

O impacto do uso de plataformas digitais para o *playtesting* de jogos analógicos

Cláudio Baixo Peixoto Filho
 Curso de Design – Linha de Jogos e
 Entretenimento Digital
 Univali – Universidade do Vale do
 Itajaí
 Balneário Camboriú, Brasil
 claudio-tj@hotmail.com.com

Tiago Vinícius Ficagna
 Curso de Design – Linha de Jogos e
 Entretenimento Digital
 Univali – Universidade do Vale do
 Itajaí
 Balneário Camboriú, Brasil
 tiago@univali.com

Adriana Gomes Alves
 Curso de Design – Linha de Jogos e
 Entretenimento Digital
 Univali – Universidade do Vale do
 Itajaí
 Balneário Camboriú, Brasil
 adriana.alves@univali.br

Rodrigo Lyra
 Curso de Design – Linha de Jogos e
 Entretenimento Digital
 Univali – Universidade do Vale do
 Itajaí
 Balneário Camboriú, Brasil
 rlyra@univali.br

Abstract—O *playtesting* de jogos analógicos costuma ser feito com protótipos físicos e encontros feitos pessoalmente entre organizador e voluntário. Usando uma metodologia de pesquisa exploratória, foi utilizada uma ferramenta estilo Sandbox chamada Tabletop Simulator para construir um protótipo de jogo analógico em meio digital. Foram realizados encontros digitais por meio de chamadas em Discord para verificar como uma ferramenta Sandbox pode impactar um *playtesting* de um jogo analógico, e se pode ser uma alternativa viável para o *playtesting* desse gênero de jogo. Os resultados mostraram-se satisfatórios, com encontros organizados facilmente, e resultados de *playtesting* obtidos com eficiência em encontros de aproximadamente uma hora. Conclui-se que a ferramenta pode ser de grande versatilidade para desenvolvedores de jogos analógicos em situações que geram empecilho em organizar encontros não-digitais, entretanto não substituem a experiência presencial.

Keywords— *Protótipo, Metodologia, Tabletop*

I. INTRODUÇÃO

Na indústria de jogos, é comum um designer realizar diversas tarefas para garantir que seu jogo esteja saindo conforme o planejado. Essas tarefas podem ser um teste de “*Quality-assurance*” para garantir que não há falhas nas mecânicas do game, uma “*Review de Design*” para checar as características principais do jogo, uma análise de público-alvo para ter um *feedback* de seu público em relação ao jogo, ou *playtests* para garantir que a experiência planejada para o jogo esteja sendo entregue conforme o planejado.

Muitas dessas tarefas são realizadas pessoalmente pelo designer ou equipe responsável, principalmente em casos de desenvolvimento de jogos analógicos, quando se utiliza muito de reuniões presenciais entre os responsáveis para testar o jogo. Realizar algumas dessas tarefas à distância pode se tornar complicado, devido ao custo de ter que enviar uma cópia física do jogo original, ou pela simples falta de presença e comunicação entre o designer e o

responsável pela tarefa, como por exemplo um jogador realizando um simples *playtest*.

Porém, jogos analógicos podem ser jogados em plataformas digitais, criando seu próprio aplicativo ou até mesmo utilizando plataformas *sandbox*. Essas plataformas muitas vezes permitem ao usuário criar seu próprio jogo com recursos e ferramentas disponibilizados pela própria plataforma. Esse recurso provou-se versátil e acessível para jogadores poderem montar seus próprios jogos autorais, e devido sua facilidade e acessibilidade, pode se tornar uma ótima opção para desenvolvedores de jogos analógicos realizarem *playtests* com maior facilidade e em situações na qual normalmente não seriam tão práticas e as vezes, dificilmente possível.

No cenário do ano 2020, com o distanciamento provocado pela pandemia do Covid-19, e com a necessidade de realizar *playtests* com um jogo autoral, a alternativa do uso de plataforma *sandbox* foi a mais adequada. Desta forma, este artigo tem por objetivo apresentar uma experiência de realização de *playtest* do jogo analógico Divine: A Ascensão dos Humanos, por meio de plataforma *sandbox* Tabletop Simulator.

II. METODOLOGIA

Utilizando de uma metodologia de pesquisa exploratória, e metodologias de *playtesting* e prototipação inspiradas em Judeth Oden [1] e Tracy Fullerton [2] foram feitos diversos encontros para *playtesting* com um total de 10 voluntários interessados que foram encontrados em meio a grupos de Facebook relacionados ao tema e canais de Discord, além de conhecidos do desenvolvedor interessados pelo tema. Foi utilizada uma ferramenta *sandbox* que permite jogar jogos analógicos em meio digital, verificando e validando sua utilidade como uma ferramenta de desenvolvimento de jogos analógicos a distância.

Nesse caso, a plataforma em questão se chama Tabletop Simulator, um jogo do estilo *Sandbox* para computador como pode ser visto na Fig. 1. De acordo com o site Techopedia [3], jogos do gênero *Sandbox* são jogos

que não possuem um objetivo definido para o jogador, e o mesmo possui liberdade para explorar e realizar as tarefas que desejar, permitindo as vezes até que o jogador modifique o mundo em questão. Tabletop Simulator não possui um sistema de níveis a ser concluído pelo jogador, e em vez disso, coloca-o em uma mesa e permite que ele jogue vários jogos disponíveis na plataforma, e até mesmo que crie um jogo autoral para jogar.

Utilizando a ferramenta de criação de jogos, que permite a criação de cartas, dados, peças, entre outros, é possível colocar quase qualquer jogo analógico dentro da plataforma. Nesse caso, criou-se um protótipo de um jogo autoral nominado “Divine, A Ascensão dos Humanos” que foi desenvolvido para ser usado nessa plataforma como pode ser visto na Fig. 2. Com esse protótipo, foram realizados diversos encontros com rodadas de *playtesting* para verificar se a eficiência dos testes no ambiente digital pode ser boa o suficiente para ser utilizada como uma metodologia de desenvolvimento, ou ao menos, uma ferramenta de auxílio.



Fig. 1. Imagem ilustrativa de um jogo no Tabletop Simulator.



Fig. 2. Protótipo do jogo autoral criado em Tabletop Simulator

Para garantir o maior número possível de jogadores, foi criada uma conta na Steam contendo o Tabletop Simulator, para que caso o voluntário não possuísse o jogo, ele pudesse ter como participar.

Utilizando a metodologia descrita em conjunto das ferramentas citadas, os seguintes aspectos foram averiguados e questionados durante os *playtests* para verificar se o uso da plataforma pode ser considerado uma opção possível para desenvolvimento de jogos analógicos:

- Comunicação: É versátil conversar com o voluntário? A informação entre os dois envolvidos pode ser passada de forma sucinta e precisa?

- Fluidez de jogo: A partida ocorre sem interrupções devido ao programa? O programa faz com que o jogador precise realizar algo além do que precisaria num ambiente totalmente analógico?
- Versatilidade para preparação do jogo: É necessário dedicar um tempo a mais durante o encontro para deixar o jogo pronto no campo? Isso é complexo de realizar?
- Facilidade de organizar encontros para *playtesting*: Exige muito tempo para a realização do encontro? As ferramentas utilizadas são dinâmicas e acessíveis o suficiente para organização dos encontros?
- Eficiência em obtenção de dados.

Essas questões foram respondidas e com os resultados obtidos foram feitas análises para averiguar tendências de problemas com o jogo ou sugestões relatadas com frequência pelos participantes. Um exemplo disso, foram constantes problemas com a compreensão do manual do jogo, no qual foi revisado e levado novamente aos participantes para uma nova checagem.

III. TRABALHOS RELACIONADOS

Artigos ou estudos que abordam o tema de prototipação de jogos analógicos no meio digital são escassos. Baranoski [4] fez um estudo semelhante como uma tese de doutorado, averiguando se era possível o uso de tais plataformas para o auxílio com *playtesting* e desenvolvimento de jogos analógicos. Os pontos colocados e os resultados obtidos por este trabalho, tais como a versatilidade da ferramenta em questão, a praticidade dos encontros digitais e a eficiência para obtenção de dados desses mesmos encontros, serviram como base para a pesquisa atual e foram questionados mais a fundo.

A discussão sobre *playtesting* digital de jogos analógicos é encontrada em fóruns como GameBoardGeek [5], que é um site renomado e muito utilizado por amantes de jogos de tabuleiro e card games no geral, e também em sub-fóruns do Reddit [6][7] em comunidades relacionadas ao gênero como “/r/tabletopsimulator” e “/r/gamedesign” composta no geral por desenvolvedores amadores, entusiastas do gênero e por jogadores com ideais autorais em mente, que procuram saber a eficiência desse método para a produção de possíveis projetos de jogos analógicos autorais usando a ferramenta Tabletop Simulator como um meio de *playtesting* digital para seus projetos.

IV. SOBRE O JOGO DESENVOLVIDO

Para realizar os *playtests* na plataforma *sandbox*, utilizou-se de um jogo autoral criado como trabalho de iniciação científica do curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital. O protótipo em questão se trata de um card game chamado Divine: A ascensão dos Humanos, sendo um jogo de combate entre dois jogadores, com mecânicas de batalha, compra e descarte de cartas e gerenciamento de status e bônus.

Os *playtests* foram feitos para a aquisição de *feedback*, análise do estado do jogo e balanceamento. Inicialmente utilizava dos *playtests* a distância como uma alternativa extra para o desenvolvimento do projeto, sendo a alternativa primária, o *playtesting* com protótipo analógico

e encontros presenciais. porém, com a questão de pandemia global que deu início durante o primeiro semestre do ano de 2020, os *playtests* presenciais com protótipo analógico tiveram que ser cancelados devido ao estado de quarentena e distanciamento social.

Com isso, foi dado um grande foco em aprimorar e enfatizar os *playtests* utilizando do meio digital para dar continuidade ao desenvolvimento do projeto. Com isso, seguiu-se a linha de focar o uso da plataforma Tabletop Simulator, e criar planos para organizar os demais *playtests* utilizando o programa digital. A Fig 3 apresenta uma imagem do jogo analógico trasposto para o ambiente digital.



Fig. 3 Jogo autoral com as ilustrações finalizadas, dentro do Tabletop Simulator.

Transpor o projeto que foi pensado com um jogo completamente analógico para o meio digital, provou ser uma experiência única. Pois apesar da mudança, o formato sandbox do Tabletop Simulator permitiu com que o jogo mantivesse sua jogabilidade original. Isso se deve ao fato de que a jogabilidade de Tabletop Simulator não é automatizada, pois a plataforma simula um ambiente de jogo e a interação com jogos analógicos de forma semelhante ao que seria em um encontro presencial para o *playtesting* de um jogo analógico como no caso do card game em questão.

V. RESULTADOS

Os encontros para os *playtests* foram organizados com boa facilidade, em horários encaixados conforme a disponibilidade do organizador do *playtest* e o voluntário poderiam dedicar um tempo ao computador. Esses horários costumavam ser durante a noite nos dias da semana, onde os voluntários não estavam em horário. Esse fator pode ser contabilizado como uma das versatilidades de se trabalhar digitalmente, com a vantagem de não precisar que o ambos as pessoas se desloquem até algum outro local.

Os *playtests* tiveram duração de em torno de uma hora, e os jogadores foram introduzidos às regras do jogo, que estavam disponibilizadas em PDF e poderiam ser acessadas dentro da plataforma por meio de um tablet que poderia ser criado *in-game*, e foram apresentados às cartas do game. Em seguida, foram realizadas algumas partidas de teste, para verificar se o estado do fluxo do jogo estava dentro do esperado, se possuía alguma mecânica que estava desbalanceada, se o objetivo do game estava claro, e se o design do jogo poderia ser validado.

O jogo pode ser montado em uma mesa da forma que o organizador quiser. Dados podem ser criados à vontade

conforme a exigência do jogador, e existem diversas funções que auxiliam no processo. Assim que organizado, o setup pode ser salvo do jeito que foi organizado, e carregado instantaneamente quando for iniciar um *playtest*, sendo versátil e não consumindo tempo da reunião para organizar o tabuleiro.

A comunicação entre o voluntário e o organizador foi boa e sem qualquer problema grave. Porém, visto que é uma reunião a distância, ambos precisam garantir boa conexão de internet e microfones. Internet pode ser um fator instável e que as vezes pode tornar a experiência do *playtest* negativa, e no pior dos casos, fazer com que o *playtest* seja suspenso ou remarcado. Apesar de alguns problemas de internet e conexão ocorrerem, não houve casos graves que exigiram remarcação do encontro.

VI. DISCUSSÃO

Conforme foi destacado quanto a experiência que foi obtida com os *playtests*, a plataforma digital oferece diversas vantagens e oportunidades que podem ser aproveitadas, além de recursos que facilitam a interação entre o jogador e o jogo.

Em sua pesquisa, Baranoski [4] se deparou com resultados semelhantes quanto ao uso do programa, como a grande aceitação da ferramenta perante os convidados, o reconhecimento da versatilidade da plataforma, e a facilidade para desenvolver um projeto utilizando a plataforma. Dos 10 designers que participaram de seu *playtest*, sete deles afirmaram que se sentiram encorajados a utilizar a plataforma como uma ferramenta de auxílio no futuro.

Boa parte dos comentários feitos foram com base nos benefícios de se ter uma plataforma de testes no qual torna a distância entre as pessoas, um fator quase que irrelevante para o *playtesting*. Um dos designers afirma que utilizaria a plataforma para *designs* futuros, devido a experiência positiva e efetiva que obteve, e outro designer complementa que a possibilidade de poder testar jogos analógicos com outros designers, independente da distância ajuda imensamente com o *playtesting*.

Ferramentas para embaralhar decks automaticamente, gerar números aleatórios com o dado, desenhar sobre a mesa, criar dados de diversos números quando bem precisar e muitas outras ferramentas tornam o processo muitas vezes até mais fácil e dinâmico que um *playtest* feito com um protótipo físico. Fora isso, a acessibilidade para voluntários é muito significativa visto que não há necessidade de ambos os envolvidos se locomoverem até algum local específico para realizar esse encontro.

Uma questão a considerar no *playtesting* de jogos analógicos em plataformas digitais a distância. é o fato de que atualmente a sociedade se encontra em uma situação de quarentena e que é altamente recomendado que as pessoas permaneçam em suas casas. Logo, uma alternativa digital para *playtesting* de jogos analógicos também permite que projetos do gênero não acabem tendo sua produção parada devido a atual situação da pandemia.

Entretanto, o *playtesting* digital também contém desvantagens únicas em relação a um encontro presencial. Alguns fatores externos como a falta de energia, internet instável ou equipamentos ruins (como microfone) podem resultar em experiências negativas durante o *playtest*, ou no pior dos casos, invalidar um encontro por completo.

Felizmente, situações graves não ocorreram, mas houve casos de pequenos contratemplos devido má conexão, que resultava em uma comunicação ruim entre os envolvidos e que precisou de vários minutos de espera para poder ser resolvido.

Além disso, o *playtesting* digital também pode gerar uma segregação justamente pelo fato de ser totalmente digital, visto que existem pessoas que fazem parte do próprio público-alvo do projeto, mas que não possuem acesso ao computador para participar ou só tem acesso a internet por celular. O acesso à internet e ao computador são fatores importantes para se levar em conta em uma metodologia de desenvolvimento a distância, onde ambos são requisitos essenciais.

Curiosamente, os outros três designers que participaram do *playtest* de Baranoski tiveram opiniões mais negativas sobre o uso de Tabletop Simulator. Eles afirmam que criar um game com tantos componentes é um processo tedioso, e que problemas técnicos como microfones cortando ou imagens não carregando, são fatores que tiram por completo o jogador de dentro da experiência do jogo.

O *playtesting* utilizando uma plataforma *sandbox* pode ser um ótimo recurso para acrescentar ao desenvolvimento do jogo, e pode garantir ainda mais dados e feedback para desenvolvimento, além de permitir encontros que caso contrário seriam inviáveis, como o caso de um organizador e um voluntário que moram em estados diferentes ou municípios muito distantes.

Contudo, esse processo não invalida ou substitui por completo o *playtest* convencional analógico. Pois ele ainda é eficiente e o contato e conversa em pessoa é algo essencial e pode muitas vezes garantir informações que não seriam disponíveis à distância. Além disso, devido ao desenvolvimento se tratar de um jogo analógico, testar o

jogo no ambiente do qual ele será de fato jogado é essencial para garantir que esteja ocorrendo da maneira esperada.

VII. CONCLUSÃO

O *playtesting* digital provou-se de grande utilidade para o campo do Game Design analógico, permitindo o desenvolvimento e testes de jogos que são originalmente físicos, no meio digital, e apesar de não ser uma ferramenta definitiva para este tipo de serviço, ela oferece uma grande utilidade para situações onde um encontro entre o designer e o *tester* voluntário é inviável devido a distância para o encontro, ou alguma outra situação que impeça o encontro, como por exemplo a situação atual de pandemia na sociedade, que exige o estado de quarentena da população.

REFERENCIAS

- [1] CHOI, Judeth Oden et al. *Playtesting* with a Purpose. In: Proceedings of the 2016 annual symposium on computer-human interaction in play. 2016. p. 254-265.
- [2] FULLERTON, Tracy; SWAIN, Chris; HOFFMAN, Steven. Game design workshop: Designing, prototyping, & *playtesting* games. CRC Press, 2004.
- [3] WHAT is a *Sandbox* (in Gaming)?: Definition from Techopedia. 2017.
- [4] BARANOSKI, Joe. Prototype Gamer: Effects of Digital Prototyping Tools on the Attitudes and Behaviors of Tabletop Game Designers. 2017. Tese de Doutorado. Drexel University.
- [5] theTrueMikeBrow. TABLETOP Simulator as a *playtesting* tool. 2016.
- [6] Imperatorium. *PLAYTESTING* Prototypes on Tabletop Simulator. 2018.
- [7] Brodogmillionare. How useful is Tabletop Simulator for Creating/*Playtesting* Prototypes?. 2018.