



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

FELIPE GOMES RUFINO MOURA PAIVA

**BOAS PRÁTICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DE CARTAS
COLECIONÁVEIS**

FORTALEZA

2017

FELIPE GOMES RUFINO MOURA PAIVA

**BOAS PRÁTICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DE CARTAS
COLECIONÁVEIS**

Monografia apresentada na Universidade Federal do Ceará, como parte das exigências para obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Glaudiney Moreira Mendonça Junior.

FORTALEZA

2017

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

- P168b Paiva, Felipe Gomes Rufino Moura.
Boas práticas para o desenvolvimento de jogos de cartas colecionáveis / Felipe Gomes Rufino Moura Paiva. – 2017.
67 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2017.
Orientação: Prof. Me. Glaudiney Moreira Mendonça Junior.
1. Jogos de cartas colecionáveis. 2. Design de jogos. 3. Boas práticas. I. Título.

CDD 302.23

FELIPE GOMES RUFINO MOURA PAIVA

**BOAS PRÁTICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DE CARTAS
COLECIONÁVEIS**

Monografia apresentada na Universidade Federal do Ceará, como parte das exigências para obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Claudiney Moreira Mendonça Junior.

Aprovada em: 02/12/2018

BANCA EXAMINADORA

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

Prof. Me. Artur de Oliveira da Rocha Franco
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Andrei Bosco Bezerra Torres
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

A minha mãe Antonia Iolene Gomes Moura pelo apoio em todas as minhas decisões.

A minha namorada Damiana Brena Martins Araujo pela paciência e apoio.

Ao Prof. Me. Glaudiney Mendonça, pela magnífica orientação.

Aos amigos e familiares por todo apoio.

Aos professores participantes da banca examinadora Prof. Me. Artur de Oliveira da Rocha Franco e Prof. Me. Andrei Bosco Bezerra Torres pelo tempo e valiosas colaborações.

Aos entrevistados pelo tempo, paciência e contribuição.

RESUMO

Considerando o aumento recente no número de Jogos de Cartas Colecionáveis (JCCs) genéricos e a falta de materiais guia para o desenvolvimento de jogos do gênero, foi realizado um agrupamento de boas práticas para o desenvolvimento de jogos do segmento. Este levantamento foi feito com base em trabalhos acadêmicos e não acadêmicos sobre o assunto, questionários aplicados com jogadores do gênero e entrevistas com jogadores, narradores e organizadores de competições oficiais, adicionando e alterando a listagem ao final de cada etapa, sempre que necessário. Através deste trabalho pode-se levantar um número considerável de boas práticas para ser usadas no desenvolvimento e aprimoramento de JCCs.

Palavras-chave: Jogos de Cartas Colecionáveis, Design de jogos, Boas práticas

ABSTRACT

Considering the recent increase in the number of generic Collectible Card Games and the lack of guide materials for the development of games of this genre, a grouping of good practices for the development of games of the segment was carried out. This survey was based on academic and non-academic papers on the subject, questionnaires applied with players of the genre and interviews with players, narrators and organizers of official competitions, adding and changing the listing at the end of each point whenever necessary. Through this work, a considerable number of good practices can be raised to be used in the development and improvement of CCGs.

Keywords: Collectible Card Games, Game Design, Good Practices

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Carta *Akroma, Anjo da Ira* do jogo *Magic: The Gathering*²

Figura 02 – Carta *Dragonic Overlord* do jogo *Cardfight!! Vanguard* (esquerda) e *Triss Merigold* do jogo *Gwent: The Witcher Card Game*³

Figura 03 – Cartas *Gandalf* do jogo *Middle-earth Collectable Card Game* (esquerda) e *Massassi* do jogo *Vampire: The Eternal Struggle*⁴

Figura 04 – Carta *Peaceful Unification* (esquerda) e *Babylon 5 Fighters* (direita) do jogo *Babylon 5*

288

28

29

3030

311

322

322

LISTA DE ABREVIATURA E SIGLAS

JCC Jogo de Cartas Colecionáveis

TCC *Trading Card Game*

CCG *Collectible Card Game*

SUMÁRIO

1.	1
2.	7
3.	9
4.	11
4.1	11
4.2	13
4.3	166
4.4	17
4.5	19
4.6	24
5.	27
5.1	27
<i>5.1.1</i>	288
<i>5.1.2</i>	30
5.2	32
<i>5.2.1</i>	333
<i>5.2.2</i>	344
<i>5.2.3</i>	34
6.	399

REFERÊNCIAS

444

499

5050

5051

1. INTRODUÇÃO

Podemos encontrar jogos de vários estilos e formatos diferentes, indo de analógicos, jogos de tabuleiro e cartas, a digitais, jogos de computador ou celular. Estão em nosso cotidiano há tanto tempo e em inúmeras formas e estilos, que se tornou difícil defini-los. Sutton-Smith (2017) elenca os diferentes entendimentos que diversos autores possuem sobre o brincar e o jogos, classificando as diferentes visões em oito retóricas: progresso, brincadeira, destino, poder, identidade, imaginário, *self* (experiência) e frivolidade.

Não existindo unanimidade entre os profissionais da área de jogos sobre a definição de jogos, para este trabalho será adotada será a seguinte: “um jogo é uma atividade de solução de problemas, encarada de forma lúdica” (SCHELL, 2011, p. 37). Esta definição é simples, abrangente e de fácil compreensão, englobando um leque maior de jogos. Para o presente trabalho tudo aquilo que esteja dentro dessa definição e estiver em meio digital, será considerado jogo digital; caso se encaixe na mesma, mas não em meio digital será considerado jogo analógico.

O relato mais antigo a respeito de um jogo analógico vem do antigo Egito, um jogo chamado *Senet* ou *Senat* que significa “jogo de passagem”. Foram encontrados vestígios do mesmo em tumbas como a da rainha Nefertite (1295-1255 a.C.) e em diversas outras tumbas com mais de 3.000 anos (CREPALDI, 2010). Dentre os diversos tipos de jogos analógicos, uma área que se destaca bastante é de jogos de baralho ou de cartas e, assim como a criação dos primeiros jogos, o surgimento do baralho ainda é incerto, o registro mais antigo é de um jogo de azar que já utilizava uma espécie de baralho na China no ano de 1294 (COPAG, 2017).

Com o passar dos anos, o baralho foi evoluindo e surgiram vários tipos diferentes. Atualmente o mais comum é o que utiliza 4 (quatro) naipes e 54 (cinquenta e quatro) cartas, chamado de Baralho Internacional. Existem ainda os customizados que podem se distinguir completamente de uma baralho clássico. Com essas mudanças e o surgimento do baralho customizado, os jogos que os utilizavam também evoluíram e deram origem a diversos tipos novos de jogos, como, por exemplo *Deck Building*, *Blefe*, *Trading Card Game* (TCG) etc.

Dentre os novos tipos, destacam-se os Jogos de Cartas Colecionáveis (JCC), também conhecidos como *Collectables Card Game* (CCG) ou *Tranding Card Games* (TCG), que segundo Marshall et al, (2010) teve sua origem com o jogo *The Base Ball Card Game* (The Allegheny Card Co, 1904), porém o formato de JCC que conhecemos atualmente iniciou-se

no jogo *Magic The Gathering* (Wizards of the Coast, 1993), que ainda é o mais famoso JCC criado até hoje, e que consiste em um duelo estratégico entre dois jogadores com baralhos montados previamente contendo um mínimo de 60 (sessenta) cartas, no qual cada jogador tem 20 (vinte) pontos de vida no formato padrão e jogam em esquema de turnos. Existem 05 (cinco) formas de perder, as principais são caso sua vida chegue em 0 (zero) ou se um jogador não tiver mais cartas para comprar no baralho, também chamado de Grimório. A Figura 01 contém um exemplo de como são as cartas utilizadas no jogo.

Figura 01 – Carta *Akroma, Anjo da Ira* do jogo *Magic: The Gathering* em sua versão antiga (esquerda) e nova (direita).



Fontes: <https://magic.objects.liquidweb.services/en/1tsts.jpg> e <https://www.ligamagic.com.br/?view=cards/card&card=Akroma,%20Angel%20of%20Wrath>.

O que diferenciava *Magic* dos outros jogos de cartas era a mistura entre estratégia e aleatoriedade, pois nele se comprava um baralho inicial e posteriormente *booster's* ou pacotes de cartas, que vinham com cartas aleatórias, assim fazendo com que nem todos os jogadores tivessem os mesmos elementos, proporcionando uma assimetria entre os mesmos. Antes da partida ser iniciada, os baralhos devem ser devidamente embaralhados, evitando a previsão de quais cartas serão compradas, beneficiando o jogador com a melhor estratégia para lidar com a adversidade aleatória.

No início da partida cada jogador compra 7 cartas, caso não goste de sua mão ele pode colocar todas elas novamente em seu baralho, embaralha-lo e puxar 6 cartas, o processo

pode ser repetido puxando sempre uma carta a menos do baralho, com a única condição de que ao menos uma carta tem de ser puxada. Todas as cartas de *Magic* com exceção dos terrenos, são consideradas mágicas. Para usá-las, o jogador deve baixar antes seus terrenos que são usados como recursos, eles são similares as manas em outros jogos que funcionam como uma de moeda de troca que o jogador gasta para utilizar suas cartas. No caso de *Magic*, cada carta tem um custo que deve ser pago em terrenos para ser lançada.

No geral, os JCCs possuem mecânica de funcionamento semelhante a essa, com a diferença de algumas particularidades de um para outro, como por exemplo em *Cardfight!! Vanguard* (Bushiroad, 2011), no qual o jogador não possui pontos de vida e sim pontos de dano, perdendo aquele que tiver um número total de 6 (seis) acúmulos. Outro exemplo é o jogo *Gwent: The Witcher Card Game* (CD Projekt RED, 2016) que não utiliza sistema de mana, praticamente qualquer carta em sua mão pode ser colocada em jogo na sua vez, tendo a limitação de jogar apenas uma por turno. A Figura 02 apresenta exemplos de cartas de ambos os jogos, evidenciando suas diferenças e semelhanças em termos de estrutura.

Figura 02 – Carta *Dragonic Overlord* do jogo *Cardfight!! Vanguard* (esquerda) e *Triss Merigold* do jogo *Gwent: The Witcher Card Game* (direita).



Fontes: https://vignette3.wikia.nocookie.net/cardfight/images/d/d9/TD02-001EN_%28Sample%29.jpg/revision/latest?cb=20120921031049 e <https://dotesports.com/general/news/gwent-witcher-card-game-beginner-guide-14885>

O sucesso de *Magic* foi tão grande que deu origem ao que ficou conhecido na história dos jogos como *CCG Craze* ou “Mania do CCG”, fazendo com que outras desenvolvedoras

de jogos lançassem jogos semelhantes intensamente. Nos anos de 1994 e 1995, a quantidade imensa de TCGs gerou uma bolha, na qual muitos jogos eram lançados, excedendo o número de jogadores dispostos a comprá-los. Só no ano 1995 foram lançados 38 (trinta e oito) TCGs, mas apenas alguns obtiveram o sucesso pretendido, entre eles os famosos *Middle-Earth* (Iron Crown Enterprises, 1995) e *Vampire: The Eternal Struggle* (Wizards of the Coast, 1994) (MARSHALL et al., 2010; WIKIPEDIA, 2017). A Figura 03 possui exemplos de cartas dos dois jogos.

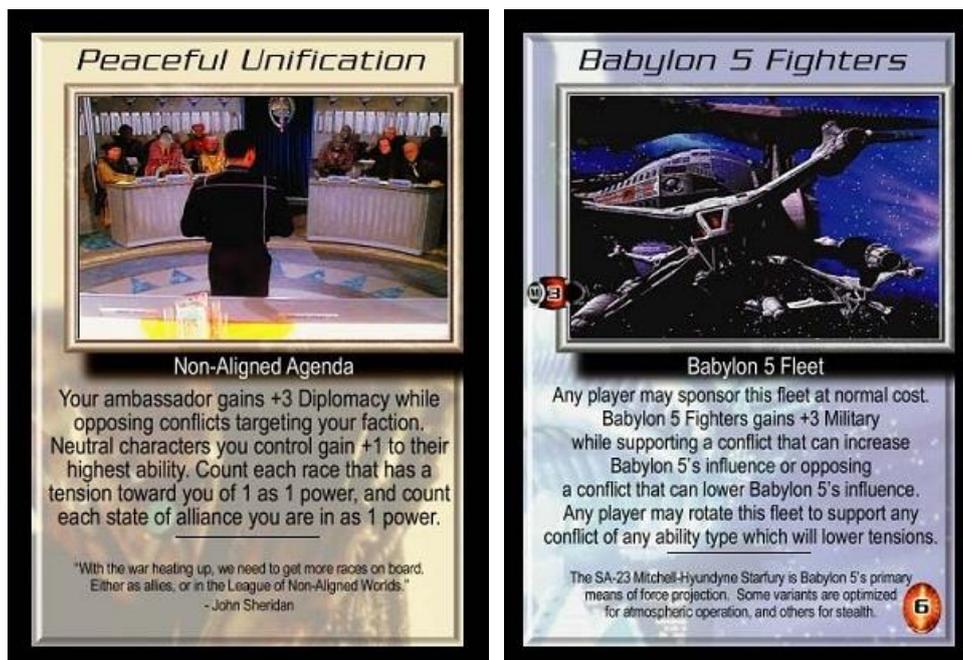
Figura 03 – Cartas *Gandalf* do jogo *Middle-earth Collectable Card Game* (esquerda) e *Massassi* do jogo *Vampire: The Eternal Struggle* (direita).



Fontes: <http://www.chrisvos.com/meuk/lackey/meccg/info/> e <http://i.ebayimg.com/images/i/331773553297-0-1/s-11000.jpg>

Em 1996, o mercado ainda se recuperava dos estragos causados pelos anos anteriores, com inúmeras falências e jogos maus sucedidos. Até mesmo o *Magic* sentiu efeitos colaterais com o lançamento de sua considerada pior expansão até hoje: *Homelands*. Nos anos seguintes, a Wizards of the Coast consolidou-se como líder no mercado com a compra de outros jogos concorrentes e o registro de patente sobre o termo “*Trading Card Game*”. Em 1997, o número de TCGs lançados caiu para 7 (sete) e somente o jogo *Babylon 5* (Precedence Publishing, 1997) teve um certo sucesso por alguns anos (WIKIPEDIA, 2017). A Figura 04 mostra exemplos de cartas utilizadas no jogo.

Figura 04 – Carta *Peaceful Unification* (esquerda) e *Babylon 5 Fighters* (direita) do jogo *Babylon 5*.



Fonte: <http://www.quartertothree.com/fp/2011/06/27/duels-of-the-planeswalkers-2012-the-enemy-of-my-archenemy/>

Recentemente, com o sucesso do CCG Digital *Hearthstone* (Blizzard Entertainment, 2014), uma grande quantidade de jogos semelhantes a ele estão sendo produzidos e lançados, o que pode acarretar em uma nova bolha como a Mania do CCG, desta vez para jogos em versão digital, como especulam alguns profissionais da área (BRANDLEY, 2016).

Essas bolhas geralmente são causadas pelo alto número de jogos genéricos ou sem qualidade criados em um curto período de tempo, sendo geralmente cópias de um jogo que esteja fazendo sucesso, mudando apenas a temática ou o estilo gráfico. Isso pode ocorrer devido a falta de guias ou instruções mínimas para serem seguidas pelos desenvolvedores, especialmente ao designer de jogos, que normalmente devem escolher entre seguir um método baseado em tentativa e erro ou copiar a estrutura de um jogo bem sucedido, limitando assim a criatividade, o que pode comprometer a qualidade do seu jogo.

Visando auxiliar na resolução deste problema, o presente trabalho tem como objetivo apresentar algumas boas práticas a serem levadas em consideração no desenvolvimento de um JCC. Para isso, busca-se realizar um levantamento de material e a comparação das opiniões de desenvolvedores e de jogadores, buscando entender o que diferencia um jogo de sucesso de um jogo genérico com poucas vendas. Para isso foram feitas, pesquisas quantitativa e qualitativa.

Como objetivos específicos, este trabalho visa verificar se a opinião entre jogadores e desenvolvedores é condizente ou divergente, mostrando quais os efeitos causados no desenvolvimento dos jogos. Além disso, busca-se evidenciar se o tempo investido do jogador em um determinado título muda sua percepção, em termos de *game design*, sobre o mesmo; bem como levantar de que maneira isso pode ser usado para ajudar no processo de desenvolvimento. Este trabalho servirá como guia para designer de jogos que pretendam desenvolver JCCs populares e para futuras pesquisas acadêmicas na área de *game design*. Jogo popular será entendido neste trabalho como aquele que alcançou uma parcela significativa de público para cobrir seus gastos e dar lucro, bem como obteve boas notas da crítica especializada.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, levando em consideração a falta de trabalhos voltados para o desenvolvimento de JCCs do ponto de vista do designer de jogos. Serão apresentados trabalhos que demonstrem o estado da arte atual a respeito do tema, bem como trabalhos semelhantes em alguma proporção a este trabalho.

Não foram encontrados trabalhos acadêmicos que se proponham a analisar Jogos de Cartas Colecionáveis sobre a visão do designer de jogos. Dentro dessa esfera de conhecimento, o que se encontram são artigos como o de Lenarcic e Mackay-Scollay (2005) que faz uma discussão de como um JCC pode assumir o papel de ferramenta pedagógica no aprendizado social e de autoconhecimento dos jogadores, chegando a conclusão de que eles são bastante efetivos no cumprimento desse propósito. Outros artigos seguem um modelo semelhante, escolhendo ou desenvolvendo um jogo específico, colocando-o em um contexto educacional e/ou como ferramenta de interação social, como por exemplo: Joucoski et al., 2011; Souza et al., 2013; Merízio, 2016; Oliveira; Bastos, 2015.

Ainda dentro da esfera de JCC, podemos encontrar trabalhos sob a ótica da tecnologia, como o caso de Lam et al. (2006) que tem como foco a exploração da combinação entre realidade aumentada e JCCs. Os autores propuseram um protótipo de uma mesa feita a partir de uma câmera que capta as entradas e uma TV de plasma que emite as respostas, na qual, as cartas são dispostas para serem reconhecidas e, a partir disso, projetar modelos 3D relacionadas com as imagens.

Encontra-se também trabalhos como o de Negão (2011), que analisam o JCC sob o ponto de vista comercial, discutindo seu potencial de mercado e propondo um modelo de negócio para jogos do gênero online. O trabalho é um dos poucos a falar sobre o sistema de monetização e apesar de limitar-se a JCCs online, foi o único encontrado pela pesquisa em meio acadêmico que levantou pontos guia que podem ser tomados como base por outros desenvolvedores.

Existem ainda trabalhos como o de Kaufeld e Smith, (2006), que abordam os JCCs de uma maneira geral, levantando histórico de origem, explicando termos, funcionamento e outros elementos. Tomando como exemplos alguns dos JCCs mais populares da época. Outro exemplo deste tipo de trabalho é o de Marshall et al. (2010).

Ampliando o escopo para jogos de tabuleiro em geral, encontram-se trabalhos mais próximos, como o trabalho de Cruz (2015) que, a partir das heurísticas de Nielsen, desenvolveu 7 (sete) novas heurísticas, com algumas modificações adaptativas, para o teste

de regras em jogos de tabuleiro, do ponto de vista da usabilidade. Elas são: visibilidade de status, relacionamento entre a regra do jogo e o mundo real, liberdade limitada ao contexto, consistência e padronização, facilidade de recordação e minimalismo gradiente de experiência e documentação.

Todas as heurísticas foram testadas e validadas com um catálogo de 21 jogos, dando notas de 0 a 1 para cada jogo e fazendo uso estatística descritiva, em vistas de garantir sua consistência. Embora não esteja especificamente tratando com JCC e limitando-se a avaliar apenas as regras, é relevante a tentativa de se elencar pontos guias para os desenvolvedores de jogos, visto a escassez de trabalhos acadêmicos que se proponham a fazer algo semelhante, servindo de ponto de partida para outros desenvolvedores e dando mais visão à área de jogos na academia.

Saindo da esfera acadêmica, existem trabalhos extremamente semelhantes a esse, como a minissérie de vídeos feita pelo canal *Extra Credits* no Youtube, chamada *Collectible Games* (PORTNOW et al., 2013a, 2013b, 2014). Ela se propõe a discutir os pontos positivos e negativos do gênero TCG e como lidar com eles. Apesar do pouco rigor metódico, o trabalho mostrou-se relevante pelo alto engajamento da comunidade e por ser, assim como Negrão (2011) já citado anteriormente, um dos poucos a falar bastante do sistema de monetização em si, tanto em meio digital como em analógico, algo muito importante quando se trata da sobrevivência de um JCC.

Outro trabalho é o TV Tropes (2017) onde os autores levantaram as principais características presentes em um JCC e fizeram uma breve discussão sobre cada uma. Assim como o trabalho anterior, possui pouco rigor metódico mas levanta muita informação, tornando-o um dos trabalhos mais detalhados sobre desenvolvimento de JCCs existente, sendo assim bastante relevante devido à ausência de outros trabalhos com maior rigor metodológico pois aborda o gênero JCC como um todo, indo de comercialização a mecânica, amparando-se na comparação de jogos populares.

3. METODOLOGIA

O presente trabalho tem como objetivo apresentar boas práticas que podem ser utilizadas no desenvolvimento de um JCC, através do levantamento e da comparação das opiniões de desenvolvedores e de jogadores, buscando entender o que se destaca em um jogo de sucesso. Para isso, foram feitas pesquisas quantitativas e qualitativas, seguindo o método quali-quantitativo, no qual se busca levantar dados numerosos através dos métodos quantitativos, dando maior detalhamento para os mesmos com os qualitativos (LANKOSKI; BJÖRK, 2015).

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa preliminar em materiais acadêmicos, em especial trabalhos presentes nas bases *Google Scholar*¹ e *IEEE*², e também materiais não acadêmicos, como postagens em fóruns, sites e portais, como o fórum *BoardGameGeek*³ e o *TV Tropes*⁴, sobre desenvolvimento de JCC. Foram encontrados 10 trabalhos acadêmicos que de alguma maneira falam sobre JCC, destes apenas 2 (dois) foram selecionados para uma análise mais minuciosa, pois somente eles discutiram o desenvolvimento de JCCs de fato, sendo eles Negrão (2011) e Cruz (2015).

Já trabalhos não acadêmicos foram inúmeros, precisando serem filtrados para apenas aqueles que discutem o desenvolvimento de um JCC, totalizando ao fim 8 (oito) trabalhos, destes 2 (dois) foram retirados, pois tratavam apenas do desenvolvimento material de um JCC, assunto este que não é o foco do presente trabalho. É importante salientar ainda que os trabalhos de Portnow et. al. (2013a, 2013b, 2014) e Rosewater (2009, 2011, 2012) foram considerados na contagem como sendo apenas um trabalho cada, já que fazem parte de um único projeto. Após isso, foi feita uma primeira lista com todas as boas práticas que foram extraídas da pesquisa. Esta lista foi categorizada e organizada nas seguintes categorias extraídas da análise das boas práticas: Gerais, Mecânica, Narrativa e Ambientação, Estética, Balanceamento e Comercialização, separando assim as diretrizes referentes a cada uma delas.

Em seguida, houve uma pesquisa quantitativa com jogadores de JCC em geral, através de um formulário online, visando levantar a opinião a respeito do que esperam em um JCC, quais problemas enxergam nos atuais JCCs e o que gostariam que existisse nos mesmos. O local de disponibilização foram os grupos *BoardGames Brasil*⁵, *Hearthstone Brasil*⁶, *Magic*

¹ <https://scholar.google.com.br/>

² <https://www.ieee.org/index.html>

³ <https://boardgamegeek.com/>

⁴ <http://tvtropes.org/>

⁵ <https://www.facebook.com/groups/boardgames.brasil/>

The Gathering Brasil⁷ e alguns outros grupos menores relacionados ao tema no *Facebook*. O formulário obteve um total de 272 respostas e dele foram retirados novas diretrizes que se somaram as anteriores.

Após esse levantamento, foi feita uma pesquisa qualitativa, no formato de entrevista aprofundada, com jogadores de competições oficiais de JCCs. Este tipo de entrevista, descrito por Cote e Raz (2015) no livro *Game Research Methods* como efetivo para coleta de dados sobre uma área de pesquisa ainda pouco explorado, consiste em construir um diálogo guiado por aquele que entrevista de acordo com o que é exposto na conversa, visto que não há material progresso que possa ser usado para a elaboração de perguntas mais efetivas.

Além disso, esse método permite a exploração de novas perspectivas que surjam durante a entrevista, permitindo uma visão maior sobre o objeto de estudo. O objetivo deste momento é detalhar as informações obtidas e ter uma maior segurança das mesmas. Os entrevistados convidados foram ou são jogadores de competições oficiais de JCCs, além de exercerem outras atividades relacionadas com o jogo como, narração ou organização de campeonatos oficiais. Após analisar as entrevistas, novas diretrizes surgiram e foram adicionadas as anteriores.

⁶ <https://www.facebook.com/hearthstonekey/>

⁷ <https://www.facebook.com/groups/magicthegatheringbrasil/>

4. BOAS PRÁTICAS

Neste capítulo serão expostas as boas práticas observadas nos trabalhos estudados, no questionário e nas entrevistas, apresentadas em categorias para uma melhor organização das mesmas. É importante ressaltar que, durante a pesquisa, foram encontradas boas práticas antagônicas devido aos diferentes perfis de jogadores e de desenvolvedores, cabendo ao designer de jogos identificar qual desses perfis seu jogo quer atender prioritariamente e conseqüentemente decidir quais das boas práticas melhor se encaixam ao seu jogo. Foram divididas nas seguintes categorias: Gerais, Comercialização, Estética, Narrativa e Ambientação, Mecânica e Balanceamento.

É importante ressaltar que a lista de boas práticas a seguir está em sua versão final. A versão inicial continha as boas práticas extraídas apenas da pesquisa realizada nos trabalhos acadêmicos e não acadêmicos. Elas foram identificadas a partir da análise dos trabalhos. Aquelas que apareciam em mais de um trabalho e mesmo as que foram citadas por apenas um autor, mas se mostraram relevantes por estarem presentes nos jogos mais populares do gênero entraram nesta versão da lista.

Ela continha um total de 85 boas práticas, distribuídas nas categorias da seguinte maneira: 9 em Gerais, 14 em Comercialização, 9 em Estética, 22 em Mecânica, 13 em Narrativa e Ambientação, e 18 em Balanceamento. Essa versão da lista pode ser vista no Apêndice D. No Capítulo 5 serão explicados os resultados obtidos do formulário e das entrevistas, bem como as suas implicações na lista final de boas práticas.

4.1 Boas Práticas Gerais

Nessa categoria, foram inseridas as boas práticas que afetam o jogo como um todo, compreendendo desde a elaboração do projeto até sugestões após seu lançamento. Boas práticas como estudar outros JCCs, recompensar o jogador sempre que possível fora do jogo e estar próximo a comunidade, podem ser encontradas nessa categoria.

Gerais		
G01	Estude outros JCCs	Ajuda a evitar erros comuns e contribui para a originalidade do jogo.
G02	Faça um bom guia ou tutorial	Com várias imagens, que seja bem explicado. Quanto mais educativo e simples melhor. O jogador não deve gastar mais tempo lendo o guia do que jogando.

Gerais		
G03	Não faça um guia com todas as mecânicas do jogo	Ao longo do tempo, o JCC precisará de expansões e novas mecânicas virão com elas. Sendo assim, é impossível que o guia contenha todas as mecânicas desde o início e os jogadores não vão querer gastar para terem sempre um guia atualizado. Deixe as regras e mecânicas específicas para as cartas.
G04	Insira um elemento atrativo no jogo	Ao expor seu jogo ou fazer uma campanha de marketing, tenha sempre um elemento para atrair o jogador a testar o jogo.
G05	Desenvolva um JCC para 2 jogadores, por ser mais fácil	Quanto mais pessoas envolvidas, mas difícil será balancear o jogo e criar mecânicas interessantes para todos os envolvidos em uma partida.
G06	Desenvolva um JCC para mais de 2 jogadores, por ser mais original	Por ser mais difícil criar um JCC para um número maior de jogadores, a maioria dos jogos opta por trabalhar com dois jogadores, portanto, ao criar algo para mais jogadores o jogo se tornará mais original. Além disso, ajuda a amenizar problemas com cartas muito fortes, pois os jogadores podem se unir para neutralizar uma ameaça em comum.
G07	Insira escolhas significativas	Permita que o jogador faça escolhas realmente significativas e não tenha que optar por uma carta ou outra. Por exemplo, uma carta com bons atributos ou uma carta com um bom efeito é uma escolha, o jogador optará por aquela que se encaixar melhor em seu baralho. Já, se a primeira carta possuísse, além de bons atributos, um custo baixo, enquanto que a segunda tivesse um custo alto e os mesmos atributos, seria uma opção, pois não haveria significado em escolher a segunda carta já que a primeira está disponível.
G08	Faça uso de conhecimentos prévios	Use o conhecimento prévio do jogador para ensiná-lo mais rápido, como cultura pop, elementos comuns em JCCs ou jogos de cartas em geral.
G09	Escute os jogadores	Sua audiência é boa em encontrar problemas. Escute sempre os jogadores quando reclamarem de algo, pois estão testando e experimentando seu jogo mais que você. No entanto, raramente lhe darão a solução correta para o problema.
G10	Recompense a indicação de jogadores	Caso um jogador goste do seu jogo, indicara para seus amigos próximos, contudo ele terá mais vontade de fazer isso se for recompensado. Pense em um sistema que recompense a indicação de novos jogadores.

Gerais		
G11	Mantenha-se atento a comunidade do jogo	Uma boa comunidade é um dos principais motivos pelo qual o jogador se mantém em um jogo, a possibilidade de novas amizades, se divertir com as antigas e se sentir participando de algo maior o deixa encantado. Uma comunidade tóxica no entanto, afasta novos e antigos jogadores. Tome conta da sua comunidade e estimule o bom comportamento, estando sempre atento às suas necessidades.
G12	Tenha recompensas diárias em JCCs online	Elas motivam os jogadores a estarem sempre jogando, além de dar-lhes a sensação de estar evoluindo algo.
G13	Tenha em mente o surgimento de um cenário competitivo	A maioria dos jogadores tem algum nível de interesse em um cenário competitivo, seja assistindo ou jogando. Jogos que se preocupam com isso desde o início costumam ter um balanceamento inicial melhor.
G14	Tenha uma curva de aprendizagem leve inicialmente	Jogos com uma complexidade inicial muito grande podem assustar novos jogadores ou desmotivá-los a tentar aprender o seu jogo.
G15	Deixe claro para os jogadores seu sistema de raridade	Se seu jogo permite troca de cartas entre jogadores, essa informação deve ser disponível para todos, para evitar eventuais desonestidades vindas de jogadores veteranos para jogadores novatos.

4.2 Boas Práticas de Comercialização

Nesta seção, foram inseridas as boas práticas que tratam do sistema de comercialização do jogo como um todo. Assuntos como raridade de cartas, eventos, intervalo para o lançamento de expansões, relação entre dinheiro e vantagem no jogo, serão encontrados aqui.

Comercialização		
C01	Tenha boa distribuição de raridade das cartas dentro dos pacotes	<i>Boosters</i> ou pacotes que possuem somente cartas comuns podem desmotivar um jogador a comprar mais. É interessante garantir que cada pacote possua pelo menos uma carta rara para motivar o jogador a tentar conseguir a que precisa.

Comercialização		
C02	Garanta que gastar mais dinheiro no jogo não signifique mais vitórias	O simples fato de possuir mais cartas na coleção não deve ser decisório para vitória. Planeje bem suas cartas com raridade alta para que não ganhem o jogo sozinhas.
C03	Traga versatilidade para o jogador em cada pacote	Ao abrir o pacote de cartas, o jogador deve ter pelo menos uma nova carta que amplie seu leque de estratégias dentro do jogo. Balanceie a taxa de saída de cada carta para tornar isso possível.
C04	Torne as expansões úteis para todos os jogadores	Suas expansões devem ser voltadas para o jogo com um todo, não apenas para beneficiar jogadores iniciantes ou veteranos, assim todos os jogadores estarão interessados no seu produto.
C05	Explore o sistema de pacotes o máximo possível	Faça sempre com que o jogador queira comprar mais pacotes, seja para conseguir novas cartas ou até mesmo cartas raras, mas sempre lembre de manter a raridade sob controle para não desmotivar os jogadores.
C06	Permita que o jogador acelere sua coleção proporcionalmente ao dinheiro investido	Monte seu esquema de saída de cartas em pacotes ao ponto que, quanto mais dinheiro o jogador gaste, mais sua coleção aumente.
C07	Mantenha o fluxo de expansões constantes.	Um bom fluxo de expansões mantém os jogadores antigos interessados, pois renova o jogo, ao mesmo tempo que atrai novos, pois lhes dá uma ferramenta para competir igualmente com os veteranos. Pense sempre um intervalo de 4 a 6 meses pois, períodos que se afastem muito disso podem estagnar o jogo ou torná-lo muito caro e difícil de acompanhar.
C08	Torne as cartas obrigatórias comuns	Cartas que são necessárias ao jogo, como cartas de recurso ou contadores, devem ser fáceis de conseguir. Se necessário, até vir com um kit inicial do jogo.
C09	Tenha cuidado com direitos autorais	Muitos jogos são baseados em conteúdo já existente, principalmente em termos narrativos. Tenha certeza de possuir todos os direitos sobre os mesmos ou faça algo totalmente original. Alguns termos também são licenciados, como é o caso do termo “virar carta” que é patenteado pelo <i>Magic</i> .
C10	Não utilize material extra	Materiais como contadores, fichas, dados etc., diminuem a portabilidade do seu jogo e o tornam mais complexo, indo contra a ideia básica de um JCC.

Comercialização		
C11	Considere fazer um aplicativo simples para os jogos analógicos	Se o jogo tiver uma complexidade considerável, estude a possibilidade de usar um aplicativo simples e gratuito para dispositivos móveis que simplifique sua jogabilidade.
C12	Evite efeitos geográficos	Efeitos geográficos como mudança de tabuleiro, cartas extras que mudem a mesa de jogo etc., complicam a jogabilidade e diminuem a portabilidade do jogo. Enquanto a maioria dos JCCs só precisam das cartas, o seu precisará de algo a mais, indo contra a ideia de JCC.
C13	Deixe elementos para seus jogadores explorarem.	Não mostre tudo aos jogadores, deixe-os explorar e encontrar elementos escondidos, seja interações entre mecânicas ou personagens em artes, pois ficarão mais interessados no jogo.
C14	Faça com que amem o jogo	Se todos gostam do seu jogo, mas ninguém o ama, ele falhará. Busque sempre respostas fortes dos seus jogadores, mesmo que sejam negativas, pois é um sinal de que se importam. Alguns jogadores vão odiar o que outros vão amar.
C15	Não tenha cartas exclusivas.	Cartas que são distribuídas exclusivamente em eventos ou situações específicas podem desestimular possíveis colecionadores, que desejam possuir todas as cartas. Pode-se utilizar estéticas diferentes de cartas já conhecidas para premiar participantes em situações específicas, como cartas douradas, brilhantes etc.
C16	Planeje lançamentos com antecedência.	Planejar seus lançamentos e novidades com antecedência, ajuda a promover eventos que aumentam a expectativa pelos novos conteúdos.
C17	Realize eventos	A maior parte dos seus jogadores querem participar ou assistir eventos sobre seu jogo. Portanto, faça torneios oficiais, conferências etc. Além de manter seus jogadores entusiasmados, é uma ótima forma de divulgação.
C18	Estimule a criação de conteúdo sobre o seu jogo	Atualmente a maioria dos jogadores costumam buscar informação sobre um jogo que gostam em transmissões online, vídeos, sites especializados etc. Estimulando essas práticas, você ganhará uma divulgação gratuita e ainda reforça a sua comunidade.
C19	Relance cartas antigas	Se seu jogo permite a utilização de cartas antigas, relance-as pois os jogadores podem estar interessados em comprá-las.

Comercialização		
C20	Importe-se mais com o número de cartas lançadas por ano, do que o número expansões	No final das contas isso é o que fará os jogadores comprarem as expansões e que não deixará seu jogo se estagnar.

4.3 Boas Práticas de Estética

Nesta seção, foram inseridas as boas práticas que tratam da arte, design gráfico e textos do jogo, tratando sobre fontes, hierarquia dos elementos visuais, cores e layout das cartas. Aqui serão encontrados assuntos como: a importância da estética, cartas especiais e como tornar reconhecíveis as informações importantes.

Estética		
E01	Dê importância à estética	Espera-se que o jogo apresente uma sensação de fantástico e cartas sem preocupação com a arte não vão passar esse sentimento. Sempre que possível, use simetria para atrair o jogador. Exemplo: Se a carta possui custo 5, ataque 5 e defesa 5, insira 5 criaturas na arte.
E02	Torne a arte da carta atraente e agradável	Uma carta pode até ser ruim, mas caso tenha uma arte atraente, se tornará popular entre os jogadores, além disso, ela ajuda a aumentar a imersão no mundo do jogo. É interessante colocar a imagem central o maior possível.
E03	Represente o dano de uma forma prática e facilmente reconhecível	O dano é parte essencial de qualquer JCC e, quando mal representado, pode dificultar o entendimento do jogo, atrapalhando a diversão e causando confusão, o que pode até mesmo modificar resultados de partida e desmotivar os envolvidos.
E04	Insira textos simples e claros nas cartas	As cartas têm um espaço limitado e, por isso, textos longos e complicados, além de torná-las visualmente poluídas, atrapalham a fluidez e dificultam o entendimento do jogo.
E05	Utilize fontes simples e legíveis nas cartas	Uma fonte com baixa legibilidade ou com muitos detalhes pode atrapalhar a fluidez do jogo ou causar confusão, visto que muitas vezes o jogador pode encobrir parte da carta enquanto a segura na mão ou até mesmo passar despercebido em uma jogada rápida.

Estética		
E06	Mantenha um modelo de estética padrão entre as cartas	Para aumentar a identidade do seu jogo e facilitar a aprendizagem e o reconhecimento, padronize o modelo das cartas de acordo com suas funções. Exemplo: Magias possuem o mesmo modelo.
E07	Tenha estéticas levemente diferentes para cada grupo específico de cartas	Tenha padrões, mas os diferencie levemente em cada classe, tribo ou elemento. Exemplo: Magias possuem um padrão, mas possuem leves diferenças entre magias de Mago e magias de Clérigo.
E08	Use palavras-chave para substituir textos repetitivos	Facilita o aprendizado, não polui visualmente a carta e torna o jogo mais dinâmico, pois o jogador não precisa ler o mesmo texto várias vezes.
E09	Posicione o custo das cartas no canto superior esquerdo	O custo é fundamental para a estratégia do jogador e portanto deve estar sempre visível. O lado direito das cartas geralmente é encoberto por outra carta na mão do jogador e, por isso, não é um local adequado para inserir informações importantes.
E10	Tenha cartas especiais	Cartas especiais com elementos dourados, brilhantes etc. são interessantes pois os jogadores sempre estarão interessados em ter seu baralho favorito com um destaque especial, além disso, elas atraem colecionadores. É importante lembrar que devem ser versões de cartas já existentes, sem nenhuma diferença de mecânica e devem estar de acordo com a ambientação do jogo.

4.4 Boas Práticas de Narrativa e Ambientação

Nesta seção, foram inseridas as boas práticas que tratam da história geral do jogo e dos personagens envolvidos, bem como o clima e a ambientação do mesmo. Assuntos como classes, texto narrativo e significado das cartas serão abordados aqui.

Narrativa e Ambientação		
N01	Provoque uma sensação de fantástico	Faça com que o jogador não se sinta jogando apenas uma carta, mas sim conjurando um grande feitiço, por exemplo. Inserir elementos que provoquem imersão é a melhor maneira de manter alguém jogando.

Narrativa e Ambientação		
N02	Faça com que o jogador se importe com a ambientação	Faça com que o jogador se importe com a ambientação do seu jogo, seja através da história dos personagens, da temática da expansão etc.
N03	Mantenha o equilíbrio entre o texto narrativo e o texto de mecânica da carta	Texto narrativo demais pode poluir visualmente as cartas e confundir as mecânicas descritas. Cartas sem nenhum texto narrativo, em compensação, tornam o jogo chato e vazio, causando desinteresse no jogador.
N04	Use termos que façam sentido para o estado atual de uma carta	Termos que não fazem sentido podem atrapalhar e confundir a situação atual da partida, portanto, tome cuidado ao escolher palavras-chave para descrever estados ou mecânicas. Exemplo: criatura que esteja no estado desmaiado, normalmente não poderia realizar ações como atacar.
N05	Utilize texto narrativo para aumentar a imersão do jogador	Através do texto narrativo, você pode contar detalhes da história principal, fazer provocações entre os personagens etc., fazendo o jogador se sentir dentro de um universo maior.
N06	Insira facções ou classes únicas para que o jogador se identifique	Permita ao jogador escolher entre grupos únicos que os representem, desta forma ele se sentirá parte de um grupo ou comunidade e se identificará com outros jogadores.
N07	Desenvolva personagens ao longo de expansões	Faça personagens antigos reaparecerem de maneiras diferentes em expansões novas, mostrando que o universo do seu jogo está vivo e evoluindo com o passar do tempo, criando um vínculo afetivo temporal com os jogadores.
N08	Utilize uma história existente	Uma história existente trará consigo fãs e público para o seu jogo, além de servir de inspiração inicial para cartas e mecânicas.
N09	Tenha uma narrativa original	Apesar de ser mais difícil, criar uma narrativa original não limitará a criatividade do seu jogo.
N10	Coloque sua narrativa separada do jogo	Colocar uma história inteira nas cartas é uma tarefa árdua e maçante, além disso, não há garantias de que seja conhecida por todos, visto que alguns não terão todas as cartas.

Narrativa e Ambientação		
N11	Conte trechos da história através de mecânicas	Utilize as mecânicas para demonstrar a interação de alguns grupos da história ou sua relação com outros elementos narrativos. Exemplo: vampiros recuperam vida ao atacar ou vampiros morrem ao serem feridos por lobisomens.
N12	Utilize conhecimentos prévios	Os jogadores já possuem muitas emoções, experiências ou conhecimentos prévios ao seu jogo e o designer deve trabalhar com isso, criando uma rica experiência de jogo.
N13	Entenda qual emoção o jogo está tentando provocar	Todos os aspectos do jogo devem estar de acordo com a temática proposta. Pergunte-se: que impacto está escolha tem na experiência do jogador? Se a resposta for nenhum, descarte a ideia.
N14	Insira detalhes no jogo	Os detalhes fazem os jogadores se apaixonarem por seu jogo. Cada detalhe de um elemento narrativo ou visual importa e cativa os jogadores. Podem até não interferir nas mecânicas do jogo, mas um pequeno personagem ou detalhe em um tabuleiro/cenário, pode se tornar algo marcante.
N15	Escolha bem a temática do seu jogo	Ela é um dos principais motivos pelo qual alguns jogadores iniciarão no jogo. Uma temática mal trabalhada pode espantar eventuais jogadores.
N16	Dê significado narrativo às suas cartas	Cada uma delas precisa estar de acordo e presente no seu universo. Não crie cartas puramente baseadas em mecânica.

4.5 Boas práticas de Mecânica

Nesta seção, foram inseridas as boas práticas que tratam da parte funcional do jogo em si: seus sistemas, regras e interações com os jogadores. Questões como tempo ideal de jogo, modos alternativos e competitividade serão discutidas aqui.

Mecânica		
M01	Possibilite que o jogo seja disputado até o fim	Uma partida que é decidida muito cedo, sem possibilidade de recuperação para o jogador que está perdendo, principalmente se isso acontecer em uma única jogada, não é divertido para ninguém. Evite cartas ou até mesmo mecânicas que causem isso.

Mecânica		
M02	Insira cartas com grande impacto nas partidas	Crie algumas cartas que permitam retomar um jogo quase perdido e que compense a montagem de um baralho em torno delas, por serem fortes. Cuidado para não deixá-las fortes demais ao ponto de ganharem o jogo sozinhas.
M03	Evite ações tediosas que permitam vantagem tática	Lembre-se: o jogo é para entreter e divertir. Se, para ganhar, o jogador precisa fazer coisas tediosas, simplesmente é melhor escolher outro jogo. Mecânicas de simples memorização de números ou cartas, por exemplo, devem ser evitadas. Faça o contrário, torne a diversão parte da estratégia.
M04	Não utilize mecânicas ruins apenas para ser original	Não use o diferente simplesmente por ninguém usar, o genérico bom é melhor que o diferente ruim.
M05	Copie boas mecânicas de outros jogos	Não é porque já existem em outros jogos que não se devem usar. Exemplo: mecânica de ativar um efeito quando entrar em jogo. Cuidado para não utilizar mecânicas que não se adequam ao jogo.
M06	Tenha grupos de cartas com características únicas	Permita ao jogador escolher seu próprio estilo de jogo, inserindo cartas agressivas, de controle, defensivas, combo etc. Além de fazê-lo identificar-se mais com o jogo, suas escolhas serão mais significativas.
M07	Insira mais de uma condição de vitória	Uma única condição de vitória pode gerar muitos empates, o que geralmente não agrada aos jogadores. Múltiplas condições tornam o jogo mais versátil e evita situações de empate ou impasse, onde nenhum dos jogadores é capaz de ganhar ou perder. É importante ressaltar que essas condições devem possuir o mesmo nível de dificuldade para serem alcançadas.
M08	Explore elementos extras em um JCC digital	O gerenciamento de elementos extras torna-se mais fácil em um JCC digital, então é possível explorar esses elementos. Porém, o jogador precisa reconhecer tudo o que está acontecendo rapidamente e a qualquer momento da partida.
M09	Não utilize sistema de saúde baseado em pontos	Alguns designers de jogos acreditam que o sistema de pontos é limitado e que pode ser difícil de representar em um jogo analógico e conseqüentemente ter um gerenciamento complicado. E em alguns casos pode beneficiar estratégias agressivas.

Mecânica		
M10	Explore a pilha de descarte	A pilha de descarte é um dos elementos básicos de qualquer JCC, apesar disso, não é explorada em muitos deles. Utilize-a para deixar o jogo mais interessante e original, ampliando o número de estratégias e ameaças presentes em uma partida.
M11	Utilize poucas regras básicas	Ter poucas regras básicas acelera o aprendizado para um jogador novato, porém as mecânicas específicas vão valorizar o tempo gasto do jogador no jogo, dando a sensação de aprendizado constante e evolução.
M12	Não adicione mecânicas novas sem remover algumas anteriores	Um leque muito grande de mecânicas pode confundir os jogadores e dificultar o aprendizado, além disso, manter mecânicas por muito tempo pode enraizar o jogo e dificultar a criação de baralhos novos.
M13	Faça algumas cartas que parecem boas, mas não são	Isso valoriza jogadores bons e experientes, que estudam e praticam bastante o jogo.
M14	Faça algumas cartas que pareçam ruins, mas não são	Isso valoriza jogadores bons e experientes, que estudam e praticam bastante o jogo.
M15	Estimule a interação entre os jogadores	Crie mecânicas que faça os jogadores interagirem, como <i>emotes</i> em jogos digitais ou blefe, nos analógicos. Além de tornar o jogo mais interessante, possibilita a criação de laços de amizade e comunidades.
M16	Faça o jogo claramente encaminhar-se para sua conclusão	Um jogo muito longo, ou que não tenha uma condição de vitória e final claros, pode se tornar maçante e entediante, desestimulando os jogadores.
M17	Não faça mecânicas que são contrárias ao natural	Lutar contra a natureza humana é uma batalha perdida. Se, por exemplo, existe no jogo uma mecânica de voo, faça com que o elemento que está voando não possa ser alvejado por criaturas terrestres ou algo semelhante. Não faça o jogador se adaptar ao seu jogo, faça seu jogo se adaptar ao jogador.
M18	Não confunda “interessante” com “divertido”	Seu objetivo principal é fazer o jogador se divertir e voltar a jogar. Uma mecânica interessante nem sempre será divertida. Explorar aspectos emocionais é mais satisfatório para os jogadores que aspectos de raciocínio.

Mecânica		
M19	Não procure provar que você pode fazer algo	Suas decisões têm que servir para melhorar o jogo, não para provar que pode fazer algo. Não crie mecânicas simplesmente para se satisfazer ou resolver um problema que apenas você nota.
M20	Faça o componente para a audiência que se destina.	Não tente fazer um componente agradar a todos os tipos de jogadores. Saiba a que tipo de jogador está tentando agradar. Exemplo: se está fazendo uma carta agressiva, faça uma que agrade aos jogadores agressivos.
M21	Crie mecânicas novas ousadas	Não tenha medo de criar mecânicas novas e ousadas, mesmo que falhe. Os jogadores vão te respeitar por tentar fazer algo bom. Tenha mais medo de entediar os seus jogadores, do que de desafiá-los.
M22	Projete o seu jogo pensando na longevidade.	Quando gostam de um JCC, os jogadores costumam se manter jogando por anos, portanto o design do jogo deve ser feito com isso em mente. Mecânicas e pontos narrativos que podem trazer problemas ou limitações no futuro não devem existir no conjunto básico do jogo.
M23	Não mude seu sistema de jogo bruscamente	Mudanças muito drásticas no funcionamento geral do jogo afastarão seus jogadores, pois não reconhecerão o jogo que os agradou. Tome cuidado ao mudar regras básicas do jogo e ao inserir mecânicas muito impactantes.
M24	Tenha mecânicas simples que permitam estratégias complexas	A maioria dos seus jogadores não querem perder tempo tentando entender o que uma carta faz, mas a maioria deles irão querer montar estratégias complexas, versáteis e que confundam o adversário.
M25	Tenha cartas versáteis	Cartas que possam ser utilizadas em situações diferentes ampliam o leque de estratégias que podem existir dentro do seu jogo, além de servir de base para muitos baralhos, o que se torna um investimento seguro para novos jogadores, criando muitas vezes um vínculo emocional com os mesmos.
M26	Não tenha mecânicas que afastem o jogador casual do cenário competitivo	Um dos pontos fortes dos campeonatos é atrair novos jogadores e demonstrar estratégias, por isso, é importante que o jogador casual possa reproduzir o que está sendo utilizado nos torneios.

Mecânica		
M27	Reforce mecânicas antigas	Explore boas mecânicas criadas lançando cartas para ela ao longo de algumas expansões. Não será sempre preciso uma nova mecânica para movimentar o jogo. Alguns jogadores irão preferir boas mecânicas antigas do que novas mecânicas muito diferentes do seu padrão de jogo.
M28	Não mude a identidade das facções	Novas mecânicas devem surgir, mas não devem alterar a identidade de uma facção ou classe, pois isso afasta o jogador que se identifica com aquele perfil.
M29	Tenha outros modos de jogo além do principal	O jogo terá diferentes perfis de jogador, portanto é interessante ter outros modos de jogo para abranger todos esses perfis. Além disso, você pode usá-los para manter todas suas cartas úteis com o passar do tempo, em formatos mais específicos.
M30	Não tenha mecânicas limitantes	Evite uma mecânica nova que exclui outras existentes ou que possam surgir. Exemplo: uma mecânica que insere cartas infinitamente no baralho exclui a possibilidade de usar uma estratégia de exaurir o baralho do adversário.
M31	Tenha várias formas de alcançar a mesma condição de vitória	É importante não só ter mais condições de vitória como também permitir a existência de muitas estratégias capazes de alcançar uma mesma condição de vitória. Isso aumenta o número de baralhos bons que podem ser criados.
M32	Tenha cartas puramente para diversão	A maior parte dos seus jogadores serão casuais e estão buscando pura diversão, portanto crie cartas voltadas para isso, desde que elas não sejam fortes e não entrem em todos os baralhos.
M33	Evite mecânicas que dependem somente da compra	Elas iram aumentar a aleatoriedade do seu jogo, além de dar a compra de cartas mais importância do que realmente deveria ter.
M34	Não force a permanência de mecânicas ruins	Ela não é do agrado dos jogadores e pode fugir do seu controle. A insistência em melhorar uma mecânica ruim ou fraca, provavelmente a tornará muito forte ou já estará sendo removida do formato padrão devido ao tempo.
M35	Não deixe apenas um jogador jogar	Não crie mecânicas que possibilitem a um jogador passar muito tempo em um mesmo turno, afinal os oponentes também querem jogar e se divertir. Se necessário, restrinja o tempo por turno de cada jogador.

Mecânica		
M36	Projete igualmente para todas as facções e estilos de jogo	Lance sempre o mesmo número de cartas para cada facção ou classe, pois todos os jogadores vão querer cartas novas para seus estilos de jogo. Isso vale para o seu esquema de raridade também. Exemplo: 2 cartas raras para mago e 2 cartas raras para monge na mesma expansão.
M37	Tenha mecânicas de combo	A maximização dos efeitos de uma carta, através de combinação com outras, chamada de combo, valoriza a habilidade do jogador e o fará sentir que está melhorando no seu jogo.
M38	Não tenha uma condição de vitória em uma única carta	Nenhum jogador gosta de perder para uma única carta, ele sentirá que tudo que fez ao longo do jogo foi em vão, o que o frustrará e pode causar o abandono do jogo.
M39	Tenha cartas para estratégias específicas	Elas são importantes para viabilizar algumas estratégias e permitir a criação de alguns baralhos ao seu redor.
M40	Dê sugestões óbvias de estratégias no lançamento de expansões	Lance cartas e mecânicas que obviamente resultarão em baralhos voltados para elas. Isso ajuda os jogadores que não gostam de perder muito tempo montado baralhos, além de dar boas ideias aqueles que gostam.

4.6 Boas Práticas de Balanceamento

Nesta seção, foram inseridas as boas práticas que tratam do equilíbrio sistemático do jogo, tornando-o justo e divertido para todos os jogadores. Assuntos como aleatoriedade dentro do jogo e força das cartas serão discutidos aqui.

Balanceamento		
B01	Não torne cartas raras superiores apenas por isso	Não faça com que todas as cartas raras sejam superiores ou que as comuns sejam inferiores, pois isto transformará o seu jogo em “pagar para ganhar”, o que desmotiva grande parte dos jogadores.
B02	Faça a força da carta ser equiparada a sua raridade	Quanto mais rara, mais forte a carta deve ser, no entanto, faça com que as cartas comuns e básicas sejam úteis também para que seu jogo não se torne um “pagar para ganhar”.

Balanceamento		
B03	Não permita que exista baralho perfeito	Não permita a existência de um baralho com pouca ou nenhuma fraqueza, pois frustrará os jogadores, motivando-os a abandonar o jogo.
B04	Não crie cartas que ganhem sozinhas	Essas cartas transformam o jogo em pura sorte, onde quem comprar a carta primeiro ganha, tirando toda estratégia e diversão.
B05	Use números que facilitem os cálculos	Não use números grandes apenas para causar impacto, pois atrapalham e dificultam o andamento do jogo. Seu jogo não deve ser mais complicado do que divertido. Exemplo: custo 100, ataque 1000 e defesa 2031.
B06	Restrinja o uso das cartas para gerar variedade	Não permita que o jogador coloque qualquer carta em qualquer baralho, pois levará o jogo a estagnação, além de diminuir as estratégias presentes no mesmo, pois bastará usar sempre as mesmas cartas independentes da classe. As restrições forçam os jogadores a montarem baralhos diferentes para cada estilo e classe. Exemplo: um baralho só pode usar 10 magias neutras.
B07	Use aleatoriedade para inserir imprevisibilidade, mas não pode ser decisória	A aleatoriedade é um dos elementos básicos de um JCC e, como tal, deve estar presente, mas não deve decidir partidas, pois frustra os jogadores que se esforçam para dominar o jogo.
B08	Não crie versões melhoradas de cartas já existentes	Utilize as expansões para ampliar o leque de possibilidades do seu jogo, e não para fazer versões melhores de cartas antigas. Estas cartas serão deixadas no esquecimento, diminuindo a variedade de cartas jogáveis.
B09	Mantenha o número de cartas jogáveis sob controle	Ter muitas cartas úteis é bom, mas se esse número sair do controle, parecerá impossível melhorar no seu jogo, pois o jogador não dará conta de aprender todas elas.
B10	Insira cartas sem habilidades especiais (<i>vanilla</i>)	Cartas sem efeitos e neutras, que todos podem usar, são necessárias para manter o balanceamento do jogo e o controle de cartas. Também ajudam a servir de base para a criação dos baralhos e manter o estilo do jogador.
B11	Mantenha sob controle o número de informações variáveis do jogo	Muitas informações variáveis, como pontos de vida, contadores etc., podem prejudicar o gerenciamento de uma partida. Seu jogo não deve ser mais complexo que divertido.

Balanceamento		
B12	Mantenha o equilíbrio entre poder bruto e habilidade especial.	Se cada carta tiver uma habilidade especial, o jogo pode se tornar muito difícil de aprender, o que necessitará de horas para o estudo do mesmo, desmotivando a grande maioria dos jogadores.
B13	Controle a taxa de compra de cartas durante uma partida	Não coloque mecânicas que desequilibrem a taxa de compras de cartas entre os jogadores. Exemplo: se cada jogador compra uma carta por turno, não faça uma carta que compre seis por um custo baixo, pois pode causar o desbalanceamento entre os jogadores.
B14	Permita que o jogador possa escolher sua maneira de competir	Mantenha sempre equilibrado as taxas de sucesso entre estratégias agressivas, defensivas ou que segue o fluxo do jogo. Caso uma seja melhor do que as outras, outros jogadores ficarão insatisfeitos.
B15	Permita a existência de cartas claramente ruins	A existência de cartas ruins ajudam a manter o controle sobre o número de cartas jogáveis e variam o número de estratégias, evitando que se consiga todas as cartas boas do jogo rapidamente, além de valorizar a experiência do jogador.
B16	Utilize sistema de rotação	Depois de um certo tempo, remova coleções de cartas antigas e, se possível, combine com o lançamento de uma nova expansão. Assim o número de cartas jogáveis estará sobre controle e seu jogo estará sempre se renovando em estratégias e tipos de baralho.
B17	Não permita que cartas muito fortes surjam no início do jogo	Se uma carta tem grande impacto na partida, ela deve possuir um grande custo, caso contrário, pode aparecer cedo em uma partida e definir rapidamente o resultado do jogo.
B18	Torne o básico do jogo fácil de aprender	O jogador não quer perder muito tempo olhando o livro de regras. Por isso, mantenha o básico fácil, pois ele irá experimentar e gostar rapidamente do jogo. As mecânicas específicas devem ser aprendidas proporcionalmente ao número de partidas jogadas, dando ao jogador a sensação de evolução constante e o motivando a se manter jogando.
B19	Saiba que não é preciso mudar muito para mudar tudo	Mudar ou adicionar muitos elementos pode acabar dificultando a assimilação dos jogadores. Ajustar, retirar ou adicionar algumas cartas ou mecânicas é o suficiente para renovar o jogo.

Balanceamento		
B20	Modifique cartas que se mostrem muito fortes	Sempre que descobrir que uma carta está muito forte, desbalanceando o jogo, ajuste-a rapidamente. Principalmente nos jogos digitais, onde é mais fácil de realizar. Cogite a criação de um servidor para testes público antes do lançamento.
B21	Bana cartas sempre que for necessário	Em jogos analógicos, sempre que descobrir uma carta muito forte, que está desbalanceando o jogo, cogite bani-la. Editar a carta para ajustá-la e relançar irá incomodar os jogadores e causar confusão.
B22	Não melhore cartas depois de seu lançamento	Fazer isso pode quebrar todo o seu balanceamento, tendo que balancear novamente. Se uma carta, que esperava ser boa, é ruim, deixe como está.
B23	Torne as cartas versáteis mais fracas	Elas já possuem uma força natural por serem versáteis e se adaptarem melhor. Caso sejam muito fortes, podem se tornar elemento obrigatório em todos os baralhos, restringindo o número de possibilidades.
B24	Tenha sempre uma contra mecânica	Lembre-se sempre de criar um ponto fraco para a mecânica que está criando, assim não surgirá uma estratégia dominante no seu jogo, aumentando a variedade de baralhos.

5. RESULTADOS DO QUESTIONÁRIO E DAS ENTREVISTAS

Neste capítulo serão apresentados os objetivos e discutidos os resultados obtidos dos questionários e das entrevistas. Além de analisar as opiniões divergentes e semelhantes dos jogadores, e os seus impactos na lista de boas práticas anteriormente mostrada. É importante ressaltar que todas as opiniões, mesmo que contrárias, foram levadas em consideração no momento de confirmar, modificar ou adicionar boas práticas à lista.

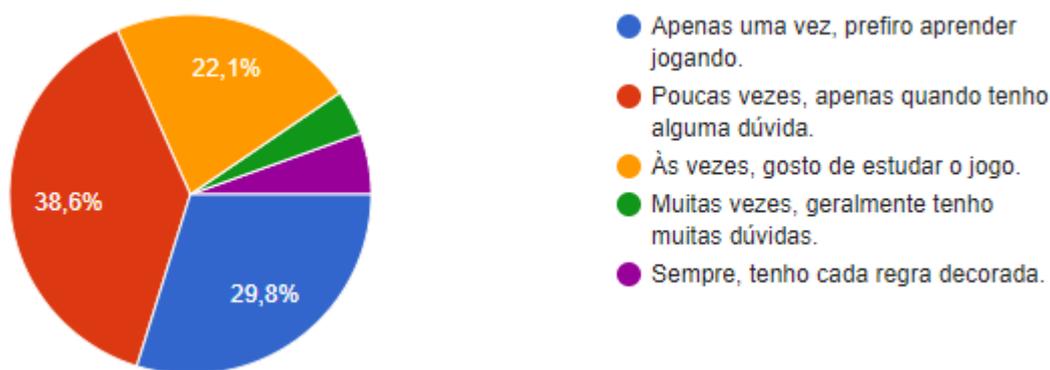
5.1 Questionário

O questionário teve como objetivo verificar se a opinião dos jogadores corroboram com as boas práticas já levantadas, bem como encontrar novas que não foram citadas nos trabalhos analisados. Nesta seção serão mostradas as boas práticas advindas do mesmo, bem como aquelas que puderam ser confirmadas ou ampliadas.

5.1.1 Boas Práticas Confirmadas

Levando em consideração que 69,4% dos entrevistados responderam que retornam pouco ao manual após a primeira leitura (Figura 05), pode-se confirmar que são boas práticas “G02 - Faça um bom guia ou tutorial”, “M11 - Utilize poucas regras básicas” e “B18 - Torne o básico do jogo fácil de aprender”.

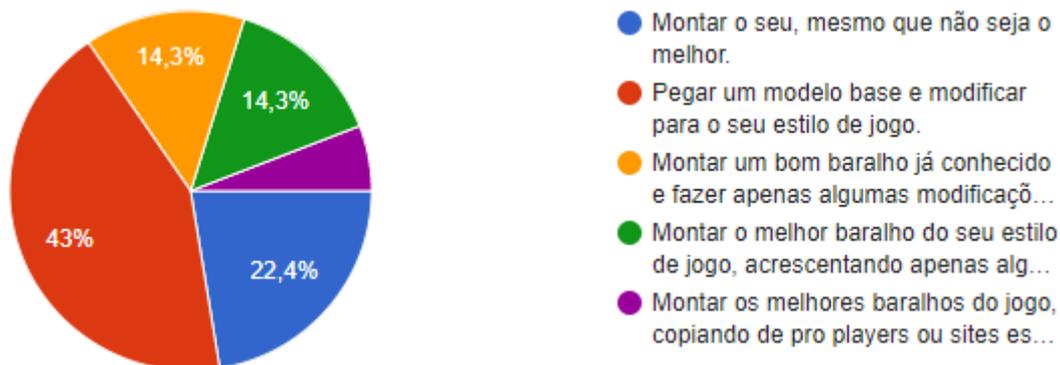
Figura 05 – Frequência com que buscam o manual do jogo.



Fonte: autor.

65,4% dos jogadores responderam que querem fazer modificações significativas no baralho e não simplesmente copiá-lo, buscando um meio termo entre competitividade e diversão (Figura 06), o que confirma as boas práticas “G07 - Insira escolhas significativas”, “M06 - Tenha grupos de cartas com características únicas” e “B14 - Permita que o jogador possa escolher sua maneira de competir”.

Figura 06 – Personalização do baralho.



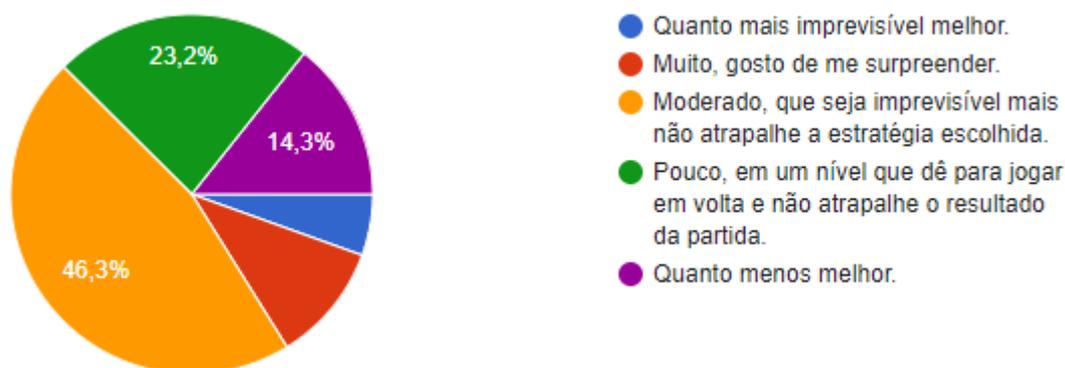
Fonte: autor.

Quando perguntados sobre o que lhes fariam parar de jogar um JCC, a maioria dos jogadores mencionou o preço ou a frase “pagar para ganhar”, sendo o segundo motivo mais citado o que confirma a boa prática “C02 - Garanta que gastar mais dinheiro no jogo não signifique mais vitórias”. Questionados sobre o que lhes faz continuar jogando um JCC, a maioria dos jogadores citou novidades e expansões contínuas, sendo o motivo mais mencionado pelo mesmos, confirmando a boa prática “C07 - Mantenha o fluxo de expansões constantes”.

Ao responderem o que lhes faz começar a jogar um JCC novo, o quarto motivo mais elencado pelos jogadores foi a estética, sendo citado por 43% dos jogadores. A arte e o *flavor* (história) das cartas também foram relatados como sendo os principais motivos pela escolha da carta favorita de cada jogador, confirmando as boas práticas “E01 - Dê importância à estética”, “E02 - Torne a arte da carta atraente e agradável”, “E06 - Mantenha um modelo de estética padrão entre as cartas” e “E07 - Tenha estéticas levemente diferentes para cada grupo de cartas específico”.

Quando questionados sobre o nível de aleatoriedade aceitável em um JCC, 46,3% responderam que gostam de um nível moderado e 37,5% preferem um nível muito baixo (Figura 07), o que confirma a boa prática “B07 - Use aleatoriedade para inserir imprevisibilidade, mas não pode ser decisória”. Quanto a interação, o segundo motivo que mais os fazem continuar jogando um JCC é a comunidade, o que reforça a boa prática “M16 - Estimule a interação entre os jogadores”.

Figura 07 – Aleatoriedade aceitável em um JCC.

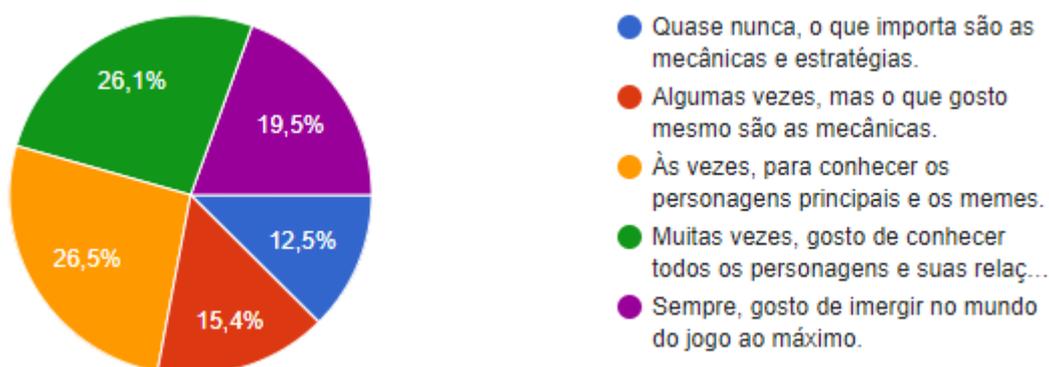


Fonte: autor.

O principal motivo mencionado pelos jogadores como responsável para se iniciar um novo JCC foi a temática, apareceu também como sendo o quarto motivo mais citado por fazer

um jogador continuar em um jogo, e como mencionado anteriormente, foi elencado como o principal motivo pela escolha de uma carta preferida, confirmando as boas práticas “N01 - Provoque uma sensação de fantástico”, “N02 - Faça com que o jogador se importe com a ambientação” e “N05 - Utilize texto narrativo para aumentar a imersão do jogador”. Além disso, 45,6% dos jogadores afirmaram possuir grande interesse na narrativa e ambientação do jogo e 26,5% responderam ter interesse moderado (Figura 08), o que confirma as boas práticas “N06 - Insira facções ou classes únicas para que o jogador se identifique”, “N07 - Desenvolva personagens ao longo de expansões” e “N13 - Insira detalhes no jogo.”

Figura 08 – Gráfico sobre frequência com que busca a narrativa do jogo.



Fonte: autor.

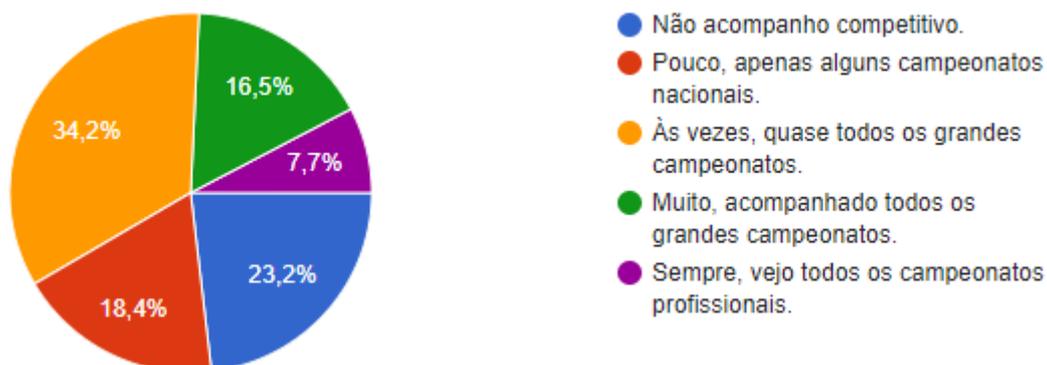
5.1.2 Boas Práticas Adicionadas

47,4% dos jogadores responderam que um dos principais motivos que os levam a jogar um novo JCC são os amigos, sendo a quarta razão mais elencada, além disso a colocaram como a principal razão para se manter jogando um JCC, juntamente com uma boa comunidade, diante disso foram adicionadas as diretrizes “G10 - Recompense a indicação de jogadores” e “G11 - Mantenha-se atento a comunidade do jogo”, a situação inversa também foi apontada como o principal motivo de abandono.

Outros motivos fortemente citados pelos jogadores para o abandono de um JCC foram o preço e a falta de recompensas, o que deu origem a boa prática “G12 - Tenha recompensas diárias em JCCs online”. 58,4 % dos jogadores responderam que acompanham significativamente o cenário competitivo do JCC que jogam (Figura 09), resultando na boa prática “G13 - Tenha em mente o surgimento de um cenário competitivo”. Além disso, a maioria dos jogadores elencou a existência ou não de eventos frequentes, como uma das

principais causas para continuar a jogar ou abandonar um JCC, dando origem a boa prática “C17 - Realize eventos”.

Figura 09 – Frequência com que acompanha o cenário competitivo.

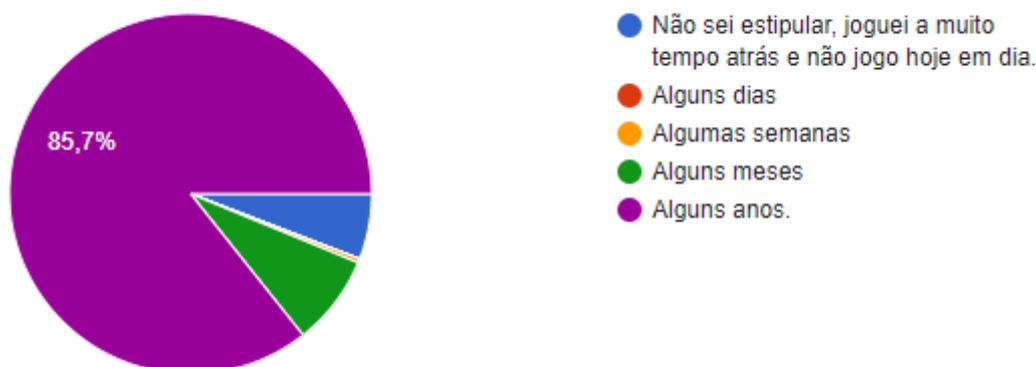


Fonte: autor.

Quando perguntados de que forma estudavam o jogo, a maioria dos jogadores respondeu que consultava conteúdo de terceiros, como transmissões online, vídeos, sites especializados do JCC que jogam etc., baseado nessas respostas foi adicionada a boa prática “C18 - Estimule a criação de conteúdo sobre o seu jogo”. A temática foi o principal motivo elencado pelos jogadores para começar a jogar um novo JCC, além de ser o quarto mais citado para continuar a jogar um jogo do tipo, dando assim origem a boa prática “N15 - Escolha bem a temática do seu jogo”.

85,7 % dos jogadores responderam que jogam JCC a alguns anos, demonstrando uma fidelidade do jogador (Figura 10), em vistas a isso surgir a boa prática “M22 - Projete o seu jogo pensando na longevidade”. Ainda sobre as mecânicas, um motivo bastante elencado pelos participantes para o abandono de um JCC foi a mudança brusca no sistema de jogo, dando origem a boa prática “M23 - Não mude seu sistema de jogo bruscamente”.

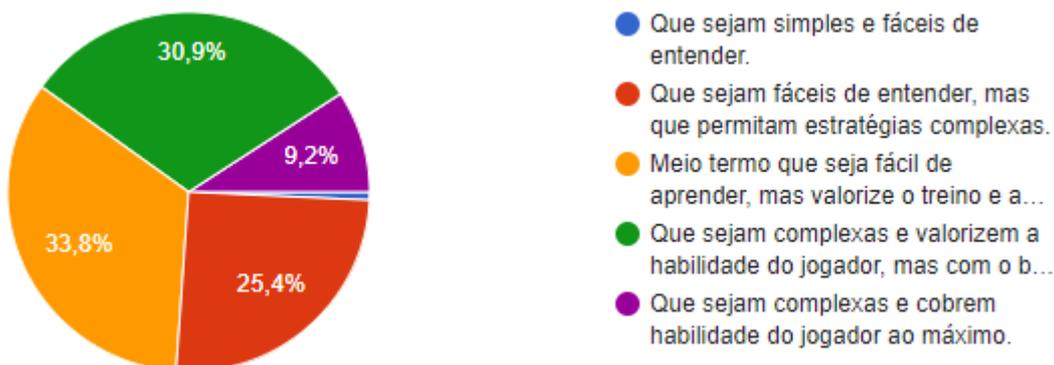
Figura 10 – Tempo que o jogador está envolvido com o JCC.



Fonte: autor.

Muitos jogadores citaram a versatilidade das cartas como motivo de favoritismo, sendo adicionada a boa prática “M25 - Tenha cartas versáteis”. 56,2% dos participantes afirmaram preferir mecânicas fáceis de aprender, mas que possuam um nível considerável de complexidade estratégica (Figura 11), dando origem a boa prática “M24 - Tenha mecânicas simples que permitam estratégias complexas”.

Figura 11 – Nível preferível de dificuldade das mecânicas.



Fonte: autor.

5.2 Entrevistas

As entrevistas tiveram como objetivo dar profundidade as informações coletadas no questionário, bem como confirmar a relevância de algumas das boas práticas já elencadas. Além disso, serviu para que novas boas práticas fossem adicionadas a partir de assuntos que ainda não tinham sido mencionados e algumas outras modificadas.

Elas seguiram o já mencionado formato de entrevista profunda semiestruturada, com duração por volta de 1 hora, com jogadores, narradores e organizadores de competições oficiais, presenciais ou a distância, devido à dificuldade de se encontrar um número considerável de voluntários dentro do perfil estipulado e que conhecessem jogos diferentes. Contando com um total de 11 entrevistados, houve representantes dos jogos: *Magic: the Gathering*, *Hearthstone*, *Vampire: The Eternal Struggle*, *Pokémon* e *Battle Scenes*.

5.2.1 Boas Práticas Modificadas

Durante as entrevistas, quando questionados sobre alguns assuntos já presentes nas boas práticas, os participantes mostraram opinião diferente ou complementar em alguns casos, o primeiro deles foi sobre o jogo possuir mais de uma condição de vitória: todos se posicionaram de forma positiva quanto a isso, porém com uma ressalva de que essas condições teriam que ter o mesmo nível de dificuldade para serem alcançadas. Com isso, a boa prática “M07 - Insira mais de uma condição de vitória” sofreu o acréscimo de informação.

A boa prática “G06 - Desenvolva um JCC para mais de 2 jogadores, por ser mais original” também sofreu um acréscimo pois, ao questionar os jogadores de *Vampire* (que pode ser jogado por mais de dois jogadores) sobre problemas que poderiam ocorrer em um JCC, todos responderam que eram minimizados pela presença de mais jogadores pois, a partir do momento que uma carta problemática entrava em jogo, o surgimento de alianças para neutralizá-la era comum.

Quando questionados sobre o tempo ideal para o lançamento de uma expansão, a maioria dos jogadores respondeu entre 4 a 6 meses e, segundo um dos entrevistados, “[...] mesmo no digital, 3 é pouco, porque todo mundo vai tá atrás de conseguir um *deck* quebrado mais rápido, aí acaba que não se encontra aquela pérola da expansão”. Outro entrevistado respondeu que “[...] menos de 4 [meses] fica muito caro e mais que 6 [meses] o jogo vai ficar estagnado por muito tempo”. Devido as respostas dos participantes, foi acrescentada na boa prática “C07 - Mantenha o fluxo de expansões constantes” o intervalo sugerido.

Uma divergência surgiu em relação na boa prática “B08 - Não crie versões melhoradas de cartas já existentes”: apesar de todos concordarem que ela esteja correta, a maioria deles afirmam ser inevitável e até mesmo natural que isso aconteça com o passar do tempo em um JCC. Como todos concordaram e, segundo um dos entrevistados, “[...] é o

primeiro sinal de decadência de um *card game*”, a boa prática não sofreu alteração, pois ainda é unanimidade que deve ser evitado ao máximo.

5.2.2 Boas Práticas Confirmadas

Durante as entrevistas foi possível confirmar todas as boas práticas já confirmadas pelos questionários e outras que ainda não haviam sido confirmadas. A primeira delas foi “G10 - Recompense a indicação de jogadores”, onde a maioria dos entrevistados citaram seus amigos como sendo uma das principais causas para conhecer um JCC e continuar jogando, tendo alguns deles levantado que um sistema de indicação de jogadores era algo muito bom e chamativo.

Quando questionados sobre o quanto buscam a narrativa de um JCC que gostam, alguns dos entrevistados responderam que acompanham através das cartas em grande parte e que gostam de modos que contam a história dentro do jogo, o que confirma a boa prática “N11 - Conte trechos da história através de mecânicas”. Sobre estratégias e cartas dominantes, todos responderam de maneira unânime ser nocivo ao jogo, confirmando as boas práticas “B03 - Não permita que exista baralho perfeito” e “B04 - Não crie cartas que ganhem sozinhas”.

Quanto a cartas sem habilidades especiais (*vanilla*), a maioria dos jogadores respondeu ser essencial para o jogo. Dois (2) deles responderam que preferiam que todas as cartas tivessem efeitos e modificasse o jogo, porém reconheciam ser uma preferência pessoal. Diante disso, foi possível confirmar a boa prática “B10 - Insira cartas sem habilidades especiais (*vanilla*)”. Sobre a boa prática “B17 - Não permita que cartas muito fortes surjam no início do jogo”, a maioria dos jogadores mostrou-se de acordo e alguns fizeram a ressalva de que até aceitam, desde que não decida a partida, o que já está contemplado no texto da boa prática, confirmando a mesma.

5.2.3 Boas Práticas Adicionadas

Devido à grande complexidade inicial de alguns jogos, um assunto que se tornou recorrente nas entrevistas foi a curva de aprendizagem. Questionados sobre se deveria ser inicialmente simples ou complexa, a maioria dos entrevistados responderam que preferem uma curva inicialmente fácil, mesmo possuindo preferências por mecânicas mais complexas. Baseado nessa informação, foi adicionada a boa prática “G14 - Tenha uma curva de aprendizagem leve inicialmente”.

Alguns participantes mencionaram um mercado paralelo entre os próprios jogadores que surgiu em alguns JCCs depois de um tempo, principalmente em formatos que permitem cartas muito antigas. Segundo um dos entrevistados “[...] de repente, uma carta antiga fica muito boa, se tu num tem ela, tu não joga”, isso ocorre devido a inserção de mecânicas novas que não consideraram todas as cartas antigas e, em decorrência disso, essas cartas esquecidas ficam muito caras por não serem mais lançadas e existir um grande número de jogadores interessados na mesma. Em vistas a auxiliar na solução desse problema surgiu a boa prática “C19 - Relance cartas antigas”.

Outro problema advindo desse mercado alternativo mencionado pelos entrevistados são as negociações desonestas, que tem como alvo jogadores novos. Segundo um dos entrevistas “[...] o próprio lojista às vezes vê o cara tirar uma carta boa e diz: troco essa carta em outro *booster*, sendo que a carta vale mais do que o que vai vir no *booster* e, se não vier, ele troca de novo até só vir carta ruim”. Devido a isso, foi adicionada a boa prática “G15 - Deixe claro para os jogadores seu sistema de raridade”.

Quando questionados sobre a periodicidade ideal de expansões, alguns participantes destacaram que o número de cartas lançadas por ano era mais importante do que a periodicidade em si, por exemplo: jogos que lançam em torno de 100 cartas por expansão utilizará as cartas com mais frequência do que aqueles que lançavam cerca de 200 por expansão. Assim, foi adicionada a boa prática “C20 - Importe-se mais com o número de cartas lançadas por ano, do que o número expansões”.

Sobre estética, a maioria se mostrou de acordo com cartas douradas ou especiais, com exceção de alguns jogadores de *Vampire: The Eternal Struggle* que afirmaram não combinar com a ambientação mais sombria do jogo. Levando em consideração todas as opiniões, surgiu a boa prática “E10 - Tenha cartas especiais”, contemplando em seu texto as ressalvas levantadas.

Ao perguntar se preferiam uma narrativa original ou baseada em algo pré-existente, os participantes dividiram opiniões. Segundo um dos entrevistados “[...] sendo original você não precisa da muleta de só criar cartas baseadas no que já existe”, enquanto outro entrevistado disse “[...] algo que já existe trás *fan base*⁸ e ajuda no *hype*⁹”, mas todos afirmaram considerar as duas opções válidas. Para considerar os dois argumentos, a nova boa prática “N09 - Tenha uma narrativa original” foi adicionada, indo de encontro a boa prática “N08 - Utilize uma

⁸ Expressão em inglês que significa base de fãs.

⁹ É o exagero de algo, ou em marketing uma estratégia para enfatizar alguma coisa, ideia ou um produto.

história existente”, cabendo ao designer decidir qual se encaixa melhor ao seu caso. Alguns dos entrevistados levantaram a necessidade das cartas serem todas baseadas em personagens ou itens presentes no seu mundo narrativo, levando isso em consideração, foi adicionada a boa prática “N16 - Dê significado narrativo às suas cartas”.

Um tema que surgiu de maneira recorrente foi a existência de baralhos laterais (*side decks*) e baralhos extras, dividindo opiniões. Alguns jogadores defenderam o uso dos mesmos enquanto outros apontaram como sendo algo negativo. O curioso é que os argumentos eram semelhantes: por exemplo, os jogadores que defendiam, afirmavam que eles ampliam as estratégias e valorizam a preparação do jogador, já os que não gostavam, diziam que ele restringia a estratégia e a sua não existência valorizava a preparação do jogador. No entanto, segundo um dos jogadores, “[...] *side* afasta muito o jogador casual do competitivo pois o cara não pode assistir o pro tour de *Magic*, copiar os *decks* e usar na mesa da cozinha dele”. Essa informação mostrou-se mais relevante que a existência destes tipos de baralhos, visto que 72,2% dos participantes do questionário se consideravam casuais ou amadores. Levando em conta todas as informações e opiniões, a discussão foi abstraída e resultou na boa prática “M26 - Não tenha mecânicas que afastem o jogador casual do cenário competitivo”.

Outro tema que dividiu opiniões foi a criação de novas mecânicas ousadas ou conservadoras: enquanto alguns preferiam sempre mecânicas bem diferentes, outros optaram por mecânicas mais conservadoras, preferindo em alguns casos o reforço de mecânicas já existentes. Diante dessa dualidade, a boa prática “M21 - Crie mecânicas novas ousadas” pode ser confirmada e, para contemplar todas as opiniões, a boa prática “M27 - Reforce mecânicas antigas” foi adicionada.

Sobre preferência por facções como arquétipos de baralhos mais definidos ou livres, a maioria dos participantes responderam que as facções deveriam ter identidades bem definidas e arquétipos totalmente livres, dando origem a boa prática “M28 - Não mude a identidade das facções”, além disso, preferem um valor igualitário de cartas lançadas para todos os grupos, resultando na boa prática “M36 - Projete igualmente para todas as facções e estilos de jogo”.

Ao perguntar sobre modos de jogo alternativos, todos se mostraram de acordo e receptivos, sendo adicionada a boa prática “M29 - Tenha outros modos de jogo além do principal”. Sobre condições de vitória alternativas, mostraram-se de acordo porém com algumas ressalvas. Por exemplo: não serem colocadas em uma única carta, possuírem níveis iguais de dificuldade e existirem várias formas de alcançá-las. Diante disto, foram adicionadas as boas práticas “M31 - Tenha várias formas de alcançar a mesma condição de vitória” e “M38 - Não tenha uma condição de vitória em uma única carta”.

Quando questionados sobre sua preferência por cartas versáteis ou específicas, a maioria dos jogadores prefere as versáteis, mas acham importante a existência dos dois tipos de cartas. Para contemplar as novas informações foi adicionada a boa prática “M39 - Tenha cartas para estratégias específicas”.

Outros assuntos referentes a mecânica foram recorrentes, como a existência de mecânicas *combo* como sendo algo positivo e a existência de cartas puramente para diversão, desde que não sejam fortes ou entrem em todos os baralhos. Assim, foram adicionadas as boas práticas “M32 - Tenha cartas puramente para diversão” e “M37 - Tenha mecânicas de combo”.

Os participantes elencaram, como práticas ruins: insistir em mecânicas que não deram certo ao longo de expansões, criar mecânicas que limitem a existência de outras, criar mecânicas que permitam a um único jogador permanecer realizando sua jogada por muito tempo e utilizar mecânicas que dependem muito da compra de uma única carta. Com base nestas opiniões foram adicionadas as boas práticas “M30 - Não tenha mecânicas limitantes”, “M33 - Evite mecânicas que dependem somente da compra”, “M34 - Não force a permanência de mecânicas ruins” e “M35 - Não deixe apenas um jogador jogar”.

Quanto ao balanceamento de cartas, a maioria se mostrou contra a melhoria de cartas após o seu lançamento. Segundo os participantes, melhorar uma carta ruim que já está no jogo pode bagunçar todo o equilíbrio feito previamente, porém ajustar cartas muito fortes foi considerado como válido em JCCs digitais. Já para analógicos, os entrevistados disseram ter preferência por banir a carta do que editá-la e relança-la, pois essa atitude pode causar confusão durante uma partida onde cartas do tipo apareçam. Com base nestas opiniões, foram adicionadas as boas práticas “B20 - Modifique cartas que se mostrem muito fortes”, “B21 - Bana cartas sempre que for necessário” e “B22 - Não melhore cartas depois de seu lançamento”.

Sobre cartas versáteis que se tornassem uma inclusão automática em baralhos, alguns dos entrevistados disseram que geralmente o problema não é a versatilidade e sim a força da carta, com isso em mente foi adicionada a boa prática “B23 - Torne as cartas versáteis mais fracas”. Outro elemento mencionado pelos participantes foi que tudo é válido, em termos de mecânica, desde que possua uma contra estratégia igualmente forte, dando assim origem a boa prática “B24 - Tenha sempre uma contra mecânica”.

Por fim, uma divergência surgiu quando questionados sobre a raridade das cartas. Enquanto a maioria dos entrevistados afirmou que: quanto maior a raridade da carta mais forte ela deve ser, a boa prática retirada dos trabalhos anteriores “B01 - Não torne cartas raras

superiores apenas por isso” indica o contrário. Segundo um dos participantes “[...] tirar uma carta deve ser empolgante e não frustrante”. Com base nesse e em outros argumentos dos participantes, a boa prática “B02 - Faça a força da carta ser equiparada a sua raridade” foi adicionada, considerando as opiniões de desenvolvedores e de jogadores.

6. CONCLUSÃO

Durante cada uma das etapas do trabalho algumas conclusões foram identificadas. Através do levantamento de trabalhos para análise, foi possível verificar a escassez de trabalhos acadêmicos sobre Jogos de Cartas Colecionáveis, principalmente pela ótica do designer de jogos, não sendo encontrado nenhum durante a pesquisa e mostrando que ainda existe muito para ser explorado neste tema na academia. É possível notar ainda que a maioria dos trabalhos relacionados com o tema são voltados para a educação, deixando espaço para que outras áreas de conhecimento contribuam, não só para este tema, mas para todo o universo de jogos dentro da academia.

Em meios não acadêmicos, o número de trabalhos encontrados sobre o assunto é significativamente maior, cobrindo alguns espaços ainda não desenvolvidos dentro da academia, porém estes trabalhos possuem pouco rigor metódico, sendo em sua maioria a visão de um único profissional apenas baseado em sua experiência de mercado. É importante ressaltar que isso não invalida esses trabalhos, mas faz-se necessária a busca e a leitura de muitos trabalhos semelhantes caso se queira ter uma visão mais ampla do tema, pois alguns autores possuem visões contrárias sobre determinados pontos.

Ao levantar as primeiras boas práticas, baseadas nas análises dos trabalhos encontrados, foi possível verificar que essas visões diferentes são igualmente válidas, resultando em boas práticas divergentes e cabendo ao designer escolher qual se encaixa melhor em seu caso particular. Isso mostra que desenvolver um jogo não é simplesmente seguir uma “receita de bolo”, mas sim, conhecer e escolher quais “ingredientes” se encaixam melhor, criando sua própria “receita”.

Com os questionários, pode-se confirmar a existência de diversos perfis de jogadores, bem como conhecer suas características e preferências, assim como os desenvolvedores que também possuem visões e preferências diferentes em alguns pontos, reforçando a validade dos múltiplos caminhos a serem seguidos. Foi possível ainda verificar a fidelidade do público de JCC, pois quando gostam de um jogo, a maioria dos jogadores permanecem jogando durante anos, investindo boa parte do seu tempo e recursos financeiros nele. Além disso, é possível concluir que os JCCs atuam como um polo de interações sociais e é através deles que algumas pessoas fazem novas amizades e se reencontram com antigas, usando o jogo muitas vezes como uma simples desculpa para aquela reunião entre amigos.

Nas entrevistas, foi possível dar profundidade as respostas obtidas nos questionários, bem como explorar novos tópicos que surgiram. Além disso, foi possível verificar que, na

maioria dos casos, as opiniões de jogadores e desenvolvedores são convergentes, portanto boa parte das boas práticas elencadas até esse ponto foram confirmadas pelos mesmos e não precisaram de alterações. Já aquelas que foram alteradas, em grande parte sofreu apenas acréscimos, porém, nos casos em que as opiniões se divergem completamente, provou-se difícil não dar mais importância a opinião dos jogadores, visto que são o público alvo dos JCCs, mas deve-se lembrar que assim como a experiência e opinião do jogador é válida e importante, a do desenvolvedor também é, pois apesar de suas diferentes posições, ambos estão muito próximos do jogo e possuem objetivos complementares. Sendo assim, as duas perspectivas foram levadas em consideração na hora de elencar as boas práticas, mesmo quando foi preciso criar duas boas práticas completamente divergentes, novamente comprovando que existem vários caminhos válidos que podem ser seguidos.

Ainda na etapa das entrevistas, foi possível perceber que, apesar de jogarem JCCs completamente diferentes, suas opiniões em grande parte são semelhantes e muitas vezes complementares, preocupando-se sempre com o equilíbrio entre diversão e competitividade, através do balanceamento e das mecânicas.

Por fim, pode-se esclarecer e discutir diversos pontos sobre JCCs, através dos diversos métodos utilizados ao longo do trabalho, que contribuíram para o levantamento de um número significativo de boas práticas, sobre diversas vertentes de um JCC. Servindo como base de consulta ou guia para os designers e desenvolvedores de jogos em geral, não apenas para auxiliar no desenvolvimento de um JCC, como também para aprimorar aqueles já existentes, cumprindo assim o principal objetivo deste trabalho.

Como trabalhos futuros, pretende-se fazer uma análise de JCCs que estão fazendo sucesso atualmente, como também de alguns que não foram bem sucedidos, utilizando as boas práticas como guia. Este trabalho pode indicar se as boas práticas realmente podem contribuir para o sucesso do jogo. Pretende-se também desenvolver um JCC utilizando o maior número possível de boas práticas apresentadas, de modo a validar as mesmas baseado em testes de aceitação do próprio jogo. Além disso pode-se expandir ou reutilizar a metodologia aqui apresentada e utilizada para trabalhos semelhantes envolvendo outros gêneros de jogos que ainda não possuem uma boa base acadêmica de informação para guiar e/ou auxiliar o desenvolvimento dos mesmos.

REFERÊNCIAS

AGNITTI, T. **CCG Design**. LackeyCCG. Disponível em: <http://lackeyccg.com/ccgdesign.html>. Acessado em 12 maio 2017, 20:22.

BRANDLEY, A. **Is the digital CCG boom a bubble? Analysts weigh in**. Gamasutra, 2016. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/news/277947/Is_the_digital_CCG_boom_a_bubble_Analysts_weigh_in.php. Acesso em: 10 maio 2017, 22:40.

COPAG. **TUDO SOBRE BARALHOS: Origens**. São Paulo, 2017. Disponível em: <http://copag.com.br/tudo-sobre-baralhos/origens/>. Acessado em: 11 maio 2017, 18:01.

CREPALDI, R. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2010.

CRUZ, A. K. B. S. **Desenvolvimento de Heurísticas para a Avaliação das Regras de Jogos de Tabuleiro a partir da Modelagem de Interação e da Avaliação de Usabilidade**. São Luís, 2015.

JO J. **Framework guide to creating a TCG/CCG**. BoardGameGeek, 02 mai. 2013. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/thread/970421/framework-guide-creating-tcgccg>. Acessado em: 12 maio 2017, 20:02.

JOUCOSKI, E.; SERBENA, A. L.; MELO, C. C.; ZANON, E. K.; SANTOS, J.; CHAVES, R. K. C.; REIS, R. A. **A construção dos jogos didáticos de cartas colecionáveis como instrumento de divulgação científica no programa de extensão LabMóvel**. Campinas, 2011.

KAUFELD, J.; SMITH, J. S. **Trading Card Games For Dummies**. Indianapolis, Indiana, Wiley Publishing Inc., 2006.

LAM, A. H. T.; CHOW, K. C. H.; YAU, E. H. H.; LYU, M. R. **ART: Augmented Reality Table for Interactive Trading Card Game**. Nova York, 2006.

LANKOSKI, P. e BJÖRK, S. **Game Research Methods**. EUA: ETC Press, 2015.

LENARCIC, J.; MACKAY-SCOLLAY, J. Trading Card Games as a Social Learning Tool. **Australian Journal of Emerging Technologies and Society**, Australia, Vol. 3, No. 2, 2005, pp: 64-76.

MAKASHINOBI2. **How to Make Your Own TCG (Trading Card Game)**. Instructables. Disponível em: <http://www.instructables.com/id/How-to-make-your-own-TCG-Trading-Card-Game/>. Acessado em: 12 maio 2017, 20:10.

MARSHALL, B. D.; DREUNER, J.; WANG, M. **Trading Card Game Industry: From the T to the C to the G, Version 1.2**. New York, SuperData Research Inc., 2010.

MERÍZIO, F. L. **Design de Jogos de Cartas Colecionáveis: Formação Docente e Letramentos na Cultura Digital**. Florianópolis, 2016.

NEGRÃO, A. L. S. **Proposta de Negócio de Venda de Itens Virtuais em um Jogo de Cartas Colecionáveis Online**. Serra, 2011.

OLIVEIRA, G. D.; BASTOS, K. R. **Promovendo Diversão e Interação entre as Pessoas Através de Jogo de Cartas Colecionáveis**. Goiânia, 2015.

PORTNOW, J.; FLOYD, D.; THEUS, A.; SCALDAFERRI, E.; DEWITT, S.; JONES, D. **Collectible–Games - I: How Can We Make Good–CCGs? - Extra Credits**. YouTube, 13 nov. 2013a. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_2529376843&feature=iv&index=24&list=PLhyKYa0YJ_5B9CbWO0UkKqIJL8mJjAaOl&src_vid=yGkpoYxSep8&v=yIlrJLIyiWk. Acessado em: 11 maio 2017, 19:30.

PORTNOW, J.; FLOYD, D.; THEUS, A.; SCALDAFERRI, E.; DEWITT, S.; JONES, D. **Collectible–Games - II: Monetizing Our Collecting–Urges - Extra Credits**. YouTube, 13 nov. 2013b. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=dBIX_A111bM&list=PLhyKYa0YJ_5B9CbWO0UkKqIJL8mJjAaOl&index=32. Acessado em: 11 maio 2017, 19:40.

PORTNOW, J.; FLOYD, D.; THEUS, A.; SCALDAFERRI, E.; DEWITT, S.; JONES, D. **Collectible Games - III: What Makes a Good TCG or CCG? - Extra Credits**. YouTube, 19 mar. 2014. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yGkpoYxSep8&list=PLhyKYa0YJ_5B9CbWO0UkKqIJL8mJjAaOl&index=31. Acessado em: 11 maio 2017, 19:50.

ROSEWATER, M. **Magic Design Seminar: Looking Within**. Making Magic, 02 mar. 2009. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/magic-design-seminar-looking-within-2009-03-02>. Acessado em: 12 maio 2017, 18:30.

ROSEWATER, M. **Magic: the Gathering: Twenty Years, Twenty Lessons Learned**. Youtube, 02 mai. 2016. Disponível em: <https://youtu.be/QHHg99hwQGY>. Acessado em: 13 maio 2017, 18:03.

ROSEWATER, M. **Ten Things Every Game Needs, Part 1 & Part 2**. Making Magic, 19 dez. 2011. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/ten-things-every-game-needs-part-1-part-2-2011-12-19>. Acessado em: 12 maio 2017, 18:50.

ROSEWATER, M. **When Cards Go Bad Revisited**. Making Magic, 22 out. 2012. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/when-cards-go-bad-revisited-2012-10-22>. Acessado em: 12 maio 2017, 18:50.

SHELL, J. **A Arte de Game Design: o Livro Original**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SOUZA, M. A. V. F.; NEGRÃO, A. L. S. **O Aprendizado de Matemática e Nutrição por Meio do Jogo de Cartas Colecionáveis**. Vitória, 2013.

SUTTON-SMITH, B. **A Ambiguidade da Brincadeira**. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.

TV TROPES. **So You Want To / Make a Collectible Card Game**. 02 jun 2017. Disponível em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/SoYouWantTo/MakeACollectibleCardGame>. Acessado em: 10 maio 2017, 23:30.

WIKIHOW **Como Criar um Jogo de Cartas Colecionáveis**. Disponível em: <https://pt.wikihow.com/Criar-um-Jogo-de-Cartas-Colecion%C3%A1veis>. Acessado em: 12 maio 2017, 20:16.

WIKIPEDIA. **Collectible card game**. 13 nov 2017. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Collectible_card_game#History. Acessado em: 06 Dezembro de 2017.

APÊNDICE A - INSTRUMENTO PARA COLETA DE DADOS

Pesquisa sobre TCG (Trading Card Game)

Olá, sou estudante do curso de Sistemas e Mídias Digitais da UFC, e estou fazendo uma pesquisa para saber quais características um TCG (Trading Card Game - Jogo de Cartas Colecionável) precisa possuir para ter uma chance de sucesso. Este questionário tem como objetivo levantar quantitativamente algumas dessas características.

Publico Alvo: Qualquer pessoa que jogue ou já tenha jogado algum TCG.
Duração: 5 a 10 minutos.

***Obrigatório**

O que lhe faz começar a jogar um TCG novo ? *

- Temática.
- Estética.
- Um sistema diferente de jogo.
- Recomendações dos amigos.
- Outro: _____

Quais destes jogos você já jogou ? *

- Magic The Gathering
- Hearthstone
- Yu-Gi-Oh ! TCG
- GWENT: The Witcher Card Game
- Pokémon TCG
- Vampire: The Eternal Struggle
- Outro: _____

Quais seus TCGs favoritos ? *

Sua resposta _____

Qual sua carta favorita (e o TCG ao qual pertence) e por que? *

Sua resposta _____

A quanto tempo joga TCG ?

- Não sei estipular, joguei a muito tempo atrás e não jogo hoje em dia.
- Alguns dias
- Algumas semanas
- Alguns meses
- Alguns anos.

Em relação a TCGs você se considera... *

- Jogador extremamente casual, só jogo com meus amigos.
- Jogador casual, jogo contra qualquer pessoa.
- Jogador amador, jogo bastante e contra todos, mas não participo de campeonatos.
- Jogador semi-profissional, participo de campeonatos às vezes.
- Jogador profissional, participo de campeonatos grandes.

Cite 3 coisas que te fariam parar de jogar um TCG *

Sua resposta

Com que frequência você lê o manual do jogo ? *

- Apenas uma vez, prefiro aprender jogando.
- Poucas vezes, apenas quando tenho alguma dúvida.
- Às vezes, gosto de estudar o jogo.
- Muitas vezes, geralmente tenho muitas dúvidas.
- Sempre, tenho cada regra decorada.

Em geral você prefere... *

- Jogar com baralhos divertidos, mesmo que não sejam bons.
- Jogar com baralhos interessantes que, apesar de não serem os melhores, tenham chances de ganhar.
- Jogar com um bom baralho, mas só se for divertido.
- Jogar com um dos melhores baralhos, porém que se encaixe com meu estilo de jogo.
- Jogar com o melhor baralho, mesmo que não seja divertido.

Quanto as mecânicas você prefere... *

- Que sejam simples e fáceis de entender.
- Que sejam fáceis de entender, mas que permitam estratégias complexas.
- Meio termo que seja fácil de aprender, mas valorize o treino e a habilidade do jogador.
- Que sejam complexas e valorizem a habilidade do jogador, mas com o básico fácil de se entender.
- Que sejam complexas e cobrem habilidade do jogador ao máximo.

Cite 3 coisas que te fazem continuar a jogar um TCG *

Sua resposta

Com que frequência você busca a história (lore) do TCG ? *

- Quase nunca, o que importa são as mecânicas e estratégias.
- Algumas vezes, mas o que gosto mesmo são as mecânicas.
- Às vezes, para conhecer os personagens principais e os memes.
- Muitas vezes, gosto de conhecer todos os personagens e suas relações.
- Sempre, gosto de imergir no mundo do jogo ao máximo.

Quanto ao baralho você prefere... *

- Montar o seu, mesmo que não seja o melhor.
- Pegar um modelo base e modificar para o seu estilo de jogo.
- Montar um bom baralho já conhecido e fazer apenas algumas modificações para se adaptar a sua coleção.
- Montar o melhor baralho do seu estilo de jogo, acrescentando apenas algumas cartas estratégicas (tech cards).
- Montar os melhores baralhos do jogo, copiando de pro players ou sites especializados.

Como você costuma estudar o jogo ? *

- Não estudo o jogo, aprendo apenas jogando com meus amigos.
- Vejo transmissões de jogadores profissionais.
- Leio sites especializados.
- Leio fóruns.
- Trocando informações em comunidades.
- Lendo o manual.
- Assistindo videos.
- Assistindo campeonatos
- Outro: _____

O quanto você costuma acompanhar o competitivo do seu TCG favorito ? *

- Não acompanho competitivo.
- Pouco, apenas alguns campeonatos nacionais.
- Às vezes, quase todos os grandes campeonatos.
- Muito, acompanhado todos os grandes campeonatos.
- Sempre, vejo todos os campeonatos profissionais.

Quanto você acha que a sorte deve influenciar em um TCG ? *

- Quanto mais imprevisível melhor.
- Muito, gosto de me surpreender.
- Moderado, que seja imprevisível mais não atrapalhe a estratégia escolhida.
- Pouco, em um nível que dê para jogar em volta e não atrapalhe o resultado da partida.
- Quanto menos melhor.

O quanto você costuma gastar em um TCG que gosta ? *

- Somente o conjunto básico.
- Pouco, alguns pacotes de cartas quando tem uma expansão interessante.
- Considerável, alguns pacotes sempre que tem uma nova expansão.
- Bastante, muitos pacotes a cada expansão (e/ou compro cartas individuais), gosto de ter as melhores cartas.
- Gastarei até ter todas as cartas.

ENVIAR

APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Prezado(a) participante:

Meu nome é Felipe Gomes Rufino Moura Paiva e sou estudante do curso de graduação na Universidade Federal do Ceará. Estou realizando uma pesquisa com a supervisão do professor Claudiney Moreira Mendonça Junior, cujo objetivo é elencar quais os elementos necessários para que um jogo de cartas colecionáveis, tenha uma chance de sucesso.

Sua participação envolve uma entrevista, que será gravada com sua permissão. Com tempo de duração estimado de uma hora e meia. A participação nesse estudo é voluntária e se você decidir não participar ou quiser desistir de continuar em qualquer momento, tem a absoluta liberdade de fazê-lo.

Na publicação dos resultados desta pesquisa, sua identidade será mantida em sigilo e serão omitidas todas as informações que permitam identificá-lo(a). Para maiores informações, sinta-se à vontade para entrar em contato comigo através do email felipegomes.mourapaiva144@gmail.com.

Consinto em participar deste estudo e declaro ter recebido uma cópia deste termo de consentimento.

Assinatura do participante

Assinatura do orientador

Assinatura pesquisador

Local e data

APÊNDICE C - PERGUNTAS GUIA E OBJETIVOS DA ENTREVISTA

Objetivos

- Conferir a coerência entre as boas práticas já estabelecidas e as repostas.
- Identificação de novas boas práticas.

Perguntas Demográficas

1. Nome:
2. Idade:
3. Sexo:
4. Contato:

Perguntas guia da Entrevista

- 1) Qual a sua carta favorita e porquê?
- 2) Qual o seu tipo de estratégia e de baralho preferido?
- 3) Se fosse fazer um TCG qual mecânica não poderia faltar?
- 4) Qual mecânica com certeza não teria?
- 5) Por que escolheu esse jogo para se profissionalizar?
- 6) A comunidade é ativa e, caso não fosse, mesmo assim jogaria?
- 7) De que forma costuma estudar o meta game?
- 8) Você prefere baralhos complexos que cobram ao máximo do jogador ou baralhos com a funcionalidade básica simples, mesmo que sejam difíceis de se masterizar?

APÊNDICE D – VERSÃO INICIAL DA LISTA DE BOAS PRÁTICAS

G) Gerais		
1	Estude outros JCCs	Estudar outros jogos ajuda a evitar erros comuns e contribui para a originalidade do jogo.
2	Faça um bom guia ou tutorial	Com várias imagens, bem explicado e simples de entender. Quanto mais explicativo e simples, melhor pois o jogador não gastará mais tempo lendo o guia do que jogando.
3	Não tenha todas as regras no livro de regras	Ao longo do tempo, seu TCG precisará de expansões e novas mecânicas virão com elas, dessa forma é impossível que o guia contenha todas as regras e os jogadores não vão querer gastar seu dinheiro para ter sempre um guia atualizado. Coloque as nossas regras nas cartas.
4	Atraia as pessoas para experimentar o jogo	Ao expor seu jogo ou fazer uma campanha de marketing, tenha sempre um elemento para atrair o jogador para testar o jogo.
5	Desenvolva um JCC para 2 jogadores	Por ser mais fácil de desenvolver. Quanto mais pessoas envolvidas, mas difícil será balancear o jogo e criar mecânicas interessantes para todos os envolvidos em uma partida.
6	Desenvolva um JCC para mais de 2 pessoas	Por ser mais difícil de se criar, a maioria dos jogos opta pelo seguro e mantém esse número em dois, portanto ao criar algo para mais jogadores em uma partida seu jogo se tornará mais original.
7	Insira escolhas significativas	Permita que o jogador faça escolhas realmente significativas e não tenha que optar por uma carta ou outra.
8	Use o conhecimento prévio do jogador	Para ensiná-lo mais rápido, use a cultura pop, elementos comuns em JCCs ou jogos de cartas em geral etc.
9	Escute sempre os jogadores	Sua audiência é boa em encontrar problemas, mas não em solucioná-los. Escute os jogadores quando reclamarem pois estão sempre testando o jogo. No entanto, raramente lhe darão a solução correta para o problema.

C) Comercialização		
1	Tenha boa distribuição de raridade das cartas	Conseguir apenas cartas comuns podem desmotivar um jogador a comprar mais. É interessante garantir que cada compra possua pelo menos uma carta rara para motivar o jogador a sempre tentar conseguir a que precisa.
2	Não permita que gastar mais dinheiro garanta mais vitórias	Possuir mais cartas na coleção não deve ser decisivo então planeje bem suas cartas com raridade alta para que não ganhem o jogo sozinhas.

C) Comercialização		
3	Permita que o jogo traga versatilidade	Em cada compra, o jogador deve ter pelo menos uma nova carta que amplie suas possibilidades de estratégias. Balanceie a taxa de saída de cada carta para tornar isso possível.
4	Torne as expansões úteis para todos os jogadores	Suas expansões devem ser voltadas para o jogo com um todo, não apenas para beneficiar jogadores iniciantes ou veteranos.
5	Explore o sistema de pacotes ao máximo	Faça sempre com que o jogador queira comprar mais pacotes, seja para conseguir novas cartas ou até mesmo cartas raras, mas sempre lembre de manter a raridade sob controle.
6	Permita que o jogador acelere sua coleção proporcionalmente ao dinheiro investido	Monte seu esquema de saída de cartas em pacotes ao ponto de que quanto mais dinheiro o jogador gaste, mais sua coleção aumente.
7	Mantenha o fluxo de expansões constantes	Um bom fluxo de expansões mantém os jogadores antigos interessados, pois renova o jogo, ao mesmo tempo que atrai novos jogadores, pois dá a possibilidade de jogar em pé de igualdade com os veteranos.
8	Torne as cartas obrigatórias comuns	Cartas que são necessárias ao jogo como cartas de recurso, contadores etc. devem ser fáceis de conseguir, se necessário até vir com o baralho básico do jogo.
9	Tenha cuidado com direitos autorais	Muitos jogos são baseados em conteúdos existentes, principalmente em termos narrativos. Tenha certeza de possuir todos os direitos sobre os mesmos ou faça algo totalmente original, alguns termos também são licenciados, portanto tenha cuidado ao usá-los.
10	Não utilize material extra	Materiais como contadores, fichas, dados e etc. diminuem a portabilidade do seu jogo e o tornam mais complexo.
11	Considere fazer um aplicativo simples	Se o seu jogo analógico tiver uma complexidade considerável, estude a possibilidade de usar um aplicativo simples e gratuito para dispositivos móveis que simplifique sua jogabilidade.
12	Evite efeitos geográficos	Efeitos geográficos como mudança de tabuleiro, cartas extras que mudem a mesa de jogo etc. complicam a jogabilidade e diminuem a portabilidade do jogo.
13	Deixe seus jogadores explorarem o jogo	Não mostre tudo aos jogadores, deixe-os explorar e encontrar coisas, pois ficarão mais interessados: seja interações entre mecânicas ou personagens escondidos em artes.

C) Comercialização		
14	Busque respostas fortes do seus jogadores	Se todos gostam do seu jogo, mas ninguém o ama, ele irá falhar. Busque sempre respostas fortes do seus jogadores, mesmo que sejam negativas pois é um sinal de que eles se importam.

E) Estética		
1	Emita uma sensação de fantástico	Cartas sem preocupação com arte ou proposta não vão passar um sentimento de fantástico. Sempre que possível, use simetria para atrair o jogador.
2	Torne as cartas atraentes e agradáveis	Uma carta pode até ser ruim, mas caso tenha uma arte atraente, se tornará popular entre os jogadores, além disso ela ajuda a aumentar a imersão no mundo do jogo.
3	Represente o dano de uma forma prática e facilmente reconhecível	O dano é parte essencial de qualquer JCC, quando mal representado, pode complicar o jogo, atrapalhando a diversão dos jogadores e causando confusão, o que pode até mesmo modificar resultados de partida e desmotivar os envolvidos.
4	Torne o texto das habilidades simples e claro	As cartas tem um espaço limitado e textos longos e complicados, além de deixá-las visualmente poluídas, atrapalham a fluidez do jogo e dificultam o entendimento do mesmo.
5	Utilize fontes simples e legíveis	Uma fonte com baixa legibilidade ou muito complexa pode atrapalhar a fluidez do jogo ou causar confusão, pois o jogador pode encobrir parte da carta enquanto a segura na mão ou até mesmo passar despercebido em uma jogada rápida.
6	Mantenha um modelo de estética padrão entre as cartas	Para aumentar a identidade do seu jogo e facilitar a aprendizagem e reconhecimento, padronize o modelo das cartas.
7	Tenha estéticas levemente diferentes para cada grupo de cartas	Para aumentar a identidade do seu jogo, facilitar a aprendizagem e reconhecimento, padronize o modelo das cartas de cada grupo.
8	Use palavras chaves para substituir textos repetitivos de mecânica	Facilita o aprendizado e polui menos visualmente a carta, além de tornar o jogo mais dinâmico, pois o jogador não vai ter que ler toda vez o mesmo texto.
9	Caso exista um custo para as cartas, ele deve estar localizado no canto superior esquerdo	O lado direito das cartas geralmente é encoberto por outra carta na mão do jogador e o custo é fundamental para a estratégia do jogador, lembre-se então de deixá-lo sempre visível em qualquer situação.

M) Mecânica		
1	Torne o jogo disputável até o fim	Uma partida que é decidida muito cedo sem possibilidade de retorno não é divertida pra ninguém, principalmente se isso acontecer em uma única jogada, portanto evite cartas ou até mesmo mecânicas que causem isso.
2	Crie cartas com grande impacto nas partidas	Crie algumas cartas que deem ao jogador uma possibilidade de retomar um jogo quase perdido ou que compense a montagem de um baralho em torno delas, por serem muito fortes, mas cuidado para não deixá-las impactantes demais ao ponto de ganharem sozinhas.
3	Não permita que o jogador tenha de fazer algo tedioso em prol de vantagem tática	Lembre-se que o jogo é para entreter e divertir. Se para ganhar o jogador precisa fazer coisas tediosas, simplesmente é melhor escolher outro jogo. Mecânicas de simples memorização de números ou cartas, por exemplo, devem ser evitadas.
4	Não utilize mecânicas ruins apenas para ser original	Não use o diferente simplesmente por ninguém usar, o genérico bom é melhor que o diferente ruim.
5	Copie boas mecânicas de outros jogos	Não é porque já existe em outros jogos que não deve usar, pelo contrário, se funciona, use.
5	Tenha grupos de cartas com características únicas	Permita ao jogador escolher seu próprio estilo de jogo, tendo cartas agressivas, de controle, defensivas, combos etc. Além de fazê-lo se identificar com o jogo, suas escolhas vão parecer mais impactantes.
6	Tenha mais de uma condição de vitória	Uma única condição de vitória pode gerar muitos empates, o que geralmente não agrada aos jogadores. Múltiplas condições tornam o jogo mais versátil e evita situações de empate ou impasse, onde nenhum dos jogadores é capaz de ganhar ou perder.
7	Torne o jogo o simples possível	Mecânicas que utilizem marcadores ou outros materiais auxiliares, além de prejudicar a portabilidade do jogo, dificulta o gerenciamento da partida, tirando muitas vezes a imersão e o ritmo da partida.
8	Permita uma complexidade, mas só até onde o jogador possa reconhecer o que acontece rapidamente	Em versão digital, o gerenciamento de elementos extras se torna mais fácil, então é possível explorar isso.

M) Mecânica		
9	Evite sistema de vida baseado em pontos	Alguns designers de jogos acreditam que o sistema de pontos é limitado e pode ser difícil de representar em um jogo analógico, conseqüentemente tem um gerenciamento complicado. Além disso, pode beneficiar estratégias agressivas em alguns casos.
10	Explore mecânicas que usem a pilha de descarte	A pilha de descarte é um dos elementos básicos de qualquer JCC, apesar disso, ela não é explorada em muitos deles. Utilize-a a vontade para deixar o jogo mais interessante e original, ampliando o número de estratégias e ameaças presentes em uma partida.
11	Evite mecânicas que utilizem sorte	Nada é mais frustrante para um bom jogador do que perder um jogo totalmente controlado e bem jogado devido a sorte.
12	Tenha muitas regras específicas e poucas básicas	Ter poucas regras básicas acelera o aprendizado para um jogador novato e as específicas vão valorizar o tempo gasto do jogador, dando a sensação de aprendizado constante e evolução.
13	Não adicione muitas mecânicas novas em uma expansão	Um leque muito grande de mecânicas pode confundir os jogadores e dificultar o aprendizado, além disso, manter mecânicas por muito tempo pode enraizar o jogo em um ponto onde baralhos novos não surjam.
14	Faça algumas cartas que parecem boas, mas não são	Isso valoriza jogadores bons e experientes, que estudam e praticam bastante o jogo.
15	Faça algumas cartas que pareçam ruins, mas não são	Isso valoriza jogadores bons e experientes, que estudam e praticam bastante o jogo.
16	Estimule a interação entre os jogadores	Crie mecânicas que façam os jogadores interagirem. Além de torna-lo mais interessante, possibilita a criação de laços de amizade e comunidades.
17	Tenha uma direção clara para a conclusão do jogo	Um jogo muito longo ou que não tenha uma condição de vitória e final claro pode se tornar maçante e entediante, desestimulando jogos futuros.
18	Não faça mecânicas que são contrárias ao natural	Lutar contra a natureza humana é um batalha perdida. Não faça mecânicas que são contrárias ao natural. Não faça o jogador se adaptar ao seu jogo, mas o jogo se adaptar ao jogador.
19	Não confunda interessante com divertido	Seu objetivo principal é fazer o jogador se divertir e voltar a jogar, e uma mecânica interessante nem sempre será divertida.

M) Mecânica		
20	Não tente provar que você pode fazer algo	Suas decisões tem que servir para o jogo, não para você. Não crie mecânicas simplesmente para se satisfazer ou tapar um buraco que só existe na sua cabeça e não no jogo.
21	Faça uma carta para a audiência que se destina	Não tente fazer uma carta agradar a todos os tipos de jogadores, saiba a que tipo está tentando agradar e trabalhe para ele.
22	Tenha mais medo de entediar os seus jogadores do que de desafiá-los	Não tenha medo de criar mecânicas novas ou ousadas. Mesmo que falhe, os jogadores vão te respeitar por estar tentando fazer algo incrivelmente bom.

N) Narrativa e Ambientação		
1	Faça o jogador sentir-se atraído e fazendo algo fantástico	Faça com que o seu jogador não se sinta jogando apenas uma carta, mas sim conjurando uma grande bola de fogo saída de seu cajado. Imergir o jogador é a melhor maneira de mantê-lo jogando.
2	Faça o jogador se importar com seu ambiente criativo	Faça com que o jogador se importe com a ambientação do seu jogo, seja através da história dos personagens, da temática da expansão etc.
3	Mantenha o equilíbrio entre o texto decorativo e o texto de mecânica	Decoração demais pode poluir as cartas e confundir as mecânicas descritas, assim como cartas sem nenhum texto decorativo torna seu jogo chato e vazio, causando desinteresse no jogador.
4	Use termos que façam sentido para o estado atual de uma carta	Termos que não fazem sentido podem atrapalhar e confundir a situação atual da partida, portanto tome cuidado ao escolher palavras-chave para descrever estados ou mecânicas.
5	Utilize texto decorativo para aumentar a imersão do jogador	Através do texto decorativo, você pode contar detalhes da narrativa principal, fazer provocações entre os personagens etc., fazendo o jogador se sentir dentro de um universo maior.
6	Crie existir facções ou classes únicas	Permita ao jogador escolher entre grupos únicos que o representem, desta forma ele se sentirá parte de um grupo ou comunidade e se identificará com outros jogadores.
7	Utilize o desenvolvimento de personagens ao longo de expansões	Faça personagens antigos reaparecerem de maneiras diferentes em expansões futuras, mostrando que o universo do seu jogo está vivo e evoluindo com o passar do tempo, criando um vínculo afetivo temporal com os jogadores.
8	Utilize como base narrativa uma história já existente	Uma história existente trará consigo fãs e público para o seu jogo, além de servir de inspiração inicial para cartas e mecânicas.

N) Narrativa e Ambientação		
9	Opte por colocar sua história original em um livro separado	Colocar uma história inteira nas cartas é uma tarefa árdua e maçante, além disso não há garantias de que a base seja conhecida por todos, visto que nem todos os jogadores terão todas as cartas.
10	Conte trechos de sua história através de mecânicas	Utilize as mecânicas para demonstrar a interação de alguns grupos da história ou sua relação com outros elementos narrativos.
11	Utilize a Ressonância	Os jogadores já possuem emoções anteriores ao seu jogo e o designer deve trabalhar em cima disso, criando uma rica experiência de jogo.
12	Entenda que emoção o seu jogo está tentando invocar	Todos os aspectos do jogo deve estar de acordo com a temática proposta para o mesmo, pergunte-se: que impacto está escolha tem na experiência do jogador?
13	Importe-se com os detalhes	Cada detalhe das suas cartas, artes e narrativas importam e cativam os jogadores, podem até não interferir no sistema do jogo ou ser ruim e não ser usado, mas um pequeno personagem ou detalhe em um tabuleiro/cenário, pode se tornar algo marcante.

B) Balanceamento		
1	Não permita que cartas raras sejam superiores apenas por isso	Não faça com que todas as cartas raras sejam boas ou que as comuns sejam ruins, isto transformará o seu jogo em "pagar para ganhar", o que desmotiva grande parte dos jogadores.
2	Não permita a existência de baralho perfeito	Não permita a existência de um baralho sem fraquezas, pois frustrará os jogadores.
3	Não deve existir cartas que ganhem sozinhas	Transformam o seu jogo em pura sorte, onde quem comprar a carta primeiro ganha, tirando toda estratégia e diversão.
4	Facilite os cálculos	Não use números grandes só para parecerem impactantes pois atrapalham o andamento do jogo. Seu jogo não deve ser mais complicado que divertido.
5	Restrinja o uso das cartas para gerar variedade	Não permita que o jogador coloque qualquer carta em qualquer baralho, isso levará o jogo a estagnação, além de diminuir as estratégias. As restrições forçam os jogadores a montarem baralhos diferentes para cada estilo.
6	Não permita que a aleatoriedade seja decisiva	A aleatoriedade é um dos elementos básicos de um JCC, mas não deve decidir partidas, pois frustra os jogadores que se esforçam para dominar o jogo.

B) Balanceamento		
7	Não lance versões melhoradas de cartas existentes	Utilize as expansões para ampliar o leque de possibilidades do seu jogo. Ao fazer versões melhores de cartas antigas você está fazendo o contrário, pois ninguém escolherá as cartas antigas diminuindo a variedade de cartas jogáveis.
8	Mantenha o número de cartas jogáveis sob controle	Ter muitas cartas úteis é ótimo, mas se esse número sair do controle parecerá impossível melhorar no seu jogo, pois o jogador não dará conta de aprender todas as cartas e jogar em volta delas.
9	Permita a existência de cartas sem habilidades especiais	Cartas neutras que todos podem usar são necessárias para manter o balanceamento do jogo e o controle de cartas. Também ajudam na criação de baralhos e mantem o estilo de jogo do jogador.
10	Mantenha sob controle o número de variáveis do jogo	Muitas variáveis podem prejudicar o gerenciamento de uma partida, novamente seu jogo não deve ser mais complexo que divertido.
11	Mantenha o equilíbrio entre poder bruto e habilidade especial	Se cada carta tiver uma habilidade especial, o jogo se tornará difícil de se aprender, o que direciona horas de jogo para o estudo do mesmo, desmotivando a maioria dos jogadores.
12	Controle a taxa de compra de cartas durante uma partida	Não coloque mecânicas que desequilibrem a taxa de compra de cartas entre os jogadores, pois causa o desbalanceamento entre os jogadores.
13	Permita que o jogador seja capaz de competir a sua maneira	Mantenha sempre equilibrado as taxas de sucesso entre estratégias agressivas, defensivas ou que seguem o fluxo do jogo.
14	Permita a existência de cartas ruins	A existência de cartas ruins ajudam a manter o controle sobre o número de cartas jogáveis, variam o número de estratégias pois ninguém conseguirá todas as cartas boas do jogo rapidamente, além de demonstrar a experiência do jogador com seu jogo.
15	Utilize o sistema de rotação de cartas	Sempre que adicionar uma nova expansão de cartas, remova uma antiga, assim o número de cartas jogáveis estará sobre controle e seu jogo está sempre se renovando em estratégias e baralhos.
16	Não permita que cartas muito fortes apareçam no início do jogo	Se uma carta tem grande impacto na partida, ela deve possuir um grande custo, para que não apareça cedo e a defina o jogo sozinha.

B) Balanceamento		
17	Tenha uma curva de aprendizado proporcional ao tempo de jogo	O jogador não quer perder muito tempo olhando o livro de regras, então mantenha o básico fácil, assim ele irá experimentar rapidamente do jogo. As mecânicas específicas devem ser aprendidas proporcionalmente ao número de partidas jogadas, dando ao jogador a sensação de evolução constante e o motivando a se manter jogando.
18	Realize mudanças moderadas	Se mudar ou adicionar muita coisa, pode acabar sendo demais para assimilar. Ajustar, retirar ou adicionar algumas cartas ou mecânicas é o suficiente para se tornar um jogo completamente novo.