

Imperialismo: América

Diário de Game Design

Meu nome é Alex Olteanu, idealizador, criador e game designer do Imperialismo: América junto com Giovanni Arceno, Max Duarte, Renato Sasdelli e Vitor Soares. A ideia deste diário é documentar não apenas o processo criativo, de design e desenvolvimento do jogo, mas a sua construção como um todo — desde o dia em que uma ideia surgiu até o momento em que ela se tornou um produto de verdade.

A Tijolo é um estúdio criado com uma premissa clara: fazer jogos que transmitam uma mensagem e carreguem informação. O estúdio é composto por mim, pelo Renato Sasdelli, que traz uma vasta experiência em game design, marketing e produção, e pelo Max Duarte, nosso diretor de arte, artista e designer gráfico. Acreditamos que para tornar essa premissa realidade, precisamos sempre de um time à altura do tema abordado. No Imperialismo: América, contamos com a participação do professor Vitor Soares, do canal e podcast História em Meia Hora, e do Giovanni Arceno, escritor e pesquisador, que trouxeram a profundidade histórica que o projeto exigia.

Um dos aspectos da criação que mais valorizo é o desenvolvimento detalhado do universo em que o jogo se passa, processo conhecido como world building. Ter domínio profundo desse universo é determinante na hora de tomar decisões de design, escolher mecânicas e até fazer ajustes cirúrgicos de balanceamento.

No caso do Imperialismo: América, esse universo já foi construído, marcado, explorado e transformado pela história. Ele é o continente americano em um período específico — e é por isso que vamos revisitar a História algumas vezes ao longo deste diário.

1. Prelúdio

Antes da Revolução de 1959, Cuba vivia sob forte influência econômica e política estado-unidense. Empresas dos Estados Unidos controlavam grandes partes da economia da ilha, e Havana havia se tornado um destino turístico dominado por cassinos, hotéis e investimentos estrangeiros. O governo de Fulgencio Batista mantinha uma relação próxima com Washington, e o país era frequentemente visto como parte da esfera de influência direta dos Estados Unidos no Caribe.

Tudo isso mudou com a Revolução Cubana. Com Fidel Castro e os revolucionários chegando ao poder, Cuba rompeu com os Estados Unidos e se aproximou da União Soviética, tornando-se um dos pontos centrais da tensão da Guerra Fria. O embargo econômico imposto pelos Estados Unidos no início da década de 1960 permanece até hoje e continua moldando profundamente, e sufocando, a realidade do país.

O Panamá seguiu um caminho diferente.

Desde o início do século XX, os Estados Unidos tiveram enorme influência sobre o país, principalmente por causa do Canal do Panamá. A própria independência do Panamá em relação à Colômbia, em 1903, contou com apoio direto dos Estados Unidos, que logo em seguida garantiram o direito de construir e controlar o canal. Durante grande parte do século XX, a Zona do Canal funcionava como um território estado-unidense dentro do Panamá, administrado pelos Estados Unidos e protegido por presença militar.

Por décadas, porém, toda essa engrenagem estratégica não estava sob controle panamenho. Enquanto o comércio mundial passava por ali e enormes quantias de dinheiro eram geradas diariamente, boa parte desse valor não retornava para a sociedade panamenha. O poder e os benefícios econômicos estavam sendo concentrados nos Estados Unidos.

O controle formal do canal voltou para o Panamá em 1999. Ainda assim, as décadas de influência política, econômica e estratégica deixaram marcas profundas e trazem até hoje a pergunta: quem realmente se beneficia dessa infraestrutura gigantesca? O canal movimenta bilhões de dólares todos os anos, mas os debates sobre quanto e como essa riqueza se distribui dentro da sociedade panamenha continuam presentes.

As consequências são uma desigualdade social enorme, presente até hoje no país. Nas últimas décadas, o Panamá tem frequentemente figurado entre os três países com maior desigualdade social da América.

De um lado então, temos Cuba que resistiu ao alinhamento, de outro o Panamá que se alinham, e os dois sofrem as consequências de suas decisões até hoje.

E no centro dessas histórias existe sempre o mesmo personagem: os Estados Unidos.

Esse personagem, no entanto, não aparece apenas em Cuba ou no Panamá. Ao longo do século XX, especialmente durante a Guerra Fria, os Estados Unidos estiveram presentes, direta ou indiretamente, em boa parte da história política da América Latina. Intervenções, apoio a governos, influência econômica, disputas ideológicas e golpes de Estado marcaram o período em diversos países da região.

Em 2024, eu e o Renato fizemos uma viagem para Cuba e Panamá. Fomos a Santa Clara, visitamos o Canal do Panamá, conversamos com pessoas e tentamos entender melhor aquelas realidades. Essas histórias começaram a ganhar outra dimensão para a gente.

E claro, os dois sendo game designers, surgiu aquela questão. E se a gente contasse essa história através de um jogo? Foi ali que nasceu a primeira semente do imperialismo: América.

Mas para entender como uma viagem virou um jogo, é preciso entender um pouco de quem somos nós. Eu e o Renato compartilhamos, há anos, uma vontade que vai além de criar jogos divertidos: queremos criar jogos que informem, que provoquem, que deixem uma pergunta no

ar depois que as peças são guardadas. Acreditamos que jogos são arte, e que arte existe para fazer as pessoas sentirem e pensarem, mesmo quando isso é desconfortável.

Essa vontade não nasceu nessa viagem. Ela já existia, em conversas, em projetos, em inquietações que a gente carregava. O que Cuba e o Panamá fizeram foi nos dar a fagulha que faltava: o confronto real com histórias que mereciam ser contadas, e a certeza de que um jogo de tabuleiro poderia ser o lugar certo para contá-las.

2. O Produto

Tive um professor de história no ensino médio que, além de ensinar história, claro, sempre trazia temas atuais para a sala, especialmente geopolítica. Eu lembro de pensar: "cara, política é um saco." Como se ele pudesse ler minha mente, ou simplesmente tivesse a sensibilidade de perceber pelos rostos entediados de trinta adolescentes, em um certo dia ele disse: "Eu sei que política é chato, mas é obrigatório." Foi aí que veio o estalo. Aos poucos fui acompanhando política, não só por obrigação na época, mas por entender que fazer parte de uma sociedade exige compreendê-la. Com o tempo, história e política se tornaram assuntos de interesse genuíno na minha vida. Fazer um jogo sobre esse universo, portanto, me deixou bastante empolgado — e essa empolgação, geralmente, é a parte mais importante do processo.

A gente sabia que tinha um conceito sólido em mãos, e tínhamos referências que seguiram o mesmo caminho e deram certo. A maior delas é a GMT Games, um estúdio que sempre admiramos e que até hoje nos serve de inspiração. Vale destacar o *Twilight Struggle*, deles, que é uma das nossas grandes referências para o Imperialismo: América. Mas é igualmente importante mencionar o *Votes for Women*, que nos inspirou bastante — principalmente como produto, na parte de pesquisa e de componentes. Os documentos históricos que acompanham aquele jogo nos fizeram questionar como componentes podem ir além do gameplay.

A ideia, já com um esboço embrionário, apontava para dois aspectos centrais do design. O primeiro: seria um jogo 1 vs 1. Essa escolha veio da forte demanda do mercado atual para esse número de jogadores, da referência direta ao *Twilight Struggle* e da tensão narrativa de transformar os Estados Unidos e a América Latina em dois personagens que se enfrentam diretamente.

O segundo aspecto: deveria ser um jogo de cartas com deck. Na minha opinião, quando você desenha um jogo, duas coisas precisam andar juntas — a mecânica escolhida precisa conversar com o tema e com a dinâmica, mas também precisa ser uma mecânica que o designer curte e domina. Minhas grandes referências pessoais aqui, compartilhadas por muita gente, são *Magic: The Gathering* e *Hearthstone*. Além do apelo pessoal, porém, o deck de cartas trazia uma possibilidade narrativa poderosa: cada carta poderia representar um evento histórico real, fazendo com que vários desses eventos fossem jogados e vivenciados ao longo

de uma partida. A mecânica casava com a direção de design e no nosso jogo, a mana seria o dinheiro.

Tínhamos então uma ideia crua do produto, mas, apesar do interesse genuíno pelo tema, nem eu nem o Renato somos especialistas em história. Precisávamos trazer alguém que pudesse assinar o jogo como historiador — e que também jogasse, de verdade, porque fazia parte da nossa visão que todos os envolvidos participassem da criação do jogo em si. No nosso produto, o gameplay conta a história e a história molda o jogo.

Eu já era ouvinte assíduo do podcast História em Meia Hora e sabia que o Vitor Soares, além de professor de história, tinha acabado de lançar um projeto de livro-jogo. Desde a fase de idealização já queríamos ele no time, e quando entramos em contato, a conversa evoluiu rápido. O Vitor ainda trouxe o Giovanni Arceno, pesquisador e escritor que só somou ao projeto. E foi assim que o time se formou: tínhamos então uma ideia, um sonho e um protótipo bem capenga. Agora era só se divertir.

3. Pilares do jogo, pesquisa e primeiro protótipo

Para garantir a visão do jogo ao longo de todo o projeto, o que pode levar de meses a anos, eu gosto de começar com um documento chamado Pilares do Jogo. É onde eu vou descrever as principais características que ele possui e também que o destacam ou o aproximam de outros jogos. E quando falamos de características estamos falando de mecânicas, tema, produto ou qualquer coisa que destaque ou caracterize aquele jogo.

Os pilares do jogo, a princípio, não são alterados ao longo de todo o projeto salvo raras exceções onde um dos aspectos descritos está entrando em conflito com uma outra característica mais importante. No caso do Imperialismo: América, os Pilares do Jogo se mantiveram os mesmos do início ao fim.

Seguem os Pilares do Jogo conforme escritos no nosso documento inicial do projeto:

Pilar 1 — 1 vs 1 com deck de cartas

O jogo é para dois jogadores: um controla os Estados Unidos e o outro controla a América Latina como um todo. A proposta é deixar clara a representação de cada lado como um personagem distinto, com a tensão entre eles como motor da experiência. As cartas são o principal meio de ação dos jogadores e também o veículo narrativo — cada uma delas conta um pedaço da história da relação entre os EUA e a América Latina durante a Guerra Fria.

Pilar 2 — Assimetria

O jogo é assimétrico para representar a dinâmica real entre os dois lados. A América Latina começa o jogo com sua soberania mais intacta, enquanto os Estados Unidos entram progressivamente ao longo das décadas, exercendo influência nas frentes política, econômica

e cultural. Os EUA são mais poderosos e têm maior capacidade de controlar a economia, enquanto a América Latina joga um jogo de resistência — tentando manter sua soberania diante de uma pressão crescente.

Pilar 3 — Fidelidade histórica

O jogo deve ser o mais fiel possível à história e contará com a curadoria e o aval de um historiador. Mas fidelidade, aqui, vai além da representação: o jogo deve ser também um veículo de informação e conhecimento, deixando o jogador com mais do que apenas uma experiência lúdica ao fim de uma partida.

Com os pilares agora bem fundamentados, chegamos à fase de pesquisa — que, honestamente, é a parte mais interessante de todo projeto que trabalha com um universo inspirado ou bem estabelecido. É aqui que você se aprofunda, estuda e descobre um tema interessante, uma história que ainda não havia ouvido ou simplesmente conhecimentos novos. No caso do Imperialismo: América, a ideia era estudar mais a fundo os acontecimentos e eventos do período da Guerra Fria na América Latina.

Vale reforçar que sabíamos que teríamos o apoio de um especialista, e que o objetivo nesse momento era reunir material e conhecimento suficientes para um primeiro protótipo onde precisávamos ter algo mais sólido para apresentar ao nosso consultor. Até aqui, o time de história e pesquisa, o Vitor e o Giovanni, ainda não havia entrado no projeto.

Quero aproveitar esse momento para falar um pouco sobre game design e sua relação com o primeiro protótipo. Gosto muito, e aconselho bastante, que você identifique o loop do seu jogo ainda na fase inicial, e de preferência tenha um esboço onde esse loop seja fácil de visualizar. Pode ser um rascunho, um sketch ou apenas as etapas descritas de forma geral. O loop é basicamente o momento em que o fluxo do jogo começa a se repetir. Vai variar de jogo para jogo, mas em jogos com turnos e rodadas geralmente é algo como alguns turnos ou uma rodada completa. No caso do Imperialismo: América, o loop se repete a cada rodada.

A importância de ter uma boa ideia do loop ainda na fase inicial é simples: ela evita que você crie mais componentes do que o necessário para o primeiro protótipo. Um erro comum em game designers iniciantes é tentar construir o jogo inteiro antes de testar as ideias fundamentais. Na grande maioria das vezes, erros de dinâmica e continuidade aparecem já nos primeiros minutos do primeiro teste, então o objetivo é otimizar ao máximo o tempo gasto com a criação do protótipo nessa etapa.

O Imperialismo: América é dividido em rodadas. Hoje são cinco, mas nem sempre foi assim. Desde a primeira idealização do projeto, já conseguimos identificar que uma rodada seria composta de duas fases: jogar cartas de ação e a fase de manutenção. Essa estrutura se repetiria mecanicamente a cada rodada, independente de rodadas futuras possivelmente trazerem mais componentes para os dois lados. O loop estava identificado.

Para um primeiro protótipo, precisaríamos basicamente de algumas cartas para cada lado, um tabuleiro e um conceito sólido da dinâmica do jogo, o suficiente para criar cartas pensando nos objetivos dos dois jogadores, ainda que soubéssemos que tudo seria modificado depois.

Foi assim que chegamos à fase de pesquisa básica. Além de ler livros como *As Veias Abertas da América Latina* e *Confissões de um Assassino Econômico*, e artigos indicados por pessoas da área de história, decidi mergulhar de forma superficial mas específica na história de cada país sul-americano. É claro que a história varia bastante entre América Central e América do Sul, a influência estadunidense na América Central foi bem mais agressiva, mas, lembrando que o objetivo aqui era ter uma base para os componentes, principalmente as cartas, e que teríamos a participação de um historiador para revisá-las futuramente, o foco fazia sentido. Ao estudar a relação de cada país com os Estados Unidos, a ideia era identificar tanto características e atitudes recorrentes quanto eventos marcantes. Isso me daria, além de uma compreensão melhor do contexto histórico, um filtro para criar as primeiras cartas do jogo.

Para organizar tudo isso, criei um painel virtual onde ia descrevendo os principais eventos, acontecimentos, aspectos e características dessa relação, país por país. Conforme elementos começavam a se repetir, ou quando um evento era suficientemente único, eu os movia para outra aba do painel, onde já tentava separá-los por tipo: carta de ação, condição de vitória, eventos. Essa última categoria era ainda uma ideia embrionária: a de usar eventos históricos mais complexos como um componente mais relevante dentro do jogo.

Segue abaixo as imagens gerais do painel





Aqui abaixo, alguns exemplos mais específicos de estudo de cada país, onde podemos ver que eu pego um trecho sobre o evento da fonte, desenvolvo ele ou resumo caso necessário e já tento trazer uma ideia de carta de ação ou utilização. Eventos que se repetem, fui apenas adicionando e trazendo para a aba de cartas.



Brazil

Presença Comercial

Instalação de Empresas, Lucro dos outros países focados em reverter capital para os Estados Unidos.

EUA começaram a consolidar sua presença na América Latina, incluindo o Brasil, principalmente através de investimentos e comércio.

Pode ser uma carta comum que faz com que os outros países paguem \$ para o jogador EUA (?)

Apoio a Ditadura e Intervenção Militar

apoio ao golpe militar de 1964, que derrubou o governo democrático de João Goulart. O governo Goulart era visto como uma ameaça devido às suas políticas de esquerda e reformas populares, e os EUA, temendo a expansão do comunismo na América Latina.

Custo Caro (Dinheiro e precisa ter X tokens Políticos), porém instaura uma ditadura no país dando bastante ponto (?)

Espionagem

EUA espionou comunicações do governo brasileiro, incluindo a presidente Dilma Rousseff, o que gerou tensões diplomáticas.

Pode ver a mão do adversário e descartar uma carta (?)

Created with mapchart.net



Colombia

Luta Contra o Terrorismo

Após os ataques de 11 de setembro de 2001, os EUA começaram a tratar as FARC e outros grupos armados colombianos como organizações terroristas, reforçando seu envolvimento militar e político na Colômbia.

Pode ser um Evento. Qualquer carta de Guerrilha aumenta influência dos EUA (Ex)

+ Influência Política/ Luta contra o Comunismo

+ Dependência Econômica.

+ Guerra as Drogas

Tínhamos então uma base sólida para um primeiro protótipo.

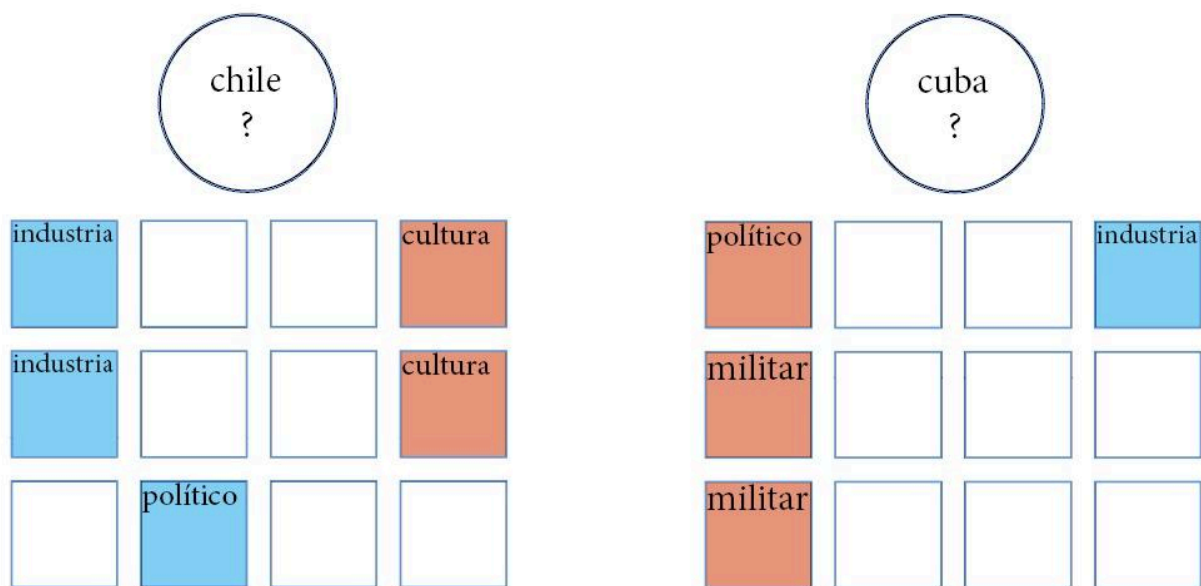
Sempre esteve muito claro que a disputa seria por influência, e sabíamos que essa influência teria diversos aspectos: política, economia e cultura, principalmente. Nessa primeira versão do Imperialismo: América (na época ainda sem nome), tinham como principais características as seguintes:

- Continente dividido em (desnecessários) 8 Blocos
- Cada bloco estava sob influência ou dos EUA ou da América Latina e essa influência era dinâmica. Calculada e atualizada com qualquer mudança no tabuleiro.
- Condições de Vitória abruptas: Vitória política, econômica ou cultural podiam acontecer a qualquer momento!
- Cartas divididas em duas possíveis ações: Ação Normal e Ação Forte caso o jogador tivesse controle da influência do Bloco.

Na nossa primeira partida, os problemas apareceram rápido.

- Os oito blocos se mostraram excessivos — difíceis demais para o jogador acompanhar.
- O volatilidade de variação de controle dos blocos era cansativo e difícil de calcular a médio prazo.
- E as condições de vitória eram agressivas demais para jogadores iniciantes, que sempre foram parte do nosso público imaginado.
- O design das cartas criava o que chamamos de efeito bola de neve: as vantagens eram dadas a quem já estava ganhando, o que desequilibrava a experiência.

Como de costume — e como veremos no próximo capítulo — o jogo sofre diversas alterações e a grande maioria das ideias iniciais mudaram ao longo do processo. Mas tínhamos um primeiro loop bem desenhado, pilares sólidos e clareza sobre o caminho à frente: trabalhar mecânicas e componentes dentro da dinâmica básica do game design. Testa, modifica, testa de novo.



Um dos primeiros rascunhos de como poderia ser a organização de um bloco.

4. A evolução do Imperialismo

Um jogo de tabuleiro é um organismo vivo. Cada componente existe em relação aos outros — uma mudança no sistema de influência afeta as cartas, que afeta o tabuleiro, que afeta a condição de vitória. Raramente uma decisão de design é isolada, e raramente uma mudança vem de um lugar só.

Documentar essa evolução de forma cronológica, portanto, seria confuso e pouco útil. Por isso, neste capítulo, escolhi organizar o processo componente por componente — estudando a trajetória de cada um separadamente, do primeiro protótipo até a versão final. Quando uma mudança em um componente tiver origem ou consequência direta em outro, eu sinalizarei essa conexão. Mas a estrutura, aqui, é a da clareza — não a do calendário.

a) Mudanças gerais e o Tabuleiro

Vale explicar antes de entrar nas mudanças por que optei por juntar as mudanças gerais com o componente tabuleiro. É simples: é no tabuleiro que o jogo acontece, e a grande maioria das mudanças gerais se reflete diretamente nele.

A primeira modificação, e a mais fácil de perceber, foi reduzir o número de blocos da América Latina. Oito eram desnecessários. Com menos pontos de tensão, o jogador consegue olhar para o tabuleiro com mais clareza e analisar com mais tranquilidade onde quer investir suas ações. Cinco se mostrou o número ideal, e essa foi uma das primeiras mudanças a ser implementada, e uma das poucas que perdurou até a versão final do produto.

A segunda grande modificação foi mais profunda: a necessidade de contar melhor essa história. Essa percepção ficou muito clara no primeiro teste com o time de história. O jogo até então contava com marcadores de indústria, universidade e política, além da educação (que até então era uma moeda do jogo gerada pela universidade), e três ícones de cultura, inspirados na mecânica de set collection, representando música, culinária e cinema para compor a vitória cultural. O problema é que parte desses elementos não estava agregando à narrativa, apenas criando passos intermediários desnecessários. A educação eventualmente foi se tornou um marcador de influência no bloco.

Sabíamos que cada deck teria entre 30 e 40 cartas, então precisávamos de espaço de game design suficiente para criar cartas que não se repetissem, além disso queríamos contar histórias mais detalhadas, foi então que olhamos com mais cuidado para a variedade de marcadores no jogo.

A revisão dos marcadores foi então uma das etapas mais importantes desse processo. Mantivemos Indústria e transformamos Universidade em Educação, com uma representação mais ampla. Político ganhou um contorno mais humano e direto. Militar entrou com o peso que a história da América Latina exige — e que estava ausente até então. E duas das adições mais importantes para a assimetria do jogo foram o marcador da CIA, exclusivo dos Estados Unidos, e o marcador de flutuação do dólar, representando a força econômica estado-unidense e sua capacidade de controle. A cultura, que ainda estava dividida em três ícones nesse momento, passou por uma evolução própria que abordarei em um tópico específico — foi um dos nossos maiores desafios. O que posso adiantar é que a divisão em três caiu, e conseguimos representar a cultura tanto nas cartas quanto através do controle da mídia, um dos últimos marcadores adicionados e que foi fundamental para completar a narrativa.

Com o espaço de game design estabelecido e todos os marcadores dentro do contexto histórico, havia ainda uma exigência que considero fundamental: cada marcador precisava ter uma identidade própria do ponto de vista de game design, não apenas narrativa. Na minha visão, game design e narrativa caminham juntos, e não bastava criar marcadores de militar e político que, mecanicamente, fossem apenas ícones diferentes fazendo a mesma coisa.

Chegamos então a essa definição:

Todos os marcadores impactam diretamente na influência do bloco — essa é nossa principal direção. Mas cada um tem, além disso, uma característica única:

- **Indústria** — Gera renda.
- **Político** — O marcador mais presente e mais fácil de ser trocado ou removido, funcionando quase como uma segunda moeda do jogo.
- **Militar** — Conta como duas influências.
- **Educação** — Exclusivo da América Latina, funciona como contraponto à CIA.
- **CIA** — Conta como duas influências, mas é móvel. Exclusivo dos Estados Unidos.
- **Cultura** — Começa sob controle da América Latina, nunca é removido — apenas pode ser disputado.

As diferenças são sutis, mas garantem uma individualidade a cada marcador que vai além do narrativo, justificando a existência de cada um também como decisão de game design.

O objetivo do jogo também foi uma das primeiras grandes modificações.

Como mencionado anteriormente, o jogo começou com três possíveis formas de vitória, e quem atingisse qualquer uma delas vencia. A tensão gerada por esse formato nos agradava, mas um dos pilares do jogo era trazer história e informação, o que implica em alcançar um público que pode não ter muito contato com jogos de tabuleiro, aquele sistema de vitória era agressivo demais para esse público.

Um dos formatos mais comuns, e que tem todo o seu charme, é o sistema de pontuação, amplamente conhecido. Decidimos adotá-lo: o que considerávamos importante para a vitória passaria a gerar pontos. A influência e o consequente domínio de um bloco, agora não mais dinâmico mas contabilizado durante a fase de manutenção, se tornou a principal forma de pontuação. E foi assim que chegamos à mecânica central do Imperialismo: América. Cada bloco é uma disputa por influência. Cada bloco onde seu lado possui mais influência está sob seu domínio. Cada domínio vale 1 ponto. Os Líderes também pontuam, por serem peças-chave do jogo, e por último temos a pontuação da carta inicial da América Latina — que representa a soberania e a prosperidade do continente.

Com o sistema de pontuação definido, precisávamos estabelecer o fim do jogo. Por muito tempo, o jogo terminava quando um jogador atingia um número fixo de pontos de vitória.

Conforme os testes avançavam percebemos alguns problemas: Se os jogadores empatassem a disputa de um Bloco, não entrava ponto para nenhum dos lados. Um jogo cheio de empates não avançava e durava muito mais que o desejado!

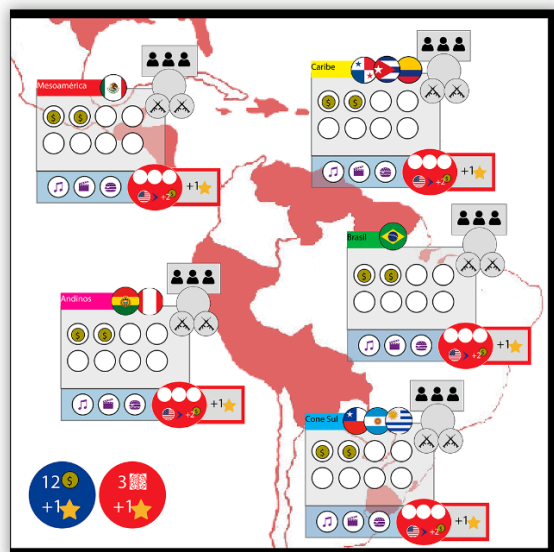
Percebemos que as partidas mais legais duravam 5 rodadas na média.

Com o número de rodadas fixo tivemos também um ganho narrativo: as rodadas passaram a representar décadas, aumentando a imersão no jogo.

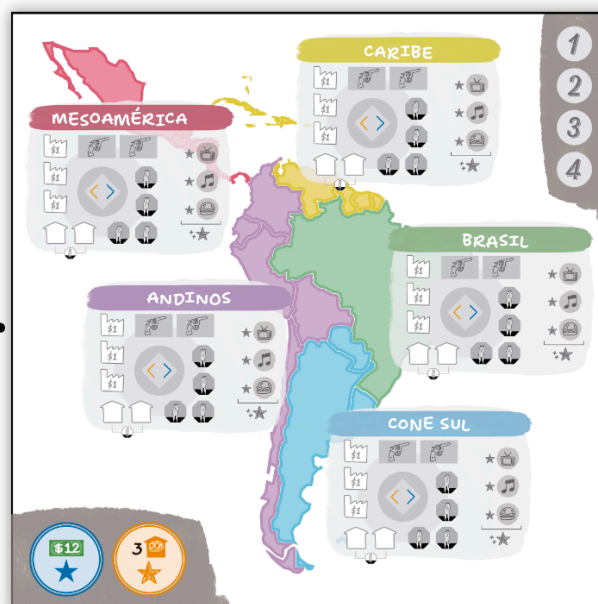
Com todas essas mudanças, os blocos ganharam uma nova cara — adaptada à quantidade maior de marcadores e organizada para que o jogador consiga identificar rapidamente quem está dominando cada bloco, facilitando sua tomada de decisão.

Este é um diário de game design, mas vale trazer um detalhe que pertence ao desenvolvimento e diz respeito diretamente aos blocos: a superlotação. Por muito tempo o jogo contava com uma regra extra que permitia ao jogador pagar um custo adicional para substituir um marcador quando o bloco estivesse cheio. É uma estratégia que, como game designer, não gosto. Regras desse tipo são difíceis de lembrar e cheias de exceções, tanto na execução quanto no resultado. Conseguimos eliminar essa regra usando matemática: calculamos quantos marcadores entravam e saíam pela média das cartas e pelo total de cartas jogadas. O tabuleiro não podia lotar! Então reprogramamos algumas cartas para manter um fluxo de entrada e saída que deixasse o tabuleiro com espaço para atuação mesmo nas rodadas finais - também

entendemos que, quando um bloco está próximo de lotar, o próprio jogo — da forma como foi desenhado — já incentiva o jogador a agir em outras frentes, aumentando suas chances de pontuação.



Uma das versões iniciais já com 5 blocos, porém com desenho dos blocos embrionário



v03 - Blocos mais bem desenhados



v07 - Primeira versão do Max



v18 - Versão Final

b) Cartas de Ação

As cartas são o componente central do jogo, e apesar de poucas grandes modificações estruturais, sofreram inúmeros ajustes de balanceamento ao longo do processo.

Com o time de história em campo, uma das direções estabelecidas foi que cada carta deveria representar um evento histórico relevante, ao invés de ações genéricas. Essa ideia veio de um componente que já existia no jogo, as cartas de Revolução e Ditadura.

Removemos a ação que criava o efeito bola de neve, aquela que dependia do domínio do bloco para ser ativada, e a substituímos por uma ação estratégica simples, presente em outras cartas também, que garante que a carta possa ser jogada em quase 100% das situações. Com isso, conseguimos dar mais requisito e mais efeito à ação que vem diretamente do nome e do evento específico da carta, contando melhor a história dentro do espaço de game design disponível.



Vale trazer aqui um momento interessante do processo. Eu e o Renato queríamos muito contar a história da América Latina com mais profundidade e detalhes, e chegamos a dividir o deck em duas partes, Deck A e Deck B, onde o segundo entrava em jogo assim que o primeiro se esgotasse. A ideia veio de um bom lugar, mas foi o próprio time de história que apontou o problema: com essa estrutura, estávamos engessando as possibilidades de contar uma história diferente a cada partida, ainda que completamente fiel aos eventos. Do ponto de vista de game design, o problema era igualmente claro: o Deck A era sempre jogado integralmente, enquanto o Deck B mal era utilizado, tornando as partidas repetitivas e reduzindo o peso das decisões do jogador. Em um bom jogo, o jogador se depara com escolhas interessantes. Nesse momento, o jogo estava jogando o jogador, e não o jogador jogando o jogo.

Optamos então por 40 cartas únicas para cada lado, cada uma representando um acontecimento marcante da história. Em uma partida o jogador vê entre 15 e 20 cartas (menos de metade do deck), isso significa que podemos ter partidas bem diferentes narrativamente!



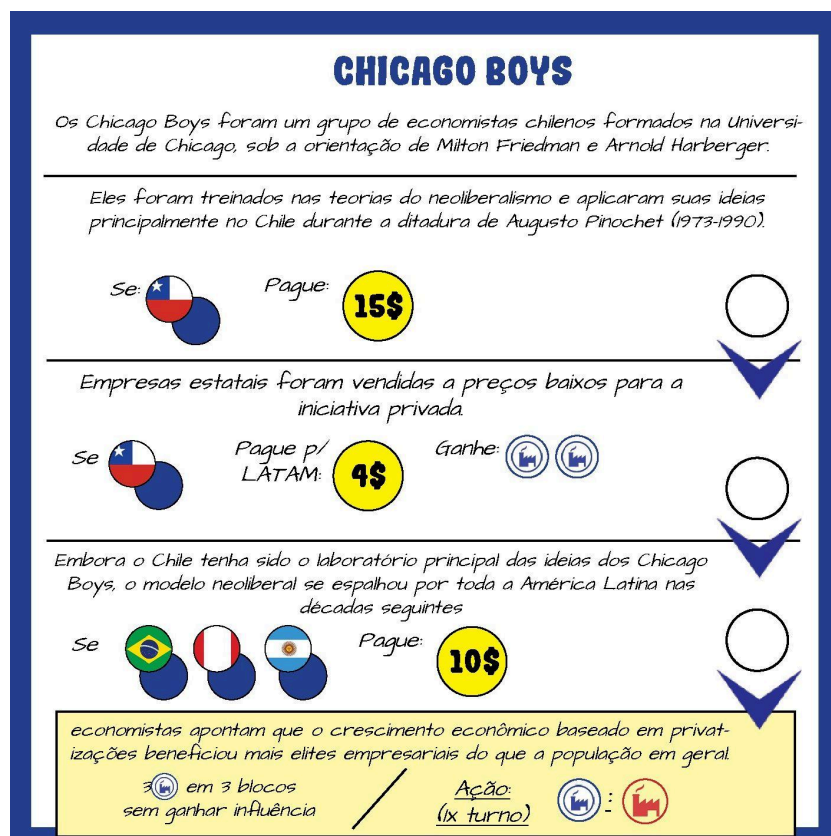
Alguns exemplos de versões anteriores (v03 e v04) e a versão final das mesmas

c) Cartas e Eventos

Desde o início queríamos dar bastante importância aos eventos históricos que marcaram a América Latina, e esse componente passou por uma evolução longa até encontrar seu lugar no jogo.

Na versão inicial, os eventos eram poucos: cinco ao todo, sendo três relacionados à América Latina e dois aos Estados Unidos. Eram componentes grandes e independentes, nos quais o jogador avançava ao completar etapas, usando uma de suas ações, com bastante requisito para isso. Ao concluir um evento, o jogador ganhava pontos e um efeito passivo que perdurava

pelo resto da partida. Na prática, porém, eram mais uma coisa para prestar atenção em meio a tantas outras, e não estavam recebendo a atenção que queríamos.



A próxima tentativa foi transformá-los em cartas especiais dentro do deck, que se jogadas na ordem correta, reconstituindo os acontecimentos em sequência, concediam uma recompensa significativa. Na prática, as cartas quase sempre eram jogadas fora de ordem, e o efeito que imaginávamos raramente se concretizava.

Foi então que chegamos à percepção mencionada no subcapítulo anterior: decidimos fazer o jogo girar em torno dos eventos, transformando cada carta de ação em um evento histórico. Os acontecimentos não seriam contados com tanto detalhe individualmente, mas muito mais deles seriam vivenciados ao longo de uma partida. Para compensar a profundidade que se perdia nessa simplificação, surgiu a ideia do livro de história, parte importante do produto final, que entra a fundo em cada um dos eventos presentes no jogo, agora representados pelas cartas de ação.

Dois tipos de eventos se mostraram especialmente relevantes e presentes na história latino-americana: as **ditaduras** e as **revoluções**. Após algumas iterações, conseguimos

simplificá-los bastante e fazê-los funcionar como cartas de ação. Retomando uma ideia inicial que havia ficado pelo caminho, separamos essas cartas em um deck especial, passando a controlar a quantidade que entra em jogo a cada partida, e fizemos com que elas, agora sim de forma equilibrada, pudessem ter relação com quem tem o controle da influência de cada bloco.

De forma controlada, essas cartas reforçam o domínio sobre um bloco específico, mas agora de maneira intencional. Sua entrada no jogo garante o destaque que sempre quisemos dar a esse componente, tanto mecanicamente quanto narrativamente. Funcionam também como um direcionamento para o jogador: ao fazer referência a um bloco específico, criam um ponto de interesse direto, concentrando a tensão e aprofundando a imersão na partida.



Primeira versão dos Eventos e Versão Final



v05, onde as cartas estavam nos decks dos jogadores e eram incentivadas a serem jogadas em ordem e a versão final onde algumas se mantiveram como cartas de ação, sem uma relação direta e outras se tornaram cartas de Revolução e Ditadura.

d) Cartas Iniciais

A função das **Cartas Iniciais** é de extrema importância: garantir a base do funcionamento do jogo de cada lado.

Seguindo a assimetria entre as partes, os Estados Unidos têm a CIA, e para justificar sua existência no jogo, ela é parte focal das ações estadunidenses. É necessária para a implementação de ditaduras, requisito para cartas de ação mais poderosas e, claro, exerce

grande influência na disputa de domínio dos blocos. Uma representação narrativa bem fundamentada. A América Latina, por sua vez, tem o Povo, representando sua auto-suficiência, prosperidade e soberania, como mencionado anteriormente. O jogo latino-americano é menos econômico e mais focado em flexibilidade e resistência, e a carta do Povo é a ferramenta que permite que essa flexibilidade seja atingida sem que o jogo engasgue.

É necessário, portanto, que os Estados Unidos tenham acesso a algum mecanismo que permita mover e manipular a CIA a cada rodada, assim como a América Latina precisa de uma ferramenta que gere flexibilidade e capacidade de resistência. Vale fazer um adendo aqui, já que estamos tratando de assimetria: a América Latina começa com vantagem de influência. Para compensar, as cartas estado-unidenses são mais agressivas, permitindo que os EUA vão aos poucos dominando o continente. Quando a América Latina prospera, deve ser recompensada, e é exatamente isso que é representado pela pontuação na versão final da carta inicial.

Antes de ser uma carta Inicial, Povo e CIA eram representados por um conjunto de tokens à frente dos jogadores.



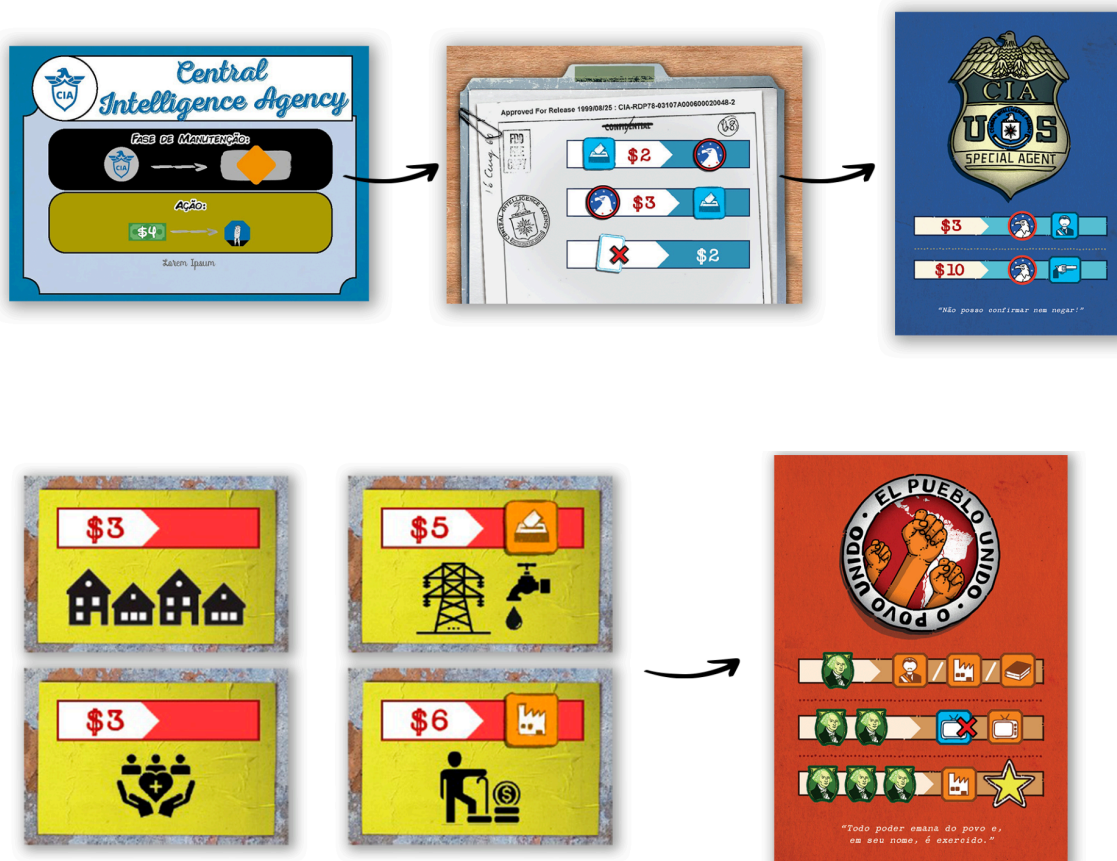
Primeiro rascunho manual das Fichas representando infra-estrutura e necessidades básicas para a América Latina.

Os tokens do jogador da América Latina tinham valores variados em \$. A ideia era representar o investimento em políticas públicas e populares. Esse foi o embrião para o que depois virou o Preço do Dólar: Um marcador flutuante que representa a força econômica estadunidense e seu impacto nos países latino-americanos.

Tanto os tokens da CIA quanto do POVO podiam ser acionados pelo jogador em seu turno, como uma Ação, mas na prática, os jogadores acabavam esquecendo de usá-la, em parte porque as cartas na mão dos jogadores tapavam o campo de visão da mesa. Foi aí que percebemos: qualquer informação extremamente importante para o andamento do jogo precisava estar na mão do jogador.

Decidimos então transformá-la em carta de mão, usada exatamente como uma carta de ação, mas que retornava para a mão do jogador ao final de cada rodada. Funcionou bem, mas um novo problema surgiu: os jogadores descartavam a carta junto com as demais e só percebiam o erro quando eram lembrados de devolvê-la à mão.

A solução veio do design gráfico, e foi aqui que recorremos ao Max. Desenvolvemos um layout completamente diferente para as cartas iniciais, com bastante destaque visual em relação às cartas de ação. Funcionou. Na hora de descartar, os jogadores automaticamente percebiam que aquelas cartas não faziam parte do descarte comum e as separavam à sua frente na mesa.



e) Cultura

A cultura foi, sem dúvida, um dos maiores desafios do jogo. Foram mais de vinte iterações diferentes até chegar em uma versão final simples e elegante. Mas muitas vezes no processo de criação, é preciso ir longe demais para perceber que a solução está bem mais próxima do que imaginamos.

O desafio veio da implementação narrativa. O imperialismo cultural age de forma sutil, geralmente atrelado a um pré-alinhamento com os interesses estadunidenses. Essa forma de imperialismo exige investimento e uma estrutura enorme, mas é bastante eficiente: faz com que a população de um país comece a desvalorizar a própria cultura e a enxergar a cultura de outro como superior, sem nem perceber que está fazendo isso. No Brasil, esse pensamento vem se dissolvendo aos poucos, mas ainda é presente nos esportes, nos filmes, na música, entre outros.

Mas como representar isso no jogo? Na primeira versão, através de uma mecânica de coleção de ícones culturais: acumulando uma quantidade suficiente, o jogador conquistava a vitória cultural. Nas iterações seguintes, a cultura passou a ser referente a cada bloco, criando uma mecânica de controle de área dentro de outro controle de área. Naturalmente, também não funcionou.

Tentamos então dar a cada ícone de cultura uma característica própria, como fizemos com os outros marcadores. A Música ampliava a compra de cartas no início do turno, a Culinária gerava mais renda, e ambas funcionavam no formato de cabo de guerra em uma trilha. O Cinema funcionava como um marcador de influência no bloco, podendo ser controlado por qualquer um dos lados. Essa foi a versão que mais perdeu, mas ainda assim a sensação era de que dava para simplificar. Não precisava de uma trilha, nem de cultura dividida em três, até porque cultura é muito mais do que música, culinária e cinema.

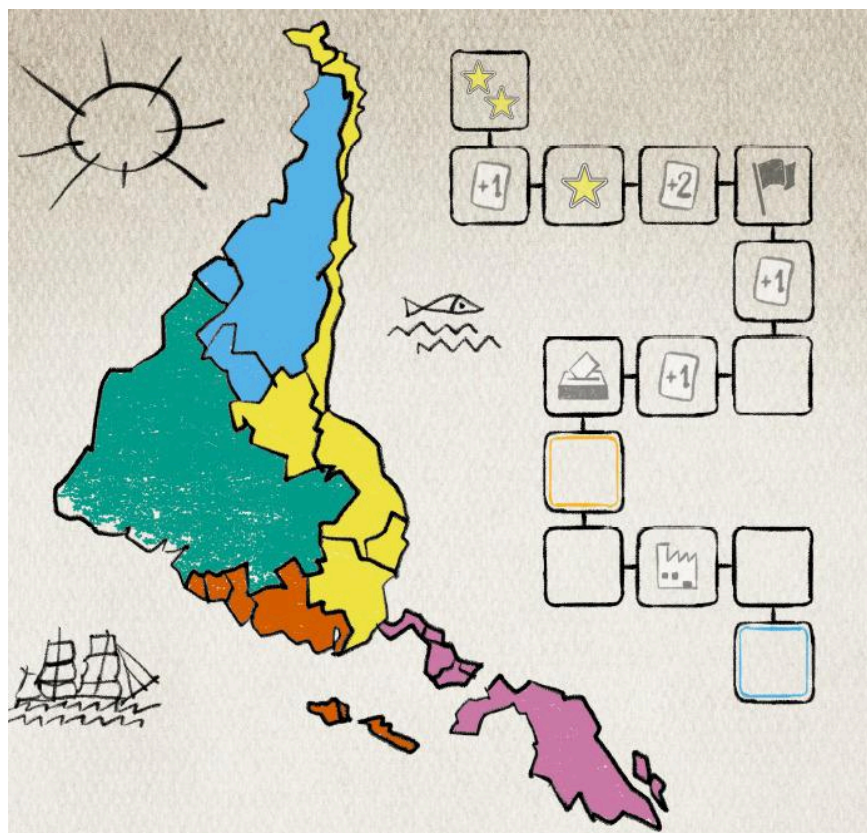
O Cinema funcionou tão bem que decidimos mantê-lo, mas renomeá-lo como Cultura, representando de forma mais ampla o controle da mídia e, consequentemente, o domínio ou a resistência cultural, já que grande parte do entretenimento é consumida através de mídias. Com isso, conseguimos fazer com que as cartas de ação que representavam eventos culturais tivessem efeitos exclusivos, como a compra de cartas e o controle da Cultura.

A Cultura começou como uma condição de vitória. Tentamos trazer bastante conteúdo, caracterizá-lo ao máximo, mas ao final simplificamos para ter algo mais acessível ao público e mais presente na partida.

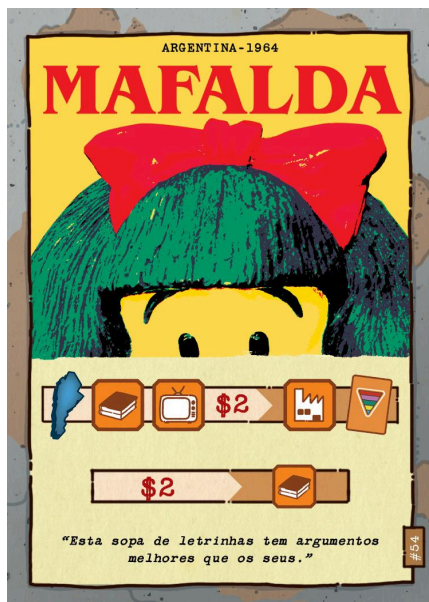
Acho importante trazer essa perspectiva para mostrar como game design é, em grande parte, um trabalho de decisões difíceis em busca do melhor cenário para atingir o objetivo do produto.



Versão onde a Cultura era um Controle Area dentro de um Bloco



Trilha de Bônus de Cultura ao longo da partida. Cada carta de Cultura avançava um ou dois na trilha. Os EUA começavam mais atrás, mas as cartas avançavam mais para representar o domínio da Cultura Latino-Americana presente.



Exemplos de versão final das cartas de Cultura da America Latina e dos EUA.

f) Líderes

As cartas de líder foram o componente que menos sofreu modificações ao longo do processo.

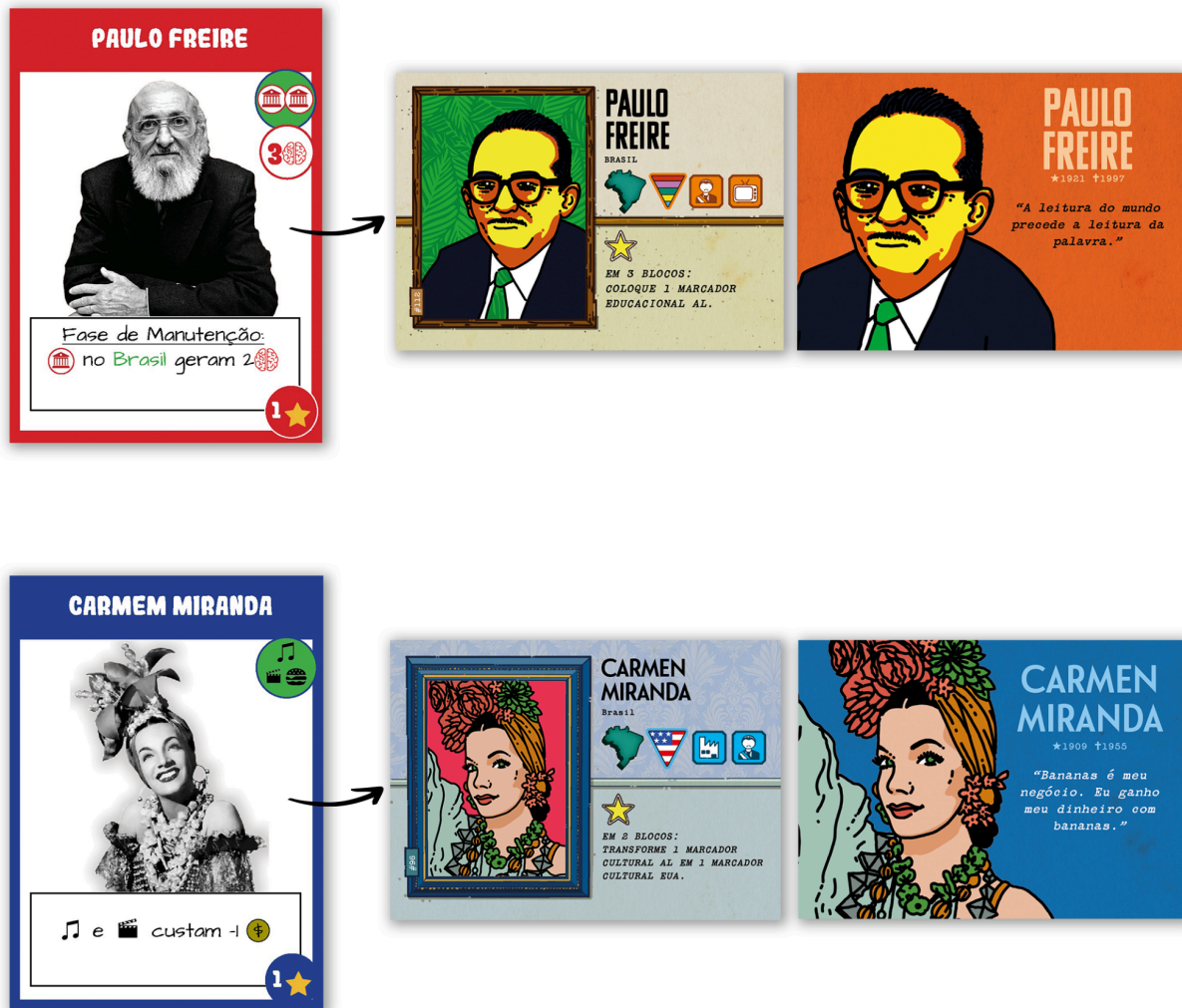
Temos dois grandes personagens no jogo, a América Latina e os Estados Unidos, mas desde o início queríamos representar também as grandes figuras presentes na história, humanizando e aproximando o jogador do que ele está representando ao sentar à mesa e jogar as cartas.

Os líderes foram o foco do nosso game design e desenvolvimento nos últimos meses do projeto. Tivemos iterações pontuais com eles ao longo do processo, sempre com jogadores mais familiarizados com o jogo, mas optamos por deixar o jogo balanceado antes de adicioná-los.

Desde o início, os líderes foram pensados de forma que o pré-requisito para sua entrada fosse referente a um bloco específico, representando o país de origem daquele líder, e que sua influência se expandisse por todo o tabuleiro após ser jogado, alcançando toda a América Latina.

Sempre funcionaram como uma ação, com pré-requisito para serem jogados e um efeito no momento em que entram. A principal modificação foi no tipo de efeito: antes possuíam um efeito passivo ao entrar, o que, por mais interessante e divertido que fosse, tirava bastante o

controle do jogador adversário e se tornava mais uma informação difícil de lembrar para jogadores iniciantes. Decidimos então transformar o efeito dos líderes em algo de uso único, acionado apenas uma vez por jogo, mas que traz uma modificação significativa ao tabuleiro e, consequentemente, à história que está sendo contada.



Por último, os líderes entravam originalmente na fase de manutenção. Como direção de game design, queríamos que tudo que afeta ou modifica o tabuleiro acontecesse durante a fase de ação. Os líderes foram então migrados para funcionar como uma ação, dentro da fase de ação.

5) Jogo Simples, Jogo Completo

Não é comum que um jogo tenha duas formas diferentes de ser jogado dentro do mesmo produto. Então por que decidimos fazer isso?

Como mencionado no início deste diário, o jogo foi pensado para levar conhecimento, informação e questionamento de forma lúdica para o maior número de pessoas possível, incluindo quem está fora do hobby ou tem pouco contato com jogos de tabuleiro. Pessoas mais interessadas em história do que em mecânicas, mas que gostariam de viver essa experiência.

Decidimos então criar uma versão de entrada, onde apresentamos os conceitos básicos e removemos grande parte da informação extra que, apesar de necessária e enriquecedora para a experiência completa, não precisa estar presente durante o aprendizado.

Um dos maiores desafios aqui foi pegar um jogo pronto, redondo, com seu balanceamento bem definido, e criar uma versão simplificada sem quebrar o que havia sido construído. Removemos os Líderes, reduzimos bastante a entrada de ditaduras e revoluções, deixando o mínimo para que o jogador se familiarizasse com o layout, e diminuimos a duração do jogo.

A versão completa tem como objetivo trazer história e informação de forma tensa e divertida, com o jogador que tomou as melhores decisões saindo vencedor dentro de um sistema assimétrico, ou seja, um jogo delicadamente balanceado.

A versão de entrada, por sua vez, tem o intuito de ensinar. Para conseguir remover informação e facilitar o aprendizado. Fizemos um ajuste fino na renda e na entrada de dinheiro no jogo, e nos damos por satisfeitos para essa versão.

No fim, as duas versões existem porque acreditamos que o jogo deve ser acessível sem deixar de ser profundo. A versão de entrada é o convite, a versão completa é a experiência completa. E se alguém sentar para jogar pela primeira vez atraído pela história e sair querendo jogar de novo com tudo que o jogo tem a oferecer, cumprimos exatamente o que nos propusemos desde o início.

6) Reescrevendo a História

Começamos com uma vontade, uma ideia e um sonho. Dois game designers voltando de uma viagem com a cabeça cheia de histórias, de perguntas e de uma certeza: essa história precisava ser contada, e um jogo de tabuleiro poderia ser o lugar certo para contá-la. O que veio depois foi um longo processo de pesquisa, iterações, decisões difíceis, protótipos capengas e muitas partidas de teste, até chegarmos em um produto sólido, cheio de conteúdo e com algo genuíno a dizer. Um jogo que dá ao jogador a possibilidade de viver e reviver de forma lúdica a história da América Latina, reescrevendo seus capítulos a cada partida.

E que história é essa. A história da América Latina é repleta de luta, de sangue, de resistência e de soberania. É uma história de povos que foram pressionados, dominados e influenciados por forças muito maiores, mas que nunca deixaram de existir, de resistir e de afirmar sua identidade. Cada país tem a sua história dentro dessa história maior, e faz parte do nosso orgulho que o Imperialismo: América contemple pelo menos uma carta por país, uma forma de garantir que nenhuma dessas vozes ficasse de fora. Este jogo é, também, uma homenagem a todos esses países e à resistência latino-americana que os une.

Nossa expectativa nunca foi modesta no que diz respeito ao impacto. Não precisamos alcançar milhões de pessoas. Se alguém sentar para jogar e sair da mesa refletindo sobre algo que não sabia antes, ou enxergando a história com outros olhos, nossa missão está cumprida. Ao meu ver, nossa importância no mundo se mede pelo quanto conseguimos deixar nele. E se conseguirmos trazer informação e diversão para algumas pessoas, isso já é suficiente. Isso já é muito.

Fica aqui, então, o registro de um processo que foi intenso, desafiador e profundamente satisfatório. De uma ideia que nasceu em uma viagem a Cuba e ao Panamá e se tornou um produto real, com cartas, tabuleiro, marcadores e histórias para contar. Um jogo que, esperamos, faça o jogador sentir o peso das decisões que moldaram um continente, e que talvez o leve a se perguntar, ao guardar as peças, de que lado da história ele estaria.

“Os ventos do norte não movem moinhos”

- *Secos e Molhados*

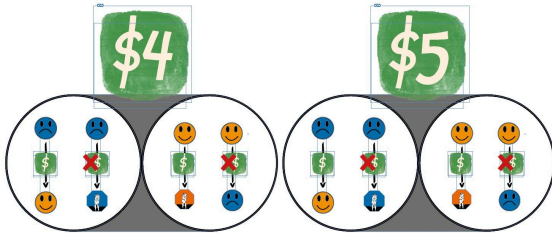
Capítulo Extra: Três Ideias Ruins

Game design não é um mar de flores. O processo nem sempre é bonito, e com mais frequência do que gostaríamos, temos ideias que parecem ótimas no papel mas que, quando testadas, resultam naquele silêncio constrangedor ao redor da mesa. Achamos importante trazer alguns exemplos para mostrar que o processo definitivamente não é feito só de acertos, e que não importa quanta experiência você tenha: ideias que serão descartadas sempre vão existir.

- *Alegria do Povo*

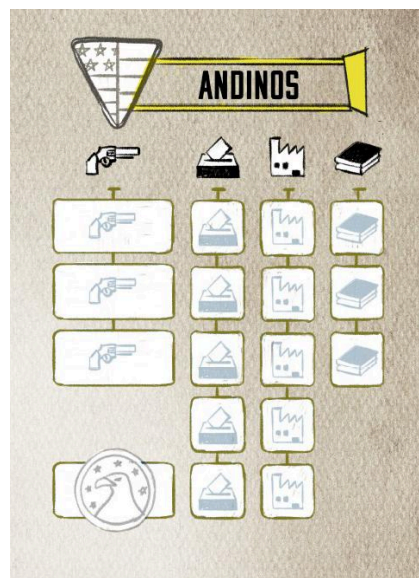
Em uma fase inicial do jogo, queríamos demonstrar a satisfação do povo com o governo latino-americano. Para isso, tentamos implementar um sistema similar ao de influência, onde cada bloco poderia estar satisfeito ou insatisfeito. A América Latina pagaria para alterar esse nível de satisfação, representando o investimento em necessidades básicas. Quanto mais satisfeito o povo, mais políticos alinhados com a América Latina entravam em jogo. O contrário também era verdade: a insatisfação abria espaço para políticos alinhados com os interesses estadunidenses.

A intenção era boa e a narrativa era interessante, mas a ideia se mostrou complexa demais, difícil de planejar e, pior, acabava tirando o destaque do sistema de influência dos blocos, se confundindo com ele. Essa ideia durou apenas uma iteração.



- Aumenta que Funciona

Na nossa tentativa de evitar blocos lotados durante a partida, tentamos simplesmente aumentar o tamanho dos blocos, criando mais espaço para marcadores. Em algumas versões, esse espaço era ainda maior do que o exemplo que trouxemos aqui.



Na prática, os jogadores começaram a ter dificuldade de calcular a disputa por influência de forma eficiente, e o tabuleiro crescia de forma desnecessária. Felizmente, resolvemos isso com matemática, balanceamento e força de vontade.

- Cultura Colecionável

Como mencionei anteriormente, a cultura já foi colecionável nas primeiras versões do jogo. Além de não agregar narrativamente nem transmitir a complexidade da influência cultural sobre

um continente, a mecânica exigia espalhar ícones de cultura por diversas cartas para que os jogadores pudessem acumulá-los ao longo da partida.

Na matemática, para que a probabilidade funcionasse dentro do esperado, muitas cartas precisavam oferecer pelo menos um ícone de cultura, dando a ela um peso desproporcional em relação aos aspectos econômico, político e militar. Apesar da sensação satisfatória de completar uma coleção, a ideia simplesmente não conversava com a nossa visão para o produto.



Espero ter incentivado os game designers que chegaram até aqui a não desistir nas primeiras ideias ruins. Elas fazem parte do processo, e sem elas, as boas ideias dificilmente chegariam.