

N. 7 V. 1 - AGO 2023

GLYP



TODON

M A G A Z I N E

## WORLD WONDERS

Os bastidores do  
Selo de Excelência **Dice Tower**

Entrevista:  
Tom Vasel fala sobre  
o game design brasileiro

O processo de  
desenvolvimento  
de um jogo de tabuleiro



# SUMÁRIO

World Wonders:  
os bastidores do Selo de  
Excelência Dice Tower

04



07

Glyptodon no Diversão  
Offline: anúncios e  
atualizações

Prêmio Ludopedia:  
Luna Maris e  
Expansão Draftosaurus

10



13

Entrevista:  
Tom Vassel fala sobre  
o game design brasileiro

Promo Luna Maris  
- Ferramentas  
Comunitárias

17



18

Promo Cultive -  
Preparação Avançada

O processo de  
desenvolvimento  
de um jogo de tabuleiro

19







Estande da MeepleBR  
no Diversão Offline 2023

O primeiro semestre de 2023 fechou da melhor forma possível: com o **Diversão Offline** e muitas novidades nos projetos do **Glyptodon Studio**.

Foram tantos acontecimentos maravilhosos que aconteceram na sequência, que esta edição da revista acabou trazendo muitos deles por aqui.

Primeiro tivemos atualizações e anúncios de novos projetos do estúdio, no **Diversão Offline** e a conquista de **2 Prêmios Ludopedia**, mostrando o interesse do mercado nacional e internacional em nossos jogos.

Depois tivemos a experiência de ter **Tom Vasel** jogando **World Wonders** em nosso estande no evento e levando uma das duas cópias que tínhamos para fazer review e jogar com a equipe do **Dice Tower** que culminou com um **Selo de Excelência**.

E pra fechar, já que falamos sobre bastidores, trouxemos um conteúdo sobre o processo de criação e desenvolvimento de um jogo de tabuleiro, para que você entenda um pouco mais esse processo.

Aventure-se nessa edição maravilhosa e boa leitura!



Público jogando World Wonders com o protótipo na caixa antiga



# WORLD WONDERS

os bastidores do Selo de Excelência

## Dice Tower



Por Zé Mendes

Você já deve ter ouvido alguma coisa sobre essa história, mas aquele sábado (dia 10 de junho) foi um desses dias maravilhosos. Era o primeiro dia do **Diversão Offline 2023** e logo pela manhã, antes do público entrar no evento, montamos o jogo **World Wonders** sobre a mesa da sala de imprensa. Ali seria o lugar onde o jogo ficaria disponível para ser jogado durante os dois dias do evento.

Eis que chega **Tom Vasel**, o homem da gravata colorida. Ele estava ali apenas para uma entrevista com o time do Glyptodon Studio (que você confere nas próximas páginas). Como estavam sentados na mesma mesa que o WoW estava montado, Tom não conseguiu não olhar para as “maravilhas”. Ao final da entrevista, me convidaram para entrar e apresentar o projeto para ele. Isso não durou mais do que dois minutos, mas a semente já havia sido plantada.





Tom Vasel e Zé Mendes

## IR OU NÃO IR AO DIVERSÃO OFFLINE?

Antes de continuar, preciso te contar um segredo. Eu (Zé Mendes) não sabia se eu realmente iria ao Doff neste ano, até meados de abril. Na época, eu estava apreensivo, pois não tinha certeza de que os protótipos de **World Wonders** iriam chegar da fábrica a tempo. Sendo assim, não via razão para participar do evento sem ter em mãos o meu grande projeto do momento para apresentar.

Foi quando eu vi uma postagem do perfil do **Diversão Offline** avisando sobre a presença do “homem da gravata colorida” no evento, que contava uma breve história sobre a sua vida. Eu não fazia ideia de que o Tom era, além de tudo, um missionário da igreja. Eu conversei então com minha esposa, e disse: “nós temos que ir lá pelo menos apertar a mão deste homem”. Foi quando comprei as passagens e reservei o hotel.

## UM DIA PARA RELEMBRAR

Voltamos agora ao dia 10 de junho. Lembro que as apresentações não pararam. Quase não tivemos tempo de comer e beber alguma coisa. Era algo rápido e logo já estávamos de volta à mesa para continuar com os playtests com os produtores de conteúdo nacionais. A maioria deles jogou e amou o jogo, o que nos deu uma grande satisfação de missão cumprida.

Havia também na área de jogos da **MeepLeBR** uma mesa com uma das duas únicas cópias do **World Wonders**. Nessa mesa, o público em geral podia colocar seu nome na lista de espera para conseguir jogar. Todos com quem falamos adoraram o jogo e ficaram muito empolgados em ter o jogo em breve. Então nosso dia estava sendo “wonderful”.

No final do dia, por volta das 18h, estávamos exaustos e famintos. Já estávamos quase fechando a porta da sala, quando o Vinícius do perfil Caça Jogos e o nosso amigo designer de jogos Zuzu (Rodrigo Sampaio Rodriguez) chegaram, e perguntaram se poderiam jogar.





Covil dos Jogos e Duque BG conhecendo World Wonders

No ápice do cansaço, eu pedi mil desculpas e perguntei se eles poderiam voltar no domingo, pois já tínhamos acabado a agenda do dia e eu estava louco para ir descansar.

Mas, o dia de maravilhas estava longe de acabar. Nesse exato momento, eis que sai do meio de toda aquela multidão, um chapéu e uma gravata colorida acompanhados de um segurança gigante. **Tom Vasel** para ali na nossa frente e pergunta: “Eu não quero ser rude, mas eu poderia me sentar com vocês e jogar uma partida deste jogo?”.

Eu olhei para o Vini e o Zuzu, e disse: vocês não queriam jogar?! Gente, senta aí, vamos jogar!!! (Risos). Todos ficamos muito empolgados e o tempo passou muito depressa naquela mesa. Foram quase 60 minutos mágicos de piadas em inglês e uma partida épica, onde o Tom ganhou por 1 ponto de diferença.

## UMA PARTIDA MARAVILHOSA!

Ele deve ter construído uns 8 monumentos naquela partida. Ele já estava elogiando o jogo durante todo o tempo, mas no final disse: “Esse é o melhor jogo que eu joguei este ano. Eu preciso levar ele comigo”. Eu já havia comentado com ele umas 2 ou 3 vezes que a **Arcane Wonders** (editora parceira que lançará o jogo nos Estados Unidos) iria lhe dar uma cópia do jogo durante a **GenCon**. Mas ele insistiu. “Eu preciso levar este jogo comigo, pois eu quero mostrar isso pra todo mundo... o Zee tem que ver isso”.

Nessa hora eu olhei para o **Thiago Leite**, que é editor da **MeepleBR** e **Glyptodon**, perguntando com o olhar: “e agora? Ficamos sem uma cópia?”. Ele só fez um sinal com as mãos de “só deixa levar!” (risos). Foi desse modo que a nossa única cópia do jogo com o nome oficial na caixa foi embora do **Diversão Offline** no final do primeiro dia.

Neste momento chegam **Renato J. Lopes** do marketing e o CEO da **MeepleBR**, **Diego Bianchini**, com dois prêmios Ludopedia, um por **Luna Maris** e outro pela expansão do Draftosaurus. Eles olharam pra gente sem entender a expressão que tínhamos no rosto. Parabenizamos os prêmios e em seguida contamos o que havia acontecido. Ficamos todos maravilhados com tudo o que aconteceu naquele dia.

O resto é história! Tudo aconteceu muito rápido, uma experiência incrível com a mão divina encaixando todas as peças na hora certa. Algumas semanas depois, saiu o vídeo do Dice Tower e a grande surpresa: o jogo ganhou o selo de excelência do canal com duas notas 9. Depois disso, vimos World Wonders passar algum tempo na hot list do **Board Game Geek**, chegando ao terceiro lugar da lista.

Aqui no Brasil, vimos ele ser o jogo mais aguardado pelo público na **Ludopedia**. Durante a pré-venda que aconteceu no dia 7 de julho, a quantidade de vendas simultâneas foi tamanha que acabou derrubando a plataforma de pagamento na loja online da MeepleBR, e por conta disso, o primeiro lote esgotou em 3 horas. Se não tivesse acontecido esse problema, teria acabado na primeira hora.

Agora é esperar o jogo chegar por aqui e maravilhar as mesas. Enquanto isso, ele será lançado nos Estados Unidos em agosto durante a GenCon e na Europa em outubro durante a Feira de Essen, na Alemanha.





# GLYP TODON

## NO **DIVERSÃO OFFLINE**: anúncios e atualizações

Por Renato J. Lopes

---

Desde o seu início em 2015, o **Diversão Offline** é o evento que traz mais exposição para os projetos de jogos de tabuleiro no Brasil. Por isso, os projetos do **Glyptodon Studio** têm um espaço especial e de destaque no estande da **MeepleBR** em cada edição.





Na edição deste ano, a sala de imprensa foi dedicada aos projetos do **Glyptodon**, com um bonito painel reunindo os projetos do selo. Ali foi o lugar onde o time do estúdio divulgou as últimas atualizações e anúncios de jogos do estúdio.

Durante o evento, vários canais foram até a sala para saber dos projetos do **Glyptodon**, onde entrevistaram o CEO **Diego Bianchini** e o editor **Thiago Leite**, que é autor de 2 dos novos projetos

Também abrimos um espaço para a submissão de novos projetos, através das folhas de venda (Sell Sheets), recebendo um total de **46 projetos**. Eles estão sendo analisados e respondidos pela nossa equipe.

## ATUALIZAÇÕES



### STREET ART

O jogo está em fase final de produção de arte e deve ser o próximo projeto do **Glyptodon** a ganhar as ruas (ou melhor as paredes!), em meados de setembro. Durante o evento, a capa final foi divulgada.



### MARAJOARA

Foi atualizada a arte do jogo, desenvolvida por **Carmen Ferreira Martinez**. Também foi apresentada a capa final do jogo que deve chegar em meados de novembro, com uma produção nunca vista antes em jogos nacionais.



### 1890: PLANO NACIONAL DE VIAÇÃO

O jogo que muitas pessoas estavam perguntando sobre quando irá sair, teve sua arte final revelada.

Ela está sendo desenvolvida pelo **Harpy Studio**. O prazo de lançamento foi atualizado para o início do ano que vem.



## NOVOS PROJETOS GLYPTODON STUDIOS

### ASTERIA

O primeiro anúncio de novo projeto do Glyptodon no Diversão Offline foi Asteria, um jogo de estratégia no qual dois jogadores competem pela dominação da galáxia através de objetivos militares, comerciais e tecnológicos.

O jogo é uma criação do game designer brasileiro Augusto Correia Rocha, em parceria com a Solar Entretenimento e o Glyptodon Studio.

Asteria é um jogo 4X (Extraír, Expandir, Explorar e Exterminar), com cartas multiuso. Escolha qual dos 4 lados da carta será baixada em um dos planetas abertos para definir o efeito e o poder militar que está sendo disposto.

Você poderá coletar recursos para melhorar seu poderio militar, pesquisar novas tecnologias, ou explorar novas áreas da galáxia em um jogo com muita variedade e rejogabilidade.

Tudo isso em apenas 54 cartas multifunção que vão fazer com que cada partida seja emocionante e única.



Me  
en  
Ga.  
nei

### ME ENGANEI

Uma das surpresas, foi o anúncio do primeiro jogo de Thiago Leite, editor da MeepleBR, o Me Enganei.

Ele é um card game feito para quem gosta de jogos de blefe e party games, pois Me Enganei é cheio de plot twists.

A cada rodada, cada jogador precisa mostrar a carta mais alta de uma mão de três. Mas isso pode ser um blefe.

Cada jogador simultaneamente pode verificar se outro está blefando ou não. Você ganha pontos por pegar alguém blefando, porém eles marcam pontos se estiverem falando a verdade. Se ninguém blefou, o valor de um blefe bem-sucedido aumenta.

A questão é que a cada rodada um número pode trocar valor com outro, tornar-se o maior ou menor, somar com outro... então o jogador precisa ficar atento para não se "enganar".

### QUEST INC.

Falando em plot twist, um dos maiores foi que o nosso editor Thiago Leite não estava somente com o seu primeiro anúncio de jogo pelo Glyptodon, mas também com o segundo: Quest Inc.

Quest Inc. é uma paródia de RPGs eletrônicos, em que você e os jogadores possuem uma empresa de distribuição de missões. O plano é lucrar com a indústria de missões.

Sua empresa assumirá missões demandadas por diversos personagens em um mundo de fantasia medieval, com o objetivo de lucrar em cima disso. Para que isso seja feito, você precisará contratar os heróis mais corajosos (e porque não os mais baratos), para completar as missões.

O jogo é jogado em rodadas, cada rodada tem 2 fases: na primeira os jogadores participam de um leilão invertido (leva quem faz por menos) para ver quem fica com qual missão e o dinheiro. Na segunda, os jogadores contratam os aventureiros (ladinos, guerreiros, magos ou clérigos) para realizarem as missões. Quem terminar o jogo com mais dinheiro, vence.



Esses projetos estão todos em desenvolvimento e quando estiverem para ser lançados, iremos comunicar em nosso site e redes sociais.





Diego Bianchini e Ricardo Amaral recebendo o prêmio de Luna Maris.

# PRÊMIO LUDOPEDIA:

## LUNA MARIS e EXPANSÃO DRAFTOSAURUS

Por Renato J. Lopes

Como se mede o reconhecimento de sucesso de um jogo de tabuleiro? Pela popularidade nas redes sociais, eventos e mesas do Brasil? Pela venda massiva de unidades do jogo por todo o mundo?

Ambos os casos são ótimos indicadores, mas para o mercado brasileiro, o **Prêmio Ludopedia** também é um ótimo indicador e na última edição dois projetos que tiveram o dedo do **Glyptodon Studio** levaram prêmios: *Luna Maris* e a expansão para *Draftosaurus 2 em 1*. Essa premiação se refere a jogos e expansões lançados em 2022.



# LUNA MARIS



## LUNA MARIS

Quando *Luna Maris* foi anunciado, causou um grande “rebuliço” no mercado, criando boas expectativas por conta do público. Ele teve uma boa venda para os padrões considerados normais da editora e também é sucesso nas redes sociais.

É um dos jogos que mais vemos as pessoas publicando que estão jogando, mesmo um bom tempo após o seu lançamento. Sinal de que veio pra ficar nas mesas. Por isso, não foi surpresa quando ele foi indicado a finalista do **Prêmio Ludopedia** na categoria **Jogo Expert Designer Nacional** entre o júri e público, ao lado de grandes e importantes projetos.

Na categoria de jurados, o jogo ficou entre os 3 finalistas, mas, uma grande surpresa foi a conquista na categoria popular. Ou seja, o público em geral elegeu *Luna Maris* como o melhor **Jogo Expert de Designer Nacional** lançado no ano de 2022.

O autor do jogo, **Ricardo Amaral** agradeceu o prêmio e homenageou os game designers brasileiros de jogos complexos. “A gente que cria jogos complexos, sabemos o quanto é difícil criar e desenvolver jogos assim, por isso esse prêmio é tão importante”, afirmou.





## DRAFTOSAURUS: 2 EM 1 MARINA E SHOW AÉREO

Esse é um projeto desenvolvido pelo **Glyptodon**, uma ideia do editor **Thiago Leite**. Lá fora esse produto é dividido em 2 pequenas caixas: o *Marina* e o *Show Aéreo*. Ao ver que isso poderia deixar o produto dividido e com um custo maior, Thiago sugeriu de juntar as duas pequenas caixas em uma do tamanho do jogo base, que além de ficar mais bonita na prateleira, é um formato mais prático e deixa o produto com um preço mais acessível.

E deu certo! A expansão *Draftosaurus: 2 em 1 Marina e Show Aéreo*, além de ser um sucesso de vendas, ganhou o **Prêmio Ludopedia** na categoria **Melhor Expansão - Jurados**.

O CEO da **MeepleBR** e **Glyptodon Studio**, **Diego Bianchini** subiu ao palco para receber o prêmio e disse estar surpreso. “Essa expansão é exclusiva do Brasil, é única no mundo e nos surpreendemos ao vencer esse prêmio”.

Mais uma conquista da criatividade dos estúdios brasileiros de game design, em especial do **Glyptodon Studio**.



Entrevista:

# TOM VASEL

fala sobre o



## GAME DESIGN BRASILEIRO

Por Glyptodon Studio

Aproveitando a passagem do fundador do canal Dice Tower no Diversão Offline 2023, nós aproveitamos para apresentar a Tom Vasel nossos projetos e bater um papo rápido sobre jogos brasileiros e o futuro do mercado dos board games em países emergentes. Confira como foi a conversa que o nosso CEO Diego Bianchini e nosso editor Thiago Leite tiveram com um dos maiores influenciadores do hobby mundial.





Diego e Thiago entrevistando Tom Vassel

**DIEGO:** Tom, para você que é um YouTuber e colecionador e joga muitos jogos ao longo do ano, qual a diferença entre um jogo ok e um jogo incrível? Tema? Mecânicas? Imersão?

**TOM:** É o pacote completo. Eu não sei. Algumas vezes eu sei quando jogo. Quase sempre. Um jogo incrível é um jogo que você joga anos depois de ser lançado e as pessoas gostam, em qualquer lugar. Me arrisco a dizer que poucos jogos incríveis são lançados por ano. Cerca de uns 3. Jogos muito bons são centenas e jogos ok são milhares.

**THIAGO:** Você já jogou alguns jogos brasileiros como Sheriff Of Nottingham, Comic Hunters, Brazil e Paper Dungeons. O que você acha deles? Você consegue ver alguma característica em comum nos jogos brasileiros?

**TOM:** Eu não sei ainda se existe algo assim. Mas, eu sei que jogos brasileiros não são muito abstratos, vocês amam o tema. Tem

sempre algo de tema na maioria dos jogos. O tema é geralmente forte e vocês gostam de interação entre os jogadores. Mas, eu quero mesmo é jogar mais. Por isso estou aqui. Para conhecer pessoas, sim, mas também descobrir novos jogos brasileiros e levar na mala quando voltar aos Estados Unidos. Porque esse é um novo mercado, o Brasil é um dos maiores países do mundo. Quem sabe daqui a dez anos vocês não se tornarão o maior mercado de board games do mundo?

**DIEGO:** O que você acha de jogos vindos de mercados não convencionais como o Brasil, África e Índia? Na Spiel Digital de 2020 vimos muitos jogos vindos desses mercados emergentes. Você acha que tem algo especial vindo desses mercados?

**TOM:** Sim! As pessoas desses mercados não estão contaminadas pelos grandes mercados como Estados Unidos e Europa. Quando você joga um jogo indiano ou da malásia, você tem um sentimento diferente dos jogos dos mercados tradicionais. Com



a internet, fica mais fácil do seu ficar conhecido. O problema é que como são lançados jogos por todo o mundo, fica difícil de se destacar.

**THIAGO:** Na sua experiência, o que um game designer deve buscar colocar em seus jogos, quais elementos chave são preciso para ganhar um espaço para os seus jogos no mercado internacional?

**TOM:** Eu não sei. Só faça um jogo divertido. Se ele ficar popular, “eba”! Se não, faça outro jogo. Nem todos os jogos são populares em todos os lugares. Nós falamos de Sheriff of Nottingham. Ele foi publicado originalmente na Alemanha como “Hart an der Grenze”. Ele ganhou um prêmio na época, mas não era um jogo conhecido, era um jogo ok. Mas, bastou uma pequena mudança, trocar o tema para Robin Hood e pronto. Se tornou popular. Em algumas ocasiões, apenas uma mudança deixa o jogo muito melhor.

**DIEGO:** Em 2019, eu tive uma reunião com John Zinser, CEO da AEG Games e falávamos sobre jogos brasileiros. Eu estava apresentando a ele um projeto e ele disse que a próxima onda de jogos de tabuleiro deverá vir da América do Sul ou Brasil. Você mesmo disse que esses países como o Brasil tem uma cultura diferente e pode ser algo interessante para se apresentar às pessoas. O que você acha dessa possibilidade, falando para game designers brasileiros que irão ler essa entrevista?

**TOM:** Eu estou no Brasil, então sim. É o Brasil (risos). Na verdade eu não sei. Mas pode ser. É um mercado inexplorado. Será a América do Sul? Sim. Mas, também acho que pode ser a Índia, com 1 bilhão de pessoas, pode ser um bom mercado. Mesmo a África, temos visto coisas interessantes por lá. Mas, eu penso que assim como o mundo está se tornando um lugar menor, não importa onde você esteja, você pode fazer um jogo. De qualquer forma, estou muito empolgado com a América do Sul.







Diego, Tom, Thiago e Zé Mendes na sala de imprensa

**THIAGO:** Você está ainda no começo do Diversão Offline, mas quais são as suas impressões sobre o mercado e as pessoas que aqui estão?

**TOM:** As pessoas estão entusiasmadas, todo mundo é muito legal e o espaço é barulhento. As pessoas estão conversando, curtindo o momento. Diferente de alguns países, como na Alemanha. Lá as pessoas são muito silenciosas ao jogar. Ninguém

aqui é normalmente quieto. Estão todas conversando. Vejo aqui muitas famílias, em especial casais. As pessoas vem de casal, não sozinhas e os dois estão se divertindo.

**DIEGO:** Tom, mais uma vez muito obrigado por ter conversado conosco. Esperamos nos encontrar novamente em breve.

**TOM:** Muito obrigado, estou muito feliz em falar com vocês.



# LUNA MARIS

## Promocional: Ferramentas Comunitárias



Regras por Ricardo Amaral

Os patrocinadores da Colônia Lunar mudaram os regulamentos internos sobre o uso de ferramentas, pois querem que os coordenadores usem elas em sua capacidade máxima, desta forma as ferramentas poderão trocar de equipe de cientistas!

Esta regra promocional não pode ser usada em conjunto com a regra promocional “Leilão das Ferramentas Especiais”.

### Alterações necessárias:

Durante a preparação (Etapa A, página 6 do manual):

Revele todas as ferramentas, em vez da quantidade variável por jogador. Cada jogador escolhe uma delas para si, começando pelo último jogador e seguindo em sentido anti-horário. Após a seleção não devolva para a caixas as ferramentas não selecionadas. Deixe-as ao lado do tabuleiro, viradas para cima.

### Durante a fase de ação:

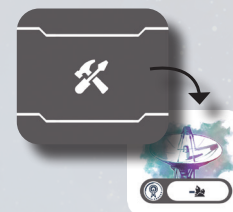
Após utilizar uma ferramenta, o jogador deve colocar a ferramenta utilizada (ou seja virada para baixo) junto às ferramentas ao lado do tabuleiro, e pegar outra ferramenta que esteja virada para cima. Coloque esta nova ferramenta na sua área de ferramentas que estará disponível para uso. Desta forma, um jogador pode utilizar mais de uma ferramenta em um mesmo turno.

Caso não existam mais ferramentas viradas para cima ao lado do tabuleiro, pegue outra ferramenta virada para baixo. Você pode olhar a face das ferramentas antes de escolher. Neste caso, você mantém essa ferramenta virada para baixo e não pode usá-la neste turno.

### No final de cada rodada (página 15 do Manual do Luna Maris):

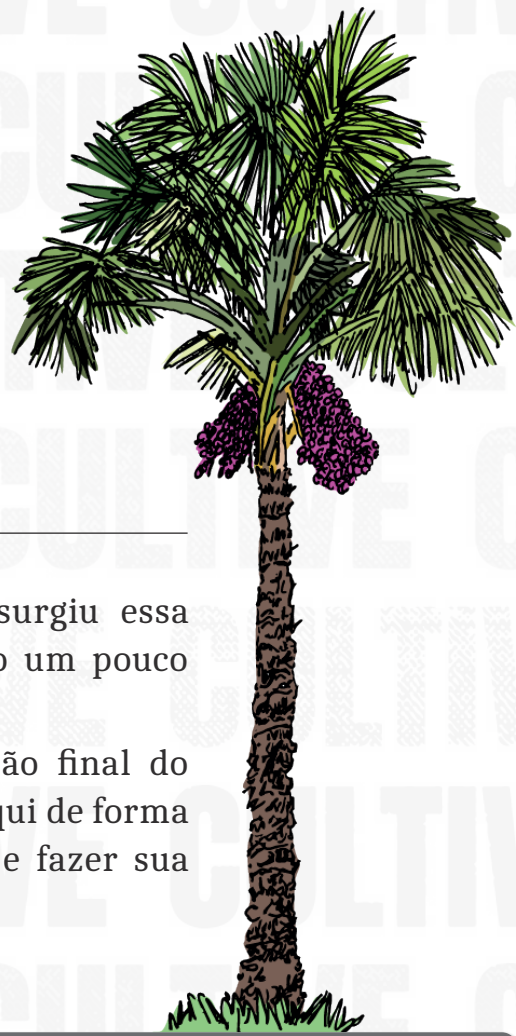
Os jogadores viram para cima sua ferramenta especial, caso possuam uma ferramenta virada para baixo em sua área de ferramentas. Também vire para cima as ferramentas ao lado do tabuleiro.

Demais regras permanecem inalteradas.





# CULTIVE



Por Laila Terra e Rennan Gonçalves

**D**urante o desenvolvimento do jogo, surgiu essa preparação opcional para deixar o jogo um pouco mais disputado.

A versão acabou não parando na versão final do manual do jogo, mas disponibilizamos aqui de forma exclusiva. Fique à vontade para testar e fazer sua própria versão.

## Preparação Opcional:

Após algumas partidas de **2** ou **3** jogadores, os jogadores podem decidir por aumentar a competição pelas plantas (🌿): **Cacau**, **Cambuci** e **Jambo**. Para isso, ao formar o baralho de compras:

- **Em 2 jogadores:** selecione apenas uma das três espécies (🌿) para permanecer em jogo;
- **Em 3 jogadores:** selecione duas das três espécies (🌿) para entrar em jogo;

Para selecionar uma espécie, separe todas as 8 cartas da espécie em questão. Adicionando junto as demais cartas de outros tipos.

As espécies não selecionadas são devolvidas à caixa do jogo e não serão utilizadas nessa partida. Embaralhe as cartas que permaneceram em jogo e continue normalmente com a preparação.



# O processo de DESENVOLVIMENTO de um



Storyset - Freepik.com

## JOGO DE TABULEIRO

Por Michael Alves

Por trás da vasta variedade de jogos de tabuleiro existentes no mercado, há uma complexa rede de processos, uma orquestra meticulosamente ajustada, onde uma multiplicidade de papéis se harmonizam para construir as experiências imersivas apreciadas por jogadores em todo o mundo.

Minha trajetória como desenvolvedor de jogos de tabuleiro, incluindo títulos como **World Wonders**, **Luna Maris**, **Brazil Imperial**, **Eletrika**, **Tanares Adventures**, entre outros, concedeu-me percepções únicas acerca dos desafios e complexidades de todas as fases na criação de um jogo.



Cada indivíduo envolvido no processo desempenha um papel singular, desde a concepção inicial do jogo até sua chegada ao lar dos jogadores. Há uma grande corrente de esforços necessária para transformar uma ideia de jogo em um produto finalizado, pronto para o mercado.

A criação inicia-se com o **game designer**: o visionário que delinea as ideias centrais, as regras e o primeiro esboço do manual. A estrutura central de mecânicas e principais **loops** de jogo são criadas neste ponto inicial do processo.

O próximo passo é o desenvolvimento, efetuado pelo **game developer**, que atua como elo, conectando diversas partes do processo. Por meio de sua prática analítica e compreensão das tendências de mercado, ele sugere aprimoramentos nas mecânicas do jogo, balanceamentos e alterações no manual de regras para otimizar a experiência do jogador.

Intrínseco a esse processo está a aplicação da matemática, utilizando planilhas para auxiliar no balanceamento do jogo. Jogos são, essencialmente, sistemas de elementos e mecânicas que interagem, com a matemática fornecendo uma linguagem universal para sua articulação e manipulação.

Por meio da modelagem matemática, análise de probabilidades e métodos estatísticos, identificamos desequilíbrios, antecipamos o comportamento do jogador e garantimos equidade no jogo, promovendo uma experiência de jogo envolvente e gratificante.

O **game developer** trabalha em constante interação com o **game designer**, buscando conjuntamente as melhores soluções para aprimorar o jogo, adequá-lo ao mercado, equilibrá-lo e atingir o escopo e a excelência requisitados pela **editora**.

Quando a etapa de desenvolvimento do jogo está avançada, a **editora**, o **game designer** e o **game developer** discutem as aplicações



Storyset - Freepik.com

de arte e design gráfico. A **editora** contrata os artistas e dá início à produção das peças gráficas do jogo.

Ao considerar o apelo visual e o design de um jogo de tabuleiro, o **artista**, ou **ilustrador**, e o **designer gráfico** são os cérebros por trás disso.

O **ilustrador** infunde o jogo com alma e personalidade através do design da capa, arte do personagem e outras ilustrações. Simultaneamente, o **designer gráfico**, criador de elementos de arte como ícones, molduras e designs de cartas, colabora com o ilustrador para criar o layout final do tabuleiro, cartas e manuais de regras.

Esses elementos são essenciais para transformar o jogo em um produto e uma experiência agradável e imersiva para o jogador. Um design gráfico inadequado pode gerar dúvidas, confundir o jogo ou deixá-lo visualmente poluído, enquanto uma ilustração ruim pode enfraquecer o tema e desvalorizar o produto nas prateleiras das lojas.

Enquanto as artes estão em desenvolvimento, os **playtesters** e **revisores de texto** entram em cena para assegurar que o jogo esteja pronto para ser produzido. Os **playtesters**, assumem a perspectiva do jogador, identificando possíveis problemas de equilíbrio, pontos de confusão e elementos de jogo que podem comprometer a experiência geral.



O feedback deles é fundamental para que o **game designer** e o **game developer** possam refinar o design e o desenvolvimento do jogo. Simultaneamente, os **revisores** examinam meticulosamente todo o conteúdo escrito, aperfeiçoando a clareza, precisão e consistência em todo o jogo.

**Revisores e playtesters** servem como a última linha de defesa para prevenir que erros cheguem ao produto final, evitando mal-entendidos que poderiam impedir a jogabilidade.

A jornada culmina com a **editora**, a porta de acesso aos jogadores. Os **editores** selecionam projetos, definem equipes de trabalho, negociam com fábricas, tomam decisões embasadas sobre detalhes de produção e supervisionam estratégias de marketing e aspectos financeiros do projeto. Eles são os regentes de todo o processo, garantindo uma transição fluida da produção à entrega final do jogo.

Embora esses papéis sejam distintos, não é incomum que uma única pessoa desempenhe múltiplas funções, especialmente no desenvolvimento de jogos de tabuleiro, que costuma ser realizado por equipes menores. No *World Wonders*, por exemplo, **Zé Mendes** foi o **game designer**, mas também atuou como **designer gráfico** e **ilustrador** de várias peças, assim como fez parte da equipe de edição.



Upkiyak - Freepik.com

Contudo, devido à complexidade dos jogos de tabuleiro modernos, a especialização é geralmente necessária. A criação de um jogo de tabuleiro envolvente requer uma equipe dedicada, na qual todos desempenham suas funções meticulosamente, pavimentando o caminho para uma experiência de jogo bem-sucedida e agradável.

Para aqueles que desejam ingressar neste ramo, é importante saber quais papéis desejam desempenhar nesse processo e buscar desenvolver as habilidades necessárias. É muito importante jogar diversos jogos diferentes e praticar, desenvolvendo trabalhos na área em que desejam atuar, criando um portfólio interessante para apresentar às editoras.

Para aqueles que querem ser **game designers**, recomendo sempre produzir jogos e levá-los a eventos de jogos de tabuleiro para que sejam testados por pessoas de diversos perfis, permitindo que o designer faça análises críticas de suas decisões de design e aprenda com cada erro (o que funciona ou o que não funciona) sempre buscando entender o porquê, para se aprimorar como designer.



Storyset - Freepik.com



Com isso, você poderá apresentar suas melhores criações às editoras e ter uma oportunidade de ver seu jogo publicado.

O desenvolvimento de jogos de tabuleiro é, verdadeiramente, uma sinfonia de habilidades e talentos diversos, uma colaboração de mentes criativas e analíticas.

Grandes jogos não são um mero lampejo de gênio isolado. Eles são frutos da dedicação coletiva e do trabalho árduo. A comunidade de jogos de tabuleiro, os jogadores entusiasmados, alimentam essa indústria com

sua paixão, feedback e apoio. Eles estimulam os desenvolvedores e designers a inovar e criar novas e emocionantes experiências de jogo.

Na próxima vez que você sacar uma carta, mover um personagem ou marcar um ponto, reserve um momento para apreciar a confluência de habilidades e as inúmeras horas dedicadas à criação dessa experiência imersiva. Por trás de cada jogo, há uma equipe dedicada de profissionais cujos esforços combinados dão vida a ele.



Storyset - Freepik.com



# ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO



## NOVO PROJETO

O jogo está em estágio de protótipo e estamos trabalhando para finalizar aspectos conceituais, fechar mecânicas e identidade visual potencial.



## EM DESENVOLVIMENTO

Jogo está em fase de playtest para estabelecermos o fluxo da partida, suas regras e o balanço matemático.



## ARTE E DESIGN

As regras do jogo estão consolidadas e passamos para a criação da identidade visual do produto. Os playtestes dessa fase tratam da usabilidade.



## PREPARAÇÃO DE ARQUIVOS

A redação do manual está em fase final, estão sendo feitos testes cegos e ajustes dos arquivos para impressão.



## EM PRODUÇÃO

O jogo foi enviado para a fábrica. Após a avaliação das provas de impressão, o jogo entra em fase de produção.



## FINALIZADO

O jogo já foi produzido e seu processo de distribuição começou.



# NO QUE ESTAMOS TRABALHANDO



Explore novas masmorras, complete missões secundárias e encontre tesouros.



Artistas de rua competem para descobrir quem vai comandar as paredes da cidade.



Arqueólogos procuram preciosas cerâmicas amazônicas.



Construa ferrovias e faça uma fortuna investindo em companhias ferroviárias brasileiras.



Duelo entre civilizações espaciais.



Os números não são aquilo que parecem.



Ajude a comunidade... e obtenha um bom lucro.

**PROJETO O SONHO  
DO CHEFE**

Uma experiência cooperativa de exploração.



**PROJETO TAÇA**

Entre na competição mágica para ser o primeiro a colocar a mão na taça.