

N.8 V.1 - NOV 2023

GLYP

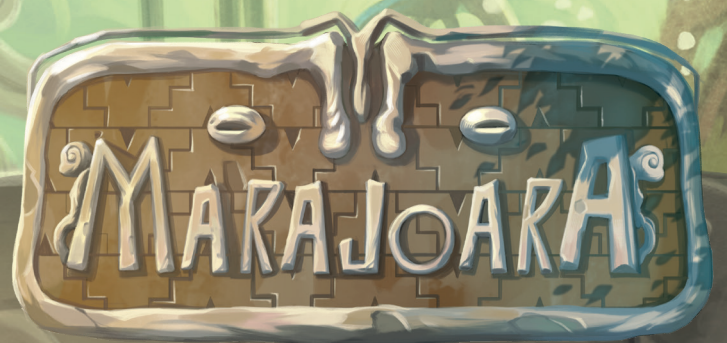


TODON

MAGAZINE

Entrevista:  
Thiago Leite fala sobre  
criação de jogos  
e novos desafios

O que vem primeiro:  
o tema ou a mecânica?  
Por Fabio Tola

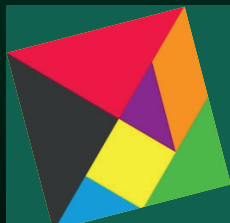


DA MANCALA  
AO RESTA UM

# SUMÁRIO

Marajoara,  
da Mancala ao Resta Um

04



09

Os jogos brasileiros  
na maior feira e jogos  
analógicos do mundo

Lançamento:  
Nacional e mundial

12

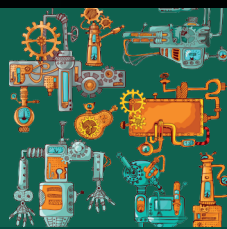


14

Do Leite Night  
ao game design:  
entrevista com Thiago Leite

O que vem primeiro:  
o tema ou a mecânica?

17



20

Promo Paper Dungeons -  
Side Quest:  
Masmorra em Ruínas



Da esquerda para a direita: Marlon Rainha (Glyptodon/MeepleBR), Jean Lopes (Covil dos Jogos), Romir Paulino, Renato J. Lopes (Glyptodon/MeepleBR), Luis Francisco (Grok) e Diego Bianchini (Glyptodon/MeepleBR)

**D**esde que eu me conheço por jogador de **board game** moderno, o mês de outubro tem um significado diferente para mim: a **Spiel Essen**, a maior feira de jogos analógicos do mundo.

Pra mim sempre foi a **Disney** dos board games, onde todo verdadeiro fã e/ou **hobbysta**, deve ir ao menos uma vez na vida. E finalmente, eu consegui!

Fui para lá realizar um sonho: ver de perto as grandes editoras, autores e criadores de conteúdo do mundo todo, mas foi algo além, pois nos dias que estive na feira, também estava trabalhando, junto de **Diego Bianchini** e **Marlon Rainha**, os diretores da **MeepleBR**.

Foram longos dias de caminhada, reuniões e muito **board game**. Algumas das novidades estão sendo compartilhadas nesta edição, as demais serão ao longo dos próximos meses. Outras coisas ficarão para sempre na memória, com acontecimentos incríveis em momentos inesquecíveis.

Tenho certeza que durante toda a minha vida lembrarei dessa viagem, mas sobre isso, eu falo em um texto específico desta edição.

Durante as reuniões em **Essen**, um jogo chamou muito a atenção de editoras parceiras e produtores de conteúdo: **Marajoara!** Ver esse jogo sendo explicado para empresas de todo o mundo e ver o brilho nos olhos de interesse dos gringos, foi algo inexplicável, bonito de se ver. Por isso, trouxemos nesta edição um diário do designer, **Daniel de Lucca**, que conta um pouco da trajetória do jogo.

Ainda falamos de **World Wonders** que finalmente chegou nos lares brasileiros, entrevistamos **Thiago Leite**, que deixa oficialmente a MeepleBR para se dedicar a sua carreira de professor, mas que compartilha com a gente um pouco sobre o seu processo de criação de **Me Enganei** e **Quest Inc.**, jogos que lançaremos no ano que vem.

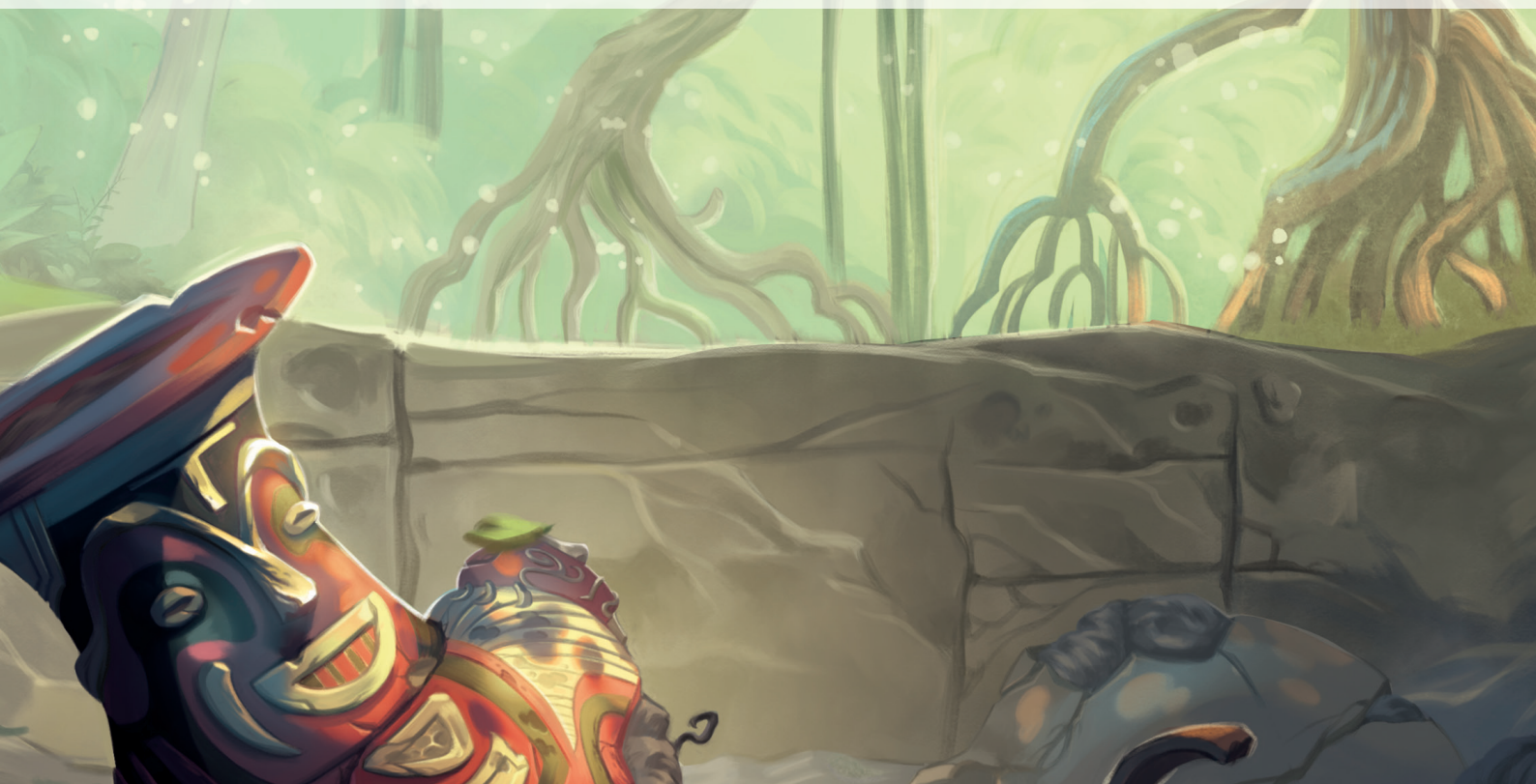
Para finalizar, temos um texto do desenvolvedor **Fabio Tola** (responsável por jogos como **Corrida Maluca**, **Trudvang Legends**, expansões de **Zombicide**, entre outros), contando sobre o que vem primeiro: o tema ou a mecânica, e como isso funciona mercadologicamente.

E claro, para quem gosta das nossas promos: temos uma nova de **Paper Dungeons**, para usar com a expansão **Side Quest**.

Esperamos que vocês aproveitem esta edição. Boa leitura!



## DA MANCALA AO RESTA UM



por Daniel Daniel de Lucca

---

Olá! Para quem não me conhece, eu sou o **Daniel de Lucca**, autor do jogo **Marajoara**. Fui convidado pela equipe do **Glyptodon Studio** a fazer um breve diário sobre a criação desse título. O jogo está para ser lançado agora, mas a história dele começou alguns anos atrás.

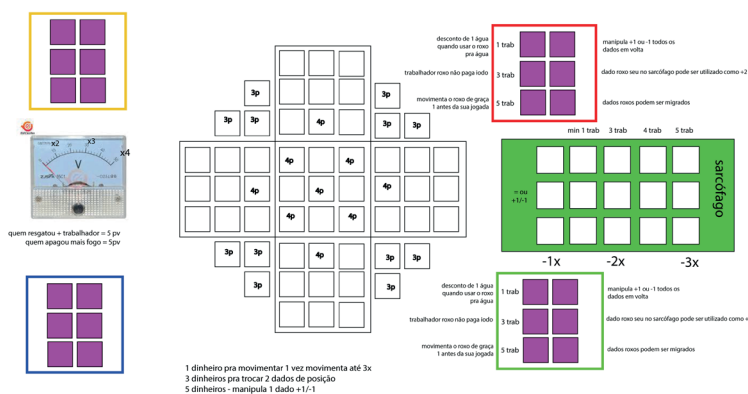
Até hoje me lembro do dia que joguei **Trajan** pela primeira vez. A ideia de usar um jogo antigo (**Mancala**) para servir de mecânica de seleção de ações, como um minigame dentro do jogo, me chamou muita atenção. Eu sempre fui fascinado por ideias criativas, ideias novas me fascinavam. E ali, jogando **Trajan**, foi um dos momentos no board game que fiquei fascinado com a ideia.

Algum tempo se passou e vi uma cena aleatória na TV, de pessoas jogando **Resta Um** (Solitaire, em inglês) com feijões. Então me lembrei do que o **Stefan Feld** fez com o **Trajan** e me veio a pergunta: “Por que nunca usaram a mecânica do Resta Um em um board game moderno?”

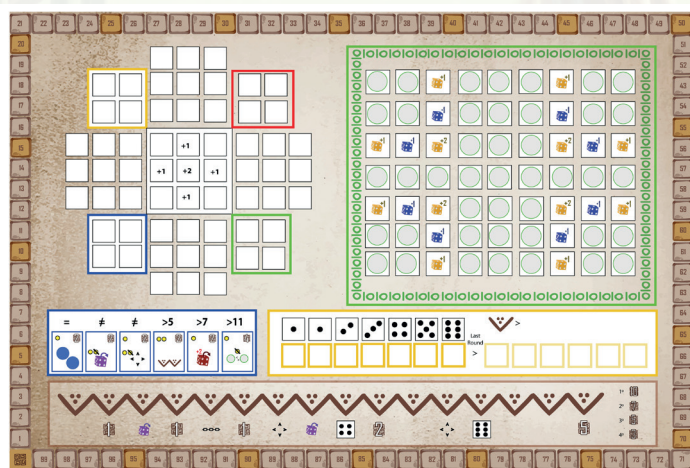
Seis meses, uma **Spiel Digital** e um protótipo depois, eu tinha um contrato fechado! O meu primeiro contrato como game designer. Mas eu tinha um “problema”: **Diego Bianchini**, CEO da **MeepleBR**, amou a mecânica, mas não gostou do jogo.

Naquela versão, o jogo estava muito inflado e desbalanceado. Pudera, eu participei da **Spiel Digital** na loucura, testando muito pouco o jogo. Além disso, do jeito que estava seria caro de se produzir e voltado para um público mais expert.

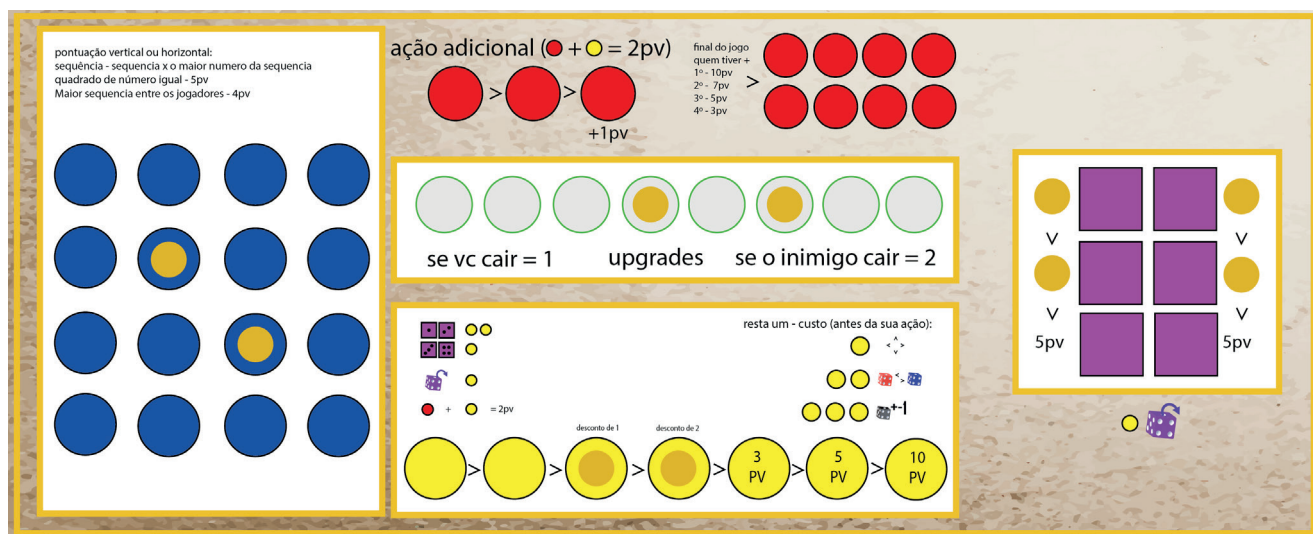
Ao assinar o contrato, uma condição foi acordada: fazer daquele jogo algo mais family, mais elegante. A premissa era manter a mecânica do jogo original para a seleção de ações.



Primeira versão do tabuleiro apresentada para a editora, com o tema **Chernobyl**.



Versão do **Marajoara** com diversas mecânicas adicionais como **tableau building**, poderes passivos, entre outros.



Player Board das primeiras versões, com local para dados roxos travados, para alimentar os Resta Um e diversas outras mecânicas testadas.

## O “RESTA UM”

Antes de continuar vamos falar um pouco sobre o que foi feito com o tal do **Resta Um**. Utilizamos um tabuleiro semelhante ao do famoso jogo com dados voltados para a face 1 no lugar das peças padrões.

Ao utilizar um dado para pular o outro, o que pulou aumenta um número e o que foi pulado é capturado pelo jogador. De acordo com a cor do dado, o jogador pode fazer a ação na força igual a do dado capturado.

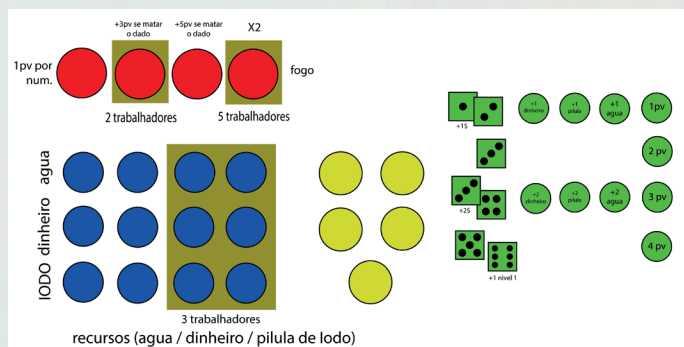
Essa ideia de usar dados trouxe uma evolução natural para o jogo, pois o jogador deixava dados cada vez maiores para executar as ações.

Outra novidade é: ao invés de existir um **Resta Um** para cada jogador, esse jogo deveria ter um **Resta Um** compartilhado, transformando totalmente a mecânica do jogo.

Se antes era um jogo sobre uma espécie de “**tableau building**” com dados, em que você programava para deixar dados cada vez maiores para fazer as ações futuras, agora ele se tornou um jogo sobre **block**, em que deixar dados maiores não era mais algo bom, mas sim, algo ruim.

Para deixar essa disputa ainda mais “apimentada” adicionei as “fichas de pesquisa” que bloqueiam determinados espaços, pois, se um inimigo cair na sua ficha, você pode aumentar um dado seu em dois.

Essa mecânica principal era tão autossuficiente, que toda complicação relacionada às mecânicas secundárias (o que fazer depois que pega o dado?), tirava um pouco do brilho da disputa por dados maiores, que era o principal diferencial do jogo.



Primeiro **Playerboard** apresentado, sob a temática de **Chernobyl**.

## UMA NOVA VERSÃO SURGE

Depois de muitas versões e mudanças, enxugamos as mecânicas secundárias o máximo possível deixando cada cor de dado com importâncias semelhantes e direto ao ponto.

Com isso, surgiram duas formas principais de pontuação: 1ª gastar combinações de dados azuis como recursos para cumprir contratos diretos; e, 2ª contratos com dados vermelhos e amarelos. Enquanto os dados azuis combinados, deveriam fornecer pontos de acordo com as combinações, os “contratos vermelhos” eram de pontuação aberta e bastava juntar um dado vermelho e um dado amarelo de mesmo número para pontuar.

O dado amarelo, além de servir para cumprir os contratos vermelhos, ele virou o dinheiro do jogo, e com isso o jogador pode usá-lo para manipular dados no **Resta Um** e aumentar o valor dos dados azuis.

Por fim, o dado cinza virou um suporte para essas duas formas de pontuar, fazendo andar nas três trilhas que aumentavam o valor dos dados, trazendo habilidades especiais e mais formas de pontuar, sempre amarradas às outras cores de dados.

Essa simplicidade mecânica trouxe a atenção dos jogadores direto para a disputa dos dados no **Resta Um**, trazendo uma profundidade estratégica interessante, sem desviar mais atenção do que deveria para as mecânicas secundárias.



Protótipo físico do **Marajoara**, já com todas as mecânicas definidas.

## UM “PROBLEMA” A SER CORRIGIDO

O jogo estava rodando legal e mais perto do que queríamos com ele, porém, ainda existia um “problema” para corrigir. No **Resta Um**, conforme as rodadas passam, o tabuleiro vai se esvaziando de possibilidades, uma vez que os dados vão saindo.

Portanto, era preciso uma forma de adicionar novos dados no tabuleiro. Anteriormente, existiam dados bloqueados de cada jogador, que eles pagavam para liberá-los e ganhar um bônus por isso. Porém, isso não era suficientemente atrativo para ser uma garantia de que os jogadores iriam encher o tabuleiro com mais dados, afinal, colocar mais dados significava dar mais oportunidade para os adversários.

Além disso, o jogo tinha muitos dados no setup e mais oito dados para cada jogador desbloquear durante a partida, o que estava dando quase 100 dados no jogo. Foi tentando resolver esse impasse que surgiu a mecânica, que considero, a segunda principal do jogo.

Ao invés de liberar dados dando bônus opcionais, desenvolvi um sistema de reciclagem de dados, cujos dados utilizados para pontuar, vão para a reciclagem e

eventualmente liberam dados que já estavam lá, fazendo com que os jogadores tenham que colocar os dados anteriormente gastos de volta no tabuleiro. Com isso, reduzimos 32 dados da produção e transformamos o que seria uma “bonificação” em algo obrigatório de ser feito.

Por exemplo: ao cumprir um contrato, eu vou liberar um dado seis que meu oponente está querendo e não tem como deixá-lo em um lugar que ele não consiga pegar. Então, será que vale a pena eu cumprir esse contrato agora?

Isso trouxe mais uma camada estratégica, pois se tornou primordial saber a hora certa de cumprir os contratos e onde deixar os dados que voltam pro tabuleiro; às vezes criando iscas para uma próxima jogada.

Também gerou um **twist** para a mecânica principal, resolvendo de forma elegante o impasse dos dados adicionais. A reciclagem valorizou a importância da leitura de mesa. Por exemplo: se muita gente está pegando dados azuis, logicamente entrarão mais dados azuis na reciclagem e em jogadas futuras, terão mais dados azuis de valor alto no tabuleiro.

## COMO SURTIU O TEMA DE MARAJOARA?

Com a parte mecânica praticamente fechada, surgiu o tema inusitado do jogo. Já tínhamos ideia de que o jogo seria sobre uma escavação e cuidar de um museu. Porém foi o **Marcio Botelho** (que na época trabalhava na **MeepleBR**) quem teve a ideia de trazer esse tema tão pouco explorado e tão importante na nossa cultura.

Ora, vamos fazer um jogo sobre escavação, porquê não sobre os vasos **Marajoaras**? O jogo já havia passado por diversos temas como: a usina de **Chernobyl** (pois é!), e civilizações Maias e Incas (mais um!) ganhou finalmente um tema que era tão fora da caixa quanto a sua mecânica.

Falando sobre fora da caixa, na verdade, foi dentro da caixa que veio a cereja do bolo. O jogo estava super resolvido e elegante, porém o setup não condizia com esta elegância.

Sortear 52 dados e colocá-los na face um, não era tão demorado mas, estava longe de ser algo rápido.

Foi aí que o **Diego** teve a ótima ideia de utilizar a caixa como tabuleiro. O **Resta Um** com os dados, já está pronto quando você abre a caixa, fazendo com que o tempo de setup seja praticamente zero. É abrir e jogar.

Isso trouxe um requinte absurdo para a produção, eu nunca vi nada parecido no mercado brasileiro. Além disso, os vasos são baseados em vasos reais, os cacos cujos serão juntados no seu tabuleiro pessoal fazem você sentir o tema do jogo.

Agora, a espera é pelo seu lançamento que deve acontecer em breve, pois a produção já está praticamente pronta e logo você poderá ver de perto como ficou esse jogo, que além de um produto, é uma criação muito especial para mim e todo o time da **MeepleBR**.



Protótipo físico já evidenciava a necessidade de um tabuleiro dual layer.



# SPIEL Essen



## OS JOGOS BRASILEIROS NA MAIOR FEIRA DE JOGOS ANALÓGICOS DO MUNDO



por Renato J. Lopes

Quem gosta de jogos de tabuleiro e acompanha esse universo mais de perto, já ouviu falar sobre a **Spiel Essen**, a maior feira do segmento, que acontece anualmente na cidade de Essen, na Alemanha. Neste ano, o time do **Glyptodon Studio/MeepleBR** foi para lá com algumas missões a serem cumpridas. Vamos falar um pouco sobre elas e a minha experiência estando pela primeira vez na maior feira de board games do mundo.



Marlon, Diego e Renato do Glyptodon Studio no estande da Game Brewer

## A MAIOR FEIRA DE BOARD GAMES DO MUNDO DE TODOS OS TEMPOS

Só quem já foi presencialmente na feira de Essen consegue ter noção do tamanho e, nesse ano, ainda teve um “plus a mais”, pois prometia ser a maior de todos os tempos. E conseguiu.

Para quem não sabe, a **SPIEL Essen** é organizada pela **Friedhelm Merz Verlag**, uma empresa de eventos alemã com sede em **Bonn**. A empresa foi fundada em 1985, pelo jornalista **Friedhelm Merz** e no ano passado foi adquirida pela **Spielwarenmesse Nürnberg**, empresa que organiza a feira de brinquedos de **Nuremberg**, que é considerada a maior do mundo no gênero.

Com isso, a nova organização já tratou de deixar a feira maior. O primeiro recorde antes mesmo do evento era a área: foram cerca de 32.400 m<sup>2</sup> de estandes em seis pavilhões, com aproximadamente 850 expositores de 55 nações e mais de 1.500 novos títulos. O resultado foi a presença de **193 mil** pessoas participando dos quatro dias da feira, vindos de **85 países** diferentes.

Era simplesmente grandioso. No hall 1 estavam os card games, acessórios para board games e itens de RPG. Nos halls 2, 5 e 6, estavam as editoras com jogos mais família e iniciais, enquanto nos halls 3 e 4, estavam as empresas que trabalham com jogos para o público mais gamer. Essa organização foi feita a partir desta edição, o que faz sentido, porém gerou algumas bizarrices, como algumas editoras tendo estandes em dois halls diferentes.

Para se ter uma ideia, por dia, andamos cerca de 15km, entrando e saindo de reuniões e visitando os estandes da feira. Foram 25 reuniões ao total, onde apresentamos uma novidade (que ainda não podemos falar) e **Marajoara**, além de conhecer projetos e jogos que podem ser lançados no **Brasil** no futuro.

Podemos dizer que todos os que conheceram os projetos se encantaram. Dava para ver nos olhos dos gringos que eles estavam interessados nisso, incluindo o **Mr. Tom Vasel**. Sim, encontramos com ele na feira, que simplesmente “sequestrou” a nossa cópia do projeto secreto e em breve deve fazer um review em seu canal.

A Feira de **Essen** foi inesquecível e devemos ver os seus frutos pelos próximos meses, com muitas novidades e jogos chegando por aqui e claro, jogos nacionais fazendo sucesso sendo publicados lá fora.



Tom Vasel se surpreendeu com as novidades do Glyptodon Studio



Reunião com a Awaken Realms



Encontro de brasileiros em Essen



Fechando o nosso primeiro jogo do Knizia

Como uma primeira experiência da feira, foi algo incrível e inimaginável. No final do primeiro dia, sai extasiado e sorridente, como uma criança que passou o dia todo brincando e comendo doces.

É uma ótima oportunidade para conhecer novos jogos, fazer **networking** com pessoas do **hobby** do mundo inteiro e principalmente: comprar! Você acha jogos que dificilmente encontra por aqui, por um preço mais acessível e muitas vezes em primeira mão.

A mala de volta ficou pesada, passou do peso, foi cara, mas o único arrependimento é de não ter trazido mais coisas de lá!

Aguarde as novidades em breve e quando tiver a oportunidade: vá sem medo!



Encontro final com a galera do Brasil



A minha alegria de chegar na feira no primeiro dia

# WORLD WONDERS

LANÇAMENTO

## NACIONAL E MUNDIAL



Por Renato J. Lopes

Depois de muita espera e pressão, os compradores do primeiro lote de **World Wonders** receberam suas cópias. E não se falou de mais nada nas redes sociais além da chegada do novo jogo de **Zé Mendes** nas casas dos compradores.

Importante lembrar que, o jogo foi uma pré-venda com previsão de envio do primeiro lote em setembro e o segundo lote em dezembro, não foi um financiamento coletivo. Ou seja, você paga o valor do produto e espera ele estar disponível para recebê-lo.

E o prazo foi cumprido! Os envios do primeiro lote começaram a ser realizados no dia 29 de setembro, chegando na sequência na casa dos compradores. E teve surpresa: os compradores do segundo lote, já receberam em outubro suas cópias! Conseguimos adiantar alguns envios e todos os que compraram no primeiro e segundo lote, tiveram os seus jogos entregues.

## WORLD WONDERS NA GENCON E ESSEN

Quem acompanhou as principais feiras de jogos de tabuleiro deste ano, sabe que **World Wonders** foi sucesso em ambas. Na **GenCon**, a nossa parceira **Arcane Wonders**, levou uma carga limitada para lá de avião, cerca de 400 cópias e todas foram vendidas nas primeiras horas de feira. Na **Spiel Essen**, aconteceu exatamente a mesma coisa. Não tinha para quem queria!

Além disso, os reviews nacionais e internacionais têm sido muito positivos, indicando o jogo como um forte candidato às principais premiações nacionais e internacionais, além de, principalmente, conquistar um lugar de destaque no coração de jogadores por todo o mundo.

Esse é o nosso objetivo ao criar e desenvolver jogos nacionais: levar a paixão do board game para toda a sociedade e conseguir fazer isso com um jogo brasileiro, nas principais feiras do setor para jogadores de todo o mundo, é uma conquista e tanto!

## QUANTO TEREMOS VENDAS NOVAMENTE?

Para quem está esperando, pode se tranquilizar, pois teremos um novo período de vendas no início do próximo ano e quem sabe, com algumas novidades?

Fiquem de olho em nossos canais oficiais que, assim que as novidades surgirem, iremos compartilhar com vocês.





# DO LEITE NIGHT AO GAME DESIGN

Ele tem doutorado em Engenharia de Alimentos, já teve um dos canais de entrevistas sobre jogos de tabuleiro mais legais do Brasil, foi editor de board games, criador e agora se dedica à carreira de professor. **Thiago Leite**, nosso antigo editor e autor de dois dos nossos próximos lançamentos, conta para a gente um pouco sobre o seu perfil e história.

ENTREVISTA COM

# THIAGO LEITE

**Glyptodon Magazine: Thiago**, como você entrou no mundo dos jogos de tabuleiro modernos?

**Thiago Leite:** Eu comecei a jogar em 2009, quando metade do grupo de RPG que eu tinha faltou em uma sessão, e um amigo tinha uma cópia de **Battlestar Galactica**. Foi paixão à primeira vista! Devemos ter jogado da tarde até a madrugada, partida após partida, foram umas quatro ou cinco. No dia seguinte, fizemos uma maratona de **Puerto Rico**, na outra semana **Agrícola**. A variedade de regras e qualidade dos componentes me chamou muito a atenção, e não parei de jogar desde então.

**GM:** Quais são os seus tipos de jogos favoritos?

**TL:** Gosto muito de jogos que exigem uma leitura de mesa e de jogadores, aquele sentimento de “se ele acha que eu farei isso então, farei isso, mas isso significa então que...”. Isso me prende demais em jogos. Falando em mecânicas favoritas, gosto muito de alocação de trabalhadores, construção de baralho, máquina de pontos/combos e claro, um blefe/jogos com traidor.

**GM:** Como foi e quando foi que você resolveu criar os seus próprios jogos?

**TL:** Eu acho que comecei a ter ideias desde aquela época em 2009. Nas férias daquele ano rabisquei um jogo de corrida que usava coisas de **Puerto Rico**, **Agrícola** e **Gran Turismo** (esse eletrônico). Desnecessário falar que esse jogo ficou abominável, hahaha. Mas eu sempre tinha ideias de jogos, temas, progressão de pontos, regras da casa mesmo quando não estava jogando. Depois de uns anos e jogar muita coisa, comecei a lembrar das ideias (eu já anotava a maioria delas em

caderno/arquivo eletrônico) e já conseguia ter discernimento das que tinham maior potencial de se tornar realidade, e, então, decidi colocar algumas delas para teste.

**GM:** Você era produtor de conteúdo, foi trabalhar em editora e começou a criar jogos. Como foi esse processo?

**TL:** Bom, planejado que não foi! (risos) O meu canal **Jogos com Leite** nasceu numa época que havia bem poucos canais no **Brasil** sobre jogos. **Igor Knop**, **Mestre dos Magos**, **Jack Explicador**, **CasaNerdLol** eram alguns dos ativos. O canal era um *hobby* dentro do outro, era como eu usava parte do meu tempo livre quando não estava jogando. Como comecei a jogar com pessoas que se tornaram donos de editoras, donos de lojas, autores, artistas, criadores de conteúdo, senti que poderia ser interessante um quadro de entrevistas: o “**Leite Night**”, esse foi o quadro que eu mais produzi (foram mais de 150 entrevistas).

Nele me aproximei e conheci mais gente envolvida com jogos. Depois de um tempo já estava revisando os jogos. A frequência foi aumentando até que durante o isolamento social, o **Diego** precisou aumentar o escopo e tinha vários projetos (o **Glyptodon Studio** era um deles) e precisou de alguém para ajudar. Eu fui o escolhido e a partir daí comecei a trabalhar como editor na **MeepleBR** e **Glyptodon**.

Quanto à criação de jogos, eu já tinha começado antes de me tornar editor, mas com certeza ajudou a ver o que poderia ter ainda mais potencial, e me ajudou a ficar ainda mais crítico com minhas ideias e não ter receio de cortá-las para melhorar o jogo.

**GM:** Você tem um doutorado em Engenharia de Alimentos. Isso de alguma forma influenciou no seu trabalho como editor e criador de jogos?

**TL:** Ajudou. No doutorado tive que escrever e revisar artigos científicos em outra língua que não a minha nativa (português). Isso me permitiu revisar manuais de jogos com mais facilidade. Além do fato de que descrever um experimento requer um passo a passo bastante complexo e descritivo, assim como escrever um manual de jogo com desenhos bem detalhados. Então, dá pra usar um pouco de algo que você aprende num ramo para aplicar em outro.

**GM:** Após viver uma experiência de trabalhar em uma editora de jogos, você vai voltar a dar aulas, o que você leva da experiência como criador de jogos para a sala de aula?

**TL:** Ainda é cedo pra falar, mas creio que vou tentar criar metodologias diferentes e pequenas situações gamificadas, para ajudar a passar conteúdo de uma maneira menos burocrática, com a facilidade de saber como melhorar aquela ideia como eu olharia para as minhas criações do *hobby*.

**GM:** Você tem dois jogos que sairão em breve pelo **Glyptodon Studio: Quest Inc.** e **Me Enganei**. O que você pode falar sobre eles?

**TL:** Vamos lá: **Me Enganei** é um jogo de blefe, usando a ideia de que a ordem natural dos números muda ao longo do jogo, um jogo rápido para jogar várias partidas em sequência.

Já o **Quest Inc.** é um jogo com um esquema de leilão um pouco diferente. Um leilão às avessas. Os jogadores disputam em lances decrescentes, os valores de quanto cada um quer receber, e usam este dinheiro para contratar os heróis para resolver as missões, que são obtidas durante a fase

de leilão. Para amarrar tudo, ao completar as quests os jogadores recebem itens de loot e formam conjuntos que dão muitos pontos no final do jogo.

**GM:** Como foi o desenvolvimento desses jogos? Quais foram os momentos mais desafiadores?

**TL:** Os dois acabaram de ser desenvolvidos mais ou menos juntos, porém o **Me Enganei** começou bem antes. Curioso que o jogo mais simples, deu beem mais trabalho. Eu queria garantir que o jogo fosse rápido, mas ao mesmo tempo que tivesse um elemento de caos que dá o diferencial do jogo, sem que houvesse um claro vencedor já na primeira rodada!

O **Me Enganei** passou por umas sete versões grandes, que mudaram o número de componentes, pontuação, poderes, simultâneo ou em turnos. A parte mais desafiadora do **Me Enganei** foi justamente garantir que os jogadores conseguissem virar o jogo, ao passo que também não podia deixar apenas a última rodada sendo a única que importava. Já o **Quest Inc.**, meio que já nasceu com a cara que ele vai sair, as fases, as coleções de itens, a maioria dos locais de cidade, a mecânica do leilão. O maior trabalho nele foi garantir o equilíbrio dos valores das cartas. A parte mais difícil foi controlar as ideias para não ir adicionando tudo que vinha na minha cabeça. Tenho várias ideias extras que podem ser exploradas nele ou em outro jogo.

**GM:** Algo a mais que deseja comentar para os leitores da **Glyptodon Magazine**.

**TL:** Estou curioso para acompanhar a revista agora que estou do lado de "fora". Espero poder voltar para falar mais sobre meus jogos, sejam esses dois ou futuros jogos ou algum assunto diferente. Podem contar comigo!





O QUE VEM PRIMEIRO:  
O TEMA  
OU  
A MECÂNICA?

Por Fábio Tola

Essa é uma daquelas perguntas que sempre aparecem na entrevista com algum autor famoso: “Nos seus jogos, o que vem primeiro: as mecânicas de jogo ou o tema? É possível desenvolver um antes do outro?”. A primeira pergunta geralmente é respondida com facilidade, mas a segunda realmente incita a reflexão.

Antes de prosseguirmos, é importante definir o que entendemos por “mecânica” e “tema” nos jogos de tabuleiro. A mecânica refere-se às regras, sistemas e interações que estruturam o jogo; são os alicerces sobre os quais a experiência se desenvolve. Já o tema, se trata da narrativa, o contexto, o cenário que dá vida ao jogo e proporciona a imersão aos jogadores. E agora, a grande questão: qual desses elementos se usa na base na criação de um jogo?

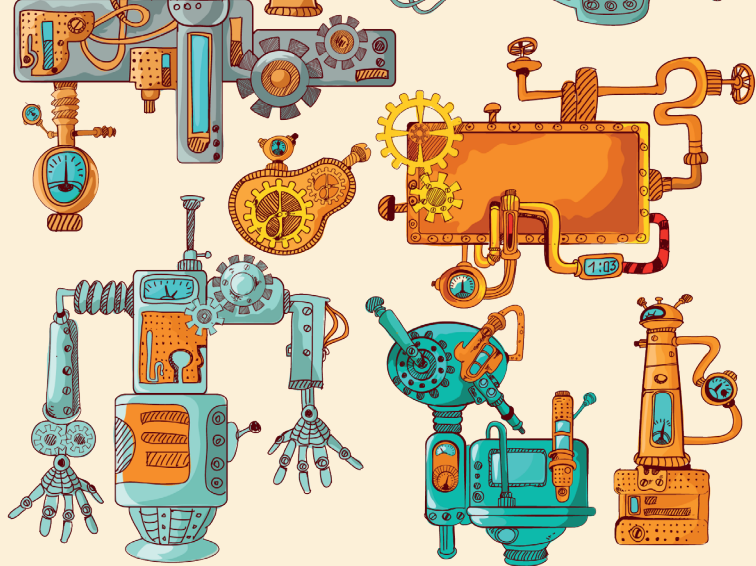
Independentemente de ser um novato ou veterano na criação de jogos, o ponto de partida é sempre uma necessidade intrínseca de criar uma experiência única. É aquele lampejo, aquela ideia que se considera única e pode ser um gancho perfeito para começar a criação de um jogo.

A inspiração pode vir de diversas fontes como: a leitura de livros, quadrinhos ou obras de não-ficção que despertam o desejo de explorar um mundo ou uma situação histórica específica. Também é possível que surja ao observar situações sociais recorrentes e imaginar como transformá-las em um jogo cativante. Às vezes, a inspiração ocorre durante a própria experiência de jogo, quando se percebe que é possível fazer algo ainda melhor.

## OPORTUNIDADES À VISTA!

E para um ou outro autor profissional, ainda aparecem outros ganchos frequentes e que os incentivam à criação: seu olhar veterano percebe uma tendência de mercado. “Olha só esses finalistas do **Spiel des Jahres!** Tem um padrão aí pra explorar!”. Ainda pode surgir da necessidade imediata gerada por uma encomenda. “*Precisamos de um party game para dois jogadores que dure no máximo 30 minutos*”.

Por isso, dá pra dizer que antes de mais nada, o primeiro passo para o jogo é essa vontade, em se criar uma experiência para seus jogadores. E essa experiência pode ser baseada em uma mecânica ou em um tema.



Mesmo sem intenção prévia, geralmente fazemos uma escolha inicial entre mecânica e tema para iniciar o processo de criação. A pergunta que surge nesse momento é: como podemos complementar um com o outro para garantir que esses elementos sejam coesos? Mesmo com essa impressão, é raro que a ideia fique isolada por muito tempo.

## CASE CORRIDA MALUCA, UNINDO MECÂNICA, TEMA E NECESSIDADE MERCADOLÓGICA

Vou exemplificar aqui o processo de criação do jogo baseado no desenho Corrida Maluca, lançado aqui no Brasil pela **Galápagos**. O desenho foi marcante na infância de muitas pessoas e é repleto de situações inusitadas e interação entre os competidores.

Pronto. Já temos o tema! O próximo passo é meio que imediato: qual tipo de jogo o Corrida Maluca seria? Uma fatia grande do público consumidor compartilha de lembranças semelhantes, e certamente gostaria de revivê-las nas mesas com seus colegas ou possivelmente apresentá-los aos filhos, sobrinhos e/ou afilhados.

Por conta disso, deve ser um jogo acessível, possível para se jogar com crianças, mas sem ser infantil, para que uma mesa de adultos também aproveite o jogo com partidas rápidas e estratégicas. Rápido, simples, um pouco de **take that** e dinâmico em mecânicas, anotado.

Ter miniaturas pode ser um dos pontos fortes na compra do jogo. Principalmente miniaturas em plástico grandes e com todos os personagens presentes, incluindo o famigerado **Dick Vigarista**.

Mas o jogo encarece um bocado com essas peças, e pelo perfil que queremos, ele não pode ficar um jogo muito caro. Então a opção de outros elementos do jogo deve ser o mais enxuta possível.

Nada de dados ou outros elementos que possam encarecer o jogo, considerando no máximo um deck de cartas para cada personagem, afinal queremos passar a impressão que se está jogando como a **Penélope Chamosa**, e que ela seja totalmente diferente dos **Irmãos Rocha** (e seu Carro de Pedra).

Já seria impossível usar um mapa para miniaturas daquele tamanho, então que a pista também seja feita usando cartas.

Essa foi uma fatia do processo de criação de um jogo comercial a partir do tema, e serve para mostrar que nada é feito em um espaço vazio. Muitas vezes algumas decisões aparecem de forma mais simples ao se limitar as possibilidades no desenvolvimento do jogo sejam estas físicas ou de dinâmica entre os jogadores e, que venham da produção do jogo ou da própria visão do autor.

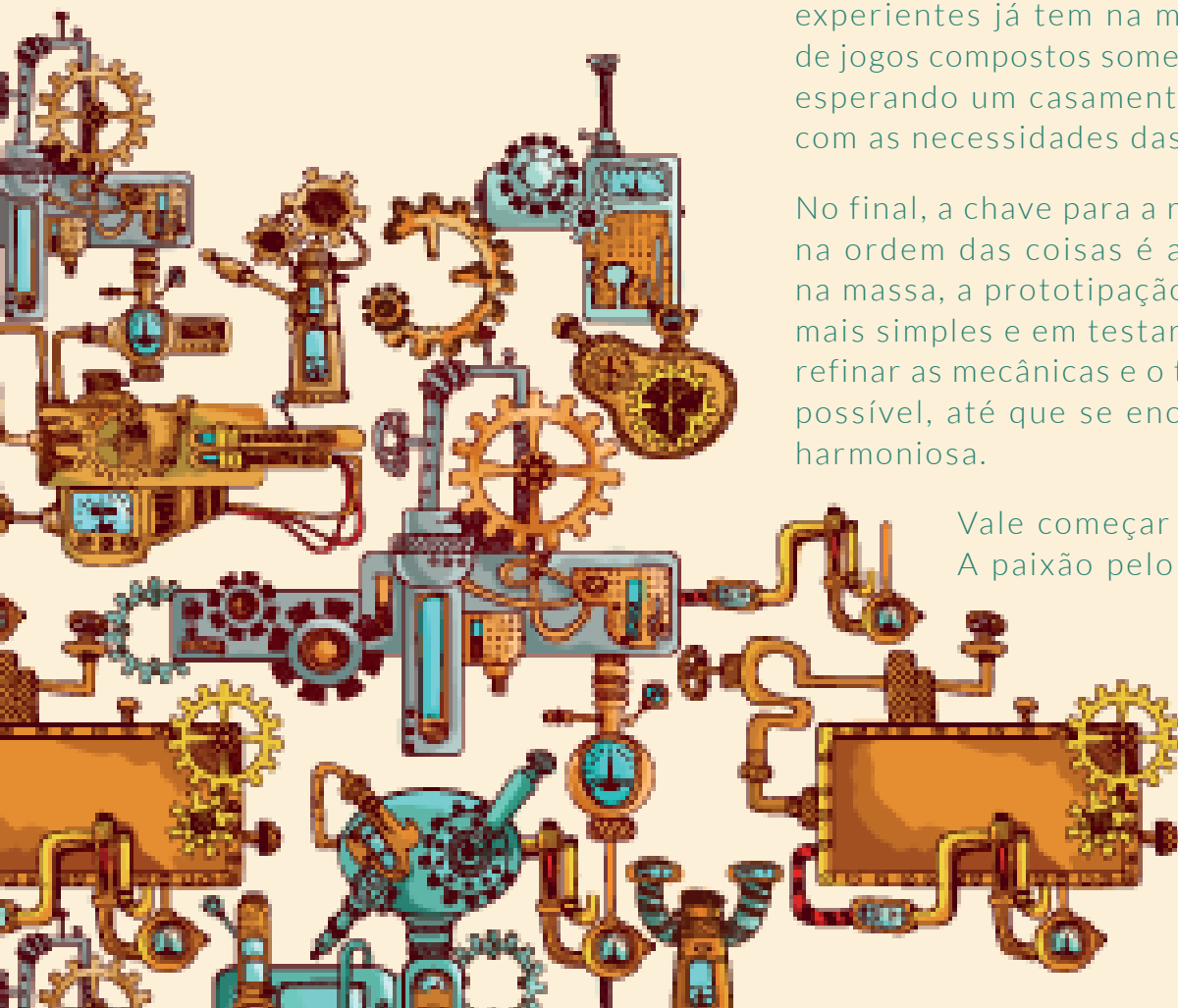
## JOGOS A PARTIR DAS MECÂNICAS

Por outro lado, começar com as mecânicas primeiro e, posteriormente, vinculá-las a um tema adequado, pode parecer um desafio mais complexo, mas na verdade só exige um olhar mais astuto do autor para temas que poderiam servir para seu propósito.

Na minha experiência, esses jogos aparecem de forma quase espontânea no processo de testes. E quase todos os criadores mais experientes já tem na manga um punhado de jogos compostos somente por mecânicas, esperando um casamento de conveniência com as necessidades das editoras.

No final, a chave para a resposta do dilema na ordem das coisas é a dedicação à mão na massa, a prototipação rápida das idéias mais simples e em testar várias vezes para refinar as mecânicas e o tema o mais rápido possível, até que se encaixem de maneira harmoniosa.

Vale começar de qualquer lado. A paixão pelo processo criativo e a visão clara da experiência que pretende proporcionar são elementos essenciais que fazem essa cola acontecer de forma natural.



# PAPER DUNGEONS SIDEQUEST EXPANSION

## MASMORRA EM RUÍNAS

REGRAS POR THIAGO LEITE

Vilões misteriosos se esconderam sorrateiramente em uma masmorra em ruínas e podem apresentar um perigo para a população local!


Você e o seu grupo, ouvindo os rumores dessa ameaça silenciosa, decidem entrar para derrotar os **três vilões** que ali se ocultam, e sair antes que ela desmorone!


Mas, cuidado! Pois, o chão de cada sala da masmorra parece estar desaparecendo após passar por ele.

Nessa partida, você só pode passar por cada sala apenas uma vez. Após atravessar o espaço, ela desaparece. Se você não puder ir para uma sala que nunca entrou nesta partida, o grupo é engolido pelos destroços e você perde a partida, sem marcar pontos.

Você deve sair da masmorra antes do final da última rodada. Se não sair, o grupo é engolido pelos destroços e você perde a partida, sem marcar pontos.

### REGRAS ADICIONAIS:

**BENÇÃO DA AGILIDADE:** se você só usar dados para se mover em uma determinada rodada, você pode considerar que todos os dados utilizados são dados de valor 0 (3 botas) .

**ANEL DO TELEPORTE BLOQUEADO:** , uma poderosa força das trevas está afetando o Anel do Teleporte, por conta disso você deve riscar esse item mágico de sua ficha de jogador, pois não será possível adquiri-lo durante essa partida.

UTILIZE A VARIANTE DE **VILÕES ALEATÓRIOS**  
(PÁGINA 11, MANUAL EXPANSÃO SIDE QUEST).

# PAPER DUNGEONS SIDEQUEST EXPANSION

## MASMORRA EM RUÍNAS

REGRAS POR THIAGO LEITE



# 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



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.