

TUTORIAL

Como fazer Jogos de Tabuleiro: Manual Prático

Marcelo La Carretta*

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC Minas, Graduação Tecnológica em Jogos Digitais, Brasil

RESUMO

Resultante de uma pesquisa iniciada em 2016 e de metodologia aplicada anteriormente diversas vezes em sala de aula na PUC Minas, a proposta do tutorial é descrever como fazer um jogo de tabuleiro baseado estritamente em uma narrativa não linear, colocando em prática um entendimento sobre os apontamentos de Jeff Howard em *Quests*. O método consiste em condicionar um tema aos quatro aspectos de um Quest, usando três Design Tricks de cada aspecto para construir um jogo de tabuleiro. Todo a metodologia é descrita em um passo a passo, oferecendo ao final um Playset para a construção do jogo em PnP (Print n' Play) e exemplos práticos.

Palavras-Chave: Jogos para Educação, Metodologia para Jogos, criação de jogos, jogos de tabuleiro, *Quests*, educação, ludologia e pedagogia, *Serious Games*, *Advergames*.

1 INTRODUÇÃO

“Qualquer um pode cozinhar”, dizia o personagem Chef Gusteau, na Animação *Ratatouille*. Porém falta, por vezes, uma ‘receita de bolo’ básica, um método mais prático, dando mais acesso ao ferramental para criação de jogos não só a gamedesigners, mas também a outros públicos interessados neste ofício, como pessoas envolvidas em Pedagogia, Psicologia, Comunicação e Marketing.

A estrutura que norteia a criação de jogos normalmente é feita com base em contar uma história, mas deve ser amparada na ideia que você não apenas vai assistir uma história, mas também vivenciá-la, criando um maior sentido na experiência. Como grande parte da nossa educação básica de criação de narrativas é embasada em uma estrutura que prioriza a redação de histórias literárias, as famosas redações da escola, tendemos a acreditar que basta possuir uma boa didática linear e uma retórica para criar um bom jogo. Mesmo os gamedesigners experientes em jogos comerciais possuem essa “trava” narrativa, na qual a técnica da redação de uma história com começo, meio e fim delimitada linearmente prevalece por falta de uma técnica mais estruturada sobre como escrever para um jogo.

Resultante de uma pesquisa iniciada em 2014 e de metodologia aplicada anteriormente diversas vezes em sala de aula na PUC Minas, a proposta deste tutorial é sugerir um método de criação de jogos de tabuleiro baseada estritamente em uma narrativa de jogo, não linear, colocando em prática um entendimento sobre

* e-mail: marcelo@lacarretta.com.br

os apontamentos de Jeff Howard em *Quests*. Quest vem do latim *Questare* e significa procurar, dar uma olhada. Jogar um jogo é uma procura pelo significado de uma ação. Não necessariamente envolve uma história, mas sempre envolve uma narrativa, pois são eventos conectados dramaticamente.

Para fazer um jogo, não é necessária, à princípio, uma narrativa, e sim uma estrutura. Condicionamos então um tema aos quatro aspectos de uma Quest: espaço, atores, itens e desafios. Depois é que colocamos nossa narrativa, ao sabor de um tempero.

Vamos mexendo para reduzir e acentuar o sabor dos Design Tricks, nossos truques para tornar a experiência mais interessante e divertida, servindo logo a seguir uma prova do nosso jogo, ainda no início, para ser degustado. E assim, vamos fazendo. Parece complexo, mas é simples assim.

Toda essa “receita de bolo” é descrita aqui. Passo a passo, este tutorial irá te ajudar a fazer um jogo de tabuleiro. O método Quest 3x4 é uma forma de simplificar o ato de estruturação do seu jogo, ou mesmo uma forma de analisar, como um raio-x, um jogo pronto.

Acreditamos que quanto mais fácil melhor; portanto nossa receita segue as seguintes regras básicas:

Servem para criar qualquer jogo, mas a prioridade aqui são jogos simples. As partidas devem durar 20 minutos. Se fez um jogo que dura mais, tenha em mente que ele pode servir para platéias mais preparadas, mas não para todos.

Devem ser fáceis de serem reproduzidos. Trabalhamos com a ideia de que o nosso jogo pode ser impresso e jogado por uma pessoa lá no Japão a qualquer momento. Portanto valorizamos jogos feitos em folhas tamanho A4. Nada de grandes formatos e gastos maiores ainda. Pelo menos, por enquanto.

Acreditamos que não é necessário, em um primeiro momento, um grande conhecimento de design para criar um jogo. Aliás, confunde-se muito a expressão design. Design é planejar algo, não necessariamente desenhar habilmente. Deixe a ilustração, a roupagem comercial, o acabamento impecável, para o dia que você tiver certeza absoluta que o seu jogo está pronto. Por isso, temos no fim deste tutorial uma base que usamos para criar jogos. Ela cabe em um tamanho A4, pronto para ser reproduzido inúmeras vezes. Basta esse material, canetinha, trabalhar tendo em mente a estrutura que o jogo precisa ter, e mãos à obra.

A certeza que o jogo está pronto não depende de você. São necessários vários testes, com seus jogadores dizendo se o jogo está pronto ou não. Um gamedesigner costuma dizer que todo jogo nasce como Benjamin Button: velho, cheio de manias, frágil. Só depois de uma longa jornada, ele começa a se parecer com o Brad Pitt.

Ao longo do tutorial, temos alguns jogos-exemplo e um playset para construir de forma mais rápida seu jogo. A ideia é facilitar ao máximo o seu trabalho.

Para finalizar, vale ressaltar que o método Quest 3x4 permite mais de 100 combinações. Contudo, se juntarmos a criatividade, o propósito, o perfil comercial, o perfil educativo, e principalmente, seu desejo de fazer do seu jogo uma expressão da mensagem que você quer transmitir, ele se torna ilimitado em opções.

O objetivo deste tutorial, então, é apresentar uma metodologia baseada estritamente na criação por meio de uma narrativa não linear, com entendimentos do que é um jogo por meio da estrutura de *Quests*, apontados por Jeff Howard:

Um Quest é uma jornada através de uma paisagem simbólica e fantástica em que um protagonista ou jogador coleciona

objetos e fala com personagens para superar desafios e alcançar um objetivo significativo"[2]

Ou seja, a definição de Quest sustenta a existência de um mundo a ser explorado, a presença de um ator (que pode ser uma definição de protagonista ou uma versão participativa dos jogadores em forma de avatares), e finaliza citando a existência de um objetivo significativo, uma meta a ser alcançada. Podemos notar que Howard não distingue aqui um jogo de outros dispositivos narrativos, como filmes e livros. Howard acredita então que o Quest seria uma ponte entre o Lúdico e o Narrativo, na qual os gamedesigners poderiam passar de um lado para o outro o tempo todo que precisassem.

Partindo dessa inicial apresentação, passamos a uma segunda etapa, ao encorajamento de uma criação não linear por meio de uma didática que permita a criação de qualquer jogo com qualquer ideia ou material inicial. A ideia de usar Quests é exatamente a de quebrar essa complexidade, dando um método simples para a construção de um jogo. Jeff Howard, em seu já citado tutorial Quests, separa o sistema de um jogo em quatro aspectos possíveis:

- Espaço
- Atores
- Itens
- Desafios

“Espaço” corresponde ao campo reticulado onde o sistema é montado; “Atores” são os habitantes (controláveis ou não pelos jogadores) desse campo reticulado; “Itens” são as coisas (palpáveis ou não) que cada ator precisa para atingir determinado propósito dentro do que ele procura no sistema e “Desafios” são os objetivos que dão identidade ao propósito do jogo, diferenciando um jogo de outro sistema interativo cognitivo qualquer.

Uma vez identificado que existem aspectos que todo jogo deve possuir, fica mais fácil a tarefa de criação. A tarefa de separar o pensamento de criação em “aspectos a serem preenchidos”, e não em “histórias a serem contadas” auxiliam, e muito, na construção de uma narrativa não linear, pois uma Quest sempre é ligada a uma ideia de *ação*. [3] A “história a ser contada” entra na maior parte das vezes em um segundo momento; na verdade, a Lore deve entrar logo após definirmos como o jogo abordará os quatro aspectos da Quest, e fecharmos o sistema do jogo.

Mas a Lore não deve entrar de forma apenas ilustrativa: a história deve servir ao gameplay do jogo, integrando-se aos aspectos escolhidos e até modificando sua mecânica original.

A teoria do Conflito e do Ator, exposta em forma de método pelos gregos, acaba sendo aplicada aqui em uma versão repaginada para um sistema de jogo. Afinal, sem conflito, não há narrativa. E conflito é, literalmente, a definição de jogo.

Salienta-se que esse método pode ser aplicado tanto para jogos digitais quanto para jogos de tabuleiro. Porém optou-se apenas pelo aprofundamento em criação de jogos de tabuleiro por ser uma técnica que pode, ao contrário dos jogos digitais, ser assimilada facilmente por não programadores. Jogos de tabuleiro, mesmo sendo uma prática antiga (e, ao olhar de alguns, infantilizada e perdida no tempo), têm tido na verdade um público cada vez maior, em parte amparado pelo revival dos Board Games na Europa (os Eurogames) no fim da década de 1970. Os Indies, jogos feitos de forma independente, com assinatura e autoria, complementam hoje o que podemos chamar de Jogos Modernos.

Soma-se à experiência de que jogos de tabuleiro levam certa vantagem sobre os jogos digitais para a nossa proposta, como podemos listar:

- Não dependem de conhecimento em programação informática para serem criados;
- Não precisam de energia elétrica ou suporte digital para serem jogados;
- Podem ser jogados em qualquer lugar;
- Estabelecem relações pessoais de forma mais clara entre os envolvidos (interação face-a-face): obrigam ao convívio direto, e suas regras tornam a tarefa mais harmoniosa;
- Jogos de tabuleiro obrigam à organização física em grupos;
- Jogos de tabuleiro são um verdadeiro portal entre gerações: pessoas de várias idades convivem em sintonia neste campo. E jogos de tabuleiro notadamente não costumam ser alvos de críticas pelos mais velhos.

Normalmente, é uma experiência prazerosa reunir pessoas em uma atividade coletiva, e jogos de tabuleiro permitem essa dinâmica: as pessoas se olham nos olhos, tecem piadas internas, despem-se de maiores papéis sociais e hierarquias ao longo da partida. E tudo isso, propiciado por um suporte feito de cartolina e papel, que você pode fazer agora mesmo, em sua casa, sem nem fazer uso de um computador.

2 A metodologia

Em resumo, este método consiste, então, em fazer uma leitura não linear de um tema e fazer uma interpretação dos seus sentidos, ou mesmo partir do oposto: pensar em mecânicas possíveis, e só depois pensar em uma temática que abrace esse sistema, complementando-o em sentido (para sermos bem sinceros, essa segunda opção deveria ser sempre a primeira).

Depois, vamos condicionar a nossa ideia original aos quatro Aspectos da Quest, e então usar um dos três Design Tricks de cada aspecto para construir um jogo de tabuleiro.

Aspectos são o esqueleto da Quest. Suas características, sua “alma” entendida em cada pedaço; *Design Trick* é um termo muito comum na área de design, que anda ganhando muito espaço entre os gamedesigners. Ele consiste no entendimento de que o que envolve a criação para um jogo não é norteado apenas pelo gênero, não é uma mecânica, não é um modo de gameplay, nem é um condicionamento de vitória/derrota; é isso tudo junto. Seriam “soluções e truques mais comuns de gamedesign para o seu jogo”, a grosso modo. O intuito de usar apenas três design tricks não é, de forma alguma, delimitar o campo criativo, e sim partir do básico para, a partir do seu entendimento mais comum, rumar ou não para algo mais complexo.

2.1 Espaço

O uso do Campo Reticulado, a visitação de um espaço (pelo menos de forma virtual), está intimamente ligado ao conceito de viver a experiência de jogo, pois a existência de “algo” (seja um conceito, uma ideia, ou uma narrativa) está intimamente condicionada ao local onde ele está, a um endereço, a um espaço físico que oferece condições para que esse “algo” resida ali. Em jogos, precisamos do espaço não apenas como norteador de tarefas, mas também como delimitador de ações.

Em jogos de tabuleiro, o espaço corresponde ao tabuleiro em si, mas podemos ir além, exemplificando, mediante jogos de cartas, que existe, sempre, uma área de jogo física delimitada. Porém, em todas as descrições dos espaços, precisamos deixar claras algumas pistas de identidade visual, limites de terreno e funcionalidades. O caminho a ser percorrido deve ter um bom design, conivente com o seu background; mas, antes de tudo, ele deve ser claro: ele deve indicar onde o jogador está, de onde ele veio e, por vezes, para onde ele deve ir para completar sua partida.

Os três design Tricks que listamos para o aspecto são: *Progressão, Exploração e Combate*.

2.2 Atores

Essenciais para dar vida aos jogos, os atores são as peças que podem parecer, em um primeiro momento, que servem apenas para marcar geograficamente o YAH (you Are Here) do jogador, mas acabam indicando o progresso da partida e, sobretudo, quem está ganhando ou perdendo.

Comumente, essas peças são chamadas de peões (aliado à ideia cultural de uma pessoa que “serve” a alguém), mas a comunidade de jogos de tabuleiro moderno condicionou chamar essas peças de Meeples (uma junção da frase em inglês My People). No entanto essas peças são por vezes uma verdadeira representação do jogador, uma personificação dele, seu avatar, e não necessariamente um serviçal. São essenciais para uma Quest e não existe jogo sem atores; pois, como disse certa vez o grego Aristóteles “Sem atores, simplesmente não existe narrativa.”

Os três design Tricks que listamos para o aspecto são: *Marcadores, Personagens e Customizáveis*.

2.3 Itens

Os itens são instrumentos palpáveis para o jogador conseguir conquistar seus objetivos dentro do jogo. Não confundir itens com componentes, que são os dados, cartas, tiles, peões, enfim, o material fisicamente necessário para jogar o jogo.

Itens são os objetos (materiais ou não) que dão norte, oferecem opções estratégicas de movimentação, ajudam a executar determinadas ações, equipam os atores ou abrem determinados espaços. A função dos objetos é multifacetada: serve para nos dar uma sensação de proteção e conforto (escudo, amuleto), podem ser os que nos auxiliam na jornada (cordas), os instrumentos para conseguir certos feitos (espada, chave), podem chamar para a ação, ou reiteram o nosso objetivo (cartas, fotos), podem ser o pertencimento de algo impalpável, mas salutar para a progressão da partida (possuir um diálogo) ou simplesmente podem dar uma identidade reconhecível para construir um estereótipo didático do que estamos representando (machado, cajado, ou mesmo uma camiseta). Um objeto, ainda, pode ser a motivação em si da Quest (por exemplo, o Santo Graal, a Excalibur, o troféu cobiçado).

Os três design Tricks que listamos para o aspecto são: *PowerUps, Inventário e Status*.

2.4 Objetivos

Sem objetivo, o que eu faço no jogo? O que devo fazer para viver a história a ser contada? Equivalente à teoria do conflito presente na construção de uma narrativa linear (como diria Aristóteles, sem conflito não temos história a ser contada), reside aqui a grande diferença que separa jogos de outros sistemas interativos: simulação X desafio.

Enquanto a simulação não precisa ter a função direta de dar um desafio ou uma grande questão universal a ser vencida aos seus usuários, o sistema de um jogo deve dar aos seus jogadores a existência de um perigo iminente e urgente, que precisa ser resolvido.

Os três design Tricks que listamos para o aspecto são: *Kill, Coop e Fedex*.

3 PASSO A PASSO DA METODOLOGIA

3.1 Concept: Quest 3x4

Em resumo: busque apenas um design trick de cada aspecto (ou sorteie os seus design tricks, surpreenda-se); estabeleça um sistema e mecânicas compatíveis com os seus aspectos escolhidos; misture bem com a sua Lore, adicionando uma temática e temperando com pequenas doses de game juices, de histórias, de narrativas engajadas; para fechar, cercar o bolo, ops, o jogo, com o círculo mágico, criando uma identidade visual coerente com o tema, com um design coercitivo para que seus jogadores não se percam, e feche a caixa com instruções de uso bem diagramadas e fáceis de acompanhar. Simples, não?

Sabemos que não é tão simples. Mas estamos aqui para dar uma ajuda.

Aliás, este capítulo é onde a nossa principal ajuda chega: temos o método explicado em etapas, jogos comerciais explicados para dar exemplos, jogos base para quem não tem tais jogos, playset para montar o seu jogo, ficha de playtest para testar o seu jogo, dicas de prototipagem, balanceamento, etc.

retrato falado” de um jogo. Com a preocupação inicial de contar uma história colocada de lado por um instante, vamos nos focar em criar ou analisar um jogo tão e somente por meio dos atributos que fazem dele um jogo. Para isso, o método disponibiliza um diagrama.

Mediante um diagrama 3x4 montado na mesa, com as cartas (que estão disponíveis no fim deste tutorial), vamos identificando quais atributos gostaríamos de ter na nossa ideia de jogo. Ou pode-se partir de um sorteio mesmo, com as cartas viradas para baixo.

Pelo diagrama, um matemático pode te dizer que temos 81 probabilidades de cruzamento de design tricks. Aliás, um matemático te diria que é um diagrama 4x3, e não 3x4. invertamos nossa leitura de diagrama propositalmente, para dar melhor a ideia de um retrato falado mesmo. Mas não vamos nos aprofundar nessa questão). Voltando à conta: Temos, então, apenas 81 jogos possíveis somente usando uma combinação simples. Mas temos, na verdade, combinações praticamente infinitas, graças às inúmeras variações de interpretação que cada design trick permite (um *coop quest*, por exemplo, pode se desdobrar em todos contra o jogo, times contra times, ou mesmo todos contra um). E sem contar, ainda, que o uso de um design trick não anula totalmente a implementação de partes de outro design trick do mesmo aspecto (o uso de *Power Ups* e coleta de itens, por exemplo, ou mesmo um *Fedex Quest* com pequenos *Kill Quests*). O diagrama é apenas uma base, a “planta baixa” de mecânicas e tipos de *gameplay* amplamente customizáveis, o que o torna, visto dessa forma, praticamente infinito de possibilidades.

Quando usamos esse diagrama para montar um jogo, acabamos escolhendo se ele tem mais aspecto de uso de espaço do que interação entre os atores, quais os seus desafios diretos e indiretos e como funcionam dentro do jogo os itens a serem usados ou conquistados. Ou seja, pensamos em *jogo* enquanto *jogo*.

Ou, em vez de escolher, pode-se sortear um design trick de cada

aspecto, por intermédio de cartas que representam esse diagrama (essas cartas estão na página XX).

De qualquer forma, esse método cria uma ideia invertida sobre o que se pensa sobre criação de jogos; parte-se do jogo em si e depois que se pensa em uma temática que vai absorver de forma ideal essa mecânica, complementando-a não apenas esteticamente, mas dando *background* e sentido.

Vale lembrar que prevalece a ideia de ‘menos é mais’, inclusive nesse método. Procure sempre usar apenas um design trick de cada aspecto, e desconfie se você identifica muitos design tricks em seu jogo: isso significa que o seu sistema de jogo está se tornando complexo demais para absorção dos participantes.

3.2 Pesquisa de imersão: jogando jogos para pensar sobre jogos

Neste segundo momento, parte-se do pressuposto de que os criadores de jogos precisam jogar bastante e jogar com mecânicas variadas, para ganhar repertório e pensar sobre seu próprio jogo. Porém engana-se quem pensa que é apenas pelo repertório. Você pode ter jogado vários jogos em sua vida e, provavelmente, alguns deles mais de uma vez. Então, a ideia aqui é criar um *ambiente* para pensar sobre jogo. Dentro dessa pesquisa de imersão, estamos criando uma atmosfera de pensar o tempo todo sobre mecânicas de jogo só pelo fato de estarmos jogando. Seria o equivalente a ver muitos filmes e, no meio deles, acabar pensando em uma ideia sobre o seu próprio filme. É o caminho mais saudável da cultural fandom: o entusiasta que vira cineasta. E o mesmo vale para jogos; quanto mais jogos você conhece, mais apto para fazê-los você está.

Os jogos analisados são os que mais usamos em sala de aula quando aplicamos esse método. Para facilitar seu uso, inserimos neste tutorial o diagrama 3x4 para identificação de suas propriedades, seguido de breve análise para justificar o seu uso nessa dinâmica. Alguns possuem umas regras caseiras, *Home Made* mesmo, para potencializar, destacar algumas mecânicas ou tornar o gameplay mais dinâmico. Para auxiliar criamos 6 jogos-base, que rião com o tutorial, para quando não conseguimos utilizar jogos comerciais.

3.3 Prototipação em manuscrito

Logo a seguir, iniciam-se os encontros para criar o protótipo do jogo. Neste ponto, salienta-se que o jogo deve ser prototipado da forma mais artesanal possível, sem fazer uso de computadores (daí o nome manuscript). Explica-se: ao se usar o computador, tende-se a tentar “finalizar” o protótipo, afugentando o crítico que poderia dar uma valiosa contribuição a algo que ele considera em processo de criação e não pronto. Por sua vez, o gamedesigner tende a se apegar ao protótipo se ele já fez um bom acabamento. Portanto só use o computador quando de fato ele irá abreviar o trabalho (escrever regras, escrever conteúdo de cartas, auxiliar a desenhar o traçado do tabuleiro).

Para complementar esse método, temos a seguir um modelo de caixa, tabuleiros, dados, peões/meebles, tiles e cartas (o que chamamos de Playset). Ele tem o formato deste tutorial e foi feito pensando para ser xerocado livremente ou impresso em uma impressora caseira. Basta tirar xerox do material que precisar, usar canetinha, lápis, tesoura cola, e começar os trabalhos.

O objetivo inicial deste Playset era auxiliar os gamedesigners que nunca fizeram um jogo de tabuleiro, ou os que têm dificuldade em criar peças gráficas, mas revelou-se

particularmente eficiente para evitar a confecção desnecessária de material de design nesta etapa, na qual a implementação da mecânica e do sistema do jogo é o mais importante que o todo o resto. [6]

3.4 Dicas para melhorar o desenvolvimento do jogo

Vamos às dicas já ditas em outros trechos deste tutorial, mas ainda não compiladas. O objetivo é salvar, principalmente, os primeiros gamedesigners, das armadilhas. Uma dica extremamente valiosa, dada sobretudo aos psicopedagogos: tentar se esquecer da temática por enquanto.

Já vimos vários jogos que não conseguem sair do forno exatamente pelo excesso de narrativa inicial que pesava em seus ombros, simplesmente por nasceram como o exemplo abaixo:

“O jogo é sobre a história de uma personagem que desempenha um papel social sobre os demais. Tem um dragão que guarda um castelo, e uma princesa falante.”

Notem que a frase inicia-se com “o jogo é sobre a história de”. Ou seja, a palavra jogo é rapidamente suplantada pela palavra história. Não está se pensando no jogo, está se pensando na narrativa, na redação da história.

Outro erro comum, de jogadores que conhecem amplo repertório de jogos, ou mesmo jogadores apaixonados por um jogo específico: usar o máximo de mecânicas de jogos que já existem. Já vimos jogos sendo explicados assim:

“O jogo vai usar uma mecânica de Take That, com algo de alocação de recursos de Stone Age e movimentação parecida com Ticket to Ride. Ao final, a temática será algo como The Last of Us”

Por mais que possa parecer sedutor, este jogo já encara vários problemas antes mesmo de prototipar. Nada contra o potencial das referências existentes na frase acima. O problema é o uso desses referenciais. Um dos potenciais do diagrama Quest 3x4 (senão o maior deles) é começar pela simplicidade. O jogo acima até pode ver a luz do dia, mas vai levar o triplo do tempo para ser prototipado, pois ele já nasceu complexo e confuso.

Evite usar muitos design tricks: normalmente, quando vemos que um jogo está complexo e confuso, o analisamos sob o diagrama 3x4. E, quase sempre, o ‘defeito’ está na quantidade de design tricks usados. É mínimo de 4, máximo de 6 design tricks. Notem que alguns design tricks acabam meio que chamando por outros. É o caso de Espaço de Combate e Kill Quest, ou Espaço de Exploração e Itens de Inventário, ou mesmo Espaço de Progressão e Itens Power Ups. Quando isso acontecer, é hora de sentir-se à vontade para explorar mais um design trick do aspecto. Só tome muito cuidado, pois um design trick também consegue anular o outro, principalmente se for do mesmo aspecto. Exemplificando: o espaço de Progressão é bem diferente de Exploração. Usando os dois aspectos juntos, o jogo corre o risco de perder foco, pois se for mais proveitoso, os jogadores irão preferir explorar o terreno a avançar na partida. Já vimos jogos que usavam os três design tricks de um aspecto: Kill, Coop e Fedex Quest. No fim, a partida era abandonada por algumas pessoas, pois não viam sentido em continuar uma partida que não tinha propósito claro. Ou seja, sempre prevalece, no fim, o bom e velho ditado: menos é mais.

Uma pergunta, muito recorrente nessa etapa de criação, é:

quanto tempo deve durar meu jogo?

E a resposta é: depende. Para um jogo print n’play (ou seja, algo que não pode ultrapassar 10 folhas na impressora caseira, e que não pode ser muito complexo de montar), a princípio o jogo não pode durar mais do que 30min, nem menos que 12min. Usando este método, costumamos condicionar em termos de design thinking: a complexidade da partida é medida pelo tamanho da caixa, e essa caixa também deve ser impressa em uma A4. No 3x4, inclusive, os jogos cabem em uma caixa na menor dimensão possível que já conseguimos: 10x15cm por 1,7cm de altura.

Hoje em dia é uma loucura querer caixas gigantes, que tomam conta considerável de espaços da casa, e uma vez abertos, percebe-se uma quantidade absurda de espaço desperdiçado (quando abrimos caixas de jogos da década de 1980, então, nota-se o absurdo desperdiçado) Deixe essas versões gigantes, cheios de componentes a mais, para o seu jogo comercial, não para o seu protótipo. Fazer com que tudo “caiba em menos de uma A5” é um interessante desafio de design. E simplesmente não existe jogo de tabuleiro que não caiba em uma caixa 10x15cm.

Pense no War. O que se faria para que ele coubesse em uma caixa dessas? Reduziria o número de jogadores, faria objetivos mais simples, criaria um mapa mais simples? E no que isso impactaria no jogo? Exatamente: no tempo da partida. Mas “mataria o jogo”? O que está sendo colocado em prática aqui é o poder do sistema do jogo, seu fun factor, sua mecânica. Coisas que dificilmente dependem de tamanho.

Aliás, esse “MiniWar para acampamento” existe e foi lançado pela Grow em uma caixa 15X21cm. Uma pena que diminuiriam também seus componentes, tornando a partida praticamente impossível para dedos adultos. A versão do War em cartas é menor ainda, mas resultou em um exercício de gamedesign adaptado muito mais interessante.

Nota: Jogos Educacionais e Advergames como um todo podem (e devem) ser programados para serem jogados apenas duas ou três vezes, pois é tempo suficiente para se colocar uma retórica de conteúdo, um ponto de vista, a um grupo de trabalho específico. A ideia é de que esses jogos sejam jogados várias vezes, mas preferencialmente por grupos diferentes todas as vezes. Se o seu jogo pretende enaltecer uma retórica, um ponto de vista, faça-o de forma a ignorar certos aspectos de retrojogabilidade, valorizando uma mensagem a ser tratada de forma mais dinâmica possível. Para falar a verdade, produzir jogos com retórica de conteúdo tem tantas variáveis que temos no final deste tutorial um capítulo especial, dedicado somente a explicar como funciona a ideologia de construção de produtos desta natureza.

E, por fim, Procure EVITAR Quiz Games.

Quiz games, durante muito tempo, foram engenhosas soluções para algo que não era propriamente um jogo, e sim um sistema interativo que se valia de conhecimentos prévios dos seus participantes. O jogo então não é um jogo, é apenas um suporte, um sistema extremamente simples (desta vez, o termo é usado no sentido de simplório mesmo, fraco para um padrão ludológico) que permite apenas uma melhor ordem e condução no sistema da partida. Por mais que seja sedutora a ideia de espalhar o conteúdo de uma aula que está ficando enfadonha em uma partida emocionante de perguntas e respostas, como Show

do Milhão ou Quem quer ser um Milionário, evite fazer isso. A ideia é, por meio de design tricks e mecânicas, oferecer algo mais parecido com um instrumento, um sistema, um organismo vivo e dinâmico que exemplifica a matéria, do que uma “prova de conhecimentos disfarçada vergonhosamente de jogo”. Normalmente, Quiz Games para fins educacionais normalmente fazem ludólogos revirarem os olhos.

3.5 Playtest

Nesta parte da criação, é hora de testar os protótipos criados pelos alunos. Os alunos jogam os protótipos do grupo vizinho, e depois, através de uma ficha, [6] avaliam os resultados, pontos que funcionaram e pontos a melhorar, visando o protótipo final.

3.6 Print Playtest

Os produtos finais começam a ser elaborados, visando a melhorar e solucionar o design do jogo. Nesta hora, surgem questões como: quando ilustrar? quando usar bitamp? Quando usar vetores? qual a aparência do verso das minhas cartas? Como inserir texto, sem ficar poluído?

Tenha em mente que existem sempre dois pontos de design que devem ser considerados:

DESIGN

INSTRUCIONAL X

DESIGN REPRESENTATIVO

Ou seja, antes de criar um elemento de design, pergunte-se qual é a sua finalidade. Se é para representar melhor os personagens, dar apoio narrativo no tabuleiro, um Game Juice nas cartas, trata-se de design Representativo. Use esse design para ilustrar a retórica de mensagem e conteúdo.

Se certas informações impostas pelo design é o que marcam a condição de vitória, impõem uma diretriz, explicam como funciona uma jogada, ressaltam a posição e a estratégia, trata-se então de um design Instrucional, e sua finalidade é a de dar norte e tornar o sistema inteligível, capaz de ser absorvido por todos. Notem as duas diferenças cruciais: enquanto um dá roupagem, outro dá instruções. No entanto não significa que o que instrui deve ser feio, nem que o que representa deve ser floreado demais, a ponto de não dialogar com o ícone instrucional. Só tenha em mente da serventia dos seus elementos de design, e de que cada elemento só pode transitar em um desses lugares, sob o risco de tornar o seu jogo confuso de ser jogado.

Se puder, não abra mão de um designer nesta etapa. Designer mesmo, profissional, que entende os meandros da Comunicação Visual de um produto. Ao menos, consulte um. Sempre surgem informações valiosas, soluções inesperadas, problemas não vistos, mesmo quando consultamos pessoas que não entendem nada de gamedesign, mas tem estrada longa em design.

3.7 Prova de Impressão em PnP

Nesta etapa, os jogos são impressos pela primeira vez (em impressora caseira mesmo), montados e jogados, a fim de evidenciar se o produto está pronto. O propósito é avaliar se o jogo já pode ir para uma etapa final de acabamento, se seus componentes estão funcionais e, sobretudo, se o jogo suporta fisicamente e estruturalmente uma partida inteira.

Os critérios finais de avaliação são os seguintes:

- Adequação aos Design Tricks sorteados e/ou

- planejados;
- Adequação ao tema proposto (tanto em termos de narrativa como em design);
- Ser Print n' Play (disponibilizado em PDF para ser impresso em folhas A4, fácil de ser replicado em uma impressora caseira).

Não é porque você está na etapa de finalizar o protótipo, que é hora de abandonar os playtests. É exatamente o inverso: quanto mais o seu jogo “ver mesa”, (jargão dos apaixonados por jogos de tabuleiro, que contam quantas vezes determinado jogo de tabuleiro é jogado, ou seja, ele é montado, “vê” uma mesa), melhor. Lembre-se de aplicar seu jogo, sobretudo, em um grupo que represente seu público alvo. Jogadores mais Hardcore frequentam lugares temáticos, eventos exclusivos de jogos de tabuleiro, mas costumam ser bem ferrenhos em críticas e sugestões; jogadores mais casuais tendem a se cansar rápido se a experiência está sendo complexa; crianças têm uma percepção bem particular, que sempre deve ser levada em conta. Mesmo quando o jogo não é para esse público alvo, é bem interessante fazer um playtest com crianças entre 7 e 12 anos, pois elas não se incomodam em elogiar ou criticar ferozmente quando necessário.

Em resumo: saiba para qual público você está fazendo o seu jogo, pois simplesmente não existe jogo que agrade a todos.

3.8 Prototipação final

Esta parte consiste em entregar uma versão física final, bem construída e finalizada. Nesse momento, uma versão Deluxe (peças mais bem-acabadas, uso de outros materiais mais nobres ou diferentes, como madeira, tecido e PVC) é permitida, mas sem perder a essência de que esse jogo consegue coexistir em PnP. Afinal, nem sempre você vai estar por perto fisicamente para mostrar o seu jogo.

O uso de uma gráfica rápida de confiança é o caminho nesta etapa. Nada de tentar, de cara, usar um método mais industrial. Se for pensar em uma versão mais comercial, com uma tiragem pesada (mil cópias, que é o mínimo que uma editora de grande porte trabalha, por exemplo), esgote todos os problemas que uma versão impressa pode vir a ter. Um detalhe: a maioria das gráficas rápidas só trabalha com impressões no formato A3, ou seja, o dobro do seu arquivo original, que deve estar em A4 se seguiu à risca até aqui o nosso tutorial. Sabe o que isso significa? Que temos duas versões do mesmo jogo para imprimir: duas vezes cada folha A4 em uma folha A3. Se na hora do corte manual ou da cola algo dê errado, já tem uma folha pronta para voltar a tentar. Fora que, de uma vez só, você já tem material suficiente para imprimir dois jogos. Se usou o nosso Playset até o final do seu protótipo, uma boa notícia para você: dá para imprimir quatro cópias do seu jogo em uma folha A3. Seu jogo tem apenas 4, no máximo 8 páginas? Imprimir uma versão bem acabada do seu jogo será muito barato.

Antes de partir para uma versão de tiragem grande, vale também tentar uma consultoria com um Produtor Gráfico (responsável por orçamentos de grande porte, e detentor de certos conhecimentos de insumos, acabamentos e papelaria) Por exemplo: o que é mais barato: peças em acrílico, madeira, ou impressão em 3D? A caixa vai ser em dobradura ou colada? Vai ter verniz localizado? Como avaliar a boneca de impressão, ou mesmo se está diagramado de um jeito que resulta em uma impressão sem muita perda de papel? Alguns componentes são mais baratos se forem encomendados da China? Estas são as questões em que o Produtor Gráfico pode ser bem útil.

A seguir, dicas para imprimir o protótipo final

TABULEIRO

Nunca é bom tentar imprimir o tabuleiro direto no seu suporte final. Até existem impressões em objetos mais duros (madeira, PVC); mas, além de ser difícil de encontrar, o processo é bem mais caro. A ideia é sempre imprimir em papel adesivo o tabuleiro (vinil adesivo opaco, laminado) e aplicar sobre uma superfície dura.

Opções:

Papel Paraná 420grs.

Encontrado em papelarias em geral, ele tem alta resistência. O ideal é primeiro adesivar a parte de trás com um contact preto, encapando ele todo do lado de baixo e deixando uma borda sobrando para encapar pelo menos 5% das laterais da frente, para um melhor acabamento. Dobrar o tabuleiro é sempre um desafio: tente criar o espaço em segmentos, como se fosse um quebra cabeças. Se for optar por deixar ele dobrado, corte o papel paraná em segmentos, unindo ele depois por intermédio do papel contact.

Outras superfícies (madeira, PVC):

Funciona, mas fique atento à sua gramatura. Um tabuleiro pesado demais compromete a estrutura da caixa que vai condicioná-lo.

Impressão em tecido

Tem crescido muito essa tendência. Impressão em tecido permite um melhor acabamento, além de poder ser impresso como pergaminho (ou seja, num espaço bem maior). Só fique atento, de novo, à gramatura: imprimir em lona pode ser uma ótima ideia, mas será necessário reforçar a caixa.

Modo “brasileiro”

Sempre existe um tabuleiro comprado em lojas baratas, ou o resto de um tabuleiro cujas peças nem existem mais. Só se lembre de adesivar com contact preto todo o tabuleiro antes, pois o adesivo em vinil ainda tem um pouco de transparência.

CARTAS

As cartas devem obedecer um tamanho mínimo parecido a um cartão de visita (9cm X 5cm). Pequeno demais não dá leitura, grande demais fica parecendo um deck, não uma carta. Exceção: Jogos infantis (com o acréscimo ainda de cantos arredondados).

Particularmente, é melhor buscar as dimensões padrão usadas pelas editoras de jogos de tabuleiro, a saber:

Mini Euro: 4,4cm X 6,7cm (as que mais usamos para prototipar nossos exemplos)

Euro 5,9cm X 9,2cm

Padrão USA 5,6cm X 8,7cm

Tarot: 6,9cm X 11,3cm

Fazer cartas em um padrão favorece também o uso de sleeves, que são plásticos resistentes comprados exatamente para proteger as cartas dos jogos comerciais. São fáceis de encontrar em lojas especializadas.

Para imprimir, prefira fazer todas as cartas em uma ou mais folhas em A4. Para o verso, existem duas opções: ou faz um pattern (padrão gráfico que se repete e faz uma trama, tipo a

logo do jogo repetida muitas vezes), ou a logo do jogo uma vez só, centralizada em cada verso da carta; evite aproximar-se muito da borda da carta, pois em gráfica rápida você não tem muito controle sobre o casamento da frente e o verso. Se for fazer isso, peça ajuda ao impressor, ou peça uma cópia-teste para ver se vai funcionar.

Opções:

Papel Couchê, maior gramatura que tiver disponível na gráfica rápida. Tentar laminar a impressão para um melhor acabamento e resistência.

Existem outros tipos de papel de gramatura alta, inclusive alguns parecidos com verniz e outros com textura. Só tome cuidado com os de textura e os reciclados, pois o manuseio das cartas pode apagar o que está impresso nelas.

PEÕES, DADOS e outros componentes

Sempre procure em papelarias de bairro dados comuns (D6), pois eles são vendidos aos montes como material escolar de apoio pedagógico. Peões podem ser feitos adesivando botões de camisa (procure tipos variados em lojas de bijuteria ou aviamentos, é sempre uma boa solução). Outra dica é pegar ‘restolho’ de peças em madeira em lojas de marcenaria: normalmente se cobra pouco ou quase nada por verdadeiras obras de arte. O ‘jeito brasileiro’ também vale aqui: compre um jogo bem barato para tirar as peças, ou pinte os peões brancos de um jogo barato de xadrez. Evite ao máximo roletas feitas à mão: elas nunca dão certo e quase não duram.

Impressoras 3D estão ficando cada vez mais comuns, porém ainda é um processo demorado e caro. Só use esse método se tiver certeza que essa será a versão definitiva do seu jogo. Acrílico também é uma boa saída, mas as dicas anteriores prevalecem. Só use em caso de uma versão mais perto da definitiva, senão será muito dinheiro gasto por algo ainda incerto.

Importar grande quantidade de peças de lugares onde a produção em plástico é extremamente barata, como a China, acaba sendo a saída da maioria dos fabricantes de jogos de tabuleiro. Só tome cuidado com a procedência da loja, o frete, e o tempo de envio.

CAIXA

Duas folhas A4, impressas em papel couchê na maior gramatura que tiver (normalmente, 300 g.) e laminadas. Se for fazer um tabuleiro ou peças muito pesadas, reforce a caixa com papel paraná colado ao fundo e nas bordas, ou peça para alguém fazer uma caixa profissionalmente (papel Paraná, dobras e vincos nos lugares certos, cola própria, papel próprio, e talento próprio para nada sair do quadro).

.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enxergamos, nos jogos de tabuleiro, um potencial ainda maior que nos jogos digitais. O ferramental para se criar jogos de tabuleiro está aí, bem à mão: papel e caneta. Pense em todos os jogos de tabuleiro que você conhece: no fundo, todos eles são caixas e caixas de cartolina, mundos complexos feitos apenas

com papel e um pouco de plástico.

Sentimos a falta de uma metodologia produzida por nós, educadores da área de ludologia, que sirva como base não só para designers de jogos, mas também para outras áreas do conhecimento. No entanto a proposta não tenta qualquer substituição de métodos consagrados, e sim a potencialização destes. Esse método, já em uso por tantos anos aqui na PUC Minas e agora finalmente descrito por esse tutorial, tem norteado não só os interessados e entusiastas de jogos, mas também as pessoas que fazem do jogo, segundo Barragán [7], uma Pedagogia Cultural. Aqueles que acham que o sistema de ensino precisa de uma chacoalhada, que querem produzir algo que inspire pessoas a pensar sobre um assunto, aqueles que tentam melhorar a retórica dos seus discursos, e que já sentem que, por vezes, seus alunos querem uma experiência lúdica aprimorada.

Agora, espero que a “receita prática”, descrita com muito carinho nas páginas desse tutorial, sirva para inspirar gamedesigners e entusiastas de todos os tipos, experientes ou não, a produzir jogos que podem mudar o mundo.

REFERÊNCIAS

- [1] J. Huizinga. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, p. 16-17, 1980.
- [2] J. Howard. *Quest: design, theory, and history in games and narratives*. A K Peters, pg XII, 2008.
- [3] J. Howard. *Quest: design, theory, and history in games and narratives*. A K Peters, 2008.
- [4] A. Lesky. *A tragédia grega*. Coleção debates. Ed. Perspectiva, 2010.
- [5] J. McGonigal. *A Realidade Em Jogo*. Best Seller, 2017.
- [6] O conteúdo desse Playset pode ser baixado aqui: <http://bit.ly/pucminassbgames2017>.
- [7] C. Barragán. *Medios masivos de comunicación y su influencia en la educación*. Disponível em: <http://www.odiseo.com.mx/bitacora-educativa/medios-masivoscomunicacion-su-influencia-educacion/> Acesso em 10 de março de 2016.