

Aprendendo sobre Design e Desenvolvimento de Jogos de Tabuleiro

David Silverman¹, 29 Nov. 2013

Ao longo da última década, os jogos de tabuleiro ganharam mais destaque na indústria de jogos. Com a crescente popularidade dos jogos de tabuleiro de estilo Europeu, como [Settlers of Catan](#), e o contínuo fluxo de novos jogos e tipos de jogos como o [Dominion](#), o popular jogo de construção de mãos de cartas de baralho (deck-building game), os jogos de tabuleiro passaram por um inesperado ressurgimento entre todos os tipos de jogadores. Embora os jogos de tabuleiro compartilhem muitas ideias com os videogames, eles são jogados de uma forma muito diferente, e frequentemente usam mecanismos de jogo muito diversos. Projetar jogos de tabuleiro traz desafios diferentes do desenvolvimento de videogames, mas as habilidades podem ser aplicadas universalmente para melhorar todos os seus jogos.

Um Panorama dos Gêneros de Jogos de Tabuleiro

Antes de começarmos, vamos examinar brevemente alguns gêneros de jogos de tabuleiro. É útil conhecer alguns tipos diferentes de jogos de tabuleiro e os conceitos por trás deles, pois oferece uma ideia de por onde começar se você for novato em jogos de tabuleiro. Lembre-se, muitos jogos de tabuleiro agora têm versões digitais que você pode jogar em um iPad ou PC, por isso, mesmo que seja difícil para jogar esses jogos em uma mesa real, você não terá dificuldade em testar os mais populares.

Jogos de Tabuleiro Clássicos ou Jogos de Família

Estes jogos fazem com que os participantes percorram um tabuleiro ou sigam um caminho designado para alcançar seu objetivo. Às vezes, há também um sistema de pontos envolvido. Esses jogos dependem fortemente da sorte e têm menos estratégia do que os jogos de tabuleiro mais modernos. Os jogos como esse funcionam melhor em grupos nos quais o jogo em si não é tão importante quanto a experiência de jogar juntos. Na maioria das vezes, esses jogos têm temas muito simples ou absurdos que têm pouco ou nenhum impacto na mecânica do jogo.

Exemplos: [Sorry](#), [Snakes and Ladders](#) e [Candyland](#)

Jogos Estilo Europeu

Os jogos em estilo europeu geralmente envolvem somar pontos de vitória, um recurso arbitrário que permite que você ganhe. Eles geralmente duram certo número de rodadas, ou

¹ Estudou Game Design, Modelagem 3D e TI no Rochester Institute of Technology, onde também ajudou a administrar o Game Development Club e criou um jogo indie de quebra-cabeça chamado Chromathud. Além de seus projetos pessoais e de escola, também passou tempo desenvolvendo jogos para o programa One Laptop Per Child e ensinou Level Design e Modelagem 3D nos Acampamentos de Tecnologia InternalDrive.

continuam até que um jogador tenha um determinado número de pontos. Esses jogos têm temas marcantes que se relacionam com o design do jogo. Com frequência também existe um sistema de gerenciamento de recursos e algum tipo de negociação “política” entre os jogadores à medida que eles negociam a venda e o comércio de recursos. Finalmente, esses jogos têm menos elementos de sorte ou acaso, e a maioria dos problemas que o jogador experimenta por causa da “má sorte” pode ser mitigada com um jogo estratégico forte.

Exemplos: [Settlers of Catan](#), [Power Grid](#), [Carcassone](#) e [Lancaster](#)

Jogos de Construção de Mãos de Baralho (Deck-Building Games)

Os jogos de construção de mãos de baralhos (Deck-Building Games - DBGs) são semelhantes aos jogos de cartas colecionáveis (Trading Card Games - TCGs), em que cada jogador tem um baralho de cartas que usa durante o jogo. A diferença é que, nos DBGs, todos os jogadores utilizam o mesmo conjunto de cartas, e a construção da mão ocorre como parte do jogo. Esses jogos geralmente vêm com entre 15 e 20 tipos de cartas diferentes, mas apenas dez são usadas em um único jogo. Isso dá aos jogos um teor bastante repetitivo. Nestes jogos, os jogadores constroem a sua mão de cartas ao longo do tempo, adquirindo cartas disponíveis no conjunto de cartas. Jogos como esse geralmente terminam quando certo número de tipos de cartas é esgotada, ou quando ocorre uma situação específica.

Exemplos: [Dominion](#), [Thunderstone](#), [Nightfall](#) e [Quarriors](#)

Jogos Abstratos de Estratégia

Os jogos abstratos de estratégia incluem o xadrez e damas. A característica desses jogos é que dois jogadores envolvem-se em uma batalha estratégica complexa na qual tentam superar e vencer o adversário. Esses jogos são mais difíceis de descrever sem exemplos específicos, e os elementos e objetivos do jogo não são tão comuns em todo o gênero. Em vez de lançar dados ou fazer combinações de cartas, o objetivo é muitas vezes posicionar as peças no local adequado.

Exemplos: [Xadrez](#), [Damas](#), [Quoridor](#) e [Push Fight](#)

Jogos de Estratégia

Os jogos de estratégia são os mais imponentes no estilo Euro. Esses jogos geralmente têm um tabuleiro muito importante e uma narrativa que impulsiona o desenvolvimento do jogo. Na maioria das vezes envolvem uma grande quantidade de ações cooperativas e competitivas, obrigando os jogadores a fazer e romper alianças ao longo do jogo.

Os jogadores geralmente participam tanto no jogo quanto em jogos mentais de alto nível entre si: tentando avançar, formar alianças e discernir os motivos do oponente. Estes jogos são geralmente marcados por longas sessões de jogo (seis horas ou mais, para alguns), e às vezes são chamados carinhosamente de “jogos de fim de amizade”, devido ao quanto os jogadores acabam envolvidos. O Risk é talvez o jogo mais conhecido neste gênero.

Exemplos: [Risk](#), [Twilight Imperium](#), [Arkham Horror](#) e [Battlestar Galactica](#)

Jogos de Estratégia com Cartas

Os jogos de estratégia com cartas são jogos de estratégia em que as cartas são o elemento principal do jogo. Jogos desse tipo variam muito, mas com frequência há uma mecânica de construção baseada em seleção ou um elemento de personagem, no qual os jogadores usam cartas para ganhar habilidades ou bônus. Esses jogos geralmente têm um forte elemento de sorte ou aleatoriedade.

O objetivo em jogos como este pode ser conquistar pontos de vitória, tentando montar uma mão com um conjunto específico de cartas, ou eliminar certos jogadores alvo, entre outros. Jogos como Poker, Spit e Egyptian Rat Screw não se encaixam nessa categoria porque não têm um tema central e não exigem nada além de um baralho de cartas padrão. Os Jogos de Construção de Mãos de Baralhos podem se encaixar nesta categoria, mas se tornaram tão populares que os considero um gênero próprio.

Exemplos: [Munchkin](#), [Bang](#), [7 Wonders](#) e [Chrononauts](#)

Outras Tipologias de Jogos de Tabuleiro:

[The Types of Board Games Everyone Should Know About](#)

[20 Amazing Board Game Types with Examples of Each](#)

[Board Game Basics - Common Game Types](#)

[Which kind of game will you create?](#)

Antes de Começarmos

Como no caso dos videogames, a criação de jogos de tabuleiro não pode ser resumida a um conjunto determinado de etapas a serem seguidas. É possível ter uma visão geral, mas, sem entrar em detalhes, é difícil explicar o desenvolvimento de qualquer tipo de jogo.

Para ajudar a entender os conceitos, vou ilustrar este artigo com o processo que realizei quando desenvolvia uma de minhas ideias. Não é de forma alguma um jogo completo, mas deverá me ajudar a mostrar muitos dos meus pontos, dando exemplos concretos.

O aspecto central, aqui, é que você verá a teoria e o processo de pensamento que estou utilizando, à medida que desenvolvo essa ideia. Espero que até o final do artigo você entenda como minha ideia passou de conceito para protótipo, e como eu poderia transformá-la em um projeto finalizado.

Com tudo isso em mente, vamos começar.

O Início do Desenvolvimento de uma Ideia

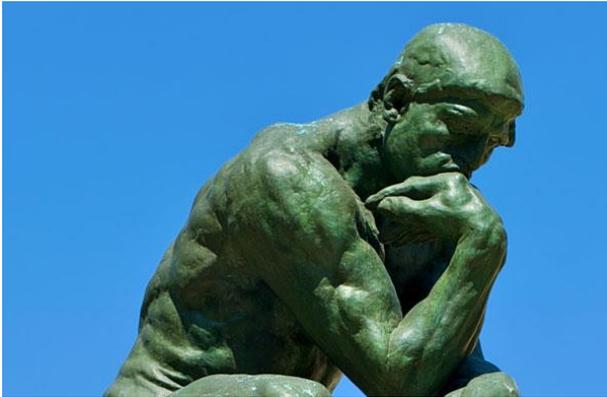


Imagem de [Daniel Stockman](#) da [Wikimedia Commons](#).

O primeiro passo em qualquer projeto é pensar sobre o que ele será. Uma ótima maneira de se inspirar é pegar um jogo que você já joga e aprecia e adicionar ou remover um elemento central do jogo. Fazer isso o obriga a olhar para o jogo de uma nova perspectiva.

Quando você tenta adicionar ou remover algo do jogo, você começa a olhar para os componentes existentes de maneira muito mais crítica. No momento em que remove algo, fica muito mais fácil entender por que esse elemento era tão importante (ou não). Isso pode lhe dar uma compreensão mais profunda do jogo, e uma boa visão do propósito de muitos dos mecanismos do jogo.

Outra ótima técnica é começar com um tema ou sistema do mundo real que você gosta e tentar construir um jogo em torno disso. Se você começar a trabalhar com um tema ou sistema específico em mente, fica muito mais fácil determinar que tipo de jogo deseja. Começar desse modo também pode ajudá-lo a descobrir como os jogadores irão interagir uns com os outros.

Por exemplo, se você está fazendo um jogo sobre zumbis, você pode fazer com que alguns jogadores sejam humanos e outros zumbis; você pode fazer com que todos sejam seres humanos e busquem escapar ou matar todos os zumbis; ou você pode fazer os jogadores competir para ser o último sobrevivente.

Começar com um tema também dá a capacidade de projetar a partir desse tema ao tentar pensar em novos elementos do jogo. Se você está fazendo um jogo sobre personagens no espaço, poderá sempre consultar livros, filmes e outros materiais sobre o espaço para encontrar inspiração para novos elementos. Este foi o método que escolhi para usar no meu jogo.

Minha primeira ideia estava relacionada aos traficantes de drogas, porque eu estava assistindo à *Breaking Bad* e imaginando como seria ser Walter White. Ao pensar mais sobre essa ideia, percebi que o conflito central nos impérios do tráfico e comércio de drogas é ganhar e controlar territórios, e sabia especificamente que não queria fazer um jogo que implicasse muito trabalho colocando territórios em um tabuleiro de jogo.

Com isso em mente, decidi fazer um jogo de estratégia baseado em cartas e descartei o tema do império das drogas, já que seria muito difícil transmitir a noção de território nesse estilo de jogo. Comecei então a pensar em outros setores competitivos e, especificamente, setores em que o controle ou o posicionamento de um mapa não são importantes. Afinal, cheguei à indústria cinematográfica como o sistema no qual poderia basear meu jogo.



Image de Jelson25 da [Wikimedia Commons](#).

A indústria cinematográfica é uma boa escolha porque é uma indústria baseada em competição, onde as empresas competem por vendas e prêmios. Além disso, um filme pode ser facilmente resumido a uma reunião de partes que você, como designer, pode quantificar e usar como elementos de jogo: roteiro, diretor, atores, gênero e data de lançamento, entre outros.

Há também o fato de que a maioria das pessoas já tem alguma compreensão de como a indústria cinematográfica funciona ou pode inferir muitos detalhes. Isso significa que o conceito do jogo seria fácil de entender e rapidamente acessível à maioria dos jogadores. Finalmente, a indústria do cinema é composta de muitos elementos diferentes e “peças soltas”, e isso me daria muitos recursos de inspiração.

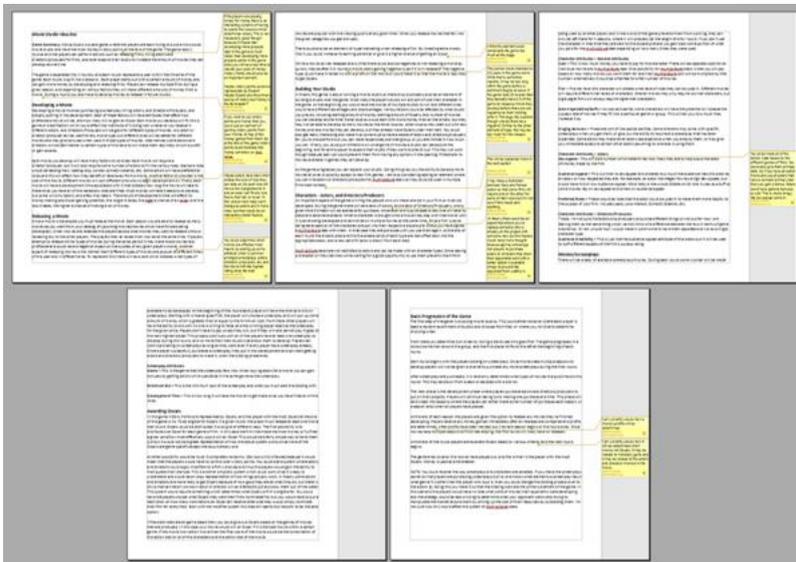
Preparando Sua Ideia

Uma vez que você tenha decidido sobre o seu tema, é necessário determinar como é o seu jogo e como ele é jogado. Comece anotando tudo o que você pode pensar estar relacionado com o jogo e coloque cada ideia no papel.

Sua ideia inicial será ainda bastante preliminar, e se você descrevê-la rapidamente para dez pessoas, elas poderão ter dez conceitos diferentes de como o jogo irá funcionar. O objetivo agora é colocar o máximo de pensamentos possíveis no conceito e pensar em todos os aspectos que lhe interessam. É preciso progredir para uma sólida compreensão de como seu jogo deve ser e como é jogado.

Neste ponto, também é útil escrever sua intenção para cada ideia ao lado da própria ideia. Não é incomum perceber que certas ideias iniciais não funcionam tão bem, conforme progredido. Durante esses momentos, é útil saber de onde vieram as ideias. Isso me permite refiná-las,

preservando os objetivos originais. Também é importante considerar ideias alternativas ou variações em seus conceitos iniciais. Ter muitos métodos em potencial para alcançar os mesmos resultados impedirá que você sinta-se bloqueado quando um sistema central precisa ser retrabalhado.



Este é o documento de design inicial que montei quando trabalhei na ideia do estúdio de cinema. As partes amarelas ao lado de cada página são notas para mim mesmo ou futuros designers, sobre alguns aspectos importantes do jogo ou sobre outras maneiras que poderiam utilizar certos sistemas.

Você também deve tentar detalhar exatamente como os mecanismos devem funcionar. Faça a si mesmo perguntas sobre o jogo enquanto estiver trabalhando nele. Isso evita que você ignore os detalhes menores, permitindo que analise continuamente seu projeto e para onde está indo.

Faça a si mesmo perguntas como:

- Quantos jogadores haverá?
- Quanto tempo o jogo deve ter?
- Que escolhas o jogador fará e quando as fará?
- Como o jogador fará essas escolhas?
- Como a escolha de um jogador impactará os outros jogadores?
- Como os jogadores vão interagir uns com os outros?
- Existem escolhas que podem ser feitas por um jogador, mas não pelos outros?
- Como o jogo progride? É baseado estritamente em turnos, ou é em rodadas com fases?
- Quais ações o jogador poderá realizar?
- Como o resultado de uma ação será determinado?
- Qual é o objetivo do jogador?
- Como o jogador pode ganhar?

Mesmo que ainda não saiba todas as respostas, você irá perceber que ter as perguntas em mente enquanto trabalha o levará às respostas.

Tento não avançar com o desenvolvimento até que possa ler o documento sem questionar os detalhes de qualquer mecanismo específico. Também sei que não terminei essa fase se não determinei como uma rodada ou turno progride, quanto tempo o jogo deve durar, como o jogador vence e quantos jogadores quero em um jogo normal.

Você não pode executar um teste bem sucedido ou criar um protótipo sem respostas para essas perguntas. Você saberá que está pronto para seguir em frente quando puder ver este documento e entender o que é o jogo e como funciona, ainda que não esteja perfeito.

Para o meu conceito de Estúdio Cinematográfico, comecei definindo o objetivo do jogador. O conceito mais lógico era que os jogadores criassem e lançassem filmes para tentar ganhar prêmios (pontos de vitória) e dinheiro (o recurso principal).

A partir daí, tendo em mente que o roteiro, o diretor e os atores são os aspectos mais conhecidos de um filme, então pensei que eles também seriam bons elementos de jogo. Fazer um filme também parecia bastante natural e lógico: comprar um roteiro, contratar um diretor, encontrar os atores e filmar a película. Isso fazia sentido com o que tinha até o momento, e pareciam coisas lógicas para o jogador fazer durante no jogo, então eu decidi que era essa a estrutura de como uma rodada iria progredir.



Depois de decidir sobre os elementos básicos do jogo e como eles interagem, defini como os prêmios e o dinheiro seriam dados. Para isso, criei um atributo de gênero para os roteiros e decidi que os atores e os diretores poderiam se especializar em certos gêneros. Isso me deu uma maneira sólida de vincular atores, diretores e roteiros, e me permitiu qualificar um filme concluído com base nas classificações que os personagens associados tinham nos gêneros determinados.

O resto do meu desenvolvimento nessa fase concentrou-se em preencher os detalhes de como uma rodada progredia, como os atores, os diretores e os roteiros eram adquiridos, e como os jogadores finalizam de fato um filme. Uma vez que trabalhei com toda a interação que os jogadores teriam com o sistema, estabeleci uma progressão de jogo para cada rodada e para o jogo como um todo. Finalmente, com todas as principais peças no lugar, e uma sólida compreensão do meu jogo, avancei para o próximo estágio de desenvolvimento.

Desenvolvimento de Conteúdo

Agora que você entende o seu jogo e como ele é jogado, você precisa criar todo o conteúdo.

Se você estiver desenvolvendo um jogo de estratégia abstrata, como xadrez ou damas, esse estágio será muito mais simples, pois provavelmente resultará em combinar e finalizar as regras e as peças. Por outro lado, se você estiver desenvolvendo um jogo com forte carga de conteúdo como o jogo de filme no qual estou trabalhando, esse estágio exigirá muito tempo e esforço para definir quais os tipos de conteúdo necessários, quanto conteúdo será preciso e que tipos de conteúdo utilizará.

Independentemente do tipo de jogo em que você está trabalhando, é sempre melhor começar determinando os tipos de conteúdo que precisará e a quantidade que será necessária.

No jogo de estúdio de cinema, preciso de pelo menos três tipos de conteúdo: roteiros ou filmes, atores e diretores. Além disso, preciso oferecer prêmios para o jogador e criar todas as cartas que ditam quanto dinheiro os jogadores recebem por seus filmes.



Meu jogo é dividido em rodadas. Se assumir que o número máximo de filmes que um jogador pode desenvolver a qualquer momento é dois, e o número máximo de jogadores é quatro, isso significa que os jogadores precisam ter até oito roteiros exclusivos para cada rodada. Se eu assumir que há seis rodadas no jogo, agora sei que preciso de 48 cartas de roteiro únicas no jogo, já que elas nunca são reutilizadas. Esse número me informa o número mínimo de roteiros que meu jogo precisará para uma única sessão de jogo.

(Uma vez que a mecânica é finalizada, posso adicionar mais roteiros para aumentar o valor de repetição ou permitir mais rodadas em um único jogo, mas ainda é importante saber o que é o mínimo.)

Em seguida, preciso descobrir quantos atores e diretores podem ser adquiridos por todos os jogadores em determinada rodada. Ao contrário dos roteiros, atores e diretores voltam para seus respectivos baralhos. Isso significa que eu preciso saber o número mínimo de atores e diretores que podem ser usados antes de qualquer reembaralhamento, se quiser evitar que os jogadores fiquem sem cartas.

No momento, os atores e os diretores não são saem de um filme até que ele seja lançado. Isso não é totalmente realista, mas torna o jogo muito mais fácil. Com isso em mente, preciso saber quanto tempo um filme pode ficar inédito para determinar o número máximo de atores e diretores que podem ser ocupados de uma só vez. Como uma rodada representa um ano, decidi que duas rodadas seria o maior tempo possível para um filme ser concluído. Desse

modo, com um máximo de oito filmes sendo desenvolvidos a cada rodada, e cada filme exigindo um diretor e até três atores, sabia que, a cada rodada, até oito diretores e 24 atores poderiam ser adquiridos pelos jogadores. Se multiplicarmos esses valores por três para contabilizar duas rodadas de filmes inéditos, e os filmes sendo feitos na rodada atual, teremos 24 diretores e 72 atores como números mínimos.

Continue a Simplificar

Vale a pena notar, aqui, que em certo ponto esses números eram de fato bem maiores. Depois de fazer as contas, percebi que teria muito conteúdo para elaborar antes de testar meu jogo. Tenha em mente que, mesmo que seja improvável, seu jogo pode acabar falhando, por isso é bom tentar minimizar a quantidade de tempo que você gasta produzindo conteúdo, até ter certeza de que vale a pena gastar tempo com isso.

Nesse momento, também decidi ter seis prêmios a cada rodada, um para cada gênero de filme. Como os prêmios permaneceriam os mesmos durante todo o jogo, isso não era um grande problema. Além disso, decidi fazer 18 cartas de cenário que seriam usadas para ditar como o dinheiro era distribuído em determinada rodada. Isso me deu a capacidade de testar o jogo três vezes e garantir resultados diferentes, já que em cada rodada você utiliza apenas um cartão de cenário. Ambas as coisas foram fáceis de desenvolver em comparação com os outros conteúdos, então pensei que o investimento de tempo valeu a pena.



Uma vez que você sabe o quanto de conteúdo precisa, é necessário fazê-lo. Até começar a testar o jogo e saber se o meu jogo é divertido, tento pensar sobre ele em termos da mecânica com a qual estou trabalhando, e as estratégias que quero que os jogadores implementem, e não tanto a qualidade do texto ou aspectos da arte. Isso economiza tempo e me impede de ter muito trabalho desperdiçado quando preciso reformular as coisas mais tarde.

Pensando na mecânica do jogo, sei que quero que alguns roteiros tenham mais probabilidade de dar dinheiro ao jogador, e alguns de fazerem com que os jogadores ganhem prêmios. Para fazer com que isso funcione, vou olhar as estatísticas que importam em ambos os casos e ver como posso distribuí-las de maneiras diferentes para afetar as chances.

Também sei que quero que haja formas interessantes para os atores interagirem com diretores, roteiros e uns com os outros. Para fazer isso, posso criar algumas combinações bem sucedidas quando alguns atores trabalham com outros atores específicos, ou boas combinações de roteiros com diretores específicos. Também posso adicionar mais recursos com características

únicas, como roteiros que vêm automaticamente com determinados atores ou diretores, se esses atores ou diretores não estiverem sendo usados por outros jogadores.

Se utilizasse atores e diretores reais em meu jogo, poderia ter uma carta de diretor para Tim Burton e cartas de ator para Johnny Depp e Helena Bonham Carter. Como esses três são conhecidos por trabalharem juntos em quase todos os seus projetos, faria sentido oferecer bônus quando você os usa no mesmo filme. A mesma coisa poderia se aplicar a James Franco e Seth Rogen, ou Matt Damon e Ben Affleck. Embora seja improvável que utilize quaisquer atores reais no jogo, isso me dá um bom modelo de como diferentes personagens podem interagir, de qualquer modo.

Organizando as Interações do Seu Jogo

É útil fazer uma lista de todas as possíveis interações que você desenvolve enquanto trabalha, e usar essa lista como referência ao criar elementos do jogo. Isso garante que você não se esqueça de nenhuma interação potencial e fornece uma referência para garantir que haja uma boa variedade para cada tipo, se você acompanhar quantas vezes você usa cada uma delas.

Você também deve tentar escrever regras sobre como os atributos dos personagens devem ser gerados, ou como certos tipos de cartas devem funcionar. No meu jogo, sei que deve haver uma especialização quanto aos gêneros entre atores, diretores e roteiros de filmes para manter o jogo equilibrado. Além disso, poderia considerar criar regras como “Um personagem não pode ter um valor maior que X a menos que uma determinada condição seja atendida” ou “Um personagem nunca deve ter mais que Y pontos de atributos, ou menos que Z”. Definir regras como essas ajuda a manter um design consistente e facilita a inserção de novas mecânicas de design posteriormente.

Repassando o Conjunto de Regras

Esse estágio de desenvolvimento pode demorar um pouco, mas também é muito importante, então não se apresse. Você também deve saber que há uma forte probabilidade de que parte do trabalho que você faz até aqui se mostre inútil ou sem utilidade quando notar que certas mecânicas não funcionam ou precisam ser refeitas. Tudo bem, no entanto.

Só porque uma ideia não funciona agora, não significa que você não possa voltar a integrá-la. Uma vez que você descobre toda a mecânica do jogo, o passo central do design do jogo é esse, o resto é sobre entender seu jogo, fazer com que pareça bonito, aperfeiçoá-lo e promovê-lo. Gaste muito tempo nesta etapa, pois quanto mais você considerar esses elementos agora, menor será a probabilidade de refazê-los depois.

Projetando e Construindo Seu Protótipo

Com o seu conteúdo desenvolvido, o próximo passo é efetivamente fazer um protótipo. A primeira coisa a lembrar é que seu protótipo não precisa ser bonito. Embora cartas bem projetadas com belas obras de arte melhorem a opinião de alguns jogadores, leva muito tempo para acertar as coisas. Lembre-se, seu jogo pode precisar de grandes revisões, ou ser

totalmente descartado, e se isso acontecer, será uma pena saber que você passou um dia inteiro ou uma semana trabalhando em imagens e designs bonitos que nunca serão usados. Acredite, cometi este erro e não é divertido.



Este é o protótipo de um jogo chamado The Infinity Formula que foi elaborado para [um de nossos editores](#) para o Global Game Jam.

Dito isso, você não deve simplesmente fazer qualquer tabuleiro ou conjunto de cartas sem considerar o layout ou a legibilidade. Embora esses projetos não sejam finais, reserve algum tempo para determinar quais informações são mais importantes e como mostrá-las de maneira adequada. Começo listando todas as informações necessárias em um cartão ou peça de jogo e, em seguida, priorizo essas informações para saber o quanto cada aspecto é importante.

Se o seu jogo tem vários baralhos de cartas, você também precisa diferenciar esses baralhos para que os jogadores possam dizer de qual baralho é determinada carta. Para o protótipo, isso pode ser tão fácil quanto usar diferentes cores de papel para cada baralho, mas ao trabalhar no produto final você deve criar distinções e designs claros para cada tipo de peça ou carta.

Você também deve considerar o motivo pelo qual determinada peça está sendo usada ou o que ela representa. Para o jogo de cinema, tentei criar um modo de fazer com que as cartas de ator parecessem os currículos visuais que um ator envia aos diretores de elenco. Isso acabou não funcionando porque não me deixou com espaço para listar efetivamente as estatísticas do ator, ou o seu valor. Apesar disso, ainda usei elementos desse tipo no design, e decidi que a imagem do ator usada na carta ainda seria uma espécie de sinalização do ator, mesmo que não fosse exatamente o que pretendia.

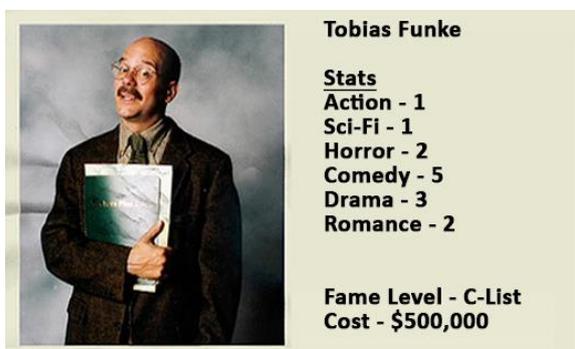
Embora alguns aspectos do design, como minhas cartas de ator e diretor, possam ser deixados incompletos ou simplificados no protótipo, elementos como os tabuleiros de jogos podem precisar ser muito mais detalhados antes que se possa realmente testar o jogo. Se você estivesse criando um quadro personalizado do tipo Risk, precisará desenhar um mapa real, já que o balanceamento em Risk depende do posicionamento, da divisão das fronteiras do país e do número total de países.

Nesses casos, existem algumas técnicas que você pode usar para facilitar a preparação de um protótipo. Você pode desenhar o mapa em uma superfície de quadro branco ou quadro negro

para que ele possa ser modificado facilmente, ou fazer o mapa no computador para que você possa imprimi-lo e esperar para desenhar as linhas de território até que o mapa seja impresso. Você também pode colocar cada país em pedaços separados de papel ou papelão, que podem ser movidos e reposicionados até encontrar o posicionamento ideal.



Este foi o formato que imaginei originalmente para os cartões. O problema com isso era que sobrava muito pouco espaço para incluir mais informações sem tornar essas imagens muito pequenas. Isso desperdiçaria quatro imagens, uma vez que tornaria difícil para o jogador apreciar o tempo e o esforço que os artistas dedicaram a elas.



Embora esse formato não fosse tão envolvente, tornava cada peça individual mais fácil de avaliar e me dava mais espaço na carta.

Edições Digitais vs Edições Físicas

Além disso, tenha em mente a facilidade com que você pode enviar seu protótipo para outras pessoas. Muitos dos meus amigos são desenvolvedores de jogos que vivem a centenas de quilômetros de distância. Como eles podem me dar uma perspectiva, diferente da média dos jogadores, gosto de enviar a eles cópias prévias dos meus jogos.

Isso torna importante considerar suas limitações ao projetar itens como cartões que precisam ser impressos ou peças que precisam ser construídas. Também me impede de usar muitas cores, pois isso torna a impressão mais cara. Tenho que tentar manter tudo em páginas A4, para que possa ser impresso com mais facilidade. Eu poderia negligenciar essas limitações e construir os protótipos e enviá-los, mas isso é obviamente mais caro. Talvez você não conheça nenhum designer de jogo para enviar seu trabalho, mas talvez queira fazer uma versão impressa e reproduzível no seu site, e as mesmas limitações também precisam ser consideradas.

Finalmente, nenhum protótipo está completo sem uma cópia completa das regras do jogo. Seus jogadores precisarão delas, e você provavelmente também nos primeiros testes. Ter as regras escritas permite que a fase de testes continue com a menor interferência possível de sua parte, e permite que os jogadores leiam quaisquer regras que não entendam quantas vezes forem necessárias.

Escrever as regras também permite que se tenha certeza de que não há nada que se esteja esquecendo de elaborar num protótipo. No mínimo, faça uma planilha de referência para os jogadores, para que eles possam entender o valor dos elementos do jogo, ou uma lista de ações básicas, sempre que precisarem.

Uma das peças de jogo mais úteis em Settlers of Catan é a carta de referência que informa quanto custa cada elemento do jogo. Sem o cartão de referência, Catan seria um jogo muito mais lento, especialmente se uma ou mais pessoas nunca tivessem jogado antes.

Fase de Testes

Com o seu protótipo construído, você está pronto para avançar para o estágio mais crucial de desenvolvimento de qualquer jogo: a fase de testes. Como nos videogames, a etapa de testes é o momento em que você consegue ver todas as suas ideias em ação, e como o jogo realmente funciona. Mais importante, no entanto, você só consegue ver isso se o seu jogo é divertido.

Se você está trabalhando no jogo com outras pessoas e é possível jogar algumas rodadas sem trazer outras pessoas, sugiro que o faça. Isso permite que você trabalhe em pequenos defeitos ou falhas mais fáceis de consertar, e oferece um melhor controle sobre como o jogo realmente flui.

Embora seja bom usar as opiniões e percepções que se adquire com o jogo neste momento, você deve sempre lembrar que sua opinião será distorcida pelo tempo que você gastou desenvolvendo o jogo. Por causa disso, você pode subconscientemente tentar justificar sentimentos que já possui. Tenha isso em mente e anote tudo que você vê ou sente enquanto joga. É possível que você esteja certo, mas é bom receber as opiniões de jogadores concretos de qualquer maneira.

Depois de ter feito alguns testes sozinho, você pode trazer novas pessoas e ver como elas reagem. Os testes de jogos de tabuleiro são muito semelhantes aos de jogos de videogame. Primeiro, tente sempre ter o jogo finalizado e pronto, antes que alguém apareça. Em segundo

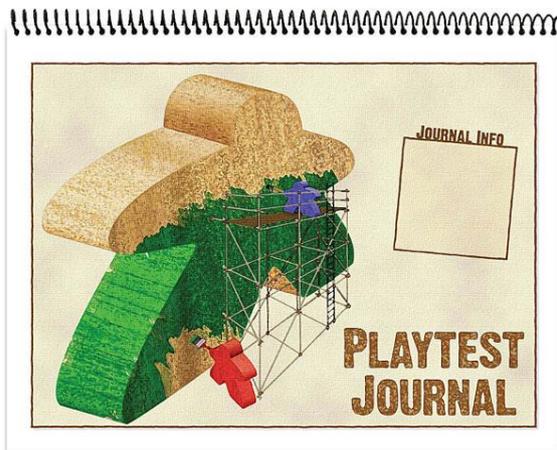
lugar, verifique se você tem uma explicação completa e fácil de entender sobre como o jogo é jogado.

Na verdade, porém, a melhor maneira de executar o teste é dar aos jogadores o livro de regras e ver quantos problemas eles têm para entender tudo. Isso mostra como as regras são fáceis de entender e quão bem redigidas estão. Se você não quiser fazer isso nos primeiros testes, tudo bem, mas você precisa realizar alguns testes deste tipo, antes de dizer que o jogo está pronto, para ter certeza de que o livro de regras é completo e fácil de entender.

Grave Suas Sessões de Teste

Se você puder, também é uma boa ideia filmar todo um teste e anotar o tempo em que eventos importantes ocorreram. Gravar a sessão dá um registro concreto de tudo o que aconteceu, e destacar o tempo de pontos cruciais garante que você não tenha que assistir novamente ao vídeo inteiro para fazer referência a apenas cinco minutos de jogo. Se não puder gravar um vídeo, você ainda pode utilizar um caderno ou computador no qual possa fazer anotações. Se não o fizer, inevitavelmente perderá algumas informações importantes ou o feedback dos seus jogadores.

Tente ser o mais detalhado possível com suas anotações. Se não é, pode acabar com notas importantes que você não consegue lembrar o contexto ou o significado. Isso é ainda pior do que ter nenhuma anotação, já que significa que você reservou um tempo para anotá-la, mas não consegue lembrar por quê. Finalmente, tome nota de quanto tempo cada fase do jogo dura, e quanto tempo leva o jogo como um todo. Se o seu jogo deve durar uma hora e durar duas, você precisa saber quais foram os pontos de atraso se quiser consertá-lo.



O [Playtest Journal](#) é um caderno de notas especificamente projetado para ajudar no registro das informações durante o teste de um jogo. Mesmo se você não quiser algo assim, ainda deve manter um papel ao seu lado para fazer anotações.

Também é importante como você se comporta durante o teste. O mais importante é não interferir nos jogadores. No início do teste, certifique-se de dizer aos jogadores para expressar em voz alta qualquer opinião que eles tenham sobre o jogo, a qualquer momento. Isso impede

que você constantemente tenha que interromper o teste para perguntar se eles gostam de mecânicas diferentes, ou se eles estão tendo problemas para entender as coisas.

Idealmente, você quer simular tanto quanto possível uma sessão de jogo real. Isso significa que você quer ver não apenas quais regras os jogadores não entendem, mas também porque não as entendem e como tentam consertá-las. Isso ajuda você a reescrever as regras com mais eficiência e a entender por que as regras possuem defeitos. Com isso em mente, tente não interferir no jogo a menos que seja absolutamente necessário.

Peça Feedback

A última coisa a fazer é um questionário de final de jogo ou discussão com os jogadores. Após o término do jogo, você deve estar preparado para conversar de 15 a 20 minutos com seus jogadores e perguntar o que eles acharam do jogo. Seu objetivo é obter uma maior compreensão de tudo o que aconteceu durante o teste.

Algumas possíveis perguntas:

- Qual foi sua parte favorita?
- Qual foi a sua parte menos favorita?
- O que você teve mais dificuldade em entender? Por quê?
- Que mecânica você mudaria e como faria isso?
- Você acha que o jogo foi muito longo?
- Há algum elemento de jogo que você tenha sentido que o desequilibra ou que não tenha sido necessário?
- Você jogaria o jogo de novo?
- Algumas das mecânicas foram percebidas por você como muito complexas? Ou simples demais?
- Existem fases do jogo que você gostaria que fossem mais longas? Ou mais curtas?
- Foi divertido?

Você pode não precisar de alguma ou de todas essas perguntas, mas sempre finalize um teste, conversando com os jogadores e obtendo suas opiniões sobre o jogo; não suponha, simplesmente, que entende tudo o que eles sentiram.

Finalizando e Distribuindo Seu Jogo

O teste leva muito tempo e muitas sessões, mas afinal suas regras serão finalizadas e seu jogo estará completo.

Neste ponto, você deve finalizar designs e layouts para itens como as cartas, os tabuleiros de jogos, as peças, os livros de regras ou planilhas e assim por diante. Além disso, se você planeja vender cópias físicas, você deve descobrir em que tipo de caixa seu jogo virá e como será a caixa.

Embora seja importante considerar aspectos como legibilidade e eficácia durante o jogo ao criar esses designs, muito desse trabalho está relacionado a conceitos de design gráfico. Tenha

isso em mente enquanto trabalha, e não tenha medo de usar recursos “não convencionais” para ajudar quando estiver trabalhando nas peças do seu jogo.

Finalmente, tente testar seu jogo algumas vezes com os designs finalizados. Às vezes, um design parece funcionar, mas por causa de como as pessoas jogam o jogo, ele é na verdade problemático de uma forma inesperada. Jogue seu jogo algumas vezes com os designs finalizados e você poderá resolver rapidamente qualquer problema que encontrar.

Uma vez que você tenha terminado de fazer o design de todas as peças do jogo, precisa determinar como o seu jogo será lançado. Há muitas opções a serem consideradas, então eu juntei esta lista das principais:

Imprima e Jogue

That's how I want to die.	For my next trick, I will pull out of _____.	In the new Disney Channel Original Movie, Hannah Montana struggles with _____ for the first time.	is a slippery slope that leads to _____.	An icepick lobotomy.	Being rich.	Friends with benefits.	Teaching a robot to love.
What does Dick Cheney prefer?	Dear Abby, I'm having some trouble with _____ and would like your advice.	Instead of coal, Santa now gives the bad children with _____.	What's the most emo?	Women's suffrage.	Me time.	The heart of a child.	Smallpox blankets.
In 1,000 years, when paper money is but a distant memory, _____ will be our currency.	What's the next superhero/sidekick duo?	In M. Night Shyamalan's new movie, Bruce Willis discovers that _____ had really _____ all along.	A romantic, candlelit dinner would be incomplete without _____.	The clitoris.	John Wilkes Booth.	The glass ceiling.	Sarah Palin.
Betcha can't have just one!	White people like _____.	High five, bro.	Next from J.K. Rowling: Harry Potter and the Chamber of _____.	Sexy pillow fights.	Yeast.	Full frontal nudity.	Parting the Red Sea.
BILLY MAYS HERE FOR _____.	In a world ravaged by _____, our only solace is _____.	War! What is it good for?	During sex, I like to think about _____.	A Bop It™.	Michael Jackson.	Team-building exercises.	Harry Potter erotica.

A versão original de Cards Against Humanity era uma versão Imprima e Jogue (Print-and-Play). Isso os ajudou a obter o financiamento para fazer um Kickstarter, trabalhar no jogo em tempo integral e, afinal, fazer um lançamento oficial.

Um jogo imprima e jogue é aquele que as pessoas podem comprar on-line e depois imprimir em casa. Essa opção é boa para jogos pequenos, como jogos abstratos de estratégia, jogos de estratégia baseados em cartas e jogos que não têm muitas peças.

Antes de seguir este caminho, você deve considerar algumas coisas. Primeiro, a maioria das pessoas não tem acesso a impressoras de alta qualidade, ou impressoras que podem imprimir mais do que uma folha de papel padrão, então tente manter tudo em papel A4. As cores também podem ser problemáticas: se o seu jogo é grande e colorido demais, seu jogo pode acabar com o cartucho de tinta de alguém e indiretamente aumentar o quanto ele está gastando no seu jogo.

Essa opção pode ser boa, mas tenha essas limitações em mente, porque os compradores em potencial definitivamente o farão. Ao se preparar para um lançamento como esse, reserve um tempo para otimizar a forma como seu jogo será impresso e configurada em folhas, para que não seja apenas barato imprimir, mas também fácil de recortar e “construir”. Sempre tente

fazer um teste de impressão antes de liberar, para garantir que essas operações não sejam muito difíceis.

Pequena Tiragem Pessoal

As impressões pessoais são quando você imprime o jogo por conta própria e o vende por meio de um site ou empresa pessoal. As impressões desse tipo variam muito em termos de qualidade, mas geralmente não funcionam tão bem em jogos de grande escala e se saem melhor quando o número total de peças é um tanto limitado.

Em casos como este, é possível procurar serviços como o Kickstarter e o IndieGoGo para tentar obter financiamento. Não há muitos serviços que imprimirão todo o seu jogo, mas sites como [The Game Crafter](#), sobre os quais falo com mais detalhes abaixo, se especializam nisso, e, se procurar, poderá encontrar muitos serviços para comprar peças genéricas ou personalizadas de jogo por toda a internet.

Obter lucro pode ser difícil assim, mas se o seu único objetivo é fazer um jogo para o uso pessoal ou se você já conhece pessoas interessadas em comprá-lo, essa pode ser uma ótima opção a ser considerada.

Procurando um Editor

Outra opção é levar seu jogo a um editor, de modo a que ele o lance. A maioria dos editores tem páginas nos sites para o envio de ideias de jogos. Os detalhes de como isso funciona são diferentes para cada empresa, mas você precisará enviar uma cópia do seu jogo digitalmente ou por e-mail, e você precisará aguardar algum tempo enquanto o jogo é analisado e o editor toma uma decisão.

Se esse é seu objetivo, reserve um tempo para avaliar qual empresa (ou empresas) seria mais receptiva ao seu jogo. Não lance um jogo de estratégia complexo que leve três horas para ser jogado em uma empresa como a [Steve Jackson Games](#), conhecida por fazer jogos de cartas curtos e divertidos.

O tema do seu jogo também pode ser importante. Se você enviar seu jogo de ficção científica para uma empresa conhecida principalmente por jogos sobre combate medieval, é improvável que seja aceito, simplesmente porque não se encaixa no escopo de seus produtos. Por outro lado, se você enviá-lo para uma empresa que tenha uma grande variedade de tipos de jogos ou temas, procure ter em mente o que eles já oferecem ou estão trabalhando, pois eles podem não querer muitos jogos do mesmo gênero ou categoria.

Assim como ao projetar seu jogo, é necessário considerar o público que você está visando.

Videogame ou aplicativo

A última maneira de distribuir seu jogo seria como um videogame ou aplicativo. Isso permite alcançar um público muito maior, mas também pode dificultar o sucesso se o jogo não for bem conhecido. Embora existam muitos jogos de tabuleiro que criaram aplicativos de sucesso e videogames, a maioria desses jogos já tinha uma base de fãs estabelecida. Isso os ajudou

muito, porque significava que eles já tinham certo número de pessoas envolvidas que gostavam de jogar jogos de tabuleiro virtualmente e que tinham interesse no jogo em questão.

O fato é que o mercado para as pessoas que querem jogar jogos de tabuleiro em um cenário virtual é bastante limitado, já que a ideia de um jogo de tabuleiro virtual enfraquece o que torna um jogo de tabuleiro atraente, para início de conversa. Tenha isso em mente ao transformá-lo em um videogame, e você poderá reorientar alguns aspectos para que eles se encaixem melhor na mídia e atraiam mais jogadores. Se você não tem dinheiro para fazer uma tiragem, mas tem a experiência de fazer algo assim, definitivamente vale a pena considerar.



Esta é uma tela do popular [Settlers of Catan Online](#), uma versão do online que pode ser jogado no navegador gratuitamente.

Para Onde Ir a Partir Daqui

Embora ainda haja outras coisas que poderíamos abranger, nesse momento você realmente precisa sair e ver o que acontece quando você tenta fazer um jogo. Espero que este guia o tenha ajudado a se aproximar mais de sua meta, mostrando-lhe por onde começar seu projeto e como apresentar uma ideia. Se você quer mais conselhos, ou apenas precisa comprar alguns suprimentos para o seu jogo, aqui estão alguns bons recursos que utilizo:

Board Game Geek

Board Game Geek website interface showing navigation options (Board Games, RPGs, Video Games, BGG.CON), search bar, and a list of announcements including 'Geek of the Week #427 -- Martin G (qwertymartin)', 'Podcasts & Blogs GameNight! Episode 27 - Bugs in the Kitchen', and 'BGG SECRET SANTA 2013 is GO!!! Targets Assigned!'.

[Board Game Geek](#) é o site que dá as novas sobre os jogos de tabuleiro e tópicos relacionados a eles. Você pode encontrar informações e opiniões sobre praticamente qualquer jogo de tabuleiro no mercado, e é um ótimo lugar para conhecer e conversar com outras pessoas que estão interessadas nas mesmas coisas.

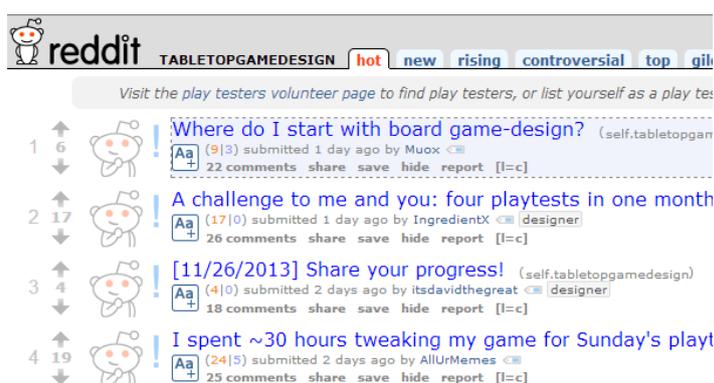
Ele também tem uma grande comunidade de desenvolvedores e possui várias ferramentas e recursos em seu fórum e em todo o site em geral. Se você está procurando um novo jogo para jogar, ou quer conselhos sobre o seu projeto atual, é por onde começar.

/r/boardgames no reddit



Reddit tem uma série de grandes subreddits relacionados a jogos de tabuleiro, e [/r/boardgames](#) é apenas um deles. Este subreddit é muito ativo e pode ser um ótimo lugar para descobrir novos jogos, ver o que as pessoas pensam de jogos populares, ou até mesmo para promover jogos nos quais se trabalha. Sempre tem muita coisa acontecendo e é um ótimo lugar para se conectar com outros jogadores.

/r/tabletopgamedesign on reddit



[/r/tabletopgamedesign](#) é outro ótimo e relativamente ativo subreddit. Não tenho sido um membro deste subreddit há muito tempo, mas pelo que tenho visto os membros estão postando ótimos artigos e recursos relacionados ao design de jogos de tabuleiro.

Fórum do Board Game Designer



Como provavelmente é perceptível pelo próprio nome, o [FBGD](#) é dedicado à arte de desenvolver jogos de tabuleiro. O site em si não foi atualizado muito nos últimos anos, mas eles têm um fórum muito ativo.

Este é um ótimo site para obter feedback, encontrando testadores beta para ele. Se você está tentando encontrar uma boa comunidade para trocar ideias e conversar sobre as complexidades do design de jogos de tabuleiro, é exatamente isso que você terá aqui.

The Game Crafter



O último site que quero mencionar é [The Game Crafter](#). Este site não possui apenas alguns artigos e vídeos interessantes, mas também tem uma série de ótimos recursos para produzir as cartas e as peças que você precisa para o seu jogo.

Se você tem um jogo e quer dar um passo adiante, publicando-o por si mesmo, este é um ótimo site para demandar suas cartas personalizadas e fichas de jogo. Além disso, eles também têm muitos peões de jogo pré-fabricados clássicos que você pode pedir em quantidade, se o seu jogo não precisar de muita personalização.

Conclusão

Como em qualquer projeto em que se trabalha, construir um jogo de tabuleiro requer tempo e esforço. Você provavelmente não fará um jogo perfeito na primeira vez que tentar, mas pode definitivamente aprender algo a partir de cada tentativa que fizer.

Tente começar com algo simples – qualquer coisa, na verdade – e veja que tipo de ideias únicas ou aleatórias você pode criar. É possível que se chegue a um jogo chato que você joga fora, ou você pode acabar com algo que você ama e no qual deseja trabalhar por mais tempo.

De qualquer forma, o seu sucesso sempre vai se relacionar a realmente tentar e realizar, então vá e faça alguma coisa.

Sites Brasileiros sobre Jogos de Tabuleiro:

[Ludopedia](#)

[Joga BR](#)

[Meeple Divino](#)

[E Aí, Tem Jogo?](#)

[Turno Extra](#)

[Lista Lúdica](#)

Tradução: Richard Romancini

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

Acesso ao original em: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>