



EDITAL LIGADAS NA MEEPLE

DICAS PARA DESENVOLVER SEU JOGO DE CARTAS EM 4 MESES

POR ROBERTO PINHEIRO



[MATERIAL COMPLEMENTAR]

Saudações, Ligadas.

Um prazo de quatro meses parece meio corrido, né? Muito para ser feito em pouco tempo. Entretanto, é só impressão. Em quatro meses é possível criar, prototipar, testar, balancear e testar... E claro, testar, escrever manual e até testar o manual. Sim, dá tempo disso tudo. Talvez na sua cabeça pareça muito difícil e você não saiba por onde começar. Minha persona de anos atrás demorava dois ou três anos para concluir um jogo. Hoje em dia, poucos meses são o suficiente. A experiência ajudou? Com certeza! Mas existem alguns atalhos que podem ser tomados. Então, à convite da Liga Brasileira de Mulheres Tabuleiristas, trago boas novas, ou melhor, algumas dicas para desenvolver um jogo em um curto período de tempo.



constância

1. TENHA CONSTÂNCIA

Primeiro aspecto, e talvez o mais importante, é ter uma constância. Você precisa trabalhar todos os dias no seu projeto, nem que seja só por 10 minutinhos. Criar o hábito de trabalhar no projeto fará com que ele entre, aos pouquinhos, na sua mente. Estando na sua mente, algo fantástico acontece: você vai começar a pensar nessa desgraça o tempo todo... Você vai ter ideias dormindo, no banho, comendo. Nada mais gratificante do que sair do banho correndo, querendo anotar uma solução foda para o seu jogo. Cuidado! Acidentes podem acontecer e queremos vocês vivas até o resultado do Edital.



mecânica

2. COMECE PELA MECÂNICA

Eu recomendaria você começar seu jogo pela mecânica. Para algumas de vocês, pode parecer terrível começar o jogo pela mecânica, mas tendo em vista que é um Jogo de Cartas com um prazo relativamente curto, é importante pensar em alternativas mais velozes.

Ao pensar em um tema, você precisará de uma mecânica para implementá-la no jogo, e isso demanda mais tempo por duas razões. A primeira é que fazer esse casamento bem feito é extremamente complicado. Se fosse fácil, não veríamos tantos jogos com a velha conversa de tema colado à cuspe. Então, como o tempo é curto, a opção de iniciar pelo tema é a de despejá-lo no jogo da maneira mais veloz possível. Isso acarreta, geralmente, diversas exceções às regras para que seu tema se torne presente e faça sentido. E exceções são um problema em todos os pontos de vista: ensino, aprendizado, balanceamento, e fluxo de jogo, por exemplo.

Então, ao começar pela mecânica, você evita esses problemas. Obviamente, dessa maneira, a chance do seu jogo ser extremamente temático é baixa. Entretanto, tema não é o aspecto mais importante de um Jogo de Cartas, né? Eu diria que se fosse colocar em uma balança, acessibilidade, inovação e diversão estão bem na frente. Então, evite se tornar uma refém do seu tema. Esse sequestro pode custar a você algumas semanas valiosas de desenvolvimento.



limites

3. ESTABELEÇA LIMITES

É importante definir parâmetros para o desenvolvimento do jogo desde o início. O objetivo disso é facilitar sua vida. Quanto mais parâmetros você tiver, mais limita suas opções, e mais rápido você vai criar. Pode parecer contra intuitivo, mas só o fato do Edital ser voltado apenas para Jogos de Cartas já é excelente para agilizar a criação do seu jogo. Então, eu recomendo que você vá além, e pense em outras limitações (mecânicas, número de jogadores, público alvo, peso, quantidade de cartas). Assim, você reduz as variáveis e potencializa as chances de criar algo diferente.

Outro fator muito importante é que, com essas limitações, você vai ser forçada a tomar decisões de corte em vez de adição. Como assim? Quando você impõe limitações, fica mais fácil simplificar ao máximo seu jogo. E simplificar não é criar algo simplório, mas algo mais elegante, com menos exceções. Não é fácil criar algo simples, mas é uma excelente maneira de conseguir bons resultados em um curto período de tempo. Afinal, quanto menos elementos você tiver, mais fácil de balancear e testar as diversas possibilidades.



desapegue

4. DESAPEGAR É PRECISO

Trabalhar todo dia não irá resultar em nada se você não tiver a capacidade de falhar rapidamente. Isto é: você precisa dar seguimento às ideias, fazer a coisa fluir e isso só acontece com você errando e corrigindo. Não adianta trabalhar 8 horas por dia se você não está disposta a evoluir sua ideia. Você não pode se apaixonar pelo seu projeto ao ponto de não ser capaz de tacar fogo nele e rir daquilo que um dia fora algo e agora são apenas cinzas. Ok, foi um pouco demais. Volte. Você precisa ser capaz de desapegar das ideias que não funcionam. Inclusive, faça protótipos com o mínimo de esforço possível. Em essência, para criar seu jogo rapidamente, você vai gerar muitas versões diferentes e, quanto mais trabalho der para elaborar o protótipo, menor será sua vontade de refazê-lo.



teste

5. TESTE...SOLO!

Despegar pode ser um problema, mas um problema ainda maior é saber quais são as ideias que realmente devem ser jogadas fora. Infelizmente, não existe fórmula mágica. Na maioria dos casos, você só vai conseguir perceber testando. Entretanto, Playtest é o maior gargalo de tempo no desenvolvimento de qualquer jogo, pois você precisa de outras pessoas para testá-lo. Nem sempre elas estão disponíveis para lhe ajudar, e também não é legal cutucar as coleguinhas a cada dia para testar sua nova versão levemente modificada. Então, quando for fazer um Playtest... FAÇA um Playtest. Colete todas as informações possíveis (grave se for possível e deixarem), tenha um objetivo (ou mais de um), e estruture algo organizado para usufruir ao máximo do tempo dessas pessoas que estão lhe ajudando. Playtests são oportunidades raras e devem ser tratadas com a devida apreciação.

Sendo que não era isso que eu ia falar... Me perdi um pouquinho. Desculpa, produção! Tudo que falei é verdade e aplicável, mas eu queria trazer a arma secreta do desenvolvimento rápido: Playtest Solo. É possível ter um progresso que normalmente você só teria em duas semanas (por conta do gargalo dos Playtests com pessoas) em apenas um dia usando Playtest Solo. Afinal, jogando sozinha você pode alterar no meio, recomeçar, verificar problemas simples rapidamente, e corrigi-los mais rapidamente ainda. Então, para agilizar esse negócio, você precisa fazer muito Playtest Solo. Assim, quando você for realmente testar com outras pessoas, será muito mais proveitoso.



resumo

RESUMINDO...

Então, as dicas foram:

- Trabalhar todos os dias no seu projeto;
- Começar seu jogo pela mecânica;
- Criar ainda mais limitações;
- Simplificar ao máximo seu jogo;
- Desapegar das ideias que não funcionam
- Fazer muito Playtest Solo.

Encerro por aqui, mas deixo mais um trechinho a seguir com indicações (suspeitas, já que são textos meus) de mais material para leitura. Obrigado e sucesso nos projetos.





ROBERTO PINHEIRO

DESENVOLVEDOR DE JOGOS DE TABULEIRO

Geralmente as pessoas se apresentam no começo, mas resolvi inovar e botar no fim. Só para vocês também saírem com uma reflexão: inovar nem sempre presta.

Oi, sou Roberto Pinheiro, escrevo sobre Game Design (e jogos de tabuleiro de modo geral) no blog [PinheiroBG](#). Convido a todas para lerem o conteúdo, que tem mais de quatro anos de criação. Vou aproveitar essa oportunidade para recomendar alguns textos específicos.

O autor



Liga Brasileira de Mulheres Tabuleiristas

recomendações

Recomendações!

Bom, falei lá em cima de manual e não citei nada nesse meu texto, mas foi proposital. Já escrevi exatamente sobre isso (clique aqui para conferir!). Além disso, muito do que retratei nesse texto já foi escrito de maneira mais extensa:

- [Lição #8: Sempre simplifique](#)
- [Lição #11: Tenha um escopo](#)
- [Lição #13: Desapegue](#)
- [Lição #17: Tema ou mecânica?](#)
- [Lição #21: Trabalhe nos seus jogos](#)
- [Sobre Playtest Solo e como eu faço \(Partes 1 e 2\)](#)

E por fim, mas não menos importante, deixo texto de convidadas lá do blog:

- [Dez dicas para escrever seu manual por Bianca Melyna](#)
- Aspirante a Game Designer (Partes 3 e 4) por Samanta Geraldini

É isso. Agora sim, encerro finalmente. Espero que o material seja útil. Sintam-se à vontade para entrar em contato pelos comentários do blog, por e-mail (roberto@pinheirobg.com) ou pelo Instagram ([@pinheirobg](https://www.instagram.com/pinheirobg)).

