

Projeto de Ensino de Criação de Jogos de Tabuleiro

Bruno Brisolaro Souza; Luca Meier Giacaglia, Enzo da Silva Patelli, Yuri Eduardo
Martins Almeida, Pedro Schlee Monsalve
; Mônica Lima de Faria

Universidade Federal de Pelotas – brunobrisolaro@gmail.com

Universidade Federal de Pelotas – luca.giacaglia@hotmail.com; enzonze@hotmail.com;

espmx23@gmail.com; pedroschlee@gmail.com

Universidade Federal de Pelotas – Monicalfaria@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O Projeto de Ensino e Pesquisa de Criação de Jogos de Tabuleiros da Universidade Federal de Pelotas, foi criado com o intuito de estudar e desenvolver jogos de tabuleiros. Ao participar destes projetos os alunos envolvidos teriam contato com os processos de design de jogos, suas metodologias e textos envolvidos. O objetivo final é a criação de produtos exclusivamente para o mercado de jogos de tabuleiros, que no momento, encontra-se em evidência.

Jogos de tabuleiro são jogos competitivos ou colaborativos que envolvem tecnologias físicas e humanas em sua atividade (SALEN & ZIMMERMAN, 2005), envolvendo os jogadores no círculo mágico a partir de então. . "O círculo mágico inscreve um espaço que é repetível, um espaço limitado e ilimitado. Em suma, um espaço finito com infinitas possibilidades" (SALEN & ZIMMERMAN, 2004, pg.94), é neste círculo mágico que a história acontece, tecendo o imaginário do jogo.

Para o desenvolvimento do projeto, resolvemos dividir o grupo de alunos em duas equipes para uma melhor organização, a equipe de mecânicas, que é responsável pela criação da parte de como vai funcionar o jogo e regras, e a equipe da estética, responsável pela parte de criação de personagens e visual do jogo. Desta forma, cada equipe se organizou para coletar dados dos jogos que foram jogados e outras informações externas para termos por onde começar o nosso projeto.

2. METODOLOGIA

Inicialmente o estudo foi baseado no conceito de design de jogos de Jesse Schell (2011) que consiste em realizar uma análise através da téttrade elementar que consiste em estética, mecânica, narrativa e tecnologia, do nível mais visível ao menos visível, logo após foram adicionados outros elementos de avaliação, que são complexidade, interação e diversão. Foram testados vários jogos e houve uma coleta de dados relacionados aos elementos de avaliação, desta forma criamos uma base para começarmos a pensar em qual tipo de mecânica e estética iríamos aplicar no projeto que estamos desenvolvendo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em um primeiro momento, o Projeto de Ensino e Pesquisa concentrou seus esforços em testar e pesquisar diversos jogos de tabuleiros das mais variadas origens e idades. Assim, pode-se avaliar diversos aspectos que seriam de interesse a partir do momento que o grupo transitasse para a produção de um jogo independente próprio. Entre os aspectos avaliados estão as mecânicas empregadas, como elas interagem entre si para criar um produto coeso e com qual grau de sucesso, tanto mercadológico (foi questionado as diferenças de



mercado de seus lançamentos originais em relação ao atual) quanto puramente de design. Uma atenção especial foi dada para mecânicas diferenciadas, que não foram encontradas em nenhum outro jogo testado ou da memória dos alunos participantes. Além disso, foram avaliadas a estética empregada por cada jogo, narrativa, tecnologia, complexidade, interação (como os jogadores interagem com o jogo e entre si) e diversão. Em relação a este último, foi discutido se a diversão se dava pelo jogo em si, ou pela companhia.

Os jogos testados foram: *Clue* (HASBRO, 2013), *Puerto Rico* (GROW, 2002), *War* (GROW, 1997), *Eldritch Horror* (GALÁPAGOS, 2015), *King of Tokyo* (GALÁPAGOS, 2013), *Mice and Mystics* (GALÁPAGOS, 2012) e *Yomi* (FUNBOX JOGOS, 2014). Procurou-se testar em um breve período de tempo o maior número de jogos possíveis e com grandes diferenciais entre si. *Clue*, *War* e *Puerto Rico* são jogos competitivos, por exemplo, e é necessário usar dos jogadores com os quais se competem para estrategizar seus movimentos, porém isto é feito de maneiras drasticamente diferentes em cada jogo, com variantes graus de sucesso. *Eldritch Horror* e *Mice and Mystics* são jogos colaborativos com grande foco em narrativa, a história é bem desenvolvida e os jogadores jogam contra o tabuleiro, mesmo assim a narrativa é apresentada de maneira bastante singular em cada um. *Yomi* é um jogo de cartas que tenta simular um torneio de luta, os jogadores jogam simultaneamente e a estratégia tem que ser feita rapidamente. *King of Tokyo* é um jogo rápido de festa onde os jogadores ao mesmo tempo colaboram e competem, dependendo do andamento do jogo.

As discussões geradas ao fim de uma sessão de jogatina foram anotadas, documentadas e sistematizadas (LAKATOS, 2007) para futura referência e as conclusões tomadas em grupo foram essenciais para a segunda fase do projeto ainda sendo realizada que é o desenvolvimento de um jogo próprio.

4. CONCLUSÕES

O produto final ainda está em desenvolvimento, porém graças ao estudo realizado em relação a outros jogos já disponíveis no mercado a segunda parte do projeto tem fluído com certa suavidade e o entendimento de diferentes mecânicas e como elas interagem, entre si, com o jogador e com a tecnologia empregada tem sido essencial. Pode-se concluir então que graças a este estudo prévio, realizado em conjunto com todos os alunos participantes do Projeto de Ensino e Pesquisa, tem sido de extrema importância para a realização de um projeto de um jogo de tabuleiro completamente novo e independente



5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos**. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2007.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play – Game Design Fundamentals**. London: MIT Press, 2004.

SHELL, Jesse. **A arte de game design**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.