

| JOGOS DE TABULEIRO

INTRODUÇÃO

Nesta aula, trabalharemos os seguintes conteúdos: apresentaremos o playset para auxiliar a prototipar; explicaremos a importância das regras em um jogo; introduziremos a dinâmica do playset, com as suas etapas; explicaremos o uso da folha de avaliação; descreveremos os campos desta folha item a item.

TEMA 1: PLAYSET

O playset (disponível em www.lacarreta.com.br/quest3x4) era inicialmente usado apenas para auxiliar aos gamedesigners que não saberiam por onde começar a diagramar seus jogos, seja por limitação técnica, seja por falta de ferramental. Porém, acabou se revelando extremamente eficiente para o prototipar, e se tornou uma valiosa base para começar a produzir a versão final do jogo.

Obviamente, optou-se por bases “frias”, sem identidade, para tentar ao máximo servir de suporte inicial.

Temos nesse playset os seguintes modelos:

- Caixa com tampa e fundo
- Tabuleiro em Quad e Hex
- Tiles / Marcadores / Peões
- Cartas USA e Mini Euro

Perguntas recorrentes nessa etapa de criação: **Quanto tempo deve durar meu jogo? Quantos e quais componentes meu jogo deve ter?**

E a resposta para ambas é: depende.

Para um jogo print n’ play (ou seja, algo que não pode ultrapassar 10 folhas na impressora caseira, e que não pode ser muito complexo de montar), a princípio ele **não pode durar mais do 30min, nem menos que 12min**. Usando este método, costumamos condicionar a ideia em termos de *design*: a complexidade da partida é medida pelo tamanho da caixa, e essa caixa **também deve ser impressa em uma A4**. E simplesmente, segundo essa lógica, **não existe jogo de tabuleiro que não caiba em uma caixa 10x15cm**.

Pense no War. O que você faria para que ele coubesse em uma caixa dessas? Reduziria o número de jogadores, faria objetivos mais simples, criaria um mapa mais simples? E no que isso impactaria ao jogo? Exatamente: **no tempo**

da partida. Mas “mataria o jogo”? Na nossa humilde opinião, não. O que está sendo colocado em prática aqui é o poder do sistema do jogo, seu *fun factor*, sua mecânica. Essas coisas dificilmente dependem de tamanho.

Fez um componente, mas ele não cabe no tabuleiro da forma como deveria? Ele é frágil, podendo não resistir a uma jogada mais brusca, ou a várias partidas? Aqui, saímos do design propriamente dito e entramos em noções de produção gráfica. Já vimos tabuleiros gigantes, que não precisavam ser tão grandes. Já vimos jogos de tabuleiros gigantes, inclusive, que nem precisavam de tabuleiro.

Última pergunta: **a temática (lore) entra nesta etapa?**

Podemos dizer que não, mas não podemos negar isso de forma enfática. Afastar-se do tema deixa o sistema livre para ser jogado, mas por vezes, o fator da diversão do sistema pesa exatamente na roupagem dada pela temática. Sinta-se à vontade para colocar a sua ideia de narrativa já em ação, mas tenha em mente que ela pode atrapalhar o seu playtest, ao invés de ajudar. O mesmo vale para versões muito bem-acabadas do seu jogo, com cores e símbolos já resolvidos. Já vimos exemplos de jogos que apresentaram 56 cartas no playtest; e este jogo, no final do teste, mostrou que nem precisava de cartas para ser jogado (!).

TEMA 2 – JOGO PENSADO E PROTOTIPOADO? É HORA DO PLAYTEST!

Parece que essa etapa está chegando adiantada, mas não: é realmente a hora de testar os protótipos criados. Nós precisamos do playtest para saber onde estamos errando, e o que já está pronto. Portanto, nossa melhor dica dessa etapa é: chegue rápido nela. Quanto mais rapidamente você conseguir chegar a um protótipo viável para testar, mais rápido seu jogo vai ficar pronto.

O que você precisa:

- **Protótipo pronto em termos de sistema** (ou seja, mecânicas bem lapidadas e componentes suficientes para uma partida). Ele pode (e deve) ser feito à mão, mas deve ser um protótipo jogável, com começo, meio e fim.
- **Regras impressas**

Nota importante: a questão das regras impressas. Sabemos que as regras de um jogo de tabuleiro são importantíssimas. São elas que norteiam os

jogadores, dão sentido aos instrumentos, potencializam ações e nos inserem em uma *lore* inicial. Se existe uma coisa que difere jogos de outras atividades lúdicas, como brincar, é a presença de regras. E se tem uma coisa que difere de fato jogos de tabuleiro de jogos digitais, é como essa regra se manifesta: enquanto jogos digitais apresentam recursos que conseguem, de certa forma, *camouflar* as regras, usando desde uma IA eficiente que encoraja a experimentação a diversas maneiras de apresentar as mecânicas básicas e complexas através de tutoriais, os jogos de tabuleiro dependem de uma coisa só: **leitura e interpretação de textos e signos**. Uma leitura malfeita coloca em risco a própria experiência do jogo. É natural, em eventos onde se mostram os protótipos, a presença do dono do jogo, o gamedesigner, capaz de explicar verbalmente as regras. Isso, de fato, muda a maneira de perceber o jogo para quem o joga pela primeira vez: trata-se de um tutorial assistido, com um sujeito a apresentar o jogo para uma audiência específica, como se fosse um mestre de cerimônias. E ele é mesmo esta pessoa. Mas, se o seu jogo vai ver a luz do dia do ponto de vista comercial, nem sempre você vai estar por perto, amigo gamedesigner. E será que o seu jogo consegue se sair bem quando ele tem que se apresentar **sozinho**?

Existe um velho ditado: todo bebê é lindo para os pais, mas para os outros, se parece com um joelho. Quando somos o mestre de cerimônias do nosso jogo, tendemos a apresentá-lo socialmente da melhor forma possível. E os receptores, os jogadores, se sentem coagidos a fazer cerimônia, tal qual a primeira visita a um bebê. Nunca diriam que ele tem defeitos, ou pelo menos, não diriam isso a você, o pai, à queima roupa. Da mesma forma, você não consegue ver direito os defeitos do seu jogo, se você está preocupado em apresentar, agradar, e não avaliar.

Então, deixar ele se apresentar é como deixar o seu filho no primeiro dia na escola: ele tem que se virar, e você, apreensivo, tem que apenas observar e ver se fez direito a lição de casa: se lhe deu condições de se virar sozinho, se ajudou em sua educação, se ele vai sobreviver ao mundo hostil. Parece exagero, lirismo, mas é exatamente assim que a coisa funciona.

Na hora de escrever as regras do seu jogo, pense como você o apresenta, imagine a ordem, e comece a rascunhar uma ordem de apresentação. A ordem costuma ser assim: apresentação do conceito, apresentação dos componentes, setup (como preparar o jogo para ser jogado), como jogar, condição de vitória. Porém, nem todo jogo de tabuleiro obedece essa ordem.

A seguir, um compilado de opções que o seu jogo pode precisar para ser melhor entendido:

- Apresentação da história inicial, com referências diretas aos componentes da partida.
- Modo tutorial, apresentando certos componentes somente na hora em que eles serão usados na partida.
- Ilustrações dos componentes, com setas ou números indicando exatamente quando eles aparecem nas regras (por exemplo: use as cartas (A) para alocar os recursos (B) no mapa (C), acumulando pontos (D) para vencer a partida. Insere-se esses A, B, C e D na foto dos componentes já montados sobre uma mesa). As editoras de jogos modernos usam muito esse recurso.
- Resumo das ações que os jogadores precisam realizar na partida, para rápida consulta (resumo do turno). Normalmente, na última folha das regras, ou em uma carta-lembrete;

Quando o jogo é muito complexo em termos de setup, e permite muitas dinâmicas de customização e alocação de recursos, a criação de uma partida tutorial é uma ótima saída. Como funciona: pense em uma partida de apresentação para o seu jogo, com um setup bem básico, já adiantado, com o máximo de componentes pré-configurados para o jogador iniciante. Apresente as mecânicas, uma condição de vitória rápida, e pronto. Ele irá se sentir encorajado a provar o jogo inteiro mais tarde, e você tem algo para apresentar nos eventos de playtest de protótipos, e o tempo para mostrar aos interessados o seu jogo se resume a menos de 10 minutos. Já vimos muito jogo bom que não avança por não conseguir ser jogado nos eventos dessa natureza. Não tem tempo para ser apreciado, e isso frustra o gamedesigner.

Continuando sobre a redação das regras: uma observação digna de nota é que roteiristas de audiovisual, que sabem redigir roteiros em master scenes (ou seja, o roteiro formatado comercial, aqueles bonitos de Hollywood e leis de incentivo), se dão bem quando escrevem regras para jogos. A explicação se resume em duas notas:

- Essas pessoas sabem que não é função do roteiro explicar a história, e sim programar os eventos para que eles aconteçam na hora correta. A função do roteiro não é criar, e sim, planejar as cenas.

- Roteiristas não apresentam vício de linguagem das obras de literatura. Aliás, roteiro não é, de forma alguma, literatura. Literatura sugere interpretação, tudo o que o roteirista não quer é que interpretem o que ele escreve. O produtor, o diretor, os atores, a direção de arte, devem receber do roteiro diretrizes, sugestões diretas, não coisas soltas para serem interpretadas. Para se ter uma ideia de como isso é importante, vamos para o vício de literatura mais comum: em redação de texto, é errado repetir a mesma palavra na mesma frase. Em roteiros, isso é obrigatório. Se o roteirista trocar casa por casebre e lugarejo, o pessoal responsável pela locação do lugar pode entender que se trata de três locações, e não apenas uma. O mesmo vale, então, para regras de jogos: nada de escrever “peão”, depois “ficha”, e logo a seguir, “movimente a Ana pelo tabuleiro.” Afinal, de qual componente estamos falando?

Contudo, existe uma diferença crucial entre **escrever** regras e **diagramar** regras. Escrever é literalmente colocar no papel tudo aquilo que você acha que os jogadores deveriam saber ao jogar seu jogo; já diagramar consiste em colocar essas informações nos locais corretos, criando um *walkthrough* de entendimentos do sistema. Não tenha preguiça de desenvolver as regras, pelo menos um dia antes desse playtest. E não ache estranho se elas não estão sendo entendidas. O que o avaliador deve perceber é:

- Se o erro está no jogo, por ele não possuir um sistema coercitivo.
- Se as regras, da maneira que estão escritas, interrompem a jogabilidade ao invés de nortear. As regras devem estar como um Walkthrough; ou seja, elas devem ser como um tutorial de ações. Se os jogadores discutem sempre a cada jogada, questionando as regras constantemente, as regras não devem estar boas.
- Ou se as regras estão lá, impressas, mas não estão nos lugares onde os jogadores a estão procurando.
- E, por fim, uma velha máxima: algo está errado se consultamos o manual mais de duas vezes. Desconfie se isso acontecer, pois é um sinal de que o jogo não está claro e coercitivo o bastante.

TEMA 3 – A DINÂMICA DO PLAYTEST

Nossa mecânica de playtest funciona normalmente em grupos de gamedesigners que têm jogos para testar (3 ou 4 grupos, que vamos chamar aqui de A, B, C e D), e funciona em apenas uma hora, nas seguintes etapas:

Etapa 1: setup. Os criadores do jogo (A) colocam seu jogo sobre uma mesa. O setup do jogo é todo feito, deixando no fim as regras impressas. Afastando-se da mesa, a deixam livre para os jogadores testarem o jogo.

Os criadores do jogo (A) deixam apenas o integrante que mais sabe sobre o sistema do jogo. Ele pega a ficha de avaliação do protótipo (disponível no link: www.lacarreta.com.br/quest3x4), uma caneta, e fará as anotações pelo grupo. Ele é chamado, nessa etapa, de *observador*. Os gamedesigners dos jogos (B), (C) e (D) fazem o mesmo. Essa etapa não pode durar mais do que 10 minutos.

Etapa 2: teste. Os criadores dos jogos (B), (C) e (D), misturados, sentam-se à mesa para jogar o jogo (A). Eles começam a ler as regras, pensando mais em jogar o jogo do que avaliá-lo. Do grupo que criou o jogo, fica apenas o observador do jogo (A). Importante: Durante os 10 minutos iniciais, o observador do jogo (A), que está sentado ao lado dos jogadores, com a ficha de avaliação e a caneta, **não pode interagir com os jogadores de forma alguma (mesmo que ele precise apenas apontar para os jogadores como ou onde começa a partida, por exemplo).**

Somente depois desses 10 minutos o observador representante do jogo (A) pode, de fato, começar a intervir na partida, norteando, condicionando as dúvidas que surgiram naqueles 10 minutos, e auxiliando os jogadores (agora, na função de facilitador). Ele pode intervir, inclusive, adicionando a lápis ou canetinha, na hora, elementos que precisavam estar no protótipo para ele ser jogado corretamente.

Essa parte da dinâmica é muito importante e não deve ser renegada. Se, em 10 minutos, seu jogo não consegue “se vender” sozinho, fazendo com que os jogadores mergulhem nele, ele deve ter sérios defeitos de formação.

Um bom sinal de que o jogo está sendo bem avaliado é o **ambiente descontraído**, e sobretudo, o **riso**. Em um jogo, o **círculo mágico** é algo a ser perseguido, algo a ser conquistado por nós, gamedesigners. Quando o jogador está envolvido, ele deixa de executar as tarefas ordinárias e passa a vivenciar a partida.

Etapa 3: feedbacks. No fim da partida, os jogadores resumem os feedbacks para o observador (contando que, normalmente, os jogadores acabam conversando – e muito – sobre erros e acertos do jogo ao longo da partida inteira).

Nesta hora, os grupos de jogadores se desfazem, e todos voltam para as suas mesas originais.

O observador/facilitador do jogo (A), de posse da ficha e com esses feedbacks, resume o que aconteceu na partida e avalia os resultados junto ao seu grupo. Essa ficha é fundamental, e vai ser o norte das decisões a serem tomadas. Faz diferença a presença de um observador mais honesto, um sujeito que sabe a diferença entre quem está sendo avaliado ali: o jogo ou a sua capacidade enquanto *gamedesigner*. Isso é maturidade profissional. Feedback não deveria ser sobre “o jogo está lindo”, mas sim sobre “Notei que eles se perguntaram três vezes, ao longo da partida, sobre a função desse símbolo aqui, ele deve ter um problema. E o problema não deve ser das regras, já que todo mundo já tinha entendido a sua função. Deve ser um defeito de coerção do design do símbolo, ou temos que criar um método para que essa função seja mais incorporada ao sistema do jogo, para ser executada de forma mais natural.”

Por isso, valorizamos muito a nossa ficha de avaliação. Ela é o nosso painel de controle. No tema 4 e 5, a destrinchamos, e sugerimos que estudem com atenção a função de cada ponto dela **antes** de começarem o playtest, pois ela é o resultado da compilação de mais de 10 anos de testes dos mais diversos jogos.

TEMA 4 – A FICHA DE AVALIAÇÃO

Na ficha de avaliação, temos pontos que devem ser observados com extremo cuidado.

Mas, antes, temos que ter em mente algo de forma geral: **Meu sistema de jogo permite, sozinho, que os participantes joguem corretamente? Eles entram no círculo mágico? Se não entram, o que os está impedindo de entrar?**

Só então, comece a fazer checks positivos (ou negativos) na ficha.

Difícilmente um jogo está pronto na primeira vez que ele participa de um playtest; difícil não, é impossível. Então, seja severo nas anotações. Afinal, é o jogo que está em teste, não você.

Anote o horário do início do teste. Algo que, ao ser jogado, demora muito ou pouco depende estritamente do público que está jogando. Tenha em mente

isso: às vezes, seu jogo pode ter demorado muito pelo perfil do grupo que o testou. Ou simplesmente ele está mal explicado para os jogadores iniciantes.

Outros tipos de tempo, que devem ser vistos, entendidos e balanceados: o tempo de duração de cada rodada em uma partida e o turno individual, o que cada jogador gasta de tempo ao realizar uma ação. Muito tempo no primeiro gera um enorme *downtime*, quando os jogadores demoram a fazer alguma coisa entre uma rodada e outra; muito tempo no segundo gera uma rodada imensa, em que os jogadores até esqueceram o que o primeiro jogador da rodada fez. Esse equilíbrio deve ser imposto pelo balanceamento das opções dentro do sistema do jogo.

TEMA 5 – EXPLICANDO OS CAMPOS DA FICHA DE AVALIAÇÃO

- **Boa diagramação das regras impressas:** Entender como o mundo do seu jogo funciona e o que você pode fazer dentro dele é função das regras, acredite. É pelas mãos das regras que o usuário toma conhecimento do que fazer no seu jogo, e o sentido, a razão de ele estar fazendo isso.
- **Bom setup: indicadores de como começar a jogar:** O setup inicial deve nortear os jogadores, conduzi-los; mas também mostrar o potencial da partida que está por vir.
- **Flow system (partida com fluidez, sem quebras):** O jogo deve se comportar como um verdadeiro organismo vivo, orientando, norteando, dando vazão a estratégias e, sobretudo, divertindo.
- **Mecânica “Learn to Play” (leu, aprendeu):** Dá para perceber quem assimilou melhor a mecânica, apenas olhando para as estratégias que ele está tecendo em seu segundo turno.
- **Mecânica sem repetições excessivas:** Os seus jogadores executam a mecânica de forma brilhante, mas sempre da mesma forma? Tome cuidado, pois o jogo pode estar funcionando, mas ele será abandonado depois de assimilado. Uma mecânica deve permitir que os jogadores se apropriem dela para criar soluções criativas.
- **Mecânica geradora de ambientes para estratégias:** Um jogo que não oferece alternativas para vencer, ou que penaliza demais os jogadores, ou que dá vantagens demais para um determinado jogador, pode comprometer a partida inteira.

- **Lore design (narrativa encaixada no gameplay):** Por mais que nesta etapa inicial quase não exista design de narrativa, é comum termos uma ideia de temática envolvida. Mas a temática está coerente? Tartarugas estão tendo uma mecânica associada à lentidão, e coelhos, a algo rápido, por exemplo?
- **Design coercitivo (peças indicam funções):** Esse é um ponto interessante, pois todo design, a princípio, deveria ser coercitivo, de condução quase que forçada, fazendo com que seus jogadores entendessem, só de “bater o olho”, a sua função e propósito.
- **Design fisicamente palpável dos componentes:** Como está fisicamente disposto o seu jogo? Ele aguenta uma partida? Dá para tirar os tiles de lugar sem bagunçar todo o resto, ele comporta, de fato, quatro jogadores?
- **Balanceamento sem benefícios ou exageros:** Temos um jogo quebrado quando executamos uma ação que nos impede de avançar na partida. Bonificação exagerada e penalização exagerada também entram nesse quesito, pois são elementos que podem danificar a progressão da partida inteira, ou mesmo fazer com que um jogo tenha uma duração muito diferente entre cada partida.
- **Componentes em número suficiente para uma partida:** Não é apenas sobre essa partida em particular, mas qualquer uma que o seu jogo possa vir a enfrentar, visando, inclusive, uma retrojogabilidade.
- **Tempo de duração equilibrado:** Ele precisa ter um setup diferenciado para o número de jogadores? Em tempo, também há duas situações: aqueles jogadores que estão experimentando o jogo pela primeira vez, e aqueles já familiarizados com o jogo. Mas, se algum jogador resolve o jogo em dois turnos apenas, temos um erro, pois não existe círculo mágico que consiga ser formado em apenas duas rodadas. Seu jogo é apenas um experimento, um desafio interativo, e não um jogo de fato.

REFERÊNCIAS

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

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

LA CARRETTA, M. Disponível em: <www.lacarreta.com.br/quest3x4>. Acesso em: 26 dez. 2019.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo**: Fundamentos do Design de Jogos São Paulo: Blucher, 2012.

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