

| JOGOS DE TABULEIRO

INTRODUÇÃO

Nesta aula, apresentaremos como conceituar um jogo usando o método quest 3x4 e como fazer uma boa pesquisa de imersão e análise antes de partir para o seu jogo. Explicaremos os jogos que dão base a este método, daremos os primeiros passos na prototipação e falaremos sobre a técnica de balanceamento de um jogo.

TEMA 1 – CONCEPT EM QUEST 3X4

Quest 3x4 se trata de uma espécie de “retrato falado” de um jogo. Colocando de lado por um instante a preocupação inicial de contar uma história, vamos nos focar em criar ou analisar um jogo somente por meio dos atributos que fazem dele um jogo. Para isso, o método disponibiliza um diagrama.

Mediante um diagrama 3x4 montado na mesa, com as cartas (que estão disponíveis no link: <www.lacarreta.com.br/quest3x4>) vamos identificando quais atributos gostaríamos de ter em nossa ideia de jogo. Ou pode-se partir de um sorteio, com as cartas viradas para baixo.

Pelo diagrama, um matemático pode dizer que temos 81 probabilidades de cruzamento de *design tricks*. Aliás, um matemático diria que é um diagrama 4x3, e não 3x4 – invertemos nossa leitura de diagrama propositalmente, para dar a ideia de um retrato falado. Voltando às contas, então, temos apenas 81 jogos possíveis usando uma combinação simples. Mas temos, na verdade, combinações praticamente infinitas, graças às inúmeras variações de interpretação que cada *design trick* permite (um *coop quest*, por exemplo, pode se desdobrar em todos contra o jogo, times contra times, ou mesmo todos contra um). O diagrama é apenas uma base, a “planta baixa” de mecânicas e tipos de *gameplay* amplamente customizáveis (La Carretta, 2018).

- Quando usamos esse diagrama para montar um jogo, acabamos escolhendo se ele tem mais aspecto de uso de espaço do que interação entre os atores, quais seus desafios diretos e indiretos e como funcionam dentro do jogo os itens a serem usados ou conquistados. Ou seja, pensamos em *jogo enquanto jogo*.
- Ou, em vez de escolher, pode-se sortear um *design trick* de cada aspecto, por intermédio de cartas que representam esse diagrama (La Carretta, 2018).

De qualquer forma, esse método cria uma ideia invertida sobre o que se pensa sobre criação de jogos. Parte-se do jogo em si e depois se pensa em uma temática que vai absorver de forma ideal essa mecânica, complementando-a não apenas esteticamente, mas dando *background* e sentido.

Vale lembrar que prevalece a ideia de ‘menos é mais’, inclusive nesse método. Procure sempre usar apenas um *design trick* de cada aspecto e desconfie se você identifica muitos *design tricks* em seu jogo: isso significa que o seu sistema de jogo está se tornando complexo demais para absorção dos participantes (La Carretta, 2018).

Em um exemplo, sorteia-se: “exploração”; “personagens”; “power ups”; e “*fedex quest*”. Ao sortear esses aspectos, a mente já começa a trabalhar e pensar “da maneira correta”: **pensar em um jogo somente a partir de jogos.**

Para fechar esta explicação, ressalta-se que o método vale também para **analisar jogos**. Existe um jogo já em processo de criação? Coloque-o nesse diagrama e veja melhor o que você está fazendo. Ou pegue seu jogo favorito e analise-o: rapidamente você perceberá por que gosta tanto dele. Da mesma forma, existe algum jogo que você considera truncado, quebrado demais? Usando o diagrama, você descobrirá o motivo.

TEMA 2 – PESQUISA DE IMERSÃO: JOGANDO JOGOS PARA PENSAR SOBRE JOGOS

Neste segundo momento, parte-se do pressuposto de que os criadores de jogos precisam jogar bastante e com mecânicas variadas para ganhar repertório e pensar sobre seu próprio jogo. Porém engana-se quem pensa que é apenas pelo repertório. Você pode ter jogado vários jogos em sua vida e, provavelmente, alguns deles mais de uma vez. Então, a ideia aqui é criar um *ambiente* para pensar sobre jogo. Dentro dessa pesquisa de imersão, estamos criando uma atmosfera de pensar o tempo todo sobre mecânicas de jogo só pelo fato de estarmos jogando. Seria o equivalente a ver muitos filmes e, no meio deles, acabar pensando em uma ideia sobre o seu próprio filme. É o caminho mais saudável da cultura *fandom*: o entusiasta que vira cineasta. E o mesmo vale para jogos; quanto mais jogos você conhece, mais apto para fazê-los você estará.

Tente analisar jogos mais próximos da realidade do seu grupo, como Banco Imobiliário, War, Detetive, Jogo da Vida, Super Trunfo, UNO, Combate e Scotland Yard (La Carretta, 2018).

2.1 Jogos clássicos

A maioria dos *game designers* iniciantes se aventuram pela primeira vez a criar jogos normalmente amparados por algum jogo clássico. São inúmeras as variantes de xadrez, damas, dominó, jogo da memória e Ludo, com temáticas e mecânicas levemente diferentes do jogo original. Por serem jogos de temática lisa (o termo técnico é *jogo abstrato*), não nos importamos em colocar-lhes roupas, mudar um pouco suas regras em função do nosso propósito e o rebatizarmos ao novo gosto. Damos a essa prática o nome de *game hack* (ou jogo temático mesmo, se preferir). Não existe uma regra clara sobre a apropriação dessas mecânicas, afinal, são jogos seculares e, em sua maioria, de domínio público. Todavia, reside aqui alguns problemas advindos da incorporação de mecânicas conhecidas:

- ao alterarmos não somente a roupagem do jogo clássico, mas também seu balanceamento com a adição de novas mecânicas ou a subtração de algumas, corremos o risco de destruir um jogo bem feito, fruto de testes ao longo de anos de existência e adaptação;
- ao incorporarmos jogos clássicos, corremos também o risco de omitirmos certas explicações sobre o nosso jogo, ao julgarmos que as pessoas já jogaram o jogo original;
- por fim, ao fazermos um *hack* de um jogo clássico, corremos o risco de nos perdermos em criatividade, criando no fim do processo apenas mais um jogo temático, uma homenagem estranha sobre algo que todos já viram (La Carretta, 2018).

De qualquer modo, devemos concordar que certos jogos admitem várias reapropriações e adaptações, caso do Ludo. Ludo, inclusive, é um jogo desperdiçado pelos *game designers*, pois é uma verdadeira lenda viva dos jogos antigos. Existem inúmeras variáveis do Ludo ao longo de sua história (depois procurem a história de *Parcheesi*), e ele permite inúmeras adaptações – pode ser jogado de trás para a frente, de forma cooperativa ou competitiva, admitir temáticas de todos os tipos possíveis e ser jogado, inclusive, sem dados.

Portanto, vale a visita desses jogos que povoaram a infância de muitas pessoas, trazendo-os a uma nova leitura de seus repertórios, talvez esquecidos pelo tempo.

TEMA 3 – OS 6 ESSENCIAIS

No *link* a seguir, confira seis jogos prontos para xerocar, montar e jogar: <www.lacarreta.com.br/quest3x4>.

Mesmo com a etapa anterior, sentíamos a falta de produtos gerados pelo próprio método, por vários fatores:

- nem sempre é possível encontrar todos, ou boa parte, dos jogos citados;
- por vezes, estamos em viagem e não é possível carregar todos os jogos;
- sentia-se a falta de um exemplo do método 3x4 mais palpável, algo sem a temática definida de um jogo comercial, em um *set* mais básico e prático.

Então, foram criados para este método seis jogos, que não são jogos propriamente ditos, sendo mais “bases para pensar em jogos completos.” Esses seis essenciais se revelaram eficientes para quem ainda não tem um repertório sobre jogos, ou para quem estava “enferrujado” em ideias (La Carretta, 2018).

3.1 Os 6 essenciais

1. **Progressão:** jogos de progressão são os mais antigos da humanidade. Neste exemplo, temos um jogo simples e clássico, com os peões sendo carregados do início ao fim do tabuleiro. No entanto, os *power ups* distribuídos em sorte/revés potencializam as possibilidades na partida. Apesar de simples, é um ótimo exemplo de jogo que envolve chegar em um local, sorte/revés, e uso balanceado de *power ups*. Experimente usar as cartas de movimentação ao invés do dado: resulta em uma experiência inovadora para *game designers* de primeira viagem.
2. **Exploração:** lembrando um Dungeon Crawl (jogo no qual monstros se enfrentam e coleta-se itens e tesouros dentro de uma masmorra), o objetivo é conseguir três imagens iguais espalhadas pelo tabuleiro. É um ótimo exemplo de jogo que envolve estratégia de exploração, memória e foco em coleta de certos itens para alcançar o objetivo.
3. **Combate:** jogos de combate, disputados em arenas, são bastante抗igos e comuns. Neste jogo, optamos por inserir duas arenas de combate (sendo uma fragmentada em quatro pedaços) e três modos de jogo: os peões como personagens; peças que são movimentadas usando o seu respectivo número; uso do dado para movimentar determinado peão; ou o dado para

- movimentar qualquer peão. É um ótimo exemplo de jogo que envolve estratégia de combate e o melhor uso das características dos personagens.
4. **Deck**: a mecânica de Deck Building envolve completar um “armário de itens” para conquistar a vitória. Contudo, sempre tem alguém que precisa do mesmo item que você, e é aí que o jogo começa. É um ótimo exemplo de jogo que têm foco nos itens a serem conquistados, percepção e sorte.
 5. **Rogue Like**: este jogo funciona em duas etapas. Na primeira, criar um caminho a ser percorrido; na segunda, tentar chegar ao fim antes dos outros, usando habilidades únicas intercambiáveis. Usando praticamente os mesmos tiles e mecânicas de um dominó para se construir um tabuleiro de progressão, é um ótimo exemplo para entender o que é um Rogue Like: cenário pré-programado em peças, construído de forma procedural, onde cada vez que se joga, tem-se uma experiência distinta.
 6. **Coop**: este jogo funciona de forma parecida com o jogo do famoso filme *Jumanji*. O primeiro jogador faz sua jogada, logo a seguir o próximo, e depois é a vez *do jogo*. O jogo pode eliminar os jogadores de duas formas: acabando com suas vidas ou terminando a partida em 14 ou 18 rodadas. Este jogo, inclusive, comporta um interessante modo solo, já que a IA está implementada. É um ótimo exemplo de jogo no qual *todos* estão contra o *jogo*, e a não cooperação leva a sérias consequências na partida.

TEMA 4 – PROTOTIPANDO

Iniciam-se por aqui os encontros para prototipar o jogo. São muitos encontros, e é a fase mais crucial da sua produção, exigindo muitos e muitos testes. Afinal, como diria o Pedro Roscoe, *game designer*: todo jogo nasce como o personagem Benjamin Button: velho, complicado, cheio de manias e defeitos. É necessário estruturá-lo por meio de vários protótipos e testes, a fim de transformá-lo, aos poucos, em um sistema jovem, bonito e ativo (La Carretta, 2018).

Salienta-se que o jogo deve ser prototipado da forma mais artesanal possível, sem o uso de computadores. Explica-se: ao se usar o computador, tende-se a tentar “finalizar” o protótipo, afugentando o crítico que poderia dar uma valiosa contribuição a algo que ele considera em processo de criação. Por sua vez, o *game designer* tende a se apegar ao protótipo se ele já fez um bom acabamento. Portanto, deve-se utilizar o computador apenas para escrever regras e o conteúdo de cartas, auxiliar a desenhar o traçado do tabuleiro etc.

Para complementar essa etapa, temos a seguir um modelo de caixa, tabuleiros, dados, peões/meeples, tiles e cartas, que chamamos de ***playset***. Ele foi feito pensando para ser xerocado livremente ou impresso em uma impressora caseira. Basta buscá-lo no *link* <www.lacarreta.com.br/quest3x4>. O objetivo inicial deste *playset* era auxiliar os *game designers* que nunca fizeram um jogo de tabuleiro ou que têm dificuldade em criar peças gráficas, mas revelou-se particularmente eficiente para evitar a confecção desnecessária de material de *design* nesta etapa, na qual a implementação da mecânica e do sistema do jogo é mais importante que todo o resto.

Uma dica extremamente valiosa, dada sobretudo aos psicopedagogos, é **tentar se esquecer da temática por enquanto**. Já vimos vários jogos que não conseguem sair do forno exatamente pelo excesso de narrativa inicial que pesava em seus ombros, por exemplo: “O jogo é sobre a história de uma personagem que desempenha um papel social sobre os demais. Tem um dragão que guarda um castelo, e uma princesa falante” (La Carretta, 2018).

Notem que a frase inicia-se com “o jogo é sobre a história de”, ou seja, a palavra *jogo* é rapidamente suplantada pela palavra *história*. Não está se pensando no jogo, está se pensando na narrativa.

Outro erro comum, de jogadores que conhecem amplo repertório de jogos, ou mesmo jogadores apaixonados por um jogo específico, é **usar o máximo de mecânicas de jogos que já existem**, por exemplo: “O jogo vai usar uma mecânica de *Take That*, com algo de alocação de recursos de *Stone Age* e movimentação parecida com *Ticket to Ride*. Ao final, a temática será algo como *The Last of Us*” (La Carretta, 2018).

Por mais que pareça sedutor, esse jogo já encara vários problemas antes mesmo de ser prototipado. Nada contra o potencial das referências existentes na frase acima. O problema é o *uso* dessas referências. Um dos potenciais do diagrama 3x4 (senão o maior deles) é começar pela simplicidade. O jogo acima até pode ver a luz do dia, mas vai levar o triplo do tempo para ser prototipado, pois já nasceu complexo e confuso.

Por fim, mas não menos importante, **procure evitar quiz games**. Jogos de perguntas e respostas foram, durante muito tempo, engenhosas soluções para algo que não era propriamente um jogo, e sim um sistema interativo que se valia de conhecimentos prévios dos participantes. O jogo é apenas um suporte, um

sistema extremamente simples (fraco para um padrão ludológico) que serve apenas para permitir uma melhor ordem e condução no sistema da partida.

Apesar de parecer uma boa ideia espalhar o conteúdo de uma aula que está ficando enfadonha em uma partida emocionante de perguntas e respostas, como *Show do Milhão* ou *Quem quer ser um Milionário*, evite fazer isso. Por meio de *design tricks* e mecânicas, é possível oferecer algo mais parecido com um organismo vivo e dinâmico, algo que exemplifica a matéria, do que uma “prova de conhecimentos disfarçada vergonhosamente de jogo” (La Carretta, 2018).

TEMA 5 – UM PARÊNTESES (OU UM JOGO) SOBRE BALANÇAMENTO

Balanceamento – o famoso *level design* – é uma arte. Você pode ter uma mecânica favorável, ter todos os seus elementos bem desenhados e belas ilustrações, mas, se o seu jogo penaliza ou bonifica demais os participantes ou um jogador em particular, é fim de carreira para ele. Saiba equilibrar as opções para todos os jogadores, para que eles sintam que estão no controle de suas ambições na partida.

Vamos para uma pergunta clássica, feita com frequência: “**Quantas cartas o meu jogo deve ter?**”. Depende. Quanto tempo você quer que dure a partida? Quais são as funções dessas cartas? Quantas cartas devem estar na mão dos participantes? Quantos descartes podem ocorrer ao longo da partida? Essas cartas são a condição de vitória/derrota? Qual o tamanho da caixa? Vai ter muita retrojogabilidade? (La Carretta, 2018).

Ou seja, quase impossível imaginarmos um padrão. Precisamos, antes de mais nada, de um contexto, uma noção de como é o jogo em si. Vamos para um exemplo mais palpável, reformulando a última pergunta: “**Quantas cartas de sorte/revés devo criar para um jogo de progressão com 4 jogadores?**”.

Vamos, então, às contas. São as que fizemos para o jogo de progressão dos 6 essenciais. Imprima este jogo no *link* <www.lacarreta.com.br/quest3x4> para entender o que vamos explicar a seguir.

Criamos um jogo de progressão de duração considerada curta (30 casas) com 4 jogadores. Agora, vamos trabalhar em cima do que chamamos de **hipóteses plausivelmente absurdas**. O termo é utilizado para pensarmos em algo absurdo, mas não impossível, de acontecer em uma partida usando as mecânicas do jogo analisado.

Por exemplo, caso tivéssemos um jogador extremamente sortudo, que tira 6 no dado o tempo inteiro, a partida duraria 5 rodadas. Vamos então inserir as casas nas quais teremos pontos de sorte/revés. Em um circuito de 30 casas, vamos colocar uma casa de sorte/revés a cada 2 casas, o que nos dá 10 casas desse tipo no jogo.

Logo em seguida, vamos finalmente contar o número de cartas de sorte/revés necessárias para a partida, usando novamente a estratégia das hipóteses plausivelmente absurdas: caso todos os 4 jogadores caíssem em todas as casas de sorte/revés em todas as vezes, como se estivessem marchando juntos, quantas cartas são necessárias para nunca termos de usar cartas repetidas em uma partida? Notem que esta é uma situação extremamente rara para uma partida, mas não impossível. Para evitar que o jogo “quebre”, devemos pensar nessa variável.

Então, temos $4 \times 10 = 40$ cartas. Mas não precisamos exatamente de 40 cartas diferentes, pois podemos fazer com que elas sejam reembalhadas e reutilizadas. Muitas cartas em um *deck* pode dar, a princípio, uma ideia de que o *game designer* pensou em suprir todas as possibilidades, mas pode também ser o oposto: de que ele não quis pensar no esgotamento das opções, e sua solução foi saturar o *deck*. Assim, para minimizar esse problema, vamos usar 15 cartas diferentes, o que corresponderia a “um baralho e meio” nesse jogo.

Agora que temos o número total das cartas que vamos usar (15 cartas), vamos ao balanceamento. Em 15 cartas, preciso definir quanto de sorte e quanto de revés vou distribuir na partida. Notem que é um número ímpar (15), portanto uma das duas situações vai ficar com menos cartas. Vamos deixar 8 cartas de sorte e 7 de revés, pois isso dá aos jogadores a falsa sensação de que se trata de um “baralho amigável”.

Balanceando as 8 cartas de sorte:

- 3 cartas de pouca sorte (avance 1 casa);
- 4 cartas de sorte média (avance 2 casas);
- 1 carta de sorte suprema (avance 5 casas).

Balanceando as 7 cartas de revés:

- 4 cartas de pouco revés (recue 1 casa);
- 2 cartas de revés médio (recue 2 casas);
- 1 carta de revés supremo (recue 4 casas).

Prestem atenção para onde a carta de revés supremo manda o jogador: 4 casas atrás, e temos ele novamente à porta de uma nova casa de sorte/revés. Ele parece receber “dos céus” uma nova chance de redenção bem à sua frente.

Com essas 15 cartas, resolvemos todo o problema de balanceamento, correto? **Errado**. O jogo está balanceado, mas burocrático. Praticamente não demos opções de estratégia aos jogadores, apenas diretrizes, como “vai pra lá, recue para cá” etc. Literalmente, colocamos o jogo em *random mode*, com apelo excessivo para o fator sorte.

Vamos tornar as coisas mais divertidas?

No lugar das 4 cartas de sorte média (avance 2 casas), coloque estas:

- 2 avance 2 casas;
- 2 troque dois jogadores de lugar.

E no lugar de duas das quatro cartas de pouco revés (recue uma casa), coloque estas:

- 1 escolha um jogador para recuar 1 casa;
- 1 escolha um jogador para recuar 2 casas.

O que fizemos? Saímos de um *fedex quest* meio enfadonho para uma pitada de *kill quest*, e isso tornou as coisas mais interessantes. Notem que os jogadores agora têm a opção de trocar de lugar com um jogador que foi mais sortudo e está mais à frente. Ou, se for ele quem está à frente no momento, de escolher outros dois jogadores para trocarem entre si (logicamente, se apenas forem dois jogadores na partida, esta carta acaba sendo de revés se você está na frente).

No caso das novas cartas de revés, penalizamos o jogador com algo nulo (avance zero casa, quase um perca a vez), porém demos a chance de *atacar* outro jogador mais sortudo. Preste especial atenção, em uma partida, à reação do jogador que tirar a carta “escolha um jogador para recuar 2 casas”: com certeza, não será de decepção por não ter tirado algo que desse a chance de andar no jogo, e sim de satisfação ímpar por ter a chance de *mandar alguém para trás*.

Em resumo, as 15 cartas ficaram assim:

- 3 avance 1 casa;
- 2 avance 2 casas;
- 2 troque dois jogadores de lugar;
- 1 avance 5 casas;

-
- 2 recue 1 casa;
 - 1 escolha um jogador para recuar 1 casa;
 - 1 escolha um jogador para recuar 2 casas;
 - 2 recue 2 casas;
 - 1 recue 4 casas.

Agora sim, o balanceamento do jogo está completo: um tabuleiro de 30 casas, 15 cartas e 4 jogadores que vão disputar acirradamente cada centímetro dessa partida.

REFERÊNCIAS

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

LACARRETA. Disponível em: <www.lacarreta.com.br>. Acesso em: 14 jan. 2020.