

# | JOGOS DE TABULEIRO

## INTRODUÇÃO

Nesta aula, apresentaremos o método *quest 3x4*; os quatro aspectos de uma *quest*; características de cada uma; os três *design tricks* de cada aspecto de uma *quest*.

### TEMA 1 – O MÉTODO QUEST 3X4

Em resumo, este método consiste em fazer uma leitura não linear de um tema e interpretar os seus sentidos, ou mesmo partir do oposto: pensar em mecânicas possíveis, em um sistema completo e só depois pensar em uma temática que abrace esse sistema, complementando-o em sentido. Essa segunda opção, aliás, deveria ser sempre a primeira.

Depois, condicionaremos a nossa ideia original aos quatro aspectos da *quest* e então usar um dos três *design tricks* de cada aspecto para construir um jogo de tabuleiro. Contudo, o que seriam aspectos e *design tricks*?

Aspectos são o esqueleto da *Quest*. Suas características, sua “alma” entendida em cada parte. Já *design trick* é um termo muito comum na área de design e ganha muito espaço entre os *gamedesigners*. Ele consiste no entendimento de que o que envolve a criação para um jogo não é norteado apenas pelo gênero, não é uma mecânica, não é um modo de *gameplay*, nem é um condicionamento de vitória/derrota, mas é isso tudo junto. Seriam “soluções e truques iniciais de *gamedesign* para o seu jogo”, em outras palavras. O intuito nosso de usar apenas três *design tricks* para cada aspecto não é, de forma alguma, delimitar o campo criativo, mas partir do básico para, a partir do seu entendimento mais comum, partir ou não para algo mais complexo.

A seguir, apresentaremos de forma mais detalhada cada um dos quatro aspectos que compõem uma estrutura de uma *quest*, seguido dos seus três *design tricks* mais comuns (La Carreta, 2018).

### TEMA 2 – ASPECTOS DA QUEST 1 – O ESPAÇO EM JOGOS

O uso do Campo Reticulado, a visitação de um espaço (pelo menos de forma virtual), está intimamente ligado ao conceito de viver a experiência de jogo, pois a existência de algo (seja um conceito, uma ideia ou uma narrativa) está intimamente condicionada ao local onde ele está, a um endereço, a um espaço físico que oferece condições para que esse algo resida ali. Em jogos, precisamos

do espaço não apenas como norteador de tarefas, mas também como delimitador de ações (La Carreta, 2018).

Em jogos de tabuleiro, o espaço corresponde ao tabuleiro em si, mas podemos ir além, exemplificando por meio de jogos de cartas, que existe sempre uma área de jogo física delimitada.

O caminho a ser percorrido deve ter um bom design, conivente com o seu *background*, mas, antes de tudo, ele deve ser claro em termos de funcionalidade: indicar onde o jogador está, de onde veio e, por vezes, para onde deve ir para completar sua partida.

A seguir, listamos observações gerais que devem ser levadas em consideração na construção de um campo reticulado no formato de tabuleiro:

- Inscrições de partes do manual, por vezes, são deixadas nos cantos do tabuleiro. A ideia é fornecer lembretes rápidos, que evitam que os jogadores tenham que recorrer ao manual sempre que em dúvida. No entanto, fica a maior das dúvidas: se devemos consultar o manual toda vez que uma ação está sendo feita, ou se essa ação não parece natural o suficiente, ou a coerção natural imposta pelo design não está funcionando como deveria.
- *Decks/slots* podem coexistir em partes do tabuleiro. *Slots* vazios (normalmente representados por linhas tracejadas, um fantasma em *grayscale* ou uma cor esmaecida da peça faltante), podem ajudar na didática do jogo. Dependendo do público-alvo, são indispensáveis para organizar o espaço.
- O tabuleiro pode apresentar-se como um circuito, no qual os jogadores podem entrar em *looping* até estabelecer uma condição de vitória (ex.: duas voltas completas ou coletar um certo número de itens pelo caminho). Só não se esqueça de criar uma maneira de marcar quando os jogadores completam a volta ou conquistam determinado item, pois essa é uma condição de status importante para verificar a vitória do jogador.
- O tabuleiro pode ter várias passagens de uma casa para outra mais afastada (tanto para progredir, quanto para ser penalizado e voltar – caso do jogo Escadas e Cobras). O problema é o exagero: mal balanceado, pode penalizar um jogador azarado durante várias rodadas, e isso é capaz de tornar o jogo enfadonho. O contrário também vale: muitas escadas ou uma

escada grande demais faz com um jogador vença facilmente o jogo apenas por sorte sobre os demais.

- É interessante, também, colocar uma regra especial na casa ocupada por outros peões. Exemplo: o jogador pode ser impedido de “pular” ou ocupar a mesma casa do peão do adversário, tendo que andar em volta dele ou diminuir o número de casas que ia andar. Ou pior: ao cair em uma casa ocupada, a peça adversária volta para o ponto de partida e tem que começar tudo de novo (caso de jogos como Gamão ou Ludo).
- Chegar a certos locais do espaço pode depender do uso de outros aspectos da *Quest*, como itens e atores: o uso de uma chave pode dar acesso a um local trancado; o jogador que tem um personagem que pode nadar pode ser o único jogador a atravessar um rio.

## 2.1 Os três *design tricks* para espaço

A priori, existem três possibilidades para o uso do espaço em jogos: progressão, exploração e combate.

### 2.1.1 Progressão – sei de onde saio, sei para onde vou

Os que apresentam essa estrutura, basicamente linear, são os mais antigos jogos da humanidade. Existem exemplos ancestrais desse tipo de tabuleiro, como o *Jogo Real de Ur*, *Escadas e Cobras*, *Ludo*, *Gamão*, ou em um exemplo mais conhecido, o *Jogo da Vida*. Ele pode também estar no formato de um circuito, no qual cada volta modifica brevemente a partida, como o *Banco Imobiliário*.

A ideia parece simples: sabe-se de onde se parte e onde se deve chegar no tabuleiro para ganhar o jogo. Um jogo que usa um campo de progressão é notabilizado pelo espaço bem marcado, que ajuda a orientar os jogadores aonde devem ir. Apesar de parecerem simples, o balanceamento das possibilidades faz toda a diferença entre um jogo divertido e uma simples administração burocrática do rolar dos dados (La Carreta, 2018).

### 2.1.2 Exploração – mundo aberto, o qual posso explorar

É o que mais lembra a estrutura de uma *quest* não linear, pois, nesse espaço, é possível equilibrar todos os quatro aspectos (uso do espaço, atores com superpoderes e/ou únicos, itens a serem conquistados e desafio equilibrado para

cada novo espaço aberto), apenas espalhando-os pelo espaço. Mas, por isso mesmo, é um jogo mais complexo para criar, balancear e administrar. Focados em extrair recursos e regalias mediante uma movimentação livre, seus jogadores devem explorar todo o seu tabuleiro para conseguir a vitória. Como o foco está nos itens a serem conquistados ao longo da partida (*Detetive* é um bom exemplo dessa mecânica), a condição de vitória costuma estar na obtenção de tais itens. Mesmo seu concorrente direto, o *Scotland Yard*, usa a mesma mecânica, porém, condicionando a ideia de acúmulo de itens ao de acúmulo de informações.

### 2.1.3 Combate – cenário a ser conquistado

A condição de vitória de um jogo de combate é direta: elimine um adversário para conquistar o território. Pode ser capturando sua peça, neutralizando-a parcialmente por algumas rodadas ou literalmente eliminando o jogador da partida. São jogos que costumam ser divertidos, mas, de novo, a regra de balanceamento é a mais importante. Se um jogador sentir que ele foi penalizado demais pelos outros jogadores, simplesmente abandona a partida (quem jogou *War* sabe bem disso). Portanto, sempre se deve manter nos jogadores a ideia, mesmo vaga, de que qualquer um deles pode reverter o quadro e ganhar a partida. Criar um jogo de combate direto é relativamente simples: basta criar uma condição de vitória comum a todos os participantes e estabelecer, a seguir, condições para que um jogador possa bloquear de alguma forma o objetivo do seu adversário. Pode ser todos contra todos, um em particular contra um jogador-alvo, times, ou todos contra um (logicamente, dando a esse *um* poderes suficientes para abater todos) (La Carreta, 2018).

Vamos a um ponto digno de nota: jogo de combate, principalmente combate armado, costuma ser alvo de críticas (principalmente nos jogos digitais), no entanto, estranhamente, o mesmo não ocorre com frequência em jogos de tabuleiro. Jogos de combate costumam ser muito mais comerciais e populares do que jogos cooperativos, por exemplo, e a explicação reside na própria ânsia bélica do ser humano. Desde que somos seres humanos conscientes, estamos a competir entre nós e reside no jogo uma forma pacífica de extravasar todo o nosso belicismo sem ferir de fato outros seres humanos. Não é por acaso que o nome *jogo* vem da mesma raiz grega de *combate*, *embate*. Diferentemente da visão simplista de que apenas estamos criando sistemas de treinamento para combate

alienante, os jogos podem dar interessantes pistas de como podemos nos preparar taticamente para os grandes desafios do mundo real (La Carreta, 2018).

### TEMA 3 – ASPECTOS DA QUEST 2 – ATORES EM JOGOS

Essenciais para dar vida aos jogos, os atores são as peças que podem parecer, em um primeiro momento, que servem apenas para marcar geograficamente o YAH (*You Are Here – Você está aqui*) do jogador, mas acabam indicando o progresso da partida e, sobretudo, quem está ganhando ou perdendo.

Comumente, essas peças são chamadas de *peões* (aliado à ideia cultural de uma pessoa que serve a alguém), mas a comunidade de jogos de tabuleiro moderno condicionou chamar essas peças de *Meeples* (uma junção da frase em inglês *My People*). No entanto, essas peças são por vezes uma verdadeira representação do jogador, uma personificação dele, seu avatar, e não necessariamente um serviçal. São essenciais para uma *Quest* e não existe jogo sem atores, pois, como afirmou certa vez o grego Aristóteles “sem atores, simplesmente não existe narrativa” (La Carreta, 2018).

Listamos, a exemplo do aspecto anterior, observações gerais que devem ser levadas em consideração na construção dos atores em um jogo de tabuleiro:

- Jogos até podem abrir mão dos peões/*meeples*, mas nunca conseguem abrir mão dos atores. Se o jogo não tem peças, *decks* ou cartas que representam o jogador, tenha em mente que o ator é o próprio jogador. Para exemplificar, basta lembrar do jogo *Twister* (e do possível constrangimento que o jogador passa quando é ele – e não sua representação – que deve sofrer as consequências impostas pelo jogo). Por isso, abrir mão das peças e colocar as pessoas em ação deve ser uma questão tratada com cautela, pois nem todos se entregam facilmente a esse tipo de experiência.
- Os atores não precisam ser apenas peças coloridas, marcadores de onde você está, sem oferecer nada mais do que apenas uma localização geográfica. Uma coisa que torna o Xadrez, às vezes, bem mais sedutor que um jogo de Damas é o caráter particular e único de movimentação de cada uma das peças. Já em Damas, é realmente empolgante quando uma peça se torna uma superdama, percorrendo sob esta condição todo o tabuleiro de forma bem mais eficiente. Fornecer superpoderes aos peões pode ser

uma solução bem interessante para empoderar peças e, consequentemente, os jogadores representados por elas.

- Naturalmente, peões como marcadores comuns ganham superpoderes ao caírem em *Power Ups*, diferenciando-os momentaneamente dos demais peões do jogo. Contudo, atores como personagens podem fazer uso do *power up* como uma espécie de carga do seu poder especial. Por exemplo, o jogador 1 é equipado com um *jetpack*, mas ele só voa ao pisar em um *power up*. Já o jogador 2 tem uma arma, porém, ele só tem balas se entrar em um local específico.

### 3.1 Os três *design tricks* para atores

Os atores podem se separar em três variáveis: marcadores, personagens ou customizáveis.

#### 3.2 Marcadores – YAH – *You Are Here*

As peças neste caso são apenas uma projeção do jogador que as controla. São realmente marcadores de posição e ajudam, de forma direta, a entender o YAH (*You Are Here - Você está aqui*) em uma partida.

Contudo, existe potencial em jogos que usam apenas marcadores coloridos. Um campo de combate como *War*, por exemplo, gera um sabor especial ver o tabuleiro inundado com a cor dos seus peões (e um desespero em quem está em menor número). Os marcadores têm uma função especial em jogos nos quais uma das condições de vitória é ter um número considerável de recursos e pessoas (meu povo/*Meeple*) em uma determinada parte do terreno (La Carreta, 2018).

#### 3.3 Personagens – nome e sobrenome, ônus e bônus

Ao contrário do que normalmente se pensa, não basta apenas dar nomes e criar miniaturas bonitas aos peões para que eles sejam personagens. Praticamente não existe diferença tática entre a princesa Fulana de Tal e uma peça lisa de cor azul, a menos que a princesa de cor azul possa executar um movimento que nenhuma outra princesa execute no jogo. Por outro exemplo, um perito em nadar deve ser o melhor em um lago e o pior personagem em um

deserto. Isso cria uma interessante maneira de balancear um jogo, pois os papéis de protagonismo dos atores invertem-se a todo momento.

### **3.4 Customizáveis – *RPGlike***

Nesta variável, peões podem começar comuns, até bem parecidos com os já citados marcadores, e vão sendo potencializados aos poucos, até tornarem-se personagens únicos, montados ao gosto do jogador. Trata-se de uma personagem que inicia com poucas coisas ou sem nada, mas que pode ser aprimorado ao longo da partida com itens a serem conquistados ou sorteados; armadura, espada, um dom especial, mais vida, mais poder, uma lista de itens sob medida apenas para esse personagem etc. Essa variável é difícil de ser entendida por pessoas que nunca jogaram o gênero RPG, porém, é uma das mais interessantes se bem empregada. Quanto maior o poder do jogador em construir esse personagem, maior a sua identificação e mais apego à narrativa envolvida agregará (La Carreta, 2018).

Nota importante: não necessariamente essa variável se manifesta mediante um comportamento de um personagem. Em um jogo de coleta de itens, o fato de cada marcador ser sorteado com uma cartela de itens a serem conquistados já pode ser considerado como atores customizáveis.

## **TEMA 4 – ASPECTOS DA QUEST 3 – OS ITENS EM JOGOS**

Os itens são instrumentos palpáveis para o jogador conseguir conquistar seus objetivos dentro do jogo. Não confundir itens com componentes, que são os dados, cartas, tiles, peões, enfim, o material fisicamente necessário para jogar o jogo.

Itens são os objetos (materiais ou não) que dão norte, oferecem opções estratégicas de movimentação, ajudam a executar determinadas ações, equipam os atores ou abrem determinados espaços. A função dos objetos é multifacetada: serve para nos dar uma sensação de proteção e conforto (escudo, amuleto), podem ser os que nos auxiliam na jornada (cordas), os instrumentos para conseguir certos feitos (espada, chave), podem chamar para a ação ou reiteram o nosso objetivo (cartas, fotos), podem ser o pertencimento de algo impalpável, mas salutar para a progressão da partida (possuir um diálogo) ou simplesmente podem dar uma identidade reconhecível para construir um estereótipo didático do

---

que estamos representando (machado, cajado ou mesmo uma camiseta). Um objeto, ainda, pode ser a motivação em si da *Quest* (por exemplo, o Santo Graal, a Excalibur, um troféu cobiçado) (La Carreta, 2018).

As opções em *random*, manifestadas por cartas embaralhadas e, principalmente, pelo uso dos dados, podem oferecer ao jogador algumas expectativas frustradas, pois criam eventos nos quais ele não tem o mínimo controle.

O problema reside no balanceamento dessas ações e reações. Um defeito admitido de outro clássico, *O Jogo da Vida*, é exatamente a falta de balanceamento dessas situações. Nesse jogo, os jogadores movimentam-se de forma randômica (uso de dados) e, consequentemente, acabam caindo em lugares que auxiliam ou penalizam, recebem cartas de sorte/revés de forma randômica e, com isso, sobra muito pouco espaço para a estratégia (a escolha da profissão que vai seguir, dos títulos que comprará ou da condição final de vitória). E a vida também não parece ser assim; acreditamos que ela não é apenas um fluxo fixo e inevitável, no qual não temos o mínimo controle. Isso cria um efeito negativo complexo, uma ideia de que o tabuleiro poderia jogar sozinho, sem a presença dos seus participantes humanos. Em suma, esse tipo de jogo no qual os eventos são quase todos aleatórios acaba gerando a famosa frase “joga para mim, vou ali e já volto”.

Aqui, então, reside a alma do que chamamos de balanceamento: um jogo no qual só existe estratégia pode se tornar extremamente burocrático; por outro lado, um jogo no qual só existe o elemento sorte/revés tira o protagonismo de tomada de decisão por parte dos jogadores, o que pode desanimiar uma partida inteira.

A seguir, listamos observações gerais que devem ser levadas em consideração na construção dos itens em um jogo de tabuleiro:

- Ser simbólico e sucinto é importante. Uma confusão na função de um item por vezes está na solução de design imposto ao objeto. Um jogo que deveria ser rápido na troca de itens, por exemplo, pode se atrapalhar em dinâmica por não apresentar ícones coerentes ou excesso de texto descritivo. Não por acaso usamos ícones do imaginário medieval até hoje: sabemos que espada ataca e escudo defende, por exemplo.

- Os itens podem ser coletáveis ou podem ser apenas diretrizes, pequenas ordens que um jogador recebe ao longo de uma partida (descritas normalmente no próprio tabuleiro).
- Reiterando, é um erro pensar em um item apenas como um objeto palpável. Ter conversado com alguém e, por isso, possuir a conversa, ter posse da informação, é fundamental em jogos como *Detetive*.
- Podem coexistir no jogo itens randômicos, como *Power Ups* e itens dentro de um inventário, pois todas essas opções são, na verdade, opções de balanceamento, dinâmicas que o jogo precisa para ser equilibrado em condições para todos os participantes.

#### 4.1 Os três *design tricks* para itens

Dividimos os itens também em três variáveis possíveis: power ups, inventário e status.

#### 4.2 Power Ups – objetos de uso imediato e temporário

Os *power ups* não são propriamente itens palpáveis, mas diretrizes escritas em partes específicas do tabuleiro ou em cartas. Uma vez que o jogador com sua peça “pisa” nestes *power ups*, executa a ação descrita na mesma hora. O tabuleiro desse jogo deve fornecer elementos que propiciem ao jogador agraciado poderes especiais, vantagens imediatas e de curta duração sobre os outros jogadores. Notem as expressões *imediata* e *de curta duração*. Se um jogador conseguir guardar esse superpoder para usar mais tarde, isso não é *power up*, mas uma variação de um inventário. *Power ups* podem servir para vários propósitos, dependendo do *timing* em que se apresentam: pegar um *power up* de correr em uma estrada sinuosa é um problema, por exemplo. Oferecer uma pequena vantagem para um jogador que está perdendo, por sua vez, pode equilibrar novamente a partida (La Carreta, 2018).

#### 4.3 Inventário – objetos colecionáveis de uso tático

O inventário tem como particularidade a ideia de que cada jogador possui uma mochila, um local para guardar poderes, magias, armas etc. A diferença é que o jogador escolhe quando e o que vai usar em determinada parte da partida, e isso gera um enorme fator de estratégia. Esse *design trick* pode se manifestar

tanto em jogos complexos, com uso inclusive de um *deck* para organizar todos os itens, como também em simples jogos de cartas ou dominó, no qual se deve descartar todos os itens em determinada sequência para ganhar a partida.

Por vezes, vale balancear o inventário com *Power Ups/diretrizes de sorte/revés*, para que o jogador seja obrigado a “dropar”/perder um item conquistado. Isso torna a partida mais interessante. Por outro lado, desbalancear propositalmente o jogo por intermédio de um item que apresenta uma larga vantagem sobre os outros jogadores pode tornar a partida mais rápida e dinâmica (La Carreta, 2018).

#### **4.4 Status – Deck / HUD como marcador de situação da partida**

O Deck acaba sendo um instrumento pouco usado pelos jogos mais comercializados, mas é parte importantíssima em jogos de nicho mais específico, como os RPGs de mesa. Podem se manifestar de duas maneiras: como uma espécie de armário vazio, com espaços para itens a serem conquistados (jogos dessa natureza chamam-se *Deck Building*) ou uma imitação de uma HUD (*Head Up Display*), algo visto de forma mais frequente na interface gráfica de Jogos Digitais. A HUD, então, trata-se de um painel que mostra os marcadores de status, vida, magias, itens, dentre outras coisas que o seu personagem possui no jogo. Notem a grande diferença que existe entre os dois usos possíveis deste deck: enquanto o modo armário vazio valoriza o acúmulo de itens, o modo HUD privilegia os atores. Uma HUD indicaria, por exemplo, se um personagem está morrendo mais que os demais. Por vezes, mistura-se muito a ideia de *Status* com o de *Inventário*. De fato, são duas coisas bem parecidas, com a diferença de funcionalidade: enquanto o inventário é relativo especificamente aos atores e são itens que são adquiridos e descartados da forma mais dinâmica possível, o *Status* privilegia o andamento de toda a Queste é mais usado para organizar os materiais que compõem o sistema da partida como um todo (La Carreta, 2018).

### **TEMA 5 – ASPECTOS DA QUEST 4 – OS DESAFIOS EM JOGOS**

Sem objetivo, o que eu faço no jogo? O que devo fazer para viver a história a ser contada? Equivalente à teoria do conflito presente na construção de uma narrativa linear, reside aqui a grande diferença que separa jogos de outros sistemas interativos: simulação *versus* desafio.

Enquanto a simulação não precisa ter a função direta de dar um desafio ou uma grande questão universal a ser vencida aos seus usuários, o sistema de um jogo deve dar aos seus jogadores a existência de um perigo iminente e urgente, que precisa ser resolvido. Notadamente, esse aspecto simboliza a grande jornada de uma *Quest*, o grande desafio a ser batido (La Carreta, 2018).

### 5.1 Os três *design tricks* para desafios

Dividimos os desafios também em três variantes: *kill quest*, *coop quest* e *fedex quest*.

### 5.2 *Kill Quest* – eliminar algo para avançar

Visto com frequência em jogos competitivos, a *Quest* consiste em eliminar algo para avançar e obter a vitória. Use esse desafio para construir uma narrativa que favoreça a eliminação inevitável de algo para se alcançar um objetivo. Interessante ressaltar que, inevitavelmente, a *Kill Quest* acaba se misturando com frequência com os outros dois *design tricks* desse aspecto. Uma cooperação provisória pode surgir na partida para eliminar um desafio que ele não consegue eliminar sozinho; para escoltar de forma mais eficiente um item, pode-se tentar neutralizar, ou mesmo eliminar, um adversário. Essa mistura acontece pela própria natureza de um jogo, em que é sempre inevitável o embate, o conflito, o confronto (La Carreta, 2018).

### 5.3 *Coop Quest* – cooperando, todos contra alguém

Ao contrário do jogo no qual os jogadores são vistos como adversários a serem combatidos, esses jogos precisam da cooperação entre os jogadores para se alcançar a condição de vitória, mas deve-se sempre lembrar de que existe um adversário a ser combatido, mesmo nesse tipo de jogo. Neste caso, esse adversário acaba sendo o próprio jogo de tabuleiro.

Jogos cooperativos são complexos de ser feitos, pois é exigido muito da IA (Inteligência Artificial) de seu sistema. Fazer um jogo assim requer que o tabuleiro se movimente em um turno especial contra os outros participantes, como se ele mesmo fosse uma inteligência independente, que tenta impedir os jogadores de alcançar seus objetivos. Algo muito difícil de ser conseguido por *gamedesigners* de primeira viagem. Neste caso, aconselhamos fortemente uma visita ao

repertório do *gamedesigner* Matt Leacock, pois seus jogos *A ilha proibida* e *Pandemic* são excelentes exemplos de jogos e em que IA trabalha de forma impactante na partida (La Carreta, 2018).

Este tipo de jogo deve ser equilibrado com eventos, seja uma personagem que se movimenta em resposta quando os outros jogadores fazem uma determinada ação, cartas com eventos que vão dificultando o jogo, ou mesmo pedaços do terreno que vão sumindo no desenrolar da partida. No entanto, reside no comportamento dos Atores frente ao desafio a condição de cooperação: a princípio, segundo essa premissa, é interessante pensar que qualquer jogo *Kill* pode se tornar *Coop*, basta empreender de forma invertida a mecânica do embate (ajudar ao invés de atrapalhar e dar a função de atrapalhar ao sistema do jogo).

Umas opções para esse tipo de *design trick* é a construção de um jogo que promova equipes contra outras, ou a investida de vários jogadores contra apenas um (caso por exemplo do jogo *Interpol*) (La Carreta, 2018).

#### **5.4 “Fedex” Quest – carregar algo de um lugar para outro**

Nem sempre precisamos enfrentar primordialmente algo para avançar em um jogo. A justificativa pelo nome incomum é a tarefa dada aos jogadores de carregar uma encomenda, tal qual os correios. Use esse desafio para construir uma narrativa que implique buscar respostas ou pequenas tarefas que fortaleçam o sentido da busca. A *Quest* pode ser o descarte de itens (ou seja, entregar todas as suas cartas em um monte), ou pode ser mais simples ainda: carregar seu peão para entregá-lo na chegada de um tabuleiro de progressão (La Carreta, 2018).

A ideia é escolher um aspecto e analisar cada um dos seus três *design tricks* disponíveis, mas note, novamente, uma importante sugestão: sempre tente escolher apenas um *design trick* de cada aspecto, mas saiba dosar partes de outros *design tricks*, pois eles não são escaninhos em que a criatividade deve ser contida. Por outro lado, saiba dosar a ponto de descobrir como o seu sistema de jogo é distribuído nestes aspectos: se você mesmo não sabe quais *design tricks* seu jogo está utilizando, menos ainda os seus jogadores saberão.

---

## REFERÊNCIAS

HOWARD, J. **Quest:** design, theory and history in games and narratives. Austin: A K Peters, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva, 1980.

LA CARRETTA, M. **Como fazer jogos de tabuleiro:** manual prático. Curitiba: Appris, 2018.

\_\_\_\_\_. **Como fazer jogos de tabuleiro:** manual prático. Disponível em: <<http://lacarreta.com.br/quest3x4/>>. Acesso em: 23 jan. 2020.

LESKY, A. **A tragédia grega.** Coleção debates. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2010.

SHELDON, L. **Desenvolvimento de personagens e de narrativas para games.** São Paulo: Cengage, 2017.