

“A Long Time Ago”

Uma Proposta
de Alteração das
Regras do Jogo

por
Roberto Schmitt

Contando uma História Melhor

Durante o processo de criação de “A Long Time Ago”, meus colegas e eu mantivemos como prioridade a proposta de um jogo semi-colaborativo, onde alcançar a vitória ficasse em segundo plano diante do *storytelling* em si. Imaginamos que, em uma partida ideal, os jogadores focariam mais em desenvolver suas ideias do que preocupar-se em descartar suas cartas da mão para assim efetivamente ganhar o jogo. Queríamos que “contassem um conto” sem pensar em “aumentar um ponto”. Para isso acontecer, deveríamos criar mecanismos que facilitassem o trabalho do jogador, reduzindo o nível técnico do jogo a um mínimo, traçando sua mecânica de modo claro e de ágil execução.

Após um trabalho prático de avaliação do jogo em sala de aula, onde recebemos o *feedback* dos alunos Alice e Jonas, concluí que o sistema de “interrupção” não estava cumprindo seu papel adequadamente: ao invés de favorecer um *gameplay* fluído, ele limitou a criatividade dos jogadores, prejudicando diretamente o fator diversão. Foi com base na experiência dos nossos *playtesters* que desenvolvi uma proposta de modificação das regras, a fim de tornar as partidas de “A Long Time Ago” mais dinâmicas e, consequentemente, mais divertidas.



Mãos à História!

A alteração proposta é essencialmente simples, e se dá em três etapas. Agora, qualquer carta exceto as “The End” poderá ser usada para interromper o narrador, embora só o jogador à sua esquerda tenha esse poder. Adicionalmente, todas as cartas de “interrupção” servirão como *wildcards*, dando liberdade ao jogador para implementar seus próprios dispositivos, desde que pertençam à categoria indicada. Por fim, é proibido que o narrador seja interrompido antes que termine de contar sua parte da história.

Vejamos essas três etapas em maior detalhe:

[1] Qualquer carta de jogo, salvo as cartas “The End”, poderá ser usada para interromper o narrador (quem está contando a história), mas somente o jogador que estiver à sua esquerda poderá fazê-lo (aquele que seria o próximo caso o narrador passasse a vez).

[2] Todas as cartas rotuladas como “Interrupção” servirão como *wildcards*, ou curingas, permitindo que o jogador invente o conteúdo da carta, desde que em concordância com a categoria nela indicada. Por exemplo, não há em “A Long Time Ago” um personagem “Professor”, mas se o jogador possuir uma carta de interrupção da categoria “Personagem”, poderá usá-la para incluir o professor da faculdade na sua fabulosa história.

[3] O narrador não pode ser interrompido enquanto ainda estiver contando sua história. As interrupções só podem ocorrer a partir do momento em que o narrador baixar sua carta da mão para a mesa, ou seja, ao concluir seu trecho da narrativa.

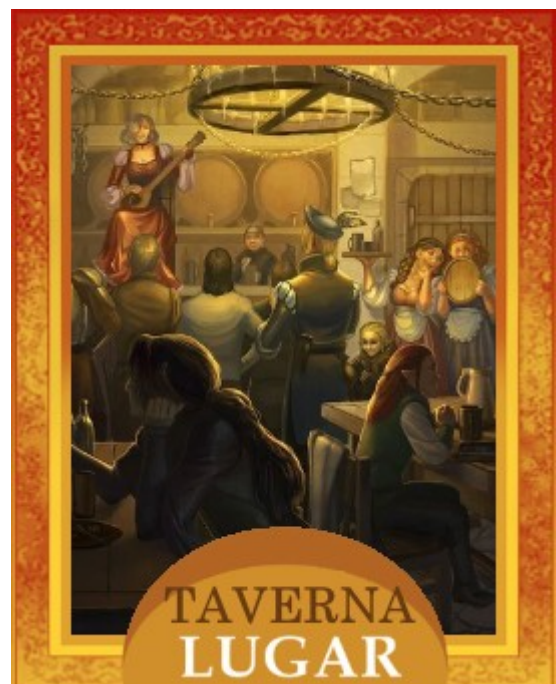
Oba! Carta Nova!

Além da proposta de alteração das regras em si, criei algumas cartas novas para enriquecer o leque de opções do jogo, uma para cada categoria. São elas:



*Uma coroa
mágica!*

*Uma taverna
bem badalada!*





*Uma sábia
Rainha!*

*Um torneio
de justa!*



*E estudar,
porque vale
a pena!*



Fim.