

# Como projetar e criar um jogo de cartas

Codomo

18 de julho de 2017

Muitas pessoas que ouviram falar sobre (ou jogaram) [Potato Pirates](#) queriam saber por que e como desenvolvemos o jogo. Então decidimos escrever este artigo sobre como o criamos e também compartilhar recursos que você pode usar para criar seu próprio jogo de cartas. (Para descobrir por que criamos Potato Pirates, veja [isso](#).)

## As fases iniciais

Quando concebemos a ideia de Potato Pirates, queríamos usar os jogos de cartas como um meio social para reunir crianças e pais, alunos e professores, iniciantes e especialistas, para que pudessem se divertir enquanto aprendiam algo significativo – programação.

Listamos a seguir os conceitos que queríamos que as pessoas aprendessem: condicionais, loops, variáveis e lógica sequencial. Este foi o nosso primeiro protótipo:



Cartas de poker rabiscadas com palavras; pedaços de papel esmagados como contadores de pontos. Em 45 minutos, começamos a testar nossos jogos. A mecânica era simples. Você poderia atacar outros jogadores usando cartões de ataque. O uso das cartas de codificação como “para”, “enquanto” e “se mais” permitia o uso de suas cartas de ataque várias vezes. O objetivo era destruir o altar com determinada variável vital.

Nessa sessão de prototipagem rápida de 3 horas, conseguimos descobrir os limites superior e inferior da vida de cada jogador, a variação de cada tipo de carta (por exemplo, para 2 vezes, a cada 10 vezes) e quais são as ações que cada jogador poderia realizar numa rodada. A mecânica de codificação parecia certa, mas havia mais para fazer um jogo de cartas do que imaginávamos.

## As três principais considerações ao desenvolver um jogo de cartas

### Mundo do jogo

Qual é a história? Qual é o objetivo? Quem são os personagens? Quais são as suas habilidades? Como você liga as cartas ao tema do seu jogo?

### Arte e produção

Se você não pode desenhar, você ainda pode projetar um jogo de cartas? É possível terceirizar? O que é uma fonte confiável? Onde ou como você pode prototipar o design de seu jogo de cartas a um preço barato?

### Mecânica do jogo

Até que ponto o jogo depende da sorte? Como os jogadores ganham? Quais ações os jogadores podem tomar? Existem custos de oportunidade para cada ação? Como os jogadores interagem uns com os outros?

### Seja original

Pode-se pensar que simplesmente inserindo personagens, como guerreiros e magos, você poderia obter um produto de sucesso – NÃO. Nós fizemos isso e ficou péssimo.



Dica: Não grampeie os recortes de suas cartas de jogo. Use coberturas plásticas em vez disso. Fica mais fácil embaralhar.

Precisávamos de personagens originais e memoráveis. Assim, os Potato Pirates nasceram.

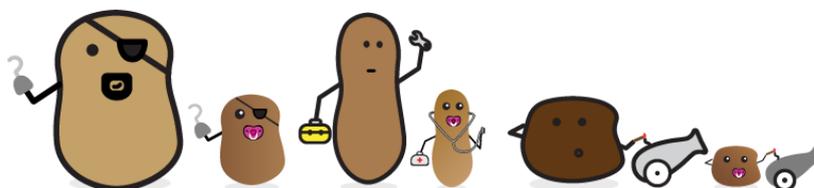
### Como lidar com as ideias divergentes para o seu jogo:

Usamos esse método de design chamado Esboço Colaborativo.

1. Chame 5 pessoas.
2. Dê a cada pessoa uma cor de marcador única e um pedaço de papel em branco.
3. Cada pessoa levará 15 minutos para anotar 3 ideias diferentes no seu papel.

4. Quando o tempo acabar, passe seu papel para a próxima pessoa.
  5. Tire 5 minutos para aproveitar as ideias da pessoa anterior.
  6. Repita as etapas 4 e 5, passando o papel no sentido horário até o retorno do papel.
  7. Revise e sintetize as ideias.
- \* Todos devem permanecer em silêncio dos passos 1 a 6.
  - \* Tente esboçar e abster-se de usar muito texto.

Ao usar rascunhos, essa atividade irá desbloquear a sua imaginação e, ao mesmo tempo, força-lo a interpretar e partir dos vagos esboços dos membros de sua equipe. Silêncio vale ouro; adia o julgamento de ideias, deixando todos expressarem-se livremente. As ideias são frágeis – deixe-as crescer antes de descartá-las.



**Com este método de design, nasceram os primeiros Potato Pirates!**

**Nós somos péssimos desenhistas.**

Vamos admitir isso. Algumas dessas batatas parecem amendoins ou pães queimados. Elas eram boas o suficiente para os testes, mas muito ruins para serem colocadas num jogo de cartas finalizado.

*Então, o que você faz se não consegue desenhar?*

**Fiverr. E é isso que conseguimos.**



Três diferentes artistas do Fiverr

Legal, né? Por 3 horas de navegação e US\$ 30, este foi um tempo e dinheiro bem gastos. A arte dos Potato Pirates ganhou um grande upgrade e ficamos convencidos de que o Fiverr era o caminho a percorrer.

Foi uma escolha difícil entre o 2º e o 3º artistas, por isso pedimos a eles que desenhassem mais 30 personagens e acabamos ficando com o 3º artista. É isso, um truque rápido para o seu trabalho artístico.

### Como terceirizar a arte do seu jogo de cartas:

Entre no [Fiverr](#), há diversos artistas gráficos talentosos nele (*por sinal, não estamos associados ao Fiverr*)

1. **Prepare um resumo do projeto.** Esse foi o nosso:

*Desenhe uma batata que pareça um pirata. Precisa ter um chapéu de pirata e um gancho.*

Ofereça alguns detalhes, mas dê liberdade criativa aos artistas e você ficará surpreso.

2. **Faça uma lista de alguns designers gráficos.** Procure mencionar quais dos trabalhos de arte deles atraíram você. Por exemplo. Você pode desenhar uma batata pirata no estilo em que você desenhou o mago com o chapéu? Alguns artistas podem ter vários estilos.

3. **Pergunte sobre os custos.** Você tem que pagar um adicional pelos direitos comerciais das artes. Se você fizer compras em grande quantidade, geralmente eles farão um desconto total pelos custos dos direitos comerciais, por isso, não desanime pelo preço de cada arte individual.

4. **Descreva detalhadamente** as coisas importantes que você quer ver em cada arte (máximo de 2 ou 3). Nós mostramos nossos desenhos ruins de batata para os artistas, então eles tiveram ao menos uma ideia geral. O ponto é: Seja visual ao transmitir suas ideias para o artista. Não espere que o artista leia sua mente. Pessoas diferentes irão interpretar textos de maneira diferente; o macarrão chinês é muito diferente do espaguete italiano. Não deixe o artista começar do zero; dê a eles algo concreto para trabalhar ou então você estará apenas desperdiçando dinheiro.

5. **Para lidar com a incerteza,** peça aos artistas para mostrarem seus esboços antes de refiná-los e colori-los. Eles estarão mais dispostos a editar o design durante a fase de esboço. É mais difícil editá-las depois de concluir os traços e colorir as artes; editar algo nesses estágios finais não é diferente de começar do zero.

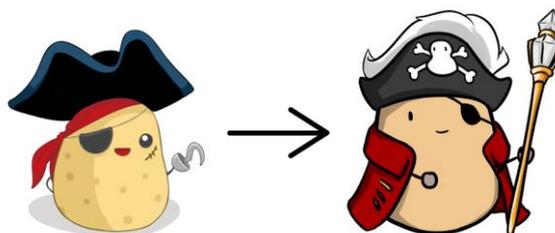
6. Por favor, não seja um chato que pede inúmeras alterações.



**Aqui estão os Potato Pirates crescidos!**

Para criação de protótipos, o [Print & Play](#) é adequado tanto para a caixa quanto para as cartas. Ainda estamos no meio de nossa produção. Vamos compartilhar um artigo sobre como fabricar seu jogo quando realmente o fizemos!

### **Dito isso, NÃO se contente com o Fiverr!**



Uma vez que a mecânica do jogo esteja mais ou menos resolvida, queremos mais controle criativo sobre a obra e desenvolvemos os diferentes personagens do jogo. Para isso, tivemos que retomar internamente o projeto dos Potato Pirates e, de maneira metódica, criar a personalidade para cada personagem. Usando essas histórias de personagens, nós até criamos uma história em quadrinhos para essas batatas marinhas! Lembre-se, a lição fundamental aqui é: não se acomode.

### **Teste! Teste! Teste!**

Estamos fazendo um jogo de cartas, não um brinquedo de pelúcia. Não importa quão fofas sejam as artes, se o jogo não for divertido, ele falhará. Agora que temos uma estética apresentável, o testamos com diferentes tipos de pessoas.



Comece logo a testar o seu jogo.

Teste com diferentes faixas etárias, profissões, números de jogadores, tamanhos de cartas, números de cartas, tipos de cartas, condições de vitória.

**Estamos agora na versão 37ª versão do Potato Pirates e ainda testamos.**

**Como testar e melhorar seu jogo:**

*(As recomendações são as mais gerais possíveis para torná-las aplicáveis à maioria dos jogos de cartas.)*

1. **Concentre-se em para quem você está dirigindo o jogo.** Inicialmente, o jogo incluía conceitos como classes e herança. Isso tornou as regras muito confusas para as crianças, e nós reelaboramos o jogo completamente. Agora, está voltado para uma abordagem de programação funcional. Além das crianças, a precisão dos conceitos também atraiu outros segmentos de nosso público-alvo: pais, educadores e geeks. Lembre-se: você pode testar com qualquer pessoa, mas preste mais atenção ao feedback das pessoas a quem o jogo será voltado.

2. **Balanceamento das cartas.** Encontre um bom equilíbrio no número de cartas no baralho e no poder de cada tipo de carta. Pense nos piores cenários possíveis: Qual é a probabilidade de um jogador estar fora do jogo na primeira rodada? Nós tivemos muitos nocautes de um só golpe, de modo que alteramos condições do jogo para que todos pudessem aproveitá-lo. Além disso, quanto mais jogadores permanecerem no jogo, mais interessante será a dinâmica. Use uma planilha de Excel; mapeie a probabilidade de tirar cada carta. Varie a tabela de probabilidades com base no número de jogadores. Espero que você se lembre de suas aulas de matemática de probabilidade condicional!

3. **Jogando uma rodada.** Quais são as fases de uma rodada? Qual são as escolhas possíveis do jogador? Todos jogam juntos? A ação de um jogador impede outro de executar uma ação? Acompanhe a mão de cada jogador em cada rodada e qual ação eles tomaram. Analise os dados ao longo de alguns jogos para ver se existe uma estratégia dominante. Muitas vezes, nosso julgamento pode ser obscurecido quando estamos perdendo, e podemos ser precipitados ao eliminar cartas que parecem muito poderosas, mas que, na verdade, são bem equilibradas.

4. **Condição final de jogo.** Você está criando um jogo de Monopólio que dura para sempre ou um jogo com uma condição final bem definida como Exploding Kittens? Existem várias possibilidades para a conclusão de jogo? Acompanhe quanto tempo dura cada partida e quantos jogadores continuam nela. Pense em maneiras de acelerar o jogo quando mais e mais jogadores estiverem fora (para que eles não tenham que esperar muito pela próxima partida). Mais importante ainda, relacione o encerramento final do jogo ao seu tema.

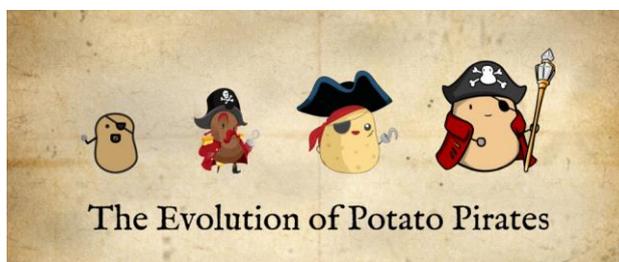


**Uma vez que um pirata da batata coleta todas as cartas do Potato King, ele ganha a fortuna do Rei e ganha o jogo!**

**Boa sorte para o seu jogo de cartas!**

Durante um ano inteiro, testamos o Potato Pirates com pré-escolares, educadores, famílias, jogadores de pôquer profissionais, estudantes de ciência da computação, publicitários – basicamente, pessoas de diversas origens.

Por meio dessas sessões de teste, o nosso design evoluiu de um jogo de cartas de codificação altamente técnico para um jogo que tem um bom equilíbrio de excitação, estratégia e conceitos de codificação significativos. Nossos Potato Pirates também evoluíram de híbridos estranhos de batata e de amendoim para batatas tão adoráveis que dá vontade de espremer.



**E agora, esses Potato Pirates estão prontos para conquistar o KickStarter e navegar pelos sete mares para chegar às mãos de seus patrocinadores.**



**Se você gosta de batatas, piratas e jogos de cartas, por favor, nos ajude em [www.potatopirates.game](http://www.potatopirates.game)**

Tradução: Richard Romancini

Material (tradução) produzido com fins estritamente educativos. Reprodução permitida.

Acesso ao original em: [https://medium.com/@hello\\_16463/how-to-design-and-create-a-card-game-54b5caa89418](https://medium.com/@hello_16463/how-to-design-and-create-a-card-game-54b5caa89418)