.5.1 e 4.5.2 envolvem o próprio efeito de funcionamento do componente;
- As sinergias 4.5.5 e 4.5.9 adicionam novas ações básicas para o jogador escolher;
- As sinergias 4.5.2 e 4.5.6 se assemelham ao gerar recursos dentro do jogo a partir de um recurso já existente;
- As sinergias 4.5.1, 4.5.3, 4.5.4 e 4.5.11 trabalham com o fortalecimento do poder de componentes; e
- As sinergias 4.5.7 e 4.5.8 tentam maximizar os efeitos positivos com o mínimo de prejuízos.

No entanto, cada uma das sinergias apresentadas trabalha o uso das sinergias linear e modular de formas diferentes de acordo com as regras dos componentes, seja em como as melhorias acontecem, quais são os componentes afetados, o tipo de melhoria aplicado, quais são os requisitos necessários para conseguir utilizar a sinergia e a duração da sinergia, seja pelo tempo ou pela quantidade de vezes que pode ser aplicada.

Mesmo sinergias semelhantes, mencionadas anteriormente, se diferenciam no método que utilizam para fornecer ações ao jogador:

- Enquanto a sinergia 4.5.5 adiciona as ações por si só, a sinergia 4.5.9 requer a presença ou realização de outra ação a qual não possui acesso;
- As sinergias 4.5.1 e 4.5.2 se diferenciam no requisito necessário para ativar seu efeito: o uso do componente e a presença do mesmo em determinado contexto de jogo, respectivamente;
- Apesar de parecidas, a sinergia 4.5.2 cria instâncias de um mesmo recurso, enquanto a

- sinergia 4.5.6 pode trabalhar com recursos diferentes;
- Apesar de otimizar o efeito de um componente, a fonte da otimização varia entre as sinergias: o uso do próprio componente (sinergia 4.5.1), o uso de um componente instanciador (sinergia 4.5.3), a dependência de recursos previamente existentes para a instância (sinergia 4.5.4) e um híbrido das três características apresentadas em um mesmo componente (sinergia 4.5.11); e
 - A sinergia 4.5.7 trabalha com a redução de custos através do uso conjunto entre os componentes, enquanto a sinergia 4.5.8 minimiza ou anula os efeitos negativos resultantes do uso dos componentes, sem necessariamente alterar o custo prévio de uso.

Utilizando o último ponto como exemplo, é possível encontrar situações nas quais seja possível identificar mais de uma sinergia dentro de um mesmo exemplo: o uso conjunto de duas cartas pode não só diminuir seu custo prévio de uso, mas também pode diminuir ou anular os efeitos negativos causados por um dos componentes ou ambos.

Outro fator importante a se destacar é que a sinergia pode estar relacionada a mais de uma lente de análise, seja relacionado as ações disponíveis ao jogador, as regras de funcionamento e interação entre os componentes, a aleatoriedade presente em eventos de jogo ou no espaço funcional do jogo. Isso também é perceptível na duração da sinergia em relação às unidades de tempo do jogo e no número de ocorrências ao longo de uma rodada, sessão ou partida.

No entanto, a sinergia não precisa estar necessariamente à favor do jogador: obstáculos e desafios também podem apresentar sinergia. Um exemplo disso seriam dois inimigos com padrões de ataque diferentes, mas que juntos são capazes de proteger os pontos fracos de sua dupla. O essencial para a sinergia é que não tenha um efeito neutro ou menos benéfico com o uso combinado de dois ou mais elementos.

5 CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

A presença de ganchos e âncoras dentro de um jogo ajudam a gerar pontos importantes para promover e demonstrar qual é a experiência que o designer de jogos pensou para o jogo, seja para mostrar porque o jogo é diferente dos outros que estão no mercado (ganchos) e para indicar as características presentes em outros jogos que podem explicar como o jogo funciona (âncoras). Assim, a criação de âncoras e ganchos relacionados às mecânicas do jogo exigem um conhecimento das regras e de quais elementos estão permitindo um resultado atrativo e interessante ao jogador. A discussão de sinergia de forma explícita na construção do design de um jogo permite identificar como a interação entre as mecânicas-chave, por meio de seus componentes, oferecem uma experiência interessante e dinâmica ao jogador.

O estudo sobre sinergia entre mecânicas ainda se encontra em suas etapas preliminares, e o domínio do assunto por designers de jogos permite expandir o vocabulário de discussão sobre mecânicas e regras de jogos, assim como facilita a construção de novos ganchos de jogabilidade.

Apesar de seus gêneros formadores já possuírem estudos acadêmicos, o gênero *Roguelike Deckbuilder* também está em uma fase inicial de descoberta, no qual a observação de como suas características se complementam podem servir de exemplo para a expansão dos estudos relacionados a sinergia. A combinação dos gêneros *Roguelike* e *Deckbuilder* permitiu trazer dinamismo constante para a construção de baralhos através da geração procedural, a aleatoriedade presente nas escolhas e recursos disponíveis e a morte permanente, trazendo um ciclo de jogo no qual não existe um baralho perfeito, mas adequado para determinadas situações. Ou seja, a relação funciona como uma sinergia na qual a presença de um gênero intensifica as principais características de outro gênero. Da mesma forma, a criação de novos gêneros a partir da combinação de gêneros pré-existentes permite que as características presentes em cada gênero possam se complementar para criar novas experiências de jogo.

Através da análise das regras constitutivas e das regras de componentes, foi possível encontrar comportamentos de sinergia linear e modular mais detalhados e que podem servir como base para estudos futuros dentro do assunto.

Da mesma forma, a revisão bibliográfica trouxe um conjunto rico de ferramentas para trabalhar sobre o assunto: o uso das lentes de Schell (SCHELL, 2010) e do *framework* proposto por Bjork e Holopainen (BJORK; HOLOPAINEN, 2005) auxiliam bastante o processo de definição e análise de mecânicas-chave e componentes, assim como os relacionamentos que

manipulam as regras do jogo. Da mesma forma, as características de Gutschera (ELIAS *et al.*, 2012) podem servir como um excelente guia para trabalhar com jogos multijogadores.

No entanto, o uso das lentes de Schell (SCHELL, 2010) permitiu uma classificação mais abrangente para o estudo e análise da sinergia nas mecânicas-chave, devido ao foco na observação do evento da sinergia tendo como base o jogo em estudo e suas mecânicas únicas. Esta estrutura permitiu que ganchos e âncoras das mecânicas-chave fossem analisados em conjunto e de forma equilibrada.

O fichamento e a análise dos componentes do jogo foram bons indicadores para construir uma proposta inicial de classificação da sinergia entre mecânicas. Devido ao escopo do artefato de estudo ser muito mais amplo do que o esperado para o escopo da pesquisa, um estudo complementar para outros elementos do jogo pode encontrar novos exemplos de sinergia em outros componentes: um exemplo seria o estudo dos outros dois baralhos existentes no jogo, pertencentes aos personagens “Defeituoso” e “Observadora”, nos quais é possível identificar mecânicas exclusivas, assim como a forma que a sinergia se comporta dentro de outros modos de jogo e as possibilidades que surgem a partir da relíquia “Estilhaço de Prisma”, que permite a um personagem ter acesso a cartas de outros baralhos.

Como trabalhos futuros, seria interessante observar a ocorrência da sinergia na prática, ou seja, identificar se os jogadores utilizam as sinergias dentro do jogo, quais são os componentes envolvidos e quais sinergias estão presentes mas não foram identificadas pelo jogador. Seja pela coleta de métricas do jogo ou por meio de testes com jogadores, uma análise da sinergia pelas experiências do jogador pode trazer um aprofundamento à classificação atual.

Outra vertente de pesquisa envolve o estudo de diferentes jogos do gênero *Roguelike Deckbuilder* para observar semelhanças e diferenças entre os tipos de sinergia, o que permitirá não só expandir os tópicos de estudo dentro da área como também avaliar de que forma os resultados encontrados nesta pesquisa se relacionam com os novos estudos.

Por fim, outra dimensão a ser explorada envolve o estudo da sinergia entre mecânicas dentro de outros gêneros de jogos para determinar quais características são exclusivas e quais são comuns. Através da identificação e análise do conceito em múltiplos contextos, se tornaria possível elaborar um modelo mais amplo para identificar e classificar sinergia entre mecânicas-chave.

REFERÊNCIAS

- 7GRAUS. *Sinergia | DICIO - Dicionário Online de Português*. 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/sinergia/>. Acesso em 25 jan. 2021.
- ADAMS, E.; DORMANS, J. **Game mechanics: advanced game design**. [S. l.]: New Riders, 2012.
- BITNER, J. **Slay The Spire Is Finally Available On Android**. 2021. Disponível em: <https://www.thegamer.com/slay-the-spire-available-android/>. Acesso em: 20 jul. 2021.
- BJORK, S.; HOLOPAINEN, J. **Patterns in Game Design**. Charles River Media, 2005. (Charles River Media game development series). ISBN 9781584503545. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=IFQfyODK4wAC>.
- CLARK, R. **Clark Tank DEEP DIVE | How to Make Video Game Hooks: Part 1**. 2020. Vídeo do YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NOb-PdYwkwk>. Acesso em: 20 fev. 2021.
- CLARK, R. **Clark Tank DEEP DIVE | How to Make Video Game Hooks: Part 2**. 2020. Vídeo do YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F-8N0DuHwJo>. Acesso em: 20 fev. 2021.
- CLEMENT, J. **Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2020**. 2021. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/>. Acesso em: 20 fev. 2021.
- CREDITS, E. **The History of Roguelike Deckbuilders - From Playing Cards to CCGs and Beyond - Extra Credits**. 2020. Vídeo do YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Liq62RmZBaw>. Acesso em: 20 fev. 2021.
- DOC, D. **The Evolution of Roguelike Design - How Rogue led to FTL, Spelunky, and So Many More** Design Doc. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uM588ci-sMQ>. Acesso em: 12 mar. 2021.
- EDGE. **The Making Of: Rogue**. 2009. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20120815191124/http://www.edge-online.com/features/making-rogue>. Acesso em: 12 mar. 2021.
- ELIAS, G. S.; GARFIELD, R.; GUTSCHERA, K. R. **Characteristics of games**. [S. l.]: MIT Press, 2012.
- HENRIQUE, A. **Mercado de jogos no Brasil deve atingir US\$ 2,3 bilhões em 2021**. 2021. Olhar Digital. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/05/05/games-e-consoles/mercado-de-jogos-no-brasil-2021-pesquisa/>. Acesso em: 30 ago. 2021.
- HOSEWATER, M. **Come Together | MAGIC: THE GATHERING**. 2012. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/come-together-2003-10-06>. Acesso em: 28 jan. 2021.
- HOSEWATER, M. **Living In Synergy | MAGIC: THE GATHERING**. 2013. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/living-synergy-2013-02-25>. Acesso em: 28 jan. 2021.

- HOSEWATER, M. **State of Design 2019 | MAGIC: THE GATHERING**. 2019. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/state-design-2019-08-26>. Acesso em 18 fev. 2021.
- MCHUGH, A. **What is a Roguelike? - Green Man Gaming Blog**. 2018. Disponível em: <https://www.greenmangaming.com/blog/what-is-a-roguelike/>. Acesso em: 26 jan. 2021.
- NAKAMURA, D. **So what exactly is a deck-building game anyway?** 2014. Disponível em: <https://www.destructoid.com/so-what-exactly-is-a-deck-building-game-anyway--283188.phtml>. Acesso em: 26 jan. 2021.
- NPD. **How Well Do You Know Your Gamers?** 2020. Disponível em: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/infographics/2020/how-well-do-you-know-your-gamers/>. Acesso em: 20 fev. 2021.
- NPD. **Now in Entertainment**. 2020. Disponível em: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/infographics/2020/now-in-entertainment/>. Acesso em: 20 fev. 2021.
- SALEN, K.; TEKINBAŞ, K.; ZIMMERMAN, E.; ASKEWS. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Books24x7.com, 2004. (ITPro collection). ISBN 9780262240451. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=YrT4DwAAQBAJ>.
- SCHELL, J. **A Arte De Game Design: O Livro Original**. Taylor & Francis, 2010. ISBN 9788535241983. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=4spMYgEACAAJ>.
- STUTZ, D. Regras do jogo: Uma análise de seus tipos e relacionamentos. In: SBC. **SBGAMES 2020**. [S. l.], 2020.
- SUPERDATA. **Games and interactive media earnings rose 12% to \$139.9B in 2020**. 2020. Disponível em: <https://www.superdataresearch.com/blog/2020-year-in-review>. Acesso em: 20 fev. 2021.
- SWEETSER, P. **An emergent approach to game design: Development and play**. [S. l.]: University of Queensland PhD diss., 2006.
- YOUNG, R. **Shuffle Up: The Evolution Of The Deckbuilder**. 2019. Disponível em: <https://www.indiegamewebsite.com/2019/08/15/shuffle-up-the-evolution-of-the-deckbuilder/>. Acesso em: 14 mar. 2021.

APÊNDICE A – CARTAS

Tabela feita para fichamento dos cartas do Jogo Slay the Spire, onde foram catalogados os baralhos Verde, Vermelho, Incolor e Maldição, mantendo as cartas disponíveis aos personagens Rígido e Sorrateira no modo de jogo Padrão.



Cartas

| Nome | Grupo | Tipo | Raridade | Energia | Descrição | Propriedades Encontradas | Notas |
|---------------------------|----------|---------|----------|---------|--|--|--|
| <u>Defender</u> | Vermelho | Técnica | Inicial | 1 | Garante 5 (8) de Proteção | Proteção | |
| <u>Golpe</u> | Vermelho | Ataque | Inicial | 1 | Cause 6 (9) de Dano | Dano | |
| <u>Pancada</u> | Vermelho | Ataque | Inicial | 2 | Cause 8 (10) de Dano. Aplique 2 (3) de vulnerabilidade. | Dano Vulnerabilidade | Melhoria estende o tempo de vulnerabilidade. Possui sinergia linear consigo pois aplica efeito que aumenta seu dano. |
| <u>Armamentos</u> | Vermelho | Técnica | Comum | 1 | Ganhe 5 de Proteção. Aprimore 1 (Todas) as cartas em sua mão pelo resto do combate. | Aprimorar Cartas Contexto da Mão Proteção | Expande o leque de melhorias. |
| <u>Bravura Indômita</u> | Vermelho | Técnica | Comum | 1 | Ganhe 7 (9) de Proteção. Exaura uma carta aleatória de sua mão (o jogador pode escolher a carta a ser exaurida). | Efeito Aleatório Exaurir Proteção | Melhoria remove a aleatoriedade |
| <u>Cabeçada</u> | Vermelho | Ataque | Comum | 1 | Cause 9 (12) de Dano. Coloque uma carta da sua pilha de descarte no topo da pilha de compra. | Dano Recuperar Cartas Descartadas | |
| <u>Colidir</u> | Vermelho | Ataque | Comum | 0 | Só pode ser jogada se todas as outras cartas forem cartas de ataque. Cause 14 (18) de Dano. | Contexto da Mão | |
| <u>Dar de Ombros</u> | Vermelho | Técnica | Comum | 1 | Ganhe 8 (11) de Proteção. Compre uma carta. | Compra de Cartas | |
| <u>Devastar</u> | Vermelho | Técnica | Comum | 1 | Joga a carta do topo da pilha de compra e a exaura. (Custo de energia diminui para 0) | Exaurir Jogar do Baralho | Melhoria retira a necessidade de energia para uso |
| <u>Encontrão</u> | Vermelho | Técnica | Comum | 1 | Causa dano igual a proteção atual | Dano Proteção utilizada como Dano | |
| <u>Espada Bumerangue</u> | Vermelho | Ataque | Comum | 1 | Cause 3 de dano a um inimigo aleatório 3 (4) vezes | Alvo(s) Aleatório(s) Dano Múltiplos Golpes | |
| <u>Fender</u> | Vermelho | Ataque | Comum | 1 | Causa 8 (11) de Dano a todos os inimigos | Dano Todos os Alvos | |
| <u>Flexionar</u> | Vermelho | Técnica | Comum | 0 | Ganhe 2 (4) de Força. Ao fim desta rodada, perca 2 (4) de Força | Efeito Temporário Força | Possui sinergia com ataques por tempo limitado. |
| <u>Golpe Aperfeiçoado</u> | Vermelho | Ataque | Comum | 2 | Cause 6 de Dano. Cause 2 (3) de dano adicional para TODAS as suas cartas contendo Golpe | Dano Deck afeta a Carta Incremento Adicional por Carta | |
| <u>Golpe Duplo</u> | Vermelho | Ataque | Comum | 1 | Cause 5 (7) de dano 2 vezes | Dano Múltiplos Golpes | |
| <u>Golpe Selvagem</u> | Vermelho | Ataque | Comum | 1 | Cause 12 (17) de Dano. Embaralhe uma Ferida na sua pilha de compra. | Dano Instancia Cartas Instancia Condição | |
| <u>Golpe de Pomo</u> | Vermelho | Ataque | Comum | 1 | Cause 9 (10) de Dano. Compre 1 (2) carta. | Compra de Cartas Dano | |
| <u>Grito de Guerra</u> | Vermelho | Técnica | Comum | 0 | Compre 1 (2) carta(s). Coloque uma carta da sua mão no topo da pilha de compra. Exaurir. | Compra de Cartas Exaurir Retornar Cartas ao Baralho | |
| <u>Lâmina Pesada</u> | Vermelho | Ataque | Comum | 2 | Cause 14 de dano. Força afeta esta carta 3 (5) vezes. | Dano Força | Melhoria aumenta o efeito da sinergia |
| <u>Onda de Ferro</u> | Vermelho | Ataque | Comum | 1 | Ganhe 5 (7) de Proteção. Cause 5 (7) de Dano. | Dano Proteção | |

| Nome | Grupo | Tipo | Raridade | Energia | Descrição | Propriedades Encontradas | Notas |
|--------------------------------|----------|---------|----------|---------|--|---|---|
| <u>Raiva</u> | Vermelho | Ataque | Comum | 0 | Cause 6 (8) de Dano. Adicione uma cópia desta carta à sua pilha de descarte | Dano Instancia Cartas | Possui sinergia linear consigo mesma (instanciamento de cartas) |
| <u>Trovoada</u> | Vermelho | Ataque | Comum | 1 | Cause 4 (7) de Dano e Aplique 1 Vulnerabilidade a TODOS os inimigos | Dano Todos os Alvos Vulnerabilidade | Possui sinergia linear consigo mesmo. |
| <u>Varal</u> | Vermelho | Ataque | Comum | 2 | Cause 12 (14) de Dano. Aplique 2 (3) de Fraqueza. | Dano Fraqueza | Melhoria estende o tempo de fraqueza |
| <u>Alvoroco</u> | Vermelho | Ataque | Incomum | 1 | Cause 8 de Dano. Aumente seu dano em 5 (8) neste combate. | Dano Incremento Adicional por Uso | Possui sinergia linear (aumento do dano) |
| <u>Armadura Fantasmagórica</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 1 | Etéreo. Ganhe 10 (13) de Proteção. | Etéreo Proteção | |
| <u>Barreira de Chamas</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 2 | Ganhe 12 (16) de Proteção. Neste turno, cada vez que você for atacado cause 4 (6) dano de volta | Chamas Proteção | |
| <u>Carnificina</u> | Vermelho | Ataque | Incomum | 2 | Etéreo. Cause 20 (28) de Dano | Dano Etéreo | |
| <u>Cego de Raiva</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 1 | Ganhe 2 Energia. Exaurir. (O custo diminui para 0) | Energia Exaurir | Melhoria retira a necessidade de energia para seu uso |
| <u>Combustão</u> | Vermelho | Poder | Incomum | 1 | No fim do seu turno, perca 1 PV e cause 5 (7) de dano a todos os inimigos | Dano Todo Turno Todos os Alvos Vida | |
| <u>Desarmar</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 1 | O inimigo perde 2 (3) de Força. Exaurir. | Exaurir Força | |
| <u>Encontrar Fraqueza</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 1 | Se o inimigo tem a intenção de atacar, ganhe 3 (4) de Força. | Força Intenção | |
| <u>Enlace Sombrio</u> | Vermelho | Poder | Incomum | 1 | Sempre que uma carta for exaurida, compre uma carta. (O custo diminui para 1) | Compra de Cartas Exaurir | |
| <u>Entrincheirar</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 1 | Dobre sua Proteção (O custo diminui para 1) | Proteção | Intensifica o efeito atual de proteção. |
| <u>Esmurrar</u> | Vermelho | Ataque | Incomum | 1 | Cause 2 de dano 4 (5) vezes. Exaurir. | Dano Exaurir Múltiplos Golpes | |
| <u>Evoluir</u> | Vermelho | Poder | Incomum | 1 | Sempre que comprar uma carta de Condição, compre 1 (2) cartas | Compra de Cartas Contexto de Compra | |
| <u>Fôlego Extra</u> | Vermelho | Poder | Incomum | 1 | Exaura todas as cartas que não de ataque em sua mão. Ganhe 5 (7) de proteção para cada carta exaurida. | Contexto da Mão Exaurir Incremento Adicional por Carta Proteção | |
| <u>Gancho</u> | Vermelho | Ataque | Incomum | 2 | Cause 13 de dano. Aplique 1 (2) de Fraqueza. Aplique 1 (2) de Vulnerabilidade. | Dano Fraqueza Vulnerabilidade | Melhoria estende o tempo de fraqueza e vulnerabilidade |
| <u>Hemocinese</u> | Vermelho | Ataque | Incomum | 1 | Perca 3 PV. Cause 14 de Dano | Dano Vida | |
| <u>Inflamar</u> | Vermelho | Poder | Incomum | 1 | Ganhe 2 (3) de Força | Força | |
| <u>Intimidar</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 0 | Aplique 1 (2) de Fraqueza a todos os inimigos. Exaurir | Exaurir Fraqueza | Melhoria estende o tempo de fraqueza |
| <u>Investida Imprudente</u> | Vermelho | Ataque | Incomum | 0 | Cause 7 (10) de Dano. Embaralhe um Atordoado em sua pilha de compra | Dano Instancia Condição | |
| <u>Ira</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 0 | Sempre que você jogar uma carta de ataque este turno, ganhe 3 (5) de Proteção | Efeito Temporário Jogar Cartas Proteção | |
| <u>Lâmina Infernal</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 1 | Adiciona um Ataque aleatório em sua mão. Ele custa 0 neste turno. Exaurir. (Custo diminui para 0) | Altera custo de outras cartas Efeito Aleatório Efeito Temporário Exaurir Instancia Cartas | Melhoria retira a necessidade de energia para seu uso |

| Nome | Grupo | Tipo | Raridade | Energia | Descrição | Propriedades Encontradas | Notas |
|-----------------------------|----------|---------|----------|---------|--|---|--|
| <u>Manejo Duplo</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 1 | Escolha uma carta de Ataque e Poder. Adicione 1 (2) cópias desta carta a sua mão | Instancia Cartas | Possui sinergia com as cartas copiadas |
| <u>Metalizar</u> | Vermelho | Poder | Incomum | 1 | No fim de seu turno, ganhe 3 (4) de Proteção | Proteção Todo Turno | |
| <u>Não Sinta Dor</u> | Vermelho | Poder | Incomum | 1 | Sempre que uma carta for exaurida, ganhe 3 (4) de Proteção | Exaurir Incremento Adicional por Carta Proteção | |
| <u>Onda de Choque</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 2 | Aplique 3 (5) de Fraqueza e Vulnerabilidade a TODOS os inimigos. Exaurir. | Exaurir Fraqueza Todos os Alvos Vulnerabilidade | Melhoria estende o tempo de fraqueza e vulnerabilidade |
| <u>Pacto Ardente</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 1 | Exaure 1 carta. Compre 2 (3) cartas | Compra de Cartas Exaurir | |
| <u>Pancada Cauterizante</u> | Vermelho | Ataque | Incomum | 2 | Causa 12 de Dano. Pode ser Aprimorada quantas vezes quiser. | Aprimorar Cartas Dano | |
| <u>Redemoinho</u> | Vermelho | Ataque | Incomum | X | Cause 5 (8) de Dano a todos os inimigos X vezes | Dano Incremento por Energia Múltiplos Golpes | |
| <u>Resistir</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 1 | Adicione 2 Feridas a sua Mão. Ganhe 15 (20) de Proteção. | Instancia Condição Proteção | |
| <u>Romper a Alma</u> | Vermelho | Ataque | Incomum | 2 | Exaura todas as cartas de sua mão, exceto as de ataque. Cause 16 (22) de Dano. | Contexto da Mão Dano Exaurir | |
| <u>Ruptura</u> | Vermelho | Poder | Incomum | 1 | Sempre que você perder PV a partir de uma carta, ganhe 1 de Força. (O custo diminui para 0) | Força Jogar Cartas Vida | Melhoria retira a necessidade de energia para seu uso |
| <u>Sangria</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 0 | Perca 3 PV. Ganhe 1 (2) de Energia | Energia Vida | |
| <u>Sangue por Sangue</u> | Vermelho | Ataque | Incomum | 4 | Custa 1 de Energia a menos para cada vez que você perder PV neste combate. Cause 18 (22) de dano. (O custo diminui para 3) | Dano Energia Incremento por Evento | Possui sinergia com cartas que removem vida do jogador |
| <u>Sentinela</u> | Vermelho | Técnica | Incomum | 1 | Ganhe 5 (8) de Proteção. Se esta carta for exaurida, ganhe 2 (3) de Energia. | Energia Exaurir Proteção | |
| <u>Sopro de Fogo</u> | Vermelho | Poder | Incomum | 1 | Sempre que você comprar uma carta de Condição ou Maldição, cause 6 (10) de dano a TODOS os inimigos. | Contexto de Compra Dano Todos os Alvos | |
| <u>Voadora</u> | Vermelho | Ataque | Incomum | 1 | Causa 5 (8) de Dano. Se o inimigo estiver vulnerável, ganhe 1 de Energia e Compre 1 carta. | Compra de Cartas Contexto do Inimigo Dano Energia Vulnerabilidade | Possui sinergia com Cartas de Vulnerabilidade |
| <u>Êxtase de Batalha</u> | Vermelho | Ataque | Incomum | 0 | Compre 3 (4) cartas. Você não pode mais comprar cartas neste turno. | Bloqueio Compra de Cartas | |
| <u>Barricada</u> | Vermelho | Poder | Rara | 3 | Proteção não é mais removido no início do seu turno. (O custo diminui para 2) | Proteção | Possui sinergia com todas as fontes de Proteção |
| <u>Brutalidade</u> | Vermelho | Poder | Rara | 0 | No início do seu turno, perca 1PV e compre 1 carta. (Recebe o efeito Inato) | Compra de Cartas Inato Todo Turno Vida | Melhoria adiciona um novo efeito a carta |
| <u>Cacetada</u> | Vermelho | Ataque | Rara | 3 | Cause 32 (42) de Dano | Dano | |
| <u>Cefeiro</u> | Vermelho | Ataque | Rara | 2 | Cause 4 (5) de Dano a TODOS os inimigos. Cure-se pelo dano não protegido. Exaurir. | Contexto do Inimigo Dano Exaurir Todos os Alvos Vida | |

| Nome | Grupo | Tipo | Raridade | Energia | Descrição | Propriedades Encontradas | Notas |
|-----------------------------|----------|---------|----------|---------|---|---|---|
| Chamas Demoníacas | Vermelho | Ataque | Rara | 2 | Exaura a sua mão. Cause 7 (10) de dano para cada carta exaurida. Exaurir | Contexto da Mão Exaurir Incremento Adicional por Carta | Possui sinergia com cartas que compram |
| Comer | Vermelho | Ataque | Rara | 1 | Cause 10 (12) de Dano. Se for Fatal, aumente seu PV máximo em 3 (4). Exaurir. | Dano Exaurir Golpe Fatal Vida | |
| Corrupção | Vermelho | Poder | Rara | 3 | Técnicas custam 0. Sempre que jogar uma carta técnica, exaura-a. (O custo diminui para 2) | Altera custo de outras cartas Exaurir Jogar Cartas | |
| Enfurecer | Vermelho | Poder | Rara | 0 | Ganhe 2 (1) Vulnerável. No início do seu turno, ganhe 1 de Energia | Energia Todo Turno Vulnerabilidade | Melhoria diminui o tempo do efeito negativo |
| Exumar | Vermelho | Técnica | Rara | 1 | Coloque uma carta da sua pilha de Exaustão em sua mão. Exaurir. (O custo diminui para 0) | Exaurir Recuperar Cartas Exauridas | Melhoria remove a necessidade de Energia. Possui sinergia com cartas com o efeito Exaurir. |
| Forma Demoniaca | Vermelho | Poder | Rara | 3 | No início do seu turno, ganhe 2 (3) de Força. | Força Todo Turno | |
| Imolar | Vermelho | Ataque | Rara | 2 | Cause 21 (28) de Dano a todos os inimigos. Adicione uma Queimadura a sua pilha de descarte. | Dano Instancia Cartas Todos os Alvos | |
| Impenetrável | Vermelho | Técnica | Rara | 2 | Ganhe 30 (40) de Proteção. Exaurir. | Exaurir Proteção | |
| Juggernaut | Vermelho | Poder | Rara | 2 | Ao ganhar Proteção, cause 5 de dano a um inimigo aleatório. | Alvo(s) Aleatório(s) Dano Proteção | Possui sinergia com cartas de Proteção |
| Oferenda | Vermelho | Técnica | Rara | 0 | Perca 6 PV. Ganhe 2 de Energia. Compre 3 (5) cartas. Exaurir | Compra de Cartas Energia Exaurir Vida | |
| Quebra de Limites | Vermelho | Técnica | Rara | 1 | Dobre a sua força. Exaurir. (Perde o Exaurir) | Exaurir Força | Melhoria permite que a carta seja usada mais de uma vez. Possui sinergia com cartas de Força. |
| Tiro Duplo | Vermelho | Técnica | Rara | 1 | Neste turno, seu próximo 1 (2) ataque(s) será jogado 2 vezes | Efeito Temporário Jogar Cartas | Possui sinergia com cartas de ataque. |
| Defender | Verde | Técnica | Inicial | 1 | Ganhe 5 (8) de Proteção | Proteção | Possui sinergia com destreza e intangibilidade |
| Golpe | Verde | Ataque | Inicial | 1 | Cause 6 (9) de Dano | Dano | |
| Neutralizar | Verde | Ataque | Inicial | 0 | Cause 3 (4) de Dano. Aplique 1 (2) de Fraqueza. | Dano Fraqueza | Melhoria estende o tempo de Fraqueza |
| Sobrevivente | Verde | Técnica | Inicial | 1 | Ganhe 8 (11) de Proteção. Descarte uma carta | Descarte de Cartas Proteção | |
| Acrobacias | Verde | Técnica | Comum | 1 | Compre 3 (4) cartas. Descarte 1 carta. | Compra de Cartas Descarte de Cartas | |
| Arremesso de Adaga | Verde | Ataque | Comum | 1 | Cause 9 (12) de Dano. Compre 1 carta. Descarte 1 carta. | Compra de Cartas Dano Descarte de Cartas | |
| Cambalhota | Verde | Técnica | Comum | 1 | Ganhe 5 (8) de Proteção. Compre 2 cartas. | Compra de Cartas Proteção | |
| Chuva de Adagas | Verde | Ataque | Comum | 1 | Cause 4 (6) de Dano a TODOS os inimigos 2 vezes | Dano Múltiplos Golpes Todos os Alvos | |
| Corte Rápido | Verde | Ataque | Comum | 1 | Cause 8 (12) de Dano. Compre 1 carta. | Compra de Cartas Dano | |
| Dança das Lâminas | Verde | Técnica | Comum | 1 | Adicione 2 (3) Estoques a sua mão | Estoque Instancia Cartas | |
| Defletir | Verde | Técnica | Comum | 0 | Ganhe 4 (7) de Proteção | Proteção | |
| Enganar | Verde | Técnica | Comum | 1 | No próximo turno, ganhe 3 de Energia | Efeito Futuro Efeito Temporário Energia | |
| Esquivar & Rolar | Verde | Técnica | Comum | 1 | Ganhe 4 (6) de Proteção. No próximo turno, ganhe 4 (6) de Proteção | Efeito Futuro Proteção | |

| Nome | Grupo | Tipo | Raridade | Energia | Descrição | Propriedades Encontradas | Notas |
|-----------------------------|-------|---------|----------|---------|---|---|---|
| <u>Fatiar</u> | Verde | Ataque | Comum | 0 | Cause 5 (8) de Dano | Dano | |
| <u>Golpe Furtivo</u> | Verde | Ataque | Comum | 2 | Cause 10 (14) de Dano. Se você descartou uma carta neste turno, ganhe 2 de Energia | Dano Descarte de Cartas Energia | Possui sinergia com cartas de Descarte |
| <u>Joelheira Voadora</u> | Verde | Ataque | Comum | 1 | Cause 8 (11) de Dano. No próximo turno, ganhe 1 de Energia | Dano Efeito Futuro Energia | |
| <u>Lamúrio Penetrante</u> | Verde | Técnica | Comum | 1 | TODOS os inimigos perdem 6 (8) de Força neste turno. Exaurir. | Efeito Temporário Exaurir Força Todos os Alvos | |
| <u>Manto & Adaga</u> | Verde | Técnica | Comum | 1 | Ganhe 6 de Proteção. Adicione 1 (2) Estoque(s) à sua mão | Estoque Instancia Cartas Proteção | |
| <u>Murro</u> | Verde | Ataque | Comum | 1 | Cause 7 (9) de Dano. Aplique 1 (2) de Fraqueza. | Dano Fraqueza | Melhoria estende o tempo de Fraqueza |
| <u>Preparado</u> | Verde | Técnica | Comum | 0 | Compre 1 (2) Carta(s). Descarte 1 (2) Carta(s). | Compra de Cartas Descarte de Cartas | |
| <u>Punhalada Envenenada</u> | Verde | Ataque | Comum | 1 | Cause 6 (8) de Dano. Aplique 3 (4) de Veneno. | Dano Veneno | Possui sinergia linear com outras cartas de veneno. |
| <u>Ruína</u> | Verde | Ataque | Comum | 1 | Cause 7 (10) de Dano. Se o inimigo tiver Veneno, cause 7 de dano novamente. | Contexto do Inimigo Dano Múltiplos Golpes Veneno | |
| <u>Veneno Mortal</u> | Verde | Técnica | Comum | 1 | Aplique 5 (7) de Veneno | Veneno | |
| <u>Agonia Sem Fim</u> | Verde | Ataque | Incomum | 0 | Cause 4 de dano. Ao comprar esta carta, adicione uma cópia dela a sua mão, Exaurir | Dano Exaurir Instancia Cartas | Possui sinergia linear consigo mesma |
| <u>Aposta Calculada</u> | Verde | Técnica | Incomum | 0 | Descarte sua mão, então compre o mesmo número de cartas. Exaurir (Remove o efeito Exaurir) | Compra de Cartas Contexto da Mão Descarte de Cartas Incremento Adicional por Carta | |
| <u>Ataque Total</u> | Verde | Ataque | Incomum | 1 | Cause 10 de dano a TODOS os inimigos. Descarte 1 carta aleatoriamente | Dano Descarte de Cartas Efeito Aleatório Todos os Alvos | |
| <u>Borrão</u> | Verde | Técnica | Incomum | 1 | Ganhe 5 (8) de Proteção. A Proteção não será removida no início do próximo turno. | Efeito Temporário Proteção Retenção | Funciona bem com outras cartas de proteção |
| <u>Catalisador</u> | Verde | Técnica | Incomum | 1 | Dobre (Triplique) o Veneno do Inimigo. Exaurir. | Exaurir Veneno | Possui sinergia com outras cartas de Veneno |
| <u>Chave de Calcanhar</u> | Verde | Ataque | Incomum | 1 | Cause 5 (8) de Dano. Se o inimigo tiver fraqueza, ganhe 1 de energia e compre 1 carta | Compra de Cartas Contexto do Inimigo Dano Energia Fraqueza | |
| <u>Concentrar</u> | Verde | Técnica | Incomum | 0 | Descarte 3 (2) cartas. Ganhe 2 de Energia. | Descarte de Cartas Energia | |
| <u>Dardos</u> | Verde | Ataque | Incomum | 1 | Cause 4 (6) de Dano para cada Técnica em sua mão. | Contexto da Mão Dano Incremento Adicional por Carta | |
| <u>Disparada</u> | Verde | Ataque | Incomum | 2 | Ganhe 10 (13) de Proteção. Cause 10 (13) de Dano. | Dano Proteção | |
| <u>Distração</u> | Verde | Técnica | Incomum | 1 | Adicione uma Técnica aleatória em sua mão. Ela custa 0 neste turno. Exaurir. (O custo diminui para 0) | Altera custo de outras cartas Efeito Aleatório Efeito Temporário Exaurir Instancia Cartas | Melhoria remove a necessidade de energia para uso |
| <u>Encher de Buracos</u> | Verde | Ataque | Incomum | 2 | Cause 3 (4) de dano 5 vezes | Dano Múltiplos Golpes | |
| <u>Espetar</u> | Verde | Ataque | Incomum | X | Cause 7 (10) de Dano X vezes | Dano Incremento por Energia Múltiplos Golpes | |

| Nome | Grupo | Tipo | Raridade | Energia | Descrição | Propriedades Encontradas | Notas |
|-----------------------------|-------|---------|----------|---------------|---|---|--|
| <u>Estrangular</u> | Verde | Ataque | Incomum | 2 | Cause 12 de Dano. Sempre que você jogar uma carta neste turno, o inimigo perde 3 (5) PV | Dano Efeito Temporário Incremento Adicional por Carta Jogar Cartas | |
| <u>Estrategista</u> | Verde | Técnica | Incomum | Não se Aplica | Injogável. Se esta carta for descartada de sua mão, ganhe 1 (2) de energia | Descarte de Cartas Energia Injogável | |
| <u>Estrepes</u> | Verde | Poder | Incomum | 1 | Sempre que você for atacado, cause 3 (5) dano de volta | Espinhos | |
| <u>Eviscerar</u> | Verde | Ataque | Incomum | 3 | Custa 1 de energia a menos para cada carta descartada neste turno. Cause 6 (8) de dano 3 vezes | Dano Descarte de Cartas Incremento Adicional por Carta Múltiplos Golpes | |
| <u>Façada Nas Costas</u> | Verde | Ataque | Incomum | 0 | Inato. Cause 11 (15) de Dano. Exaurir. | Dano Exaurir Inato | |
| <u>Finalizador</u> | Verde | Ataque | Incomum | 1 | Cause 6 (8) de Dano para cada ataque jogado neste turno | Dano Efeito Temporário Incremento Adicional por Carta Jogar Cartas | |
| <u>Frasco Salitante</u> | Verde | Técnica | Incomum | 2 | Aplique 3 de Veneno a um inimigo aleatório 3 (4) vezes | Alvo(s) Aleatório(s) Múltiplos Golpes Veneno | |
| <u>Gases Nocivos</u> | Verde | Poder | Incomum | 1 | No início do seu turno, aplique 2 (3) de Veneno a TODOS os inimigos | Todo Turno Todos os Alvos Veneno | Possui sinergia linear, estendendo o tempo e o efeito do veneno. |
| <u>Logo de Pés</u> | Verde | Poder | Incomum | 1 | Ganhe 2 (3) de Destreza | Destreza | Só possui sentido quando cartas de proteção são usadas. |
| <u>Lâminas Infinitas</u> | Verde | Poder | Incomum | 1 | (Inato) No início do seu turno, adicione um Estoque a sua mão | Estoque Inato Instancia Cartas Todo Turno | |
| <u>Nuvem Debilitante</u> | Verde | Técnica | Incomum | 2 | Aplique 4 (7) de Veneno e 2 de Fraqueza a TODOS os inimigos. Exaurir. | Exaurir Fraqueza Todos os Alvos Veneno | Melhoria aumenta o tempo do efeito de veneno |
| <u>Perícia</u> | Verde | Técnica | Incomum | 1 | Compre cartas até que você tenha 6 (7) na sua mão. | Compra de Cartas Contexto da Mão | |
| <u>Plano de Fuga</u> | Verde | Técnica | Incomum | 0 | Compre 1 carta. Se você comprar uma carta de Técnica, ganhe 3 (5) de Proteção | Compra de Cartas Contexto de Compra Proteção | |
| <u>Planos Bem Definidos</u> | Verde | Poder | Incomum | 1 | No fim do seu turno, retenha até 1 (2) carta(s) | Retenção Todo Turno | |
| <u>Precisão</u> | Verde | Poder | Incomum | 1 | Estoques causam 3 (5) de dano adicional | Aprimorar Cartas Estoque | |
| <u>Predador</u> | Verde | Ataque | Incomum | 2 | Cause 15 (20) de Dano. No próximo turno, compre 2 cartas a mais. | Compra de Cartas Dano Efeito Futuro | |
| <u>Preparar</u> | Verde | Técnica | Incomum | 1 | Coloque uma carta de sua mão no topo da sua pilha de compra. Ela custará 0 até ser jogada. (O custo diminui para 0) | Altera custo de outras cartas Retornar Cartas ao Baralho | Melhoria remove a necessidade de energia |
| <u>Punhalada Magistral</u> | Verde | Ataque | Incomum | 0 | Custa 1 de Energia a mais para cada vez que você perder PV neste combate. Cause 12 (16) de Dano | Dano Incremento por Evento Vida | |
| <u>Rasteira</u> | Verde | Técnica | Incomum | 2 | Aplique 2 (3) de Fraqueza. Ganhe 11 (14) de Proteção. | Fraqueza Proteção | |
| <u>Reflexo</u> | Verde | Técnica | Incomum | Não se Aplica | Injogável. Se esta carta for descartada de sua mão, compre 1 (2) carta(s) | Compra de Cartas Descarte de Cartas | |
| <u>Terror</u> | Verde | Técnica | Incomum | 1 | Aplique 99 de Vulnerabilidade. Exaurir. (O custo diminui para 0) | Exaurir Vulnerabilidade | Possui sinergia com todas as cartas de ataque. Melhoria remove a necessidade de energia. |

| Nome | Grupo | Tipo | Raridade | Energia | Descrição | Propriedades Encontradas | Notas |
|---------------------------------|-------|---------|----------|---------|---|--|--|
| <u>Adrenalina</u> | Verde | Técnica | Rara | 0 | Ganhe 1 (2) de Energia. Compre 2 cartas. Exaurir | Compra de Cartas Energia Exaurir | |
| <u>Alquimizar</u> | Verde | Técnica | Rara | 1 | Obtenha uma poção aleatória. Exaurir. (O custo diminui para 0) | Efeito Aleatório Exaurir Poção | |
| <u>Assassino Fantasmagórico</u> | Verde | Técnica | Rara | 2 | No seu próximo turno, seus Ataques causam o dobro de dano. (O custo diminui para 1) | Dano Efeito Futuro | Sinergia com cartas de Força e de Ataque. |
| <u>Câmara Lenta</u> | Verde | Técnica | Rara | 3 | Você não pode mais comprar cartas neste turno. Reduza o custo das cartas na sua mão para 0 (O custo diminui para 2) | Altera custo de outras cartas Bloqueio Contexto da Mão Efeito Temporário | |
| <u>Descarregar</u> | Verde | Ataque | Rara | 1 | Cause 14 (18) de dano. Descarte todas as cartas na sua mão que não sejam Ataques. | Contexto da Mão Dano Descarte de Cartas | |
| <u>Doppelgänger</u> | Verde | Técnica | Rara | X | No próximo turno, compre X (X+1) cartas e ganhe X (X+1) de Energia. Exaurir | Compra de Cartas Efeito Futuro Energia Incremento por Energia | Melhoria permite se beneficiar do uso dos efeitos de Compra e Energia mesmo que não tenha |
| <u>Envenenar</u> | Verde | Poder | Rara | 2 | Sempre que um Ataque causar dano não protegido, aplique 1 de Veneno (O custo diminui para 1) | Dano Veneno Vida | |
| <u>Explosão</u> | Verde | Técnica | Rara | 1 | Neste turno, sua próxima 1 (2) Técnica(s) será jogada 2 vezes. | Efeito Temporário Jogar Cartas | |
| <u>Explosão de Cadáveres</u> | Verde | Técnica | Rara | 2 | Aplique 6 (9) Veneno. Quando o alvo morrer, cause seu PV máximo em dano a TODOS os inimigos | Todos os Alvos Veneno Vida Vida utilizada como Dano | Melhoria estende o tempo de veneno. Possui sinergia com a vida do inimigo |
| <u>Faca Vítrea</u> | Verde | Ataque | Rara | 1 | Cause 8 (12) de dano 2 vezes. Reduza o dano desta carta em 2 neste combate. | Dano Decremento por Uso Múltiplos Golpes | |
| <u>Ferramentas do Ofício</u> | Verde | Poder | Rara | 1 | No início do seu turno, compre 1 carta e descarte 1 carta. (O custo diminui para 0) | Compra de Cartas Descarte de Cartas Todo Turno | Melhoria remove a necessidade de energia para uso |
| <u>Forma Espectral</u> | Verde | Poder | Rara | 3 | Ganhe 2 (3) de Intangibilidade. No fim do seu turno, perca 1 Destreza. | Destreza Efeito Temporário Intangibilidade Todo Turno | Possui sinergia com qualquer carta, reliquia ou efeito que ofereça 1 ou mais de proteção, evitando todo o dano recebido. Com um poder que fornece proteção, o uso de qualquer carta protege o jogador. |
| <u>Grand Finale</u> | Verde | Ataque | Rara | 0 | Só pode ser jogada quando não houver cartas na sua pilha de compra. Cause 50 (60) de dano a TODOS os inimigos. | Contexto da Pilha Dano Todos os Alvos | |
| <u>Mal-Estar</u> | Verde | Técnica | Rara | X | O inimigo perde X (X+1) de Força. Aplique X (X+1) de Fraqueza. Exaurir. | Exaurir Força Fraqueza Incremento por Energia | Melhoria permite que os debuffs de Força e Fraqueza sejam aplicados sem precisar de Energia |
| <u>Mil Cortes</u> | Verde | Poder | Rara | 2 | Sempre que você jogar uma carta, cause 1 (2) de Dano a TODOS os inimigos | Dano Jogar Cartas Todos os Alvos | |
| <u>Morram Morram Morram</u> | Verde | Ataque | Rara | 1 | Cause 13 (17) de Dano a TODOS os inimigos. Exaurir. | Dano Exaurir Todos os Alvos | |
| <u>Pesadelo</u> | Verde | Técnica | Rara | 3 | Escolha uma carta. No próximo turno, adicione 3 cópias desta carta à sua mão. Exaurir. (O custo diminui para 2) | Contexto da Mão Exaurir Instancia Cartas | Possui sinergia linear consigo mesma e sinergia com outras cartas. |
| <u>Rastro</u> | Verde | Poder | Rara | 1 | (Inato) Sempre que você jogar uma carta, ganhe 1 de Proteção. | Inato Jogar Cartas Proteção | |

| Nome | Grupo | Tipo | Raridade | Energia | Descrição | Propriedades Encontradas | Notas |
|---------------------------|--------------------|----------|----------|---------------|--|--|---|
| <u>Tempestade de Aço</u> | Verde | Técnica | Rara | 2 | Descarte sua mão. Adicione 1 Estoque (Estoque+) em sua mão para cada carta descartada | Contexto da Mão Descarte de Cartas Estoque Instancia Cartas | |
| <u>Adaga Ritualística</u> | Incolor | Ataque | Especial | 1 | Cause 15 de Dano. Se for Fatal, aumente o dano em 3 (5) permanentemente. Exaurir. | Dano Exaurir Incremento Adicional por Uso | Possui sinergia linear consigo mesma. |
| <u>Aparição</u> | Incolor | Técnica | Especial | 1 | Etéreo. Ganhe 1 Intangível. Exaurir. (Perde o efeito Etéreo) | Etéreo Exaurir Intangibilidade | |
| <u>B.O.M.B.A.</u> | Incolor | Técnica | Especial | 0 | Perca 3 PV. Ganhe 2 (3) de Força. | Força Vida | Funciona bem com cartas de ataque e relíquias que ativam efeitos ao perder vida. |
| <u>Beta</u> | Incolor | Técnica | Especial | 2 | Embaralhe um Ômega na sua pilha de compra. Exaurir. (O custo diminui para 1) | Exaurir Instancia Cartas | Funciona bem com relíquias ativadas ao exaurir um item. |
| <u>Estoque</u> | Incolor/Sorradeira | Ataque | Especial | 0 | Cause 4 (6) de dano. Exaurir. | Dano Exaurir | ⚠ Só pode ser obtida pela Sorradeira. Funciona bem com relíquias ativadas ao exaurir um item. |
| <u>Mordida</u> | Incolor | Ataque | Especial | 1 | Cause 7 (8) de Dano. Cure 2 (3) PV. | Dano Vida | Bem equilibrada com cartas que diminuem a vida do jogador. |
| <u>Ômega</u> | Incolor | Poder | Especial | 3 | No fim do seu turno, cause 50 (60) de Dano a TODOS os inimigos. | Dano Todo Turno Todos os Alvos | Carta extremamente poderosa, mas que requer um custo de tempo e energia para ser utilizada. |
| <u>Atordoado</u> | Incolor | Condição | Especial | Não se Aplica | Injogável. Etéreo. | Etéreo Injogável | |
| <u>Ferida</u> | Incolor | Condição | Especial | Não se Aplica | Injogável | Injogável | |
| <u>Gosmento</u> | Incolor | Condição | Especial | 1 | Exaurir. | Exaurir | Só ganha utilidade com relíquias que ativem ao exaurir uma carta. |
| <u>Queimadura</u> | Incolor | Condição | Especial | Não se Aplica | Injogável. No fim do seu turno, receba 2 de dano. | Dano Injogável | Funciona bem para cartas de descarte e relíquias ativadas ao perder vida. |
| <u>Vácuo</u> | Incolor | Condição | Especial | Não se Aplica | Injogável. Etéreo. Quando esta carta é comprada, perca 1 de energia. | Compra de Cartas Energia Etéreo Injogável | |
| <u>Bons Instintos</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | Ganhe 5 (8) de Proteção | Proteção | |
| <u>Botão de Pânico</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | Ganhe 30 (40) de Proteção. Você não pode ganhar Proteção por 2 turnos. Exaurir. | Bloqueio Exaurir Proteção | Funciona bem com proteção alta e relíquias que mantem entre turnos parte ou toda a proteção, mas seu funcionamento com intangibilidade é prejudicial, já que o bloqueio de proteção pode atrapalhar turnos futuros, garantindo dano caso a proteção não seja mantida. |
| <u>Cegar</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | Aplique 2 de Fraqueza (afeta todos os inimigos) | Fraqueza Todos os Alvos | Melhoria aplica o efeito a todos os inimigos |
| <u>Descoberta</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 1 | Escolha 1 de 3 cartas aleatórias e adicione-a a sua mão. Ela custa 0 neste turno. Exaurir. (Remove o efeito Exaurir) | Altera custo de outras cartas Efeito Aleatório Efeito Temporário Exaurir Instancia Cartas | Melhoria permite instanciar cartas infinitamente, possivelmente incluindo a si mesma (sinergia linear). |
| <u>Enfaixar</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | Cure 4 (6) PV. Exaurir | Exaurir Vida | |
| <u>Entrada Dramática</u> | Incolor | Ataque | Incomum | 0 | Inata. Cause 6 (8) de dano a TODOS os inimigos. Exaurir. | Dano Exaurir Inato Todos os Alvos | |
| <u>Explosão Mental</u> | Incolor | Ataque | Incomum | 2 | Inata. Cause dano igual ao número de cartas na sua pilha de compras. (O custo diminui para 1) | Contexto da Pilha Dano Inato | |
| <u>Golpe Veloz</u> | Incolor | Ataque | Incomum | 0 | Cause 6 (9) de Dano. | Dano | |
| <u>Grilhões Sombrios</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | O inimigo perde 9 (15) de Força neste turno. Exaurir. | Exaurir Força | |
| <u>Iluminação</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | Reduz o custo de todas as cartas na sua mão para 1 neste turno (efeito vale para o resto do combate) | Altera custo de outras cartas Contexto da Mão Efeito Temporário | Melhoria permite que o efeito seja duradouro por todo o combate. Possui sinergia com cartas de custo 2 ou superior. |

| Nome | Grupo | Tipo | Raridade | Energia | Descrição | Propriedades Encontradas | Notas |
|-----------------------------|---------|---------|----------|---------|---|---|--|
| <u>Impaciência</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | Se você não tiver Ataques na sua mão, compre 2 cartas. | Compra de Cartas Contexto da Mão | |
| <u>Lampejo de Aço</u> | Incolor | Ataque | Incomum | 0 | Cause 3 (6) de dano. Compre 1 carta | | |
| <u>Loucura</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 1 | Reduza o custo de uma carta aleatória na sua mão para 0 neste combate. Exaurir. | Altera custo de outras cartas Contexto da Mão Exaurir | Possui sinergia linear consigo mesma. |
| <u>Panaceia</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | Ganhe 1(2) de Artefato. Exaurir. | Artefato Exaurir | Possui sinergia com cartas com trade-offs. |
| <u>Pau Para Toda Obra</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | Adicione 2 Carta Incolor aleatória a sua mão. Exaurir. | Exaurir Instancia Cartas | Possui sinergia linear consigo mesma. |
| <u>Premeditação</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | Coloque 1 (jogador escolhe a quantidade) carta da sua mão no fim da sua pilha de compra. Ela(s) custam 0 até ser jogada(s). | Altera custo de outras cartas Contexto da Mão Efeito Temporário Retornar Cartas ao Baralho | |
| <u>Pureza</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | Exaura até 3(5) cartas em sua mão. Exaurir. | Contexto da Mão Exaurir | Funciona bem com cartas de condição e maldições. |
| <u>Respirar Fundo</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | Embaralhe sua pilha de descarte na sua pilha de compra. Compre 1(2) Carta(s). | Compra de Cartas Recuperar Cartas Descartadas | Possui uma sinergia direta com a carta Explosão Mental. |
| <u>Sutileza</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | Ganhe 2 (4) de Proteção. Compre 1 carta. | Compra de Cartas Proteção | |
| <u>Troneço</u> | Incolor | Técnica | Incomum | 0 | Aplique 2 de Vulnerabilidade (efeito é aplicado a todos os alvos) | Todos os Alvos Vulnerabilidade | Possui boa sinergia com cartas de ataque. |
| <u>A Bomba</u> | Incolor | Técnica | Rara | 2 | No fim de 3 turnos, cause 40 de dano a TODOS os inimigos | Dano Efeito Futuro Efeito Temporário Todos os Alvos | |
| <u>Apoteose</u> | Incolor | Técnica | Rara | 2 | Aprimore TODAS as suas cartas pelo resto do combate. Exaurir. (O custo diminui para 1) | Aprimorar Cartas Efeito Temporário Exaurir | Possui sinergia com cartas não aprimoradas, especialmente se usada antes de qualquer outra carta. |
| <u>Arma Secreta</u> | Incolor | Técnica | Rara | 0 | Coloque um Ataque da sua pilha de compra na sua mão. Exaurir. (Remove exaurir) | Compra de Cartas Exaurir | Melhoria permite pegar cartas de ataque mais facilmente. |
| <u>Crisálida</u> | Incolor | Técnica | Rara | 2 | Embaralhe 3 (5) Técnicas Aleatórias na sua pilha de compra. Elas custam 0 neste combate. Exaurir. | Altera custo de outras cartas Efeito Temporário Exaurir Instancia Cartas | |
| <u>Desenvoltura</u> | Incolor | Poder | Rara | 0 | Toda vez que você jogar 5 cartas em um turno, cause 10 (14) de dano a TODOS os inimigos. | Dano Jogar Cartas Todos os Alvos | Possui sinergia com cartas de custo 0. |
| <u>Desordem</u> | Incolor | Poder | Rara | 2 | No começo do seu turno, jogue a carta no topo da sua pilha de compra. | Jogar do Baralho Todo Turno | |
| <u>Magnetismo</u> | Incolor | Poder | Rara | 2 | No começo do seu turno, adicione uma carta incolor aleatória à sua mão. (O custo diminui para 1) | Efeito Aleatório Instancia Cartas Todo Turno | Possui sinergia linear caso instancie outra carta de magnetismo. Funciona bem com outras cartas incolores. |
| <u>Mestre da Estratégia</u> | Incolor | Técnica | Rara | 0 | Compre 3 (4) cartas. Exaurir | Compra de Cartas Exaurir | |
| <u>Metamorfose</u> | Incolor | Técnica | Rara | 2 | Embaralhe 3 (5) Ataques aleatórios na sua pilha de compra. Eles custam 0 neste combate. Exaurir. | Altera custo de outras cartas Exaurir Instancia Cartas | |
| <u>Mão da Ganância</u> | Incolor | Ataque | Rara | 2 | Cause 20 (25) de Dano. Se for Fatal, ganhe 20 (25) ouro. | Dano Golpe Fatal Ouro | |
| <u>Natureza Sádica</u> | Incolor | Poder | Rara | 0 | Sempre que você aplicar um Efeito Negativo a um inimigo, ele recebe 3 de Dano. | Dano Efeito Secundário | |

| Nome | Grupo | Tipo | Raridade | Energia | Descrição | Propriedades Encontradas | Notas |
|--------------------------|----------|----------|----------|---------------|--|--|---|
| <u>Pensando a Frente</u> | Incolor | Técnica | Rara | 0 | Compre 2 cartas. Coloque uma carta da sua mão no topo da sua pilha de compra. Exaurir (Remove Exaurir) | Compra de Cartas Exaurir Retornar Cartas ao Baralho | Melhoria permite o uso da carta mais vezes |
| <u>Transmutação</u> | Incolor | Técnica | Rara | X | Adicione X cartas incolores (aprimoradas) aleatórias à sua mão. Exaurir. | Exaurir Incremento por Energia Instancia Cartas | Possui sinergia linear consigo mesma, já que pode se auto-instanciar. |
| <u>Técnica Secreta</u> | Incolor | Técnica | Rara | 0 | Coloque uma Técnica da sua pilha de compra na sua mão. Exaurir. (Remove exaurir) | Compra de Cartas Exaurir | Melhoria permite o uso da carta mais vezes. |
| <u>Violência</u> | Incolor | Técnica | Rara | 0 | Coloque 3 (4) Ataques aleatórios da sua pilha de compra na sua mão. | Compra de Cartas | |
| <u>Maldição do Sino</u> | Maldição | Maldição | Especial | Não se Aplica | Injogável. Não pode ser removido do deck. | Bloqueio Injogável | Obtida a partir da relíquia do sino. Funciona bem com relíquias que melhoram com maldições e cartas que descartam ou exaurem outras cartas. |
| <u>Necromaldição</u> | Maldição | Maldição | Especial | Não se Aplica | Injogável. Não há como fugir dessa Maldição. | Injogável | |
| <u>Apodrecer</u> | Maldição | Maldição | Especial | Não se Aplica | Injogável. No fim do seu turno, receba 2 de dano. | Dano Injogável | |
| <u>Arrependimento</u> | Maldição | Maldição | Especial | Não se Aplica | Injogável. No fim do seu turno, perca 1 PV para cada carta em sua mão. | Contexto da Mão Injogável Vida | |
| <u>Desajeitado</u> | Maldição | Maldição | Especial | Não se Aplica | Injogável. Etéreo. | Etéreo Injogável | Funciona bem com relíquias ativas ao exaurir uma carta. |
| <u>Dor</u> | Maldição | Maldição | Especial | Não se Aplica | Injogável. Enquanto estiver em sua mão, perca 1 PV quando jogar alguma outra carta. | Contexto da Mão Injogável Jogar Cartas Vida | |
| <u>Dúvida</u> | Maldição | Maldição | Especial | Não se Aplica | Injogável. No fim do seu turno, ganhe 1 de Fraqueza. | Fraqueza Injogável | |
| <u>Ferimento</u> | Maldição | Maldição | Especial | Não se Aplica | Injogável. | Injogável | |
| <u>Mediocridade</u> | Maldição | Maldição | Especial | Não se Aplica | Injogável. Enquanto estiver na sua mão, você não pode jogar mais de 3 cartas neste turno. | Bloqueio Contexto da Mão Injogável Jogar Cartas | |
| <u>Parasita</u> | Maldição | Maldição | Especial | Não se Aplica | Injogável. Se transformado ou removido do seu baralho, perca 3 PV Máximo | Injogável Vida | |
| <u>Torção</u> | Maldição | Maldição | Especial | Não se Aplica | Injogável. Inato. | Inato Injogável | |
| <u>Vergonha</u> | Maldição | Maldição | Especial | Não se Aplica | Injogável. No fim do seu turno, ganhe 1 de Fraqueza. | Fraqueza Injogável | |

APÊNDICE B – RELÍQUIAS

Tabela feita para fichamento das relíquias do Jogo Slay the Spire, onde foram catalogados todas as relíquias disponíveis aos personagens Rígido e Sorrateira no modo de jogo Padrão.



Relíquias

| Nome | Raridade | Exclusiva a um Personagem? | Descrição | Propriedades | Observações | Date |
|---------------------------|----------|----------------------------|---|---|---|------|
| <u>Anel de Cobra</u> | Inicial | Sorradeira | No início de cada combate, compre 2 cartas adicionais | Combate Compra de Cartas Início do Combate | | |
| <u>Sangue Ardente</u> | Inicial | Rígido | Ao fim de cada combate, recupere 6 PV | Combate Fim do Combate Vida | Possui boa sinergia com a busca por adicionar cartas. | |
| <u>A Bota</u> | Comum | | Sempre que der 4 ou menos de dano, aumentar para 5 | Combate Dano | Útil em situações de Fraqueza e cartas de dano reduzido com dano secundário. | |
| <u>Akabebo</u> | Comum | | Seu primeiro ataque em cada combate causa 8 de Dano adicional | Ataques Combate Dano Efeito Único | | |
| <u>Antigo Jogo de Chá</u> | Comum | | Sempre que você entrar em um Ponto de Descanso, comece o próximo combate com 2 de energia | Combate Efeito Futuro Efeito Único Energia Início do Combate Local de Descanso | Boa sinergia com a busca dos jogadores por Locais de Descanso e o que dá para alcançar com eles | |
| <u>Arte da Guerra</u> | Comum | | Se você não jogar nenhum ataque este turno, ganhe 1 energia extra na próxima rodada | Ataques Combate Efeito Futuro Energia Jogar Cartas | | |
| <u>Baú Pequeno</u> | Comum | | Toda 4ª Sala ? possui um Tesouro | Navegação no Mapa Salas ? Tesouro | | |
| <u>Boca do Caixa</u> | Comum | | Sempre que escalar, ganhe 12 de ouro. Não funcionará mais se gastar qualquer ouro na loja | Loja Navegação no Mapa Ouro | Possui boa sinergia com combates, salas que não são lojas e evitar compras. | |
| <u>Bolas de Gude</u> | Comum | | No início de cada combate, aplique 1 de Vulnerabilidade a TODOS os inimigos | Início do Combate Todos os Alvos Vulnerabilidade | Bom auxílio para Decks focados em ataque | |
| <u>Bracelete Juzu</u> | Comum | | Combates de inimigos normais não são mais encontrados em salas ? | Bloqueio Combate Navegação no Mapa Salas ? | Útil para os jogadores em busca de eventos, tentando evitar combates e/ou se beneficiar do bônus de Tesouro | |
| <u>Cinto de Poções</u> | Comum | | Ao pegar a relíquia, ganhe 2 slots de Poções | Efeito Único Melhoria Permanente Poções | Permite uma maior arsenal para uso/proteção | |
| <u>Crânio Vermelho</u> | Comum | Rígido | Se seu PV está em 50% ou abaixo, você tem 3 de Força adicional | Combate Força Vida | Possui boa sinergia com cartas que recuperam vida (cartas de Vampiro) para manter o fluxo de vida alto sem perder o benefício. | |
| <u>Crânio de Cortixa</u> | Comum | Sorradeira | Sempre que você aplicar Veneno, aplique 1 de Veneno adicional. | Combate Veneno | Funciona muito bem com outras cartas de Veneno. Em uso com o espécime, permite que o efeito sempre seja aproveitado pelo jogador. | |
| <u>Enigma do Centênio</u> | Comum | | Na primeira vez que você perder PV em cada combate, compre 3 cartas | Combate Compra de Cartas Efeito Único Vida | Funciona bem com cartas que fazem o jogador perder vida ou cartas de proteção leves em ataques poderosos. | |
| <u>Escamas de Bronze</u> | Comum | | Comece cada combate com 3 Espinhos | Combate Espinhos Início do Combate | Funciona bem com cartas de proteção, permitindo dano garantido a inimigos com intenção de atacar sem perder vida. | |
| <u>Filtro de Sonhos</u> | Comum | | Sempre que você descansar, você pode adicionar uma carta ao seu baralho. | Adicionar Cartas Descansar Local de Descanso | Oferecem uma opção alternativa de obter cartas e recuperar vida ao mesmo tempo, facilitando o combate entre itens. | |
| <u>Elor Alegre</u> | Comum | | A cada 3 turnos, ganhe 1 de energia. | Combate Efeito Temporário Energia | Funciona bem com cartas de proteção, quando o jogador tira vida lentamente dos inimigos sem levar dano desprotegido. | |

| Nome | Raridade | Exclusiva a um Personagem? | Descrição | Propriedades | Observações | Date |
|---------------------------------|----------|----------------------------|---|--|--|------|
| <u>Frasco de Sangue</u> | Comum | | No início de cada combate, cure 2 PV. | Efeito Único Início do Combate Vida | Possui sinergia com salas de combates, especialmente se o jogador conseguir vencer sem levar dano. | |
| <u>Inseto Preservado</u> | Comum | | Inimigos em Combates de Elites terão 25% menos PV | Combate Efeito Único Elite Vida | Possui sinergia com relíquias que se beneficiam do combate com Elites, facilitando a luta ou fornecendo mais recompensas. | |
| <u>Lanterna</u> | Comum | | Comece o combate com 1 de energia adicional | Efeito Único Energia Início do Combate | Permite uso de cartas mais poderosas (X, 4 ou mais de custo) ou uso múltiplo de cartas de baixo custo (1, 2 ou 3) | |
| <u>Mochila de Preparo</u> | Comum | | No início de cada combate, compre 2 cartas adicionais. | Compra de Cartas Efeito Único Início do Combate | Funciona como alternativa para os outros personagens, se não o sorrateiro | |
| <u>Morango</u> | Comum | | Aumenta seu PV máximo em 7 | Efeito Único Vida | | |
| <u>Máscara Sorridente</u> | Comum | | O serviço de remoção de carta do Vendedor agora sempre custa 50 de ouro | Loja Melhoria Permanente Ouro Remover Cartas | Possui sinergia com fontes de ouro e cartas de condição e maldições, assim como facilitar o gerenciamento do baralho. | |
| <u>Nunchaku</u> | Comum | | Sempre que jogar 10 Ataques, ganhe 1 de Energia | Combate Energia Jogar Cartas | Funciona bem com baralhos de Ataques, especialmente aqueles com cartas de custo 0 (como Raíva) | |
| <u>Omamori</u> | Comum | | Negue as próximas 2 Maldições que você obter. | Bloqueio Maldições Uso Limitado | Funciona bem com relíquias que adicionam maldições ao jogador, especialmente as relíquias que possuem isso como um efeito negativo | |
| <u>Oricalco</u> | Comum | | Se você terminar seu turno sem Proteção, ganhe 6 de Proteção. | Combate Final do Turno Proteção | | |
| <u>Ornitóptero de Brinquedo</u> | Comum | | Sempre que você utilizar uma poção, cure 5 PV. | Poções Vida | Possui boa sinergia de cura com poções de regeneração de vida. | |
| <u>Pedra Curiosamente Lisa</u> | Comum | | No início de cada combate, ganhe 1 de Destreza | Destreza Início do Combate | | |
| <u>Pedra de Amolar</u> | Comum | | Após pegar, Aprimore 2 Ataques aleatórios | Aprimorar Cartas Ataques Uso Imediato | | |
| <u>Peixe de Cerâmica</u> | Comum | | Sempre que você adicionar uma carta ao seu baralho, ganhe 9 de ouro. | Adicionar Cartas Ouro | Funciona bem com baralhos escaláveis e relíquias que fornecem cartas. | |
| <u>Pintura de Guerra</u> | Comum | | Após pegar, Aprimore 2 Técnicas aleatórias | Aprimorar Cartas Técnicas Uso Imediato | | |
| <u>Ponta de Caneta</u> | Comum | | Todo 10º Ataque que você jogar causa o dobro de dano | Ataques Combate Dano Jogar Cartas | Cartas de Ataque com custo 0 ajudam a acelerar o processo de ataque. | |
| <u>Ticket Refeição</u> | Comum | | Sempre que entrar na loja, cure 15 PV | Loja Vida | Permite uma nova estratégia de navegação com o foco em recuperar energia com mais frequência ou arriscar obter mais. | |
| <u>Travesseiro Real</u> | Comum | | Cure um adicional de 15 PV quando você Descansa. | Descansar Local de Descanso Vida | | |
| <u>Vajra</u> | Comum | | No início de cada combate, ganhe 1 de Força | Combate Força Início do Combate | | |
| <u>Âncora</u> | Comum | | Comece cada combate com 10 de Proteção | Combate Início do Combate Proteção | Funciona bem com baralhos focados em cartas de ataque | |
| <u>Abridor de Cartas</u> | Incomum | | Sempre que você jogar 3 Técnicas em um único turno, cause 5 de dano à todos os inimigos | Combate Dano Jogar Cartas Todos os Alvos Técnicas | | |
| <u>Amulheta de Mercúrio</u> | Incomum | | No início do seu turno, cause 3 de dano a TODOS os inimigos | Combate Dano Todo Turno Todos os Alvos | Funciona bem quando a estratégia do jogador está focada em sempre garantir que o dano seja aplicado. | |

| Nome | Raridade | Exclusiva a um Personagem? | Descrição | Propriedades | Observações |
|---|----------|----------------------------|--|--|---|
| Amuleto de Pedra Negra | Incomum | | Sempre que você obter uma Maldição, aumente seu PV máximo em 6 | Adicionar Cartas Maldições Vida | Possui uma sinergia espetacular com Chave Amaldiçoada, fazendo de Tesouros a oportunidade perfeita para aumentar a vida máxima. E, diferente do Boneco Du-Vu, a carta de Maldição pode ser removida sem perder o bônus. |
| Argila Auto Moldante | Incomum | Rígido | Sempre que você perder PV em combate, ganhe 3 de Proteção no próximo turno. | Efeito Futuro Proteção Vida | |
| Boneco de Treinamento | Incomum | | Cartas que contêm "Golpe" causam 3 de Dano adicional. | Combate Dano Golpe Melhoria Permanente | |
| Carne no Osso | Incomum | | Se seu PV está em 50% ou abaixo no fim do combate, cure 12 PV | Fim do Combate Vida | Funciona bem com cartas e relíquias que oferecem efeitos e diminuem a vida do jogador. O ideal para esta relíquia é manter a vida flutuando constantemente entre acima e abaixo de 50%, funcionando bem também com outras relíquias que utilizam da mesma condição de ativação. |
| Carta de Interrogação | Incomum | | Em telas de recompensa de cartas, você tem 1 carta adicional para escolher | Adicionar Cartas Combate | |
| Chama Engarrafada | Incomum | | Após pegar, escolha uma carta de Ataque. No início de cada combate, essa carta estará em sua mão. | Ataques Compra de Cartas Início do Combate Uso Imediato | Garante ao jogador a chance de iniciar uma estratégia dentro do jogo. |
| Chifre de Gremlin | Incomum | | Sempre que um inimigo morrer, ganhe 1 de energia e compre 1 carta | Combate Compra de Cartas Energia Inimigos | |
| Estátua de Besta Branca | Incomum | | Poções sempre são deixadas depois de combates | Combate Fim do Combate Poções | Remove a aleatoriedade de receber poções e aumenta a rotatividade do baralho. |
| Frasco de Tinta | Incomum | | Sempre que você jogar 10 cartas, compre 1 carta. | Combate Compra de Cartas Jogar Cartas | Funciona bem com cartas de custo 0 e com a relíquia Kit Médico, permitindo aproveitar as cartas de efeito negativo e acelerar a ativação da relíquia. |
| Garsa de Papel | Incomum | Sorrateira | Inimigos com Fraqueza causam 50% menos dano ao invés de 25% | Combate Fraqueza Melhoria Permanente | |
| Grampo de Chifre | Incomum | | No começo do seu 2º turno, ganhe 14 de Proteção. | Combate Efeito Único Proteção | |
| Kunai | Incomum | | Sempre que você jogar 3 Ataques em um único turno, ganhe 1 de Destreza. | Ataques Combate Destreza Jogar Cartas | Possui boa sinergia com cartas de ataque com custo 0, assim como cartas de defesa. |
| Leque Ornamental | Incomum | | Toda vez que você jogar 3 Ataques em um único turno, ganhe 3 de Proteção. | Ataques Combate Destreza Jogar Cartas | |
| Matriosca | Incomum | | Os próximos 2 baús que você abrir contêm 2 Relíquias (exceto baús de chefes) | Relíquias Tesouro | Possui boa sinergia com combates de Elites e relíquias que aumentam as chances de encontrar tesouro |
| Mão Mumificada | Incomum | | Sempre que jogar um Poder, uma carta aleatória na sua mão custará 0 neste turno | Altera Custo de Carta Combate Jogar Cartas Poder | Possui boa sinergia com outras cartas de Poder, especialmente com as de custo 0. |
| O Entregador | Incomum | | O Vendedor não fica mais sem suprimentos de cartas, poções ou relíquias, e preços são reduzidos em 20% | Adicionar Cartas Loja Ouro Poções Relíquias | Possui boa sinergia com fontes de ouro ao jogador, especialmente mecânicas consistentes. Em colusão com o Ectoplasma |
| Ovo Congelado | Incomum | | Sempre que você adicionar uma carta de Poder ao seu baralho, ela é aprimorada | Adicionar Cartas Aprimorar Cartas Poder | Funciona bem se obtida logo no começo no jogo, pois remove a necessidade de aprimorar cartas de Poder. Auxilia também no uso de pontos de descanso para outras ações que não seja forjar. |
| Ovo Derretido | Incomum | | Sempre que você adicionar uma carta de Ataque ao seu baralho, ela é Aprimorada. | Adicionar Cartas Aprimorar Cartas Ataques | Funciona bem se obtida logo no começo no jogo, pois remove a necessidade de aprimorar cartas de Poder. Auxilia também no uso de pontos de descanso para outras ações que não seja forjar. |
| Ovo Tóxico | Incomum | | Sempre que você adicionar uma carta de Técnica ao seu baralho, ela é Aprimorada | Adicionar Cartas Aprimorar Cartas Técnicas | Funciona bem se obtida logo no começo no jogo, pois remove a necessidade de aprimorar cartas de Poder. Auxilia também no uso de pontos de descanso para outras ações que não seja forjar. |

| Nome | Raridade | Exclusiva a um Personagem? | Descrição | Propriedades | Observações | Date |
|---------------------------------------|----------|----------------------------|---|--|---|------|
| Pantógrafa | Incomum | | No início de combates de chefe, cure 25 PV | Chefes Combate Início do Combate Vida | Funciona bem com as relíquias que tem efeitos ativos com 50% de vida, já que seu efeito é utilizado por completo. | |
| Pena Eterna | Incomum | | Para cada 5 cartas no seu baralho, cure 3 PV toda vez que entrar num Local de Descanso | Contexto do Baralho Local de Descanso Vida | Funciona bem com baralhos grandes, pois aumenta a quantidade de vida restaurada. | |
| Pergaminho Ninja | Incomum | Sorradeira | Comece cada combate com 3 Estoques na sua mão | Combate Estoques Início do Combate | Garante que o jogador tenha uma opção de ataque garantida no começo do combate. | |
| Pêra | Incomum | | Aumenta seu PV máximo em 10 | Efeito Único Vida | | |
| Relâmpago Engarrafado | Incomum | | Após pegar, escolha uma carta de Técnica. No início de cada combate, essa carta estará em sua mão. | Compra de Cartas Início do Combate Técnicas Uso Imediato | | |
| Relógio de Sol | Incomum | | A cada 3 vezes que você embaralhar seu baralho, ganhe 2 de Energia | Combate Embaralhar Energia | Funciona muito bem com baralhos pequenos, onde o jogador está sempre reembalhando as cartas. | |
| Shuriken | Incomum | | Sempre que você jogar 3 Ataques em um único turno, ganhe 1 de Força. | Ataques Combate Força Jogar Cartas | | |
| Sino Tigela | Incomum | | Quando adicionando cartas ao seu baralho, você pode ganhar +2 de PV máximo ao invés. | Adicionar Cartas Vida | | |
| Tornado Engarrafado | Incomum | | Após pegar, escolha uma carta de Poder. No início de cada combate, essa carta estará em sua mão. | Combate Compra de Cartas Início do Combate Poder Uso Imediato | | |
| Vela Azul | Incomum | | Cartas de Maldição agora podem ser jogadas. Jogar uma Maldição fará você perder 1 PV e Exaurir a carta. | Combate Exaurir Jogar Cartas Maldições Nova Ação Vida | Funciona bem com relíquias que tem como condição perder vida pela primeira vez em um combate, assim como relíquias que mantem a mão entre turnos. | |
| Sapo de Papel | Incomum | Rígido | Inimigos Vulneráveis tomam 75% mais dano ao invés de 50% | Combate Dano Vulnerabilidade | | |
| Bastão de Tungstênio | Rara | | Sempre que você perder PV, perca 1 a menos | Vida | | |
| Boneco Du-Vu | Rara | | Para cada Maldição no seu baralho, comece cada combate com 1 de Força Adicional | Combate Contexto do Baralho Força Início do Combate Maldições | Requer que o jogador busque por relíquias e eventos que adicionem maldições ao baralho. | |
| Bota Alada | Rara | | Você pode ignorar caminhos da próxima sala por 3 vezes | Navegação no Mapa Uso Limitado | Permite que o jogador crie novas formas de atravessar o mapa. | |
| Cachimbo da Paz | Rara | | Você agora pode remover cartas do seu baralho em Locais de Descanso. | Local de Descanso Nova Ação Remover Cartas | | |
| Calendário de Pedra | Rara | | No final do seu turno 7, dê 52 de dano em TODOS os inimigos | Combate Dano Efeito Temporário Final do Turno Todos os Alvos | Funciona melhor em combates de Elite/Chefes, já que raramente um combate normal dura mais tempo que isso. | |
| Cauda de Lagarto | Rara | | Quando você fosse morrer, cure 50% do seu PV máximo ao invés (funciona uma vez). | Derrota Vida | Dá uma segunda chance ao jogador | |
| Cinturão do Campeão | Rara | | Sempre que você aplicar Vulnerabilidade, também aplique 1 de Fraqueza. | Combate Fraqueza Vulnerabilidade | Adiciona uma função complementar a cartas com vulnerabilidade, sejam elas técnicas ou ataques. | |
| Cinzas de Caronte | Rara | | Sempre que você Exaurir uma carta, cause 3 de dano a TODOS os inimigos. | Combate Dano Exaurir Todos os Alvos | | |
| Címbalos | Rara | | Sempre que você descartar uma carta durante seu turno, cause 3 de dano a um inimigo aleatório para cada carta descartada. | Alvos Aleatórios Combate Dano Descartar Cartas | Permite que cartas focadas exclusivamente em descarte ganhem a função de causar dano. | |

| Nome | Raridade | Exclusiva a um Personagem? | Descrição | Propriedades | Observações | Date |
|--------------------------------------|----------|----------------------------|---|---|---|------|
| Fecho de Capa | Rara | | No final do seu turno, ganhe 1 de Proteção para cada carta na sua mão. | Contexto da Mão Final do Turno Proteção | | |
| Ficha de Apostas | Rara | | No início de cada combate, descarte qualquer número de cartas e então compre o mesmo tanto. | Combate Compra de Cartas Contexto da Mão Descartar Cartas Início do Combate | | |
| Flor Mágica | Rara | | Cura é 50% mais efetiva durante combate | Combate Vida | | |
| Galho Seco | Rara | | Sempre que você Exaurir uma carta, adicione uma carta aleatória à sua mão. | Combate Exaurir Instanciar Cartas | | |
| Gengibre | Rara | | Você não fica mais Enfraquecido. | Bloqueio Fraqueza | | |
| Hélice Fossilizada | Rara | | Preserva a primeira vez que perderia PV em combate. | Combate Efeito Temporário Vida | | |
| Leme do Capitão | Rara | | No começo do seu 3º turno, ganhe 18 de Proteção. | Combate Efeito Temporário Proteção | | |
| Linha e Agulha | Rara | | No início de cada combate, ganhe 3 de Armadura Chapeada. | Armadura Chapeada Combate Início do Combate Proteção | | |
| Manga | Rara | | Aumenta seu PV máximo em 14. | Vida | | |
| Moeda Velha | Rara | | Ganhe 300 de Ouro. | Ouro | Ajuda bastante a comprar coisas na loja e cuidar de outras mecânicas. | |
| Nabo | Rara | | Você não ficará mais com Fraqueza. | Bloqueio Fraqueza | | |
| O Espécime | Rara | | Sempre que um inimigo morrer, transfira qualquer Veneno que ele tinha à um inimigo aleatório. | Alvos Aleatórios Combate Inimigos Veneno | | |
| Paquímetro | Rara | | No início do seu turno, perca 15 de Proteção ao invés de toda sua Proteção. | Combate Conservação Início do Turno Proteção | | |
| Peso | Rara | | Você agora pode ganhar Força em Locais de Descanso. (Máximo de 3 vezes) | Força Local de Descanso Nova Ação | | |
| Pião Incessante | Rara | | Sempre que você não tiver cartas na mão no seu turno, compre uma carta. | Combate Compra de Cartas Contexto da Mão | | |
| Pá | Rara | | Você agora pode Cavar por pilhagem (reliquias) em Locais de Descanso. | Cavar Local de Descanso Nova Ação Relíquias | | |
| Queimador de Incenso | Rara | | A cada 6 turnos, ganhe 1 Intangível. | Combate Efeito Temporário Intangibilidade | Funciona bem com baralhos focados em ataque e pouca proteção. | |
| Relógio de Bolso | Rara | | Sempre que jogar 3 ou menos cartas no turno, compre 3 cartas adicionais no próximo turno. | Combate Compra de Cartas Efeito Futuro Jogar Cartas | | |
| Roda de Oração | Rara | | Baús que não sejam de chefe agora também possuem cartas. | Adicionar Cartas Tesouro | Adicionam uma função extra para os baús e funciona bem. | |
| Sorvete | Rara | | Energia agora é conservada entre turnos | Combate Conservação Energia | Facilita o uso de cartas de custo mais alto e fortalece cartas de custo X | |

| Nome | Raridade | Exclusiva a um Personagem? | Descrição | Propriedades | Observações | Date |
|--|----------|----------------------------|---|---|--|------|
| Torii | Rara | | Sempre que você fosse receber 5 ou menos dano de um Ataque desprotegido, reduza-o à 1. | Combate Dano | Funciona bem com relíquias que tem o efeito ativado ao levar dano desprotegido. | |
| Urna com Cara de Pássaro | Rara | | Sempre que você jogar um Poder, cure 2 PV. | Combate Poder Vida | Adiciona a habilidade de recuperar vida usando cartas de Poder, aumentando a quantidade recuperada especialmente se o baralho estiver cheio delas. | |
| Bandagens Resistentes | Rara | Sorradeira | Sempre que você for descartar uma carta em seu turno, ganhe 3 de Proteção. | Combate Descartar Cartas Proteção | Funciona bem em conjunto com cartas de descarte. | |
| Anel da Serpente | Chefe | Sorradeira | Substitui o Anel da Cobra. No começo do seu turno, compre 1 carta adicional. | Combate Compra de Cartas Melhoria Permanente | | |
| Astrolábio | Chefe | | Após pegar, escolha e Transforme 3 cartas, então aprimore elas. | Aprimorar Cartas Transformar Cartas | | |
| Caixa de Pandora | Chefe | | Transforme todos os Golpes e Defender | Defender Golpe Transformar Cartas | | |
| Casa Pequena | Chefe | | Obtenha 1 poção. Ganhe 50 de ouro. Aumente seu PV máximo em 5. Obtenha uma carta. Aprimore 1 carta aleatória. | Adicionar Cartas Alvos Aleatórios Aprimorar Cartas Ouro Poções Vida | | |
| Casca Sagrada | Chefe | | Dobra a eficácia de poções. | Melhoria Permanente Poções | Possui sinergia com todas as poções. | |
| Chave Amaldiçoada | Chefe | | Ganhe 1 de energia no início do seu turno. Sempre que você abrir um baú que não seja de chefe, obtenha uma Maldição. | Combate Energia Início do Turno Maldições Tesouro | Funciona bem com relíquias que recebem maldições, permitindo aumentar o trade-off, assim como aumentar o número de tesouros com o Baú pequeno. | |
| Coleira do Escravista | Chefe | | Em combates contra Chefes e Elites, ganhe 1 de Energia no começo do seu turno. | Chefes Combate Elite Energia Todo Turno | | |
| Coroa Quebrada | Chefe | | Ganhe 1 de Energia no início do seu turno. Nas telas de Recompensas de cartas, você terá menos 2 opções de cartas para escolher | Adicionar Cartas Bloqueio Combate Energia Início do Turno | | |
| Cubo Rúnico | Chefe | Rígido | Sempre que você perder PV, compre 1 carta. | Combate Compra de Cartas Vida | | |
| Domo Rúnico | Chefe | | Ganhe 1 de Energia no início do seu turno. Você não pode mais ver as Intenções inimigas. | Combate Energia Inimigos Intenções Início do Turno | | |
| Ectoplasma | Chefe | | Ganhe 1 de Energia no início do seu turno. Você não pode mais ganhar ouro. | Bloqueio Combate Energia Início do Turno Ouro | Funciona bem em situações onde obter ouro não é mais necessário e o jogador está focado em outros eventos e em combates. | |
| Estrela Negra | Chefe | | Elites agora deixam 2 Relíquias quando derrotados. | Combate Elite Relíquias | | |
| Gaiola Vazia | Chefe | | Após pegar a relíquia, remova 2 cartas do seu deck. | Remover Cartas Uso Imediato | | |
| Gargantilha de Veludo | Chefe | | Ganhe 1 de Energia no início do seu turno. Você não pode jogar mais de 6 cartas por turno. | Bloqueio Combate Energia Início do Turno Jogar Cartas | | |
| Lâmina De Pulso | Chefe | Sorradeira | Cartas de Ataque que custam 0 terão 4 de dano adicional. | Ataques Combate Dano Energia | | |

| Nome | Raridade | Exclusiva a um Personagem? | Descrição | Propriedades | Observações |
|-----------------------------|----------|----------------------------|--|---|---|
| <u>Marca da Dor</u> | Chefe | Rígido | Ganhe 1 de Energia no início do seu turno. Comece combates com 2 Feridas na sua pilha de compra. | Combate Condições Energia Instanciar Cartas Início do Combate Início do Turno | |
| <u>Martelo de Fusão</u> | Chefe | | Ganhe 1 de Energia no início do seu turno. Você não poderá usar a Forja nos Locais de Descanso. | Aprimorar Cartas Bloqueio Energia Forja Início do Turno Local de Descanso | |
| <u>Olho de Cortixa</u> | Chefe | | No começo do seu turno, compre 2 cartas adicionais. Comece cada combate Confuso. | Combate Compra de Cartas Confusão Início do Combate Início do Turno | |
| <u>Pedra Filosofal</u> | Chefe | | Ganhe 1 de Energia no início do seu turno. TODOS os inimigos começam com 1 de Força. | Combate Energia Força Inimigos Início do Combate Início do Turno Todos os Alvos | |
| <u>Piça Pairando</u> | Chefe | Sorradeira | Na primeira vez que você descartar uma carta a cada turno, ganhe 1 de Energia. | Combate Descartar Cartas Efeito Único Energia Todo Turno | |
| <u>Pirâmide Rúnica</u> | Chefe | | No fim do seu turno, você não descarta mais sua mão. | Combate Conservação Descartar Cartas Final do Turno | |
| <u>Sangue Negro</u> | Chefe | Rígido | Substitui Sangue Ardente. No fim de cada combate, cure 12 PV. | Combate Fim do Combate Melhoria Permanente Vida | |
| <u>Sino de Invocação</u> | Chefe | | Após pegar, obtenha uma Maldição única e 3 Relíquias. | Maldições Relíquias Uso Imediato | Serve como fonte para mais sinergias, mas a maldição não pode ser removida, funcionando bem com o Boneco Du-Vu |
| <u>Sozu</u> | Chefe | | Ganhe 1 de Energia no início do seu turno. Você não pode mais obter poções. | Bloqueio Combate Energia Início do Turno Poções | |
| <u>Xícara de Café</u> | Chefe | | Ganhe 1 de Energia no início do seu turno. Você não poderá descansar nos Locais de Descanso. | Bloqueio Combate Descansar Energia Início do Turno Local de Descanso | |
| <u>Bolinhas Laranja</u> | Loja | | Sempre que jogar um Poder, Ataque e Técnica no mesmo turno, remove todos seus efeitos negativos. | Ataques Combate Efeitos Negativo Poder Técnicas | |
| <u>Caixa de Ferramentas</u> | Loja | | No início de cada combate, escolha 1 entre 3 cartas incolores aleatórias para adicionar à sua mão. | Combate Compra de Cartas Instanciar Cartas Início do Combate | |
| <u>Caldeirão</u> | Loja | | Quando obtido, crie 5 poções aleatórias. | Poções Uso Imediato | |
| <u>Cartão de Fidelidade</u> | Loja | | 50% de desconto em todos os produtos! | Loja Ouro | Possui maior efeito quanto mais cedo o jogador consegue a relíquia, otimizando o uso de ouro para conseguir mais. |

| Nome | Raridade | Exclusiva a um Personagem? | Descrição | Propriedades | Observações | Date |
|--------------------------------|----------|----------------------------|---|---|-------------|------|
| <u>Colher Estranha</u> | Loja | | Cartas que Exaurem quando jogadas ao invés serão descartadas 50% das vezes. | Combate Descartar Cartas Exaurir Jogar Cartas | | |
| <u>Elemento X</u> | Loja | | Sempre que jogar uma carta de custo X, seus efeitos são aumentados por 2. | Combate Jogar Cartas Melhoria Permanente | | |
| <u>Enxofre</u> | Loja | Rígido | No início do seu turno, ganhe 2 de Força e TODOS os inimigos ganham 1 de Força. | Combate Força Inimigos Início do Turno | | |
| <u>Espelho da Zorra</u> | Loja | | Ao pegar a relíquia, duplique uma carta do seu deck. | Adicionar Cartas Uso Imediato | | |
| <u>Estilhaço de Prisma</u> | Loja | | Tela de Recompensas de combates agora contém cartas incolor e cartas de outras cores. | Adicionar Cartas Combate Melhoria Permanente | | |
| <u>Funil Torcido</u> | Loja | Sorradeira | No início de cada batalha, aplique 4 Veneno em TODOS os inimigos. | Combate Início do Combate Todos os Alvos Veneno | | |
| <u>Furadeira</u> | Loja | | Sempre que quebrar a Proteção inimiga, aplique 2 de Vulnerabilidade. | Combate Dano Proteção Vulnerabilidade | | |
| <u>Kit Médico</u> | Loja | | Cartas de Condição Injogáveis agora podem ser jogadas. Jogar uma carta de Condição irá Exaurir a carta. | Combate Condições Exaurir Jogar Cartas Nova Ação | | |
| <u>Lembrança de um Relógio</u> | Loja | | No início de cada batalha, ganhe 1 Artefato. | Artefato Combate Início do Combate | | |
| <u>O Abaco</u> | Loja | | Sempre que você embaralhar sua pilha de compra, ganhe 6 de Proteção. | Combate Embaralhar Proteção | | |
| <u>Olho Congelado</u> | Loja | | Quando visualizando sua Pilha de Compra, as cartas são mostradas em ordem. | Combate Contexto do Baralho Melhoria Permanente | | |
| <u>Planetário</u> | Loja | | Escolha e adicione 5 cartas ao seu baralho. | Adicionar Cartas Uso Imediato | | |
| <u>Tipóia da Coragem</u> | Loja | | Comece todos os combates de Elite com 2 Força. | Combate Elite Força Início do Combate | | |
| <u>Waffle do Lee</u> | Loja | | Aumenta seu PV máximo em 7 e cura todo seu PV. | Vida | | |
| <u>Cogumelo Estranho</u> | Evento | | Quando Vulnerável, receba 25% a mais de dano ao invés de 50%. | Combate Melhoria Permanente Vulnerabilidade | | |
| <u>Código de Nilrys</u> | Evento | | No fim do seu turno, você pode escolher 1 de 3 cartas aleatórias para embaralhar em sua pilha de compra. | Adicionar Cartas Combate Efeito Temporário Embaralhar Final do Turno | | |
| <u>Enquirídio</u> | Evento | | No início de cada combate, adicione uma carta de Poder aleatória à sua mão. Ela custa 0 até o fim do turno. | Altera Custo de Carta Combate Efeito Temporário Início do Combate Poder | | |

| Nome | Raridade | Exclusiva a um Personagem? | Descrição | Propriedades | Observações | Date |
|-------------------------------|----------|----------------------------|---|--|--|------|
| <u>Força Mutagênica</u> | Evento | | Comece cada combate com 3 de Força. No final do seu primeiro turno, perca 3 de Força. | Combate Efeito Temporário Força Início do Combate | | |
| <u>Máscara Vermelha</u> | Evento | | No início de cada combate, aplique 1 de Fraqueza a TODOS os inimigos. | Combate Fraqueza Início do Combate Todos os Alvos | | |
| <u>Máscara do Cultista</u> | Evento | | Você se sente mais falador | | | |
| <u>Necromicon</u> | Evento | | O primeiro Ataque jogado em cada turno que custa 2 ou mais é jogado duas vezes. Quando pegar essa relíquia, seja Amaldiçoado. | Ataques Combate Jogar Cartas Maldições Todo Turno Uso Imediato | | |
| <u>O Lamento de Neow</u> | Evento | | Inimigos nos seus primeiros 3 combates terão 1 PV. | Combate Inimigos Vida | | |
| <u>Pinças Entortadas</u> | Evento | | No início do seu turno, Aprimore uma carta aleatória da sua mão. | Aprimorar Cartas Combate Efeito Temporário Início do Turno | | |
| <u>Presente de Nloth</u> | Evento | | Triplica a chance de receber cartas raras como recompensas de monstros. | Adicionar Cartas Combate Melhoria Permanente | | |
| <u>Ídolo Dourado</u> | Evento | | Inimigos deixam 25% mais Ouro. | Combate Inimigos Ouro | | |
| <u>Ídolo Sangrento</u> | Evento | | Sempre que você ganhar Ouro, cure 5 PV. | Ouro Vida | Possui excelente sinergia com fontes de ouro, especialmente o Boca de Caixa, servindo como uma fonte constante de energia. | |
| <u>Mark of the Bloom</u> | Evento | | O personagem não pode mais se curar. | Bloqueio Vida | | |
| <u>Cocô de Espírito</u> | Evento | | É desagradável. Reduz a pontuação em 1. | Pontuação | | |
| <u>Cabeça da Ssermente</u> | Evento | | Ganhe 50 de Ouro toda vez que entrar uma sala "?" | Ouro Salas ? | | |
| <u>Rosto do Clérigo</u> | Evento | | Aumente seu PV máximo em 1 após cada combate. | Combate Vida | | |
| <u>Rosto Faminto de Nloth</u> | Evento | | O próximo baú aberto estará vazio. | Bloqueio Efeito Único Tesouro | | |
| <u>Rosto do Gremlin</u> | Evento | | Comece cada combate com 1 de Fraqueza | Fraqueza Início do Combate | | |
| <u>Tiara</u> | | | É bonita | | | |

APÊNDICE C – POÇÕES

Tabela feita para fichamento das poções do Jogo Slay the Spire, onde foram catalogados todas as poções disponíveis aos personagens Rígido e Sorrateira no modo de jogo Padrão.



Poções

| Nome | Raridade | Exclusiva? | Descrição | Mecânicas Utilizadas | Notas |
|-----------------------------|----------|------------|---|---|---|
| <u>Poção de Sangue</u> | Comum | Rígido | Cure 20% do seu PV máximo | Vida | |
| <u>Poção de Veneno</u> | Comum | Sorradeira | Aplice 6 de Veneno | Combate Veneno | Funciona bem em conjunto com outros elementos que instanciam veneno |
| <u>Poção de Proteção</u> | Comum | | Ganhe 12 de Proteção | Combate Proteção | |
| <u>Poção de Destreza</u> | Comum | | Ganhe 2 de Destreza | Combate Destreza | Funciona bem com cartas que aplicam Proteção ao jogador |
| <u>Poção de Energia</u> | Comum | | Ganhe 2 de Energia | Combate Energia | |
| <u>Poção de Explosão</u> | Comum | | Dê 10 de Dano a todos os inimigos | Combate Dano Todos os Alvos | |
| <u>Poção de Fogo</u> | Comum | | Cause 20 de Dano | Combate Dano | |
| <u>Poção de Força</u> | Comum | | Ganhe 2 de Força | Combate Força | Funciona bem com cartas de ataque |
| <u>Poção de Velocidade</u> | Comum | | Compre 3 cartas | Combate Compra de Cartas | Aumenta o número de cartas disponíveis para escolha |
| <u>Poção de Fraqueza</u> | Comum | | Aplice 3 de Fraqueza | Combate Fraqueza | |
| <u>Poção do Medo</u> | Comum | | Aplice 3 Vulnerável | Combate Vulnerabilidade | Funciona bem em turnos onde o jogador puxa vários ataques |
| <u>Poção de Ataque</u> | Comum | | Escolha 1 de 3 Ataques aleatórios para adicionar a sua mão, custa 0 neste turno. | Altera Custo da Carta Ataque Efeito Temporário Instanciar Cartas | Fonte de ataque sem custo de energia ao jogador |
| <u>Poção de Técnica</u> | Comum | | Escolha 1 de 3 Técnicas aleatórias para pôr em sua mão, custa 0 neste turno. | Altera Custo da Carta Combate Efeito Temporário Instanciar Cartas Técnica | Fonte de técnica sem custo de energia ao jogador |
| <u>Poção de Poder</u> | Comum | | Escolha 1 de 3 Poderes aleatórios para pôr em sua mão, custa 0 neste turno. | Altera Custo da Carta Combate Efeito Temporário Instanciar Cartas Poder | Fonte de Poder sem custo de energia ao jogador |
| <u>Poção Incolor</u> | Comum | | Escolha 1 das 3 Cartas Incolores aleatórias para pôr em sua mão, ela custa 0 neste turno. | Altera Custo da Carta Combate Efeito Temporário Incolor Instanciar Cartas | Fonte de Cartas Incolores sem custo de energia ao jogador |
| <u>Poção de Flexão</u> | Comum | | Ganhe 5 de Força. Ao fim do seu turno, perca 5 de Força. | Combate Efeito Temporário Força | Possui sinergia com o efeito Artefato |
| <u>Poção de Velocidade</u> | Comum | | Ganhe 5 de Destreza. No fim do seu turno, perca 5 Destreza. | Combate Destreza Efeito Temporário | Possui sinergia com o efeito Artefato |
| <u>Poção de Fornalha</u> | Comum | | Aprimore todas as cartas da sua mão pelo resto da batalha | Aprimorar Cartas Combate Efeito Temporário | |
| <u>Elixir</u> | Incomum | Rígido | Exaure quantas cartas quiser da sua mão. | Combate Exaurir | Possui sinergia com relíquias que adicionam efeitos ao exaurir uma carta |
| <u>Poção de Astúcia</u> | Incomum | Sorradeira | Adicione 3 Estoque+ a sua mão. | Combate Estoque | Funciona como fonte de ataque sem custo direto de energia |
| <u>Poção de Regeneração</u> | Incomum | | Ganhe 5 Regenerar. | Combate Regenerar Vida | |
| <u>Poção Antiga</u> | Incomum | | Ganhe 1 Artefato | Artefato Combate | Possui sinergia com cartas que instanciam efeitos secundários negativos no jogador |
| <u>Bronze Líquido</u> | Incomum | | Ganhe 3 Espinhos | Combate Espinhos | |
| <u>Bebida do Apostador</u> | Incomum | | Descarte qualquer número de cartas e compre a mesma quantia. | Combate Compra de Cartas Descarte de Cartas | Permite atualizar o leque de escolhas disponíveis |
| <u>Essência de Aça</u> | Incomum | | Ganhe 4 Armadura Chapeada. | Armadura Chapeada Combate Proteção | |
| <u>Poção de Duplicação</u> | Incomum | | Neste turno, sua próxima carta é jogada 2 vezes. | Combate Efeito Temporário Jogar Cartas | Aumenta o efeito da próxima carta jogada |
| <u>Destilado de Caos</u> | Incomum | | Jogue as 3 Primeiras cartas do topo do baralho | Combate Jogar Cartas Jogar da Pilha de Compra | Permite jogar cartas sem custo de energia e adiciona uma escolha além das cartas na mão |

| Nome | Raridade | Exclusiva? | Descrição | Mecânicas Utilizadas | Notas |
|---------------------------|----------|------------|---|--|--|
| <u>Memórias Líquidas</u> | Incomum | | Escolha uma carta da pilha de descartes para pôr em sua mão. Ela custa 0 neste turno. | Altera Custo da Carta Combate Efeito Temporário Recuperar Cartas Descartadas | Permite escolher uma carta a ser jogada sem custo de energia |
| <u>Coração de Ferro</u> | Rara | Rígido | Ganhe 6 Metalizar | Combate Metalizar Proteção | |
| <u>Fantasma no Jarro</u> | Rara | Sorradeira | Ganhe 1 Intangível. | Combate Intangibilidade | Protege o personagem contra golpes e fortalece o valor da proteção na Rodada |
| <u>Poção do Cultista</u> | Rara | | Ganhe Força no final do seu turno. | Combate Força Ritual | É mais aproveitado em combates mais longos |
| <u>Suco de Fruta</u> | Rara | | Ganhe 5 PV máximo. | Vida | |
| <u>Óleo de Serpentina</u> | Rara | | Fique Confuso. Compre 5 cartas. | Combate Compra de Cartas Confuso | |
| <u>Fada na Garrafa</u> | Rara | | Ao invés de morrer, se cure em 30% de seu PV máximo e descarte esta poção | Vida | |
| <u>Bomba de Fumaça</u> | Rara | | Escape de um combate que não seja de Chefe. Não receberá recompensas. | Bloqueio Combate | Permite escapar de situações mortais em combates normais |
| <u>Bebida Entrópica</u> | Rara | | Preencha os seus slots de poção vazios com poções aleatórias. | Poções | Funciona bem com o Cinto de Poções e com slots vazios, já que mais poções podem ser instanciadas |