

# Aplicações de Mecânicas de Jogos para Diferentes Plataformas

Kevin Talarico de Oliveira e Samanta Geraldini Talarico<sup>1</sup>

## Resumo

As mecânicas de um jogo são elementos fundamentais para definir a interação e as sensações provocadas no jogador. No entanto, falar sobre mecânicas é muito mais abrangente do que se imagina, podendo ir além das classificações e definições comumente utilizadas. Levando isso em consideração, este artigo tem função de comparar e analisar as diferenças de aplicação das mecânicas possíveis e prováveis de um jogo de acordo com sua plataforma, que pode ser tanto analógica, quanto digital, para que, por fim, chegue a uma reflexão útil para os desenvolvedores e pesquisadores de jogos da atualidade.

**Palavras-chave:** Mecânica, Jogo Digital, Jogo de Mesa.

## Abstract

Game mechanics are essential to define the feelings and interactions of the player. The analysis of these mechanics, however, may cover a wider variety of topics than one can imagine at first sight, going beyond popular classifications and definitions. With that in mind, this article aims to the comparison and study of different ways to apply a mechanic in a game according to its platform, which may be digital or analogic, so we can get into an useful reflexion not only to developers but also to game researchers of nowadays.

**Keywords:** Mechanic, Digital Games, Tabletop Games.

## 1. Introdução

Neste artigo, vamos abordar conceitos de Mecânicas de Jogos a fim de expor suas características e suas variações de acordo com a plataforma utilizada. Ao longo dos capítulos, serão citadas definições mais antigas, do final do século passado, e também novas metodologias e percepções, que surgiram conforme a evolução dos jogos e do perfil *gamer* no decorrer dos anos.

---

<sup>1</sup> Endereços eletrônicos para contato: [kevintalarico@hotmail.com](mailto:kevintalarico@hotmail.com) e [samanta.geraldini@hotmail.com](mailto:samanta.geraldini@hotmail.com)

O primeiro passo será conseguir separar “Gênero” de “Mecânica”, para que seja possível identificar os elementos que compõem esta segunda e entender seu real funcionamento em um jogo. Em sequência, estudos como os de Hunicke, LeBlanc e Zuberck (MDA, 2004) e Scott Rogers (Level Up, 2010) serão contrastados com abordagens de autores nacionais voltados para a análise dos chamados Jogos de Mesa. E por fim, transporemos aqui algumas comparações entre *Game* e Jogo, no sentido de que o primeiro é jogado em mídia digital, enquanto o segundo dispõe de uma gama variada de componentes para ser jogado.

Essas comparações serão fundamentadas pelos jogos “Street Fighter”, aclamada franquia de jogo digital desde a era dos arcades até os consoles atuais, e “Yomi”, um *Card Game* baseado em jogos de luta. Tudo isso com a finalidade de demonstrar a complementação que *Game* faz a Jogo, e vice-versa, revelando a importância do consumo intermídia para prover ao jogador uma imersão completa e com variados tipos e níveis de sensação.

## **2. Gênero X Mecânica**

Antes de entrarmos nos debates acerca das variações e aplicações de mecânicas em jogos, há uma questão que deve ser esclarecida, que é a comum confusão entre o gênero e a mecânica de um jogo.

O primeiro refere-se a uma sensação mais geral, uma classificação utilizada para diversos outros tipos de mídia, como filmes e livros. O gênero fala mais sobre o ritmo da experiência do que sobre os elementos em si que a compõem. Dizer que um jogo é de “Ação”, por exemplo, pouco nos diz sobre o que realmente se passa nele. Pode envolver tiros, perseguição, exploração de mundo aberto, entre muitos outros elementos.

O interessante, e talvez seja este o motivo pelo qual tende-se a confundir gênero com mecânica, é que existem gêneros que são utilizados somente para classificar jogos, e não outras plataformas de mídia, como RPG (*Role Playing Games*) e Simuladores.

Scott Rogers, em seu livro “Level Up: The Guide to Great Video Game Design” (2010), por exemplo, nos traz uma série de classificações para gêneros e subgêneros de jogos que não encontraremos em críticas de cinema ou afins, como Estratégia e *Tower Defense*.

Enquanto o gênero aparenta possuir uma definição clara, que está atrelada à experiência como um todo, as mecânicas não possuem um guia, ou uma espécie de definição

final acatada por todos os estudiosos da mesma maneira, com as mesma nomenclaturas e classificações.

Algumas definições que encontramos são muito abrangentes e conferem aos desenvolvedores uma liberdade maior de se referir a elas da forma que desejarem, isto é, sem nomenclaturas pré-definidas. Esse é o caso do estudo MDA, de Hunicke, LeBlanc e Zuberk (2004), o qual diz que “Mecânicas são a variedade de ações, comportamentos e controles oferecidos ao jogador dentro do contexto do jogo.”

Enquanto isso, outras definições conseguem definir um certo padrão para as nomenclaturas, como a de Järvinen (2008), que nos diz que podemos nomeá-las a partir de verbos de ações que acontecem no jogo. De uma forma mais clara, Sicart (2008), define mecânica como um “método invocado por um agente”, ou seja, qualquer interação que ocorre entre os elementos de um jogo.

Aqui fica clara a distinção entre as duas classificações em foco, gênero e mecânica: a experiência como um todo de um lado, e as partes que compõem a experiência do outro. O que não fica claro a primeira vista, porém, e que é algo que deve sempre ter-se em mente, é que ambas as definições são necessárias para termos completo entendimento do que pode-se ser encontrado numa obra.

Dizer somente que um jogo possui mecânicas de luta de espadas não é o suficiente para entendermos como essa experiência será passada ao jogador. Ela pode acontecer em diversos gêneros, e em cada um deles ela ocorrerá de forma diferente. Se estivermos falando de um jogo de luta, a experiência será concentrada de fato no ato de realizar golpes e entender técnicas de combate; enquanto se o jogo for um *Hack 'n' Slash* – subgênero de Aventura (Scott Rogers, 2010), será perceptível o enfoque na adrenalina e na necessidade de movimentos rápidos, senão frenéticos, no decorrer da partida.

E quanto às nomenclaturas? Podemos encontrar, percorrendo o mundo digital pelas páginas web voltadas para jogadores e/ou designers, diversas classificações de mecânicas, todas bem diferentes umas das outras. Algumas comunidades, como a NewGrounds<sup>2</sup>, utilizam palavras-chave ou *tags* para orientar seus membros, porém conferindo-lhes total liberdade para criarem suas próprias nomenclaturas. Enquanto isso, temos alguns bons exemplos de

---

<sup>2</sup> Pode ser acessada pelo site <http://www.newgrounds.com/>

enciclopédias e artigos que procuram uma espécie de padronização para estas nomenclaturas, como o blog Invent With Python<sup>3</sup> e a enciclopédia Gamification Wiki.<sup>4</sup>

Por fim, cabe destacar que o enfoque da maioria dos estudos mais modernos geralmente enquadra Jogos Digitais, isto é, jogos feitos como softwares e para aparelhos eletrônicos. No entanto, os chamados analógicos ou jogos de mesa, que ainda hoje são produzidos e possuem um grande número de consumidores, também possuem seus gêneros e suas mecânicas. Curiosamente, há uma grande diferença entre as mecânicas de jogos digitais e jogos de mesa. Entenderemos melhor na próxima parte.

### 3. As Mecânicas da Mesa

Jogos de mesa têm tido uma atenção cada vez mais elevada no decorrer dos últimos anos. Reflexo disso é o crescente público do festival SPIEL, em Essen, na Alemanha, que em 2015 esperava atender aproximadamente 100 mil participantes de acordo com a NPR e que em 2016 recebeu cerca 174 mil visitantes e 1200 lançamentos de jogos.

Ainda que a definição de mecânica de jogo permaneça a mesma, percebe-se uma clara diferença entre as classificações feitas para jogos digitais. Uma lista de mecânicas de jogos de mesa, que pode ser consultada na comunidade brasileira Ludopedia, apresenta 52 elementos, citados por Marcelo Groo (2014) em seu artigo informal voltado para o público *boardgamer* da comunidade. A maioria desses elementos são diferentes em relação às classificações de obras digitais.

Por um lado, a Gamification Wiki, por exemplo, apresenta mecânicas como “Descoberta”, “Jogabilidade Infinita”, “Pontuação”, entre outras, que focam em como o personagem do jogador interage com o mundo e como o sistema do mundo funciona. Por outro lado, Marcelo Groo (2014) nos apresenta outras como “Controle de Área”, “Leilão” ou “Sistemas de Pontos de Ação”, que se referem muito mais a como o jogador em si interage com os elementos do jogo e os demais jogadores.

Percebe-se então uma clara diferença de ponto de vista quando uma classificação de mecânica é procurada para definir jogos de mesa ou jogos digitais. Isso pode ser atribuído à

---

<sup>3</sup> O blog pode ser acessado através de <<http://inventwithpython.com/blog/2012/07/30/need-a-game-idea-a-list-of-game-mechanics-and-a-random-mechanic-mixer/>>

<sup>4</sup> A enciclopédia tem acesso por <[https://badgeville.com/wiki/Game\\_Mechanics#Game\\_Mechanics\\_Shortcuts](https://badgeville.com/wiki/Game_Mechanics#Game_Mechanics_Shortcuts)>

forma como os agentes externos (jogadores) interagem com os agentes internos (universo do jogo).

De um lado, nos digitais, a forma como os agentes se interagem no universo está intrinsecamente relacionada à representação gráfica de seus elementos. A forma como um objeto existe define, ou ao menos serve de grande ajuda para definir, a forma como ele pode interagir. Afinal, o jogador precisa, ao analisar visualmente cada um dos elementos numa tela de jogo, deduzir e esperar um comportamento.

E quanto aos jogos de mesa? Eles podem variar imensamente, de uma obra para outra, em relação aos componentes. Alguns possuem cartas, outros miniaturas, e há até aqueles que possuem bolinhas de gude. Porém, não é a forma de existência desses componentes que explica, por si só, suas próprias interações e comportamentos, isto é, as mecânicas do jogo. Uma mesma carta, inserida em jogos de mesa diferentes, podem ser utilizadas de formas de diferentes. É o manuseio desses itens que dá a mecânica. Um manuseio realizado pelo próprio jogador, de acordo com o entendimento dele das regras.

Isto nos leva a acreditar que as mecânicas de jogos digitais são assim classificadas pois as obras em si trazem ao jogador um universo de regras que não cabe a ele realizar a manutenção e operar, mas sim seguir e superar; o que se revela o inverso nas obras de jogos de mesa.

Partindo desta análise, uma vasta gama de investigações e comparações podem ser levantadas. Entre elas, questionamentos a respeito de como um elemento pode ser representado de formas diferentes em diferentes plataformas e, com isso, causar sensações diferentes.

#### **4. O mesmo evento, diferentes experiências**

Dada tamanha diferença entre o ponto de vista de um *gamer* para um *boardgamer* sobre um mesmo evento, seria possível que um jogo de mesa de luta, por exemplo, conseguisse representar a mesma situação tentando manter-se o mais fiel possível às sensações e à experiência?

De acordo com David Sirlin, criador do jogo de carta *Yomi*, em seu artigo “*Designing Yomi*”, sua principal inspiração teria sido a busca por representar a essência do mundialmente

famoso Street Fighter, jogo digital, numa experiência agradável para pessoas que não são boas em jogos de luta e, ao mesmo tempo, válida para aquelas que são.

Em resumo, Street Fighter possui as mecânicas de um *Brawler 2D*, com dois personagens de características e técnicas de luta únicas que devem se derrotar antes do tempo acabar. As combinações bem articuladas de botões durante a partida refletem em movimentos mais complexos e especiais, mas que podem ser vencidos por outros tipos de movimentos.

Figura 1 - Ultra Street Fighter IV



Fonte: <https://ryanmarkel.com/category/markel-2/>

*Yomi* tenta representar estes elementos utilizando baralhos personalizados para cada personagem e uma mecânica, a priori simples, de “Pedra, Papel e Tesoura”. Sirlin diz que “Todo jogo competitivo possui uma espécie de Pedra, Papel e Tesoura. Tudo o que isso significa é que coisas vencem umas às outras e tudo possui um contra”. Assim, cartas de ataque são vencidas por cartas de bloqueio, que são vencidas por arremessos, que são vencidos novamente por ataques.

Para simular a experiência de combate em tempo real, ambos os jogadores devem selecionar uma carta de sua mão e, ao mesmo tempo, revelá-las. Dependendo das cartas jogadas, e das cartas ainda em mão do jogador, é permitido que ele efetue combos, jogando outras ações à mesa e aumentando o dano causado ao adversário.

Figura 2 - Yomi - Fighting Card Game



Fonte: <http://www.sirlin.net/articles/designing-yomi>

Muito embora os elementos utilizados por Sirlin consigam trazer uma forte sensação de familiaridade para o jogador, a experiência em si continua bastante diferente. As mecânicas de Yomi possuem muito em comum com as mecânicas de Street Fighter, porém somente a um nível de "essência", de significado, pois são controladas e resolvidas de formas totalmente diferentes. O *gamer* não terá a necessidade de calcular por conta própria, por exemplo, os danos recebidos e causados durante a batalha, o que o permite se concentrar mais na experiência da luta em si.

Não pode-se dizer, porém, que uma experiência será superior à outra. Elas serão necessariamente diferentes por possuírem diferentes pontos de vista do jogador, mas isso nada diz respeito quanto à qualidade de uma partida do jogo. Alguns jogadores irão preferir as sensações proporcionadas pelo jogo de mesa, outros pelo jogo digital, naturalmente. É aqui então que torna-se visível a vantagem de experiências intermédias.

## 5. Considerações Finais

Depois de tantos estudos e comparações, percebemos então que os conceitos de jogo vão muito além, passando por gênero, plataforma e formas de interação do jogador. E com isso, identifica-se uma grande importância da intermídia no universo *gamer*, vez que atingir o

jogador de formas diferentes é um dos propósitos mais buscados pelos desenvolvedores de jogos.

Muitas vezes uma obra digital poderá chamar interesse de um *boardgamer*, mas, por ele não estar acostumado às mecânicas dos *games*, talvez não dedique tanta atenção. E o contrário também é válido. A existência do jogo em diversas plataformas, então, auxilia a obra a atingir uma gama maior de públicos - quando não unificando-os - e também a saciar mais completamente as necessidades dos jogadores que compõem esses diferentes nichos.

## 6. Referências

GROO, Marcelo. **Novo no Jogo: Mecânicas, Mecânicas, Mecânicas**. Ludopedia, 2014. Disponível em:

<<http://www.ludopedia.com.br/topico/631/novo-no-jogo-mecanicas-mecanicas-mecanicas>>  
Acesso em 09/11/2016.

HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research**. 2004.

MENDELSON, Tom. **Essen 2016: Best board games from the biggest board game convention**. Ars Technica, 2016.

Disponível em <<http://arstechnica.com/gaming/2016/10/best-board-games-of-essen-2016/>>  
Acesso em 08/11/2016.

ROGERS, Scott. **Level Up: The Guide to Great Video Game Design**. Chichester: John Wiley & Sons, 2010. 520p.

SICART, Miguel. **Defining Game Mechanics**. Game Studies, 2008. Disponível em <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>, Acesso em 08/11/2016

SIRLIN, David. **Designing Yomi**. Sirlin on Game Design. Disponível em: <<http://www.sirlin.net/articles/designing-yomi>>. Acesso em 09/11/2016.

Street Fighter, Jogos. Disponível em <<http://www.streetfighter.com.br/jogos>>. Acesso em 09/11/2016.

SWEIGART, Al. **Need a Game Idea? A List of Game Mechanics and a Random Mechanic Mixer**. Invent With Python, 2012. Disponível em <<http://inventwithpython.com/blog/2012/07/30/need-a-game-idea-a-list-of-game-mechanics-and-a-random-mechanic-mixer/>>. Acesso em 08/11/2016.