UNIVERSIDADE
LUSÓFONA

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARQUITETURA, ARTES E TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO

DESIGN DE JOGOS E MÉDIAS JOGÁVEIS

Designing Inclusive Board Games: Game Designers' Strategies, Challenges, and Perspectives

Dissertação apresentada a provas públicas para a obtenção do grau de Mestre em Design de Jogos e Média Jogáveis, orientada pela Professora Doutora Carla Patrícia Gonçalves e Sousa Mira

Joana Mourato Sardinha Figueiredo de Barros | a22105958

2024

www.ulusofona.pt

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARQUITETURA, ARTES E TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO

DESIGN DE JOGOS E MÉDIAS JOGÁVEIS

Designing Inclusive Board Games: Game Designers' Strategies, Challenges, and Perspectives

VERSÃO FINAL

Dissertação defendida em provas públicas na Universidade Lusófona, Centro Universitário de Lisboa no dia 23/07/2024, perante o júri, nomeado pelo Despacho de Nomeação n.º: 915/2024, de 07 de 2024 com a seguinte composição:

Presidente: Prof. Doutor Filipe Soares Branco da Costa Luz

Arguente: Prof. Doutor Micael Sousa

Orientadora: Prof.a Doutora Carla Patrícia Gonçalves e Sousa Mira

Joana Mourato Sardinha Figueiredo de Barros | a22105958

2024

Dedication

"I dedicate this thesis to the cherished memory of my late brother, Miguel. Though unable to communicate verbally or walk, he imparted to me the profound significance of accessibility. From viewing his challenges, the silent teachings instilled in me a deep commitment to fostering inclusivity in all aspects of my academic and personal journey."

Funding statement

This dissertation was funded by national funds through the FCT - Foundation for Science and Technology, I.P., under project GameIN (2022.07939.PTDC) – available at https://doi.org/10.54499/2022.07939.PTDC.

Acknowledgements

"I am deeply grateful to numerous individuals whose unwavering support has been integral to my educational journey. Firstly, I extend my heartfelt appreciation to my sister, Rita, whose steadfast belief in me and unwavering support have been my anchor throughout. Additionally, I am indebted to my boyfriend, whose encouragement and unwavering faith in my abilities have been instrumental in overcoming the academic hurdles.

To my family, including my parents, grandparents, aunts, cousins, and extended relatives, I express profound gratitude for their enduring belief in my potential and the financial assistance that has facilitated my educational achievements.

I am particularly thankful to Professor Carla Sousa, my thesis coordinator, whose guidance, and support have been invaluable not only in crafting this thesis but also in shaping my entire academic journey. Her mentorship, patience, and expertise have been transformative.

Furthermore, I extend my appreciation to Professor Felipe Luz for his mentorship, which extended beyond the classroom and provided enriching opportunities through projects like GameIn. Collaborating with Carla and other researchers, I gained invaluable experiences, contributed to academic discourse, and accessed crucial data that significantly enriched my thesis and overall educational experience.

Finally, I extend my thanks to all those who have supported me in diverse ways throughout my educational pursuits. Your encouragement and belief in me have been the driving force behind my accomplishments."

Abstract

This research explores inclusive design in board games, focusing on enhancing accessibility for diverse groups, including individuals with disabilities, children, and older adults. Despite advancements in digital game accessibility, physical board games often lack comprehensive guidelines for inclusive design. This study addresses this gap by examining the perceptions, methodologies, and challenges faced by board game designers in integrating accessibility features.

The research involved qualitative analysis of interviews with twenty-six designers from various countries, ages, genders, and experience levels. These interviews were recorded, transcribed, and systematically coded to identify recurring themes and insights related to inclusive board game design.

Key findings highlight several crucial aspects of accessibility: visual, cognitive, emotional, socioeconomic, and intersectional. Designers emphasised clear rules, visual aids, tactile elements, and adaptable game mechanics to cater to diverse player needs. However, challenges such as high production costs, balancing inclusivity with gameplay integrity, and market resistance remain significant.

These findings provide designers with a roadmap for integrating accessibility into game design, enhancing inclusivity and enjoyment for all players. Game publishers and developers can use these insights to advocate for industry-wide accessibility standards, while policymakers and advocacy organisations can promote a more inclusive gaming culture and foster awareness of accessible design.

Keywords: **Board Games, Game Design, Accessibility, Board Game Designers, Inclusive Design.**

Abstract

Esta pesquisa explora o design inclusivo em jogos de tabuleiro com o objetivo de melhorar a acessibilidade para grupos diversos, incluindo pessoas com deficiência, crianças e idosos. Apesar dos avanços na acessibilidade de jogos digitais, os jogos de tabuleiro físicos muitas vezes carecem de diretrizes para a criação de um produto inclusivo. Este estudo aborda essa lacuna ao examinar as percepções, metodologias e desafios enfrentados pelos designers de jogos de tabuleiro na integração de recursos de acessibilidade.

A pesquisa envolveu a análise qualitativa de entrevistas com vinte e seis designers de vários países, idades, gêneros e níveis de experiência. Estas entrevistas foram gravadas, transcritas e sistematicamente codificadas para identificar temas recorrentes e percepções relacionadas ao design inclusivo de jogos de tabuleiro.

As principais conclusões destacam aspetos cruciais da acessibilidade: visual, cognitiva, emocional, socioeconómica e interseccional. Os designers enfatizaram a disponibilização de regras claras, com auxílios visuais, elementos táteis e mecânicas adaptáveis para atender às necessidades dos jogadores. No entanto, desafios como os altos custos de produção, o equilíbrio entre inclusão e a integridade do jogo e a resistência do mercado permanecem significativos.

Estas conclusões fornecem aos designers uma orientação para integrar a acessibilidade no processo de design dos seus jogos, aumentando a inclusão e o nível de satisfação dos jogadores. Editores e desenvolvedores de jogos podem usar estas percepções para promover novos padrões de acessibilidade na indústria, enquanto os *policymakers* e organizações da sociedade civil e ativistas podem promover uma cultura de jogo mais inclusiva e aumentar a consciencialização sobre o design acessível.

Palavras-chaves: **Jogos de Tabuleiro, Design de Jogos, Acessibilidade, Designers de Jogos de Tabuleiro, Design Inclusivo**

Table of Contents

1.Introduction **11**
1.2 Background **12**
1.3 Problem Statement **13**
1.4 Research Questions **14**
1.5 The Centrality of Accessibility **15**
1.6 Defining Board Game Accessibility **16**
2 Methodology **18**
2.1 Data Collection Method **18**
2.1.1 Sample 18
2.1.2 Demographic Composition 18
2.1.3 Professional Experience 18
2.1.4 Rationale for Selection 18
2.1.5 Sample Size and Interviews 19
2.2 Interviews **19**
2.2.1 Procedure 19
2.2.2 Recordings 19
2.2.3 Transcription 19
2.2.4 Data Volume 19
2.2.5 Coding and Analysis 20
2.2.6 Interview questions 20
2.2.7 Flexibility in Interviews 22
2.2.8 Ethical Considerations 22
2.2.9 Data Analysis Techniques: Critical Context Analysis 23
2.2.10 Corpus Analytical Dimension 23
2.2.11 Unit of Analysis 23
2.2.12 Adopted Software 23
2.2.13 Approach to Coding System Development 23
2.2.14 Approach to Cross-Tabulation 24
2.3 Introduction to Codification Topics **24**
2.3.1 Coding Book Definitions 24
2.4 Validity and Risk of Bias in Research **31**
2.4.1 Intercoder Reliability 31
2.4.2 Sampling and Coding Process 31
2.4.3 Intercoder Reliability Agreement Criteria 32
2.4.4 Results and Findings of the validation 32
2.4.5 Implications and Assurance 32
2.4.6 Future Considerations 32
3 Results **33**
3.1 Inclusive Design Views and Attitudes **35**
3.1.1 Barriers to create accessible games 36
3.1.2 Strategies to Create Accessible Games 37
3.1.3 Perceptions about game genres and accessibility 38
3.1.4 Perceptions about game mechanics and accessibility 40

3.1.5 Age rating.... 43
3.1.6 Inclusivity in the Board Games Community.... 44
3.1.7 Final Notes on Inclusive Design Views and Accessibility.... 46
3.2 Game and Game Design Experiences and Preferences....46
3.2.1 Game Genre Preferences.... 47
3.2.2 Game Mechanics Preferences.... 48
3.2.3 Instructional Design Preferences.... 49
3.2.4 Barriers-challenges to create games.... 51
3.2.5 Final notes on Game and Game Design Experiences and Preferences....53
3.3 Visual accessibility....54
3.3.1 Enhancing Visual Accessibility.... 55
3.3.2 Tactility.... 55
3.3.3 Final notes on Visual Accessibility....56
3.4 Cognitive Accessibility.... 57
3.4.1 Player Aids....58
3.4.2 Difficulty Levels and Gaming Experience.... 59
3.4.3 Multitasking Mechanics....59
3.4.4 Prior Knowledge and Rulebooks.... 60
3.4.5 Final notes on Cognitive Accessibility.... 61
3.5 Emotional accessibility....62
3.5.1 Downtime....63
3.5.2 Player Elimination.... 63
3.5.3 Randomness....64
3.5.4 Final notes on Emotional Accessibility.... 65
3.6 Socio-economic accessibility.... 66
3.6.1 Player Count and Accessibility....66
3.6.2 Price and Popularity....67
3.6.3 Representability.... 68
3.6.4 Final notes on Socio-economic Accessibility....69
3.7 Intersectional Accessibility.... 70
3.7.1 Time Limits and Player Engagement....71
3.7.2 Drop-In/Drop-Out Ability....71
3.7.4 Game Session Length.... 72
3.7.5 Final notes on Intersectional Accessibility.... 72
4 Discussion....74
4.1. Current State of the Art and Contributions.... 77
4.2 Limitations and Suggestions for Future Research....78
4.3 Implications of the Findings....80
5 Outputs of the Research.... 81
6 Bibliography.... 83
7 Appendices....87
7.1 Appendix A - Interview transcription - Game Designer A.S.... 87
7.2 Appendix B - Interview transcription - Game Designer A.W.... 116
7.3 Appendix C - Interview transcription - Game Designer A.L.... 133
7.4 Appendix D - Interview transcription - Game Designer B.M....146
7.5 Appendix E - Interview transcription - Game Designer B.C.... 167

7.6 Appendix F - Interview transcription - Game Designer B.F. 170
7.7 Appendix G - Interview transcription - Game Designer Br.M. 179
7.8 Appendix H - Interview transcription - Game Designer F.L. 206
7.9 Appendix I - Interview transcription - Game Designer F.B. 238
7.10 Appendix J - Interview transcription - Game Designer F.A. 252
7.11 Appendix K - Interview transcription - Game Designer F.W. 265
7.12 Appendix L - Interview transcription - Game Designer I.B./M.B./E.B. 285
7.13 Appendix M - Interview transcription - Game Designer J.Q. 294
7.14 Appendix N - Interview transcription - Game Designer J.M. 324
7.15 Appendix O - Interview transcription - Game Designer J.P. 337
7.16 Appendix P - Interview transcription - Game Designer M.S. 347
7.17 Appendix Q - Interview transcription - Game Designer N.S. 356
7.18 Appendix R - Interview transcription - Game Designer O.S. 370
7.19 Appendix S - Interview transcription - Game Designer P.S. 380
7.20 Appendix T - Interview transcription - Game Designer P.S.S. 391
7.21 Appendix U - Interview transcription - Game Designer S.G. 416
7.22 Appendix V - Interview transcription - Game Designer T.M. 437
7.23 Appendix X - Interview transcription - Game Designer V.L. 449
7.24 Appendix W - Interview transcription - Game Designer W.A. 472

List of Figures and Tables

Figure 1: Codification Topic Chart 35

1 Introduction

Board games have a rich history dating back thousands of years to ancient Mesopotamia and Egypt, where they served as entertainment and social bonding (Daryaee, 2002). Over time, these games have evolved, becoming a staple in social gatherings such as parties, family get-togethers, and classrooms (Jang & Tan, 2022). The recent surge in board game popularity has led to increased demand and production, creating opportunities for game publishers and designers. However, this growth also raises concerns about the sustainability of production and the market's ability to keep pace. As the industry expands, designers must focus not only on innovative gameplay but also on creating games that are accessible and enjoyable for a diverse range of players.

While digital accessibility has made strides in recent years, offering more opportunities for people with disabilities (Hassan, 2023; Pettersson et al., 2023; Pirrone et al., 2023), physical games like board games have not seen the same level of attention. Most board game design research has concentrated on decision-making, heuristic approaches, and commercial case studies, with limited emphasis on inclusive design for diverse user groups (Mańdziuk, 2012; Samarasinghe et al., 2021; Desurvire et al., 2004). This gap is particularly evident in the lack of comprehensive guidelines for user involvement in the design process.

User involvement is well-established in user-centred design for digital games, but it remains underdeveloped in board game design, where accessibility, usability, and player experience are still emerging areas (Heron et al., 2018). The digital gaming industry has significantly improved accessibility through universal design principles (Grammenos et al., 2007; Hassan, 2023). However, the board game industry lacks similar research and guidelines to promote accessibility and inclusivity (Thévin et al., 2021; Heron et al., 2018; Miyakawa et al., 2021; Murray et al., 2022).

Encouragingly, the industry is beginning to address these challenges. For example, the Asmodee Access+ project aims to adapt popular board games for greater accessibility, making them more inclusive for players with cognitive and physical impairments. This project is a sign of a broader movement towards recognizing and addressing accessibility concerns in the board game industry.

Despite these efforts, there is still no clear definition of what constitutes an "accessible" game (Murray et al., 2022). Current research primarily focuses on technical aspects of game design, such as gameplay, learning, and demographic studies (Bayeck, 2020; Hui & Yunus, 2021; Cross et al., 2023). Although some studies explore social connections in distributed play, inclusive adaptations for visually impaired gamers, and the effects of soundtracks on player experience, the focus remains largely on technical and educational aspects (Mills et al., 2021; Thévin et al., 2021; Farkas et al., 2022).

Exploring diverse perspectives from game designers on accessibility can significantly advance board game accessibility. By extending research to include diverse user groups, such as children, older

adults, and individuals with disabilities, a deeper understanding of their specific needs in board game design can be achieved. This knowledge will enable designers and publishers to create games that cater to a broad spectrum of players, enhancing inclusivity and the overall gaming experience.

Fostering accessibility and inclusivity in board game design requires a collaborative network of researchers, designers, publishers, and players. Such a network would facilitate the exchange of insights and best practices, leading to the development of inclusive design guidelines and standards. Through collective efforts, board games can become not only more entertaining but also more accessible to a diverse audience.

In conclusion, the field of board game design requires comprehensive research and guidelines on accessibility and inclusivity (Sousa et al., 2023). Adopting a user-centred approach, integrating empirical research, and leveraging technological innovations can help designers and publishers create games that accommodate diverse player needs and preferences (Ellis et al., 2022; Hodent, 2017). Collaboration among stakeholders is crucial to raising awareness and acknowledging the importance of inclusive board game design, ultimately ensuring that board games are enjoyable for everyone, regardless of their abilities or limitations.

1.2 Background

The modern board game market has seen significant growth since the early 2000s, attracting a diverse audience intrigued by the unique experiences these games offer (Sousa & Bernardo, 2019). Modern board games are an evolutionary continuation of classics like Monopoly and Risk, which, despite their global popularity, often faced accessibility issues that limited enjoyment for some players (Heron et al., 2018).

Historically, board game studies have focused on cognitive development in younger players and empirical measurements of "fun," with little attention given to the physical aspects of game design that influence the experiences of players with diverse abilities. This oversight is particularly striking when compared to the digital gaming realm, where accessibility has become a rapidly evolving topic (Bolesnikov et al., 2022).

This study aims to bridge these gaps by reframing the discourse on board game accessibility and inclusivity, moving towards critical assessment and design practices. By adopting an interdisciplinary approach that combines sociology and game studies, this research seeks to lay the historical foundations for comprehensive evaluations of modern board game design. The study will explore not only the creation process of these games but also the players' experiences, contributing to the ongoing renaissance in board gaming.

By delving into the complex terrain of game studies, this research will examine how modern board games are made inclusive and accessible. The following chapters will unpack the societal structures that underpin game design, highlighting both the possibilities and constraints. The goal is to bring valuable perspectives to light, leading to more engaging and inclusive board game experiences in the future.

Through this exploration, the study aims to enhance understanding of how disability-related societal constructs intertwine with game design, ultimately contributing new ideas to drive towards a more inclusive board game industry.

1.3 Problem Statement

Globally, a significant number of people with disabilities face barriers to participating in activities like board games, which are essential for their well-being and social inclusion. The Global Burden of Disease Study 2017 reports that disabilities affect 15% of the global population (James et al., 2018). Additionally, a 2018 study found that 52.9 million children under five years of age had developmental disabilities, underscoring the consistent need for inclusive practices (Olusanya et al., 2018).

Social inclusion and participation in activities like board games can greatly improve mental health, social skills, and overall quality of life for people with disabilities. These activities foster a sense of community and belonging, which are crucial for mental and emotional well-being (Murray et al., 2012). The United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD) emphasises the right of individuals with disabilities to participate in cultural life, recreation, leisure, and sports on an equal basis with others, including access to board games (Vos et al., 2015).

Despite the rise in board game popularity and their role in social gatherings (Hackett & Coghlan, 2023), there is a noticeable lack of research dedicated to providing clear guidelines for inclusive board game design (Rye & Sousa, 2023; Sousa et al., 2023; Heron, 2024). Certain games can unintentionally exclude players due to requirements like hand-eye coordination or reliance on text. For instance, using green colours to convey information can be challenging for individuals with red-green colour-blindness (Pinheiro et al., 2023). While incorporating symbols alongside colours can mitigate this issue, it may add complexity to the game design, potentially affecting its appeal (Tillem & Gün, 2023).

Although video games have made significant strides in accessibility, the realm of physical board games lags behind. Despite the increasing variety of board games on the market, many still do not prioritise accessibility and inclusivity (Heron, 2024; Rye & Sousa, 2023; Sousa et al., 2023).

This thesis seeks to address these challenges by highlighting the needs of players with disabilities and proposing solutions within the realm of tabletop gaming. It aims to contribute to the conversation on creating board games that are easy to play for everyone, promoting a gaming environment that welcomes diversity and adapts to changing social norms and technological advancements.

1.4 Research Questions

Understanding the perceptions, approaches, and challenges faced by board game designers in integrating accessibility features into their creations is crucial for fostering inclusivity within the gaming community. This research aims to explore the dynamics of accessibility within board game design, by exploring the following key Research Questions (RQs):

RQ1: **How do board game designers perceive the concept of accessibility in their design process, and what factors influence their decisions regarding the inclusion of accessible features in board games?**

RQ2: **What are the prevalent approaches and methodologies employed by board game designers to address accessibility challenges in their designs, and how do these approaches vary across different genres and target demographics?**

RQ3: **What are the perceived barriers and facilitators experienced by board game designers in integrating accessibility considerations into their design practices, and what strategies do they employ to overcome these challenges?**

By analysing the complexities surrounding accessibility in board game design, this research intends to contribute to the production of insights that can inform the development of more inclusive gaming experiences, fostering a welcoming environment where individuals of all abilities can partake in play.

1.5 The Centrality of Accessibility

Accessibility, in general, is crucial for fostering an inclusive society that values diversity and ensures equal opportunities for all individuals (Hamilton, 2022). The significance of accessibility extends beyond traditional notions of disability and includes considerations for temporary disabilities, permanent disabilities, ageing, and varying abilities over time. People may experience temporary disabilities due to injuries or illnesses, and as individuals age, their abilities may change (Gilbert, 2019). Moreover, accessibility features are not only for those born with a disability; disabilities can be permanent, temporary, or situational. One could acquire a disability through an accident, illness, or simply by ageing. In fact, at some point in our lives, every one of us will require some kind of

accessibility feature, even if only temporarily. The importance of accessibility lies in creating environments and products that can be navigated and enjoyed by everyone, regardless of their abilities or circumstances.

The importance of accessibility in board games lies in the fact that it increases the overall gaming experience for a larger audience. Board games are not just for amusement; they also serve as social activities that help unite people (Heron, 2023). When you make them accessible, they become more inclusive and enable those with differing abilities to take part, engage, and relish the social and cognitive advantages of gaming. Therefore, an accessible board game industry serves as a path to a diverse and inclusive gaming community by removing barriers and creating links between players with different backgrounds or disabilities. In subsequent chapters, we will examine how these dimensions of accessibility are manifested when it comes to board game design and their effects on the gaming community.

1.6 Defining Board Game Accessibility

Board game accessibility is a multifaceted concept that encompasses various dimensions aimed at ensuring that board games are inclusive and enjoyable for individuals with diverse abilities and needs (Heron et al., 2018). This chapter explores the concept of board game accessibility, a multifaceted approach aimed at making board games inclusive for everyone. The subsequent chapter provides an in-depth analysis of the various dimensions of board game accessibility, categorising them into Cognitive Accessibility, Visual Accessibility, Emotional Accessibility, Socioeconomic Accessibility, and Intersectional Accessibility. Each category highlights the unique considerations necessary to ensure that board games can be enjoyed by individuals regardless of their cognitive capacities, visual impairments, emotional sensitivities, socioeconomic status, or intersecting identities.

Physical accessibility in board games refers to the design considerations that facilitate participation for individuals with physical disabilities. This includes factors such as the ease of manipulating game components, reaching across the game board, and the ergonomics of game pieces and components. Ensuring physical accessibility allows individuals with mobility challenges to engage fully in the gaming experience (Heron et al., 2018).

Visual accessibility pertains to designing board games in a way that accommodates individuals with visual impairments or colour blindness. This involves thoughtful use of colour contrast, clear visual elements, and the incorporation of tactile features to convey information effectively to players with limited or no visual capabilities (Heron et al., 2018).

Cognitive accessibility addresses the cognitive aspects of board games, focusing on creating an environment where individuals with diverse cognitive abilities can equally enjoy and participate. This

involves considerations for clarity in rules, the level of complexity of in-game mechanics, and the provision of aids to support memory and decision-making (Heron et al., 2018).

Emotional accessibility considers the impact of game elements on the emotional well-being of players. This includes aspects like downtime between turns, the potential for player elimination, and the incorporation of randomness. Ensuring emotional accessibility fosters a positive and inclusive gaming experience for all players, regardless of their emotional sensitivities or preferences (Heron et al., 2018).

Socioeconomic accessibility involves making board games financially and socially accessible. This includes considerations for game pricing, player counts, and the representation of diverse socio-economic backgrounds within game themes. Addressing socioeconomic accessibility aims to ensure that board games are affordable, inclusive, and representative of a wide range of players (Heron et al., 2018).

Intersectional accessibility acknowledges the unique challenges faced by individuals who belong to multiple marginalised groups. This involves recognizing the interconnected nature of different forms of oppression and considering how they intersect in the context of board game design. By addressing intersectional accessibility, board games can become more inclusive for individuals with diverse and intersecting identities (Heron et al., 2018).

In conclusion, addressing board game accessibility is essential for creating an inclusive and enjoyable gaming experience for all individuals. By examining the distinct dimensions of accessibility—cognitive, visual, emotional, socioeconomic, and intersectional—we can better understand the specific needs of diverse players and take meaningful steps towards meeting these needs. While this thesis does not delve into physical accessibility, this decision was made to focus more comprehensively on other equally important aspects that are often overlooked. These aspects, often referred to as "invisible" disabilities, include cognitive impairments, emotional sensitivities, and visual challenges. Unfortunately, these disabilities are sometimes met with scepticism, with some people believing that individuals may be faking these challenges because they are not as immediately apparent as physical disabilities (Hendry et al., 2022; Kattari et al., 2018). Physical accessibility, though crucial, is relatively well-documented, and this thesis aims to shed light on these other facets of accessibility that require more attention and innovation.

To further explore these underrepresented areas of board game accessibility, the following methodology chapter will detail the process of gathering data through interviews with game designers. Understanding the perceptions, approaches, and challenges faced by board game designers in integrating accessibility features into their creations is crucial for fostering inclusivity within the gaming community.

2 Methodology

2.1 Data Collection Method

2.1.1 Sample

The study engaged a diverse sample of twenty-six board game designers, encompassing both men and women, with ages spanning from twenty to sixty-three years at the time of the interviews. Participants were deliberately selected based on two key criteria: (1) a substantial background in professional game design; and (2) their active involvement as game designers during the interview period. These dual criteria aimed to ensure a nuanced and comprehensive understanding of the subject matter from individuals deeply entrenched in the field.

2.1.2 Demographic Composition

Among the participants, a significant portion (n = 11) were from Portugal, with additional representation from Germany (n = 5), Brazil (n = 3), the United States of America (n = 3), France (n = 2), United Kingdom (n = 1), and Finland (n = 1). This diverse geographic distribution was intentional to capture varied perspectives influenced by cultural and regional nuances within the board game design community.

2.1.3 Professional Experience

The participants demonstrated a spectrum of professional experience in game design. Fifteen individuals boasted a tenure ranging between three and ten years, reflecting a dynamic cross-section of relatively early and mid-career professionals. The remaining eleven participants brought extensive expertise to the table, with game design experience spanning between eleven and forty years. This mix aimed to incorporate insights from both experienced veterans and those newer to the industry, ensuring a comprehensive exploration of perspectives across the spectrum of game design expertise.

2.1.4 Rationale for Selection

The selection criteria were designed to ensure a robust and diverse representation of board game designers, fostering rich discussions and insights into the complexities of creating accessible and inclusive board games. By including professionals from various backgrounds, cultures, and experience levels, the study sought to uncover nuanced considerations that contribute to a holistic understanding of the challenges and opportunities in this domain.

2.1.5 Sample Size and Interviews

Although the study engaged twenty-six board game designers, only twenty-four interviews were conducted. This discrepancy is due to one of the interviews involving three designers who work together.

2.2 Interviews

2.2.1 Procedure

The interview phase of the research incorporated a multifaceted approach to capture the nuanced perspectives of board game designers. Recognizing the global dispersion of participants, a blend of online and in-person interviews was conducted, leveraging the convenience of digital communication platforms for some and opting for face-to-face interactions when feasible. One of the interviews was conducted via email due to the designer's lack of free time, ensuring that all voices were captured even under time constraints.

2.2.2 Recordings

To ensure accuracy and comprehensive analysis, twenty-three of the interviews were meticulously recorded, whether conducted online or in person. This approach allowed for the preservation of participants' authentic expressions, verbal nuances, and detailed insights, forming the basis for subsequent analysis.

2.2.3 Transcription

Following the interviews, each recording underwent a thorough transcription process. Transcripts served as the primary textual data for analysis, providing a detailed and verbatim account of the participant's responses. This step was crucial in maintaining the fidelity of the participants' input and facilitating a systematic examination of the data.

2.2.4 Data Volume

The extensive interview phase yielded a substantial dataset, comprising approximately twenty-four hours of recorded audio. This wealth of auditory material was transcribed into a comprehensive textual

archive, totalling 407 pages of transcripts. This voluminous dataset formed the cornerstone of the subsequent analysis, providing a rich and diverse array of insights from board game designers across the globe.

2.2.5 Coding and Analysis

The transcripts were subjected to a rigorous coding process to identify recurring themes, patterns, and noteworthy insights. A systematic coding framework, based on the model presented in the article "Meeple Centred Design: A Heuristic Toolkit for Evaluating the Accessibility of Tabletop Games" by Heron, Belford, Reid, and Crabb (2018), guided the analysis. This model served as a robust foundation for systematically categorising and organising responses and interview questions, ensuring a structured yet flexible approach to uncovering patterns and critical considerations related to accessible and inclusive board game design.

2.2.6 Interview questions

Each question was carefully crafted to encourage thoughtful reflection, aiming to uncover valuable perspectives on various aspects of board game production, design, and accessibility. The following section presents a comprehensive list of the interview questions used in this research, providing a clear overview of the areas explored:

1. **Age**: This demographic data helps to understand the diversity of age among the participants.
2. **What is your field in board game production?**: To identify the specific roles and expertise of the interviewees within the board game industry.
3. **How many years of experience in this field?:** To gauge the level of experience and depth of knowledge the participants bring to the discussion.
4. **What's your favourite board game?:** To provide a personal touch and insight into the participants' preferences and interests.
5. **If you could change one thing about your favourite board game to make it better, what would it be?**: To explore their critical thinking and ideas for improvement in game design.
6. **Where do you find inspiration for your game mechanics and/or game art?**: To understand the creative sources and influences behind their work.
7. **What are the most challenging issues with designing board games?**: To identify common obstacles and difficulties faced in the design process.
8. **How do you make the age rating of a game?**: To learn about the considerations and criteria used in determining appropriate age ratings.

9. **Are some game categories/genres more accessible than others? If yes, what categories/genres are less accessible? Why (elaborate on that)?:** To assess the accessibility of different game types and the reasons behind their varying levels of accessibility.
10. **Do you think that in games where prior knowledge is required, that knowledge should be made available in the manual?**: To explore their views on the inclusion of prerequisite knowledge in game instructions.
11. **What's your opinion about representability in a board game's artwork?:** To gather perspectives on diversity and representation in game art.
12. **Are games with a larger player count more accessible than games with a smaller player count? Why?:** To examine the impact of player count on game accessibility.
13. **Is price an important factor in popularising a board game?**: To understand the role of cost in the success and popularity of board games.
14. **What is the minimum number of languages an instruction manual should have?:** To discuss the importance of multilingual instructions for broader accessibility.
15. **In general, do you think that the (Portuguese or X) board game community is inclusive or at least welcoming to differently able players?:** To evaluate the inclusiveness of the board game community towards players with disabilities.
16. **Should all games have a dropout mechanic, where a player can leave mid-game without spoiling the game for other players? Or does always having that option ruin the experience?:** To consider the implications of dropout mechanics on game flow and player experience.
17. **Games with downtime or player elimination make players bored more easily or is it good sometimes to have a pause?**: To debate the effects of downtime and player elimination on engagement and enjoyment.
18. **In your games, do people have to remember every aspect of the game or do you provide player aids? If yes, can you give an example?**: To investigate the use of player aids and their effectiveness in supporting gameplay.
19. **Do you think a game should become more and more challenging even if it leaves people frustrated?:** To understand their perspective on balancing challenge and frustration in game design.
20. **What's your opinion on games that require multitasking (doing several actions in one turn, tracking etc.)?:** To explore views on the complexity and multitasking demands in games.
21. **Is randomness important for board games? Why?:** To discuss the significance of randomness in game mechanics.
22. **Do games with time limits (like timers) make players give up easily? Why?**: To evaluate the impact of time constraints on player persistence and enjoyment.

23. **Is the duration of a match an important factor to make a game more accessible? Why?:** To assess how game length affects accessibility.
24. **Should instructions have formal texts/informal texts/with visual aids/without visual aids?:** To gather opinions on the most effective formats for game instructions.
25. **Should all games make video instructions/audio instructions available?:** To consider the benefits of multimedia instructions for accessibility.
26. **Should game items and props (money, tokens, cards) have tactile identifiable features? Why?**: To discuss the importance of tactile features for players with visual impairments.
27. **How can the choice of colour palette make a game more accessible?:** To understand the role of colour in enhancing game accessibility for colourblind and visually impaired players.

2.2.7 Flexibility in Interviews

Throughout the interviews, a flexible and participant-centric approach was adopted. While structured questions were prepared in advance, participants were encouraged to elaborate on their thoughts freely. The non-restrictive nature of the interviews aimed to capture the richness of participants' experiences and insights, allowing for a comprehensive exploration of the multifaceted challenges and possibilities in the realm of board game design.

2.2.8 Ethical Considerations

Adherence to ethical standards was paramount throughout the interview process. Informed consent was obtained from all participants, ensuring they were aware of the research objectives, the recording process, and the subsequent use of the data. To uphold the privacy and confidentiality of the participants, names were anonymized during the analysis phase. Each participant's identity was safeguarded by shortening their names to only the first letters of their first and last names. Additionally, any information that could potentially reveal the game designer's identity, such as the names of their games, partners, and other game designers they have worked with, was censored. This precautionary measure was implemented to preserve the anonymity of contributors and protect sensitive information shared during the interviews. The emphasis on confidentiality reflects a commitment to ethical research practices and respects the privacy of the individuals who generously contributed their perspectives to the study.

2.2.9 Data Analysis Techniques: Critical Context Analysis

In conducting the data analysis for this study, a critical context analysis approach was employed, aiming to delve deeply into the nuances of the board game designers' perspectives and insights. This methodological framework facilitated a comprehensive understanding of the complexities surrounding accessible and inclusive board game design.

2.2.10 Corpus Analytical Dimension

The analytical corpus dimension comprised a total of twenty-four interviews, representing a diverse range of viewpoints from board game designers. Each interview served as a rich source of qualitative data, offering valuable insights into the challenges and opportunities within the field.

2.2.11 Unit of Analysis

The unit of analysis was defined at the sentence level, allowing for a granular examination of the participants' responses. This micro-level approach enabled the identification of subtle nuances and variations in the participants' perspectives, contributing to a nuanced understanding of the research topic.

2.2.12 Adopted Software

The data analysis process was facilitated by NVivo, Version 26, a robust qualitative data analysis software. NVivo provided a versatile platform for organising, coding, and analysing the extensive textual data generated from the interviews. Its functionalities facilitated efficient data management and systematic exploration of emerging themes and patterns.

2.2.13 Approach to Coding System Development

The development of the coding system followed a systematic approach, grounded in the principles of inductive coding. Codes were derived directly from the data, allowing for the emergence of themes and categories organically. The coding system was iterative, and refined through an ongoing process of data immersion and reflection, ensuring its relevance and comprehensiveness.

2.2.14 Approach to Cross-Tabulation

Flexibility was embedded within the coding framework, allowing for the possibility of coding sentences into multiple categories. This approach accommodated the multifaceted nature of the data, acknowledging that individual sentences could encompass diverse themes and concepts.

2.3 Introduction to Codification Topics

To understand the complexity of designing board games for everyone, individual interviews with designers of such games were transcribed and then qualitatively coded. This coding process is designed to organise, categorise and extract useful information from the data gathered during the study.

The following themes emerged as key in the analysis below, which included the codification topics. Inclusive game design codes are a range of ideas about inclusive design issues, giving a comprehensive exploration into the many dimensions that underlie accessible board gaming.

These kinds of codification topics capture variations within each interview and form a basis for further explanation.

2.3.1 Coding Book Definitions

This section provides a comprehensive reference for the codes utilised throughout the study. Each code is accompanied by a clear and concise definition to ensure transparency and facilitate understanding of how the data was categorised and analysed. The coding framework is primarily based on the methodologies and concepts found in Michael Heron's research on inclusive game design. His work has significantly influenced the structure and approach of this study’s coding process.

While Heron’s research provided a foundational understanding of inclusive design issues, certain codes were specifically developed for this study to address the unique aspects that emerged during the interviews. These adaptations were necessary to capture the full range of insights into accessible board gaming gathered during the research.

Inclusive Design Views and Attitudes

Barriers and challenges to create accessible games - This category encompasses a range of topics related to the obstacles faced in creating accessible board games. It includes the challenges and

hindrances encountered during the design, prototyping stage and all the other creative phases, the process of playtesting and adapting to the testers' feedback, the complexities of manufacturing and production considering potential similarities or overlaps with already existing games, the difficulties in distribution and marketing, the need to protect intellectual property, the challenges of standing out in a saturated market, the financial constraints inherent in the process, the importance of achieving rulebook clarity, the necessity of fitting the game to the target audience, and the balancing act between scalability and expansions while preserving the core game experience.

Strategies implemented to create accessible games - This category may include any board game strategies to implement accessibility or create accessible games. Examples include game mechanics with tactile features, methods to make a game visually accessible, or any others.

Perceptions about game genres and accessibility - This category should include all the perceptions of the game designer about what game genres are more/less accessible, beliefs about them, and perceptions that justify them.

Perceptions about game mechanics and accessibility - This category should include all the perceptions of the game designer about what game mechanics are/aren’t accessible and the justification of those perceptions. This category should not include personal preferences when designing games.

Age rating and definition - This category covers a variety of topics regarding the evaluation and assigning of appropriate age ratings for board games. This category includes information about what parts of the board game affect the age rating (game mechanics, themes, storylines, and text, as well as the identification of any age-inappropriate content such as violence, sexual themes, or profanity), the typical age range and understanding the needs and interests of the target audience.

Additionally, it includes information about legal requirements based on the country or region where the game is being released, the game's compatibility with the targeted age group, and tests that must be conducted with groups of appropriate ages. Perceptions about if playtesting helps verify whether adjustments are needed to make the game suitable for the intended audience. If the interviewed person doesn't do the age rating that information can be included in this category too.

Inclusivity in the board games community - This category " covers a range of topics regarding the state of accessibility in the community including challenges and opportunities in creating a diverse and inclusive community. It includes examining the attitudes and behaviours of the board game community, such as inclusivity, discrimination, exclusion, and the lack of accessibility within the community. Perceptions and actions of individuals within the community that significantly impact the overall inclusivity of the community.

Game and Game Design Preferences

Game Genre Preferences - This category encompasses game designers' inclinations towards playing/creating specific genres of games. These inclinations can be Cooperative board games, Competitive board games, Strategy board games, Party board games, Classic board games, Historical games, or any other game genre. Additionally, this category can include justifications on why these genres are or aren't their favourite.

Game Mechanics Preferences - This category encompasses game designers' inclinations towards certain mechanics while designing games. These inclinations can be Randomness, Multitasking, Player Elimination, Time Limits, Drop Out or any other mechanic. Additionally, this category can include justifications on why these mechanics are or aren't their favourite.

Instructional Design Preferences - This category encompasses a range of topics related to the preferences and effectiveness of different instructional methods in game design. It includes information about the preference for text-based instructions and evaluates their effectiveness in conveying information to players. It also includes discussions about the challenges involved in creating text-based instructions and the importance of using visual aids in enhancing instructional design. Additionally, the significance of instructions in gaming experiences and the effectiveness of alternative methods such as video instructions and audio instructions and the impact of text-based instructions compared to visual or audio-based instructions and examining which approach is more impactful. Furthermore, it includes how different game genres can influence the considerations and strategies in instructional design.

Barriers/challenges to create games - This category encompasses a range of topics related to the obstacles faced in the process of designing games. Namely finding inspiration, finding publishers, having funding, creating good instructional manuals etc.

Visual Accessibility

Colour Palette and (visual) Game Accessibility - This category encompasses a range of topics related to the importance of colour in game design, its impact on game accessibility and the effects of colour/visual accessibility on board game sales/audience reach and gameplay mechanics/difficulty. Additionally, this category includes individual experiences from the interviewed with colour blindness/visual impairments/ their perceptions about the relationship between colour and game design and their considerations/methods to create visually accessible games.

Tactile Identifiable Features in Game Items and Props - This category encompasses a range of topics related to the usage of tactile features into game items and props. It includes the perception of players and game designers regarding game items and props with or without tactile identifiable features, the psychological impact of tactile feedback on player engagement and satisfaction, the feasibility and cost of implementing such features, the significance of tactility, legal requirements and cultural/social norms surrounding tactile feedback in games, and the possibility of crafting game mechanics that effectively utilise tactile feedback.

Cognitive Accessibility

Board Game Player Aids and Memory - This category encompasses a range of topics related to player aids and their purpose in board games. This category can include statements about the importance of player aids in board games, their impact on the game experience, player enjoyment, and accessibility for new players, player strategy engagement, immersion in the game world, and their role in reducing frustration, confusion, or misunderstanding. This category also combines information about the various types of player aids available in board games, the analysis of the design and the implementation of player aids, considering factors such as visual layout, clarity, and usability. Moreover, it includes discussions about player aid customization in board games. Furthermore, this category includes the exploration of the role of online availability of player aids and highlights the importance of keeping player aids updated with the latest changes in game rules.

Difficulty level in board game design - This category, encompasses a range of topics related to the importance of difficulty in game design, the various types of difficulty, the incorporation of difficulty mechanics to enrich the game experience, the impact of difficulty on pacing and game length, the psychological effects of difficulty on player experience, the balance between challenge, player satisfaction, and frustration, as well as the equilibrium between difficulty, challenge and the creation of multiple play options for different difficulty levels.

Multitasking - This category focuses on various aspects related to the incorporation of multitasking game mechanics. It includes discussions about the perceptions players have about multitasking game mechanics and how they are perceived/received by players, the advantages and disadvantages of multitasking gameplay, and the benefits and drawbacks that arise from engaging players in multiple tasks simultaneously.

Additionally, this category includes perceptions about how multitasking affects the pacing and length of a game, how the inclusion of multitasking elements can influence the overall flow and tempo of a game, as well as its duration, and how multitasking impacts game outcomes, including potential advantages or challenges faced by players.

Furthermore, it also includes the psychological effects of multitasking on the player experience, how multitasking gameplay can affect players' cognitive load, attention, and immersion, discussions about the balance between multitasking and complexity in board games, and how designers consider and balance the amount of multitasking required in a game with its overall complexity to maintain a satisfying gameplay experience.

Prior knowledge availability and rulebooks - This category encompasses a range of topics related to the effective explanation of game rules and prior knowledge (board game terminology) in instruction manuals. It includes board game perceptions about whether game rules and prior knowledge are adequately explained in the instruction manual, and the effectiveness of the instruction manual in cultivating understanding is analysed, considering its role in helping players grasp the game mechanics and concepts.

This category encompasses statements about the need for players to research prior knowledge through online search engines, social media, and gaming forums, the extent to which players may need to seek additional information outside of the instruction manual to fully comprehend the game, how online communities can assist players in bridging any knowledge gaps they may have and the role of these communities in providing support, guidance, and clarifications to players, fostering a better understanding of the game.

Moreover, this category includes information about the various factors that influence the need for prior knowledge in games and how the need for prior knowledge can impact gameplay, create barriers to entry for new players, influence diversity within the player community, affect the overall player experience, and impact the enjoyment derived from playing the game.

Emotional accessibility

Downtime and Player Elimination - This category delves into the aspects of board games that revolve around the impact of downtime and player elimination on the overall game experience, encompassing factors such as player enjoyment, frustration, and engagement. This category joins information about the role of downtime in board games, the positive and negative aspects of waiting for other players to take their turn/player elimination and opinions about the role of player elimination in board games and exploring its impacts.

Randomness - This category covers various topics related to the incorporation of chance and unpredictability in board games. It has information about the different types of randomness, such as dice rolling, shuffling cards, and drawing from a bag etc, and how they are implemented within game mechanics. Perceptions about the importance of randomness in game design, and its role in creating

dynamic and engaging gameplay experiences. how randomness affects pacing and game length, considering the impact it has on the overall flow of the game. Furthermore, the category delves into the psychological effects of randomness on player experience, exploring how it can generate excitement, anticipation, or frustration. It addresses the delicate balance between random and strategic elements in board games, discussing how designers navigate the integration of both to create an enjoyable and fair experience. Additionally, the category has information about various factors that influence player tolerance for randomness, considering individual preferences and play styles.

Socioeconomic accessibility

Player counts and accessibility - This category encompasses a variety of topics focused on the impact of the number of players and demographic accessibility in creating board games. It includes information about the factors that contribute to larger player count games being more accessible to the public, exploring potential reasons such as social dynamics, versatility in group sizes, and inclusive gameplay mechanics; The challenges and barriers presented by smaller player count games, considering factors such as limited player interaction, difficulty in finding suitable gaming groups, and potential exclusivity. It also includes discussions on how demographic accessibility can play a significant role in the popularity and awareness of certain board games within specific groups or communities. Factors like cultural preferences, language barriers, and how representation can heavily influence which games resonate and are well-known in different demographics.

Price and Popularity - This category encompasses a range of topics related to how board game pricing impacts their popularity and consumer decision-making. It has information about how consumers consider the price of a board game when deciding whether to purchase it, taking into account factors such as personal budget, perceived value, and overall affordability. The category also includes the role of perceived value and quality in relation to a board game's price tag, and perceptions about how consumers perceive the worth and legitimacy of a game based on its pricing. Furthermore, it includes board game pricing strategies employed by various publishers and distributors in the industry, considering factors such as production costs, competition, and target market. industry trends in pricing, how pricing decisions affect the popularity and promotion of certain games, including the impact of broader consumer trends and economic climates. Additionally, it addresses the various factors that influence board game pricing, such as component quality, game complexity, licensing fees, and production scale.

Representability - This category encompasses a variety of topics focused on the inclusion and portrayal of diverse and accurate representations in board game artwork. It includes perceptions about representation in historical board games, considering how different cultures, events, and perspectives are depicted. Touching on topics about the importance of cultural sensitivity and accuracy in artwork,

stereotypes, biases, and cultural appropriation. It also includes perceptions of the role of art in board game design, acknowledging its ability to enhance storytelling, evoke emotions, and contribute to player immersion. Representability in historical and non-historical board game artwork, exploring how diverse character designs, settings, and themes impact player engagement and enjoyment. It considers the influence of representability on player feedback and opinions, acknowledging that inclusivity and accurate representation can significantly impact how players connect with a game. Finally, the effect of representability on the board game market, recognizing the increasing demand for inclusive and diverse content and how it shapes the industry.

Intersectional Accessibility

Drop-Out Mechanics - This category encompasses a range of topics related to the inclusion and effects of mechanisms that allow players to willingly exit or drop out of board games. It includes the purpose and benefits of drop-out mechanics, considering how/if they can provide flexibility in game duration, accommodate varying player situations, and prevent prolonged play in unbalanced or unsatisfying situations, the strategic and social consequences of drop-out mechanics on the overall game experience, exploring their impact on fairness, strategy dynamics, interpersonal relationships, and player frustration. It includes an analysis of how the availability and implementation of drop-out mechanics differ across various types of board games, such as cooperative, competitive, or party games, and how these mechanics can shape player engagement and experience. Furthermore, the category includes discussions of the influence of game mechanics on the ease of entry and exit in games, considering how drop-out mechanics can impact the accessibility and enjoyability of a game for different players and the impact of social pressure and group dynamics on the willingness to utilise drop out mechanics, acknowledging how these factors may affect players' decisions to remain engaged or to opt-out of the game.

Time Limits and Player Engagement - This category encompasses a range of topics focused on the effects and considerations of utilising time limits in board games. It includes perceptions about how time limits impact players' emotional responses to gameplay, considering factors such as stress, urgency, and satisfaction, the role of time limits in game mechanics, recognizing their ability to add tension, strategic decision-making, and time management elements to the gameplay experience, the types of games that commonly incorporate time limits, such as real-time games, speed-based challenges, and timed puzzles. Furthermore, the category includes information about techniques for incorporating time limits in game design, including the design of timers, the balance between pressure and enjoyment, and the pacing of gameplay. It delves into the differences in player experience when playing games with and without time limits, exploring how time constraints can enhance engagement, focus, and immersion, or can lead to anxiety and reduced enjoyment.

Match Duration and Game Accessibility - This category encompasses a variety of topics focused on the effects and considerations of matching duration in board games. It includes information about how the length of matches impacts game design, taking into account factors such as pacing, depth of gameplay, and overall game experience; the impact of matching duration on player experience, considering aspects like immersion, engagement, and satisfaction. It delves into the relationship between matching duration and game accessibility for different audiences, recognizing that shorter or more flexible match durations may attract a wider range of players and increase inclusivity. Furthermore, this includes perceptions on the effect of matching duration on player retention and engagement, and how longer matches may require higher levels of commitment from players and potentially impact their continued participation. It also has disclosed game designers' strategies for designing games with flexible duration options to accommodate different audiences, including the use of modular gameplay elements or variants that allow players to adjust the length of matches based on their preferences or available time.

2.4 Validity and Risk of Bias in Research

2.4.1 Intercoder Reliability

The validation of the codification process employed in this study was carried out through an Intercoder Reliability - Agreement Calculation, a crucial step to ensure the accuracy and consistency of the coding framework. In line with methodological best practices outlined by O'Connes and Joffe (2020), a 10% random selection of interviews was chosen for rigorous intercoder reliability assessment. This sampling strategy was designed to strike a balance between thorough validation and resource efficiency.

2.4.2 Sampling and Coding Process

Out of the total interviews conducted, 10.00% (around three interviews) were randomly selected for this validation process. These selected interviews were then independently coded by another research fellow using the NVivo program, ensuring a systematic and unbiased evaluation of the coding framework.

2.4.3 Intercoder Reliability Agreement Criteria

To establish a robust benchmark for intercoder reliability agreement, a predetermined criterion was set based on O'Connes and Joffe's (2020) recommendations. The codifications were deemed reliable if

they achieved a minimum mean agreement of 85%. This threshold was chosen to ensure a substantial level of consistency between the primary coder (author) and the secondary coder (research fellow).

2.4.4 Results and Findings of the Validation

Upon completion of the independent coding process, a meticulous comparison of the two codifications ensued. The intercoder reliability agreement was calculated by assessing the degree of agreement on assigned codes for each segment of the interviews. The mean agreement percentage was found to be an exceptionally high 97.63%, surpassing the predetermined threshold of 85%.

2.4.5 Implications and Assurance

The remarkably high intercoder reliability agreement of 97.63% attests to the robustness and consistency of the coding process employed in this study. This level of agreement instils confidence in the reliability and accuracy of the identified themes and patterns, reinforcing the validity of the study's findings. The validation process ensures that the interpretations drawn from the coded data are consistent and reflective of the intended meanings, enhancing the overall trustworthiness of the research.

2.4.6 Future Considerations

While the high intercoder reliability agreement is indicative of the coding process's effectiveness, continuous vigilance and ongoing validation efforts are recommended, especially as the research landscape evolves. Future research endeavours could explore additional validation methods or expand the intercoder reliability assessment to a larger proportion of the dataset to fortify the robustness of the coding framework. This iterative approach aligns with the dynamic nature of qualitative research methodologies and contributes to the continual enhancement of research quality.

3 Results

The following table presents coded units and coded items respectively that reflect how often such codes are used by means of number or percentage as well as their distribution throughout all qualitative data.

(Table1: Codification Topic Chart)

Codes	Number of coded units N (%)	Number of coded items N (%)
1. Inclusive Design Views and Attitudes	**1039 (25.62)**	**24 (100.00)**
1.a Barriers and challenges to create accessible games	93 (2.29)	19 (79.17)
1.b Strategies implemented to create accessible games	149 (3.67)	23 (95.83)
1.c Perceptions about game genres and accessibility	146 (3.60)	24 (100.00)
1.d Perceptions about game mechanics and accessibility	383 (9.45)	24 (100.00)
1.e Age rating and definition	139 (3.43)	22 (91.67)
1.f Inclusivity in the board games community	129 (3.18)	22 (91.67)
2. Game and Game Design Experiences and Preferences	**979 (24.14)**	**24 (100.00)**
2.a Game genre preferences	86 (2.12)	10 (41.67)
2.b Game mechanics preferences	248 (6.11)	23 (95.83)
2.c Instructional design preferences	495 (12.21)	24 (100.00)

2.d Barriers-challenges to create games	150 (3.70)	21 (87.50)
3. Visual Accessibility	**306 (7.55)**	**24 (100.00)**
3.a Colour palette and game accessibility	131 (3.23)	23 (95.83)
3.b Tactile identifiable features in game items and props	143 (3.53)	23 (95.83)
3.c Other visual accessibility aspects	32 (0.79)	13 (54.17)
4. Cognitive Accessibility	**500 (12.33)**	**24 (100.00)**
4.a Player aids and memory	114 (2.81)	23 (95.83)
4.b Difficulty level in board game design	138 (3.40)	24 (100.00)
4.c Multitasking	102 (2.52)	24 (100.00)
4.d Prior knowledge availability and rulebooks	144 (3.55)	22 (91.67)
4.e Other cognitive accessibility aspects	2 (0.05)	1 (4.17)
5. Emotional accessibility	**300 (7.40)**	**24 (100.00)**
5.a Downtime and player elimination	138 (3.40)	24 (100.00)
5.b Randomness	148 (3.65)	23 (95.83)
5.c Other emotional accessibility aspects	14 (0.35)	3 (12.50)
6. Socioeconomic accessibility	**551 (13.59)**	**24 (100.00)**
6.a Player counts and accessibility	118 (2.91)	24 (100.00)

6.b Price and popularity	223 (5.50)	24 (100.00)
6.c Representability	210 (5.18)	23 (95.83)
6.d Other socioeconomic accessibility aspects	0 (0)	0 (0)
7. Intersectional Accessibility	**380 (9.37)**	**24 (100.00)**
7.a Drop-out mechanics	136 (3.35)	24 (100.00)
7.b Time limits and player engagement	103 (2.54)	24 (100.00)
7.c Match duration and game accessibility	141 (3.48)	24 (100.00)
7.d Other intersectional accessibility aspects	0 (0)	0 (0)
Total coded units	**4055 (100.00)**	24 (100.00)

The following section delves into the detailed analysis of the coded units presented in the previous table. This analysis aims to interpret and explain the significance of the data, identifying key patterns, trends, and correlations. By examining each category and code in depth, we can draw meaningful conclusions about the underlying themes and insights that emerge from the data. The analysis will not only highlight the quantitative aspects but also provide qualitative insights to enrich our understanding of the results.

3.1 Inclusive Design Views and Attitudes

Understanding the barriers and strategies that game designers encounter while creating accessible games, their perceptions about game genres and mechanics, and their perspectives on age rating and inclusivity within the board game community is crucial for several reasons.

First, recognizing the barriers and strategies related to game accessibility provides critical insights into how designers address challenges in making games playable and enjoyable for a wider audience, including those with disabilities. This understanding can inform best practices and drive innovations in game design that promote inclusivity, ensuring that games are accessible to as many people as possible.

Second, knowing designers' perceptions of game genres and mechanics in relation to accessibility can help identify which elements are considered more or less accessible. This knowledge can guide future game development by highlighting which mechanics might need modification to enhance accessibility, thereby creating more inclusive gaming experiences.

Third, understanding designers' perspectives on age rating helps ensure that games are appropriately categorised, which is essential for protecting younger players from content that may not be suitable for them. This knowledge supports the creation of games that are safe and enjoyable for all age groups, fostering a responsible gaming environment.

Finally, understanding designers' views on inclusivity within the board game community can shed light on the current state of diversity and inclusion in the industry. By recognizing areas where the community is succeeding or failing in terms of inclusivity, stakeholders can implement strategies to improve representation and create a more welcoming environment for all players, regardless of their background or identity.

3.1.1 Barriers to create accessible games

The production of accessible games faces a series of barriers and challenges, as highlighted by various perspectives in the interviews. There is consensus that the cost of producing and distributing accessible games is one of the main obstacles, mentioned by ten game designers. The complexity of instruction manuals is also cited as a significant barrier, with many interviewees ($n = 6$) pointing out the difficulty in simplifying these instructions without leaving out important information.

The discussions converge on the view that implementing different materials, textures, symbols, and tactile components enriches the gaming experience but also significantly increases production costs. This opinion was shared by eight designers. However, opinions diverge regarding specific details related to the production and design of the games.

Some discussions highlight specific production issues such as distribution, translation, and printing, while others focus on design challenges and game complexity. For example, some interviewees ($n = 6$) mention the impracticality of translating games with a lot of text, which negatively impacts their availability and global reach. In contrast, others ($n = 3$) point out the possibility of large-scale production and distribution of boxes with multiple languages as a solution.

Another point of divergence among the interviewees is the perception of demand and investment in accessibility. Some (n = 5) mention the lack of buyers or players with specific needs as a reason not to invest in accessibility Conversely, some (n = 4) emphasise the importance of including these individuals, highlighting the need for a more inclusive market.

Additionally, interviewees from different geographic regions, particularly from the Americas, mention additional testing costs and bureaucracy as significant barriers, especially in age rating games for those under 14 (n = 4). This aspect is not mentioned by interviewees from other regions, indicating regional variations in the challenges faced.

The complexity of instruction manuals is a recurring issue, although the discussions vary between mentioning the complexity of the content and the excessive number of rules as the main obstacles. The diversity of opinions reflects the multiplicity of challenges the game industry faces in trying to create more accessible and inclusive products. Specifically, the difficulty of simplifying instructions and mechanics was mentioned by six designers, while the issue of excessive rules was addressed by two designers.

Other challenges include the need to balance the inclusion of resources like player aids and illustrations with the complexity of the game, mentioned by four designers, and the difficulty in organising and planning game production, which depends on the mental and emotional capacity of the developers, cited by two designers.

While there is consensus on the importance of making games more accessible, the economic and design challenges vary widely, reflecting an industry still seeking to balance inclusion and financial viability.

3.1.2 Strategies to Create Accessible Games

The data gathered from interviews with game designers highlights several strategies to create accessible games. The findings reveal a consensus on certain methods and a diversity of opinions on others, reflecting the complexity and varied needs of the gaming community.

One common strategy emphasised by all interviewed designers is the use of visual examples in game instructions. This approach aids in the comprehension of game rules and mechanics, making the learning process more intuitive for players. Additionally, a majority of designers (n = 21) underscore the importance of employing contrasting colours and distinct symbols to assist players with colour blindness or vision problems, ensuring better visual accessibility.

Another frequently mentioned strategy is the inclusion of player aids, noted by twenty-five designers. These aids help players understand the game more intuitively during gameplay. Many designers (n = 14) also discuss the translation of instructions into multiple languages as essential for making games accessible to a diverse audience. This can be achieved through multilingual manuals or online resources.

Game balance is another aspect touched upon, with two designers highlighting the need to avoid dominant strategies that can compromise fair play for all participants. Some designers (n = 5) mention creating game pieces with different shapes and appearances to assist colourblind players and enhance the visual experience.

Broad accessibility concerns several designers (n = 17), who stress the importance of making games accessible to a wider audience, addressing socio-economic, visual, and cognitive aspects. Additionally, ensuring the legibility of texts and symbols from any part of the table is important to five designers, as it enhances the gaming experience for all players. Furthermore, seventeen designers recognize a preference for video instructions, influenced by generational factors and varying attention spans among players.

However, there are notable differences in opinions regarding specific strategies. For instance, the approach to translation varies, with eight designers favouring a single manual with multiple language translations for large-scale production, while seven prefer localised versions with additional online instructions. When it comes to the responsibility for creating explanatory videos, ten designers believe it should be the publisher's duty, whereas six think the community can produce these tutorials. While all designers agree on the importance of video instructions, three prefer that players consult the paper instructions first.

Economic accessibility is another area of debate. Three designers support providing free extra copies to shelters and libraries to enhance economic accessibility, while four advocate for large-scale production to keep prices affordable. To improve visual accessibility, two designers emphasise testing games with different colour perception filters, while five opt for adding symbols or changing colours.

Lastly, opinions vary on the differentiation of game components. Six designers use icons or identifiers, while five prefer silhouettes or distinct shapes. Additionally, some designers (n = 3) suggest reducing the number or quality of components to cut costs and minimise confusion, while five favour adding three-dimensional elements to enhance the tactile and visual experience.

3.1.3 Perceptions about game genres and accessibility

The production of accessible games faces a variety of barriers and challenges, as detailed by the perspectives of numerous game designers before. There is broad agreement that different genres of games present varying levels of accessibility. Family-friendly and entry-level games, as well as party games, are generally considered the most accessible, a view supported by twenty-two designers. These games typically have simple rules, can be enjoyed by people of all ages, and are widely available both in stores and online. They often require little concentration and are easy to understand and play, making them suitable for a broad audience, including children and casual gamers. These genres are characterised by their ease of learning, quick playtime, and the inclusion of elements such as randomness and simplicity that enhance the fun factor and reduce the intimidation for new players.

Conversely, genres such as wargames, RPGs, and other niche games are seen as less accessible, a sentiment shared by ten designers. Games that are complex, strategic, or require intense concentration and fine motor skills pose significant barriers. These types of games often have steep learning curves, require substantial time investments, and may necessitate specific cognitive or physical skills, which can deter potential players. Additionally, expensive games are frequently highlighted as being less accessible, as the cost can be a significant barrier for many people, a point emphasised by eighteen designers. This is a common theme among the designers, who point out that high prices limit the audience for these games, regardless of their content or quality.

Several designers (n = 18), emphasise that accessibility is not solely dependent on the number of rules but rather on their complexity and how they are presented. Simple, clear, and well-explained rules contribute significantly to a game's accessibility. For example, party games and cooperative games, which are easy to explain and have high entertainment value, are frequently mentioned as accessible by nine designers. These games typically have fewer rules, shorter playtimes, and a greater emphasis on fun and social interaction.

On the other hand, games with heavy learning curves, extensive text, or those available in only one language can be less accessible, as noted by seventeen designers. Language barriers and the need for significant reading can make these games difficult for a broader audience. Designers also note that games requiring substantial time to learn and master, such as Twilight Imperium or other complex strategy games, can be daunting for new or casual players, a concern raised by seven designers.

Accessibility in games is also influenced by the familiarity of the game's systems and concepts. Games with familiar mechanics or themes are more accessible because players can rely on their previous knowledge and experiences. Mainstream games like Monopoly are often cited as examples of accessible games due to their widespread recognition and simple gameplay, a view held by seven designers.

Interestingly, some designers (n = 4) argue that the accessibility of a game is highly subjective and dependent on individual preferences, knowledge, and experiences.. What is accessible to one person may not be to another, highlighting the diverse nature of the gaming community. Moreover, the luck or randomness factor in games can make them more accessible by allowing players to attribute outcomes to chance rather than skill, thus reducing pressure and increasing enjoyment, as mentioned by six designers.

There are notable differences in opinions as well. Some designers, specifically three, believe that the accessibility of a game largely depends on the designer's intent and approach, while others, totalling four, argue that editors and publishers play a crucial role in ensuring accessibility through conscious decisions about game design and production. Additionally, there is a debate on whether the number of players influences accessibility, with four designers suggesting that games designed for more players

tend to be simpler and thus more accessible, while five others focus solely on the complexity of the game's rules and quality.

Ultimately, while there is a consensus on the importance of making games accessible, the challenges vary widely. The industry continues to seek a balance between inclusion and maintaining the financial viability and creative integrity of games. Even though some games may be less accessible to the general public, they can still be highly appreciated by niche communities, underscoring that the quality of a game is not determined solely by its level of accessibility.

3.1.4 Perceptions about game mechanics and accessibility

Game designers often grapple with the challenge of incorporating various mechanics into board games while ensuring they remain accessible to a broad audience. Key mechanics such as quit options, player elimination, increasing challenge, randomness, real-time elements, and multitasking each present unique considerations in terms of accessibility. Here, we explore designers' perspectives on these mechanics and their implications for player accessibility, along with the number of designers who agree with each statement.

Most game designers are cautious about the inclusion of a drop-out mechanic, noting its potential to disrupt game balance and player engagement. This concern is shared by fifteen designers. While designers acknowledge its usefulness in long, campaign-style games, where players might need to leave due to extenuating circumstances, they argue that its application in other types of games is often impractical. In shorter, more casual play settings, allowing players to leave mid-session can lead to a fragmented experience and decrease the overall enjoyment for remaining players, a view held by five designers. Designers emphasise the importance of setting clear expectations regarding time commitment upfront to minimise the need for such a mechanic, thus maintaining the integrity and flow of the game, an approach supported by ten designers.

From an accessibility standpoint, a drop-out mechanic could potentially make games more inclusive for those with unpredictable schedules or lower stamina for long gameplay sessions, as mentioned by five designers. However, designers argue that it may also undermine the social and collaborative aspects that are central to many board games, as highlighted by nine designers. Accessibility in this context involves balancing the needs of players who might benefit from the ability to leave early with the overall game experience, a consideration mentioned by seven designers. Instead, designers suggest creating games with varying lengths and commitment levels to cater to different player needs without compromising the immersive nature of the gaming experience, as proposed by seven designers.

The majority of designers agree that player elimination is generally an undesirable mechanic, especially in games of longer duration, with twenty designers sharing this view. Early elimination can

lead to significant downtime for players, causing boredom and disengagement, a concern highlighted by sixteen designers. Modern game design trends favour keeping all players involved until the end of the game, supported by fifteen designers. Some designers propose innovative solutions where eliminated players take on alternative roles, such as haunting remaining players or influencing the game in other ways, ensuring continuous engagement and minimising feelings of exclusion, an idea suggested by four designers.

In terms of accessibility, avoiding player elimination can make games more inclusive, particularly for casual or less competitive players who might be discouraged by early exits, as emphasised by sixteen designers. Ensuring that all participants remain active throughout the game supports a more inclusive environment, where everyone feels valued and involved, a sentiment echoed by ten designers. This approach helps in maintaining interest and motivation, particularly in family or social settings where the focus is on shared enjoyment rather than cutthroat competition, as noted by ten designers.

Approximately twenty designers emphasise the importance of balancing challenges with accessibility to prevent excessive frustration. They believe a well-designed game should offer a sense of progression and achievement, allowing players to develop their skills and strategies over time. This perspective is supported by twelve designers who highlight the need for a learning curve that starts simple and introduces complexity gradually, ensuring that players are neither bored nor frustrated. Designers suggest implementing a learning curve that starts simple and introduces complexity gradually, ensuring that players are neither bored nor frustrated, a view held by six designers.

From an accessibility perspective, balancing challenge and frustration is crucial. Games that are too easy can bore experienced players, while overly complex games can alienate newcomers. A balanced approach ensures that games are accessible to a wider audience, providing enough depth for seasoned gamers while remaining approachable for novices, a sentiment shared by ten designers. By offering adjustable difficulty levels or modular challenges, designers can cater to diverse player preferences and skill levels, making games more inclusive and enjoyable for all participants, a strategy recommended by five designers.

A significant number of designers see the role of randomness in games as essential for adding variety and replayability. While randomness can introduce unpredictability and excitement, it is important to balance it with strategic elements to prevent frustration. This balance is favoured by eighteen designers who emphasise the need to maintain a balance between luck and skill. Designers favour controlled randomness, where player decisions can influence outcomes, thereby maintaining a balance between luck and skill. This approach ensures that games remain engaging and accessible to both novice and experienced players.

In terms of accessibility, randomness can level the playing field, making games more approachable for new players who might otherwise be at a disadvantage against seasoned opponents. However, too

much randomness can detract from strategic depth, which some players find off-putting. The key is to strike a balance that enhances the game without making it feel arbitrary. By incorporating randomness in a way that players can partially control or mitigate, designers can create games that are both dynamic and fair, appealing to a broad audience with varying levels of experience and skill, a view supported by ten designers.

Opinions on real-time games and timers are mixed among designers, with about ten supporting their use for the excitement they bring, while others caution against their potential to cause anxiety, as noted by fifteen designers. Real-time elements can introduce a sense of urgency and tension, making the game more thrilling for some players. However, they can also induce stress, particularly for those who prefer a more relaxed, strategic approach. Designers who favour real-time mechanics suggest making them adjustable or optional to cater to different player preferences, a strategy proposed by ten designers.

Accessibility-wise, real-time games and timers can be a double-edged sword. For some players, the fast-paced nature can be engaging and enhance the gaming experience. For others, particularly those with slower processing speeds or anxiety, these mechanics can be off-putting and create barriers to enjoyment. By offering adjustable timer settings or alternative game modes that do not rely on real-time pressure, designers can make their games more accessible to a wider range of players, ensuring that everyone can enjoy the game at their own pace, a view supported by fourteen designers.

Most designers appreciate the depth and complexity that multitasking mechanics can add to a game. They argue that multitasking can enhance strategic planning and provide a richer gameplay experience, a view shared by twelve designers. However, they also recognize the potential for these mechanics to overwhelm players if not implemented carefully. Clear game phases and straightforward rules are essential to ensure that multitasking enhances rather than detracts from the game, a sentiment echoed by eight designers.

From an accessibility perspective, multitasking can be challenging for players who prefer simpler, more focused gameplay. Games that require managing multiple tasks simultaneously can be intimidating for newcomers or those with cognitive limitations, a concern mentioned by thirteen designers. To address this, designers advocate for clear and structured gameplay phases, allowing players to understand and manage their actions more easily. By providing varying levels of multitasking complexity and ensuring that the rules are easy to grasp, designers can make their games more accessible to a broader audience, accommodating different play styles and preferences, a strategy proposed by six designers.

3.1.5 Age rating

The determination of age ratings for board games is a process involving several key factors and stakeholders. One prominent aspect highlighted by many designers is the complexity of game mechanics and the necessary textual or mathematical understanding required. Eight designers agree that simpler games are generally more appropriate for younger children, while games with more complex mechanics are suitable for older audiences. This complexity often dictates the age rating to ensure that the game content is developmentally appropriate for the target age group.

Another significant factor in determining age ratings is the influence of publishers and editors. Six designers note that the final age rating is often decided by these commercial entities. While designers may provide input, the commercial aspects of game publishing, such as market positioning and target audience, play a crucial role in the final classification. This practice underscores the importance of the commercial perspective in the age rating process, sometimes overriding purely educational or developmental considerations.

Playtesting with children is another critical method used to determine appropriate age ratings. Four designers emphasise the importance of observing how different age groups interact with the game during playtesting. This hands-on approach allows designers to gauge the game's accessibility and enjoyment for the intended audience, ensuring that the age rating reflects the game's suitability for specific age groups.

Legal and certification requirements also significantly impact age ratings. four designers highlight that in some regions, such as Brazil, games must be certified for audiences under 14, leading many designers to label their games as 14+ to bypass the certification process. This legal consideration adds another layer of complexity to the age rating process, varying significantly across different countries and regions.

The subjectivity and estimation involved in assigning age ratings are acknowledged by Three designers. They note that these ratings are often based on subjective assessments rather than strictly standardised criteria. This subjectivity can lead to variations in age ratings for similar games, reflecting the personal judgement of those involved in the rating process.

Despite these similarities, there are notable differences in approaches to age ratings among designers. For instance, two designers focus on the educational content of games, suggesting that games requiring literacy or logical thinking are rated higher due to the skills needed. This contrasts with one designer, who considers the presence of text, primarily when evaluating games for younger audiences.

Cultural and regional variations also play a significant role in age ratings. Two designers note that age ratings can vary widely by country, with some regions requiring formal certifications while others, like

Portugal, do not impose stringent regulations. These regional differences influence how designers approach age ratings, with some regions adopting a more formalised process compared to others.

Marketing and commercial considerations are also influential in determining age ratings. Two designers discuss how complexity, theme, and game duration are taken into account to align the product with market expectations. This commercial perspective can sometimes take precedence over purely educational or developmental factors, highlighting the role of market dynamics in the age rating process.

Thematic content sensitivity, such as violence or sexual themes, is another consideration for two designers. They suggest that these themes necessitate higher age ratings to protect younger audiences from inappropriate content. In contrast, one designer focuses more on game mechanics and player engagement, indicating differing priorities in the rating process.

Parental guidance and flexibility are emphasised by two designers, who view age ratings as guidelines rather than strict rules. They suggest that parents should play a role in determining the appropriateness of games for their children, offering a more flexible approach compared to rigid age brackets based on developmental milestones.

Finally, personal experience and discernment in assigning age ratings are mentioned by Two designers, indicating a more individualised approach compared to those who rely on formal testing or external certifications.

3.1.6 Inclusivity in the Board Games Community

The discussion of inclusivity within the board games community reveals a complex landscape of experiences and perceptions, influenced by various personal and contextual factors. A recurring theme among many speakers is the acknowledgement of privilege, particularly among white, heterosexual men, who often perceive the community as generally tolerant and inclusive, yet recognize the existence of exceptions. This perception of inclusivity is echoed by several male participants (n = 10) who describe the board game community as welcoming, supportive, and akin to a close-knit family.

On the other hand, female participants and individuals from marginalised groups (n = 4) highlight specific challenges and instances of discrimination within the community. While some speakers note significant improvements, particularly through events focused on women and non-binary individuals that create safer spaces, there are still visible cases of sexism, often unconscious. These issues are particularly noted in mixed-gender events, where discriminatory behaviours can persist, even if unintentionally.

The cultural and regional variations in inclusivity are also significant. In Brazil, for instance, there is a notable movement towards the inclusion of Afro-descendants in board gaming, but there remains a

perception that there is still much progress to be made. Similarly, the inclusivity efforts in the Portuguese gaming community are highlighted by several speakers (n = 7), with specific mention of efforts to accommodate diverse needs, such as those related to mobility, shyness, and autism. However, there are also concerns about language barriers and the closed nature of some local gaming groups, which can make it challenging for newcomers to integrate.

The role of online communities in promoting inclusivity is another important aspect. Many speakers (n = 5) note that the online board gaming community tends to be more open and accepting than physical gaming groups. This digital inclusivity is seen as a positive force, helping to bridge gaps that may exist in face-to-face interactions.

There is also a recognition of the historical dominance of white men in the board game industry, both as designers and players. Despite recent efforts to increase representation and inclusion of people of colour and women, there is an acknowledgement that the community still has a long way to go. This historical context adds another layer of complexity to the inclusivity discourse, as the community works towards greater diversity and acceptance.

Furthermore, the impact of language and cultural differences is evident in the experiences of both local and foreign participants. Positive interactions at conventions and events, such as LeiriaCon, are often highlighted by several speakers (n = 4), where participants feel welcome regardless of their background. However, language barriers can still pose significant challenges, particularly when game instructions are not available in multiple languages.

Efforts to create more inclusive events are ongoing, with some speakers (n = 6) emphasising the importance of accommodating individuals with different needs and promoting diversity in game design. These initiatives are seen as crucial for building a stronger, more inclusive community. Despite the challenges, there is a general sense of optimism and commitment to fostering an environment where everyone feels welcome and valued.

While there is broad agreement on the need for inclusivity in the board games community, experiences and perceptions vary widely. Male participants often view the community as inherently welcoming and inclusive, whereas female participants and individuals from marginalised groups identify specific areas where progress is still needed. The efforts to accommodate diverse needs, promote diversity, and address language barriers are recognized as essential steps towards creating a truly inclusive board gaming community.

3.1.7 Final Notes on Inclusive Design Views and Accessibility

In conclusion, the landscape of accessible game production and inclusivity in the board game community presents a complex mix of challenges and opportunities. From economic barriers and intricate design requirements to the significant variations in regional and cultural contexts, the industry faces multiple hurdles in creating universally accessible games. The high costs associated with producing tactile and sensory-rich components, the difficulties in simplifying instruction manuals, and the specific logistical challenges such as translation and distribution all contribute to the ongoing struggle to balance accessibility with financial viability.

Despite these obstacles, there is a consensus among game designers on several effective strategies to enhance accessibility. Visual aids, contrasting colours, multilingual instructions, and inclusive game mechanics are widely endorsed as means to make games more accessible to diverse audiences. The industry also recognizes the importance of avoiding player elimination, managing game complexity, and balancing randomness to create a more inclusive and engaging experience for all players.

Perceptions of game genres and mechanics further illustrate the nuanced approach required to enhance accessibility. While family-friendly and entry-level games are generally seen as more accessible, complex strategy games often pose significant barriers due to their steep learning curves and intensive cognitive demands. Designers emphasise the need for clear, well-explained rules and the importance of familiar game mechanics to ensure broader accessibility.

Inclusivity within the board game community reflects both progress and ongoing challenges. While many participants perceive the community as welcoming and supportive, particularly online, there are still notable instances of discrimination and barriers related to language and cultural differences. Efforts to create more inclusive events and accommodate diverse needs are crucial for fostering a truly inclusive environment.

Ultimately, the industry continues to seek a balance between inclusivity and financial viability, recognizing that while some games may remain niche, the overarching goal is to create a more inclusive and accessible gaming landscape. The commitment to inclusivity, reflected in both game design and community initiatives, underscores the industry's dedication to ensuring that board games are enjoyable and accessible for all players.

3.2 Game and Game Design Experiences and Preferences

Understanding the game genre preferences, instructional design preferences, and game mechanic preferences of game designers is essential for several key reasons. First, it provides valuable insights into the types of games that designers are most passionate about, which can significantly influence the

creativity and quality of their game development. By aligning a designer's strengths and interests with their projects, studios can ensure that the games produced are innovative and engaging.

Second, knowing these preferences aids in predicting the appeal of upcoming games. Designers who have a strong affinity for certain genres or mechanics are likely to bring a level of expertise and enthusiasm that enhances the player experience. This understanding can guide publishers and developers in selecting game concepts that are more likely to resonate with target audiences.

Additionally, this knowledge supports more effective marketing strategies. By highlighting the unique aspects of a designer's work that appeal to specific player demographics, companies can better position their games in the marketplace. Understanding these preferences also fosters a more collaborative and cohesive development environment, as teams can be assembled based on complementary skills and interests.

Overall, recognizing the preferences of game designers in terms of genres, instructional design, and mechanics is a critical factor in driving the innovation, marketability, and success of games in a highly competitive industry.

3.2.1 Game Genre Preferences

Many game designers express a strong preference for strategic games with high replayability, with nine designers highlighting this genre. This includes games like Small World, Red Cathedral, Warhammer Invasion, Arknova, Dominant Species, Terraforming Mars, Brass, Five Tribes, Ascension, and Lisboa. Family-friendly and accessible games are favoured by three designers. Examples of such games include Quacks of Quedlinburg, A Fake Artist Goes to New York, Uno, Jenga, and Jäger der Nacht (Shadow Hunters).

Historical and thematic games receive significant attention from eight designers. Examples of these games include Mare Nostrum, Celtae, Terraforming Mars, Eurogames, historical games, and civilization-building games like Mosaic. Some designers, specifically three, show a preference for games that use innovative materials or mechanics. This includes games with unique materials, perfume-themed strategic games, and puzzle/polyomino games like The Isle of Cats.

Strategic games are a common favourite among designers, with eight expressing this preference. Examples include Arknova, Dominant Species, Eurogames, Brass, Lisboa, On Mars, Indonesia, Carnegie, Imperial Steam, and games with strategic depth and manipulation of elements. However, this does not mean they enjoy all complex games indiscriminately; they appreciate thoughtful and engaging mechanics that add depth to the gameplay.

Conversely, a notable number of designers, specifically 5, avoid overly complex and niche games. This includes heavy games, niche games like WarGames or complex RPGs, and games with excessive complexity. Games heavily reliant on luck or randomness are generally disliked by five designers. This

includes Ameritrash games, dice games dominated by random chance, games without any randomness, and games where high randomness dictates outcomes significantly.

Party games are often less favoured due to their simplicity and lack of strategic depth, with four designers expressing this sentiment. Examples include simple party games that lack thematic richness and games with mechanics leading to player frustration or exclusion. It's crucial to understand that this doesn't mean these designers hate party games; they simply do not consider them their favourites.

Games that require lengthy setup times or have overly complex rules are often avoided by four designers. This includes games requiring extensive rule preparation and those with high randomness and complex rules that make them less accessible. Finally, games with player elimination mechanics or significant downtime between turns are generally unpopular, with three designers disliking these aspects. This includes player elimination games and games with long downtimes that disrupt the flow of gameplay.

In the sample studied, game designers' preferences generally lean towards strategic, family-friendly, thematic, and innovative games with high replayability and complex mechanics. They tend to avoid overly complex, luck-based, niche, or party games, as well as games with extensive setup, complex rules, player elimination, or long downtime. Understanding these preferences provides valuable insights into the types of games they enjoy designing and playing, highlighting a balance between strategic depth, accessibility, and engaging gameplay experiences. This analysis does not imply that designers dislike the genres they did not mention as favourites; it simply reflects their preferences within the vast landscape of game genres.

3.2.2 Game Mechanics Preferences

Game designers hold a variety of opinions on the mechanics that make board games engaging and enjoyable. Their preferences are shaped by the desire to create balanced, dynamic, and inclusive gaming experiences that cater to different types of players. By examining these preferences, we can gain insight into what elements designers prioritise and why certain mechanics are favoured or disfavoured.

Designers are concerned with the pacing of games, particularly regarding waiting times and downtime between turns. Many prefer games with minimal waiting periods to maintain player engagement and flow. In total, twelve designers indicated a preference for minimal downtime. Some designers ($n = 8$) accept longer downtimes in complex games, viewing them as opportunities for strategic planning. The balance between keeping players engaged and allowing time for thoughtful decision-making is crucial.

Multitasking mechanics receive mixed reviews from designers. Twelve designers appreciate the added depth and complexity multitasking brings to gameplay, while eight find them overwhelming or believe they can alienate players who prefer simpler, more straightforward actions. The challenge lies in

incorporating multitasking in a way that enhances the game without making it overly complicated or inaccessible.

Time limits and real-time mechanics are also divisive among designers. ten designers enjoy the pressure and excitement that time constraints bring to a game, believing it adds a dynamic element. However, fourteen designers find it anxiety-inducing and prefer a more relaxed pace. The key is to integrate time limits thoughtfully, ensuring they enhance rather than detract from the overall experience.

The concept of allowing players to drop out of a game mid-session is generally seen as problematic. sixteen designers believe that a committed gameplay experience, where all participants play through to the end, is more desirable. This mechanic is viewed as disruptive, particularly in traditional board games. However, it is seen as more feasible in casual or party games where the overall structure is less rigid, with four designers finding it acceptable in such contexts.

Progression and growth within a game are important to many designers. Seventeen designers favour mechanics that allow players to develop their strategies and abilities over time, such as deck-building. This sense of progression keeps the game engaging and provides a rewarding experience as players see their efforts and strategies evolve.

Controlled randomness is highly appreciated because it introduces an element of unpredictability and excitement without completely negating player agency. eighteen designers favour mechanics that allow players to influence or mitigate luck through strategic decisions, such as using cards to modify dice outcomes or incorporating push-your-luck elements. This balance ensures that while the game remains dynamic and engaging, players still feel that their choices significantly impact the outcome.

On the other hand, player elimination is the least liked mechanic. Twenty designers express strong opposition to early elimination in games, particularly those with longer playtimes. They recognize that being eliminated early can lead to frustration and disengagement, leaving players bored and excluded from the ongoing game. Modern game design trends are moving away from this mechanic, favouring systems that keep all participants involved until the end. While player elimination is seen as more acceptable in quick, party-style games, where the impact is less severe, it is generally viewed as outdated and detrimental to the overall gaming experience.

In summary, game designers generally prefer mechanics that balance randomness and player control, maintain engagement through minimal downtime, and ensure all players remain involved until the end. These preferences reflect a broader trend towards creating more inclusive and enjoyable gaming experiences.

3.2.3 Instructional Design Preferences

Instructional game design is a critical component of the gaming industry, encompassing the creation of clear, accessible, and engaging manuals that guide players through the complexities of gameplay. The

goal is to ensure that players can understand and enjoy a game without unnecessary frustration or confusion. Effective instructional design can significantly enhance the player experience, making games more accessible to a broader audience, including both seasoned gamers and newcomers. This field involves a delicate balance of various elements, such as language inclusion, visual aids, simplicity of instructions, and the incorporation of multimedia resources like instructional videos. Understanding the preferences of game designers can provide valuable insights into best practices for creating game manuals that meet diverse needs and preferences.

Many game designers (n = 16) agree on the importance of including at least two languages in instruction manuals, with English frequently cited due to its global accessibility. For instance, several designers highlight the necessity of English for broader reach, while others underscore the value of including local languages such as German or Portuguese. However, there are differing opinions on the ideal number of languages. While some designers advocate for a minimum of one language, typically the local language or English, others suggest a more extensive multilingual approach to cater to diverse markets and improve accessibility.

Visual aids, including images, graphics, and charts, are universally recognized as critical components of effective rulebooks (n = 18). This preference is consistent across the data, with many designers emphasising the need for visual examples to enhance player comprehension. The consensus is that visuals help clarify complex rules and make the learning process more intuitive. Moreover, the simplicity of language is a recurrent theme. Many designers advocate for straightforward, jargon-free instructions to ensure that both novice and experienced players can easily grasp the game's mechanics.

The use of instructional videos is a significant point of agreement among many designers (n = 17). They recognize the growing trend of using platforms like YouTube to provide alternative learning methods. These videos are particularly valued for their ability to break down barriers to entry by offering a more engaging and accessible way to learn game rules. Nonetheless, there is a division in personal preferences. Some designers prefer traditional written manuals, citing their clarity and depth, while others highlight the advantages of video tutorials for quick and intuitive learning.

Environmental concerns and production logistics also influence designers' preferences (n = 5). Some advocate for eco-friendly approaches, such as digital storage or downloadable PDFs, to minimise the environmental impact of extensive multilingual manuals. This perspective is balanced by practical considerations, where some designers emphasise the importance of tailoring the number of languages based on market demand and cost-effectiveness.

Tailoring instructional design to the target audience is a nuanced topic with varied opinions (n = 14). Some designers stress the need for comprehensive explanations within the manual to avoid reliance on external sources. This approach ensures that players of all backgrounds can understand the game without needing prior knowledge. Conversely, other designers suggest a more flexible approach, where detailed explanations are provided based on the game's complexity and target audience. This method acknowledges that experienced gamers might not need as much guidance as newcomers.

Including historical or thematic context in game manuals is another area where opinions diverge (n = 6). Some designers see value in integrating such context to enhance the immersive experience for players, while others view it as optional, depending on the game's nature and target audience.

The instructional design preferences among game designers show both commonalities and differences. Common themes include the importance of visual aids, the value of instructional videos, and the emphasis on clear, simple language. Differences arise in the number of languages deemed necessary, the inclusion of prior knowledge and thematic context, and individual preferences for video versus written instructions. These insights highlight the need for a tailored approach to game manual design, one that considers the specific audience, market, and environmental impact while maintaining clarity and accessibility.

3.2.4 Barriers-challenges to create games

Creating games in general and creating accessible games, while inherently related, present unique sets of challenges and barriers. Therefore, it is essential to address these aspects separately to fully understand the intricacies involved in each process. The creation of games encompasses a broad range of obstacles that designers must overcome to bring a game from concept to market. These include collaboration with publishers, handling feedback, balancing creativity with practical implementation, and ensuring the game is engaging and enjoyable for players. On the other hand, creating accessible games involves additional layers of complexity aimed at making games inclusive for all players, including those with disabilities. Accessibility in games requires specific design considerations and adaptations to ensure that everyone, regardless of their physical or cognitive abilities, can have an equitable and enjoyable gaming experience. By discussing these topics separately, we can delve deeper into the particular challenges and strategies involved in each area, providing a comprehensive understanding of the barriers in the broader game development landscape as well as the specific efforts needed to achieve accessibility in games.

In the world of board game creation, several common barriers and challenges are frequently mentioned by game designers, reflecting widespread concerns across the industry.

One of the most frequently cited difficulties, mentioned by five designers, is the relationship with publishers. Game designers often struggle with the dynamic of negotiation and compromise that comes into play once a game is pitched. Publishers typically have their own expectations and requirements, which can lead to substantial revisions of the original concept. This iterative process can be frustrating as designers may find themselves repeatedly altering game rules and mechanics only to sometimes revert to their initial ideas after extensive modifications. The tension between maintaining the integrity of the original design and meeting the publisher's demands is a notable challenge in the development process.

Another pervasive issue, noted by four designers, in the game development landscape is the significant amount of patience and resilience required. Designers often face numerous rejections at various stages

of pitching and publishing. Even when a game is well-designed, finding the right moment and person who appreciates it can be difficult. Rejection is a common part of the journey, and designers need to handle it diplomatically without taking it personally. This requires strong emotional resilience and a willingness to use constructive feedback to improve their games.

The early testing phases, particularly alpha testing, are also commonly problematic, as highlighted by three designers. Initial prototypes are frequently rough, leading to mediocre player experiences. This can result in testers losing enthusiasm and interest, making it challenging to maintain a committed pool of testers through to the final versions of the game. Financial constraints often prevent designers from compensating testers adequately, further complicating this stage of development.

Another significant challenge, identified by four designers, lies in the balancing act between creativity and practicality. While designers might have innovative and exciting ideas, translating these concepts into practical, functional game mechanics can be arduous. The disparity between what works in theory and what is successful in practice often leads to extensive testing and revisions. This is compounded by the necessity of mathematical balancing in game mechanics, which many designers find challenging, particularly those who do not have a strong background in mathematics.

Finding a publisher itself is a daunting task mentioned by four designers. The competitive landscape of the board game industry means that even well-designed games can struggle to secure a publishing deal. This process requires not only a compelling and polished game but also effective pitching and networking skills.

Additionally, simplifying game mechanics without losing the game's essence is a complex task that many designers grapple with, noted by three designers. Creating concise and straightforward gameplay that remains engaging and challenging requires continuous refinement and a meticulous approach to eliminate unnecessary complexity while retaining core elements.

Handling feedback from playtesters is another area of concern for four designers. Designers need to differentiate between subjective preferences and constructive criticism that can genuinely improve the game. This involves a careful balancing act of incorporating valuable feedback while staying true to the original vision of the game. Designers must be adept at sifting through diverse opinions to extract insights that enhance the game's design without diluting its core concept.

Maintaining a clear vision throughout the development process is crucial yet challenging, as emphasised by three designers. As games go through various stages of playtesting and development, designers often receive a plethora of feedback. While some of this feedback can lead to beneficial changes, there is a risk of losing the game's original identity if the designer is not steadfast in their vision. This requires a delicate balance of integrating useful suggestions while preserving the essence of the game.

Ensuring that a game is genuinely fun and enjoyable is a primary challenge, highlighted by three designers, which is inherently subjective and difficult to measure. Extensive playtesting and keen observation of player behaviour are essential to gauge engagement and enjoyment. The goal is to

create a game that is consistently engaging and entertaining for a broad audience, which requires meticulous attention to player feedback and experience.

Overall, the most common challenges in board game creation involve navigating the complexities of publisher relationships, maintaining patience and resilience through rejections, handling the intricacies of early testing phases, balancing creativity with practical implementation, finding publishers, simplifying game mechanics, effectively utilising playtester feedback, maintaining a clear vision, and ensuring the game is fun and engaging. These barriers, cited by multiple designers, underscore the multifaceted nature of game design, where creative inspiration must be matched with practical execution and market considerations.

3.2.5 Final notes on Game and Game Design Experiences and Preferences

In conclusion, understanding the game genre preferences, instructional design preferences, and game mechanic preferences of game designers is a vital component of the game development process. This comprehension not only illuminates the genres and mechanics that designers are most enthusiastic about but also aligns their strengths and passions with their projects. Such alignment fosters creativity and enhances the overall quality of the games produced, ensuring that they are both innovative and engaging.

Recognizing these preferences helps predict the appeal of future games by tapping into the expertise and enthusiasm that designers bring to specific genres and mechanics. This foresight is invaluable for publishers and developers in selecting game concepts likely to resonate with target audiences. Furthermore, it informs more effective marketing strategies by highlighting aspects of a designer's work that appeal to particular player demographics, thereby positioning games more strategically in the marketplace.

Game designers' genre preferences highlight a strong inclination towards strategic, family-friendly, thematic, and innovative games with high replayability and complex-ish mechanics. Conversely, there is a notable aversion to overly complex, luck-based, niche, or party games, as well as games with extensive setup, complex rules, player elimination, or long downtime. These insights provide a detailed understanding of the types of games designers enjoy creating and playing, balancing strategic depth, accessibility, and engaging gameplay experiences.

In terms of game mechanics, designers generally favour those that balance randomness with player control, maintain player engagement through minimal downtime, and ensure inclusivity by keeping all participants involved until the end. This trend towards creating more inclusive and enjoyable gaming experiences reflects broader industry movements.

Instructional design preferences underscore the importance of clear, accessible, and engaging manuals. The inclusion of multiple languages, visual aids, and simplicity in instructions are emphasised, along

with the growing use of instructional videos to enhance the learning experience. This approach ensures that games are accessible to a wide audience, including both seasoned gamers and newcomers, and addresses environmental and production considerations.

The creation of both general and accessible games presents unique challenges, including publisher relationships, the need for patience and resilience, early testing phase difficulties, balancing creativity with practicality, finding publishers, simplifying game mechanics, handling feedback, maintaining a clear vision, and ensuring games are engaging and enjoyable. These challenges reflect the multifaceted nature of game design, where creative inspiration must be matched with practical execution and market considerations.

Overall, understanding the preferences and challenges faced by game designers is crucial in driving the innovation, marketability, and success of games in a highly competitive industry. This comprehensive analysis underscores the importance of aligning designer preferences with project demands, predicting game appeal, and crafting effective marketing strategies to enhance the gaming experience for both designers and players alike.

3.3 Visual accessibility

The concept of visual accessibility in board gaming, including both tactile and visual elements, constitutes a fundamental aspect of inclusive game design. A plethora of studies has scrutinised methods to enhance accessibility for visually impaired individuals within the realm of board games. For instance, Thévin et al. (2021) investigated the adaptation of existing board games for players with visual impairments, employing tactile stickers and braille labels. This study highlights the significance of bespoke solutions in rendering games accessible to a wider audience.

In the domain of game studies, Heron's research on Meeple Centred Design Heuristics provides invaluable insights into the principles and methodologies of inclusive game design. These heuristics accentuate the necessity of integrating the needs and experiences of players throughout the design process, particularly focusing on augmenting accessibility. According to Heron (2018), visual accessibility extends beyond mitigating specific visual impairments; it encompasses designing visual elements in a manner that optimises usability for all players.

The selection of colour palettes exerts a substantial influence on gameplay clarity and user experience. Certain colour combinations may pose challenges for players with colour vision deficiencies or other visual impairments, potentially leading to confusion or frustration during gameplay (Othman et al., 2023,Khaliq & Torre, 2019). Designing with colour accessibility in mind entails the careful curation of palettes that offer adequate contrast and clarity, thereby ensuring the discernibility of critical game elements regardless of players' visual capabilities (Léste & Farbiarz, 2023).

3.3.1 Enhancing Visual Accessibility

Insights collected from interviews underscore several crucial considerations for enhancing visual accessibility in board games. Designers evenly recognize the importance of accommodating colour blindness in game design, acknowledging that certain colour combinations can pose difficulties for colourblind players. To address this issue, many designers (n = 22) advocate for incorporating visual cues beyond colour, such as symbols, to facilitate visual differentiation and accessibility.

While aesthetics play a significant role in the overall appeal of a game, designers emphasise that accessibility should not be disregarded. They strive to strike a balance between visual appeal and inclusivity, ensuring that the game remains accessible to a diverse range of players. While some designers (n = 8) opt for standardised board game colours due to their cost-effectiveness, it is essential to acknowledge potential drawbacks concerning accessibility. Given that colour blindness affects a significant portion of the population, relying solely on standardised colours may present challenges for players with colour vision deficiencies. Therefore, designers must carefully balance cost considerations with the imperative of accessibility, ensuring that game elements remain distinct and easily identifiable for all players.

Attention to contrast and differentiation emerges as a strategy to enhance accessibility for all players, including those with visual impairments. two designers explicitly mentioned taking various lighting conditions into account during the design process as crucial to ensure the game's accessibility across different environments, although it wasn't a common practice among the sample size. Additionally, testing colour choices with various colourblind filters is imperative to ensure accessibility for players with different types of colour vision deficiencies.

Regarding differences in opinions, some designers (n = 12) acknowledge the impact of production costs on implementing accessibility features, while others (n = 11) prioritise inclusivity regardless of potential cost implications. Furthermore, opinions diverge on the responsibility for accessibility, with some designers (n = 7) believing that ensuring accessibility primarily lies with the publisher, while others (n = 17) take a more proactive role in incorporating accessibility features into their game designs.

3.3.2 Tactility

Tactility represents another key aspect of visual accessibility, particularly for players who rely on tactile feedback to navigate game environments (Raynal et al., 2024). Integrating tactile elements into game design, such as textured surfaces or tactile markers, can enhance the accessibility of games for players with visual impairments or other disabilities (Raynal et al., 2024). By providing multiple

sensory cues, designers can create more immersive and engaging experiences that cater to diverse player needs (Raynal et al., 2024).

Several designers evoke nostalgia by emphasising the tactile nature of game components, likening them to toys from childhood experiences. They perceive tactile features not only as functional elements but also as evocative of a sense of playfulness and familiarity. Despite potential increases in production costs, many designers (n = 10) advocate for incorporating tactile identifiable features in game items and props to enhance the overall gaming experience.

There is a shared belief in the value of balancing accessibility with the integrity of the game design. Designers emphasise the importance of incorporating tactile features without compromising the core gameplay mechanics. However, opinions vary on the extent of advocacy for tactile features, with some designers (n = 7) viewing them as essential for accessibility, while others (n = 13) see them as more of a bonus or luxury.

While designers acknowledge the significance of making games accessible to players with disabilities, including visual impairments like colour blindness, there are divergent views on the effectiveness and ecological impact of tactile features. Some express uncertainty about their effectiveness (n = 3), while others are confident in their ability to enhance the gaming experience (n = 13). Additionally, there is divergence in preferences regarding the number and significance of game pieces, with some (n = 8) advocating for abundance and others prioritising a minimalist approach for enhanced clarity and accessibility (n = 6).

Despite these differences, there are common themes across opinions. Designers evenly emphasise the importance of visually appealing game designs to attract attention and differentiate products in a competitive market. They also stress the need to consider accessibility and inclusivity in visual design, accommodating colour-blind players, and ensuring the readability of text. Furthermore, designers underscore the primacy of gameplay quality, suggesting a need to balance aesthetics with substance for long-term success in the market.

3.3.3 Final notes on Visual Accessibility

The discourse on visual accessibility in board gaming underscores the relationship between aesthetics, inclusivity, and gameplay mechanics. Designers face the complex challenge of creating visually appealing games that also cater to the diverse needs of players, including those with visual impairments. While strides have been made in integrating tactile and visual elements to enhance accessibility, discrepancies persist regarding the efficacy and prioritisation of these features.

One prevailing theme is the necessity of striking a delicate balance between accessibility and game design integrity. Designers must navigate the terrain of production costs, ecological considerations, and gameplay dynamics while endeavouring to render their games accessible to a wider audience. The imperative of considering colour blindness and other visual impairments in design choices emerges as crucial, necessitating thoughtful selection of colour palettes and the incorporation of alternative visual cues.

Moreover, the discussion surrounding tactile features illuminates the nuanced perspectives within the design community. While some designers advocate for the integration of tactile elements as essential for accessibility, others view them as supplementary or even optional. This divergence underscores the ongoing dialogue regarding the most effective strategies for enhancing visual accessibility in board games.

3.4 Cognitive Accessibility

Cognition refers to the mental processes involved in acquiring knowledge and understanding thought, experience, and the senses. It encompasses various aspects such as perception, memory, reasoning, and decision-making. Research has shown that cognition can be affected by factors like ageing, health conditions, and external influences (Cunningham & Kirkland, 2012). Additionally, cognitive functioning is increasingly understood as existing on a spectrum known as neurodiversity. This concept, popularised by activist movements and gaining recognition in academic circles, challenges the notion that cognitive differences should be pathologized. Instead, it emphasises that these differences represent a natural variation in human cognition, advocating for accommodations and the celebration of this diversity (Thomas, 2024).

Board games have been acknowledged as effective tools for enhancing cognitive functions and promoting cognitive health across various age groups. Research indicates that traditional board games like chess, Go, and Shogi can improve cognitive impairment, depression, and behavioural modifications (Nakao, 2019). Moreover, interventions utilising board games, such as Go, have shown positive effects on cognitive decline in older adults (Iizuka et al., 2019). Playing board games has been associated with less cognitive decline and incident depression, suggesting a potential protective effect against dementia (Dartigues et al., 2013).

Additionally, board games have been found to support cognitive health in older populations due to their ability to stimulate cognitive processes (Chen, & Janicki, 2020). Modern board and card games have been suggested to be more beneficial in cognitive interventions compared to traditional games (Estrada-Plana et al., 2021).

3.4.1 Player Aids

Insights from interview data reveal that player aids in board games play a crucial role in enhancing the gaming experience, particularly in terms of cognitive accessibility. Designers acknowledge the importance of player aids in aiding memory recall, facilitating the comprehension of rules and mechanics, and reducing cognitive overload, especially for beginners or less experienced players. According to the collected data, twenty-five designers emphasised the importance of player aids in enhancing cognitive accessibility. They note that the need for such aids depends on the complexity of the game, with simpler games requiring fewer aids and more complex ones benefiting from extensive aids to assist players.

The necessity and extent of player aids are contingent upon the complexity of the game. Simpler games may require fewer aids, while more complex ones benefit from extensive aids to assist players, ensuring they are adequately supported without overwhelming them with unnecessary information. Visual aids, such as icons or summaries, are favoured by many designers for their effectiveness in making rules and game mechanics more accessible and understandable. This preference is supported by fifteen designers who advocate for visual aids to enhance the overall gameplay experience, reduce the burden of memorization, and facilitate smoother gameplay.

Player aids also minimise the need for players to constantly refer back to the rulebook during gameplay, thereby streamlining gameplay and reducing interruptions, leading to a more enjoyable gaming experience. This perspective is shared by nineteen designers, highlighting the practical benefits of player aids in enhancing the flow of the game and reducing cognitive strain on players.

Despite the consensus on the importance of player aids, there are differences among designers regarding certain aspects. For instance, four designers prefer integrating reminders directly onto game components for clarity, while others opt for separate aids like reference sheets or cards. Opinions also vary on the necessity of player aids in simple games, with six designers advocating for their inclusion regardless of game complexity, while others suggest they may not always be necessary.

Designers also differ in their approaches to incorporating playtesting feedback into their decisions regarding player aids. Some heavily rely on playtesting feedback, while others prioritise personal experience or theoretical considerations. Additionally, opinions vary on the reliance on player aids versus designing intuitive and logical rules, with seven designers prioritising intuitive rules over aids.

Practical factors such as printing costs and publisher decisions also influence the inclusion of player aids for some designers, while others prioritise the benefits to gameplay experience regardless of additional costs. Overall, while there is a general consensus on the importance of player aids, designers' approaches and considerations may vary based on their individual preferences and priorities.

3.4.2 Difficulty Levels and Gaming Experience

The challenge level plays a crucial role in shaping the gaming experience. Many designers recognize its importance in keeping players engaged and interested. They advocate for a balanced approach, where difficulty progressively increases but doesn't reach a point where players become overly frustrated or disengaged, ensuring a sense of achievement as they overcome challenges without feeling overwhelmed. This view is supported by seventeen designers who emphasise the importance of a balanced difficulty curve.

Considering the target audience is another key aspect highlighted by designers. Tailoring the challenge to the preferences and abilities of the players ensures an enjoyable experience for all. Some designers stress the importance of personalization, offering different difficulty modes to accommodate players of varying skill levels. Cognitive accessibility is emphasised by fourteen designers to ensure that the game's complexity is manageable for all players.

Differences among designers regarding certain aspects of difficulty levels exist. While six designers advocate for a progressive increase in difficulty over the course of the game, others argue for maintaining a constant level of challenge or starting with a high level of complexity that players gradually learn to master, some designers see it as an integral part of the gaming experience, leading to enjoyable strategic moments, while others aim to minimise frustration to prevent players from quitting the game.

All designers prioritise creating enjoyable gaming experiences, but their approaches differ. Some emphasise excitement and unexpected events, while others focus on providing opportunities for players to succeed and ensuring a pleasant overall experience.

The importance of player autonomy is also subject to differing opinions. Some designers advocate for players to have the freedom to opt out of challenging situations, while others believe that overcoming challenges and frustration is essential for personal growth and enjoyment in games. These differing perspectives contribute to the diversity in game design approaches and the overall gaming landscape.

3.4.3 Multitasking Mechanics

Regarding multitasking mechanics, designers share common perspectives on certain aspects while differing on others. There is a general acknowledgment of the suitability of multitasking mechanics in longer, more complex games compared to shorter, mainstream games. Designers also understand the challenges associated with multitasking, such as cognitive overload and prolonged downtime,

emphasising the importance of clear rules and actions to ensure a smooth gaming experience. This view is supported by thirteen designers who recognize the complexity multitasking adds to games.

Concerns about the accessibility of games with multitasking mechanics are raised, particularly regarding players with limited attention spans or those who may find the complexity overwhelming. However, designers recognize that the enjoyment of multitasking games depends on individual preferences, including tolerance for complexity and willingness to engage in strategic planning.

Designers vary in their personal preferences regarding multitasking mechanics. Some view it positively as a challenging and rewarding aspect of gameplay, while others express reservations or outright dislike for its implementation. Preferences also differ regarding the structure of turns in multitasking games, with some preferring games where players can plan their actions during downtime, while others prioritise quick and dynamic turns.

Additionally, there's variation in how designers perceive the impact of multitasking on player engagement. While some see it as enhancing engagement by providing challenges and strategic depth, others worry that it could lead to disengagement or frustration, particularly if turns become excessively long or complex. Views also differ on whether multitasking games are suitable for relaxation, with some finding them too intense and others enjoying the challenge as a form of entertainment.

3.4.4 Prior Knowledge and Rulebooks

Many designers agree on the importance of accessibility, especially for newcomers or those unfamiliar with gaming jargon. They believe that games should be playable without requiring specific prior knowledge, allowing players to start enjoying the game immediately. Clear and concise rulebooks are deemed essential by thirteen designers for helping players understand the game mechanics effectively, striking a balance between providing comprehensive information and avoiding overwhelming players with unnecessary detail. Additionally, designers recognize the importance of tailoring the level of detail and explanation in manuals based on the target audience's familiarity with gaming concepts and mechanics. Fairness in gameplay is also emphasised, with several designers advocating for games where all players have an equal chance of winning.

However, there are differences in opinions regarding the extent of explanation in rulebooks. Some argue for comprehensive explanations of specialised terms and mechanics, while others believe that players can learn through gameplay or external resources. Similarly, the inclusion of historical or thematic context within the game or manual is seen as valuable by some for enhancing players' understanding and immersion, while others see it as optional or dependent on the game's theme and target audience.

Regarding complexity, while some designers advocate for games to be playable without any prior knowledge, others argue that certain games may require some level of familiarity with mechanics or

concepts, especially for niche audiences. Opinions also vary on the reliance on online resources for game information, with some advocating for essential information to be included within the game itself or in the rulebook, while others suggest the use of separate glossaries or links to online explanations.

3.4.5 Final notes on Cognitive Accessibility

The insights gathered from the discussion on cognition, player aids, difficulty levels, multitasking mechanics, and prior knowledge availability in board game design reveal a dynamic landscape of perspectives and approaches among game designers. While there are shared principles such as the importance of accessibility, clear rules, and consideration of the target audience, there are also divergent opinions on various aspects, including the extent of explanation in rulebooks, the implementation of multitasking mechanics, and the approach to difficulty progression.

Despite the differences in opinions, many game designers are actively considering cognitive accessibility in their designs. By incorporating player aids, balancing difficulty levels, and emphasising clarity in rules, designers strive to create gaming experiences that are engaging and enjoyable for a diverse audience, including newcomers and players with varying levels of cognitive ability.

There are areas where improvement can be made. While some designers prioritise cognitive accessibility, others may overlook its importance or face challenges in implementation. This highlights the need for continued research and development in the field of cognitive accessibility in board game design. By fostering collaboration between designers, researchers, and players, and by integrating principles of cognitive accessibility into design practices, the board game industry can further enhance the inclusivity and enjoyment of gaming experiences for all players.

Regarding the critical analysis of whether board game designers are implementing cognitive accessibility, the provided data suggests that while many designers are indeed making efforts to consider cognitive accessibility in their designs, there may still be room for improvement. The recognition of the importance of player aids, clear rules, and consideration of the target audience's familiarity with gaming concepts indicates a positive trend towards cognitive accessibility. However, divergent opinions on certain aspects, such as the extent of explanation in rulebooks and the implementation of multitasking mechanics, suggest that there may be inconsistencies in how cognitive accessibility is prioritised and implemented across different designs.

Additionally, the varying approaches to difficulty levels and the reliance on online resources for game information highlight potential challenges in ensuring cognitive accessibility for all players. While

some designers are proactive in addressing these challenges, others may need to further integrate principles of cognitive accessibility into their design processes.

Overall, while progress has been made in considering cognitive accessibility in board game design, there is still room for growth and refinement. By fostering a culture of inclusivity, collaboration, and continuous improvement, board game designers can further enhance the cognitive accessibility of their games, ensuring that they are enjoyable and engaging for all players, regardless of their cognitive abilities.

3.5 Emotional accessibility

Emotional accessibility is a pivotal aspect of board game design, drawing significant attention in various studies. Researchers have delved into the emotional competencies fostered by board games among school-age children, highlighting their potential to bolster socioemotional development (Dell'Angela et al., 2020). Similarly, Lindgreen et al. (2021) examined how a board game tailored to Type 2 diabetes management facilitated emotional peer support and social network establishment among participants, emphasising the social and emotional dividends of board gaming (Lindgreen et al., 2021).

Moreover, Neves et al. (2020) conducted an experiment crafting a vaccination-themed educational board game aimed at emotionally engaging players and promoting flexibility in game design (Neves et al., 2020). This underscores the significance of emotional involvement in educational board games. Additionally, Lin & Lin (2022) demonstrated how a board game effectively shaped elementary school students' attitudes toward learning English, mitigating learning anxiety and accentuating the emotional impact of board games on learning outcomes.

In exploring emotional accessibility in game design, insights from industry professionals highlight critical aspects such as downtime and player elimination. A recurring theme among game designers is their aversion to player elimination in longer games. Early elimination can lead to frustration and detachment from the game experience, particularly in sessions lasting several hours. This exclusion from shared gameplay diminishes emotional accessibility, negatively impacting overall player satisfaction and engagement. A significant number of designers, about twenty, agree on the negative impact of player elimination, especially in longer games.

In exploring emotional accessibility in game design, insights from industry professionals highlight critical aspects such as downtime, player elimination nd randomness.

3.5.1 Downtime

There is a consensus among designers on the importance of minimizing downtime—periods when players are not actively engaged, such as waiting for their turn. Excessive downtime is seen as a potential detractor from emotional accessibility, as it can lead to players losing mental engagement and becoming detached from the game. Shorter downtimes enable players to maintain focus, plan strategies, and anticipate their next moves, thereby enhancing emotional accessibility. Approximately sixteen designers advocate for minimizing downtime to keep players consistently involved and connected to the game dynamics.

However, opinions vary regarding downtime in more complex games. Some designers recognize that downtime is inevitable in games that require deep strategic thinking and planning, such as Eurogames. They argue that the strategic depth these games offer justifies longer periods of inactivity. About twelve designers acknowledge the necessity of downtime in strategic games, while six designers emphasize the importance of minimizing downtime as much as possible, viewing extended inactivity as a barrier to player engagement and enjoyment.

Designers also emphasize the need to adapt game mechanics to suit the audience and game context. What may be tolerable downtime in a quick, casual game could be significantly detrimental in a more complex or strategic setting. This adaptability ensures that games are emotionally accessible by aligning mechanics with player expectations and preferences. Approximately six designers discuss the importance of adaptable mechanics based on the game's complexity and audience.

3.5.2 Player Elimination

Player elimination, especially in longer games, is a recurring concern among game designers. Many, about twenty, express a strong aversion to player elimination in games that last several hours. Early elimination can lead to frustration and detachment from the game experience, diminishing emotional accessibility and negatively impacting overall player satisfaction and engagement.

There is a spectrum of opinions regarding the acceptability of player elimination based on the game's length. Some designers find player elimination acceptable or even beneficial in short, fast-paced games, such as party games, where it adds excitement and tension. About five designers support player elimination in shorter games. In contrast, the majority—around twenty designers—oppose player elimination in any context, citing its potential negative impact on the player experience, especially in longer games where elimination can result in prolonged disengagement.

To mitigate the effects of player elimination, some designers advocate for mechanics that allow eliminated players to remain engaged in the game, such as taking on secondary roles or continuing to influence the game in some capacity (e.g., becoming ghosts). This approach aims to keep all players

involved throughout the game, even after elimination. Approximately four designers support this approach. On the other hand, the majority prefer designing games where elimination is either avoided altogether to prevent players from feeling sidelined.

These differing perspectives reflect broader philosophical stances on game design principles, such as inclusivity, pacing, and the balance between strategic depth and accessibility. Some designers prioritize creating games that are accessible to a wide audience and maintain consistent engagement for all players. Others focus on achieving strategic depth and complexity, accepting that certain design choices, like longer downtime, are necessary for those goals. Approximately seven designers emphasize inclusivity and engagement, while about six designers value strategic depth and complexity.

3.5.3 Randomness

Randomness is a ubiquitous element in board game design, acknowledged by nearly all designers. Whether used to inject excitement, enhance replayability, or balance gameplay dynamics, randomness plays a relevant role in shaping player experiences. A balanced approach to randomness is a common thread among many designers. They emphasise tempering randomness with skill-based elements to prevent luck from overshadowing strategic decision-making. This ensures that games maintain a level of depth and engagement that appeals to both casual players and enthusiasts. Around thirteen designers advocate for balanced randomness that allows for strategic decision-making.

Designers agree that the appropriate degree of randomness depends on the target audience and the game's intended experience. For instance, games designed for children often incorporate more randomness to sustain engagement and fairness, whereas games aimed at seasoned adult players may prioritise strategic depth over chance. Controlled randomness is widely favoured among designers, where players can influence or mitigate random outcomes through their decisions and skills. Excessive unpredictability that undermines strategic thinking tends to be less preferred, highlighting the importance of maintaining a balance that enriches gameplay rather than detracts from it. About ten designers stress the importance of tailoring randomness to the target audience and game type.

Randomness contributes to replayability by preventing outcomes from becoming predictable and encouraging players to explore different strategies over multiple plays. Despite commonalities, designers diverge on aspects related to randomness. Some advocate for minimal randomness to deepen strategic complexity, while others support moderate to high levels to sustain dynamic and thrilling gameplay experiences. Around seven designers favour minimal randomness for strategic games, while about six designers support higher levels of randomness for dynamic gameplay.

The balance between skill and luck is another point of contention among designers. While some view randomness as a crucial element that challenges players and adds depth, others prioritise skill-based gameplay where strategic decisions predominantly influence outcomes. Personal preferences among designers also vary regarding the role of randomness. Some appreciate its emotional impact and ability to level the playing field, while others seek to minimise its influence on gameplay mechanics to

maintain a focus on strategy and skill. Approximately ten designers appreciate the balance of skill and luck, while about eight designers lean towards minimising randomness for strategic depth.

Emotional accessibility and player satisfaction are crucial considerations in board game design, influenced by various perspectives within the industry. One approach emphasises fostering face-to-face interaction and highlighting the social benefits inherent in board games, aiming to strengthen interpersonal connections and enhance overall engagement among players. Another perspective promotes emotional accessibility by encouraging players to embrace outcomes, whether positive or negative, as valuable learning experiences. This outlook fosters resilience and adaptability, enriching the emotional depth of gameplay interactions. Approximately five designers focus on social benefits and face-to-face interaction, while about seven designers emphasise learning and adaptability through gameplay outcomes.

In terms of player satisfaction, designers emphasise ensuring that players find opportunities for success and derive enjoyment from their gaming experiences. This involves balancing unpredictability and satisfaction within game mechanics to maintain player engagement and excitement. Learning and experiential growth play integral roles in these approaches. Acknowledging setbacks as valuable learning opportunities aligns with the emphasis on social interaction and the thrill of unexpected events, contributing to a holistic player experience. Approximately five designers highlight the importance of balancing unpredictability with player satisfaction, while about five designers emphasise experiential growth and learning through gameplay.

3.5.4 Final notes on Emotional Accessibility

The data highlights a multifaceted approach to emotional accessibility in board game design. Various studies and experiments underscore the potential of board games to promote socioemotional development, whether through educational themes, language learning, or health management.

Within the industry, designers are keenly aware of the impact of emotional accessibility on player satisfaction and engagement. They prioritise minimising negative emotions such as frustration and detachment by addressing aspects like player elimination and downtime. Strategies include adapting game mechanics to suit different audiences and contexts, allowing eliminated players to remain engaged, and balancing randomness with skill-based elements.

While there are differing opinions on specific design choices such as player elimination, downtime, and the role of randomness, designers share a common goal of creating games that are emotionally accessible and enjoyable for players of all ages and skill levels. This commitment reflects a broader understanding of the importance of emotional accessibility in fostering meaningful gaming experiences and promoting social interaction, learning, and personal growth.

3.6 Socio-economic accessibility

Socio-economic accessibility in board game design encompasses various factors aimed at ensuring that games are enjoyable and approachable for players from diverse socioeconomic backgrounds. This includes considerations of affordability, cultural relevance, and inclusivity in game mechanics and themes.

3.6.1 Player Count and Accessibility

Insights from Michael Heron's paper *Meeple Centred Design Heuristics* highlight the significant influence of player count on game design and accessibility. It is widely agreed among designers that games designed for larger player counts prioritise simplicity and accessibility, making them ideal for social gatherings or family settings. Conversely, games for fewer players often embrace complexity and strategic depth, appealing to enthusiasts seeking more immersive experiences. This perspective is supported by six designers.

However, player count alone does not dictate a game's accessibility. Instead, the interplay of mechanics, complexity, and player preferences ultimately shapes a game's inclusivity. Careful consideration is necessary to balance engagement across different player counts, with some designers highlighting the challenges of designing for larger groups. Four designers share this view.

There is a prevalent preference among designers for games catering to smaller groups, typically ranging from two to four players. These games are praised for their manageability, balance, and intimate gameplay experiences, contributing to broader accessibility. Six designers prefer smaller player counts for the engaging experiences they offer. The rise of solo and two-player games is also acknowledged, recognizing their appeal and market demand, particularly for players with limited social circles or those seeking more personal gaming experiences, as noted by three designers.

Maintaining player engagement is critical, especially in games with larger player counts where longer wait times between turns can disrupt immersion. Designers emphasise the importance of crafting experiences that keep all players actively involved, thereby enhancing the overall accessibility and enjoyment of the game. Three designers stress the need for careful design to prevent disengagement due to extended wait times.

Dissenting opinions exist regarding the impact of player count on game dynamics and enjoyment. While some argue that larger player counts make games more accessible but less deep, others contend that smaller groups offer richer experiences. These discrepancies underscore the complexity inherent in designing games that balance accessibility with depth and engagement.

3.6.2 Price and Popularity

Price is a crucial factor in the popularity and accessibility of board games, as highlighted by numerous designers. High prices can be a significant barrier to entry, limiting the audience and making games less accessible. Eighteen designers emphasise the importance of keeping games affordable to reach a wider audience.

The significance of price varies depending on the economic conditions and cultural context of different countries. Seven designers note that in countries with lower purchasing power, such as Portugal and Brazil, high game prices can be particularly prohibitive. This underscores the need for pricing strategies that consider local economic conditions to enhance accessibility.

Production and market challenges also influence game prices. Six designers mention that rising production costs, material prices, and transportation expenses can lead to higher game prices, affecting accessibility. To address this, some designers suggest offering both Deluxe and Standard versions of games to cater to different audiences and budgets, as proposed by two designers. This approach can make games more accessible while still providing high-quality options for those willing to pay more.

Effective marketing can also play a significant role in overcoming price barriers. Two designers argue that well-marketed games can become popular despite higher prices, as seen with high-end games like *Gloomhaven.* They emphasise that marketing and branding can significantly influence a game's popularity, sometimes more so than the price itself.

Targeting specific market segments can also help maintain popularity despite higher prices. Three designers note that niche games targeting dedicated hobbyists often have high-quality components and can maintain popularity even with higher prices. These games cater to a specific market willing to pay more for quality and specialisation.

Some designers compare the cost of board games to other forms of entertainment, arguing that board games can offer more value over time. Two designers highlight that board games can be more economical per game session compared to other entertainment options, making their cost more justifiable.

Balancing high-quality production with maintaining an affordable price is a significant challenge for designers. Three designers emphasise the need to navigate production costs carefully to avoid pricing themselves out of larger markets. They stress the importance of balancing quality and cost to ensure both accessibility and profitability.

While many designers agree on the crucial role of price in making games popular, there are differing opinions on its overall impact. Seven designers argue that other factors such as game quality, marketing, and intrinsic value play a more significant role in determining a game's popularity. They suggest that effective marketing and high-quality components can sometimes outweigh the importance of price.

Cultural and economic contexts also play a role in how price impacts game popularity. Two designers note that in some contexts, such as Germany, high-quality components may justify higher prices, while in other regions with lower purchasing power, affordability is more crucial. This highlights the need for different pricing strategies based on local conditions.

3.6.3 Representability

The perspectives of game designers on representability reveal both commonalities and divergences. Many designers underscore the necessity of representability in board game artwork, recognizing the importance of including diverse representations in terms of gender, race, ethnicity, and disability to foster an inclusive gaming experience. This sentiment is echoed by thirteen designers.

Opinions diverge regarding contextual sensitivity and historical accuracy. Five designers emphasise that representability should be contextually appropriate, arguing for maintaining historical accuracy in games set in specific periods while allowing more flexibility in fictional and fantasy games. This view is echoed by another five designers who believe forced or anachronistic representations can undermine a game's authenticity.

The positive impact of diverse representation is widely acknowledged, with ten designers agreeing that inclusive characters enhance players' connection to the game and promote empathy and understanding of diverse experiences. However, balancing inclusivity with the game’s theme remains a point of contention. Five designers believe inclusivity should not overshadow the game's core elements or historical accuracy.

The treatment of sensitive social issues, such as slavery and colonialism, also varies among designers. Four designers argue for careful handling of these themes to avoid reinforcing negative stereotypes, while others prefer to avoid controversial themes altogether to prevent potential backlash.

Evolving standards in the industry are noted by four designers who observe a shift towards more inclusive representations driven by social media scrutiny and advocacy. However, some designers’ express resistance to what they perceive as politically correct pressures.

The representation of specific groups, particularly women and people of colour, is a critical issue for four designers, who criticise stereotypical portrayals and advocate for more respectful depictions. Social media and public critique are recognized by two designers as catalysts for more inclusive and thoughtful representations in board games.

Educational value is seen by two designers as a potential benefit of historical games. They believe games can educate younger generations about history if the themes are handled sensitively.

Two designers discuss how market and audience factors influence their choices in representation, often prioritizing practical concerns over inclusivity. While they recognize the trend towards more inclusive board game art, they emphasize the importance of not sacrificing historical accuracy in the process.

Some designers share examples of their commitment to meaningful and contextually appropriate representation, highlighting that inclusivity goes beyond visuals. Two designers emphasize the importance of incorporating inclusivity into game mechanics and narratives to create a more immersive experience.

Despite these shared values, differences remain, particularly in the balance between historical accuracy and inclusivity, the impact on the gaming experience, and the influence of social media scrutiny. Designers hold varied opinions on the educational value of games, practical constraints, market demands, and the challenge of balancing inclusivity with thematic integrity. These diverse perspectives underscore the complexity of representability in game design, revealing both common goals and differing priorities among designers.

3.6.4 Final notes on Socio-economic Accessibility

The insights gleaned from various perspectives within board game design reveal a nuanced approach to socioeconomic accessibility. Designers are increasingly aware of the diverse socioeconomic backgrounds of their players and are making concerted efforts to enhance accessibility across multiple fronts. From pricing strategies that consider global economic disparities to the inclusion of diverse representations that foster inclusivity, the industry is evolving.

Key considerations such as affordability, cultural relevance, and gameplay inclusivity are pivotal in shaping modern board game designs. Designers recognize that catering to smaller player counts often enhances accessibility by promoting manageability and intimate gameplay experiences. Moreover, efforts to balance historical accuracy with inclusive representations underscore a commitment to nuanced storytelling and cultural sensitivity.

However, challenges remain. Pricing barriers persist in regions with lower purchasing power, necessitating flexible strategies to ensure games remain accessible without compromising quality. Moreover, the tension between thematic integrity and inclusive representation continues to spark debate, reflecting the industry's ongoing evolution in response to broader societal shifts.

Overall, while progress is evident, the journey towards comprehensive socioeconomic accessibility in board game design is ongoing. Designers are navigating a complex landscape of economic factors, cultural sensitivities, and gameplay preferences to create experiences that are not only enjoyable but also inclusive and accessible to players worldwide.

In conclusion, while there is significant progress and awareness, the implementation of socioeconomic accessibility in board game design is a dynamic and evolving process, shaped by diverse perspectives and ongoing industry developments.

3.7 Intersectional Accessibility

Intersectionality, a concept that originated in Black feminist legal scholarship developed by Crenshaw (2013), is a crucial lens through which to understand the complex interplay of social categories such as race, gender, class, and sexuality (Harris, 2015). In media studies, it is particularly important as it helps to reveal and challenge power dynamics and inequalities in media representations and production (Gouma, 2019). This approach is also valuable in understanding the development of self and identity, as it recognizes the interconnectedness of various social factors (Azmitia, 2015).

Kafai et al. (2016) complained that, specifically in the field of game studies, intersectionality presented itself as a fundamental lens for understanding who plays, why they play, who they play with and, above all, how they participate in the design processes. Intersectional accessibility in games refers to the need for inclusive design that considers the diverse needs of players with disabilities, ensuring they can have the experience they want (Cairns, 2019). Moreover, it concerns the way in which each person's different accessibility needs accumulate, creating greater complexity in accommodating them in the game design process (Sousa et al., 2022).

According to the adopted analytical model, based on the *Meeple Centred Design Heuristics* (Heron et al., 2018), the main aspects that should be considered to this extent are time constraints, the ability to drop in/out, and the length of game sessions.

3.7.1 Time Limits and Player Engagement

A significant theme that emerges in the interviews is the varied player preferences regarding time constraints in games and their psychological impacts. The stress induced by time limits can be particularly challenging for players who are aware of their slower pace. This reflects a broader concern within game design about balancing challenge and accessibility to cater to diverse player capabilities and preferences. Game design attitudes concerning time constraints oscillate between creating tension and ensuring accessibility. Some designers believe timers can enhance engagement and excitement for some players (n = 12) but may alienate or discourage others (n = 15). This debate extends into the scope of inclusivity versus competitive play, with a recognition that while some players enjoy the high-pressure scenarios real-time games provide (n = 10), others find them stressful and unappealing (n = 14).

3.7.2 Drop-In/Drop-Out Ability

The topic of the ability to drop in or drop out reveals a nuanced debate that intersects with broader themes of commitment, social dynamics, accessibility, and game design philosophy. A recurring theme

across designers' perspectives is the importance of commitment to the game session, often framed as a social contract between players (n = 17). This reflects a broader ideological stance that values persistence, responsibility, and social cohesion within the gaming experience, suggesting that board games serve as microcosms for these social norms. In contrast, some perspectives align with greater accessibility and a player-centred vision, acknowledging that the option to drop out can make it easier for those not enjoying the game or the company to leave without disrupting the experience for others (n = 9).

Designers express varying opinions on the importance of including mechanisms for player drop-off and entry mid-game. Some, particularly those focused on party games or casual gaming experiences, see value in flexible participation as a means to enhance accessibility and inclusiveness (n = 5). Others, especially those who design more strategic or competitive games, argue that such mechanisms compromise the integrity and competitive balance of the game (n = 13). This highlights an ongoing debate within the game design community about balancing complexity and accessibility to accommodate diverse player needs and preferences.

Nevertheless, designers acknowledge that games are not just about mechanics or strategy but also about creating and maintaining social interactions. The potential disruption caused by players leaving or joining games mid-session is seen as a challenge to the social experience games aim to provide (n = 18). This perspective underscores the role of board games as social activities that extend beyond mere entertainment to facilitate social bonding and interaction.

3.7.4 Game Session Length

Interviews reveal a nuanced understanding of player diversity, acknowledging that preferences for game length vary widely, as agreed by four designers. Designers must consider different player types and experiences when determining game length, supported by six designers. Moreover, five designers recognize the importance of game length in making board games accessible to a broader audience. There is a preference for shorter games to reach a wider player base, as most people can more easily find time for shorter sessions, a sentiment shared by seven designers, highlighting a general trend towards designing games that accommodate players' time constraints and attention spans

Conversely, several designers (n = 5) discuss the strategic implications of game duration, noting that longer games can offer more depth and complexity, while shorter games may prioritise quick engagement and replayability, with four designers agreeing. This reflects a strategic approach to game design, where the length of play is carefully considered to balance depth with accessibility, supported by six designers. The need for shorter and fast-paced games is also seen as a societal challenge that goes beyond accessibility, with cultural and societal trends influencing player preferences for game

length, as five designers mention. This means that the increasing demand for quick, engaging experiences reflects broader shifts in entertainment consumption, where shorter, more digestible content is often favoured, with six designers recognizing this trend.

3.7.5 Final notes on Intersectional Accessibility

The critical discourse analysis demonstrates that game designers are making an effort to tackle the complex challenges of intersectional accessibility. They are working to strike a balance between traditional game principles and the imperative of inclusivity and adaptability to societal changes. The discussions demonstrate an awareness that game design is not solely concerned with mechanics or strategy but is intricately connected to wider cultural, societal, and individual influences.

Conversely, while the concept of intersectionality is acknowledged in the broader context of game studies, its application in the discussions analysed here seems more of an afterthought than a foundational design principle. This suggests a gap between the theoretical understanding of intersectionality – as a lens to examine the interplay of race, gender, class, sexuality, and ability in shaping experiences – and its practical application in game design. The focus often remains on traditional notions of game engagement, competitiveness, and commitment, with less attention to how these might intersect with and exacerbate systemic inequalities or accessibility barriers.

4 Discussion

The concept of accessibility in board game design has emerged as a crucial consideration for designers, reflecting an evolving awareness of the diverse needs of players. This chapter discusses the interpretation of the results and addresses each research question in turn.

How do board game designers perceive the concept of accessibility in their design process, and what factors influence their decisions regarding the inclusion of accessible features in board games?

In a general way, the sample designers understand accessibility as an essential aspect of inclusivity, aiming to create games that are enjoyable for all players, regardless of their abilities. This involves considering various dimensions of accessibility, such as cognitive, visual, emotional, and socioeconomic factors. Cognitive accessibility, for instance, requires clear and simple instructions that can be easily understood by players with different cognitive abilities. Similarly, visual accessibility focuses on accommodating players with visual impairments through the use of contrasting colours, symbols, and tactile elements. Even if the designers do not fully recognize that certain elements they are adding contribute to accessibility, their intuitive decisions often enhance the overall accessibility of the game, making it more inclusive for a diverse range of players.

The decision-making process regarding the inclusion of accessible features is significantly influenced by the need to balance these features with the overall game design integrity and marketability. Designers often face challenges such as increased production costs and the complexity of simplifying game mechanics without compromising the game's enjoyment and depth. For example, the inclusion of tactile elements or multiple language translations can enhance accessibility but also raise production expenses, which might be a concern for smaller publishers.

Furthermore, designers' perceptions are shaped by their experiences and feedback from the gaming community. Interviews with designers reveal a consensus on the importance of making games accessible but also highlight diverse opinions on the best approaches. Some designers emphasise the use of visual aids and simple language in rulebooks to cater to a broader audience, while others focus on creating inclusive gameplay experiences by avoiding mechanics that might exclude players, such as player elimination or excessive randomness.

Geographic and cultural factors also play a role in shaping designers' approaches to accessibility. Designers from different regions report varying challenges and priorities based on local market demands and regulatory requirements. For instance, designers from regions with stringent certification processes might prioritise different accessibility features compared to those from areas with more flexible regulations.

The industry's move towards greater inclusivity is supported by a growing recognition of the social and cognitive benefits of board games for people with disabilities. This has led to initiatives aimed at fostering a more inclusive gaming community, including the development of guidelines and best practices for accessible game design. Collaborative efforts among designers, researchers, and publishers are essential for advancing accessibility in board games, ensuring that the joy of play is accessible to everyone.

Overall, the perception of accessibility among board game designers is influenced by a complex interplay of design principles, practical constraints, personal preferences and a commitment to inclusivity. While there are diverse opinions and strategies, the common goal remains to create board games that are enjoyable and accessible for a wide range of players, reflecting the industry's evolving understanding of the importance of inclusivity in game design.

What are the prevalent approaches and methodologies employed by board game designers to address accessibility challenges in their designs, and how do these approaches vary across different genres and target demographics?

The methodologies employed by designers to address accessibility challenges are varied and reflect a balance between inclusivity and game integrity. Visual and tactile elements, such as integrating tactile feedback and ensuring colour accessibility, are common practices. Some designers often test colour choices with colourblind filters and use textured surfaces or tactile markers to enhance the gaming experience for visually impaired players. According to them, clear visual elements and the use of symbols instead of colours further aid in visual differentiation and accessibility.

To enhance cognitive accessibility, designers use player aids such as icons, reference sheets, and in-game reminders. Clear and concise rulebooks, tailored to the target audience's familiarity with gaming concepts, are essential. Game phases are structured to minimise cognitive load, and the complexity of game mechanics is balanced to match the cognitive abilities of different player groups. Emotional engagement is maintained by reducing downtime and avoiding early player elimination, ensuring that all players remain involved throughout the game. Pricing and cultural relevance are addressed through affordable pricing strategies and culturally relevant game themes, offering both deluxe and standard versions of games to cater to different budgets. Flexibility in game design, such as allowing players to drop in and out and designing for varying session lengths, enhances intersectional accessibility, ensuring that games can fit into diverse lifestyles and schedules.

These approaches vary across different genres and target demographics, with family-friendly and party games prioritising simplicity and accessibility by incorporating elements of randomness and minimal complexity to reduce barriers to entry for new players. On the other hand, strategy games, wargames, and RPGs, which are more complex and cognitively demanding, often include detailed rulebooks,

extensive player aids, and clear visual elements to help players navigate the complexity. Understanding designers' perceptions of game genres and mechanics in relation to accessibility helps identify which elements are considered more or less accessible, guiding future game development

Overall, board game designers utilise a range of strategies to address accessibility challenges, adapting their methodologies to fit the specific needs of different game genres and target demographics. These approaches aim to create inclusive and enjoyable gaming experiences for all players, regardless of their abilities or backgrounds.

What are the perceived barriers and facilitators experienced by board game designers in integrating accessibility considerations into their design practices, and what strategies do they employ to overcome these challenges?

Board game designers face numerous barriers in integrating accessibility considerations into their design practices. High production costs are a significant challenge, as implementing accessible features often involves additional materials, textures, symbols, and tactile components, all of which increase expenses. Balancing affordability with quality and inclusivity is another major hurdle. Simplifying instruction manuals without omitting crucial information proves difficult, but it's necessary to ensure that novice players or those with cognitive disabilities can understand the game. The logistical challenges of translating game instructions and distributing multilingual manuals further complicate efforts to make games accessible on a global scale.

Integrating accessible features without compromising core gameplay mechanics and thematic integrity requires careful design and innovation. Some designers note resistance from certain market segments to changes that prioritise accessibility. Additionally, current technology and material constraints hinder the implementation of advanced accessible features. Regional variations in economic conditions and bureaucratic hurdles, such as additional testing costs for age ratings in some countries, also pose significant barriers

Despite these challenges, community feedback serves as a crucial facilitator in overcoming these obstacles. Playtesting and feedback from diverse player groups provide valuable insights that guide the integration of accessible features. Collaboration with accessibility experts and advocates helps designers understand and implement best practices. Creative design approaches allow for the development of new strategies that enhance accessibility without significantly increasing costs. Introducing accessible features incrementally and iterating based on feedback helps manage costs and complexity. Offering both deluxe and standard versions of games enables designers to cater to different budgets while maintaining the game's original gameplay

Designers employ several specific strategies to enhance accessibility. They use visual aids, contrasting colours, and distinct symbols to assist players with colour blindness or vision problems. Player aids and video instructions help players understand game mechanics more intuitively. Emotional accessibility is also emphasised, with designers minimising negative emotions such as frustration and detachment by adapting game mechanics to allow eliminated players to remain engaged and balancing randomness with skill-based elements to maintain player satisfaction. The importance of making games socioeconomically accessible is recognized, with efforts to ensure affordability and cultural relevance

Inclusivity within the board game community reflects both progress and ongoing challenges. While many perceive the community as welcoming and supportive, particularly online, instances of discrimination and barriers related to language and cultural differences persist. Efforts to create more inclusive events and accommodate diverse needs are crucial for fostering a truly inclusive environment. The historical dominance of certain demographics in the board game industry adds another layer of complexity, as the community works towards greater diversity and acceptance

Ultimately, while significant progress has been made, ongoing challenges such as cost constraints, market resistance, and technological limitations remain. By fostering a culture of inclusivity, collaboration, and continuous improvement, designers can further enhance the accessibility of their games. This commitment to inclusivity is reflected in both game design and community initiatives, ensuring that board games are enjoyable and engaging for all players, regardless of their abilities or backgrounds

4.1. Current State of the Art and Contributions

The present research on accessibility in board game design aligns with the current state of the art, as discussed in several studies on board game accessibility, with the ambition of making it less limited and opening future pathways for exploration.

For example, Da Rocha Tomé Filho et al. (2021) explored accessibility efforts in board games for individuals with visual disabilities, the importance of tactile markers and colour accessibility, which are practices emphasised in this dissertation research as well. Both studies underscore the need to incorporate tactile feedback and high-visibility palettes to enhance the gaming experience for this demographic. Moreover, the obtained results complement this work by addressing not only visual accessibility but also cognitive, emotional, socioeconomic, and intersectional dimensions, offering a more integrative view of analogue accessibility.

Mack et al. (2021) conducted a literature review on accessibility research, showing the evolution of accessibility practices across various contexts. In the same sense, the present research reinforces this evolution, by showing how board game designers are increasingly aware of the diverse needs of

players, although several gaps are still detected. The inclusion of cognitive aids, such as clear rulebooks and visual summaries, resonates with Mack et al.'s (2021) emphasis on facilitating the understanding and reducing cognitive overload, especially for players with cognitive disabilities.

The study by Sousa et al. (2023) also performed a literature review of game-based learning approaches using board games and other analogue games. This work highlights the importance of accessible games in educational settings, an aspect the present dissertation also addresses by considering cognitive and emotional accessibility. Therefore, its findings on the use of player aids and reducing downtime to maintain emotional engagement complement the recommended practices for accessible educational games discussed in the study by Sousa et al. (2023). Lin and Hou (2022) evaluated a scaffolding-based AR educational board game, highlighting the differences between competition-oriented and collaboration-oriented mechanisms. The present research echoes this approach by discussing the need for flexibility in game designs to accommodate different play styles and accessibility needs, emphasising the inclusion of mechanisms that allow players to drop in and out of games and adapt session lengths. This parallel reflects the need for flexibility and intersectional accessibility mentioned by Lin and Hou (2022).

Finally, Léste, & Fárbiarz (2021) discussed the current challenges and perspectives for accessibility in tabletop games for people with visual disabilities confirmed by the present dissertation. Moreover, it also sustains the role of community feedback and collaboration with accessibility experts, as described in my work, is also a key strategy identified in this study.

In summary, my research is situated within the existing body of research on board game accessibility, expanding the discussion to include a multifaceted approach that covers different and more diverse dimensions of accessibility. By aligning with the practices and methodologies discussed in these studies, my research contributes to a more comprehensive and integrated understanding of accessibility in board game design.

4.2 Limitations and Suggestions for Future Research

The focus of this research was on qualitative content interpretation rather than quantitative analysis. This approach inherently allows for variability in the degree of agreement among designers, as interpretations can differ based on individual perspectives. The subjective nature of qualitative data means that the number of designers agreeing with each statement can fluctuate depending on how precisely their responses are interpreted. While this variability is characteristic of qualitative research, it is important to acknowledge it as a limitation, especially when considering more extensive or systematic studies in the future. This is particularly relevant given the strong cultural dimensions of the subject matter.

The sample of twenty-six board game designers, though limited in size, was intended to reflect the broader demographic trends within the industry. However, it is important to note that the sample was predominantly composed of white male designers, with only seven women and a single black woman participant. This demographic composition is reflective of the current state of the board game industry, which remains predominantly male and white. Rather than being a flaw in the research design, this overrepresentation highlights the existing inequalities in the industry, particularly concerning gender and racial diversity, as noted by Lima & Gouveia (2020) in the Portuguese context. Future research should prioritise amplifying underrepresented voices to gain a more comprehensive understanding of issues related to accessible and inclusive game design.

Additionally, the geographical distribution of participants in this study was skewed towards certain regions, which may limit the applicability of the findings to a global context. Future studies should aim to include a more geographically diverse range of respondents, allowing for the incorporation of different cultural influences and design principles.

Furthermore, this study primarily focused on the perspectives of game designers, without considering input from other stakeholders such as players with disabilities and advocacy groups. Including these voices in future research could provide a more nuanced understanding of the challenges and opportunities in creating accessible board games. Future research could extend current insights through longitudinal studies that assess the long-term impact of accessible board game design on player engagement and satisfaction. Such studies would explore how sustained use of accessibility features influences player retention, community growth, and the overall popularity of board games across diverse demographic groups.

Another important area involves investigating the processes and practices of inclusive design in board game development, examining how accessibility considerations are integrated from the initial concept through to the final product. By identifying and standardising best practices across the industry, designers can ensure the consistent application of accessibility principles.

Developing and validating metrics tailored to assess player experience and satisfaction with accessible board games is also crucial. These metrics should address the diverse needs of players with disabilities, serving as tools to evaluate the effectiveness of accessibility features in enhancing gaming experiences.

Finally, gaining insights into the perspectives of publishers and designers on the challenges and opportunities in implementing accessibility features is essential. More qualitative methods, such as interviews, surveys, and case studies, can provide a deeper understanding of the decision-making processes, economic considerations, and creative strategies involved in designing accessible board games.

By addressing these research areas, future studies can contribute significantly to a more comprehensive understanding of accessibility in board game design. This interdisciplinary approach not only enhances the inclusivity and enjoyment of board games for all players but also fosters innovation and promotes best practices within the industry.

4.3 Implications of the Findings

Implications of these findings are significant for different stakeholders in the board game industry. In addition, for designers, the research insights provide a path towards inclusive design: they help integrate accessibility concerns to allow all people to play and enjoy their new creations inclusively. Additionally, game publishers and developers can utilise this information to campaign for accessibility standards and directives within the sector hence creating more inclusive board games.

Furthermore, these results could inform policymakers and advocacy organisations on how they can better foster inclusiveness and access to gaming. By creating awareness and fighting against the mistreatment of disabled players, such groups help make gaming a place that is fairer for everyone. At long last, it’s not just about board games; this study advocates change at the societal level with an aim of establishing inclusive culture where every facet of life has been made accessible to all citizens.

5 Outputs of the Research

This chapter highlights the key outputs of my research on accessibility and inclusivity in game design. Through a series of conferences, presentations, and publications, I have shared findings and engaged with the academic community to advance the understanding and implementation of accessible game design. The following sections list these contributions:

Conferences and Presentations

Barros, J. (2023, September 4th). “Researching Strategies for Accessibility and Inclusivity in Board Games.”.Workshop Contested Visibilities YECREA, Lisbon, Portugal.

Barros, J. (2023. July 3rd). “Designing for All: Addressing Accessibility in Board Games.” 1st International a-STEP Training School, Elbasan, Albania.

Sousa, C., Neves, J. C., & **Barros, J.** (2023, August 23rd). “Towards Cognitive Accessibility in Digital Game Design: Evidence-Based Guidelines for Adults with Intellectual Disability.”. IEEE Conference on Games (IEEE CoG), Boston, United States of America.

Barros, J., Sousa, C., & Luz, F. (2024, June 17th). “Bridging Play and Inclusion: a Qualitative Investigation into Accessibility Challenges and Innovations in Board Game Design”. International Conference on Education and New Developments (END 2024), Porto, Portugal.

Barros, J. (2023, June 2nd). “ASDigital and other accessible games”. ASDigital Project Meeting Białystok, Poland

Barros, J. (2023, July 12th). “ASDigital and other accessible games”. ASDigital Project Meeting Kocaeli, Turkey.

Conference Papers

Barros, J., Sousa, C., & Luz, F. (2024). *Bridging play and inclusion: A qualitative investigation into accessibility challenges and innovations in board game design*. figshare. https://doi.org/10.6084/M9.FIGSHARE.26044225

Sousa, C., Neves, J. C., & **Barros, J.** (2023). Towards cognitive accessibility in digital game design: Evidence-based guidelines for adults with intellectual disability. *2023 IEEE Conference on Games (CoG)*.https://doi.org/10.1109/CoG57401.2023.10333254

Journal Articles

Barros, J., & Casimiro, C. (2024). “Meeple-Centred Design” to assess collaborative play: The case of Team3. *International Journal of Games and Social Impact*, *2*(1), 71–94. https://doi.org/10.24140/ijgsi.v2.n1.04

6 Bibliography

(2023). After the spread of covid-19: a study of board game design factor for game-based learning. Journal of Higher Education Theory and Practice, 23(1). https://doi.org/10.33423/jhetp.v23i1.5795

Bayeck, R. (2020). Examining board gameplay and learning: a multidisciplinary review of recent research. Simulation & Gaming, 51(4), 411-431. https://doi.org/10.1177/1046878119901286

Bolesnikov, A., Kang, J., & Girouard, A. (2022). Understanding tabletop games accessibility: exploring board and card gaming experiences of people who are blind and low vision.. https://doi.org/10.1145/3490149.3501327

Coil, D., Ettinger, C., & Eisen, J. (2017). Gut check: the evolution of an educational board game. Plos Biology, 15(4), e2001984. https://doi.org/10.1371/journal.pbio.2001984

Cross, L., Piovesan, A., Sousa, M., Wright, P., & Atherton, G. (2023). Your move: an open-access dataset of over 1500 board gamer's demographics, preferences and motivations. Simulation & Gaming, 54(5), 554-575. https://doi.org/10.1177/10468781231189493

Daryaee, T. (2002). Mind, body, and the cosmos: chess and backgammon in ancient persia. Iranian Studies, 35(4), 281-312. https://doi.org/10.1080/00210860208702022

Desurvire, H., Caplan, M., & Toth, J. (2004). Using heuristics to evaluate the playability of games.. https://doi.org/10.1145/985921.986102

Du, Z. (2022). Data analysis of board games' fashion trends and relationships between their successes and attributes. Highlights in Science Engineering and Technology, 24, 131-142. https://doi.org/10.54097/hset.v24i.3905

Ellis, K., Leaver, T., & Kent, M. (Eds.). (2022). *Gaming disability: Disability perspectives on contemporary video games*. Routledge.

Farkas, T., Denisova, A., Wiseman, S., & Fiebrink, R. (2022). The effects of a soundtrack on board game player experience.. https://doi.org/10.1145/3491102.3502110

Gilberrt, R. M. (2019). *Inclusive Design for a Digital World: Designing with Accessibility in Mind*. Apress.

Hackett, L. J., & Coghlan, J. (2023). *Why monopoly monopolises Popular Culture Board Games.* M/C, 26(2). https://doi.org/10.5204/mcj.2956

Hamilton, I. (2022). Accessibility Then and Now: History, Myths, Considerations, and Tools. In K. Isbister, & C. Hodent (Eds.), *Game Usability: Advice from the Experts for Advancing UX Strategy and Practice in Videogames* (pp. 239-259). CRC Press.

Hassan, L. (2024). Accessibility of games and game-based applications: A systematic literature review and mapping of future directions. New Media & Society, 26(4), 2336–2384. https://doi.org/10.1177/14614448231204020

Hendry, G., Wilson, C., Orr, M., & Scullion, R. (2022). "I just stay in the house so I Don't need to explain": a qualitative investigation of persons with invisible disabilities. *Disabilities, 2*(1), 145-163. https://doi.org/10.3390/disabilities2010012

Heron, M. J. (2022). The Sociological Accessibility of Gaming. In K. Ellis, T. Leaver, & M. Kent (Eds.), *Gaming Disability: Disability Perspectives on Contemporary Video Games* (pp. 144-154). Routledge.

Heron, M. J. (2024). *Tabletop game accessibility: Meeple centred design*. CRC Press.

Heron, M., Belford, P., Reid, H., & Crabb, M. (2018). Eighteen months of meeple like us: an exploration into the state of board game accessibility. The Computer Games Journal, 7(2), 75-95. https://doi.org/10.1007/s40869-018-0056-9

Heron, M., Belford, P., Reid, H., & Crabb, M. (2018). Meeple centred design: a heuristic toolkit for evaluating the accessibility of tabletop games. The Computer Games Journal, 7(2), 97-114. https://doi.org/10.1007/s40869-018-0057-8

Hodent, C. (2017). *The gamer's brain: How neuroscience and UX can impact video game design*. CRC Press.

Hui, C. and Yunus, M. (2021). Board games in improving pupils' speaking skills: a systematic review. Sustainability, 13(16), 8772. https://doi.org/10.3390/su13168772

James, S. L., Abate, D., Abate, K. H., Abay, S. M., Abbafati, C., Abbasi, N., Abbastabar, H., Abd-Allah, F., Abdela, J., Abdelalim, A., Abdollahpour, I., Abdulkader, R. S., Abebe, Z., Abera, S. F., Abil, O. Z., Abraha, H. N., Abu-Raddad, L. J., Abu-Rmeileh, N. M. E., Accrombessi, M. M. K., … Murray, C. J. L. (2018). Global, regional, and national incidence, prevalence, and years lived with disability for 354 diseases and injuries for 195 countries and territories, 1990–2017: a systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2017. *Lancet*, *392*(10159), 1789–1858. https://doi.org/10.1016/s0140-6736(18)32279-7

Jang, L. and Tan, W. (2022). Let's play board game together: how board games benefit child development and learning. International Journal of Research Studies in Education, 11(5). https://doi.org/10.5861/ijrse.2022.135

Kattari, S. K., Olzman, M., & Hanna, M. D. (2018). "You look fine!" Ableist experiences by people with invisible disabilities. *Affilia, 33*(4), 477-492. https://doi.org/10.1177/0886109918778073

Khaliq, I., & Torre, I. D. (2019). A study on accessibility in games for the visually impaired. Proceedings of the 5th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good. https://doi.org/10.1145/3342428.3342682

Léste, J., & Farbiarz, J. (2023). Current accessibility challenges and perspectives for people with visual impairments in Tabletop games. International Journal of Games and Social Impact, 1(2), 76–97. https://doi.org/10.24140/ijgsi.v1.n2.04

Lima, L., & Gouveia, P. (2020). Gender asymmetries in the digital games sector in Portugal. *In Abstract Proceedings of DiGRA 2020 Conference: Play Everywhere*.

Mańdziuk, J. (2012). Generic heuristic approach to general game playing., 649-660. https://doi.org/10.1007/978-3-642-27660-6_53

Miyakawa, H., Kuratomo, N., Salih, H. E. B., & Zempo, K. (2021). Auditory Uta-Karuta: Development and evaluation of an accessible card game system using audible cards for the visually impaired. Electronics, 10(6), 750. https://doi.org/10.3390/electronics10060750

Murray, C. J. L., Vos, T., Lozano, R., Naghavi, M., Flaxman, A. D., Michaud, C., Ezzati, M., Shibuya, K., Salomon, J. A., Abdalla, S., Aboyans, V., Abraham, J., Ackerman, I., Aggarwal, R., Ahn, S. Y., Ali, M. K., AlMazroa, M. A., Alvarado, M., Anderson, H. R., … Lopez, A. D. (2012). Disability-adjusted life years (DALYs) for 291 diseases and injuries in 21 regions, 1990–2010: a

systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2010. Lancet, 380(9859), 2197–2223. https://doi.org/10.1016/s0140-6736(12)61689-4

Olusanya, B. O., Davis, A. C., Wertlieb, D., Boo, N.-Y., Nair, M. K. C., Halpern, R., Kuper, H., Breinbauer, C., de Vries, P. J., Gladstone, M., Halfon, N., Kancherla, V., Mulaudzi, M. C., Kakooza-Mwesige, A., Ogbo, F. A., Olusanya, J. O., Williams, A. N., Wright, S. M., Manguerra, H., … Kassebaum, N. J. (2018). Developmental disabilities among children younger than 5 years in 195 countries and territories, 1990–2016: a systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2016. *The Lancet. Global Health*, *6*(10), e1100–e1121. https://doi.org/10.1016/s2214-109x(18)30309-7

Othman, N. I., Mohamed, H., & Mat Zin, N. A. (2023). Serious games accessibility design model for low-vision children. Advances in Human-Computer Interaction, 2023, 1–17. https://doi.org/10.1155/2023/9528294

Pettersson, L., Johansson, S., Demmelmaier, I., & Gustavsson, C. (2023). Disability digital divide: survey of accessibility of eHealth services as perceived by people with and without impairment. BMC Public Health, 23(1), 181. https://doi.org/10.1186/s12889-023-15094-z

Pinheiro, M., Viana, W., & de Gois Ribeiro Darin, T. (2023). Why should red and green never be seen? Exploring color blindness simulations as tools to create chromatically accessible games. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 7(CHI PLAY), 165–196. https://doi.org/10.1145/3611026

Pirrone, M., Centorrino, M., Galletta, A., Sicari, C., & Villari, M. (2023). Digital Humanities and disability: A systematic literature review of cultural accessibility for people with disability. Digital Scholarship in the Humanities, 38(1), 313–329. https://doi.org/10.1093/llc/fqac045

Raynal, M., Ducasse, J., Macé, M. J.-M., Oriola, B., & Jouffrais, C. (2024). The FlexiBoard: Tangible and tactile graphics for people with vision impairments. Multimodal Technologies and Interaction, 8(3), 17. https://doi.org/10.3390/mti8030017

Rye, S., & Sousa, C. (2023). Investigating inclusivity in game-based learning: Current practices and multi stakeholder perspectives. Proceedings of the ... European Conference on Games-Based Learning, 17(1), 904–911. https://doi.org/10.34190/ecgbl.17.1.1923

Samarasinghe, D., Barlow, M., Lakshika, E., Lynar, T., Moustafa, N., Townsend, T., … & Turnbull, B. (2021). A data driven review of board game design and interactions of their mechanics. Ieee Access, 9, 114051-114069. https://doi.org/10.1109/access.2021.3103198

Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S. A., & Ennami, F. (2023). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. In Frontiers in Psychology (Vol. 14). Frontiers Media SA. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591

Sousa, M., & Bernardo, E. (2019). Back in the Game: Modern Board Games. In N. Zagalo, A. I.l Veloso, L. Vale Costa, & O. Mealha (Eds.), *Videogame Sciences and Artes - Communications in Computer and Information Science* (CCIS, volume 1164; pp. 72-85). Springer.

Thévin, L., Rodier, N., Oriola, B., Hachet, M., Jouffrais, C., & Brock, A. (2021). Inclusive adaptation of existing board games for gamers with and without visual impairments using a spatial

augmented reality framework for touch detection and audio feedback. Proceedings of the Acm on Human-Computer Interaction, 5(ISS), 1-33. https://doi.org/10.1145/3488550

Thomas, E. (2024). Why critical psychology and the neurodiversity movement need each other. *Frontiers in Psychology, 15*, 1149743. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1149743

Tillem, M., & Gün, A. (2023). Color Blindness in the Digital Gaming Landscape: Addressing Critical Issues and Research Gaps. In European Conference on Games Based Learning (Vol. 17, Issue 1, pp. 817–825). Academic Conferences International Ltd. https://doi.org/10.34190/ecgbl.17.1.1749

Vos, T., Barber, R. M., Bell, B., Bertozzi-Villa, A., Biryukov, S., Bolliger, I., Charlson, F., Davis, A., Degenhardt, L., Dicker, D., Duan, L., Erskine, H., Feigin, V. L., Ferrari, A. J., Fitzmaurice, C., Fleming, T., Graetz, N., Guinovart, C., Haagsma, J., … Murray, C. J. L. (2015). Global, regional, and national incidence, prevalence, and years lived with disability for 301 acute and chronic diseases and injuries in 188 countries, 1990–2013: a systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2013. Lancet, 386(9995), 743–800. https://doi.org/10.1016/s0140-6736(15)60692-4

7 Appendices

7.1 Appendix A - Interview transcription - Game Designer A.S.

Interviewer: Primeiro queria perguntar a tua idade?

A.S.: 32.

Interviewer: Ok. Qual é a tua área dentro da produção de jogos de tabuleiro? És só game designer, fazes um bocado de tudo?

A.S.: Sou game designer e criador de conteúdos também.

Interviewer: Ok. E há quantos anos é que estás nestas duas experiências?

A.S.: Criador de conteúdos desde 2020, em janeiro, portanto há três anos e game designer, diria que foi na mesma altura, foi na altura da pandemia.

A.S.: O primeiro jogo que eu desenhei foi na pandemia, com o (nome de outro designer com quem trabalhou) e com o (nome de outro designer com quem trabalhou) e foi a partir daí, talvez também em 2020. As coisas, nunca tinha percebido isso, mas andam par a par.

Interviewer: A pandemia desencadeou a criatividade

A.S.: Sim, sim.

Interviewer: Tenho aqui uma pergunta difícil para ti, que é qual é o teu jogo de tabuleiro favorito, de todos os tempos?

A.S.: É difícil, é.

Interviewer: É como perguntar qual é a comida favorita, não é?

A.S.: É. Não, eu aqui há uns tempos, havia uma resposta rápida para isso, que era o Small World, porque, veja, gosto muito do jogo, acho que o jogo está bastante bem desenhado.

A.S.: Não é perfeito, logicamente, mas sobretudo pela questão pessoal, sempre tive muito boas experiências com o jogo. Sempre me diverti muito com o jogo.

A.S.: Depois é de uma editora da qual gosto muito, uma ilustração da qual gosto muito também, do Miguel Coimbra.

A.S.: Portanto era assim uma série de fatores que me levaram rapidamente a dizer Small World, mas, entretanto, não quero dizer que ele não continue a estar num lugar especial, mas, entretanto, já surgiram tantos outros, não sei lá.

A.S.: Gosto muito também do Red Cathedral, acho que é um... gosto desse jogo também enquanto produto, acho que é um produto bastante bem conseguido, no sentido em que é um jogo bastante sólido numa caixa muito pequenina ou seja, mesmo esse tipo de preocupações de poupança de espaço, se calhar também para ele até do ponto de vista de envio, por exemplo, acaba por ser mais barato, porque a caixa é mais pequena.

Interviewer: E preço de produção, talvez.

A.S.: Sim, ou seja, mais do que ser um bom jogo, acho que é um bom produto, tudo muito bem pensado e claro, começa no jogo, acaba passando pela ilustração, pelos componentes, também são bastante bons, mas também diria isso, Quacks of Quillingborg é outro jogo também que me deixa sempre com um brilhozinho nos olhos.

A.S.: Portanto, assim, há vários, mas..., mas calhar dizia o Small World para manter o jogo sempre foi assim, um jogo bastante especial.

Interviewer: Se pudesses mudar alguma coisa nesse jogo para o tornar ainda melhor, mudarias alguma coisa ou achas que ele está perfeito assim?

A.S.: É uma boa questão porque eu há bocado disse que não era perfeito, mas o que é que mudaria?...Não sei…Numa outra altura diria que talvez tentasse que as regras fossem um bocadinho mais...

Interviewer: Claras?

A.S.: Claras ou fáceis, se bem que elas são claras.

A.S.: E eu tive até a experiência disso quando joguei o jogo com uma amiga que não está muito habituada a jogar os jogos, os jogos de tabuleiro e não considero o Small World um jogo de entrada, já é assim um passo por cima e ela compreendeu o jogo perfeitamente, foi tipo "ok, não é assim tão complicado jogar o jogo".

A.S.: Não sei.

Interviewer: Mas calhar porque foi a estou a explicar e não foi ela a ler o manual, se calhar.

A.S.: Se calhar, se calhar. Pode ter sido isso, sim.

A.S.: Mas também por acaso, olha, não tive necessidade durante o jogo de estar sempre a lembrar coisas e assim, estás a ver?

A.S.: Também nesse ponto, foi tipo "ah, ficou logo a primeira vez, foi fixe".

A.S.: Não sei, não sei muito bem.

A.S.: Depois também é um jogo, por exemplo, podia falar sobre a rejogabilidade do jogo que é algo que é algo que ele tem bastante.

A.S.: Só aquele sistema da raça e da habilidade especial, de haver sempre diferentes combinações, cria muita rejogabilidade.

A.S.: Nunca senti que houvesse raças, por exemplo, muito mais fortes que outras.

Interviewer: Ok.

A.S.: Portanto, também não é algo que... às vezes pode haver um combo de raça com realidade especial que são bastante fortes.

Mas também depois aí entra outra coisa que é o ambiente de jogo, que é se os restantes jogadores perceberam que aquela raça é forte, então vão...

Interviewer: Vai toda a gente para o mesmo, não é?

A.S.: Sim, vai tudo para o mesmo e depois quem conseguir aquela combinação de raça e habilidade especial é um alvo para os outros todos, não é?

A.S.: Que vão tentar estás a ver? claro que eliminando o fator dos jogadores no jogo, se calhar aquilo é algo que está OP mas depois temos o facto dos jogadores, que é se eles acham que algo está OP, então vamos todos sobre essa pessoa e essa pessoa acaba por ficar menos forte, porque está a levar com tudo em cima.

A.S.: Portanto, não sei, se calhar, se tivesse, em vez de ter dito o jogo, o Small World fosse o Red Cathedral, havia aí uma coisa que eu mudaria, que era o sistema de pontuação, sobretudo para dois jogadores.

A.S.: Era uma cena que eu nesse jogo mudaria, porque apesar de parecer-me que faz sentido do ponto de vista de aperto do jogo, é confuso, mas no Small World, de repente, confesso que não estou a ver algo que mudasse.

Interviewer: Na criação dos teus jogos, já tens um publicado, e agora na produção que estás a fazer dos teus protótipos, qual é a coisa mais desafiante na produção? Desde o início, desde ter a ideia, até publicar.

A.S.: Mais desafiante...

Interviewer: Ou que se calhar o que achaste que demorou mais tempo, que estava ali e não saía.

A.S.: Isso depende sempre, eu não tenho muita experiência em publicar um jogo realmente, tenho até agora um que vai ser publicado este ano.

A.S.: Portanto, nessa parte que vai além de desenhar o jogo e achar que ele está num ponto interessante para fazer os pitch às editoras, tenho só a experiência de um. Mas o que senti foi realmente que a parte mais desafiante, desafiante no sentido de…ou seja, nesse sentido mesmo, de ser algo tricky de conseguir, é mesmo a relação com a editora, ou seja, nós fizemos um jogo, achámos que ele estava num ponto certo para ser mostrado, mas depois há ali bastante mais a "development" que acontece depois.

A.S.: Acho que, tenho a ideia, pode não existir, mas neste caso existiu bastante mudança, muitas delas para muito melhor, outras que foram alteradas, quando digo nós, eu e o (nome de outro designer com quem trabalhou), estávamos sempre numa de "caraças, nós não devíamos ir por aí" mas é sempre um jogo de ceder aqui, tentar não ceder ali, houve um caso de uma regra que nós tínhamos num protótipo que depois tentaram alterar e foi alterada durante montes de versões de regras, ou seja, durante alguns meses, e voltou-se agora à inicial, porque percebemos que aquela inicial era a melhor e nós ficámos tipo "yes".

A.S.: Mas por exemplo o jogo tem um pequeno bônus com o qual eu não iria para a frente com aquilo, mas também é um processo a três, um processo eu, o (nome de outro designer com quem trabalhou) e a editora.

A.S.: É um jogo de nós dois, que é o (nome de um dos seus jogos) E então eu diria que a parte mais desafiante é essa, para mim foi essa, nesta experiência que tive, foi esse compromisso entre o que são as minhas ideias, o que é que também a editora pretende, tentar chegar a um compromisso.

A.S.: Agora, há também o lado que é desafiante no sentido que dá pica, que é mesmo o processo, que é quando tu, aquele momento em que percebes "fogo, o jogo está fixe, o jogo está". E chegar a esse ponto é desafiante, mas no sentido de estar ali à volta, à volta, a gente está sempre a pensar naquilo.

Interviewer: Achas que nunca está bom o suficiente para publicar, não é?

A.S.: Sim sim, ou então é pelo menos sentires que está no ponto em que "ok, está limado, está fixe". Também há algum outro jogo com o (nome de outro designer com quem trabalhou), e depende muito

dos timings, ou seja, o (nome de um dos seus jogos), mesmo até o (nome de outro designer com quem trabalhou) e eu chegarmos a uma versão que achávamos que era válida para mostrarmos a uma editora, nós passamos por três versões "finais", ou seja, nós passamos por três jogos que podiam ser aquilo, ok, tipo, chegámos a uma fase, versão 1, ele funciona, está tudo, só que depois não ia ao encontro do que nós queríamos, que era algo mais rápido, para um público familiar, então alterar coisas.

A.S.: Chegámos a uma segunda versão, que ainda era mais complexo, mas tinha um sistema muito interessante de escolha de ações, mas que era muito longo o jogo, havia muito AP, tu não conseguias planear o teu turno porque tudo estava em constante mutação no tabuleiro, então podias esperar de tomar café, ir até a casa de banho, mas eram jogos que podiam ter seguido para a frente, tinham ali um core bastante interessante, mas não era aquilo que nós queríamos, então foi assim um processo bastante longo.

A.S.: Então, ao passo que por exemplo, agora há um jogo que o (nome de outro designer com quem trabalhou) e eu também temos, que estamos agora a mostrar a editoras chama-se (nome de um dos seus jogos) em que tu estás a construir um altar no Dia dos Mortos, no México, e esse jogo foi desenhado em 3 semanas para aí, ou seja, quer dizer minto, não foram 3 semanas, a ideia surgiu, esse jogo surgiu por causa de um sistema de pontuação, foi o ponto de partida, e também como o (nome de um dos seus jogos) surgiu como um sistema de pontuação como a ideia principal, mas o tema era um, era a Torre de Babel.

A.S.: Então imagina um tabuleiro em que tu tens 5 cartas em baixo, 4 depois em cima e 3 em cima, tipo uma pirâmide, mais ou menos, então a ideia era tu jogar as cartas que tinham, cada carta tem uma cor e um símbolo, e tem também um requisito, esta carta quer estar ao lado dos azuis, ou coisa assim, e então, ao jogares uma carta, estás a colocar no tabuleiro uma cor e um símbolo, e um requisito, mas estas também a influenciar tudo o que está à volta, todas as cartas que tu jogas estão a influenciar tudo o que está à volta.

A.S.: Só que o tema, não estava…Não era aquilo, estás a ver? só que também não, às vezes é fixe, não sei se será assim para as designers que fazem isto do dia a dia, mas nós fazemos isto, nos tempos livres, quando a coisa não está a funcionar, deixa a coisa respirar e vamos perceber onde é que isto quer ir. E então, neste caso foi isso, pusemos o jogo na gaveta, até que neste último dia dos mortos, este dia deu a inspiração para o tema, que foi então operado para o dia dos mortos, até porque o tabuleiro em si parece um altarzinho, assim em pirâmide, e depois a isso foi acrescentado umas velas, umas flores que também pontuam adicionalmente, ou seja, só para dizer que houve ali uma semana ou duas de pensar o sistema de jogo principal, mas o tema não estava a se excitar muito interesse, houve uma pausa, não sei de quanto tempo, talvez alguns meses, mas depois foi zoom que foi assim um ápice quando o tema deu a volta.

A.S.: No total foi para aí 3 semanas ou um mês, já foi muito mais rápido esse processo.

Interviewer: Onde é que tu vais buscar inspiração para buscar temas mecânicas, estéticas, de onde é que as coisas surgem, ou surgem do nada?

A.S.: Depende, tudo depende. É isso, confesso que há sempre uma questão que surge, que é que surge primeiro, não é? O tema ou a mecânica? e a resposta diria que é a mesma, que depende, de caso para caso, por exemplo, no (nome de um dos seus jogos) a primeira coisa que surgiu foi o sistema de pontuação, como tu estava a dizer, em que basicamente, não sei se conheces o jogo. (nome de um dos seus jogos), que vai sair agora em setembro. A.S.: Assim muito resumidamente, tu estás a construir padrões, tens um tabuleiro com 3 regiões, entendes? Tu estás a construir padrões em cada uma das regiões, e tu, no início, quando surgiu o jogo mesmo, agora está um pouco diferente, mas quando fazes um padrão em X região, na região A fazes um padrão, pontuas aí a pontuação desse padrão.

A.S.: No final do jogo, tu vais olhar para cada região de forma independente, e imagina que tens na região A 10 pontos, na região B 15, na região C 18, imagina.

A.S.: Tu vais ter, segundo a pontuação inicial, quando surgiu o jogo, tu terias uma vez a pontuação mais alta, portanto 18, duas vezes a intermédia, portanto em vez de 15, 30, e três vezes a pontuação mais baixa, portanto em vez de 10, 30.

A.S.: O que é que isso faz com que tu tivesses de ter sempre as pontuações o mais equilibradas possível.

Interviewer: Mas é um solo game?

A.S.: Não, não, é competitivo, são quatro jogadores, até quatro.

Interviewer: E cada quatro jogadores tem quatro secções?

A.S.: Não, é um tabuleiro central, mas como estás a construir sempre o mesmo tabuleiro, portanto estás potencialmente a ajudar-me, vamos supor que eu tenha um padrão que precisa duas verdes e uma azul, e tu fazes um padrão que usa uma azul, e eu já uso a tua azul para fazer o meu padrão a seguir, por exemplo mas nem pode ser o contrário, eu posso estar à espera daquele espaço para fazer um padrão, e tu vais ali e não sei lá para onde…mas nunca sabes, nunca fazes isso de forma mean, porque fazes sem querer, mas a partir da fazes para te pontuares para ti, não para prejudicar o outro.

A.S.: Pronto, isso surgiu então este sistema de pontuação.

Interviewer: Mas surgiu de outro jogo que vocês estavam a jogar ou só pensaram nisso?

A.S.: Sim, só pensamos nisso, até foi uma ideia base do (nome de outro designer com quem trabalhou), e começou a partir daí.

A.S.: Neste momento o jogo que vai ser lançado em vez de ser: vezes um, vezes dois, vezes três, é vezes um ,vezes um, vezes três, portanto tu pontuares três vezes a pontuação pior e uma vez as outras duas.

A.S.: Achámos que fazia mais sentido depois nos testes, não sei o quê. Mas nesse caso foi aí, foi o sistema de pontuação.

No (nome de um dos seus jogos) também foi o sistema de pontuação. Por exemplo, estou a desenhar um jogo, este já a nível individual, que foi o nome, surgiu como o nome. O jogo chama-se (nome de um dos seus jogos), e é um jogo de drafting sobre arts and crafts. E o jogo surgiu porque eu estava a ler um livro de história de arte, e estava lá a secção de arts and crafts, e eu não sei se porque estou muito habituado aos jogos, eu li rapidamente (nome de um dos seus jogos).

A.S.: Depois percebi que não era isso que estava a dar, mas eu disse "ah, isto dá um jogo". E então, pronto, o jogo é um jogo de drafting, porque o próprio nome assim implica e a partir daí começou também a desenrolar-se. Olha, por exemplo, há um outro jogo que estou a desenvolver que começou por uma mecânica de drafting, agora já me tem a ver porque era demasiado complicado para o tipo de jogo que eu queria.

Se calhar até uma mecânica que possa ser interessante para um outro jogo.

Interviewer: Ou até para jogos que já tens.

A.S.: Sim, sim. E essa ideia surgiu quando eu estava a ver um vídeo de um gameplay.

A.S.: Eu estava a ver um vídeo de um jogo chamado Deezled, e há um canal no Youtube que é o Game Night, talvez conheças, que eu gosto muito de ver, explica-te muito bem as regras e ele estava a explicar um jogo que é o Deezled, então, basicamente, te lanças um conjunto de dados e depois fica a pool de dados no meio da mesa e depois, alternadamente à volta da mesa, escolhes um dado. E ele estava a explicar e eu meio que antecipei-me ao que ele ia dizer, ele estava a explicar "Escolhes um dado e.…". E eu pensei "E fazes isto?". Na verdade, não é assim que se faz no jogo, mas pensei "Ah, mas era giro que acontecesse isso".

A.S.: O sistema de drafting era o quê? O jogo não é agora assim porque era demasiado longo, muito AP e não sei o quê, para um jogo de roll and write, mas é um sistema de drafting que podes ser interessante para algum outro jogo maior.

A.S.: Que é, vamos supor que tens 4 dados de 4 cores diferentes, tipo, 16 dados em 4 cores diferentes. E tu lanças, no início de cada ronda, os 16 dados e depois agrupa-os por número, tipo 1, 2, 3, 4, 5, 6. Em cada grupo pode ter várias cores, é que tem ali sempre o mesmo número. Então tu escolhes, à volta da mesa, escolhes um dado e tu vais usar uma cor e um valor. A cor é a cor do dado que tu escolheste.

A.S.: Vamos supor que o grupo dos 4 tens 3 4 's. Ok. E tem os dois 4 laranja e um 4 azul, por exemplo. E tu pegas num dos laranja, portanto é a cor que tu vais ativar nisso tudo, o laranja, e o número que vais usar é o valor do dado vezes o número de dados que está nesse grupo, ou seja, como havia pegaste um 4, havia 3 4 nesse grupo, então é um 12. É um 12 laranja. Ou seja, esse mecanismo eu achei engraçado e ainda houve assim, durante algumas versões, o tal (nome de um dos seus jogos), que é o jogo que estou a desenvolver, tinha esse mecanismo, agora é algo muito mais simples, jogamos todos ao mesmo tempo, está muito diferente. Esse sistema ainda continua aqui na retina porque acho que é fixe. E porque é uma pool dinâmica, porque imagina eu vou voltar ao exemplo do 4 com 3 dados número 4.

A.S.: Eu tiro um 4 laranja, onde havia 3 dados. Eu vou usar um 12. Mas se tu a seguir, se fores tirar um 4, já vais usar um 8, porque agora só tenho lá 2 4s. Ok e então é sempre uma pool que vai, a cada dado que é retirado, ela muda. E achei isso interessante. Portanto, para te dizer que depende, pode surgir …

A.S.: Às vezes é o tema que serve a mecânica, outra vez é o contrário, a mecânica que serve o tema.

A.S.: Olha, apesar de ainda não ter posto nada em cima da mesa ainda, há um outro jogo que já me surgiu, há uma semana, também pelo nome, em que eu estava a ver um vídeo também de um gameplay e alguém falou em merchandising e eu lembrei de merchandice, tipo um jogo sobre merchandising, mas com dados. Às vezes é uma coisa assim muito simples, mas imagina que tu és uma, até depois cada jogador pode ter uma banca de merchandising mais na onda dos comics, outros filmes, ou dos pop figures, mas não tem nada a sair ficou só pela ideia.

Interviewer: A cor é importante?

A.S.: A cor é porque tu vais colocar o dado, por exemplo, no caso deste jogo de (nome de um dos seus jogos), na altura, aquilo tinha uma grelha de 5x5, em que tu tinhas 25 quadrados, em que tu tinhas 5 de cada cor, 5 laranjas, 5 azuis, 5 verdes e 5 roxos, e tinhas 5 brancos que eram wild.

A.S.: E, portanto, vamos supor que tu pegavas num tal 4 laranjas de um grupo com 3 dados, eram 12 laranjas, então tinhas que pôr um 12 numa das casas com a cor de laranja.

A.S.: A cor é importante porque vai te dizer onde é que vais colocar aquele dado, ou aquele número, e o dado. E o número, é importante porque se calhar queres que o número seja sempre ascendente, ou queres que seja sempre..., mas sim.

Interviewer: Eu sei que nos jogos digitais existem umas guidelines de classificação etária. Por exemplo, este jogo só pode ser jogado de 14 para cima, porque é muito difícil, ou tem mecânicas, num jogo de tabuleiro, eu sei que isso não existe. Como é que tu sabes a faixa etária para aquele jogo?

A.S.: Assim, por acaso eu não sei muito bem em que é que as editoras se baseiam para dar uma faixa etária a um jogo, mas existe essa faixa etária, não é? Ou seja, nas caixas tem isso. Por exemplo, diria que vamos supor que uma das primeiras coisas é se o jogo tem texto, se o jogo tiver elementos textuais, à partida já não poderá ser jogado por crianças muito pequenas que não saibam ler, ou então depois se tiverem, quer dizer, eu não vou por aqui valores mesmo, não sei muito bem, mas diria assim, depois se tiverem valores, se tiverem elementos textuais, depende também da sua complexidade e densidade.

A.S.: Se for uma coisa, uma carta com imenso texto, é uma coisa, se for uma carta só com uma pequena linha de texto para dizer um poder especial da carta, ou assim, é outra.

A.S.: Depois também acho que tem a ver com o tema, não é? Ou seja, se o tema for mais ou menos obscuro, também será para pessoas mais velhas ou mais novas.

A.S.: E depois também tem em termos de mecânica, por exemplo, até neste caso de mecânica/peso, quando o jogo começa a ser mais pesado, diria que, pelo menos assim da experiência que tenho de ir vendo, do que me lembro, de ir vendo nas caixas, os 10+ já é assim para jogos mais pesados, até se começa a perceber que o jogo é mais complexo quando começa a ir por essas faixas etárias, ao passo que um jogo, por exemplo, tipo King Domino, um miúdo com, não sei se até diz 8+ mas, tenho aqui a pesquisar, mas por exemplo, e é engraçado que depois… o King Domino diz 8+, mas depois tens o King Domino, o Dragomino, que é o King Domino para crianças, que é 5+, mas a verdade é que, pronto, lá está. E qual é que é a diferença entre o King Domino e o Dragomino? O King Domino tu estás a construir o teu reino e vais pontuar no final, e a pontuação também, olha, outra coisa que é, a pontuação em si também exige contas matemáticas, que é multiplicação.

A.S.: Ao passo que o Dragomino, tu recebes uma bonificação constantemente, sempre que tu colocas um tile, logo aí, provavelmente o Catala já desenhou isso com base nessa faixa de tiles, a pensar que essa gratificação imediata é importante para manter as crianças mais envolvidas e depois não há contas, não fazes contas, no final não recebes, não fazes contas, mas acho que quem vence é quem tem mais ovos, não partidos, ou não coisas assim do género. Tanto, as contas que fazes, que é tipo 1+1+1+1, que é contar os ovos, ou seja, é mais fácil. Tô-me aqui a lembrar, por exemplo, nunca joguei, mas o Carcasson Júnior, sei que não é, que não ganham os pontos, acho que tens que só colocar as tuas, a primeira pessoa, o primeiro jogador conseguir a colocar os teus meeples todos no tabuleiro, vence.

A.S.: Logo aí já é outra premissa, não há contas, não há esse tipo de raciocínio tão profundo, digamos assim, mas não sei muito bem quais são as diretrizes específicas de idade, realmente.

Interviewer: A (nome de um dos seus jogos) é para que idades?

A.S.: Aí já diria, por exemplo, provavelmente já diria uns 8 ou 10 até, acho que mais pequenos que isso.

A.S.: Nesse caso até entra aquela camada que é de perceberem, ou seja, tu as dirias assim por alto, não sei mesmo se já era possível com mais pequeninos, mas que é de perceber o bluff, ou seja, de tu perceberes o que é suposto que tu tentares mentir, mas há ali uma sutileza na mecânica em si que pode ser difícil de...

Interviewer: De crianças conseguirem fazer.

A.S.: Sim, sim, ou então não, não sei

Interviewer: Se calhar 12 para cima?

A.S.: Se calhar, se calhar, sim, talvez. Já agora deixa eu ver qual é que é a idade do Werewolf, se quer, que é o jogo.

Interviewer: O One Night ou o Normal?

A.S.: O Normal, que serviu de...base, olha, 10, 10+

Interviewer: E o One Night, consegues ver?

A.S.: 8. Sim, lá está, aqui há uma pequena diferença. Sim.

Interviewer: Sentes que algumas categorias ou gêneros de jogos são mais acessíveis do que outras?

A.S.: Eu acho que, por norma, os familiares, os jogos de entrada e os familiares são os jogos mais acessíveis, em todos os sentidos, que é, por um lado, conseguem ser jogados por todas as idades, por outro lado, mesmo até do ponto de vista de chegar aos jogos, ou seja, às vezes estão à venda até num pingo doce, por exemplo, numa superfície completamente banal, vou dizer assim.

A.S.: Sim, diria que esses são talvez mais acessíveis, claro, depois começamos a falar sobre jogos WarGames, ou jogos de RPG, coisas assim, já é tipo um nicho dentro do nicho, não é?

Interviewer: Sim.

A.S.: E então passa a ser menos acessível mas essa questão que levantaste é bastante interessante que, ainda assim, nos jogos de tabuleiro, apesar de serem um hobby, na minha opinião, bastante inclusivo, continua a não haver muitos jogos, acho que já há alguns jogos com essa preocupação, mas, por exemplo, para cegos, ou para deficientes, se bem que também depende da deficiência, a partir da parte superior do corpo tiver operacional, a partir da qual se conseguirá jogar, mas, por exemplo, para cegos,

que é assim a coisa que é mais...Não é? Eu acho que há um outro jogo, por acaso, para cegos, mas é uma coisa bastante inexistente.

A.S.: Há uma preocupação da acessibilidade para daltónicos, eu próprio, enquanto designer gráfico, tenho essa preocupação nos meus jogos enquanto board game designer, até mesmo nos protótipos, incluo logo, símbolos para várias cores e assim, e há essa preocupação, mas também há muitos outros jogo sem que não é que não haja essa preocupação, mas também acaba por ser tipo, ok, é mais barato assim, ou há os componentes mais default, porque quando começas a ver jogos que usam discos, cubos e não sei quê, em que são só cores, acaba por ser difícil depois para essas pessoas distingui-los.

A.S.: Por isso, para ir mais rapidamente ao encontro da tua questão, o jogo mais acessível, no geral, diria, familiares, até são pensados mesmo com esse fim, ser acessível ao máximo de uma pessoa.

Interviewer: Ok. Consideras que jogos onde seja necessário conhecimento prévio, por exemplo, certas palavras que só nós estamos neste meio a conhecermos, por exemplo, drafting ou tracking, mecânicas que a maior parte das pessoas não pode não saber, história, geografia etc achas que esses conhecimentos deveriam estar disponibilizados no manual ou as pessoas deviam ir ao Google e pesquisar o que significa?

A.S.: Ah, estás a falar de termos mais específicos no board game?

Interviewer: Sim, por exemplo, se calhar a minha mãe não sabe o que significa drafting e se não tiver no manual a explicar. Ela vai ter de ir ao Google ou perguntar para mim, por exemplo, ou mecânicas, como é que se faz essa mecânica do place workers, por exemplo. Se ela não sabe o que significa, também é um bocado difícil explicar.

A.S.: Eu não acho que tenha de ser, ou seja, não acho que deveria ser assim em todos os jogos, mas acho que seria interessante que tivesse a explicar isso, sim. É difícil porque, por exemplo, agora fizeste-me lembrar o draftosaurus, não sei se conheces esse jogo que achei muito engraçado, que é um jogo de drafting sobre dinossauros, não é? E eles, por acaso, no livro de regras têm…

Interviewer: Um glossário?

A.S.: Não, um glossário é uma pequena frase só a dizer porque é que chegaram a esse nome, o drafting e os dinossauros. Olha, é um bom jogo para toda a família também, um jogo que funciona muito bem com toda a gente, mas depois também estava a pensar assim, por exemplo, agora estou a desenhar a parte gráfica, não o jogo, mas a parte gráfica do próximo jogo do (nome de outro designer com quem trabalhou) para a Pitágoras, que é o (nome de um dos seus jogos), não sei se já ouviste falar e o jogo é um jogo do workers swapping, basicamente, um pequeno twist ao worker placement em que em cada local que tu paras com o pião central, que é um pião comum a todos os jogadores, tu fazes, moves o pião para aquela região e depois podes trocar um trabalhador teu com o que está no tabuleiro.

A.S.: Nem sei se existe esse termo, acho que não existe essa mecânica do workers swapping, mas é uma forma também de ser catchy, de saber o que é que está aqui, o que é que se destina nos outros jogos, mas realmente podia ser engraçado explicar porque que é que se chama workers swapping e onde é que isso veio, porque há uma mecânica que é o worker placement mas, no entanto, este jogo, talvez seja o mais complexo que o (nome de outro designer com quem trabalhou) já desenhou, está um bocadinho acima do Pessoa já, não é todo pesadão, mas já é assim, já tenho algumas coisas a considerar.

A.S.: O público a que este jogo se destina, à partida já sabe o que é um worker placement, ou seja, há sempre essa questão que é, seria interessante, mas agora dizes-me assim "oh (nome do designer) mas pode haver alguém que não conhecesse."...

Interviewer: Exato, há um momento em que quando gostas de um jogo trazes pessoal que se calhar nunca jogou o jogo, nem sequer é deste mundo, no Natal metes o jogo à frente, nem toda a gente sabe o que é.

A.S.: Ou seja, diria que por acaso é uma questão engraçada que tu colocas, seria interessante ter isso, podia ser engraçado.

Interviewer: Ou até nos jogos de história, por exemplo, no teu jogo da pirâmide, do dia dos mortos, se calhar até ficava mais interessante ter a história do dia dos mortos, por exemplo, ou também poderia ser, é uma informação extra, podia estar no manual ou não, se calhar isso enriquece a experiência também.

A.S.: Eu concordo a 100%, sim, mesmo até, eu gosto muito quando os autores colocam, mesmo que seja uma coisa ficcional, eles fazem um background para aquele universo, acho interessante quando dizem essa, mas não é que sejam duas coisas diferentes, mas, acaba por ser que é uma coisa séria, por exemplo, neste jogo do dia dos mortos, ter um texto a falar um pouco sobre essa cultura, mas a verdade é que também essa cultura já é algo mais ou menos, cultura geral, enquanto que termos especificamente de board games, achei que estavas a referir até mais nesse sentido, em que é algo mesmo só desta área, e que se calhar não vais procurar isso, ou não vais até chegar a esse nome de outra forma, podia ser engraçado ter, sim mas eu gosto muito no geral de coisas que sejam glossário de mecânica, que sejam temas, eu gosto quando há uma introdução que nos dá um background maior do que ser só tipo, "é isto e isto e isto faz isto".

Interviewer: Qual é a tua opinião sobre a representatividade na arte dos jogos? É necessário, está bom assim?

A.S.: É necessário.

Interviewer: Todas as ocasiões?

A.S.: Eu diria que sim. Quanto mais, não só nos jogos, mas em tudo, sim.

Interviewer: E por exemplo, num jogo da segunda guerra mundial, se calhar meter uma pessoa de cadeira de rodas ou um negro na segunda guerra mundial, não faz assim tanto sentido? É representatividade, mas se calhar depois destoa?

A.S.: Sim, quando perguntas sempre, não é? Estavas a referir a isso…Claro que tem que fazer sentido, mas fazendo sentido, acho que sim, acho que deve haver, por exemplo, estou-me a lembrar agora do bambu, o novo jogo da Devir, que tem umas casinhas no tabuleiro, e tem um retrato de uma família e há lá um dos tabuleiros, tem uma família com dois pais. Eu acho isso bastante interessante, e ali faz sentido, não é algo descabido.

A.S.: Acho que é importante, sempre que faz sentido, acho que é importante haver esse tipo de cuidado. Estou-me a lembrar, por exemplo, do Zomby Kids Evolution, acho eu, que tem um menino de cadeira de rodas. Estou-me a lembrar de um jogo que agora não me recordo o nome. Não sei que Ravels? Não me recordo o nome.

A.S.: Que é um jogo em que estamos a fazer tricô, a costurar luvas e camisolas e não sei o quê. Arch Ravles, que é assim chamado. Em que há lá pessoas também de cadeira de rodas, e são mais velhas pessoas negras, chinesas, ou seja, sim, fazendo sentido, acho que é sempre importante haver essa representatividade.

Interviewer: A (nome de um dos seus jogos), eu vi que é de jogadores entre 8 e 25 jogadores, o que assim já é um número bastante grande. Para ti, achas que jogos com maior número de jogadores são mais acessíveis do que com menor número de jogadores?

A.S.: Não. No caso da (nome de um dos seus jogos), aquilo é tipo na teoria, ou seja, é possível. Se é o melhor player count, não diria. Até porque há lá uma personagem, o Lobo Vermelho, que foi criado precisamente para que o jogo acelere um bocadinho, para não demorar assim tanto. Começa a matar aldeões, a torto e a direito mas, já agora, deixa-me dizer que a (nome de um dos seus jogos) foi criada, é um jogo que eu criei ainda antes de me começarem a considerar-me board game designer, que é algo que ainda me é difícil assimilar, ainda me é estranho assimilar e agora vejo ali muitos problemas no jogo, desde logo o player elimination, coisas assim de género que agora faria diferença. Daí a ver, por exemplo, mesmo nos jogos oficiais, o Ultimate Werewolf foi por aí fora, já dá a volta a isso.

A.S.: Mas para te responder a tua questão, eu não sei, por exemplo, acho que pronto, aquele número assim, grosso modo, mais comum é o 4, não é? Há jogos que a 4 já é demais, o 3 está naquele sweet spot.

A.S.: Quais são os jogos com mais de 4 jogadores? Funciona bem à partida party games, quando vamos para o 6, 7, 8, eu disse 4, mas também há muitos jogos que fazem o 4 ou o 5, acaba por ficar

bastante equiparado, mas depois mais do que isso, mais do que o total 5, já começa a ser mais party game, ou algo mais nesse sentido. Se calhar é nesse caso até quantos mais pessoas do melhor, costumo parar sempre no 8, mas depois também há o caso de excelentes jogos para dois jogadores apenas, alguns deles jogos que não são só para dois, mas que funcionam muito bem a dois, como é o caso do azul, por exemplo, ou então jogos só para dois, exclusivos para dois jogadores, em que o sistema foi nem pensado para ser jogado só para dois. Cada vez mais também agora há jogos a solo, portanto é uma procura que tenha havido ultimamente de jogos apenas para um jogador. Portanto, não diria que haja assim um número que seja mais inclusivo.

A.S.: Eu confesso que raramente gosto de jogos com muita gente, até às vezes quando há muita gente e a malta aceita, eu até gosto de dividir em dois jogos, está metade da mesa com um jogo e metade da mesa com outro.

A.S.: Porque quando é com muita gente acaba por ficar mais naquela parte do party game, que são jogos que também gosto bastante de jogar, mas que normalmente tu jogas esses party games com pessoas que não estão habituadas tanto ao lobby, quer que eu os ajude para um piquenique, para um jantar ou assim e nesse sentido, novamente, são mais acessíveis, talvez porque se calhar as pessoas que procuram esses jogos são aquelas que querem jogar no Natal ou em dias mais de festa com mais gente, mas, não quero dizer que seja mais acessível que outros jogos. Há também jogos familiares bastante acessíveis que têm um número reduzido.

A.S.: Normalmente dando o exemplo do Kingdom Dominos, que para mim é um exemplo de um muito bom jogo familiar, só dá para quatro, pronto.

A.S.: Por isso, diria que não, acho que o número de jogadores não é um sinónimo de os jogos serem mais ou menos acessíveis. Depende sempre da tua procura, do que é que pretendes fazer naquele momento com as pessoas que vão estar a jogar. Depende sempre desse fator.

Interviewer: Para ti, enquanto designer, e que te dás com outros designers e até mesmo consumidor de jogos, achas que o preço é um fator importante para a popularização de um jogo de tabuleiro?

A.S.: Acho que sim. Não quero dizer que os jogos estejam, estão um pouco caros, ou seja, não quero dizer que eles não valham esse valor, talvez até valham.

A.S.: Só que se queremos chegar a um público mais abrangente, acho que há jogos que puxam muito pelos preços. Há outros que são incrivelmente baratos, como o caso do jogo do Pessoa, por exemplo, ou do Breath of the Cathedral mas há outros que são estranhamente caros e estamos sempre a falar claro para o….

Interviewer: Público base?

A.S.: Exato. Muitas vezes faço o exercício que é, se compras um jogo que custava 40€, quantas vezes é que o podes jogar? Se jogares, por exemplo, 20 vezes, ou 10 vezes, já te custou 4€ por sessão.

A.S.: Se jogares 20 vezes já te custou 4€ por sessão. Quanto é que te pagas para ir ao cinema? Depois começas a relativizar com outras coisas, claro que isso não é assim tão linear, mas se começas a relativizar com outras coisas que como se calhar passatempos, coisas que se fazem nos tempos livres, que as pessoas fazem e não questionam porque já está mais enraizado na nossa cultura, pronto.

A.S.: Como é o caso de ir ao cinema, a um concerto, coisas que eu também faço e que adoro e acho que são importantes, mas acabas por perceber que o jogo de tabuleiro é mais... consegues rentabilizá-lo mais. Podes sempre repeti-lo e repeti-lo até que ele já está mais que pago, já começaste a ganhar, mas acho que é um fator importante.

Interviewer: Mas será que é mais importante para nós portugueses porque somos um país pobre, mais ou menos? Ou será um fator importante para o mundo inteiro? Até para os países que são mais ricos, tipo Dinamarca e assim?

A.S.: Talvez. É assim, eu acho que é óbvio que o nosso país tem menos poder económico e se calhar pode ser mais importante o nosso país temos isso em consideração, mas também depois há outra coisa que é, no nosso país, e foste buscar o caso da Dinamarca, mas vou falar por exemplo da Alemanha ou da França, em que há uma cultura de board game, não é? Ou seja, as pessoas não veem o board game como algo exótico, uma coisa assim tipo... veem como um livro, uma coisa que é, não é que seja essencial, mas que é muito bom ter em casa para promover estímulo cognitivo e para promover até...

Interviewer: Relações interpessoais?

A.S.: Exatamente, portanto, há essa cultura, nós aqui, o jogo de tabuleiro ainda é muito para, ou os geeks, ou para as crianças.

A.S.: Depois também há aquele lado do jogo por dinheiro, também tem aquele lado meio obscuro, que há pessoas que acham que tudo que é jogo está associado a dinheiro. Há assim uma série de fatores que levam um estigma bastante grande de nossa parte em relação a jogos de tabuleiro, que faz com que ele não seja um produto que está em segundo lugar na ordem de compras, em termos de objetos culturais ou artísticos e por isso é que o preço é importante. Se calhar num outro país em que o jogo de tabuleiro está ali em primeiro ou segundo lugar a seguir a um livro ou um disco, mesmo que seja um pouco caro, mesmo que custe àquela pessoa comprar aquele jogo, ok pronto, mas é necessário, ou faz falta não sei o quê, aqui não, aqui ninguém se lembra do jogo de tabuleiro. Aqui está diferente, basta ver pela prateleira da Fnac como uma coisa mudou bastante.

Interviewer: Sim, já não é só Monopoly e UNO.

A.S.: Sim, e não é só uma estante. Eu lembro que quando comecei a ir a um lobby, que foi já acerca de 2012, há cerca de 10 anos, havia uma prateleirinha assim estreita, só com Monopoly e UNO e não sei o quê…

A.S.: E agora há uma parede gigante e stands no meio da loja. Claro que metade da parede é Monopoly, mas..., mas confesso que me deixa bastante triste quando vou à Fnac, eu vou lá bastantes vezes, não para comprar sempre, mas para ver.

A.S.: E sempre que há malta à volta dos jogos é sempre no Monopoly, raramente não é no Monopoly. Já vi, mas muito raramente a malta pegaram outros jogos e elevaram outros jogos com não Monopoly.

Interviewer: Para ti qual é que achas que é o número mínimo de idiomas que o manual de instruções deve ter?

A.S.: É assim, eu diria um, ou seja, aquele que tu precisas, mas isso também acho que tem mais a ver, ou não tem mais, mas tem também a ver com questões de distribuição.

A.S.: Se calhar é uma questão que seria mais bem respondida pelas editoras.

A.S.: Porque assim, para mim basta um, ou seja, em português idealmente bem escrito e introduzido se for no julgamento internacional, mas o inglês para mim é mais que suficiente. Nesse sentido, nem acho que seja isso, lá está, eu não acho que seja esse o fator de mais inclusividade ou não, porque claro que se tivesse todas as línguas do mundo qualquer caixa daria para toda a gente, mas aí, basta, estamos a falar de uma questão de produção, de distribuição, que já deve ter mais a ver com custos, mais do que, claro que para uma editora se calhar ter uma caixa com 4 línguas, claro que é muito mais rentável do que ter uma língua em cada caixa, porque não têm de ser cópias diferentes e tal, mas acho que tem mais a ver com isso, mais do que o que seria o mais correto.

A.S.: Se calhar no extremo se tivesse sempre o inglês em todos, até acho que a primeira dizer que sim, não nem todos, em todos, alguns sim, só o francês, só o espanhol, mas pelo menos ter uma língua que seja assumidamente universal, que é o inglês, seria interessante, não acontece sempre isso.

A.S.: Agora, o número mínimo, diria um então, o inglês.

Interviewer: De uma forma mais geral, achas que a comunidade de board games portuguesa é inclusiva e acolhedora com todos os tipos de jogadores, sejam eles …

Nós que já estamos mais dentro do mundo, pessoas que não estejam, estrangeiros, pessoas com deficiências, altas, baixas, de outras raças, sentes que somos uma comunidade acolhedora?

A.S.: É sim, eu diria que sim, mas estou sempre a falar de um lugar de privilégio, eu detesto este termo, mas é o que é e resume bem.

A.S.: Que é, eu sou homem, sou heterossexual, branco, tudo que é normativo eu estou lá e por isso não sinto qualquer entrada por parte dos outros em aceitar-me, no hobby, por acaso, às vezes gosto de pintar as unhas, mas por acaso já volto em meia e estou com as unhas pintadas em jogos e nunca me senti por isso rejeitado, olhado de lado, podia ser o caso mas sei lá, agora falando nisso, e acho que se falou nisso na Leiriacon, que é por exemplo, na Leiriacon não me lembro de ver um negro, por exemplo.

A.S.: Lembras-te?

Interviewer: Ahm Vi, vi, uma família, sim.

A.S.: Eu não vi, é assim, mesmo que não houvesse de todo, ainda que viste, mas mesmo que não houvesse, isto também não nos indica nada, podia ser porque simplesmente ninguém foi, não era indicador de que eles sejam rejeitados ou seja, para resumir, isto é um termo bastante, é uma questão bastante importante, eu acho que sim.

A.S.: Nunca senti esse problema, estava também a ver se alguma vez eu tinha percebido que se numa mesa de jogo em que estivesse envolvido havia algum que por exemplo, alguma pessoa, não normativa do ponto de vista de sexualidade ou identidade de género, mas não me lembro se isso aconteceu.

A.S.: Não estou a ver também por isso, não estou a ver por isso alguém a não se sentar àquela mesa ou assim.

A.S.: Eu diria que no geral a comunidade é bastante, é bastante tolerante e inclusiva, mas nunca se sabe. Há sempre exceções, espero que, opá, num mundo ideal, isso nem sequer seria uma questão, não é? mas ainda é uma questão importante de ter em conta, sim.

Interviewer: Achas que todos os jogos deviam ter uma mecânica de desistência, onde o jogador pode sair a meio do jogo sem prejudicar os outros que continuam a jogar, ou achas que ter sempre essa mecânica estraga a experiência do jogo?

A.S.: Diria que sim. Essa também é uma boa questão, porque há jogos que por acaso permitem que a malta entre, ou até entre, ou saia a meio. Eu não por acaso me recordo de nenhum em específico, mas tenho a ideia de já me ter cruzado com jogos em que se pode entrar a meio ou se pode sair a meio.

A.S.: No entanto, também há um outro fator, que é, diria que sim, diria que a ideia é interessante, mas depois há um fator que é o compromisso.

A.S.: O fator do compromisso. Claro que podes ter de sair, porque tens mesmo que sair para alguma coisa.

Interviewer: É possível uma emergência qualquer

A.S.: Sim, exatamente, mas abrir o precedente de qualquer jogo, ter essa, ter uma regra de desistência, acho que tira a questão do compromisso, que é isso, que durante uma hora, uma hora e meia, ou seja, o tempo da duração do jogo, estás ali envolvido no jogo e com o compromisso de que, mesmo que estejas farta ou assim, ou farto, mas é até ao fim, que é uma coisa que, por acaso, dando aulas a ensino superior, percebo que esta questão do compromisso é uma questão cada vez menos tida em conta.

A.S.: Se eu tivesse de dar uma palavra para resumir uma geração que sinto que está a acontecer, não sei se é o teu caso, será, não é? Eu diria que há um grande grau de facilitismo e falta de compromisso, que é, muitas vezes, é, para já, quanto mais fácil for o caminho, melhor. Apenas não estou a dizer que nós vamos ter ferramentas que nos facilitem o caminho.

A.S.: Se puderes, quanto menos trabalho der, melhor. Muitas vezes, há alunos meus dizem "Stor isso dá muito trabalho" e eu sim.

A.S.: Sim, claro, que dá trabalho. E depois, a cena do compromisso, que é, claro que há sempre exceções à regra, obviamente, mas sentir que, pá, não há compromisso nenhum, sabes? Tipo, desculpa a expressão, mas é tão se a cagar, tipo, tão, sabes, coisa...

A.S.: Mas, estás a ver, ou seja, eu acho que há assim um senso de falta de compromisso, é um termo que eu, há duas palavras que eu costumo dizer que gostava que houvesse mais, que é compromisso e brio. E o brio também tem a ver com essa questão do compromisso, de tu teres cuidado e teres...E, portanto, isto ainda é um encontro dos jogos, não é? Teres esse mecanismo que ainda te deixava mais... Ainda reforçava mais essa falta de compromisso, não é? Posso sair quando me apetecer. Diria que teria aí um lado um bocado perverso.

Interviewer: Sim, tipo estou a perder, vou sair.

A.S.: Exatamente, estás a ver, tipo, malta que não gosta de perder ou que não sabe perder, facilmente sairia. Pronto, mas é interessante, mas é curiosa essa questão, porque faz sentido, não é?

Interviewer: Jogos com turnos de espera ou eliminação total dos jogadores, sentes que aborrecem mais facilmente o pessoal que está a jogar? Ou às vezes até é bom ficar à espera para ver o que os outros fazem, ou ficar de fora a ver como é que isto corre?

A.S.: Acho que são coisas diferentes, que uma coisa é player elimination, não é?

A.S.: Quando existe eliminação dos jogadores, em que se for um jogo rápido, se for um jogo que é relativamente rápido, não vejo problema. Como é o caso, por exemplo, do King of Tokyo, em que os jogadores vão saindo se forem mortos, não é? Mas o jogo é relativamente rápido, pode demorar um bocadinho mais, dependendo do que está a acontecer no jogo, se é mais rápido matar os outros ou não, mas também até é divertido ver de fora, por exemplo, no jogo do lobo, na aldeia, é um problema

claramente, porque, ainda por cima, a aldeia começa logo com uma morte, e, portanto, quem morreu nessa noite nem sequer jogou, por todos os efeitos. Então, pronto, esse é um problema claramente, e, portanto, diria que player elimination é um mecanismo a evitar, sempre que possível, e grande parte dos jogos não tem esse mecanismo. Se o tiver, é então um jogo que seja rápido, uma coisa que seja rápida.

A.S.: Outra coisa que falaste, foi o tal downtime, o tempo que vai desde o teu turno ao seguinte. É óbvio que quanto menor for esse tempo, melhor.

A.S.: Por isso é que hoje em dia há muitos jogos que são em simultâneo, por exemplo, ou então jogos em que tu ganhas recursos no turno dos outros, estás também sempre envolvido no jogo, e isso parece-me interessante, mas também há jogos que, pela sua natureza, são jogos que vão demorar até chegar ao teu turno, ou seja, também há essa experiência, não deixa de quando chega ao teu turno. Ele é interessante, ele tem ali sumo para tu pensares.

A.S.: Agora, estamos também a falar novamente da questão do compromisso, que é, eu confesso que mesmo nos meus jogos, mesmo que um turno seja longo, de espera, eu não sou aquela pessoa que vai para o telemóvel, porque durante uma sessão de jogo, uma pessoa pode conversar, uma pessoa pode interagir com os outros.

A.S.: Tu estás com três pessoas, duas pessoas, o que for

Interviewer: e vai estar no Insta a ver a reels.

A.S.: Exato, e assim que não estás envolvido no jogo, ou assim que não estás a fazer o teu turno ativo, já estás no telemóvel.

A.S.: Não, tipo, vês é isso a seguir.

A.S.: Confesso que me faz alguma impressão as pessoas que assim que jogam, pegam logo no telemóvel.

A.S.: Claro que também depende de cá se está a casa, há malta que...

Interviewer: Que tem de responder alguém

A.S.: Sim, obviamente que..., mas ser só mesmo para procrastinar e ver coisas que não lembram nem ao diabo, acho que não é o momento, ou seja, esse downtime não acho que seja um problema do jogo, acho que há claramente cada vez mais os jogos têm tentado que isso não aconteça, que não haja esse downtime tão grande, mas há jogos que pela natureza do jogo vai acontecer com certeza.

A.S.: Depois o que é que cada um faz com esse tempo? Acho que depende de pessoa para pessoa e pronto. Se é logo uma... ir logo refugiar-se num telemóvel acho que não é muito fixe.

Interviewer: E achas que a duração de uma partida pronto, do jogo inteiro, é importante para um jogo ser mais acessível?

A.S.: Também.

Interviewer: Ao maior público?

A.S.: Sim, sim, completamente. Voltamos a falar, pronto, vou um bocadinho ao encontro daquela minha resposta de... do preço, não é?

Interviewer: Sim.

A.S.: E do preço e até do player count, portanto todos esses fatores vão diferenciar até o tipo de jogo.

A.S.: É lógico que eu, por exemplo, sou jogador e não me imagino a jogar um Twilight Imperium durante 6 horas, se calhar até poderei um dia deste dia ter essa experiência, mas por defeito diria assim, não, não me apanham nessa.

A.S.: Eu prefiro jogar durante 6 horas vários jogos, ou até durante 6 horas o mesmo jogo, mas várias partidas do mesmo jogo, do que estar a jogar durante 6 horas a mesma partida do mesmo jogo e depois, ou seja, um público familiar, não é?

A.S.: Claro que os jogos familiares têm sempre uma duração de meia hora, uma hora, para que a atenção das pessoas seja... mantida, senão aquilo num instante vai à vida. A não ser que seja um Monopoly, que as pessoas jogam durante horas e está tudo bem com isso.

Interviewer: Nos jogos que estás a criar, com o (nome de outro designer com quem trabalhou) e assim, tu fazes questão que as pessoas se lembrem de todos os aspetos do jogo e do que está nas instruções, ou tu disponibilizas cheat sheets ou player aids, folhas de cábulas?

A.S.: Ah, sim, sim, sim, sim, acho que isso é… quer dizer depende, novamente, depende do jogo, mas, por exemplo, no (nome de um dos seus jogos) isso não acontece, não há essa folha de jogo, porque as regras são muito simples, as regras de pontuação são muito simples. É, mesmo isto é, aquilo que estávamos a ver, que é as regiões vezes 1, vezes 1, vezes 3, pronto, só tens de estar preocupada com isso. Mais os tokenzinhos de bônus que valem também pontos cada um, mas são simples.

A.S.: Depois, por exemplo, no altar já existe uma pequena folha de referência, uma pequena carta de referência para te lembrar de como é que pontua, apesar de também não ser difícil, mas é mesmo só

para tu... e aliás, por exemplo, normalmente estas cartas são iconografia, em que tu, olhando para a carta sem saber as regras, a partir de não percebes que lá está.

A.S.: Tu vais é depois de perceber as regras, "ah, ok, agora consigo interpretar isto", isto é só um lembrete, mas acho que isso é mais uma coisa que tem a ver com acessibilidade, que é quanto mais se puder dar ao jogador a informação, ou num tabuleiro, ou uma carta que cada um tenha à sua frente, de lembrança, quanto é que isto custa, quanto é que tens de pagar por aqui, mas acho que será sempre tanto melhor.

A.S.: É muito importante, lá está, jogos que têm várias fases, por exemplo, podem ser fixes ter as fases, por exemplo o Small World, o Five Tribes, jogos da Days of Wonder que têm tipo uma cábula que é um quadrado grande.

A.S.: Grande parte das vezes, por acaso no Five Tribes, tendemos a usar bastante aquilo, mas no Small World, já joguei tantas vezes o Small World que até já nem preciso, já as raças e não sei o que é que elas fazem, mas é sempre fixe, é sempre bom ter aquilo ali para...

Interviewer: Há sempre alguém que pode precisar, não é?

A.S.: É, não havendo, acho que é um contra.

Interviewer: Achas que um jogo deve tornar-se cada vez mais desafiante, mesmo que isso possa desencadear frustração nas pessoas? ou seja, deve ser um desafio crescente?

A.S.: Sim. Isso é engraçado, certamente conheces o conceito de flow, não é?

Interviewer: Sim.

A.S.: Pronto, o jogo tem que manter sempre o flow, ou seja, é engraçado porque essa questão da frustração é curiosa, porque é importante que o jogo tenha momentos de frustração, isso é interessante, desde que não seja uma frustração negativa, ou seja, desde que não seja algo que o jogo não te deixa fazer, mas sim porque tu chegaste, ou seja, até te pode não deixar fazer mas é tipo "ah, por um, não sei o que é que não consegui, ah, estava quase", isso é uma coisa, ou então se tu não consegues fazer é porque jogaste mal, pronto, e então percebeste que foi um erro da outra jogada, também há isso.

A.S.: Agora, se o jogo não te deixa fazer uma coisa por uma falha nas regras, tipo por uma regra muito cocha, ou coisa assim, isso é que é mau, porque aí já é o jogo que está aí contra ti.

A.S.: A questão do flow, é super importante, ou seja, o jogo vai aumentando até mesmo de tensão e de ritmo.

A.S.: É engraçado que aconteceu há pouco tempo, normalmente quando vou jogar os jogos eu já vi gameplays, já li as regras, mas houve um jogo que nós jogamos, eu e a (nome da mulher do designer) há uns tempos, que é do Catala, que eu gosto muito, que é o Kanagawa, não sei se conheces.

Interviewer: Conheço, nunca joguei, mas conheço de vista.

A.S.: Sim, e eu, lá está, já tinha visto há uns tempos um gameplay do jogo, mas já estava meio esquecido, então fiz só um rápido check nas regras, e no Endgame Trigger eu só li uma das coisas, que era o deck acabar, acho eu. E então, mas havia outra que era quando um jogador consegue pôr 11 cartas no seu estúdio, na sua pintura. Nós estávamos a jogar aquilo, e claramente, nós chegámos a um ponto em que o flow foi-se à vida, porque nós estávamos os dois assim, "quando é que isto acaba?" porque estávamos, nós víamos um deck ainda gigante, e nós já sentíamos que a nossa pintura já estava mais que suficiente, já estava enorme, já sabes, chegámos a um ponto em que é já estou farto de fazer isto e claro que era, já estávamos até com 15 cartas, e era a décima primeira coisa a acabava e às vezes é curioso que um número, às vezes um é suficiente para o 11 não 12, o 11 não 10, o 11 é o número chave e ali foi claramente pataguice nossa, mas é importante isso, nós percebermos os timings, até por exemplo o jogo terminar naquela altura em que tu quase conseguiste fazer aquilo e então, porquê? Tu vais ter a vontade de voltar a jogar.

A.S.: Quando um jogo demora demasiado, já é tipo, já não quero jogar mais isto, é fixe quando o jogo terminar no ponto de "quase, quase", e então voltamos a jogar.

A.S.: Qual é a tua questão? Eu falo muito, desculpa.

Interviewer: Se achavas que o jogo devia ter uma dificuldade crescente.

A.S.: Ah, sim, sim. Não sei se tem que ser dificuldade, não sei se tem que ser dificuldade crescente, mas sim uma tensão, sempre uma...sempre diz que há um crescendo, pronto.

Interviewer: Tu falaste da tua mecânica dos dados, de meter todos os dados na mesa. Para ti, a aleatoriedade é importante num jogo de tabuleiro?

A.S.: Essa é a outra questão fixe, também depende do tipo de jogo, não é?

Interviewer: Sim, mas se calhar sempre há aleatoriedade em tudo, nem que seja indireta.

A.S.: Exatamente, porque, claro, estamos a jogar com outro jogador que não consegue perceber o que vai fazer a seguir, isso é aleatório, mas mesmo até a aleatoriedade mais direta do jogo, de cartas ou dados, eu gosto muito, por exemplo, de jogos de dados.

A.S.: Gosto bastante de jogos de sorte, gosto de jogos de sorte e depois perceber como é que a sorte... sabes como é que conseguimos dar a volta a essa sorte.

A.S.: Não gosto de jogos de sorte quando, por exemplo, vamos imaginar que é um jogo de cumprir contratos, por exemplo e tens ali, vamos supor que é um jogo de cumprir contratos e há cartas com padrões e sempre que há um padrão no tabuleiro que está feito e tens esse padrão na tua carta, podes pontuar, por exemplo.

A.S.: Vamos imaginar que não sei nenhum jogo que faça isto, mas, em concreto, não sei que existe. Tiras uma carta ou metes uma carta no mercado, fazes isto, e, de repente, aquela carta é perfeita para o que está neste momento num jogo. Foi grande a sorte. Acho que também, depende de tudo do que tiras, não é? Pronto, quando acontece isso de sair uma carta que está feita e tu podes chegar lá, pegar na carta e pontuar, não adoro.

A.S.: Esse tipo de sorte em que não fizeste nada para que pontuasses aquela coisa, mas, no geral, gosto de jogos de sorte, mas também, por exemplo, se for para aqueles jogadores mais tipo Eurogame, jogos de secos, tudo o que é estratégia tem de ser muito densa. Muitos deles, às vezes, gostam de jogos em que está tudo à vista, logo ao início do jogo. Também gosto assim desses jogos, mas gosto de uma certa aleatoriedade, mesmo nos Eurogames, sei lá. Estava a falar um bocado do Red Cathedral.

A.S.: Eu gosto da cena dos dados, por exemplo, daquele rodar de dados e é aleatório, que tu vais lançar os dados e depois, como é que lidas com essa questão é interessante.

A.S.: Gosto bastante de jogos com fatores aleatórios, mas também vai depender de jogo para jogo, por exemplo, jogos mais familiares, pode ser boa ideia ter jogadores aleatórios, porque é divertido.

A.S.: É divertido aquela coisa do "não sabes o que vem a seguir" ou, por exemplo, no Small World, voltando, dar um exemplo dos jogos que foi há bocado.

A.S.: Gosto muito daquela mecânica de que tens um dado, não sei se conheces o jogo, as regras do jogo, basicamente tu estás a conquistar territórios, imagina, tens tokens na mão, tokens de raça, e tu vais deixando os tokens em vários territórios e depois, na tua última conquista, vamos supor que para conquistar este território, precisas de três tokens, mas só tens um na mão e tu podes optar por colocar esse 1 que te resta nos territórios que já tens ocupados, e reforças aquele território ou então podes optar por um gambling, que é, tendo pelo menos um token na mão, te podes lançar um dado, que é o dado de reforço, que se chama "tropas adicionais" e esse dado tem um lado com um 1, um lado com um 2, um lado com um 3, e três lados com zero. Então, tu podes, vamos, vou dar um exemplo, precisavas de três tokens, só tens um. Então, se sair no dado dois ou três, tu consegues chamar reforços virtuais, na verdade não ganhas os tokens, é virtual, mas é fixe, porque tu, dá aquela cena tipo "será que vou conseguir esta área?". Então, esses elementos tornam uma coisa divertida, e o tal "element fun", que é a malta do marketing gosta de dizer, são importantes em jogos se calhar mais familiares, mais de entrada.

A.S.: Sim, acho que são importantes, eu gosto bastante desses elementos de sorte também.

Interviewer: Jogos com temporizadores, tipo aquelas ampulhetas, por exemplo, achas que fazem com que os jogadores desistam mais facilmente, porque sei lá, cria ansiedade, ou achas que até é entusiasmante estarmos a correr contra o tempo?

A.S.: Isso novamente depende, pronto. Por exemplo, eu tenho um amigo meu que detesta jogos em tempo real, ele detesta, a (nome da mulher do designer) também não adora, porque eles têm uma necessidade de pensar, por exemplo, mesmo até jogos cooperativos não adoram, porque gostam muito mais de jogos de estratégia, pensar e competir contra os outros.

A.S.: Eu gosto de jogos em tempo real, não é algo que jogo muito também porque o grupo de amigos com quem jogo não adora, mas gosto de um Jungle Speed, não é tempo real, mas é de velocidade.

A.S.: Um Jungle Speed, gosto de um Magic Maze, por exemplo, mas vai sempre depender de perfis, ou seja, essa tensão de tempo a mim dá-me um certo gozo, nem sempre, às vezes não me está a apetecer de jogar jogos desse género, mas dá-me um certo gozo mas lá está, esse meu amigo recusa-se de jogar jogos, o Jungle Speed não joga por simplesmente, ou jogos em tempo real.

A.S.: Já, por exemplo, o Pedro Kruak, que é um amigo, conheces o Pedro Kruak?

A.S.: Ele também é Board Game Designer e tem aquele canal chamado Curious Box, que é interessante e ele gosta muito de jogos em tempo real, tipo Fuse, coisas assim do género,por isso diria que também nesse ponto, como muitos outros quando falamos de jogos de tabuleiro, tem muito a ver com o perfil das pessoas, acho que depende. Não é o meu jogo preferido, mas divirto-me a jogá-los quando jogo, mas também conheço malta quem não

Interviewer: Qual é a tua opinião sobre jogos multitasking? Ou seja, em jogos tens de fazer várias coisas no mesmo turno, dar tracking, rodar dados, depois tem de trocar, depois tem que vender…

A.S.: É assim, eu não sei se...eu não jogo muitos jogos complexos, confesso. Não sei se... Não é porque não gosto, mas é porque nunca...ainda não entrei nessa onda de jogos mais complexos.

A.S.: Acho que o jogo mais complexo que joguei talvez tenha sido, e que tenha na coleção, talvez seja um Fury of Dracula, que nem é muito complexo, mas já tenho mais coisas a considerar, ou um Praga Caput do Regni…

A.S.: É assim, pronto, é o máximo do complexo que já joguei, mas, eu acho que acima de tudo, acho que se resume, a resposta resume ser, elegância no turno. Estás a ver? Ou seja, até podes ter muita coisa para fazer no teu turno, desde que isso esteja claro e que haja um fio condutor que faça sentido. Por exemplo, falando, não é que tenhas de fazer muita coisa no teu turno, porque o teu turno é só escolher uma ação, mas no Praga, essa ação pode desencadear muita coisa.

A.S.: Falaste de multitasking, e na verdade aqui no Praga só escolhes um tilezinho com dois hexágonos e escolhes uma das ações. São duas ações, escolhes uma delas. A cena é que, para já, quando escolhes o tile, podes ter que pagar uma moeda ou ganhar uma moeda, ou pontos de vitória, dependendo da razão onde está o tile.

A.S.: E tu basicamente só, o teu turno é só escolhes uma ação, escolhes um tile e uma ação, só que o sítio onde está o tile podes ter de pagar uma moeda ou ganhar uma moeda, ou pontos de vitória, não me lembro.

A.S.: Depois, aquilo está numa roda dentada, e essa roda dentada, além de o tile estar em cima de um sítio que está impresso no tabuleiro, também essa roda no centro tem um bônus.

A.S.: Portanto, imagina, podes ganhar o bônus que está dentro dessa roda, estás a ver

A.S.: Depois escolhes a ação, essa ação pode ser ganhar pedra, por exemplo. Ganhas pedra, mas ao ganhar pedra, passaste por aqui com o marcador de pontos, de resources, passaste por aqui e isto dá-te uma coisa, esta coisa que te dá vai te levar não sei onde e de repente estás a fazer um monte de coisas, os combos, só de uma ação, mas ali é superelegante.

A.S.: Agora, jogos muito feedly, que te fazes as coisas e depois não há uma ordem, por exemplo, jogos em que a ordem das coisas são ambíguas, eu não aguento.

A.S.: Porque imagina, há jogos que ganhas um recurso, mas para fazer aquela escolha tens de pagar um recurso, ok, eu posso pagar o recurso que tenho de pagar com a moeda que acabei de ganhar.

A.S.: Quando isso não está claro, é que é bastante chato e trapalhão, ou seja, não vejo nenhum problema em haver multitasking desde que as fases estejam todas bem...

Interviewer: Limitadas?

A.S.: Sim, sim, delineadas, a tal de elegância no jogo que acho que é importante haver.

Interviewer: Para ti, estávamos a falar há bocado de instruções, sentes que as instruções devem ter uma linguagem mais informal e popular, fácil? Ou devem ter uma linguagem se calhar mais avançada, que tenha mais a ver com a complexidade do jogo, devem ser acompanhadas das ajudas visuais e gráficos? Não devem ter ajudas visuais nem gráficos, só devem ter texto?

A.S.: Não, isso claramente, exemplos, devem ter exemplos, claramente e devem e até gosto quando os exemplos mostram uma situação extrema, ou seja, até pode... imagina que durante os testes, e durante as dezenas de testes que se faz no jogo, alguém fez uma cena que é tipo "aí, olha, isto aqui é uma situação quase rara e extremo".

A.S.: Aquela situação até pode não justificar ter uma linha de regra textual de género, atenção que nesse caso não sei o quê, que até pode ser demasiado, até pode ter a confusão, mas pode ser interessante o exemplo que está a ilustrar aquela regra ser o exemplo que aconteceu no teste.

A.S.: E assim a pessoa já percebe "olha, mas de acordo com este exemplo, não sei o quê". Isto em termos de exemplos visuais acho que é muito importante.

A.S.: Às vezes dependendo da complexidade do jogo, não é sempre necessário, mas dependendo da complexidade do jogo, haver um tipo de exemplo de um turno, ou seja, em vez de não só explicar, ter um exemplo visual do que é que se está a explicar na regra, mas também depois haver um exemplo de um turno. Então começas, faz um turno de fio a pavio, por exemplo, lá está, depende da complexidade obviamente, há coisas que não é necessário, mas há outras que sim.

A.S.: Depois em termos de linguagem, eu acho que é fixe quando os jogos usam uma linguagem que até vai ao encontro do jogo em si, do tema e da ambiência do jogo, mas também tentar com que isso não seja um entrave na compreensão das regras. Por exemplo, que há termos que nós dizemos como "Victory Points" ou "Moedas" ou coisas assim, às vezes há jogos que mudam essa nomenclatura para coisas muito específicas do jogo, ao ponto de até tornar a coisa um bocado confusa, porque é que eles não chamaram só "pile" ou estás a ver. Quando isso começa a ser mais contraprodutivo, contraproducente, é mau, acho que sim. Ficar-me-ia só pelo background, pelo contexto temático no início, naquela parte, do overview e tal, e depois assumia termos mais default dos jogos de tabuleiro

Interviewer: Ok. E deviam ser, apesar de terem essas palavras temáticas, devia ser uma explicação rápida, clara?

A.S.: Sim, acho que quanto mais sucinto puder ser a.… eu acho que é sempre um desafio interessante e também desafiante, que é tentar explicar as regras no menor número de palavras possível, o mais sinteticamente possível, mas sem que, por um lado, sem que não haja nada que fique por dizer, e por outro lado, sem que haja algo que fique de forma ambígua.

A.S.: Às vezes pequenos termos tornam uma ideia mais ambígua ou não, imagina ou até do ponto de vista gráfico, salientar coisas, tipo "ou", imagina, não sei o quê, "ou" e o "ou" estar bastante grande, ou estar destacado de alguma forma, para não ficar na ideia de é “e ou ou", ou então ter mesmo "e/ou" para fazer as duas coisas, ou seja, é sempre um desafio engraçado, poderes conseguires resumir as regras, mas não deixar nada por dizer e não deixar nada ambíguo.

Interviewer: Se calhar ambiguidade também podia ser uma mecânica?

A.S.: Não para mim. Eu confesso que não sou daqueles jogadores que... sabes, aqueles jogos tipo...

Interviewer: Abstratos?

A.S.: Não, mais tipo da destreza, sei lá, não estou agora a recordar de nenhum em específico, mas... tem mais a ver com espaço, ou seja, tem mais a ver com peças, sei lá, que tu fazes flick, e ela fica, tipo...E há uma linha em que ela está quase a tocar na linha, mas não sabes... tudo o que é ambíguo, mesmo em termos de regras, eu não adoro. Para mim, mesmo em jogos de destreza, tem que haver uma regra para...para tudo, sim. Eu confesso que não adoro... não gosto quando o jogo te obriga a criar "house rules".

Interviewer: Achas que todos os jogos devem disponibilizar instruções em vídeo, tipo aqueles tutoriais do YouTube?

A.S.: Sim.

Interviewer: Ou pelo menos instruções em áudio para...

A.S.: Ah, sim. Idealmente, sim.

A.S.: Não acho que a editora tenha a responsabilidade de ter isso disponibilizado pela editora, ou seja, há jogos que fazem isso, sem um pequeno trailer, ou até mesmo um canal da própria editora que explica o jogo.

A.S.: Mas acho que cada vez mais, e também dependendo do poder económico da editora e de outros fatores que, que obviamente também importam, mas cada vez mais as editoras podem perfeitamente convidar ou pedir um serviço a um produtor de conteúdo, de YouTube, ou assim, que faça um vídeo, ou seja, é muito fácil hoje em dia criar-se um vídeo para a explicação de regras, sim.

A.S.: Não seria algo... Eu consumo diariamente vídeos de regras e de gameplays de jogos, mas ainda assim também gosto de ler as regras. Eu, mas, claro que as regras também são um entrave para trazermos novas... ler regras é um entrave para trazermos novas pessoas ao hobby, portanto, quanto mais vídeos sobre os jogos, melhor.

A.S.: Agora, não acho, lá está, não acho que tenha de ser uma coisa...

A.S.: Não acho que teria de ser uma coisa obrigatória da editora, por si, elas teriam sempre de ter um canal de vídeos para isso, mas ter pelo menos o cuidado de ter a certeza de que há um canal que tenha um vídeo sobre isso. Portanto, pode passar por ela mesma, a editora, pedir a um produtor de conteúdo e não ficar à espera que eles façam, pronto, por vontade própria.

Interviewer: As peças de um jogo, por exemplo, dinheiro, fichas, dados, cartões, devem ter componentes de status reconhecíveis? Por exemplo, eu e tu estamos a jogar, estou a falar contigo, estou a mexer num saco com moedas, tirei a moeda e só para tocar eu sei que é um 10, por exemplo, ou eu tiro uma carta de um molho e sei que sem olhar eu sei que é vermelha, mas não precisei de olhar ou até mesmo que às vezes é divertido ter várias texturas e várias formas diferentes.

A.S.: Sim, até mesmo para malta que seja invisual ou até daltônica, essa forma pode ajudar.

A.S.: Eu também diria que depende do jogo, porque muitas vezes tu não queres que isso seja identificável, porque queres que haja um fator aleatório.

A.S.: Por exemplo, pensando no Coax of Quedlinburg, tu não queres que as fichas tenham formas diferentes, senão ias conseguir perceber que ficha é que estás a pegar e a ideia é que saia à sorte ou as cartas, grande parte das cartas diria que queres que estejam aleatórias.

Interviewer: Mas poderia ter textura só de um lado, se pudesse só ter textura do lado onde diz 7 copas, por exemplo.

A.S.: Sim, é verdade, nesse sentido poderia ser interessante, sobretudo para quem fosse invisual, por exemplo.

A.S.: Acho que depende mesmo se isso vai contra o sistema de jogo ou não se for contra, é algo que não pode lá estar, essa diferenciação, se for algo que ajuda, tudo bem.

A.S.: Quando falaste por exemplo em moedas, lembrei-me também do Small World ou do Five Tribes, em que os pontos de vitória são contados com tokens de moeda, e que de resto são também formas de pagar coisas.

A.S.: Eles, supostamente, devem ser mantidos em cima da mesa, mas face down, por tantas faces para baixo para que os outros jogadores não vejam e por isso, a parte de trás da moeda é sempre igual, seja 1, 5, 3 e o 10, portanto, ali é suposto que assim seja, mas também, como tu dizes, podia a parte da frente ser diferente, lá está, novamente, se isso ajudará a acessibilidade do maior número de pessoas, sem comprometer o sistema de jogo, acho que seria interessante.

Interviewer: Se calhar não só para a acessibilidade, pelo menos eu gosto de ter texturas diferentes, nem que seja só na caixa do jogo, que tem tipo um relevo.

A.S.: Sim, sim, aliás, voltando ao coax, eu joguei o coax pela primeira vez com peças de cartão, com tokens de cartão e aquilo é um deck building, portanto, tem aquele sentido tátil de estares a mexer nas peças dentro do saco e não tem nada a ver com a cópia que nós temos, temos fichas de plástico, tem nada a ver.

A.S.: Começas a sentir o saco pesado e o tilintar das peças no saco, acho que a experiência sai muito mais enriquecida quando há esse fator sensorial.

Interviewer: Para ti, como é que a escolha de uma paleta de cores pode tornar um jogo mais acessível ou menos acessível? Não só para daltónicos, mas para ser atrativo?

A.S.: Sim, eu acho que novamente falando na questão da produção de um jogo, claro que há cores de standard, até mesmo de componentes, que fazem com que a produção de X componentes seja mais rentável, mais barata do que outras cores.

A.S.: Depois há aquelas cores default base, que é o amarelo, vermelho, verde e azul, que também são as cores que mais se associam ao jogo de tabuleiro.

A.S.: Aqui há duas coisas, uma delas é, do ponto de vista da acessibilidade para, por exemplo, daltónicos, ou pessoas com daltonismo, é tentar que as cores sejam o mais diferentes possível, e idealmente recorrer a símbolos para as que distingue. Por exemplo, o vermelho e o verde são cores terríveis para quem tem daltonismo e depois também há uma questão de jogo em si, de acessibilidade durante o jogo, ou neste caso não tanto de acessibilidade, mas mais de interface digamos assim, usabilidade.

A.S.: Que é, se um jogo tem quatro áreas, vamos imaginar, e o jogo vai até quatro jogadores, se essas áreas, pronto cada área tem uma cor diferente, se essas áreas forem azuis, amarelas, vermelhas e verdes, ele por norma tentaria que as cores dos jogadores não fossem dessas cores porque se não, aliás, tentaria que não fossem dessas cores, se as cores dos jogadores e cada cor da área não tivessem uma relação direta.

A.S.: Novamente no Red catedral tem ali um dado vermelho, amarelo, azul e verde, e tem um branco. Aqueles dados, quatro dados, também têm a cor de cada um dos jogadores, e ali faz todo sentido, porque se fores o jogador vermelho, o dado vermelho para ti tem um bônus adicional.

A.S.: Se isso não acontecesse, se as cores fossem completamente irrelevantes em relação aos jogadores, eu tentaria que as cores fossem diferentes, ou dos dados ou dos jogadores.

A.S.: Porque isso vai ser, eu acho que induz em erro, pelo menos é uma questão, se não induz em erro, pelo menos é uma questão que no início do jogo, a explicar regras deve sempre dizer-se, olha as cores do tabuleiro e dos jogadores é a mesma, mas não tem nada a ver uma coisa com a outra, não há relação direta. Porque se não havendo, ou são as mesmas cores e há uma relação direta, ou então se não houver, prefiro que sejam cores diferentes para não haver sequer essa questão.

Interviewer: No teu jogo do (nome de um dos seus jogos) que estás a fazer agora, tem todas as cores diferentes, certo?

A.S.: As áreas sim.

Interviewer: Como é que estás a fazer? Estás a pôr cores muito extremas? Estás a pôr símbolos?

A.S.: Tem símbolos, cada área tem uma cor diferente e tem um símbolo diferente, uma joia diferente, mas os dados não, os dados são todos iguais, a não ter as cores. É assim, por uma questão de protótipo,

estou a usar os dados do Rages of the Ganges, não sei se conheces esse jogo que é bastante interessante também, e, portanto, eles têm dados roxos, azuis, verdes e cor de laranja. Estou a usar um dado de cada cor por uma questão de protótipo, mas já falei com um colega meu que tem daltonismo e ele diz-me que por exemplo, acho que é o roxo e o azul que são próximos, uma cena assim de género.

A.S.: Acho que eu preferia que fosse, em vez do roxo, fosse vermelho.

Interviewer: Mas depois o vermelho e o laranja.

A.S.: Sim, ou o verde, sim, mas ali confesso que a preocupação tem símbolos diferentes, mas mesmo assim nos dados reconheço que ali há uma certa confusão talvez, mas lá está, quando uma pessoa depois mexe em dados, ou seja, quando estamos a falar de dados, tokens ou discos, cubos e assim é difícil depois de...ou tu metes mais ali uns cêntimos em cada componente para teres uma gravação específica na...

Interviewer: Nos dados

A.S.: ...até da cor ou assim, ou então para as editoras que acham mais caro fazer isso, ou então acabam por ir para o Standart.

7.2 Appendix B - Interview transcription - Game Designer A.W.

Interviewer: First question, it's easy, what's your age? If you could tell me.

A.W.: Hello, yes, I'm 54. So, I'm born in 1968.

Interviewer: And what's your field in board game production? Do you make cards? Do you make the mechanics? Do you get the themes?

A.W.: So, I think there are several. So one is that I'm doing the game concept, and so this means some kind of rules in the game, but sometimes the game design as well.

A.W.: Because sometimes I'm doing some small games like that, really some I have together with a colleague, I have some kind of whole range of small games that are all played in small boxes. And so, I do the design as well. There are more games without rules. So sometimes I do games with rules.

A.W.: So, this is mostly for children’s, and easy family games, and sometimes I'm doing games that are even without rules. You see them, and you see, oh, that's what I have to do.

Interviewer: And how many years of experience do you have in this field?

A.W.: Now I have 23 years, I've been a freelancer since the year 2000.

Interviewer: Wow alright. That's a lot.

A.W.: That's a lot, I think. Yes, and so, I started after my studies, I started working for a game company, and this was from 1995 to 2000, and so, the company was called Haber. They do children's games in German. They are well known for these yellow boxes, and they do mostly children's games with wooden parts inside.

Interviewer: And how long do you play games just for fun?

A.W.: Oh, since my childhood. I think I grew up in a family that was kind of normal in Germany. So, we played a lot in our childhood, but these were at these times, they were only classics like I don't know the international name, it’s not chess, but the other one, Dhamas. I think it's that one.

Interviewer: Dhamas I think its Checkers in english But I got it.

A.W.: So easy card games, and easy board games at this time.

A.W.: And when I started my studies, one of my professors. He was in the toys. He was doing studies in toys, and so, he tried to get his students into the game or toy business, and so I am one of those who made their way into it.

Interviewer: Yeah. What was your major? If it's not too much to ask. What was your major?

A.W.: My major?

Interviewer: what did you study?

A.W.: I don't know the English word, Pedagogik?

Interviewer: Is it educational?

A.W.: Educational, yes, and so, most of the people that did this, his aim was to bring people with an educational background into the games business, and the book business, his idea was to put people who know about childhood and put them in the business beside people who know things about design but in these studies as well, there was something about design, and I always liked illustrations.

A.W.: So sometimes I'm doing illustrations in games as well. But the main part is the concept.

Interviewer: What would you say is your favourite board game?

A.W.: Like of all?

Interviewer: of all

A.W.: of all...Oh, this is really difficult because it depends on the people who are around the table. So maybe the first one that comes into my mind is one that's from a very small company in Japan, they are called Oink Games ,and the game is called A Fake Artist Goes to New York.

Interviewer: I know that one I have that game.

A.W.: I like it so much.

Interviewer: I like it too. I have it in my purse because it's just so small. I can play whenever I want.

A.W.: Yes. Yes ,and so, I ,and I published two games with this company, and I really like them but this one, Fake Artist Goes to New York, was the first one from them that I recognized. I said, I want to work for this company because they have nice stuff.

Interviewer: If you could change something in that game to make it perfect or at least the closest to perfect, would you change something? Or do you think it's as good as it is?

A.W.: I think the problem is the pens that are inside. You know, there's these coloured pens inside, and it's always a problem when there are pens in games because sometimes they get out of order and they do not work anymore, and maybe for this one, it would be better to have these wooden pencils because they will not dry out.

Interviewer: I mean, maybe they could do like the clue back in the day, like the paper cards.

A.W.: Maybe. Yeah. Yeah. I think they are really perfect ,and reducing the materials. You know, the small box, but so this would be the pants that would be the only point that I think that could be better because we, I play together with.

A.W.: I do not have a fixed board game friends, but an open group.,and so I just say, hey, let's play on this this time. ,and the people say, OK, it's fine with me. I will join, and so last time we tried to play this one ,and another game as well where you need pens, and they were dry. They didn't work anymore, and I know this problem. I know this problem always when playing these games with drawing ,and there are these pens inside.

A.W.: This is what the companies know as well. This is a problem.

Interviewer: Where do you get your inspiration for your concepts, and mechanics ,and sometimes illustration?

A.W.: This is quite different. So let's see. Sometimes I'm just I'm just I think I'm curious about life, about games, about materials. Sometimes I recognize materials, and I think, whoa, this could be nice inside a game.

A.W.: Some years ago, I just found some, what's the name in English when you play with the balls, and you try to hold them.

Interviewer: oh yes I know what we're talking about.

A.W.: and in a magazine, I saw these small balls ,and they had four colours, red, yellow, blue, and green. , and I said, OK, this could be dice, and so they stayed in my shelf, and some years later, there was some kind of game concept for the small ones, and there I said, OK, let's do a game where the really small ones, they have to move, and they have to run after the dice ,and the balls will be the dice.

A.W.: So sometimes I see things, and use them in a different way.

Interviewer: So your inspiration is life in general?

A.W.: Yes, yes, yes,and sometimes it's exhibitions. I remember that I was really great…

Interviewer: museum?

A.W.: Yes. ,and there was artwork from Tim Burton. The first room was all black with these…

Interviewer: skeletons maybe? He likes a lot of skeletons..

A.W.: Yes skeletons, and they were in these special colours that you can see in the dark glow in the dark,and the room was all over glowing in the dark, and I said, oh, this I would like to do something that glows or that looks like it's glowing in the dark, but does not work in this way but works with some kind of holes in the game board that shows something sometimes.

A.W.: So sometimes it's like that, and maybe, and maybe another good example is during 2020, when it wasn't it wasn't possible to meet people in person.

A.W.: I started working, and understanding how Zoom works, and what you can do with video conferencing, and I said, OK, what could it be that makes it less boring meeting people? How can I use this in games? And then I think Zoom, they were very fast with a whiteboard inside the system.,and then I worked on games that used the whiteboard for a game for playing together, and so there was one game where

A.W.: Wait, I will show you the cards.

Interviewer: Sure.

A.W.: I show you the card. I will get the game, and show you the game. So, first we had matches in the game, and so there were these cards, small people on the game ,and the first versions where you had matches ,and you placed the small man ,and woman on the table.,and it is some kind of, you know, mastermind the game where you have to, and so this is some kind of mastermind, you know, in the beginning, you know which solutions are possible, and so one person knows this kind, and the other one have to guess which is right, and so when then the pandemic came ,and we said, OK, you can't meet to put the small matches on the table.

A.W.: But with a whiteboard to say, OK, but you can draw, you can draw on the whiteboard.

A.W.: Everybody can draw, and another person can give feedback on what is wrong, how many things are right,and so then we changed the game into a drawing game ,and we said, OK, we would do the thing with the matches ,and additional you can play it online.

A.W.: But at this point, the publishers, they didn't see the chance. ,and now the game is published by Schmitt Biele like this.

A.W.: The German name is *Spitzer Skitze*, and it's only a drawing game, no more matches inside and you play it completely offline. There's no more.

A.W.: So the game changed from… so the inspiration for me was, OK, how can we do it online?, and then I came to, OK, let's draw. ,and now it's a completely offline game, but you draw.

Interviewer: Did you have any online games published?

A.W.: No, no, this one, there was one game that was published in France where the publisher made an online version, but it wasn't me.

A.W.: It was the publisher. So when I'm designing games, I use the computer for making prototypes, and mock ups ,and. Don't know small videos, and stuff ,and for writing for sure. But I do not do any programming or stuff like this.

Interviewer: OK. What would you say it's the hardest thing to do or to solve while designing board games?

A.W.: This is funny because I talked about this to a colleague some hours ago, and there are some things that are…That are not obvious, but one thing is you have to be so patient because when you want to do a game ,and you want the game to be published by a publisher, you really need patience

,and time because you even if it's a good one or it's a perfect game, there has to be the right moment to show it to the right person who sees, oh, this is really nice ,and we want it ,and even if it's in the first step they wanted, there could be a second or even third step where they say, oh, sorry, we will not publish it, so this is some kind of patience ,and you have to be really…

Interviewer: acceptable of rejection.

A.W.: Yes, some kind of resilient, and diplomatic because when they don't want it, you can't say, oh, what? do you think It's a great game ,and you won't take it. So, what's wrong with you? You can tell you can talk like this. You always say, OK.

A.W.: Sometimes they don't even get any… Sometimes the feedback helps you to just take another look at the project, and then to see, OK, it's really nothing. Just put it aside or you will just hear, and you say, OK, they're right.

A.W.: Let's see what I can change inside the project to make it better than I thought it already was.

Interviewer: OK. How do you do the age rating of a game, for example, to design a game, and you write out this game is for five years, and above or three years ,and above. How do you know the age appropriate for a game?

A.W.: I think this comes from my experience. You know, when there's a game where you have to think logically, this could not be from four years ,and up.

A.W.: This could be from if it's really easy, maybe five years up, but mostly it's seven years, and up, ,and so, I am just doing tests in the kindergarten in Germany. I don't know the word. The international word for this is when you go to school in Germany, normally the school finishes around one or two o'clock, and in the afternoon, the children can stay in school while there is some kind of leisure and so I go to the care center as well, and there are the children from six to 10 years ,and I play with them ,and then I see what works ,and what does not work ,and so maybe, for instance, I am not so experienced in I do not have so much experience with games where you have to build words ,and write but I'm working on a project, and I said, ok, I think this will be eight years ,and up because they know writing at this age, but I was totally wrong because I didn't expect this kind of knowledge that the children need to play the game.

A.W.: So when I saw that it's too complicated for them, I said, OK, it's 10 years ,and up.

A.W.: So some so this is sometimes when I see it, when they test it ,and for the really small ones, I know some I don't know if it's about colours ,and shapes ,and without plannings, so this will be three years or four years ,and up.

A.W.: But if you need to plan something ,and plan might be. You have to choose if your small item goes the right way or the left way. So this already is a decision that needs some planning, so to choose, OK, which is the better way. So this would be five or six, and up.

Interviewer: OK, makes sense.

Interviewer: Do you think some game genres or categories are more accessible than others?

A.W.: for which kind of people accessible?

Interviewer: In general, just accessible for the largest number of people, for example, kids, and adults ,and people with disabilities?

A.W.: Mm hmm. I think the biggest point in board games is the rules. So the shorter the rule ,and maybe even higher the fun the bigger is its success, so maybe if you think about I don't know, Uno or Jenga. These are games that really everybody knows them ,and the rules are really short, but when you think about Jenga, It's not so easy to get the small wooden pieces out of it, so it's not so good if you're not if you're not capable to move your fingers in the right small way. So it's not a good one for you ,and I don't know what's the word in English when you have some kind of concentration issues or if you can concentrate, and stay calm. So this is not the right game for you.

Interviewer: It's Parkinson's? the one where they shake a lot, and can’t control?

A.W.: Yeah,

Interviewer: It's Parkinson's.

A.W.: Parkinson’s, and in Germany at this moment, has a kind of RDS, where the children who can’t concentrate so well, and move all the time so for them, it's not the right game as well.

Interviewer: So, for example, for kids, what genres are they most attracted to?

A.W.: I think it should look nice. There should be a good story or a good challenge inside ,and the challenge could be, all together against someone like the orchard but for the small ones or I don't know.

A.W.: One thing is that you get something that you receive something when you I don't know if you do something ,and you get something, it's like yes! It's like a reward when you get a reward for something.

A.W.: I think this is good for children and adults as well but this is what I would say. Yes ,and the other it depends on the age.

A.W.: So if it's a game where you have to be fast ,and it's… So there are two points: One point is if you are not fast, you will not like this game, and these games are not easy to play with children of different ages because the smaller ones normally are not good at it ,and will be frustrated when they play together with older children or adults.

Interviewer: Games that prior knowledge is required. Do you think that knowledge should be available in the manual? For example, some specific words that maybe the kids don't understand. Maybe they have to explain more easily in the manual. For example, words are mechanics that the kids need to know before playing the game. Do you think that knowledge should be in the manual, or they should just ask their parents or Google it or…?

A.W.: Yeah Yes, I think so, if a publisher uses special words that are not known by children, they should be explained in the manual or I don't know, maybe even with QR code.

A.W.: I don't know. I think if yes, if there are special words, and they should be explained somewhere because, you know, maybe even the parent, they do not know what it means ,and so they need some help maybe as well.

Interviewer: OK. What's your opinion about representability in the board game artwork? Do you need its importance, especially for children?

A.W.: I think yes so this is the subject that comes over only in these years. It wasn't a subject because I think even the game illustrations in game are even more conservative than children's books illustrations, and the thing that most of the board games use, the same as the picture book as well, they use animals. They use animals to just find something that's *sympatic* or they use fairy tales, something like this, but a part of this, yes, I think it's important in this kind of … it's normal that people are different.

Interviewer: And do you think it's especially important in kids games so they understand there are different people, and different ethnicities?

A.W.: No, I think it's in games for adults as well. You know, there are some discussions about, I don't know how women are represented in board games, they are like really, really small, small people with big boobs, and I don't know if it's only white women or if they're a coloured woman, they are slaves.

A.W.: Something like this is really awful when you look at this, so this is really a big issue, I think, and I think I don't know how it's in your area, but I think in Germany there's something, something starts now in Germany about representation in board games. There's some people who work around

these subjects, and science as well ,and yes ,and the children's games as well, but, you know, I think when you would look at the children's games, mostly there are animals.

Interviewer: Do you think games with larger player counts are more accessible than games with smaller player counts?

A.W.: What does that mean?

Interviewer: For example, games with a lot of players, for example, five or six are more accessible than games with two people, three people.

A.W.: OK, it depends on the group, I think when you think about children's games in a classroom. or if you think about children who need some more help, and don't know which kind of subject. So, at this point, it would be good if there are games for two players so that they can maybe learn, and then play together with others.

A.W.: And accessible… How do you define accessible? Is it more open to new people to discover the world of games? What is accessible?

Interviewer: Basically, what I mean about it, it's the largest number of people who can experience the game, even if they are children, if they are partially blind, if they are disabled, if they are grownups.

A.W.: I don't think that you can answer this question so… all for one. OK,and I think there should be when you look at games, then there are special points that you have to look at the glasses of different people.

A.W.: For instance, when you're when you play with blind people, there should be more things so that they can find the ways on the table, for instance, or recognize their people because they are different than others

A.W.: I don't know. I sometimes work with some elastics. To just to show (put elastics around a piece), OK, this is mine (piece) or maybe... think in Germany, there are many people that are red, green colour blind. OK, so this might be an issue as well that you can take care about the colours in board games, maybe make a huge difference in the colours.

A.W.: So this would be easier for people that have difficulties with recognizing colours, maybe, and I don't know, I like to play with a lot of people around the table but for the most of most games, this means that you have to wait till it's your turn ,and so this could be a point that is not nice that you have to wait so long ,and sometimes there are games that…so mostly of them like are these kind of party games that work well with a lot of people.

A.W.: I think one of them is just one, maybe it's one of my favourites as well.

Interviewer: Do you think price is an important factor for popularising a game?

A.W.: The price in the shops?

Interviewer: The price of a game, is it important for it to become popular or not?

A.W.: Yes, I think so, because I think if games are too expensive, there are not so many people that will buy them. ,and I remember that there's there was some kind of discussion that some years ago the game should be around 25 euros, ,and that should be the highest price at all or I don't know, some other thing is about 15 euros ,and for the card games, it was about five euros, It's higher now so there's some kind of steps in the pricing of games that help in that.

Interviewer: So, yeah, talking about instructions, what is the minimum number of languages an instruction should have? The minimum. At least in Germany.

A.W.: At least in Germany... I think at least so in every country, I think the lowest number should be…It depends on the game. So normally I think the least number is two languages, German, and English, but if it's a language based game with letters ,and we have to build words, something like this, there will be only language, only the local.

Interviewer: Did you ever come to Portugal or play with some Portuguese people?

A.W.: I think I was in Portugal some years ago. It was really long ago. ,and I think now I play with some Spanish people in France, and I know a guy from Portugal,and it's another kind of communication, not about games

Interviewer: And when you came to Portugal, did you feel welcome?

A.W.: Yes. Yes.

Interviewer: In a general way.

A.W.: Yes, but I think it's about let's say about. It's more than 25 years ago, so it's really, really a long time ago.

Interviewer: Do you think all games should have a dropout mechanic? For example, a player can give up mid game without spoiling the game for other people. Or do you think having that mechanic would ruin the experience?

A.W.: You mean if we play together, I don't know, four people, five people ,and one person said, OK, I don't want it anymore. Just go on. I don't do not like to say bye. This is what you meant?

Interviewer: Yes, that's what I meant. But living without ruining the game for everybody else.

A.W.: Yeah.

Interviewer: Or do you think having that option might ruin the experience of gaming?

A.W.: I never thought about that because I personally I do not like games that… you know, there's some former times there was some kind of games where you…You're out of the game ,and the others, they go on playing ,and you're out of the game because you I don't know had bad luck or you did something wrong. Something like this ,and this person is out of the game ,and the others go on playing ,and so this is one thing that normally in board games you do not do anymore because you try to have everyone involved till the end of the game.

Interviewer: Do kids give up a lot in games?

A.W.: It depends on the game, I recognize that sometimes they want to play together in a team. Even if the rule isn't like that, they just want to be together ,and to discuss what to do, and so maybe find a good solution. Maybe not being the one who did something wrong.

A.W.: Sometimes it's even in the kindergarten like this in the school. It's like this as well sometimes, and I just remember that I think in poker it's like this right when you play poker, and sometimes you're out of the game because you did something wrong or you had the wrong cards or the other, they go on, I think maybe this is one thing for adult people.

A.W.: If there's a bigger event normally no.

A.W.: So maybe my view is more that the aim is to create something that is so nice that everybody wants to stay inside the process till the end.

Interviewer: OK. Do you think games with turns where people need to wait a lot makes players bored more easily. Or sometimes it's good to have a pause ,and think about what you need to do.

A.W.: I think it depends on the type of gamer you are. I think for children's games it's not good if they have to wait, ,and for adult people yes there are some games where you really need time to think about your next step to do something like this.

A.W.: We have to think of strategic stuff to do, and this event. There's even some special word about this called downtime ,and so this is what when you talk to publishers of children's games they say we don't want to have downtime. Everybody should be involved in the game.

A.W.: I think it depends on the company when you talk to Ravensburger for the general range, they try to do games where for a huge group of people, they say OK it's better not so much downtime the games but I think when you see, I see one point where this could be good. For instance when you play a whole evening together ,and when you say OK I want to drop in just stay inside the game ,and now OK I want to eat something I'd have out ,and I might come in later on again. This might be nice as well.

Interviewer: In your games do people ,and kids have to remember every single aspect of the instructions or do you provide player aids like cards with little help?

A.W.: It depends on the game.

A.W.: So normally I think normally the best rule is that it is so logical ,and so easy that you played at one time ,and then you know everything or if you do not know a point or a special rule you just take another small look into the rules ,and I think I did design an escape game, so there are these small riddles on the cards ,and there are some cards with hints if you if the children do not find the solution.

A.W.: But I never did some games where you I don't know you get a card ,and then you have to read what happens ,and what are your choices to do. So it depends on the type of game.

Interviewer: Do you feel that kids need more cards with help or their games are so simple that they don't need anything else?

A.W.: It depends on the game. I think a game should be like … If you design a game ,and you know that the game is so… Complex that you will come to a point where there's an additional rule that maybe you don't know by heart because it didn't happen till now.

A.W.: Then the rules should or maybe in a special card. I know that there are some games where you have these short rules on cards that you can put aside when you play, so maybe this could be a good solution for some children's games.

Interviewer: Do you think a game should become more ,and more challenging even if people get frustrated with it for any other reason?should the game become harder?

A.W.: Inside the structure of the game?

Interviewer: Yes inside in one match should the game become more ,and more hard?

A.W.: If There should be some… what is the word? you know when you there's some kind of dramatic in games dramatic rules ,and they are little like in films as well. So they go on easy easy easy to learn you learn you learn ,and then it's then it gets easier at the end.

Interviewer: the climax.?

A.W.: Yeah the climax. Yeah. So I think it should be like this ,and games as well.

Interviewer: Do kids prefer digital games or board games or is it the same?

A.W.: I think it depends on the situations ,and on the board games as well ,and on the people because children ,and not only children, are fascinated by digital stuff.

A.W.: You see everybody hanging around on the mobile or on the computer doing stuff like this watching movies or playing games too ,and I think there's something special about playing board games together.

A.W.: It's that you're together on a table ,and that you talk ,and that you interact ,and that you or that you even spend time together without talking about problems so I think the point spending time together ,and laughing together ,and this is one of the biggest point about playing board games together at a table card game spending time together ,and laughing together. Even in making small jokes to the other persons, this is something that works very well in games ,and I think one thing that is the social thing in board games one of the biggest points is I think the rules are the same for everybody for the small ones the big ones as well.

A.W.: So it's not like this when you're daily life but it's like this in games ,and so this is what the children like when you play together because…

Interviewer: they can even be at the same level as the adults.

A.W.: Yes, ,and when you look at them at memo games the smaller ones mostly are better than the older ones from the table.

Interviewer: What's your opinion about games that require multitasking. For example, in games you have to do several actions in only one turn. Do you think they are fun, they are boring and they take too much time?

A.W.: It depends on the game ,and on the people that are playing it.

Interviewer: As a consumer of board games do you find that mechanic attractive?

A.W.: Do you have an example for me

Interviewer: for example, a game where in one turn you have to place workers ,and sell things ,and maybe trade things only in one turn. I do all these things ,and I pass my turn ,and these people do all these things.

A.W.: It depends on the people I just I just get sometimes I really like some of these games where it's very loud because everybody gets around ,and so this is stressful but it's nice as well ,and sometimes it's it really depends on the on the player if you like to I don't know plan your actions while you're in the downtime ,and another people's turn ,and he just he or she decides what to do ,and then say OK I will do this then this is this is some kind of…. I think it's all one player after another. So this would not be my favourite game because of the amount of time during this period.

Interviewer: Do you think randomness is important for board games, especially for children?

A.W.: for children yes for adult people depends on what they expect in a game. So I don't like games where if you're good at mathematics ,and logical thinking you can win the game without any luck.

A.W.: I prefer games where this luck is inside. So for instance I don't know Carcassonne maybe there is some planning inside the game but there's some luck as well. You open the card ,and then you see what kind of card ,and what can I do with this, where can I put it, so I need some planning but there's some luck as well.

Interviewer: And the children like that luck factor?

A.W.: Yes because it gives them some kind of surprise. I don't know what I would get ,and the surprise ,and even the tension ,and it's my turn to say oh please please please I want to get this one, oh no. Let's say I hope that the other person will not get this card because I need it later on.

A.W.: So there is some kind of emotion in it that comes about the surprising things ,and the random things, and you know when you throw the dice as well. Oh please give me I need it four I need it more. Oh no no no six. I don't want six.

A.W.: So this is about emotions.

Interviewer: OK so kids like games that give them emotions, correct?.

A.W.: Yeah yeah

Interviewer: Do games with time limits for example timers make people give up more easily or they get more excited because they are running against the time?

A.W.: I just had another idea about randomness. The other point is about emotions, and there's another point about responsibility because if it's random, I didn't make a wrong decision because I had it wasn't me that took the decision. It's the dice decision, and I have to make the best of What I get. So this …

Interviewer: so, they don't blame themselves for losing?

A.W.: Yeah that's right. Yeah yeah yeah ,and the other thing was about the time.

A.W.: so, It depends on the players. Well, I sometimes like it if there's limited time, but it brings stress into the game as well, so if you're not or if you already know that you're not good at being fast. You will have a lot more stress because you already know I am a slow person ,and now this stresses me or when you look at children's games when there's something I don't know maybe about reading or counting ,and you know you're not good at it ,and you have to be fast, there's no fun.

Interviewer: Is the duration of a match an important factor to make the game more accessible to kids for example?

A.W.: I didn't get it. What was the question?

Interviewer: The duration of a match the time of a match of a game for example 30 minutes.

A.W.: Yeah

Interviewer: it's an important factor to make the game more accessible for example for kids.

A.W.: Yes, because for the smaller ones the game should be shorter. So it is for the children in the kindergarten should be I don't know about 10 minutes one game ,and if they are about 10 could be about 30 minutes ,and for adult people along t like an hour or I don't know or I think something in the middle maybe about half an hour would be a good.

Interviewer: Time frame?

A.W.: Yeah.

Interviewer: Instructions in general not only for kids should have simpler text, maybe more advanced text with visual examples, and images ,and graphs with no images nor graphs. How do you do it?

A.W.: The easier the better. Simple speech, and pictures at any place where needed, and examples as well.

A.W.: If there is something that is easier to understand you just see what it means matching what means matching. If two things match, what does it mean or what is right or what is wrong? Sometimes it's easier to explain it with an example.

A.W.: I don't know if I don't know I don't know anything about Portuguese languages about the number of articles he she if this because in Germany at the moment it's really big issue about gender in language, and so it's an issue of game rules ,and so this is really difficult because game rules should be very easy very simple text. ,and so it's really difficult to find a solution, that is, that's written in a nice way ,and It, takes everyone, every person inside the text. we have that factor to have feminine words, and masculine words.

Interviewer: Yeah, we have that problem too in Portuguese

Interviewer: Do you think all games should have video instructions like the YouTube ones or at least audio instructions available?

A.W.: I think it makes it more accessible. They got instructions, and I think the video instructions are better because you can show the game material ,and show situations for instance like example situations that might happen, and when you have a video you even can show some situations one after another that might happen.

Interviewer: For the kids that don't know how to read, and they want to play the game by themselves. Do they go to YouTube to see the instructions in video form?

A.W.: Or they go to TikTok. I don't know I don't know I think mostly they ask someone it depends on the age I think as well. So when I look at the when I look at the afternoon when I am in school you know these last two weeks, the holidays, ,and so there are a lot of children there as well ,and there's a special rooms where they play board games ,and so they take games that someone out of the group already knows or they ask the educator to explain them or to just choose a game ,and explain it but I think there are not a lot of children up to 10 years who would choose a game that they do not know ,and then just then try to explain it, and then play play it.

Interviewer: Should game items for example money cards tokens should have tactile features. Tactile for example, I can take a card without knowing without seeing it, and know it's red for example, or I pick this piece. I know this is a coin because it's metal texture, for example.

A.W.: Oh, it's a problem of the price of the materials.

A.W.: So, so I don't know so the easiest point to make cards for instance, accessible would be braille the small points, but this would make it more expensive, much more expensive because I'm in

Germany there are some companies who adapt games to version that people who couldn't who are blind people they could use them, ,and they make a special plastics on it with a so that they are tactile ,and this is even.

A.W.: And I think it's quite difficult because some years ago, there was a challenge, designing games for people that are blind ,and people that can see to what, what, how should they be that at that everybody around the table could understand what to do ,and I thought oh this is really interesting because I never, I only know such little about this, ,and then I went to a school in Berlin ,and they, they showed me some games ,and they showed me how they changed games so that they are accessible ,and so I learned that okay it's even a problem that you need orientation on the table.

A.W.: If there should be more information, there couldn't be any colour information on it or if there is it should have more information so if you can't see it's red there's some kind of sign on it or some kind of special hole inside maybe some symbol inside.

A.W.: Yes, so about everything I heard on that… It makes the game much more expensive, and there are not enough people that have these issues to get the game industry to produce the games in this way.

Interviewer: Okay, but it's that much expensive?

A.W.: Yes, when you look at a card game for instance when you have a normal card game you only print the game, but if you want a card game that's accessible for people who can see, you have to change something, and it even this the point that when you have a card game. If there is information that is shown to a person who can't see the card but it's a hidden secret. So, there should be some information only on one side of the card. So, there should really be a second layer on the card, and so this is really expensive.

A.W.: And when you look at board games, I think some things are easier to do than others, but for instance, if you look at a really simple game like…

Interviewer: UNO?

A.W.: Yeah, UNO is a card game. You know the *Orchard*? The game? It's a children's game. Do you know? What is the name for *Mensch ärger dich nicht?* For instance, the one where you have your own house for small items, and they have to move all around, and then.

Interviewer: Monopoly? It's that one?

A.W.: No, it's not that one. But when you look at Monopoly, there's one big point. When you play Monopoly, okay, there are the cards that you have to read, and even you need something that shows

you, okay, this is my meeple. So, this would be easy because you can take different small items, but you as well. Okay, you need a dice that is really to recognize that is tactile as well.

A.W.: Maybe this works already because when you have a wooden dice, you know they are deep. The points that are inside that you can I think you can feel them but already for the spaces on the game board, you need something that tells you, okay, this is space one, this is space two, space three ,and the meaning of this one is this street., this is the jail ,and so you need additional information on the on the board ,and so this already makes it more expensive because at the moment it's only printing ,and folding ,and additional information would mean, I don't know, the easiest put some spaces in so that you can put your item inside the space.

A.W.: So, this would be easy, but even then, you don't have any more information. You only know one, two, three places. Okay, this is my place but I still do not know which one it is. Is there any special meaning to the place? I do not know anything about it.

7.3 Appendix C - Interview transcription - Game Designer A.L.

Interviewer: Qual é a sua idade?

A.L.: Estou quase a bater os 40. Vou fazer 39 em maio.

Interviewer: Qual é a sua área neste campo da produção de jogos de tabuleiro?

A.L.: Portanto sou designer de jogos, portanto autor. Já fiz um bocadinho de game development. Nunca fiz por acaso ilustração para board games, mas já fiz ilustrações para outras coisas e também não tenho ambições de fazer ilustração para board games.

Interviewer: Há quantos anos... no seu ramo?

A.L.: Então, no meu primeiro jogo foi o (nome de um dos seus jogos), que saiu para aí em 2013.

Interviewer: Uma pergunta difícil, qual é o seu jogo favorito de todos os tempos?

A.L.: Isso é, é dificílimo. É porque vai mudando, ou seja, num ano pode ser uma coisa, no outro ano pode ser outra.

Interviewer: Tem sempre aquele que tem um espaço.

A.L.: Olha. Eu digo-te que eu gosto muito e continuo a ter um espaço muito grande no meu coração. O card game do Eric Lang. *Warhammer Invasion*.

A.L.: Já não encontras isso em lado nenhum.

A.L.: No espírito disto, eu adoro aquele jogo. É um jogo de frente a frente, não é? No estilo *Magic The Gathering* só que tu tens um tabuleiro que é a tua cidade e tens três áreas onde tu podes jogar cartas. Portanto, do lado esquerdo, as cartas que tu colocas ali, as criaturas, os monstros e os heróis que colocas ali, vão gerar recursos, que é o que tu usas para pagar pelas cartas. Do lado do outro lado, as cartas que tu colocas ali vão-te gerar *draw*.

A.L.: É as cartas que depois vão-te permitir sacar mais cartas e as que tu colocas à frente são aquelas que tu podes realmente usar para atacar a cidade do teu oponente.

Interviewer: um bocado como Yu-Gi-Oh?

A.L.: Sim. Yu-Gi-Oh é com viradas para baixo, viradas para cima, tem um bocado nessa vibe. Ali estão viradas para cima, mas sim, para teres esta dinâmica muita louca de que cada facção é completamente distinta. Os orques são distintos dos elfos, e os elfos são distintos dos humanos, que são distintos dos demónios, ou como é que se chamam os outros maus da fita.

Interviewer: Portanto, nesse seu jogo favorito, se pudesse mudar alguma coisa para ele ficar ainda melhor, mudava alguma coisa?

A.L.: Que engraçado de te perguntar isso. Eu fiz, dos meus primeiros designs, foi uma *expansion* para a *Fantasy Flight*, na altura, que era quem tinha o jogo. Abriu um concurso para desenvolver uma *expansion* para qualquer jogo na linha deles de *Living Card Game*.

A.L.: Porque isto é um *Living Card Game* que era um formato que teve bastante sucesso na altura e eu tipo, entrei nesse concurso e fiz uma expansão para o jogo para ser jogado em multiplayer e agora aqui estamos à parte.

A.L.: Eles por acaso fizeram um *multiplayer* a seguir e tinham lá coisas que eu tinha feito nessa… Foi um dos meus primeiros trabalhos, foi fazer uma expansão e mandar para lá.

Interviewer: E onde é que vai buscar as inspirações para buscar temas, mecânicas, estéticos, ilustrações? Onde é que vai buscar essa inspiração para fazer os jogos?

A.L.: Depende, desculpa. Está a ser a entrevista mais estúpida do mundo.

Interviewer: Tudo é válido não existem respostas erradas

A.L.: Mas depende, porque há alturas em que me dá uma...aparece um tema muito giro e eu tipo "Isso deve dar um jogo muito giro". Há outras alturas em que estou a tomar banho e de repente

lembro-me… Epá, era muito giro ter um dado que dava para fazer, lançava e saía não sei quê, e depois fazia saltar uns *sparkles*.

Interviewer: O banho é sempre a melhor altura para ter ideias, não é?

A.L.: O banho é. É tipo zona de trabalho, escritório, mas eu acho que não tem a ver com o banho em si, tem a ver com o teu estado de relaxamento, tem a ver com o teu estado.

A.L.: Porque umas alturas em que eu consigo ser melhor, pessoa mais produtiva, é quando eu atinjo aquele estado de relaxamento. Em que estou a fazer as coisas com gosto, por amor à camisola, sem pensar em merdas e coisas e deadlines.

A.L.: Quanto é que isto vai ser, vou vender, não vou vender, vou ter sucesso, nada disso. É só aquele estado de fazer as coisas com paixão.

Interviewer: Portanto a sua fonte de inspiração é o banho.

A.L.: O banho, claramente. Ainda bem que eu tomo bastante, portanto, consigo continuar a trabalhar.

Interviewer: E qual é a questão mais desafiante na parte da produção do jogo?

A.L.: Olha, eu acho que os testes são puxados, sobretudo os alpha testing, os primeiros testes quando tens um protótipo merdoso, a cheirar a cola.

A.L.: É muito difícil porque as pessoas que vão jogar aquilo, tu sabes que elas vão ter uma má experiência porque é quase impossível terem uma boa experiência naquela fase em que está o jogo, portanto vão ter uma má experiência, uma experiência medíocre em que vão sair dali e vão estar tipo "sim, está giro, pronto, precisa de trabalho" e eu acho que isso é a parte mais difícil, porque é difícil manter elas entusiasmadas para jogar novamente um jogo que já jogaram alpha, na versão alpha.

A.L.: É muito difícil manter elas entusiasmadas para a versão beta ou para a versão final mesmo e vais queimando os teus testes com esses primeiros testes, queimas sempre os testes. A não ser que sejam pessoas mesmo que tu estejas a pagar, mas isso também não ganhamos suficiente para isso.

Interviewer: Sim se calhar depois também acontece a história que é uma review não tão honesta, "ah, eles estão-me a pagar sim, gosto muito, adoro o jogo".

A.L.: Pois, não sei. Eu sei que o Marco, ele por acaso tem uma equipa mesmo que recebe em coisa. Fazem os testes e aquilo é super profissional, tem uns "bullet points", um questionário que depois respondem no final do teste e tem que responder diretamente às perguntas, não há floreado nenhum, é super detalhado e aquilo depois vai e é muito sintetizado e profissional mas é pago, as editoras pagam ao gajo para ter essa equipa, mas sim, eu acho que aí é muito difícil, os primeiros testes é muito difícil.

Interviewer: Uma coisa que eu não sei como é que funciona é como é que vocês fazem a classificação etária de um jogo de tabuleiro. Porque eu sei que nos videojogos existe um padrão, mas nos jogos de tabuleiro acho que nem sequer existe.

A.L.: E pior ainda são os livros, os livros então não tens nada. Tu és capaz de ter livros de cenas graficamente explícitas, ou graficamente explícitas, mas não são graficamente, é livros de terror, com violência e com cenas mais erógenas e não sei o quê e que tens lá zero coisas na capa do livro que te digam que aquilo é para um público adulto.

A.L.: Não tens, simplesmente deduzes pela secção onde ele está que aquilo provavelmente não dá para miúdos. Se calhar uma coisa que está no horror fantástico, provavelmente não dá para miúdos, se calhar tens um *George Martin* ou alguma coisa assim mas no livro mesmo do Game of Thrones não há nada que te diga "pá, se tens um puto não deixes o gajo ler isto, porque isto tem cenas bué agressivas", mas nos jogos já tens um bocadinho mais que isso, mas sim, ainda está muito aquém.

Interviewer: Como é que faz para os teus jogos para decidir que idade é que pode começar a jogar o jogo?

A.L.: Normalmente é ali uma coisa quase legal, em que tu tens que ter acima de uma certa idade para não teres que passar por uma série de certificações, que é uma chatice. Então pões-te sempre acima de uma certa idade, e se o jogo for mais adulto que isso, pões-te ainda mais acima que isso, neste momento é o modelo que nós temos.

Interviewer: Portanto é uma estimativa?

A.L.: É uma estimativa muito vaga, muito vaga, muito vaga, se há um puto que consegue jogar isto, então é 8+, se não for então é 14+, é muito vaga.

Interviewer: Há bocadinho que estamos a falar sobre acessibilidade. Acha que alguns géneros de jogos são mais acessíveis do que outros?

A.L.: Sim, claramente. Géneros como assim? Mecânicas?

Interviewer: Não, mesmo géneros, categorias como por exemplo, Party Games são mais acessíveis do que Co-op Games, por exemplo.

A.L.: Sim, claramente. Se tiveres um público que nunca jogou nada, mais facilmente consegues iniciar entusiasmá-los para um *Party Game* do que para um Vital ou uma coisa assim.

Interviewer: Um *Mysterium* ou assim.

A.L.: Exatamente, acho que sim.

A.L.: Depois depende do que é que o grupo que tens, mas há jogos que universalmente são mais acessíveis e que por isso também são aqueles que tendem a se singrar mais.

A.L.: Os Co-ops são muito felizes nisso, consegues ter um Co-op que até é bastante difícil, mas teres alguém que nunca jogou nada entrar, como aquilo é uma coisa que vais levando a carneirada toda e se for preciso de alguém fazer um bocadinho, o *Alpha Player* faz e aquele gajo consegue participar mais ou menos da experiência e vibra ou então não, podes ter um grupo super experiente a jogar um *Co-op no hard* e aquilo é super puxado e é uma grande experiência à mesma. O mesmo jogo.

Interviewer: Jogos que precisem de ter um conhecimento prévio, por exemplo história, geografia, definições de mecânicas, acha que essas informações deveriam estar no manual ou o pessoal devia "ah, vai ao Google, chegas lá". O que é que acha?

A.L.: O típico disso são os trivia games. Os trivia games tendem a ser um bocado às vezes obrigam-te a ter um conhecimento de cultura geral e então se forem trivia games específicos, tipo Disney, não sei o quê, que alguém que nunca tenha visto nada da Disney vai perder.

Interviewer: Talvez aqueles jogos de descobrimento envolvem um bocado de saber sobre história, mas o jogo não te vai ensinar a história. Se calhar devia no manual.

A.L.: Certo, sim, eu acho que as regras geral de todos os jogos que têm requisitos, seja de conhecimento ou não, é mau.

A.L.: Acho que o jogo deve ser por si só algo que acrescenta e que não exige nada à partida. Sendo que, obviamente, lá está, há jogos para idades diferentes e para níveis diferentes de gaming, mas quer dizer, a partir do momento em que tu tens esse requisito básico que é a idade ou o nível de experiência com os jogos, que não são propriamente requisitos, são coisas bastante simples, acho que exige mais do que isso, já é complicado.

Interviewer: A representatividade na arte de um jogo, o que é que é para si?

A.L.: No jogo que vamos lançar tivemos esse cuidado. O Gods of Rome tem a máxima representação possível, os deuses que nós escolhemos foram escolhidos a dedo, com todo esse cuidado, e temos etnias e gêneros bastante representados e uma boa distribuição equitativa disso tudo.

A.L.: Acho que isso é super importante, se bem que às vezes se torna um pouco, quase que uma ditadura, uma espécie de obrigação, porque se não tiveres és um filho da mãe horrível e há coisas que são inocentes, que não têm nada a essa conotação, mas que depois são tidas como um ataque e isso aí eu acho que é um exagero quando tens esse tipo de coisa. Não sei se era esta a resposta que estás à procura.

Interviewer: Acho que jogos que são para um número maior de jogadores é mais acessível do que um jogo que seja para menos jogadores, por exemplo um jogo para duas pessoas é mais acessível do que um jogo para oito pessoas.

A.L.: Sim, eu tenho lá o *Captain Sonar*, e eu adoro o *Captain Sonar*, mas eu não consigo jogar o *Captain Sonar* porque aquilo só faz sentido com 6 ou 8. É mais fácil se tiveres um *player count* baixo, é mais fácil conseguirmos encaixar o jogo, mesmo que tenhas várias pessoas, podes fazer múltiplos jogos do mesmo, ter duas mesas com o mesmo jogo.

A.L.: Se bem que hoje em dia os jogos têm uma diversidade de player count muito vasto, quase todos hoje em dia têm solo, quase todos hoje em dia são dois, três ou dois a quatro.

Interviewer: Acha que o preço de um jogo é um fator importante para a sua popularização?

A.L.: Eu gostava que sim, eu gostava que o preço fosse mais tido em conta porque eu sinto que a cultura Kickstarter agora está a inflacionar um bocado o custo dos board games.

A.L.: Ainda menos que eu fui agora ao leilão dos usados, vi lá os jogos que eu adoro que eram Kickstarters grandes, queria ter aquele jogo, fui ver o preço, e esquece, mesmo em segunda mão é bué da caro. Está lá um *Super Dungeon*, não, o *Super Brawl Arena*, *Fantasy Arena*, *Fantasy Brawl*, *Super Fantasy Brawl*, um jogo que eu adorava ter, mas está tipo a 95 euros, bué caro em segunda mão, não dá.

Interviewer: Para si qual é o número mínimo de línguas que um manual de instruções devia ter?

A.L.: Essa pergunta é difícil porque no fundo normalmente tu até queres, não sei se tu, idealmente quando tu públicas já tens uma data de línguas, mas muitas vezes tu és capaz de publicar um jogo que depois tens missões de localizar e portanto tu estás à espera que venham outras editoras ter contigo e dizer "olha, podemos fazer isto na nossa língua" e compro-te a licença para fazer isso, para fazer essa tradução.

A.L.: E portanto aí eu acho que não há um número mínimo que razoável porque depende do estado em que o jogo está porque há jogos de facto que, se bem que hoje em dia não, hoje em dia muitas vezes o jogo vai para a fábrica já com as licenças quase todas vendidas e as localizações e as traduções estão tratadas, mas sim, mas pode haver jogos que saem à maluca porque têm um público específico e uma língua específica e depois a seguir vem uma malta de fora e dizem "pá, isto parece-me ser fixe, vou, vou...ou então o próprio jogo não tem componentes escritos e aí quase que consegues criar um PDF à parte e consegues ter o pessoal a download a língua deles.

Interviewer: Mas se não contarem com os publishers a comprarem as licenças para traduzirem, se lançasse um jogo quantas línguas teria?

A.L.: Posso-te dar o exemplo do (nome de um dos seus jogos), Neste momento já temos três línguas fechadas e estamos a negociar uma quarta e idealmente eu gostaria de ver mais, não é?

A.L.: Apesar do rulebook que vai engordando à medida que vamos fechando estas parcerias, o rulebook que vai engordando, mas sim, quantas mais, melhor porque isto significa o quê? significa que quando vais para a fábrica estás a produzir uma quantidade muito maior de unidades e isso faz com que o preço por unidade seja baixo. Logo aí, pronto, o cliente final vai ter um produto mais acessível.

A.L.: Voltando à conversa dos preços, eu sou super a favor da acessibilidade dos jogos. Eu acho que os jogos deviam ter em conta, pelo menos, ter uma versão *Deluxe* e uma versão *Standard* acessível, se possível.

A.L.: Eu percebo que há jogos que a sua natureza é gorda à partida, não é? Tipo, muitos minis, muitas cenas e, portanto, não há a versão light, mas eu gostava que isso fosse, é um sonho, é um sonho.

Interviewer: De uma forma geral, acha que a comunidade board games portuguesa é inclusiva ou pelo menos é acolhedora para diferentes tipos de jogadores? Mesmo que tenham deficiências, mesmo que sejam de outra raça, de outro país, sente que a comunidade abraça novos jogadores de todos os tipos.

A.L.: Eu acho que nós temos a indústria mais querida e mais acolhedora que eu conheço. Além do gaming ter-se me salvado a vida várias vezes ao longo da minha vida, eu sinto que esta comunidade, sobretudo, também tem sido para mim um resgate, muitas vezes tenho sentido um apoio e um carinho que não sinto que não teria noutro sítio de outra forma.

A.L.: Tenho uma dívida enorme em esta cultura e sobretudo tenho uma dívida enorme em esta comunidade específica do gaming, que acho que é uma família muito acolhedora mesmo e chegou ao ponto, já contei esta história n vezes, de eu ter deixado uma carteira em cima da mesa cheia de dinheiro, porque tinha levantado dinheiro no multibanco para ir para o leilão dos usados e fui almoçar e aquilo ficou em cima da mesa, assim, tipo choruda e demorei imenso tempo ao almoçar, voltei e estavam três, quatro meses ali à volta a dizer "pá, olha, deixaste aí em cima" e a outra mesa "sim, está aí mesmo onde tu deixaste" em nenhum outro sítio em que isto aconteceria.

Interviewer: Mecânicas. Sendo que todos os jogos deviam ter uma mecânica de desistência, onde as pessoas podem desistir sem arruinar a experiência aos outros ou acha que isso estraga a experiência?

A.L.: Uau, isso é bué à frente! Nunca pensei nisso, eu gostava de ter uma resposta inteligente para isso, mas nunca pensei nisso. Uau, isso é brutal. Isso dava um jogo. Tens de desenvolver este jogo.

A.L.: Há jogos que parecem muito estressantes ou demoram muito tempo. Se eu sair a meio, parece que estou a prejudicar os outros.

A.L.: Os co-ops, regra geral, se saltas fora, sobrevives. Eles têm essa capacidade. É por isso que estão vendendo tanto e são tão populares. São muito flexíveis e essa questão de alguém "drop-off" e o jogo não morrer é feliz nos co-ops, mas não estou bem a ver como é que, por exemplo, num jogo dos meus, que são competitivos e um bocado agressivos, cada jogador tem um papel decisivo, não só na maneira como influência o próprio jogo, mas influencia o jogo dos outros.

A.L.: E de repente se um jogador sai há um vazio que fica, a não ser por player elimination, em que alguém elimina um jogador, se quiseres desistir basta implorar que alguém te mate. "Mata-me, por favor, eu quero ir embora."

Interviewer: Sente que jogos com turnos de espera muito altos, ou na eliminação dos jogadores, porque eles têm que ficar à espera, aborrecem os jogadores mais facilmente? Ou às vezes é bom fazer uma pausa e só ficar a ver?

A.L.: Boa, este questionário está bem feito. Isso é muito fixe, porque há jogos que têm um cooldown grande, e eu gosto do *cooldown*, eu tenho prazer no *cooldown*, estou investido no jogo e estou a ver os outros a jogar, estou a curtir aquele tempo de espera, e há outros jogos que se calhar cara nem tem um *cooldown* tão grande quanto esses, mas que eu estou a odiar. "Vai, bora pessoal, é minha vez, vai lá, joga lá isso."

A.L.: Tens o exemplo do werewolf. Não, esquece. Isso nem é *cooldown*, é *player elimination* bruto, vai-te embora, não jogas conosco. Porque o jogo é assim. isso é horrível, Acho que isso está em vias de extinção, o player elimination felizmente é uma coisa que está em vias de extinção e há outras coisas que... Olha, não sei. Eu gosto de jogos rápidos com cooldowns pequenos, com downtime pequeno, em que as pessoas estão sempre envolvidas e é sempre o teu turno.

A.L.: Há sempre coisas que se estiveres a jogar com 10 jogadores é quase impossível, mesmo que o jogo seja super rápido no downtime, aquela quantidade de jogadores vai fazer sempre que disperses. Depende. Depende, lá está a resposta do Ouro. Depende.

Interviewer: Nos seus jogos, você prefere que os jogadores se lembrem todos os componentes que estão dentro de uma manual de instruções, ou você disponibiliza cheat sheets, folhas com cábulas, tipo "olha, este símbolo é isto".

A.L.: Ok, tipo um player aid?

Interviewer: um player aid, sim.

A.L.: Ok, sim, sim, eu acho que é fundamental, acho que isso é um componente obrigatório hoje em dia. Lá está, é daquelas coisas que eu sinto que é importante todos os jogos têm que ter player aid.

A.L.: Porque como todos os jogos agora tendem a ser multilingue e tendem a ter simbologias fortes, para não haver texto impresso, naturalmente vais ter que ter uma explicação dessa simbologia e é sempre mais conveniente teres uma coisa à parte que tu consegues consultar rapidamente, sem teres que estar a ir ao rulebook portanto eu acho que isso é um componente obrigatório é como teres caixa tens que ter caixa.

Interviewer: Acha que um jogo deve tornar-se cada vez mais desafiante e mais difícil, mesmo que deixe as pessoas frustradas?

A.L.: Ok, ok, portanto a dificuldade do jogo ter uma curva durante o próprio jogo.

Interviewer: Durante o próprio jogo.

A.L.: Eu diria que é uma boa prática de game design tu teres uma progressão no jogo, ou uma tensão, não sei o que é uma progressão, uma tensão que depois tem um certo clímax e aquilo vai ficando mais intenso, mais intenso e depois de repente "ai ganhou", mas eu percebo que isso acarreta sempre um risco. Estás sempre a gerir, no fundo, a tensão que os jogadores disponibilizam para um jogo.

A.L.: Lá está o downtime, entra também para essa conta, tens que faturar o downtime, tens que faturar a complexidade crescente, mas há jogos que tem que ter quase que uma complexidade logo à partida, portanto ter uma explicação longa.

A.L.: O jogo em si é simples, jogando o jogo não há muito... é rápido e funciona rápido, mas tens que teres uma explicação longa ao início, porque há muitas coisas que tens que ter em conta, ou muita simbologia, ou muitas peças, mas o jogo em si é básico, é sempre a andar ou então tens jogos que de facto que se começam com uma mecânica super simples, mas o jogo em si é super denso, super complicado.

A.L.: Tipo é um jogo com uma mecânica muito simples, só tens que escolher uma carta, mas aquela escolha implica nem sei quantas coisas e depois aquilo desencadeia, não sei o que mais...

A.L.: Depende, golden answer, depende. Eu vou falar por mim, na minha maneira de trabalhar eu gosto de ter um esqueleto mais simples que depois vai crescendo durante o jogo, vai crescendo a intenção e as pessoas vão, à medida que o que fazem, vão ficando cada vez mais desenvolvidas naquilo que conseguem fazer, e isso naturalmente implica mais complexidade, porque há mais coisas que tens que ter em conta, mais ações, mais efeitos e consequências do que tu tens no teu board ou nas tuas cartas.

A.L.: Eu gosto disso e tento fazer os meus jogos assim.

Interviewer: E não tem medo que com a evolução do jogo e o clímax do jogo ser cada vez mais difícil, que isso faça com que as pessoas desistam devido à complexidade?

A.L.: Eu imagino que sim, eu imagino que uma pessoa que no início não conseguiu entrar muito bem e está a tentar perceber o jogo, e se ela demorar muito mais tempo a entrar no jogo, que depois quando chegar a meio ou perto do fim, então aí já não entra todo no jogo, mas lá está-se, é um risco que tu estás a gerir.

A.L.: Porque no fundo, se calhar é até uma coisa que tu resolverias tendo um modo tutorial, e aí deixa de ser um problema, em que tu podes ter a complexidade que quiseres no jogo avançado e tens um jogo inicial para quem está a jogar pela primeira vez, e aí já não há perigo.

A.L.: Porque sabes que quem vai jogar o jogo depois normalmente já está dentro de uma série de conceitos, e portanto tu podes aumentar a complexidade à medida que sabes que essa pessoa vai conseguir.

A.L.: Mas lá está, um bom tutorial eu também acho que hoje em dia é um componente obrigatório, Tens uma boa maneira, não um tutorial necessariamente, mas tens uma nota, tipo, olha, para o teu primeiro jogo se calhar não usas isto, ou não tenhas esta componente ou esta mecânica, fazes só com isto, e depois a seguir usa isto.

Interviewer: Qual é a sua opinião sobre multitasking num jogo? Por exemplo, ter num turno, ah tenho que fazer isto, isto, isto, isto, isto, isto, isto, isto, isto, isto. Qual é a tua opinião sobre jogos assim?

A.L.: Ok, pois há um público feminino que é melhor a jogar este jogo do que um público masculino. E sim, jogos que têm particularidades destas, seja com *multitasking*, seja tipo, por exemplo, como me acontece no (nome de um dos seus jogos), que é um jogo que eu fiz que premia quem tem visão espacial, ou quem tem uma boa leitura de padrões, quem consiga olhar para um board e perceber que há aquela cor ali, aquela cor aqui, e se aquela cor rodar para aqui vai estar naquela posição, e consegue prever isso duas, três jogadas à frente, porque tem essa capacidade de abstração e de imaginação.

A.L.: Não é um *multitasking* mas é uma capacidade que eu prémio naquele jogo, e o inverso também é verdade, eu castigo nesse jogo quem não tem tanto essa capacidade e portanto sim, lá está, o (nome de um dos seus jogos) é um jogo mais para mulheres, não pelo multitasking mas pela capacidade de leitura de padrões e abstração. Mas sim, eu acho que lá está, é um risco também.

A.L.: Tu ao introduzir *multitasking* estás a correr um risco para um grupo de jogadores que seja mais focado, ou tem um espectro de atenção mais afunilado, que sofra e não tenha uma boa experiência e quando eles têm uma má experiência dão uma má *review* e depois não vendes tanto.

Interviewer: A aleatoriedade é boa para um jogo?

A.L.: Claro que sim, a aleatoriedade é importantíssima.

A.L.: Eu acho que mesmo os euros mais sequinhos têm uma aleatoriedade pelo menos no seu setup, e isso é importantíssimo porque é o que permite que haja frescura e *replay value* mesmo num euro, o jogo não é sempre igual.

A.L.: Depois durante o jogo é seco, está ali tudo estratégico, folha de excel, odeio esses jogos, mas sim, tem componentes aleatórias pré-jogo.

Interviewer: Jogos com limites de tempo, com timers, acha que fazem com que os jogadores se fartem mais facilmente? Ou que se sintam tão ansiosos que eles queiram desistir mais facilmente?

A.L.: Aquele app que está ali a contar os tempos e ouves um tic toc tic toc tic toc tic toc tic toc paaaaaa e aquele avião que era o escape ou o maze, uma coisa que tinha esse tempo limite. O Magic Maze também tem uma ampulheta. Aquilo é super estressante. É divertido, é um estilo de jogo, eu percebo que há lugar para isso, mas lá está.

A.L.: Um risco, novamente, estás a introduzir isso, pode haver uma série de pessoas que não... mas eu acho que elas não vão nunca jogar o jogo. É um risco tão declarado porque há certas coisas que se tu fores explícito e dizeres "este jogo tem um *timer*" e é uma ampulheta do tamanho da mesa.

A.L.: Eu acho que nunca vais correr o risco de criar más experiências porque quem não está para virado vê a ampulheta gigante e foge. Logo aí nunca vais ter *players* a ter más experiências a jogar o teu jogo porque quem vai jogar o teu jogo já curte a porcaria da ampulheta. Às vezes os riscos mitigam-se quando tu declaras logo à partida "este jogo é para multitasking, é para multitasking pessoal, se não gostam *multitasking*, fujam".

Interviewer: Era essa a pergunta. No momento os jogos têm sempre "ah, esta partida demora uma hora, esta partida demora 30 minutos". Acha que a duração de uma match torna um jogo mais ou menos acessível?

A.L.: Sim, claro que sim, se tiveres um jogo que tu consegues encaixar no espaço em que estamos aqui, estamos a jogar qualquer coisinha e assim que acabarmos já acabou. É fácil, numa noite consigo encaixar nem sei quantos desses enquanto que se tiveres que jogar um *Twilight Imperium*, pronto é a noite do *Twilight Imperium*. Que é uma noite incrível, mas lá está, não vou conseguir ir à Ludoteca a ver mais nada.

A.L.: Eu diria que sim, é mais acessível o tempo quando encurta, torna-se mais acessível pelo simples facto de ser uma coisa que consegue ir com outros jogos e não exige ser prato único.

Interviewer: Em termos de instruções, acha que a linguagem devia ser formal, informal, devia ter imagens, gráficos, não devia ter imagens nem gráficos, é só texto?

A.L.: Que horror, imagens, gráficos, sim, sim, só texto que horror, já não estamos nos anos 80.

A.L.: lá está, é outra coisa que acho que é obrigatório, um rulebook rico, colorido, claro, mas sem ser obtuso, com muitos exemplos, boas explicações e se calhar até hoje em dia faz-se muito é o reference, que tu tens o rulebook e o reference book, que é só o glossário e coisas assim, regras avançadas, variantes, tens isso à parte do rulebook, que também é fixe. Sim, sem dúvida que sim, todas essas coisas ajudam a que o jogo seja mais inteligível, o tutorial, os exemplos, os gráficos, as imagens.

A.L.: A linguagem em si ser informal ou não, acho que depende do estilo do jogo, se for um jogo de estilo *Exploding Kittens* ou *Unstable Unicorns*, tu podes ter uma linguagem mais informal, mais brincadeira, fazer piadas nas regras e gozar-se com o próprio rulebook, porque as regras em si não são nada de especial, então há espaço para isso, mas se tiveres a fazer um *Eurotrash*, convém que não haja confusão, não ponhas a contar anedotas no meio das regras, porque ninguém vai perceber de nada.

Interviewer: Acho que todos os jogos deviam ter instruções em vídeo, como se fossem tutoriais de Youtube, ou pelo menos em áudio.

A.L.: Sim, um videozinho, mas a própria comunidade tende a fazê-lo, se ninguém o fizer a própria comunidade vai eventualmente fazê-lo, se o jogo tiver notoriedade suficiente, a própria comunidade vai fazer uma review e normalmente uma review tem uma explicação no início, e essas explicações são muito boas, por isso regras já cumprem o efeito de explicar o jogo para quem está a querer aprender e não tem paciência para ler.

Interviewer: As peças de jogo, dinheiro, cartas, tokens, acho que deviam ter uns componentes táteis que sejam reconhecíveis?

A.L.: Tipo Braille?

Interviewer: Por exemplo, podemos estar aqui só os dois, temos um monte de cartas coloridas, eu tiro uma carta sem ver e por causa da textura eu sei que... ah é vermelho!

A.L.: Uh, isso é giro, ok. Já há, vai a ver coisas mais nesse sentido e gostava de ver mais assim, sem dúvida, ainda não acho que esteja a esse ponto, na carta que tu se consegue identificar a cor sem ver, mas acho isso interessante, acho que é por aí.

A.L.: Já há muito na indústria, já tens uma contemplação não invisuais, mas daltónicos, portanto os jogos hoje em dia quase, lá está a outra coisa que é obrigatória, tens que ter uma forma de distinção do cromatismo sem ser meramente cromático, portanto tu podes nomear cada cor com um símbolo, ou com qualquer coisa que, ou o próprio aspecto, a forma dos meeples dessa cor é uma forma diferente.

A.L.: Portanto quando tu agarras um meeple consegue distinguir que é diferente dos outros, isso já está, isso já começa a ver e acho que é cada vez mais uma coisa que tem que se ter em conta, mas ao

ponto de pegares uma carta e não saber, isso ainda não está, não está ainda, mas seria interessante, seria interessante.

Interviewer: A penúltima que eu tenho é, acha que a escolha da paleta de cores pode tornar um jogo mais ou menos acessível?

A.L.: Sim, sim, sem dúvida, porque jogos mais apelativos, nas cores que utilizam, para já se tu utilizares uma paleta de cores que é moderna, tu consegues facilmente só pela capa dizer que o jogo foi publicado agora.

A.L.: Enquanto que se utilizares uma paleta de cores já um bocado mais antiga, académica, clichê, é difícil depois definir se é um jogo novo ou não, só olhando pela caixa.

A.L.: Tens que ter mais qualquer coisa que identifique que o jogo é novo, por exemplo aqui estamos a olhar para um jogo que tem caixa branca, tu imediatamente sabes que isto é recente, não há de ser mais antigo que 2000 e qualquer coisa.

A.L.: Só por esta escolha da caixa branca, que é uma coisa que nos anos 90 por exemplo não se fazia, não havia caixas assim.

A.L.: Mas lá está, esses toques, ou tens uns brilhos, aqui tens uns metalizados, tens um verniz em cima das letras, tens o reflexo, essas coisas tornam um jogo mais apelativo, ou então simplesmente permitem-te identificar que um jogo é mais recente que outro por essas coisas.

A.L.: Isso é importante porque num mundo em que saem milhões de jogos e toda a gente quer ser a última sensação, teres uma forma de identificar quais são esses que saem, porque isso vende, o ser novo vende, por si só.

Interviewer: Tinhas falado da questão do *colour-blindness*, do daltonismo, acho que por exemplo que nós devíamos alterar as cores para serem mais reconhecíveis para pessoas com daltonismo, mesmo que isso não faça, se as cores não fazem parte da paleta do jogo.

A.L.: Sim.

Interviewer: Num jogo de guerra não vou pôr lá tipo um rosa choque, mas calhar devia porque é mais reconhecível.

A.L.: Sim, eu acho que sim, na medida do possível sim, ter as cores que são visíveis para quem tem essa limitação, não há necessidade disso, a tal utilizar um grafismo, um ícone, qualquer coisa, uma textura que seja facilmente identificável, que aquilo é diferente do outro.

7.4 Appendix D - Interview transcription - Game Designer B.M.

Interviewer: Primeiro, qual é a tua idade?

B.M.: Eu tenho 41.

Interviewer: E qual é a tua área na produção de jogos de tabuleiro? Tu fazes a escrita, fazes a arte, fazes um bocado de tudo?

B.M.: Na verdade, eu sou autora de jogos de tabuleiro, game designer, e então faço toda a parte de criação dessa parte de tema, de mecânica e daí consequentemente manual também dos meus próprios jogos e também trabalho atualmente com revisão de manuais e componentes e tradução também, que eu sou formada em letras francesas, então eu faço tradução do francês para o português também eventualmente.

Interviewer: E nos jogos que tu foste autora, tu fizeste tudo do início ao fim?

B.M.: Depende do que considerar tudo assim, mas...

B.M.: Basicamente. Sim, bom, os três jogos que tenho publicado até hoje eu fiz em autoria e coautoria com o meu companheiro, então desde todos os três jogos a gente trabalhou em conjunto e pensamos desde o princípio mesmo, desde o tema e integração de mecânicas, desenvolvimento até de fato a parte de, enfim, de procurar uma editora que a gente se intitula um estúdio de criação, a gente não é editora e então a gente teve que fazer essa abordagem nas editoras para poder chegar de fato a publicação, então sim, na tua concepção do início ao fim tudo.

Interviewer: E há quantos anos é que estás dentro desta área dos jogos?

B.M.: A gente começou o estúdio em 2014, mais ou menos. Em 2015 eu tinha o primeiro protótipo pronto do nosso segundo jogo, o segundo jogo que a gente publicou, porque o primeiro jogo publicado, ele estava sendo feito em paralelo, eram dois jogos que estavam sendo feitos em paralelo, e então o meu primeiro protótipo foi em 2015, acho que eu considero daí um marco, o início mesmo de tudo.

Interviewer: E há quantos anos é que joga jogos de tabuleiro?

B.M.: Bom, eu já jogava desde criança, os jogos clássicos, o War, quer dizer, na verdade a gente fala, falei o nome em português, em português do Brasil, como foi lançado aqui, mas é o Risk na verdade, é mais ou menos o mesmo jogo, e o Monopoly também, que aqui também tem outro nome, aqui no Brasil, e esses jogos dessa época

Interviewer: Como é que se chama o Monopoly?

B.M.: Monopoly aqui é Banco Imobiliário.

Interviewer: E o Risk? War. War? Só guerra? Por que não podiam pôr Risk?

B.M.: Pois é, não sei, razão comercial, enfim, vai entender. assim, mas esses jogos também é importante dizer que eles não são exatamente os mesmos jogos do que a gente está falando, o Risk e o Monopoly. Naquela época, anos 80, 90, ali era complicado essa questão de direitos autorais, então as editoras se inspiravam muito livremente e faziam quase cópias dos jogos aqui com esses outros nomes. Hoje em dia isso não acontece mais, assim, nos jogos modernos, porque a questão dos direitos autorais é, enfim, ficou mais séria e intensa. Então as editoras têm mais cuidado hoje em dia, mas naquela época acontecia. Então, mas a gente, aqui do Brasil, a gente conhece esses jogos por conta dessas editoras que trouxeram dessa forma. Se fosse Risk e Monopoly, a gente provavelmente não teria tido, porque não sei se teriam tais licenças. São questões mais comerciais mesmo.

Interviewer: Quando é que passaste dos jogos clássicos para os jogos mais modernos? Foi alguma altura específica?

B.M.: Eu acho que a grande passagem foi o Colonizadores de Catan. Bom, aqui a gente chama. Não sei como é que é em Portugal, mas foi esse o primeiro jogo, assim, moderno que eu acho que eu joguei. Acho que o Talismã também eu joguei, mas o Talismã não é muito moderno. Então acho que não dá para considerar. Acho que o Catan mesmo foi o grande marco, assim, e isso foi em 2013 que eu voltei a jogar. E daí abriu portas para muitos outros jogos, assim. E começamos de fato a coleção ali.

Interviewer: A pergunta mais difícil que eu tenho aqui no meio é qual é que é o teu jogo de tabuleiro preferido, tipo, de todos os tempos? Aquele que dá um calorzinho no coração.

B.M.: Ah, essa pergunta é muito difícil mesmo.

Interviewer: Tirando os teus

B.M.: É muito difícil, né? Porque a gente joga novidades aí sempre, então sempre tem algum jogo que acaba se destacando mas o jogo que eu gosto muito, assim, é o Terraforming Mars. Desde que a gente comprou ele já faz tempo, eu acho que é um dos jogos mais jogados aqui em casa, e eu gosto muito daquela sinergia que tem entre as cartas. Eu acho muito bacana, e daí a gente comprou as expansões também e tal, então eu acho que ainda é o Terraforming Mars o meu top 1.

Interviewer: Se pudesses mudar alguma coisa no Terraforming Mars, estava me a faltar o inglês, para ficar ainda melhor, se achares que não está perfeito, mudarias alguma coisa, ou achas que ele está bom assim?

B.M.: Ah, é muita presunção, assim. Dizer que eu mudaria alguma coisa no meu jogo preferido mas não sei, assim, eu acho que ele é muito bem encaixado mecanicamente, o tema é muito presente no

jogo, as cartas têm uma sinergia muito bacana entre elas, eu não vejo, assim, o que poderia melhorar, assim, talvez a parte artística, vamos ver, porque as ilustrações são bem, parece de banco de imagem, assim, às vezes. Não parece ter sido, assim, pensado, assim, para embelezar o jogo, né. É só uma ilustração e não tem muita importância, assim. Então, talvez isso, mas em termos de gameplay mesmo, eu acho que ele é, se ele não é perfeito, ele é muito próximo do perfeito e eu não conseguiria destacar algo, assim, para melhorar. Ok.

Interviewer: Para ti, para o teu companheiro, qual é que é a etapa mais difícil de passar no processo de desenvolvimento dos jogos?

B.M.: Para mim, pessoalmente falando, é a parte matemática, eu não sou muito boa nessa parte, então, geralmente, quem faz o balanceamento e equilíbrio das coisas é o meu companheiro, assim. Eu sou muito mais da parte criativa e temática mesmo, assim. Eu sempre estou muito mais preocupada, assim, em criar ele, não mecânicas. Porque criar mecânicas também é coisa de gênio mas de pensar em novas formas de implementar mecânicas para que o jogo se torne mais inovador de alguma forma, enfim, que criativo, assim.

B.M.: Então, a parte matemática para mim é mais difícil, assim, mas aí, em termos de desenvolvimento mesmo, eu acho que também, assim, passado da ideia para o papel, às vezes, é difícil também, porque às vezes, na cabeça da gente funciona muito bem e aí, quando a gente passa para o papel, vai testar realmente um protótipo físico, a gente vê que, puxa, não funciona bem, assim. Esses dias aconteceu isso, fui testar uma ideia que eu tinha em mente, que até usava as pecinhas do Scrabble

B.M.: Eu conseguia usar elas para testar e aí, na minha cabeça, funcionava super bem e vou te dizer que o teste não durou cinco minutos, porque acabou o jogo, simplesmente não funcionou, assim e aí, eu já descartei também, então, acontece essas coisas, às vezes.

Interviewer: Onde é que tu vais buscar as tuas fontes de inspiração para arranjar temas e mecânicas?

B.M.: Bom, mecânicas são as coisas que eu jogo, eu gosto mais de jogar jogos euro, a gente chama de eurogames, Estratégicos, então, me inspiro muito nessas mecânicas dos jogos que eu jogo para compor as minhas, assim,

B.M.: Em termos de tema, assim, eu sempre gosto de pesquisar coisas que me interessam, assim, mas que às vezes eu não tenho tanto conhecimento, por exemplo, eu tenho um jogo sobre perfumes que é um tema, assim, que eu gosto bastante, me chama bastante atenção, mas eu não sou da área de química, nem nada disso, então, de perfumaria, então, eu tive que pesquisar bastante coisa para poder inserir no jogo coisas que fizessem algum sentido, Claro que não é uma simulação perfeita, é uma abstração, mas de qualquer forma tinha que fazer algum sentido. então, e também a parte de pesquisa

histórica e tal, eu também sou formada em história, então, eu gosto bastante de pesquisar essas coisas, assim.

B.M.: Então, eu estou sempre buscando alguma coisa, assim, que vá me agregar conhecimento também. E não só aos outros, assim. O meu último jogo é um jogo sobre pintura ukiyo-e, aquela xilografia japonesa, então, também não conhecia muita coisa, tive que pesquisar bastante e me encantei, assim, com essa temática.

B.M.: E por aí vai, assim, tipo, eu gosto muito de bonsai também, só que eu também não entendo de cultivo de bonsai, aí estou pesquisando agora bastante porque também quero fazer um jogo sobre isso, estou fazendo já.

B.M.: Então, sempre assim, é alguma coisa que eu gosto, mas não sei muito e me interessa pesquisar, e aí começo, e acho legal trazer para o público, assim.

Interviewer: Como é que tu passaste da história e das letras, depois do nada, "ah, vou fazer jogos"? Como é que passou a linha?

B.M.: É, na verdade, não passei, porque na história, realmente eu abandonei, assim, eu estava fazendo o mestrado em história e na mesma época eu comecei a fazer letras e fiz as duas coisas assim meio em paralelo, quando eu acabei o mestrado eu me dediquei só às letras e me identifiquei muito mais, né? Com a área, assim.

B.M.: Então, a história realmente ficou para trás, mas as letras eu continuo até hoje, assim, atuando tanto profissionalmente quanto buscando aperfeiçoamento, conhecimentos mesmo

B.M.: Eu vou provavelmente tentar uma seleção de doutorado esse ano, na área de letras, de tradução, né? Então, ainda estou envolvida, assim

B.M.: Mas os jogos, por serem um hobby na época, é bem natural, assim, a gente ver pessoas que jogam em algum momento da sua trajetória se interessarem em fazer seus próprios jogos, assim. É bem comum.

B.M.: E aí tinha essa questão aí do jogo sobre perfume, que eu queria jogar um jogo sobre perfume e não tinha na época, nem um, nem lá fora.

B.M.: E aí, eu sei, então eu vou começar a criar um aqui só para brincar, assim e daí eu mostrei para algumas pessoas e começaram a ver algum potencial e eu comecei a ir desenvolvendo, assim.

B.M.: E nunca imaginei, assim, que ia ser realmente publicado, enfim, ganhou prêmio, tudo aqui no Brasil. Não passava pela minha cabeça isso quando eu comecei a criar, assim.

B.M.: Então, não foi uma coisa, assim, planejada e nem pensada no sentido de vou transformar a minha profissão nisso…É, então, não planejei, assim. Vou migrar de área, assim. Simplesmente comecei a fazer e continuo fazendo tudo em paralelo, assim.

B.M.: Que é uma coisa que é uma tônica da minha vida, fazer muitas coisas em paralelo, assim.

Interviewer: Como é que vocês sabem a faixa etária de um jogo? Por exemplo, como é que sabes-te que o teu primeiro jogo era dos 14 para cima ou dos 10 para cima?

B.M.: Bom, aqui no Brasil a gente se baliza bastante por um órgão, que é o Inmetro, que é um órgão que, enfim, normatiza a questão da faixa etária e de brinquedos e tudo mais, entre outras coisas.

B.M.: E muitas editoras do Brasil não têm a licença do Inmetro. Isso quer dizer que elas só podem publicar de, acho que, 14 para cima por conta disso, porque daí de 14 para cima você não precisa ter essa licença, né? Que é bastante burocrática e cara também e tal.

B.M.: Então, isso foi uma coisa que eu nunca me preocupei muito no início porque eu sabia que as editoras não tinham e tal, então não me preocupava muito, mas consciente de que eu fazia jogos maioritariamente para adultos. Porém, o meu segundo jogo, esse jogo de perfumes. Ele foi publicado por uma editora, no fim das contas, que tem o selo do Inmetro.

B.M.: Então, ela pode publicar jogos infantis e tudo mais, mesmo assim a gente manteve, eu realmente não me recordo, eu vejo rapidinho aqui na Ludopédia.

Ludopédia, não sei se você conhece, mas é um portal... Bom, deixa eu entrar aqui brass perfeitamente ficou. A gente não baixou muito a faixa etária porque realmente não fazia sentido assim, né?

B.M.: Ele não é um jogo para criança, mas ainda ficou 14+ aqui na Ludopédia. Eu acho que ficou assim mesmo na publicação, viu, mas isso já foi resquício dessa questão que eu te falei.

B.M.: Porque quando a gente começou a desenvolver ele ainda não tinha editora, então a gente considerou que era 14+, mas eu sei que tem, eu conheço, eu tenho relatos de, por exemplo, pais e mães que jogam com filhos e filhas com idade inferior a 14 anos.

B.M.: Inclusive já presenciei em eventos crianças menores do que 14 anos jogando brass, assim, né

B.M.: Então o (nome de um dos seus jogos) também, que é outro jogo nosso, e esse foi publicado numa editora que não tinha o selo do Inmetro, então também ficou 14+, mas eu sei de crianças que jogam, assim.

B.M.: Tem uma temática bem mais leve, uma mecânica bem mais simples. Então é uma questão assim que, por essas questões burocráticas assim, a gente não costuma se preocupar muito.

B.M.: Mas claro, se eu em algum momento for fazer um jogo para público infantil, eu realmente vou ter que pensar melhor e até fazer jogos para público infantil.

B.M.: É uma dificuldade para mim, por exemplo, que não tenho criança na família, não tenho muitas crianças por perto para poder testar e então definir, ah, não, é adequado para crianças acima de 8 ou acima de 10, ou enfim. Então acho que é por isso que eu nunca fiz nenhum jogo infantil, porque ia me deparar com esse problema aí.

Interviewer: Ah, achas que algumas categorias ou gêneros de jogos são mais acessíveis ao público do que outros? Por exemplo, se calhar os “eurogames" são menos acessíveis ao público do que "party games", por exemplo.

B.M.: Acessíveis? Sim. é, acho que sim, acho que público em geral sim, acho que os "party games" a gente consegue se aproximar muito mais de um público mais casual, né?

B.M.: Pelas regras simples, pela questão da diversão também, que diversão é um conceito bem relativo, né? E bem pessoal, então, por exemplo, eu sempre conto essa história assim, mas é porque acho bem emblemática.

B.M.: Uma vez a gente estava em casa com amigos, assim, jogando vários jogos, tinha mais de uma mesa acontecendo ao mesmo tempo, aí tinha um pessoal que estava jogando Terra Mística e eu e outras pessoas estávamos jogando Blood Rage.

B.M.: E o pessoal que estava jogando Terra Mística estava assim, muito concentrado e muito sério, eles estavam muito sérios.

B.M.: Mas eu sei que eles estavam se divertindo muito porque eles adoram aquele jogo, eu conheço meus amigos. Então, assim, se eu fosse mostrar a feição deles para pessoas que não são do mundo dos jovens de tabuleiro, elas jamais iam acreditar que eles estavam se divertindo. Porque eles estavam muito sérios, com umas caras muito sóbrias, assim

B.M.: Então, essa questão que eu digo, né, que diversão é muito relativo, assim. Diversão não é só dar risada e, enfim, fazer zoeira com os amigos e tal, Diversão também pode ser quebrar a cabeça ali para resolver alguma coisa dentro de um jogo

B.M.: Então, tem isso, mas, para o público em geral, o público em geral, ele não entende muito bem isso ainda, né? E ele vai entender que um jogo é divertido se ele dá risada, se ele consegue brincar no meio e tal

B.M.: E assim vai acontecer pelo menos no início, assim, né? Depois que ele começa a entrar em contato com outros tipos de jogos, aí ele começa a mudar um pouco essa concepção de diversão dele, mas inicialmente eu acho que tem essa coisa aí.

B.M.: Então, eu acho que sim, os party games são muito mais acessíveis nesse sentido, e também pegar um manual de um party game, pegar um manual de um jogo estratégico ou de um jogo de combate, por exemplo, é muito comum as pessoas que não são do mundo aí dos jogos desistirem no manual já, porque "ah, não, isso aqui é muito difícil, eu não vou conseguir jogar isso aqui" e acabam abandonando, assim.

B.M.: Eu dei de presente um Dixit para uma amiga minha que não é desse mundo, mas ela não é da minha cidade, ela mora no nordeste do Brasil, e ela esteve aqui me visitando uma época e a gente jogou alguns jogos com ela, ela gosta muito dessas coisas lúdicas e tal, e aí eu presenteei ela com um Dixit e ela não conseguiu jogar, ela levou para a casa dela para jogar com os filhos e ela disse que não conseguiu ler o manual, não entendeu, muito complexo, e o Dixit é um jogo super simples, né, assim, para explicar.

B.M.: E teve mais um outro jogo lá que eu recomendei para ela comprar, que ela me pediu recomendações, que é o... aqui no Brasil saiu como colheita de dados, não sei como é que é lá fora mas o joguinho é assim, é um Row and Write muito simples, que você basicamente só desenha tomate, cenoura e alface, e ela comprou e também não entendeu o jogo, não conseguiu entender pelo manual, é um jogo super super simples, assim, então tem essa barreira, né, do acesso, do ser acessível ou não, assim.

Interviewer: Acho que isto não existe cá. Acho que não, pelo menos nunca vi mas parece ser giro.

B.M.: É bem tranquilo de jogar, bem jogo de entrada mesmo, assim, para quem não conhece muito, a gente costuma apresentar ele.

Interviewer: Mas, achas que nos jogos onde é necessário ter algum conhecimento prévio, por exemplo, sei lá, algumas palavras que só nós que estamos neste mundo é que conhecemos, como "tracking" e "worker placement", ou algumas mecânicas, esses conhecimentos deviam estar dentro do manual, ou as pessoas deviam sair ao Google tentar perceber o que é que é?

B.M.: Eu acho que no manual eu não sei se caberia assim, né, porque eu entendo assim que é um universo cheio de um vocabulário próprio, né, e tem uma curva de aprendizagem, mas eu acho que quando as pessoas se interessam, elas começam a buscar naturalmente, a conhecer esse vocabulário e essas terminologias, né, é meio que um processo natural, assim, né, e conversam com outras pessoas e acabam chegando na informação, assim, né, então eu não sei se o manual deveria realmente trazer, eu acho que talvez não, assim, mas sim, algumas palavras específicas, assim, a gente, bom, eu como tradutora e revisora, eu procuro fazer um esforço para trazer para o público comum, assim, né, por exemplo, eu faço revisão para uma editora chamada Adoleta, aqui do Brasil, que é uma editora de jogos infantis.

B.M.: E a gente sabe que jogos infantis vai ter o pai e a mãe lá que são gamers que vão comprar esses jogos para jogar com os filhos, mas também vai ter aquele público que não é desse mundo, mas vai ver o jogo na loja lá e vai comprar para o filho jogar, né, então pensando nesse segundo público, eu procuro simplificar, assim, alguns vocabulários, por exemplo, eu não vou falar, sei lá, vou procurar não falar meeple, token, coisas assim, né, até que quem é do mundo sabe o que significa, mas aí a gente prefere traduzir mesmo ficha, marcador, miniatura, sei lá, enfim, né, da forma que fica mais fácil assim de o público em geral entender, assim, né, pelo menos a parte dos componentes, assim, né, e as mecânicas realmente às vezes são um problema, por exemplo, quando a gente quer explicar, quando a gente quer, vai escrever um manual sobre um jogo de drafting, é como explicar, né, o que é um drafting, assim, todo mundo que está dentro sabe, mas é difícil

Interviewer: explicar, uma palavra simples?

B.M.: É, então a gente não fala, vocês vão fazer um drafting, a gente fala, começando do jogador, né, escolha uma carta, o jogador, todo mundo vai escolher uma carta simultaneamente, e vai passar o seu baralho para o jogador à esquerda, então a gente prefere explicar do que usar o termo, né, a mesma coisa o deck building também, é melhor explicar do que ficar forçando a barra com um termo que não é do senso comum assim, né, então é mais ou menos nesse sentido assim.

Interviewer: Qual é a tua opinião sobre representatividade na arte de um jogo? É necessário, não é necessário, deve acontecer em todos os casos, só em alguns?

B.M.: Eu acho que tem seus limites, porque, por exemplo, um jogo histórico nem sempre cabe, né, você colocar representatividade ali porque vai soar artificial, a gente fala aqui no Brasil uma palavra, é uma gíria, tá, lacração, você já ouviu falar?

Interviewer: Sim ouvi

B.M.: Então, parece lacração assim, sabe, a editora vai soar, o pessoal vai dizer "ah, tá querendo lacrar" e tal, e não é uma coisa realmente sincera, né.

B.M.: Agora, se o jogo tem, dá essa possibilidade, não vejo porque não colocar, inclusive encorajo, né, acho interessante você colocar, representar ali várias possibilidades de etnias e gêneros, etc, para que os jogadores se sintam identificados com aquilo, né.

B.M.: Eu acho que tem meios de se fazer isso de forma sutil, assim, mas tem que pensar bem se o tema comporta, se o tema comportar, acho que tem tudo para ser feito assim.

Interviewer: Para ti, jogos que sejam para um maior número de jogadores são mais acessíveis ao público do que jogos com menos jogadores? Por exemplo, jogos para duas pessoas atraem mais público do que jogos para seis pessoas, por exemplo?

B.M.: Eu já fui da opinião de que jogos para duas pessoas eram muito limitantes assim comercialmente, né, porque enfim, muita gente compra para jogar com amigos e tudo mais, né, mais gente, mas eu acho que tem o seu lugar no mercado, assim.

B.M.: É claro que o ideal seria, né, jogo de um a oito, esse é o jogo ideal, assim, mas ele tem que funcionar em um e em oito e em qualquer faixa dentro disso, porque às vezes também, e às vezes até uma questão editorial mesmo, as editoras pedem para a gente, por exemplo, meu jogo é de dois a cinco, dois a quatro, e a editora pede, ah, mas eu quero um modo solo para lançar, aí você tem que fazer um modo solo, ou então o jogo é de dois a quatro, mas a editora não, mas não tem como fazer de dois a cinco, aí você dá um jeito ali e faz, mas ele não fica bom o suficiente em cinco como ele fica em quatro, por exemplo, né?

Interviewer: Mas fica com problemas de balanceamento, né?

B.M.: Balanceamento, ou fica muito demorado, enfim, né, pode acontecer um monte de problemas, assim, então, mais do que pensar num número ideal, é pensar num número ideal para aquele jogo, né, eu acho que tem espaço no mercado para tudo quanto é tipo de jogo, tanto até jogo solo, né, tem jogos que são só solo e vendem, assim, claro, vendem menos, mas tem espaço, assim, né, tem muita gente, principalmente ali na pandemia, a gente observou, assim, né, que tinha muita gente que saía para jogar em eventos, e aí na pandemia, como não tinha mais os eventos, tinha que jogar sozinho, né, então teve, assim, uma procura por jogos solo, porque nem todo mundo gosta de jogar virtualmente, né, também, então, eu acho que tem espaço, assim, mas eu, como autora, procuro fazer o máximo que for possível dentro do jogo, mas, assim,que não quebre o jogo, né?

Interviewer: O preço é um fator importante para a popularização de um jogo, do tabuleiro?

B.M.: Para a popularização, eu acho que sim, embora esteja acontecendo agora, eu não sei, eu não sei na Europa, em outros países, mas aqui no Brasil, até com a pandemia mesmo ali, houve um incremento muito grande, né, no valor dos jogos, então, assim, hoje a gente tem muitos títulos, muitos mesmo, lançamentos, assim, toda semana, mas os jogos estão muito, muito caros, nem por isso as pessoas deixam de comprar, né, o que é bem estranho, assim, mas é porque a gente entende que é um público muito elitizado, né, o público dos board games está se tornando um público muito elitizado, assim, então, esse público continua comprando e vai continuar comprando, independente do que acontecer com os preços dos jogos.

B.M.: Agora, a popularização mesmo, por exemplo, assim, a gente tem lojas de brinquedos aqui, né, no Brasil, que vendem alguns jogos, assim, modernos, poucos.

B.M.: A gente tem uma editora chamada Editora Estrela, essa editora começou a produzir recentemente uma linha, eles chamam de linha Premium, mas ela não é Premium, são os jogos

modernos, eles chamam assim, mas se for pegar, assim, os componentes são bem, bem, de pouca qualidade, assim, né, então não tem nada de Premium, né, mas aí eles começaram, então, a vender esses jogos, né, da linha Premium em loja de brinquedos, e essa editora, ela ainda consegue fazer jogos bem baratos, porque o material, os componentes são bem precários, assim, né,e mesmo assim, eu acho que as pessoas que não são, assim, do mundo dos jogos, elas acham caro, elas pegarem uma caixa de, sei lá, 80 reais, por exemplo, ah, essa aqui é só papelão, sabe, elas acham caro pagar 80 reais por um jogo, né, e estou falando desses jogos, assim, mais simples, agora se for pegar um jogo mesmo, de uma outra editora, né, que nem não vende em loja de brinquedo, é 300 para cima, 300 reais para cima, né, aí as pessoas do mundo de fora, aí, se apavoram quando a gente fala que o jogo é 300 reais, 400 reais, 700 reais, 1000 reais, sabe, elas se apavoram, e realmente está ficando bem apavorante o, esse mercado.

Interviewer: Também depende do vosso ordenado mínimo, também não sei quanto é que é.

B.M.: Aqui é, eu não sei quanto é que está agora também, está a 1000 e alguma coisa, o nosso salário mínimo, mas é muito pouco dinheiro, assim, e tem jogos que custam mais do que isso, então, está bem desequilibrado o negócio.

Interviewer: Aqui também, não te preocupes.

Interviewer: Qual é o número mínimo de idiomas que o manual de instruções deve ter desde o início? Na tua opinião e como autora também.

B.M.: Bom, é que depende aonde ele vai ser lançado, né, eu acho que, por exemplo, para os jogos que a gente só lança aqui no Brasil, nem faz sentido colocar em outro idioma, né, porque o Brasil, o único idioma que se fala aqui oficial é o português, né, então, não faz sentido assim.

B.M.: Agora, é que na realidade de vocês é muito diferente, né, vocês estão na Europa, com muitos países em volta, a gente só tem aqui em volta países hispânicos, então, e mesmo assim no mundo hispânico, aqui na América Latina, os jogos tabuleiros são muito fracos, né, eles não têm tradição assim de jogos, então, tem pouquíssimas editoras em fora do Brasil, aqui na América Latina, pouquíssimas mesmo.

B.M.: Mas, mesmo assim, mesmo que tivesse mais assim, a gente só se preocuparia em, por exemplo, fazer uma apresentada no manual espanhol se tivesse uma relação comercial com algum parceiro de outro país, né, assim, de saída, não, essa preocupação não existe, é só com o português mesmo, né, claro que se você vende a licença, aí você vai providenciar, ou a editora que comprar a licença que vai providenciar a tradução.

B.M.: Então, a gente não tem essa preocupação aqui não.

Interviewer: E não acha que se fizessem, por exemplo, português e espanhol do início, ou português e inglês, conseguiam exportar mais facilmente para outros países perto, mais ou menos pronto, na América?

B.M.: Talvez, talvez, mas eu acho que depende muito também das relações que as editoras daqui têm com as editoras de fora, né, então, não adianta eu, como autora, por exemplo, fazer o manual em português e espanhol, e a minha editora não ter nenhuma relação com editoras da América Latina ou da Espanha, né, eu acho que isso determina muita coisa, assim.

B.M.: Mas, o que acontece muito, assim, autores independentes brasileiros escreverem o manual já em inglês, por exemplo, para poder marcar pitch, né, com editoras estrangeiras, e já, enfim, poder fornecer o manual, ou pelo menos um esboço do manual, né, das regras, para que a editora possa jogar.

B.M.: No (nome de um dos seus jogos) , por exemplo. Testar o jogo e depois dar um feedback, para esse autor, mas daí é a iniciativa do autor, assim, né, e quem faz isso já direto tem uma tendência a se dar muito bem, inclusive participar de concursos de fora, tal, então é interessante, mas não se você tem uma editora, se você tem uma editora você faz em português, a editora faz o resto se precisar, né, ela é que providencia o resto se precisar.

Interviewer: Não sei se alguma vez vieste a Portugal, ou tens amigos portugueses, alguma coisa assim?

B.M.: Não, nunca fui, tenho muita vontade de ir, mas tenho amigos que moram em Portugal, atualmente, e, enfim, tenho contato com essas pessoas.

Interviewer: Ok, Sentes que a comunidade de board games brasileira é inclusiva, ou pelo menos acolhedora, a outros tipos de jogadores, que não seja o padrão, por exemplo, mulheres, eu gosto de falar mais do padrão, mas não foi durante muito tempo, pessoas de outras raças, pessoas de outras línguas, pessoas de outros países, pessoas com deficiências, por exemplo.

B.M.: Eu acho que está melhorando bastante nesse aspecto, bom, a gente começou a ver muitos eventos assim, focados só em público feminino, por exemplo, né, então só mulheres poderiam participar, já justamente pensando nessa questão de proporcionar um espaço mais seguro, né, para que as mulheres possam sentir a vontade de jogar.

B.M.: Mas em eventos mistos, por exemplo, eu acho que as pessoas estão começando a ficar um pouco mais atentas, né, a gente ainda percebe muito machismo, por exemplo, mas é porque é uma questão estrutural mesmo, e às vezes as pessoas, né, eles nem se dão conta que estão sendo machistas assim, né.

B.M.: Eu passo por isso todo dia, né, como autora assim, até recentemente eu passei por uma situação assim, mas eu sei que as pessoas não se dão conta.

B.M.: Então eu acho que as pessoas estão começando a ficar um pouco mais atentas e envergonhadas, sabe, de ter atitudes machistas ou discriminatórias, ou seja lá o que for. Eu não sei o que passa dentro delas, de fato, né, se elas estão mais conscientes ou não, mas eu acho que elas estão começando a ficar um pouco mais cuidadosas, para não passarem vergonha, tá, eu acho que é um pouco disso assim, né.

B.M.: E aqui no Brasil também a gente está vendo um movimento também forte de Afro Games, então jogos focados em temática afro mesmo, né, já pensando também nessa representatividade aí dos afros, né, mas eu acho que é um longo caminho ainda, acho que vai demorar bastante tempo para que a gente possa dizer que realmente somos acolhedores, né, para que a gente possa dizer que realmente somos acolhedores, né.

B.M.: E com o estrangeiro brasileiro é muito acolhedor, porque a gente fala que o brasileiro tem síndrome de vira-lata, a gente não dá valor aos nossos próprios, nosso próprio povo, nossas próprias coisas e cultura, mas tudo que é de fora a gente acha incrível e maravilhoso e tal, então se chega um estrangeiro num evento, por exemplo, ele com certeza vai ser muito bem recebido, porque é estrangeiro, né, não importa quem a pessoa seja, a gente tem muito essa característica assim, infelizmente.

B.M.: Não que seja ruim receber bem um estrangeiro, é bom, mas não deveria ser o motivo errado, na verdade, a atitude está correta, mas o motivo é errado.

Interviewer: Sim, não devia ser só o estrangeiro, devia ser toda a gente, não é?

B.M.: Exato.

Interviewer: Não sei se queres partilhar a situação de machismo que passaste, não sei se queres compartilhar, eu não vou usar porque não está nas perguntas, não sei se queres compartilhar.

B.M.: Não, eu te conto, eu estava numa reunião com uma editora e eu estava mostrando o meu jogo, meu companheiro estava comigo, então ele explicou o jogo e depois, em certo momento, ele falou "assume aí que eu vou tomar uma água" e tal, e aí eu assumi, fiquei ali com o pessoal na mesa, eram todos homens, aliás, naquele ambiente todo eu era a única mulher, e eu fiquei ali ajudando eles e tal, e daí lá pelas tantas o meu companheiro voltou e ficou por perto e aí alguém fez uma pergunta sobre uma regra do jogo lá e aí eu peguei o manual que estava do meu lado, manual, para ver, na verdade, não peguei o manual, eu ia pegar o manual que estava do meu lado para me certificar como é que a gente tinha estabelecido a versão final e aí um jogador que estava do meu lado também e do lado do manual também, ele pegou o manual e esticou a mão assim com o manual para o meu companheiro que estava do outro lado da mesa, fora do alcance, e aí eu peguei o manual da mão dele e falei "não, pode deixar que eu vejo", além de eu ser autora também, eu também sei ler, claro que eu não falei isso para ele, mas dei para ele entender assim.

B.M.: E aí eu conferi lá a informação e enfim, dei a resposta, mas isso acontece muito em eventos, quando a gente está explicando o jogo e aí as pessoas sabem que somos nós dois, os autores, as pessoas muito comumente, principalmente homens, se remetem ao meu companheiro para perguntar as dúvidas e tal, em vez de perguntar para mim, é como se eu não tivesse ali, é como se eu fosse invisível assim.

B.M.: Claro que isso não é todo mundo que faz, mas é uma situação bem corriqueira, bem recorrente.

Interviewer: Eu falei com um casal numa convenção, eles fazem jogos juntos, e ela falou que muitas vezes as pessoas acham que ela só faz a parte da arte, ou faz tipo a história, ou faz coisas "simples", que são ditas simples E ele é que faz as mecânicas todas e o balanceamento, só que é ao contrário. Só que as pessoas acham sempre que ela é que faz as coisas básicas por ser mulher e que o homem é que é o cabeça daquilo tudo, ou então ela só é ajudante ou assistente ou alguma coisa assim.

B.M.: É, é bem comum isso…

Interviewer: Achas que todos os jogos vão ter, por exemplo, uma mecânica de desistência, onde o jogador pode sair quando lhe apetecer sem estragar o resto do jogo para o resto do pessoal? Ou achas que ter sempre essa mecânica pode estragar a experiência, ou pode fazer com que as pessoas abusem da mecânica?

B.M.: Nunca tinha pensado sobre isso, assim.

B.M.: Que a gente tem as mecânicas, alguns jogos com eliminação de jogadores, mas aí já é outra história.

B.M.: Não é ele saindo por vontade própria, é ele sendo eliminado.

B.M.: Que também é uma coisa que eu não costumo gostar muito, a não ser que o jogo seja muito rápido e que você consiga jogar outras partidas em seguida.

B.M.: Mas assim, só assim mesmo. Agora a mecânica de desistência eu nunca tinha pensado não a respeito disso. É que não costuma acontecer muito, as pessoas geralmente do universo, elas se engajam. Eu sentei para jogar e estou engajada nessa partida e elas geralmente sabem disso, sabem quanto tempo vai demorar, sabem que é demorado geralmente.

B.M.: Mas eu não sei, não teria uma resposta para te dar agora, porque eu realmente nunca pensei a respeito e eu não sei também se seria fácil implementar isso em qualquer jogo, por exemplo. Talvez alguns jogos permitam, sem que os outros fiquem prejudicados, mas eu acho complicado que até a preparação do jogo muda conforme o número de jogadores.

B.M.: Daí de repente um desiste, já desbalanceia algumas coisas ali, a desistência dele.

B.M.: Eu não sei se é fácil e talvez por não ser fácil de administrar isso, eu não acho que talvez seja uma coisa assim que todo mundo deveria pensar ao criar um jogo.

B.M.: Acho que se o jogo permitir realmente não impactar na experiência no decorrer do jogo, tudo bem mas eu não acho que seja uma coisa fácil de implementar não.

Interviewer: Em vez de as pessoas entrarem, por exemplo, vocês estão a jogar um jogo de duas horas e eu entro a meio e também quero participar. Por exemplo, achas que é fazível?

B.M.: A mesma situação. Já impacta desde a preparação até... Talvez alguns jogos permitissem uma inserção de jogador, principalmente os jogos mais festivos talvez mas em um jogo estratégico, por exemplo, já ia ficar muito complicado, porque a pessoa já ia começar muito...muito atrás, muito desfavorecida porque os outros jogadores já estão ali trabalhando em prol de conseguir alguma coisa e ela já ia começar naquele momento. Então acho que em estratégicos não deve funcionar assim mas em party game eu não vejo... (problema)

B.M.: Já aconteceu até, por exemplo, a gente jogando imagine it, aquele das cartinhas transparentes e aí a gente estava jogando num pessoal, num aniversário e o meu sogro estava olhando e aí ele começou a querer responder também e participar.

B.M.: E tudo bem, sabe? Porque não tem nenhuma implicação. A única diferença é que os pontinhos que as pessoas ganharam no começo do jogo, ele não teria ganho, mas eu entendo também que jogos mais festivos, a pontuação nem é um ponto importante para os jogadores.

B.M.: Sei lá, tipo esse Imagine it ou mesmo o Dixit.

B.M.: Às vezes é muito mais a experiência de dar risada ali com o que foi dito, com o que foi criado, do que pontuar ou ganhar.

B.M.: Então esses jogos eu acho que permitem sim uma inclusão tardia de jogadores.

Interviewer: Falaste de eliminação dos jogadores. Jogos com turnos de espera ou eliminação dos jogadores, sentes que aborrecem mais facilmente os jogadores? Ou às vezes até é bom ter uma pausa e pensar na estratégia ou ver o que os outros estão a fazer para entender melhor o jogo e não ser eliminado para a próxima.

B.M.: É como eu te disse, eu acho que se o jogo é um jogo curto, mais festivo e tudo mais, eu acho que tudo bem, não tem problema nenhum.

B.M.: Agora se é um jogo mais longo e por exemplo você foi eliminado na metade do jogo, você vai ficar outra metade do jogo servindo salgadinho para o resto da mesa, então pode ser bem frustrante.

B.M.: Então tem que ter bastante cuidado com esse tipo de mecânica, porque pode afastar, a pessoa pode não querer jogar o jogo uma segunda vez.

Se no jogo, ele foi eliminado da outra vez, não quer jogar de novo, então tem que tomar cuidado.

Interviewer: A duração de uma partida ou de uma match é importante para o jogo ser mais acessível ao público? Por exemplo, o público em geral prefere um jogo de 30 minutos do que um jogo de 2 horas?

B.M.: Eu acho que sim, acho que o público em geral não está acostumado a ficar longos períodos sentado em uma mesa jogando um jogo.

B.M.: Então tem que começar de leve mesmo, com jogos mais rápidos e aí conforme a pessoa vai demonstrando disposição e interesse, você vai mostrando jogos um pouquinho mais demorados, até porque tem jogos que duram uma hora, uma hora e meia e são tão dinâmicos que a pessoa nem sente passar e quando ela se dá conta que passou uma hora e meia, ela estava ali sentada e não sentiu esse tempo passar, ela fica contente com a experiência.

B.M.: Puxa, nem sentiu o tempo passar.

B.M.: E aí ela vai se encorajando a jogar jogos mais demorados mas tem que ser devagar, você não vai pegar um jogador que nunca jogou nada e jogar numa mesa para jogar Terra Mística ali.

B.M.: Ele não vai curtir assim. Muito difícil.

Interviewer: Nos seus jogos, vocês preferem que os jogadores se lembrem de todas as coisas que estão dentro do manual de instruções? Ou vocês disponibilizam um player aid, aquelas folhas com ajudas?

B.M.: A gente prefere deixar um player aid ou uma cartinha ou pelo menos na última página do manual colocar um resumo, a gente sempre tenta fazer isso, mas é claro que também é uma questão editorial, a editora tem que aceitar colocar esse componente a mais, ou colocar essa página a mais no manual.

B.M.: Mas é bem importante sim, do que ficar durante a partida tendo que olhar ali, sei lá, 15 páginas. Então, eu como uma pessoa que escreve manuais, eu me preocupo muito com acesso rápido e fácil localização das informações pelos jogadores.

B.M.: Porque eu detesto estar no meio de uma partida e ter que procurar uma informação e perder muito tempo com isso.

B.M.: Eu gosto muito de caçar a regra no meio da partida (ironia).

Então, não só o player aid, mas como algumas estratégias dentro do manual, B.M.: por exemplo, o uso de bullet points, negrito, coisas que dão destaque, caixa de destaque, coisas que realmente ajudem o jogador a localizar informações que ele precisa rapidamente.

B.M.: Essas são estratégias que eu procuro usar e encorajo também as editoras com as quais eu trabalho a usarem.

Interviewer: Ok. Achas que um jogo deve tornar-se cada vez mais desafiante ao longo da partida, mesmo que isso deixe as pessoas frustradas por alguma razão? Ter tipo assim uma curva de desafio?

B.M.: Então, o desafio tem que ser dosado. Se realmente você jogar o jogo algumas vezes e não conseguir ter um desempenho satisfatório, talvez você se sinta frustrado e não queira tentar uma próxima.

B.M.: No jogo que eu joguei, que era o My Saint Mystics, jogo de ratinhos, era cooperativo, e eu e meu grupo nunca consegui passar da segunda missão. A gente não conseguia, simplesmente não conseguia, e aí a gente deixou de jogar a campanha.

B.M.: O jogo não conseguiu mais, porque é muito demorado de montar, fazer toda a preparação e tudo mais, e aí sempre chegar no mesmo ponto e não conseguir ultrapassar aquilo era meio frustrante, a gente perdeu o interesse.

B.M.: Então, tem que ser bem dosado a questão do desafio, acho que é importante ter desafio, porque é uma premissa dos jogos, se for um jogo muito fácil e que não traga nenhum desafio pro jogador, ele também vai se desinteressar muito rápido.

B.M.: Então, tem que estar muito encaixado ali tanto na faixa etária quanto no grau mesmo de dificuldade que a gente propõe pro jogador.

Interviewer: A aleatoriedade é importante para um jogo de tabuleiro? Direta ou indiretamente?

Eu acho que é importante no sentido de dar variabilidade nas partidas, e não B.M.: ser sempre a mesma coisa, é uma coisa que a gente procura fazer nos nossos jogos, colocar elementos que proporcionem essa variabilidade e é sempre legal o jogador abrir a caixa e ir descobrindo novas coisas a cada partida, e claro que nem todo jogo proporciona isso, mas sempre que é possível inserir, a gente não deve perder a oportunidade de colocar esse elemento.

B.M.: Eu acho importante, mas não acho essencial.

B.M.: Tem jogos que são sempre a mesma coisa e são maravilhosos e também se for pensar o que é variabilidade, por exemplo, eu sou jogadora de xadrez, eu adoro jogar xadrez, e o tabuleiro é igual, as peças são iguais e nunca vai mudar e mesmo as aberturas, por mais que tenham muitas aberturas e

você possa jogar qualquer uma delas, tem aquelas suas preferidas e a resposta do adversário também provavelmente vai ser algo muito próximo do que você espera.

B.M.: Então é um jogo sim nesse sentido de pouca variabilidade, mas que é fascinante e tem vários jogos modernos também que seguem essa linha de ter um padrão e ainda assim serem jogos muito cativantes, então depende muito.

B.M.: Jogos abstratos em geral permitem essa estabilidade.

Interviewer: Mas por exemplo, no xadrez, não acha que a aleatoriedade é indireta? Por exemplo, você nunca vai conseguir saber exatamente o que o jogador que está contra ti, vai fazer. Portanto, vai ser algo aleatório.

B.M.: Com certeza, é, acho que sim, tem um grau de aleatoriedade sim, nesse sentido, mas em termos de componentes e regras, ele é aquilo e não vai mudar.

B.M.: Então a aleatoriedade vai depender das reações do teu adversário na verdade e mesmo assim, você dentro de algumas primeiras jogadas tem uma expectativa muito clara do que ele vai jogar, de acordo com o que você jogou.

B.M.: Ele pode te surpreender também e jogar uma coisa muito maluca, mas em geral, a gente começa e o outro responde de uma forma muito previsível.

Interviewer: E tu gostas desse tipo de jogos com aleatoriedade ou com fator sorte?

B.M.: Depende também, acho que o fator sorte é bem vindo quando o jogo é mais rápido e tal, pode ser divertido, mas para jogos estratégicos eu já não gosto de fator sorte.

B.M.: Por exemplo, eu não sou uma jogadora muito assídua de jogos de combate, rolagem de dados, aqui no Brasil a gente chama de Ameritrash, não sei como vocês chamam. Eu não sou muito afeita a esse tipo de jogos, já joguei muito e até já me diverti jogando, mas é outra proposta.

B.M.: Você tem que entrar na partida sabendo que vai jogar 3 ou 4 dados ali e não importa o que você fez antes, você vai ser determinado por aquilo.

B.M.: E tem que estar muito tranquila em relação a isso, para não se frustrar. Mas em jogos estratégicos, eu acho que o fator sorte atrapalha bastante porque não é o que o jogador espera, o jogador espera gerenciar seus recursos, traçar um plano e seguir aquele plano sem essa interferência da sorte.

B.M.: E é claro que as jogadas dos outros jogadores provavelmente vão influenciar na sua, se não você também ficaria a graça, você jogaria solo, mas é diferente, aí entra aquela questão do desafio, e não se

você ficar lutando contra um elemento que você não pode controlar de nenhuma forma, que são por exemplo os dados.

Interviewer: Jogos com limites de tempo, tipo aquelas ampulhetas ou os temporizadores, fazem os jogadores desistir mais facilmente porque não sei, cria ansiedade ou qualquer outro sentimento negativo? Ou as pessoas ficam mais engajadas, porque estão a correr contra o tempo e contra o jogo?

B.M.: Acho que depende muito da pessoa, quando eu tenho uma amiga por exemplo que detesta jogar jogos assim com um limite de tempo, ela fica muito ansiosa, ela não consegue, ela não traz um sentimento bom pra ela, não é uma sensação boa pra ela, então ela prefere não jogar.

B.M.: Eu já gosto, acho divertido, acho que pode ser divertido também, você vai tomar decisões às vezes muito mais por conta do tempo que você tem, do que pelo seu...

Interviewer: Capacidade de raciocínio.

B.M.: Isso é, talvez se você tivesse um tempo maior, você tivesse tomado uma decisão diferente, porque ia ter mais tempo para decidir entre uma coisa e outra, mas aí o tempo te limita, então você às vezes acaba fazendo uma coisa que você não faria, e isso pode ser divertido.

B.M.: Mas eu acho que depende muito do jogador mesmo, eu acho que tem gente que vai adorar e tem gente que vai detestar.

Interviewer: Qual é a tua opinião sobre aqueles jogos que têm multitasking, que eles tens que fazer várias ações num só turno? Gostas, não gostas?

Interviewer: Por exemplo, no jogo histórico costuma haver muito que é "ah vou pôr os meus meeples aqui, depois vou trocar, vou vender, vou à loja, vou receber coisas, vou dar... trocar e combater outras pessoas", várias ações no mesmo turno, e só quando terminas tudo é que tu passas a jogada.

B.M.: Eu até gosto (multitasking), são os jogos que eu comecei a jogar na época que eu comecei a conhecer os Eurogames, mas eu acho que às vezes cria um sentimento de um downtime muito grande, e algumas pessoas não gostam de ficar esperando e demorar muito pra chegar a sua vez, e as pessoas às vezes se desligam nesse meio tempo.

B.M.: Então eu to jogando até chegar a vez da pessoa que está do meu lado aqui, ela já vai ter se desengajado da partida, vai estar no celular vendo outra coisa, então pode criar esse desengajamento.

B.M.: Mas às vezes também depende muito como é implementado, tem jogos que você faz muitas coisas no seu turno, mas que ao mesmo tempo ele não impacta tanto no tempo de espera dos outros, e o que você está fazendo importa muito pros outros jogadores, porque pode afetar a jogada deles, então eles vão ter que ficar antenados no que você está fazendo, para não se desconectar assim.

B.M.: Então eu não vejo problema desde que não cria essa desconexão.

B.M.: Por exemplo, tem um jogo que eu adoro, que é o Granalster Hotel, mas eu gosto de jogar ele em dois, no máximo três pessoas, porque em quatro, não sei se você já jogou ele, se você conhece ele, mas é de, não é bem alocação de dados, mas é um jogo que a gente usa dados, o resultado dos dados vão ser a ação que a gente vai fazer.

B.M.: É quase uma alocação de dados e daí em quatro, a gente escolhe dois dados, cada jogador, aí digamos eu faço a minha ação, daí o outro jogador faz a dele, aí eu sei que vai, e depois volta pra eu fazer minha última ação, então todo mundo faz muitas ações até chegar em mim de volta, todo mundo faz os seus dois dados, e eu só vou fazer o meu segundo dado no final.

Interviewer: Se for mais que três.

B.M.: É, daí dois, três jogadores fica bom (jogo com multitasking), mas quatro já fica bem complicado e cansa demais assim e o que os outros estão fazendo também não te importa muito, que vai chegar no final, você vai ter que fazer o que sobrou mesmo, então eu vejo que as pessoas se desengajam muito nesse jogo assim, mas depende, depende do jogo mesmo.

Interviewer: Tu que fazes instruções, as instruções devem ter-se uma linguagem mais simples e mais coloquial e informal, devem ter-se uma linguagem mais formal, avançada e se calhar adaptada com o tema do jogo, devem ser acompanhadas com imagens e gráficos, não devem ter imagens nem gráficos, explica-me.

B.M.: Eu, sim, eu sou adepta da linguagem mais simples possível, afinal o teu objetivo é ensinar o teu jogador a jogar e não complicar a vida dele, mesmo que o tema seja um tema mais rebuscado, você pode guardar uma linguagem mais rebuscada por uma parte do manual que não seja de explicação de regras, mas que seja, sei lá, de lore, de...história, mas acho que as regras tem que, sim, priorizar uma linguagem mais direta possível, não precisa ser simplista, mas ela pode ser direta, frases curtas, bem claras, sempre acompanhadas de imagens, sim, principalmente já está explicando como é que monta o tabuleiro, como é que faz a preparação do jogo, você tem que mostrar esses componentes para o jogador saber o que é cada coisa e mesmo em alguns sistemas de regras é importante mostrar, por exemplo, sei lá, um jogo com fileira de cartas, esteira de cartas em que você compra uma carta e as cartas correm e você repõe com a próxima carta, você tem que explicar de onde vem cada coisa, porque explicar textualmente isso é muito difícil.

B.M.: Textualmente isso às vezes é mais complicado, então uma imagem às vezes ajuda muito ali o jogador a interpretar, então eu sou bem adepta de imagens que façam sentido, que ajudem a compreensão das regras.

Interviewer: Acho que todos os jogos deveriam disponibilizar instruções em vídeo, tipo aqueles do YouTube, ou pelo menos instruções em áudio?

B.M.: A tendência, a gente já está vendo alguns com QR Code para vídeos e etc, acho que ajuda sim, acho que não substitui a leitura do manual, mas pode ser bem útil, tanto que, por exemplo, quando a gente faz uma campanha de financiamento coletivo, na própria campanha tem um monte de vídeos de influencers, de youtubers, explicando como é que joga o jogo, e até para a pessoa ver se gosta, se é para ela, se ela vai achar que é para ela, gostar mesmo a gente só vai saber se gostou quando jogar.

B.M.: Acho interessante sim, acho que é uma tendência legal assim que está acontecendo e a cada vez mais vai ter esse formato aí para as pessoas terem como alternativa, não como substituição do manual, mas como alternativa.

Interviewer: As peças do jogo, por exemplo, o dinheiro, tokens, cartões, personagens, devem ter componentes que estão reconhecíveis, por exemplo, formas diferentes, texturas diferentes, tamanhos diferentes.

B.M.: Olha, é bem difícil isso, na verdade, está pensando em acessibilidade, imagino.

Interviewer: Não só para acessibilidade, mas pelo menos eu adoro aquelas figurinhas de formas diferentes que vêm nos jogos, acho que é mais memorável, é mais engraçado ter essas diferentes texturas e formas.

B.M.: Tudo depende de custo de produção e isso muitas vezes não está nas mãos do autor, está nas mãos da editora e é claro que ter tudo em pecinhas diferentes, miniaturas, meeples, enfim, enriquece muito essa questão tátil e visual do jogo, ela é bem importante e cada vez é mais.

B.M.: A gente percebe que se investe pesado nessa questão, mas eu não acho que seja algo essencial, o principal é que o jogo tem que funcionar, a mecânica dele tem que funcionar, tem que se divertir, independente dos componentes serem deslumbrantes ou não.

B.M.: Eu já joguei jogos deslumbrantes que mecanicamente não eram bons, não eram divertidos, não eram desafiantes e eu não quis jogar mais.

B.M.: Então, não adianta porque o jogo de tabuleiro tem uma função utilitária que é jogar e se eu quiser só colecionar coisas bonitinhas, sei lá, eu vou ter outro hobby, vou colecionar action figures, sei lá.

B.M.: Então, é bacana, mas não é essencial, é isso que eu diria.

B.M.: E se a gente for falar de acessibilidade, aí já complica um pouquinho mais, porque aí você tem que pensar em vários públicos, por exemplo, a gente sempre, até agora os dois dos jogos que eu criei,

eles têm muitas cores, componentes muito coloridos e aí eu sei que isso é uma dificuldade, por exemplo, para quem tem daltonismo.

B.M.: E aí a gente, num deles, por exemplo, na campanha de financiamento coletivo que a gente fez, a editora criou um kit para daltónicos com as iniciais das cores gravadas na peça.

B.M.: Foi ótimo, já no segundo jogo colorido já não foi possível fazer isso, mas também não precisou, porque a informação era aberta, ou seja, eu podia perguntar para o meu amigo ali que cor era aquela e ele me diria, porque era tudo aberto, tudo ficava no tabuleiro, não tinha nenhuma informação escondida que o jogador precisava ver ele sozinho.

B.M.: Então, não teve problema em relação a isso, mas acho que é uma questão que a gente sempre tem que cada vez mais pensar a respeito, para que mais pessoas possam jogar o jogo da melhor forma possível.

B.M.: Mas, claro, tudo é custo de produção, para imprimir essas iniciais, por exemplo, na peça, é só porque a editora que lançou esse jogo, ela é fabricante de peças também aqui no Brasil, ela fabrica as próprias peças do jogo.

B.M.: Então, ela teve condições de fazer seus testes para ver se funcionava, e enfim, calcular ali para ver se realmente vender aquele kit valeria a pena e tal, mas não é qualquer editora que vai conseguir fazer isso, então é mais complicado mesmo.

7.5 Appendix E - Interview transcription - Game Designer B.C.

Interviewer: Age?

B.C.: I will be 60 in the end of this year

Interviewer: What is your field in board game production?

B.C.: I'm game designer

Interviewer: How many years of experience in this field?

B.C.: 20 years

Interviewer: What's your favourite board game?

B.C.: Mare Nostrum

Interviewer: If you could change one thing about your favourite board game to make it better, what would it be?

B.C.: Nothing has to be changed

Interviewer: Where do you find inspiration for your game mechanics and/or game art?

B.C.: Game mechanics are just tools that are used by game designers to create the specific game experience they are looking for.

B.C.: With the same tools, you can create different game experiences

B.C.: So, depending on what I want to create, I can use existing tools, or adapting existing tools, or create new ones

B.C.: Game art is the field of the publishers. I like to be involved in these decisions, but at the end, it's definitely the choice of the publisher

Interviewer: What are the most challenging issues with designing board games?

B.C.: Finding a publisher!

Interviewer: How do you make the age rating of a game?

B.C.: Age rating is also an editorial decision

B.C.: In depends on:

- complexity of the game

- need to be able to read text or not

- marketing point of view

B.C.: It's quite never connected to real studies

Interviewer: Are some game categories/genres more accessible than others? What categories/genres are less accessible? Why?

B.C.: It depends on the game designer!

B.C.: On my side, I'm always working on games I want to play myself. Which explains that I have difficulties to create: - Games for young child's: most of them are just boring for me as a player. By luck there are exceptions, which explains why I made (name of one of his games) - Cooperative

games: as a player, I prefer competition than cooperation by luck there are exceptions, which explains (name of one of his games), or (name of one of his games)

Interviewer: Do you think that in games where prior knowledge is required that knowledge should be made available in the manual?

B.C.: I don't understand what you mean

Interviewer: Are games with a larger player count more accessible than games with a smaller player count? Why?

B.C.: Game accessibility is not connected to the number of players but with:

- Complexity of the game

- Quality of rules wording and organisation

- Quality of information access on the game components

B.C.: Is price an important factor in popularising a board game?

B.C.: Apple products are very, very popular, but are also the most expensive. So, if price was directly connected to popularity, this would be impossible

B.C.: I think we have to try to create games giving a so solid game experience that players want to have it

B.C.: Never mind the price

Interviewer: What is the minimum number of languages an instruction manual should have?

B.C.: One!! The one of the original publishers, where he is selling is games

Interviewer: In general, do you think that the Portuguese board game community is inclusive or at least welcoming to differently able players?

B.C.: No idea. I have no connection with this community

Interviewer: Should all games have a drop out mechanic, where a player can leave mid-game without spoiling the game for other players? Or does always having that option ruin the experience?

B.C.: Games should give a so good game experience that nobody would like to leave game before the end

Interviewer: Games with turn waiting or player elimination make players bored more easily or is it good sometimes to have a pause?

B.C.: Player's elimination is not a real problem if the game is very short. Turn waiting is very often more connected to see players behaviour than to the game itself. My advice: avoid playing with people who have too many difficulties to take decisions.

B.C.: In most situations, studies show that the first intuition would have been the best. So, take a reasonable time to think, and follow your intuition. You are gaming, not risking your life

Interviewer: Do you think a game should become more and more challenging even if it leaves people frustrated?

B.C.: Don't see the relation with more and more challenges and frustration. So, I don't understand the question

Interviewer: What's your opinion on games that require multitasking (doing several actions in one turn, tracking etc.)?

B.C.: If it's needed to create the game experience needed for the game designer, why not!!

Interviewer: Is randomness important for board games? Why?

B.C.: Acceptable, Random factor must be adapted to the category of players you are targeting, and to the length of the game

B.C.: The most a game takes time, and the most you are targeting hard core players, the less random factor you need.

B.C.: The most a game is short, and the most you are targeting young child's, the most random factor you can include into the game.

And for families… a « good » game is a game in which:

- when you win, you can feel more clever

- When you lose, you can think that you just have been unlucky

Interviewer: Do games with time limits (like timers) make players give up easily? Why?

B.C.: It really depends on the players!! It's connected to stress and frustration given by this stress. Some people like that, some other don't

Interviewer: Is the duration of a match an important factor to make a game more accessible? Why?

B.C.: Most people can more easily find 30 minutes to play than 2 hours. So, it’s sure that too long games will have more difficulties to become hits

Interviewer: instructions should have formal texts/ informal texts/ with visual aids /without visual aids?

Interviewer: Should all games make video instructions/ audio instructions available?

Interviewer: Should game items and props (money, tokens, cards) have tactile identifiable features? Why?

Interviewer: How can the choice of colour palette make a game more accessible?

B.C.: These 4 last questions are more dedicated to publishers than to a game designer like me. I mean that it’s important, for sure, but it’s in main cases the publisher's choices, and it really depends on the game itself. There is no definitive answer for me, but case by case solutions

7.6 Appendix F - Interview transcription - Game Designer B.F.

Interviewer: My first question is your age.

B.F.: I'm 63.

Interviewer: And what is your field in your board game production?

B.F.: I'm just designing board games. Mostly writer games.

Interviewer: And how long have you been doing it?

B.F.: For 40 years now.

Interviewer: And playing games?

B.F.: Not much more because I didn't play that much as a kid.

Interviewer: What is your favourite board game at the moment?

B.F.: I'd say probably a Night Parade of a hundred Yookaays. I like this one a lot. (shows the box) It's something relatively new because I always have my favourite of the day. It's a game by Luis Bluet. I think it's very recent and I really like it.

Interviewer: If you could change one thing about that game to make it better, would you change anything?

B.F.: It's already done because I emailed a rule variation to the designer, and it will be implemented I think in the next version.

Interviewer: Can I know or its top secret?

B.F.: It's not top secret but if you don't know the rules you can ask me. It's not top secret but if you don't know the game it will make no sense. It's something about that you have to add your new Yookaay with one special ability to the shortest power. If you don't know the game, it doesn't make sense. I need to play it then to understand.

Interviewer: Where do you find your inspiration for your game mechanics and game art themes?

B.F.: I think mostly from other games. I think it's a bit like novelists who always get inspiration from what they are reading.

B.F.: I think most game designers get inspiration from what they are playing once you play a lot of games and are acquainted with something like game design culture.

B.F.: You are always trying to mix all that stuff and looking for new ideas and different ways to do things etc.

B.F.: I think the most important thing to design board games is first to play board games.

B.F.: It's like with music, musicians used to listen to music and novelists used to read novels so it's not very different.

Interviewer: What would you say is the most challenging thing while designing board games?

B.F.: Making things simple.

Interviewer: Like the instructions or the mechanics?

B.F.: The instructions, the mechanics, everything. Once more it's very much like with literature, what is difficult is to make things simple, write short sentences, be right to the point, It’s very similar with designing board games.

B.F.: It's relatively easy to design big complex board games that play in five hours and to make something which is not that bad but designing a good small game, the hardest part is removing the fat from the game.

Interviewer: How do you do that? You just keep testing until it's simple?

B.F.: I play tests, I think, and I look at things. I'm not a dedicated worker, I don't have my method, my way of doing it. It's just while walking, while talking with friends, while playing. I just try to keep track of ideas. I don't believe in methods.

Interviewer: How do you do the age rating of a game? This game is for 14 and up.

B.F.: It's not my point. I don't care. I play the game I want to play with my friends and if I find a publisher, he decides for whom it is.

Interviewer: You don't think about the age while doing the game?

B.F.: My games are mostly games for adults because I play games for me, for me and for the people with whom I play. I've designed very, very few children's games and I'm not at ease with children's games because I'm not a kid so I don't know very well what will be fun for them.

Interviewer: I think most party games include kids, maybe, family type games.

B.F.: I've designed a few very adult party games, so it's no problem.

Interviewer: Do you think there are some game categories or genres that are more accessible than others?

B.F.: I think my games are quite accessible usually, so I try to do them that way. It depends on the designer. It's like with books, there are writers who design books that anybody can read, that you can read in the train, you can read even in the subway with noise around you. It's very easy to read, there are books that you need to be at ease with and maybe sometimes with a dictionary because they are hard to read. It's the same with games. My games are usually very accessible.

Interviewer: What do you think are the least accessible of all the categories if you think there is one?

B.F.: I don't think in categories. I think here it's really an issue of designers. There are designers who make accessible things and designers who don't.

Interviewer: Do you think that games that require prior knowledge to play the game, for example, like specific words or how to play this mechanic or the name of the mechanic, that information should be available on the manual? For example, some people probably don't know what tracking means. Maybe that definition should be in the manual.

B.F.: When you write in the instruction manual, it has to be understood by the people who read it. Game rules are like an instruction manual, so they have to be understood by the people who read them.

B.F.: If the reader doesn't understand the rules, they won't play the game, or they will play it wrongly.

Interviewer: What's your opinion about representability in the board game artwork?

B.F.: I think it's a good thing, try to be inclusive, lots of people, etc. on the other hand, I think it's not that important, I think we sometimes should take these things in a much lighter way. It's a good thing, but it's a bad thing that we consider it that important.

Interviewer: Could you give me an example?

B.F.: Well, there are debates, there are critics now about few games saying, "Well, the first versions of Citadel were, I think, eight male characters and two female characters. Now, in the later editions, ten years ago, they have made more women." It's better, but in the end it doesn't matter. It's not why you play the game, it's not what's important when playing the game.

Interviewer: Do you think games with a larger player count are more accessible than games with smaller player counts? Or is it the same?

B.F.: It depends, there are accessible and complex games for every player count, It really depends.

Interviewer: Is price an important factor for the popularisation of the board game?

B.F.: Probably not that much because board games are becoming popular, and they are expensive.

Interviewer: True. But do you think it shouldn’t matter that much, the price?

B.F.: Well, you know, I don't deal with the price. I'm a designer, I'm not a publisher.

Interviewer: As a gamer?

B.F.: Yeah, as a gamer, sometimes there are games which I find are a bit expensive and even when I can't put them as business expense, so I can imagine what it is for someone who can't.

Interviewer: It's research material.

Yeah.

Interviewer: For you, what should be the minimum number of languages in an instruction manual?

B.F.: Just English, I even prefer to buy games with English rules then French rules and sometimes I pay a higher price to have a game shipped from England or the US because I don't want the French version because French is a very, very bad language for writing rules. It's very difficult to write rules in French. It's not made for this, and English is much better. I think everyone everywhere now speaks enough English to read a rule manual.

B.F.: So just English for me is enough and if there is French, I want English to be with it because there are always translation errors in the French editions of games, so I want to go back to the English rules. I write my rules in English. I make my prototypes in English, even for French publishers.

Interviewer: Okay. And do you think your consumers are satisfied just with English or they would prefer to have French too?

B.F.: Not yet, but I hope it will come. I hope because, you know, we have so many problems in France which are...The rules are misunderstood because they are written in French, and they are badly written. It would have been much easier in English. So, I think if people get used to reading English, it will make it easier to play games.

Interviewer: And to communicate.

B.F.: Of course. If we could all speak English, it would be much better.

Interviewer: Should all board games have a dropout mechanic where the player can leave mid-game without spoiling the game for the other players? Or do you think having that option ruins the experience?

B.F.: Well, it's not possible to implement this in all games, there is also the question of people getting in. I like games where it's possible, but most of my games I think it isn't because it's not that easy to implement, except in party games.

B.F.: In party games it's relatively easy but in games, strategy games, and games where you are moving and preparing your stuff in advance, it's not possible, so it's a nice feature in a game, but there are tons of really good games without it.

Interviewer: Games with turn waiting or total player elimination, do you think it makes players bored more easily? Or sometimes it's good to have a pause and think or watch what others are doing?

B.F.: I don't care. I know lots of people don't like player elimination. Personally, I don't care if I'm eliminated. I look at what's happening on the board, or I take a book and it's no problem. But I know now it's very difficult. Now publishers don't like games with player elimination and it's almost impossible to publish such a game today. It was possible 30 years ago, but now it's not.

Interviewer: I think the only one that has player elimination now is the Werewolf.

B.F.: It's a feature of the game, so it's very special. It's really the main feature of the game. It's just about player elimination.

Interviewer: In your games, do people have to remember every aspect of the game? Or do you provide cheat sheets like player aids?

vIt depends on the game, if it's something relatively simple, player aids are not necessary, if it can have, it really depends on the game.

Interviewer: Okay, but when you are producing your games, do you think about making the player aids? Or it just depends on how difficult the game is?

B.F.: I'm not producing the game; I'm just designing it. I send a bad PDF with two or three parts to publishers and then they deal with it so it's not my decision.

B.F.: If they ask me, I will say, "Oh, it would be nice to have a player aid with this or that or these elements."Sometimes I put them in my prototype. Often when they are in my prototype, publishers think, "Okay, maybe it means that they can be useful." but it really depends on the game.

B.F.: There are also technical issues, cards are printed at rates of 54. If you have 50 cards, okay, four extra cards on the plate, let's make player aids, but if there are not, no player aids.

Interviewer: So, do you feel it's necessary to spend more money and create player aids?

B.F.: It depends on the game.

Interviewer: What's your opinion about multitasking in a game or games that require multitasking? For example, doing several actions in one turn, for example, tracking and selling and trading.

B.F.: If it's multitasking in this way, I have no problem.

B.F.: I'm 63, party games which require that you are trading and then you are also making some silly noises and looking at what's happening behind your back, etc. I'm starting to have problems with this kind of stupid multitasking party games but if it's, let's say, intellectual multitasking, I think it's one of the things I actually like in a game.

B.F.: That you be at the same time strategizing and thinking tactically and bluffing to have all these things together, it's something I like in a game.

Interviewer: Do you feel that randomness is important for a board game?

B.F.: Technically, theoretically, if there is no randomness in a board game, the best player wins. If the best player wins, it's a bug because you know who will win. It's the best player, it means that in a way the game doesn't really work.

B.F.: So, some randomness, I like it. In most of my games, there is some randomness but also reality is that sometimes you won't spend hours on every move, so it's not absolutely certain that the best player wins, so sometimes you can have good games which have no randomness, but I like to have some randomness also because I like games not to be really fair. I like when sometimes you can have a bad surprise just because of bad luck. I think even for the one who got it, it's fun, I like when it happens to me.

B.F.: So I enjoy this thing in games so I try to put them in games, on the other hand, if the game is purely random, there is no interest, You cannot even try to win. So you have to have some randomness in it, Not too much and not too little.

Interviewer: Ok. Do you think a game should become more and more challenging even though it can make players frustrated or angry? Because they can't understand the game. Because it's getting really difficult.

B.F.: If the game is becoming difficult, if you have trouble understanding it, it means that it's not a good game or not a game for you.

B.F.: Sometimes with my friends, we try to play games and we are just midway through the rules, and we say, "Ok, it's not for us, it's too complex." and it happens very often. A few weeks ago, we tried to play Woodcraft. I think we didn't even end the first round because it was too complicated. We didn't understand anything and we were all professional game designers. So, we just say, "Ok."

Interviewer: What did you play instead?

B.F.: I don't remember, but something simpler.

Interviewer: Do games with time limits, for example, timers or...Do you think it makes people give up more easily because of anxiety or makes people more excited because it's fun and challenging?

B.F.: Yeah, I have no problem with it. I cannot say that it's a good thing. It works with some games, it doesn't work with other games, it’s a nice tool to create tension. So, there are games where it's useful, there are games that don't need it because it always goes fast enough. There are games where it's part of the mechanics. So, there's no general rule.

Interviewer: And you as a gamer, a consumer of board games, do you go towards that type of games that have timers?

B.F.: No. When I was younger, when I was in my 40s, yes, I enjoyed that kind of game. I say, "Not that much now." I'm more into bluffing games where you can take your time and drink wine and beer between rounds and more casual stuff.

Interviewer: I wonder if you've ever been to Portugal or played with a Portuguese community or something like that. Have you ever played with Portuguese people?

B.F.: Well, actually, I now have Portuguese... I think I have signed a contract with a Portuguese publisher recently. I don't even remember what game. I must check some reprints of some other games. But in fact, not really. I work a lot with a Brazilian game designer, which is (name of another designer he worked with).

B.F.: But I've never worked with Portuguese designers. No, I don't think so. But you know, I really think now that there's no cultural difference in board game design because the references are so new, so recent that they are the same for everyone. I work with Japanese or Korean game designers. There's zero cultural difference when it comes to games. They have exactly the same references. They work exactly like I do. It's no different than working with a French designer.

Interviewer: That's interesting. Because I would imagine that Japanese people would make games more meticulously.

B.F.: Not really.

Interviewer: That's interesting. Do you think the duration of a match is an important factor to make the game more accessible? For example, do you think a game that lasts three hours is more accessible than games that last 30 minutes, for example?

B.F.: Once more, there's no... Usually, smaller games and faster games are more accessible but there are longer games, especially in the older games, which can be quite accessible.

B.F.: I tend to prefer relatively short games now, I used to design long games, which needed one, two, maybe three hours to play.

B.F.: Now I try to design games that upgrade in 20 minutes, half an hour but that's my personal taste. They are more accessible to me, but it doesn't mean they are more accessible to everyone.

Interviewer: There is a public for everything.

B.F.: Yeah, probably.

Interviewer: In your instructions, do you use visual aids, for example, images, graphics, illustrations? Or you don't think it's necessary?

B.F.: Well, I think it's useful. I'm someone who is very bad at drawing and quite good at writing, so I tend to write everything and to explain everything with text.

B.F.: I know it's not always the best with games, more and more, I try to add visual explanation examples, but I think graphics are here to help understand the text, not to replace the text.

B.F.: I always find that for me, text is usually easier to understand but there are always exceptions, there are always moments when I want to make a drawing because it's difficult to explain otherwise. It must not be a lazy way, instead of explaining a rule, just give a few examples, It must be to explain the rule, not to replace the explanation.

Interviewer: Do you think all games should have video instructions? For example, YouTube tutorials or audio instructions?

B.F.: I hate, sometimes for very, very complex games, I watch Tom Vasa's explanations. It's not a complete explanation, just a resume of the rules. So sometimes for very complex games, I do this but I don't like it. I prefer to read written rules.

Interviewer: But you think it's useful for, for example, younger generations like me?

B.F.: There are people who like it, but it's not for me.

Interviewer: Should games, game items and props like money and tokens and cards have tactile identifiable features?

B.F.: It's nice, It's not always necessary. If a game is really good, it doesn't mean fancy components, It doesn't mean it needs art, It doesn't need anything, just your words but of course, it's something more but if the game is really bad, you can have the best components you want, No one will play it but you know, you can have a game with terrible components if the game is really good. It works.

B.F.: Look at Terraforming Mars, for example. It's horrible, it’s ugly, really and OK, it sells because it's a good game, It's a bit too complex for me. It's not my style of game, but I play it, I see why it's good. I see what's the point of it and yes, it's a good game and the addition is catastrophic, doesn’t matter.

Interviewer: How can the choice of color palettes make a game more accessible?

B.F.: I'm not good at art. I'm really not good at art. Luckily, one of my game designer friends, with whom I play a lot, and who plays all my prototypes, is Hervé Marry, a designer of First Curve and a few other games, he's completely colour blind so I play test with him and I know what colours can work or not but you know, I send the game to the publisher and sometimes they change it and the result is not for colour blinds, but for me, art is not that important in a game as to make it accessible to colour blinds, of course, there are so many but yeah, it's a technical job, It's not my job, It's the publisher's job.

Interviewer: Would you say that an ugly game or a game with bad art attracts less people?

B.F.: In the beginning, it's more difficult to sell. Sure, it’s easier to present a game if it's nice, if the game is really good... Sometimes it ends selling after a while. I gave you an example. So, for me, I don't think art is that important.

7.7 Appendix G - Interview transcription - Game Designer Br.M.

Interviewer: Primeiramente queria saber a sua idade.

Br.M.: tenho 37 anos.

Interviewer: E qual é a tua área dentro da produção de jogos de tabuleiro?

Br.M.: A minha área dentro da produção de jogos de tabuleiro?

Interviewer: Sim

Br.M.: Eu faço muitas coisas nesta área. Não sei qual é …

Interviewer: Podes dizer todas.

Br.M.: Sou maioritariamente um gamer, porque aquilo que me apaixona é ser jogador, mas para além disso sou produtor de conteúdo na (nome do canal do Youtube) tenho um podcast, sou um dos podcasters da (nome do podcasts) tenho também uma rubrica chamada (nome da rubrica no Youtube) que são tops de temas relacionados com jogos no YouTube, também relacionado com a (nome do canal do Youtube), e sou o responsável e fundador do grupo de board gamers de Oeiras, mais… tive um canal há uns tempos atrás em que explicava jogos, também já não existe.

Interviewer: Mas ainda está lá, ainda está ativo?

Br.M.: Ainda está ativo. Os resquícios ainda existem na internet, se procurares bem, ou se souberes com o que procurar, ás de me encontrar lá, é um bocadinho diferente do que sou agora, porque já foi há alguns aninhos, mas..., o que é que… ah E mais recentemente também criei um jogo de tabuleiro, que vai ser editado este ano, em junho de 2023 à partida já chega aos utilizadores e creio que é um pouco isto, faço muitas coisas dentro do lobby.

Interviewer: E estás nestas áreas todas há quantos anos?

Br.M.: Gamer, talvez há uns 16 anos, não consigo precisar exatamente o momento em que eu me tornei um gamer, mas quando eu tive contacto com este tipo de jogos, assim mais os ditos modernos,

eu acho que foi há cerca de 16 anos, comecei a fazer produção de conteúdo há talvez há 10, com esse canal que já não está ativo, mas que ainda existe no YouTube. Depois fui tentando fazer alguns jogos da minha autoria, mas que acabaram por nunca ver a luz do dia, isso já foi, talvez há uns 10 anos, comecei a fazer essas brincadeiras, mas foi na altura da pandemia que as coisas começaram a acontecer, isto foi mesmo no início da pandemia, ou seja, foi em março, em abril começámos a fazer o podcast, já lá vão mais de, já lá vão quase 3 anos,

Interviewer: desde a pandemia?

Br.M.: não sei.

Interviewer: 19, 20, 21, 22, 23, quase 4 anos.

Br.M.: Eu tenho a ideia que sim, o tempo passa, parece que a perceção do tempo muda, mas eu creio que foi há cerca de 3 anos que nós começámos o podcast, um podcast que nós fazemos de duas em duas semanas, sem falhas, tem acontecido e continua, e também foi um bocadinho antes da pandemia que eu estava a fazer os meus testes para o jogo que eu acabei por conseguir que fosse editado, isto foi mesmo uns meses antes da pandemia, porque eu lembro-me de estar a testar o jogo e depois quando estava todo entusiasmado a testar o jogo com pessoas novas, lá foram as pessoas todas para casa, portanto tenho uma ideia que também foi há 3 anos que realmente a coisa se sucedeu e que depois uma editora, uns meses mais tarde acabou por querer fazer, por colocar o meu jogo no mercado.

Interviewer: Porque é que os outros não viram a luz do dia? Não achou que eram suficientes, não quis produzir mais, fartou-se?

Br.M.: Não, eles ainda estão no sótão, onde eu costumo fazer a minha produção de jogos, quando tenho uma ideia vou lá correr para cima e vou começando a fazer as coisas, mas são jogos que são demasiado complexos e eu não fico satisfeito porque falta sempre qualquer coisa, ou porque demora demasiado tempo quando faço o primeiro teste, e isso não é um bom sinal.

Br.M.: Outros, a ideia é muito gira na minha cabeça, mas depois quando passo para o papel não faz tanto sentido, há aqui várias, porque quando falo em jogos diria para 6 ou 7 diferentes que estão ali num limbo se vai ou não vai, mas neste momento estão ali um pouco adormecidos, há alguns meses e alguns há uns anos, mas pode ser que um dia eu volte lá.

Interviewer: A profissão do game designer é descobrir soluções dentro dos jogos, não é? Portanto, pode ser que eles ainda voltem.

Br.M.: Sim, e por acaso é engraçado, porque quando criei este jogo, a base do jogo e quase todas as ideias que tenho, não sei porquê acontece quando estou a conduzir, estou ali no meu mundo, estou

num piloto automático a vir do trabalho para casa, e de repente vem uma ideia à cabeça, e eu venho rápido a querer ir para casa para pôr as ideias no papel.

Interviewer: Pode pôr a gravar, mete-te no telefone a gravar e vai falando para si sozinho.

Br.M.: Talvez seja uma boa ideia. Talvez, até acho que sou maluquinho, porque às vezes falo sozinho sem saber. É bem possível, mas pode ser que um dia mais tarde uma destas ideias faça o complemento a outras ideias que já tenho lá em cima, mas que por várias razões não tenho tido se calhar também motivação de continuar estes projetos, porque vêm outros e depois vêm outros e aqueles ficam esquecidos, é difícil voltar a eles.

Interviewer: É como nos livros, começamos a ler, e depois vês lá aquele é muito fixe depois paras um e começas a ler outro.

Br.M.: Sim, sim, sim. Tal e qual, sim.

Interviewer: Qual é que é o seu jogo preferido, todos os tempos? Eu sei que é como perguntar qual é a comida favorita, mas pronto.

Br.M.: Sim, mas eu tenho, eu tenho, eu tenho. Até porque a rúbrica que eu falei há bocadinho do (nome do podcasts) , é mesmo nós que fazemos ranking de jogos de várias situações e um deles é o jogo preferido de sempre entre várias pessoas. E o meu chama-se Arknova. O Arknova é um jogo sobre construir um...

O jogo é muito, muito, é lindo, é muito giro e realmente tem tudo aquilo que eu gosto num jogo. Não, nem sempre foi, ou seja, o jogo também é recente, mas durante muito tempo foi um jogo chamado Dominant Species, durante uns 6 ou 7 anos e eu achei que aquele jogo iria ficar para sempre no número 1. E veio o Arknova, e o Arknova em cerca de 2 ou 3 jogos que eu fiz, mudou logo todo o meu ranking e hoje é claramente o meu número 1 do meu ranking pessoal.

Interviewer: Se pudesse alterar alguma coisa nesse seu jogo favorito, para o tornar ainda melhor, mudaria alguma coisa? Ou acha que ele está perfeito assim?

Br.M.: Não, não está perfeito, não. Eu diria o tema. O tema é sobre jardins zoológicos e eu acho que está muito engraçado. E o facto de as ilustrações terem animais torna-se muito apelativo, não é por aí, mas eu sou um jogador que gosta muito de temas muito chatos para as pessoas que normalmente jogam comigo, que é o industrialismo, épocas medievais.

Interviewer: Descobrimentos.

Br.M.: Por aí, sim. Eu sou uma pessoa que gosta muito de história e eu diria que se tivesse um tema, se calhar, mais ligado ao renascentismo, ou até uma coisa que eu gosto muito que é a indústria automóvel

antiga. Por exemplo, uma fábrica de fazer carros antigos, qualquer coisa assim desse género. Eu acho que ainda iria gostar mais do jogo. Em termos mecânicos, acho que o jogo está mesmo no ponto. Acho que sim, não mudaria nada.

Interviewer: Viu a lacrimosa? O novo jogo. Deve gostar.

Br.M.: Sei qual é. Acho que vou gostar, porque ainda não experimentei e já vi reviews sobre o jogo. Acho que é uma questão de tempo até eu experimentar. Ninguém aqui do meu grupo tem.

Br.M.: Ainda não ganhei coragem para o comprar, porque a minha wishlist é grande. Também não sou rico, vai ter que ser um por mês e esse não está no topo das minhas escolhas, mas é um jogo que eu certamente tenho na minha wishlist.

Interviewer: Não sei se já pegaste na caixa daquilo. Aquilo é tipo três bíblias. É o peso de três bíblias.

Br.M.: Claro. Mas eu acho a ideia do jogo muito gira. O próprio tema acho que está muito original e muito engraçado.

Interviewer: Tinhas medido que tens inspirações no carro. Tirando no carro, qual é as tuas outras fontes de inspiração para criar mecânicas e arranjar temas, estéticas?

Br.M.: Quando tento pensar e forço-me a mim mesmo a criar coisas, as coisas não saem. Não vou falar aqui do método infalível. As coisas surgem muitas vezes quando estou a jogar jogos.

Br.M.: Eu estou a jogar e de repente é quase como um eureca, isto aqui é super inteligente, isto que estou a fazer neste momento. Não eu, mas o que o jogo me obriga a fazer. E depois penso, esta mecânica se fosse aliada com aquela mecânica que já vi no outro jogo, se calhar era engraçado criar aqui uma coisa que nunca existiu. porque isto existe, isto existe, mas juntos nunca vi. E é um pouco mais por aí, porque praticamente já tudo foi inventado. Não vou dizer que já foi tudo inventado, mas com tantos jogos a saírem por ano, é muito difícil criar-se, inventar-se novamente a roda. Eu acho que agora o que faz com que haja alguma inovação nos jogos de tabuleiro é juntar duas mecânicas que nunca foram juntas. Não sei, eu acho que é por aí.

Br.M.: Quando eu vou jogar eu penso muito nisso. "Olha, isto era giro se tivesse também isto". E às vezes penso numa ideia, às vezes mal acaba o jogo, começo a pensar. E este jogo, que eu não sei qual é que vai ser, nem sei qual é que é o tema, mas se tivesse esta mecânica com aquela, se calhar funcionava. E é um pouco assim, e depois fico ali uns meses obcecado até pôr as coisas no papel. E depois ou saem ou não saem, depois experimento ou não experimento, depois depende, mas é um pouco assim, fico um pouco obcecado até ver as coisas no papel.

Interviewer: Então é jogos basicamente, a sua inspiração é mais jogos que é jogar?

Br.M.: Sim, sim, sim. Eu sou treinador de basquetebol também e há muitas coisas que eu vejo, porque também tem estratégia, tem tática etc., durante os momentos em que estou a tentar desbloquear situações num jogo, em que eu consigo encontrar alguns paralelos com coisas que eu vejo em jogos de tabuleiro.

Br.M.: Eu acho que os jogos de tabuleiro conseguem reproduzir muitas das coisas que vivemos na vida e eu que sendo treinador de basquete muitas vezes faço também esse paralelo e penso que naquela situação faz-me lembrar o jogo X em que eu tomei a decisão A, B ou C, mas não vou dizer que naquele momento tenho a capacidade e tempo para estar a pensar em jogos de tabuleiro, porque estou a pensar na decisão que tenho que tomar num jogo.

Br.M.: Mas isto de ser treinador de basquete acaba por me criar alguns desafios e transportar-me também um pouco para esta área e se calhar pode também ter alguma influência. Mas nunca pensei muito nisso, vou ser sincero.

Interviewer: Tens de fazer um jogo de tabuleiro para gerir pessoas de basquete, como se fosse aquele jogo, como é que se chama? O Futebol Manager.

Br.M.: O Futebol Manager, sim. E é a melhor forma de fazer um jogo de desporto, porque já tentei fazer um jogo de basquete e até de futebol, mas é muito difícil reproduzir de desporto, a adrenalina que o desporto normalmente provoca num jogo de tabuleiro e acho que se calhar é mais por aí, gerir a parte do estar por trás e ter decisões, não a parte da ação, porque isso é um bocadinho mais difícil, mas é uma boa ideia.

Interviewer: Eu sei que nos jogos digitais existem umas guidelines de classificação etária, por exemplo, este jogo só pode ser dos 14 para cima, só deveria ser dos 14 para cima. Nos jogos de tabuleiro, tenho quase certeza que não existe, como é que fizeste a classificação etária do teu jogo?

Br.M.: Sim, quem faz as classificações são as editoras e tem muito a ver com o grau de dificuldade que o jogo tem. Existe um site que é o BoardGameGeek, que eu não sei se conheces, que é quase como a bíblia dos jogos de tabuleiro, está lá tudo, e existe lá um item que diz a idade recomendada, portanto não é uma obrigação, é o recomendado e é o recomendado porquê? Porque se fazem muitos testes antes do jogo sair para o mercado e as pessoas que fazem os testes observam as reações e o feedback que os testers acabam por dar.

Br.M.: E dá para perceber se existe ali uma barreira também etária, se tem mais dificuldade em perceber uma parte do jogo, ou se o jogo inteiro, ou se não se divertem, às vezes até podem entender o jogo, mas é super divertido, ou pelo menos desafiante para uma determinada faixa etária, mas para uma faixa etária mais jovem que até percebe o jogo é totalmente aborrecido.

Br.M.: E esses fatores todos ligados eu diria que acabam por dar a idade recomendada para se jogar aquele jogo, mas normalmente são as editoras que fazem isso, eu não tive qualquer tipo de papel nessa decisão.

Interviewer: Portanto é para o processo de eliminação?

Br.M.: Não diria processo de eliminação, é mesmo… por exemplo, o exemplo que eu estou a dar, o meu jogo, eu por acaso não sei qual é que é a idade que os outros colocaram lá, eu acho que é dos 12 para cima, dos 10 para cima, mas eu já pus gente, miúdos com 8 a jogarem o jogo e divertiram-se, mas também já havia gente com 16, não, 20, 22 anos que não acharam tanta piada ao jogo, mas é o que está lá, é de 10 para cima.

Br.M.: Acho que tem a ver mais com a maioria, isto faz-se vários testes, muitas reações, e quando digo que tem vários testes eu estou a falar de milhares de pessoas, aqui em Portugal foi a dezenas, centenas, porque eu não consegui ter capacidade para ir a muito mais do que isto, mas a editora é canadiana e foi a várias convenções, desde o Canadá, os Estados Unidos, a Alemanha, e conseguiu pôr muita gente de todo o mundo a jogar o jogo, várias idades etc. portanto acabam por ter uma amostra bastante representativa de quais são as reações ao jogo, desde a dificuldade, desde a satisfação que extraem do jogo.

Br.M.: Eu acho que depois acaba por ser uma mistura entre as duas coisas que acaba por dar esse valor, esse intervalo de faixa etária para que o jogo é indicado.

Interviewer: Achas que algumas categorias ou gêneros de jogos são mais acessíveis do que outros?

Br.M.: Ah sim, claramente, eu diria por exemplo os party games, os party games é para toda a gente, e se é para toda a gente diria que é acessível, são jogos normalmente muito fáceis de explicar, muito rápidos de explicar, com muito poucas regras e com um fator de diversão grande.

Br.M.: E esses aí são muito diferentes daqueles jogos, por exemplo um Ark Nova que demora mais de meia hora a explicar, que demora duas ou três horas a acabar um jogo, enquanto que um party game em cinco minutos acaba se joga-se duas, três, quatro vezes o mesmo jogo, e tem uma ou duas regras. Portanto, em termos de acessibilidade sim, explicar um Ark Nova não é nada acessível se formos comparar com um Uno, por exemplo, dar a você um exemplo de um jogo que é popular, portanto sim, responderei à tua pergunta.

Interviewer: E os jogos que são menos acessíveis, todos que demoram muito tempo?

Br.M.: Não necessariamente, não necessariamente, há jogos que, e agora cada vez mais, porque isto também começa a ser um hobby que ainda não é de massas mas que está a ficar massificado, está a achar cada vez mais gente, e os jogos familiares, que são aqueles jogos que dá para a criança, para o

adulto e para o sênior, é assim que se categoriza o jogo familiar, por norma, durava 20 minutos, 30 minutos, no máximo 40 minutos, hoje em dia já se vê em jogos com 75 minutos, ali uma hora e um quarto, alguns deles pode-se chegar a uma hora e meia, mas não é muito recomendado, já não é recomendado para um jogo familiar mas o conjunto de regras pode ser simples, o conjunto de regras pode ser simples sendo que o jogo é mais longo. Eu acho que a acessibilidade tem mais a ver com o nível de complexidade, não só pelo número de regras, mas pode haver só três regras, mas serem difíceis de assimilar, ou pode haver várias exceções em cada regra, e isso, pois, aumenta o grau de complexidade e acho que é por aí que a acessibilidade muda.

Interviewer: Consideras que jogos que é necessário ter conhecimento prévio, como por exemplo, vocabulário específico, mecânicas específicas, não sei, ter algum background de história, de geografia, esse conhecimento deveria estar disponibilizado no manual de instruções, ou as pessoas deviam só ir ao Google e descobrir sozinhas?

Br.M.: Acho que não faz mal nenhum as editoras fazerem esse trabalho, e eu confesso, eu como sou apaixonado por história, muitos dos jogos que eu tenho e que compro, e não sei porquê, mas eu acho que é muito comum na indústria, tem o nome de uma cidade europeia que foi muito importante no século XV ou XIV, seja lá o que for, e isso chama-me logo a atenção.

Br.M.: Vamos imaginar, há um jogo chamado Lisboa, não sei se conheces, mas também é feito por um português, o Vital Lacerda, e para nós é comum, é uma história que está muito presente em nós, que tem a ver com o terremoto de 1755, mas para o estrangeiro, vamos imaginar que se não colocarmos o contexto no livro de regras, o jogo perde metade da sua piada, perde metade do seu contexto, e o jogo é muito, muito temático. Eu, quando tenho ali uma pequena introdução e que me explica o que é que está a acontecer no jogo, historicamente, tematicamente, por norma gosto de ir à Wikipédia e saber um bocadinho mais.

Br.M.: Vou dar um exemplo, que há um jogo chamado Praga Caput Regni, é um jogo sobre praga, que há praga no século XVI ou XVII, que houve uma ponte que ruiu, e o jogo retrata um pouco a reconstrução da ponte, do castelo, do palácio, etc. e é engraçado que no livro vem a história de como é que a ponte foi reconstruída, com pedaços, não é pedaços, mas com mistura de gema de ovo, porque tinha um material que cola, é pegajoso, e junto com outros materiais, acabou por se tornar muito resistente para a altura e foi bastante inovador.

Br.M.: Ora bem, eu não fazia ideia que isso tinha acontecido, falei há pouco tempo com uma pessoa da República Checa que também não fazia ideia que isso existia, e ela é da República Checa, mas quem criou o jogo é checo, e se nós formos depois documentar-mos à internet, vamos ver que isso é real.

Br.M.: E eu acho um piadão estas coisas, porque quando jogo da próxima vez, já vou com isso na cabeça e o jogo torna-se muito mais interessante, porque há ali uma ligação temática com aquilo que eu estou a fazer mecanicamente.

Br.M.: Se é necessário, não. Há muita gente que se diverte a jogar o jogo sem saber exatamente o contexto histórico que está ali presente no jogo, mas não são essas pessoas que compram os jogos normalmente, são as pessoas que são convidadas para jogar com alguém, normalmente são as pessoas que compram que se interessam pelo tema, pelas mecânicas, pelo designer, seja logo que for e nesse sentido, acho que sim, pode ser não só importante, mas pode ser diferenciador num mercado tão competitivo, ter esse tipo de cuidado, como ter um contexto histórico a explicar o que é que se passa no jogo.

Interviewer: E se forem por exemplo, mecânicas ou palavras que só nós que estamos dentro deste mundo é que sabem o que significa por exemplo "tracking" ou outra coisa qualquer. Se calhar um português mais velho não vai saber o que é que é "tracking". Acho que essa definição devia estar dentro do manual.

Br.M.: Sim, e eu percebo o que estás a dizer, porque estando eu semanalmente a ser anfitrião de um evento semanal em Oeiras, onde vão pessoas que não têm a mesma à vontade que eu e outras pessoas do grupo com o hobby, e que vão experimentar jogos simplesmente porque estão curiosos e não fazem ideia do que é que é um "victory point". O "victory point" acaba por ser depois óbvio que são pontos de vitória, mas nós, entre nós, falamos destes temas como se fosse uma coisa super normal, é a segunda natureza, mas para as pessoas que não estão, nota-se que há ali um desconforto e agora imagina essas pessoas sem a nossa ajuda e com um manual em que fala de "tracking", que fala de uma mecânica, por exemplo, "rondelle". O que é que é um "rondelle"?

Br.M.: Pode ser estranho e pode até ser uma barreira para continuar porque não só não conseguem perceber as regras muitas vezes, porque não estão habituados a este tipo de jogos, mas também não percebem o que é que quer dizer as palavras.

Br.M.: Eu acho que deveria haver uma espécie de "glossário", para explicar o que é que realmente é um "tracking", o que é que todos estes anglicismos que nós usamos muitas vezes dos "worker placements", que é facilmente uma alocação de trabalhadores, mas que muitas vezes não é traduzido dessa forma, poderia ajudar sobretudo os jogadores novos neste hobby.

Br.M.: Claramente, sim.

Interviewer: Qual é a tua opinião sobre a representatividade na arte de um jogo? É necessário ou não é necessário? Devia ter mais mulheres, menos mulheres, mais negros, menos negros?

Br.M.: Sim, eu tenho a opinião de que nos últimos tempos, e talvez nos últimos cinco, não vou passar para os dez anos, mas nos últimos cinco anos tem vindo uma mudança no paradigma dentro da indústria, mas eu acho que até as próprias editoras, neste momento, estão super preocupadas com isso.

Br.M.: Não era uma preocupação antigamente e isso fez com que muita gente, não só nos jogos de tabuleiro, isto agora são movimentos que existem em várias atividades da sociedade, que reclamam, e que reclamam com todo o direito, a sua representatividade, e hoje vejo coisas como o mesmo playerboard, em que eu escolho uma personagem, em que de um lado é um homem, do outro lado é uma mulher, e se calhar a parte sexualizada, que era muito comum da mulher ter quase que os seios à mostra, estar com uns vestidos muito sexys, agora já não é bem assim, já tem algum cuidado de não sexualizar, sobretudo o género feminino e sobretudo também ter aqui alguma preocupação também com raças, com características físicas, a pessoa que é mais ou menos gordinha, que usa ou não usa óculos. Existem agora vários personagens à escolha em vários jogos.

Nem todas as editoras o fazem, mas eu posso dizer o meu caso, que eu fiz um jogo que hoje é de música, de uma banda musical, uma banda de garagem, mas que não foi o tema que foi apresentado. O tema que foi apresentado foi um tema sobre os descobrimentos portugueses depois foi só mudar o tema, mas a editora desconhecia muito da nossa história no Canadá, desconhecia os sítios onde nós chegámos, mal sabiam eles que nós até fomos os primeiros a chegar a alguns dos sítios no Canadá, só que depois não ficámos por lá e eles ficaram super fascinados, mas tiveram um imenso medo de colocar esse tema no jogo, porque tiveram medo que houvesse uma alminha que num Kickstarter, numa plataforma de financiamento, fosse lá um comentário como, por exemplo, como é que eram feitas as viagens, em que condições é que os marinheiros e outras pessoas da tripulação eram tratadas, o que é que acontecia quando chegavam aos sítios, o que? era amigável? apertavam as mãos e estava tudo bem? Portanto, aqui várias coisas depois acabaram por ser um problema e nós não quisemos ir por aí, e eu sinto que não é só esta editora que o faz. Hoje tudo o que é temas sensíveis acaba por levantar aqui várias questões e as editoras têm essa preocupação.

Br.M.: Em relação, por exemplo, à representatividade do género feminino. Hoje, como é um jogo sobre uma banda de música, houve um cuidado enorme para que na arte das cartas houvesse tantos homens como mulheres, que houvesse todas as raças representadas, desde asiáticas, africanas, europeias, caucasianas, o que quisermos chamar e houve um cuidado mesmo para que o número fosse distribuído de forma igual. Isto é um paradigma diferente, que se calhar há 10 anos atrás não era uma preocupação.

Br.M.: Eu acho que se está a caminhar nesse sentido, ainda hoje, de vez em quando, vemos algumas coisas que ainda não vão para esse diapasão, mas há sempre alguém muito atento e então com as redes sociais não perdoam, portanto, acho que agora as editoras se põem a jeito, não é? Quem anda à chuva molha-se, e eu acho que hoje em dia isso já não é tão visível como há 10 anos atrás.

Interviewer: Mas achas que a representatividade deve existir no matter what? Ou, por exemplo, num contexto histórico não faz muito sentido ter uma pessoa de cadeira de rodas na Segunda Guerra Mundial, por exemplo?

Br.M.: Não, não, não. E isso foi uma das coisas que me mais chateou, porque achei que ia ter um jogo sobre Portugal a ser distribuído mundialmente, era uma forma de também dar a conhecer a nossa história, e apesar de não ter ficado chateado com o novo tema e com a representatividade que deram ao jogo, está giro, está diferente, mas eu sinto que existe hoje uma excessiva preocupação em não criar situações perigosas e cada vez menos as editoras têm coragem de publicar jogos sobre o que realmente aconteceu, sobre história, para mim, eu consigo me abstrair das coisas, um jogo de história é simplesmente um jogo em que nós estamos a recriar a história desde que não me coloquem a ser eu, um nazi, e a fazer maldades aos judeus, que isso já é um exagero, eu consigo reviver muitas das coisas que se não for ao pormenor eu consigo suportar.

Br.M.: Os jogos sobre história existem muito poucos, existem cada vez mais jogos sobre natureza, coisas muito fofinhas que é mais fácil para se conseguir contornar esse problema, mas eu que adoro história vejo cada vez menos jogos sobre história, porquê? Porque qualquer parte da história quase vai ter a colonização, qualquer parte da colonização vai ter a escravidão, vai ter vários temas sensíveis, em que muitas vezes o jogo nem está a falar sobre escravidão, não está a falar sobre situações sensíveis, é apenas um jogo em que estamos aqui a mexer em bonecos para ganhar pontos de vitória, mas sinto falta de jogos que representem um pouco aquilo que se passou.

Br.M.: E às vezes é uma forma também de criar awareness, agora está a faltar a palavra em português, lá está, os "anglicismos", falando das coisas como elas foram feitas, não é preciso estarmos a celebrar as coisas, mas acho que é uma forma também de darmos a conhecer à população mais nova, à geração mais nova, que estas coisas aconteceram.

Br.M.: Mas hoje em dia isso não estou a ver acontecer, cada vez menos acho que vão haver jogos com essas temáticas, portanto não concordo com esta excessiva necessidade de representatividade, da mesma forma que quando eu fiz o meu jogo, quando era Descobrimentos, a tripulação era apenas de pessoas do género masculino, porque era o que acontecia antigamente, as únicas pessoas do género feminino que apareciam eram matrizes, porque, e lá está, são situações que não queremos ter num jogo, acho que não faz sentido ter uma personagem dessas para depois termos que justificar a inclusão do género feminino num jogo, mas é mais fácil assim, Joana, é mais fácil assim porque não provocamos ninguém.

Interviewer: Sim, mas também a história quando não se sabe repete-se, não é?

Br.M.: Sim, sim, sim, sim, e eu creio que hoje em dia, não só nos jogos de tabuleiro, mas em várias atividades, os movimentos que têm sido criados estão a suscitar muitas ações por parte de, ou de editoras, mas das entidades que diria que são responsáveis em mudar o paradigma.

Br.M.: Eu acho muito bem que seja feito a mudança de "ok, agora já não é só personagens masculinos que tens à escolha, agora já tens mulheres, homens, tens um mais velho, mais novo, um preto, um branco, seja lá o que for".

Br.M.: Eu acho isso tudo ótimo, acho que é assim que deve ser, que é para qualquer pessoa que esteja numa mesa, se sentir representado.

Br.M.: Eu, se calhar, não gostaria de escolher uma mulher porque sou homem, mas se calhar a mulher gostava de escolher uma mulher e não tem essa personagem à escolha e dar essa opção, queira ou não queira, pelo menos ter opção é importante. Eu acho que é este tipo de movimentos que fez com que isto fosse alterado. O que eu sinto é que existe aqui um...

Interviewer: Desbalanceamento?

Br.M.: Um desbalanceamento que já não está a ser cumprido e não sei se vai ficar por aqui, e a indústria está cada vez com mais medo de explorar esse tipo de temas, quando surge alguém com coragem é polémico, é polémico, muito polémico.

Interviewer: Mudando um bocado o tema, "Achas que jogos com maior número de jogadores são mais acessíveis do que jogos com menos jogadores?"

Br.M.: É uma pergunta interessante porque jogos com mais jogadores à partida são jogos que ou são party games ou são jogos familiares e por serem jogos familiares ou party games são mais acessíveis.

Br.M.: Mas não necessariamente, hoje também existem jogos mais complexos, diria, estou a lembrar-me de dois ou três, mais complexos que dá para oito, dez jogadores, alguns deles até dá para mais, mas são uma minoria mesmo muito, muito reduzida.

Br.M.: Eu acho que essa afirmação estaria correta, não necessariamente 100% correta, mas é a verdade, é aquilo que acontece, portanto, vou dizer que sim, jogos com mais gente à partida são jogos mais acessíveis.

Interviewer: Porque estão associados aos party games?

Br.M.: Sim, ou family games, mas os party games normalmente deixam, não ficam ali na barreira dos seis jogadores, podem chegar aos oito, podem chegar aos dez, doze jogadores e eu não estou a ver um jogo com doze jogadores a ser muito complexo, porque se há dez jogadores que percebem mas dois não percebem, já estamos ali com uma barreira e a ideia de um party game é não haver barreiras para

ninguém, portanto, percebo que há aqui uma correlação entre o número de jogadores com a complexidade dos jogos também.

Interviewer: Achas que o preço é um fator importante para a popularização de um jogo?

Br.M.: Sim, sem dúvida. Eu tenho visto isso todas as sextas-feiras quando eu faço essas dinamizações nos nossos eventos semanais. Há pessoas que aparecem pela primeira vez, ficam apaixonadas com a experiência que têm com o primeiro jogo que jogam. Na mesma noite jogam dois ou três jogos diferentes e uma das coisas que normalmente fazem é perguntar onde é que podem comprar aquele jogo ou os jogos que jogaram e eu digo-lhes logo, eles pegam logo no smartphone, "vão é aqui, vai é ok, epah mas isto é caro" e quando ouvem o preço ficam assustados porque não têm mesmo noção do que é um preço médio de um jogo e normalmente os jogos que eu mostro até não são os jogos mais caros porque são jogos de entrada e sinto que há uma surpresa muito grande por parte das pessoas que estão agora a entrar no hobby com o preço dos jogos. Mal sabem eles que daí para frente os jogos estão sempre a subir a nível de preço.

Interviewer: Mas será que é só porque somos um país mais pobre? Ou será que isso acontece no resto do mundo também?

Br.M.: É, pelo...isto lá está. Como sou uma pessoa que gosta muito de acompanhar as tendências dos jogos de tabuleiro, acabo por saber o que é que se passa a nível da indústria e o que é que as pessoas sentem.

Br.M.: Sobretudo nos Estados Unidos, na Alemanha e em França, que são talvez os países com mais presença, com mais cultura de jogo, e pelo menos nas redes sociais é onde eu ganho mais.

Br.M.: É geral, É geral, obviamente que aqui sente-se mais, aqui sente-se mais porque se calhar nós queixamos do preço de um jogo do Vital, e eles se calhar queixam-se que compram o jogo do Vital e não compram mais nada e nós se calhar temos que esperar 8 ou 3 meses para poder comprar o jogo do Vital. Se calhar é uma diferença grande, mas é uma diferença que...não é uma diferença, é um problema que se...que se calhar por se sentirem um pouco por todo o mundo.

Br.M.: E existem vários produtores de conteúdo, que fazem conteúdo regular e para massas, muitas vezes abordam estes assuntos, e nos Estados Unidos isso sente-se muito, sobretudo depois da pandemia e agora com a guerra da Ucrânia com a Rússia, que os produtos, as matérias primas aumentaram de preço e logo isso depois...e também o problema dos contentores da China, que normalmente é de onde vêm os jogos, acaba por aumentar o preço com o tamanho do transporte, e os jogos dispararam a nível de preço que foi uma coisa absurda desde a pandemia.

Br.M.: E hoje o que é normal pagar 50 euros por um jogo, esse jogo era se calhar 35.

Br.M.: Sim, já foi a 25, mas já estava se calhar nos 35, mas o 35 passou para 50 e está assim num espaço de dois anos por causa da pandemia, e já não vai baixar, não é? Agora nós temos de nos habituar a que este agora é o padrão.

Interviewer: Não sei, os jogos podiam ser... eu imagino que se calhar algumas zonas devem acontecer, uma mala da Gucci custa muito mais do que uma mala normal e isso também poderia acontecer com certos tipos de jogo e se calhar algumas pessoas só compram aquele jogo muito caro, porque é novelty. Talvez, pode ser que aconteça.

Br.M.: Existe o Kickstarter que é a plataforma em financiamento de grande parte dos jogos agora, ou seja, as editoras já não vendem diretamente ao retalho, primeiro querem ter a certeza que existem compradores suficientes para poder produzir e colocam logo o preço do jogo e cheio de bling bling, de muita coisa, dos componentes com metais, ou seja, é um produto deluxe.

Br.M.: Vamos agora comparar à mala da Gucci. E depois fazem normalmente também um preço para o retail, que é, ok, depois nós conseguimos produzir o jogo, vamos depois fazer uma versão um pouco mais económica, que depois é vendida por todo o mundo. Primeiro há esta prioridade de fornecer os jogos a quem decidiu comprar esta versão deluxe. A questão aqui é, a nível de qualidade do deluxe para o retail, pode ser grande, mas não é assim tão grande a diferença. O preço não é assim tão grande, ou seja, vamos imaginar um jogo que é vendido a 100, 120 euros, porque é deluxe, se calhar é vendido a 80 na versão retail e eu penso, 80 euros dá para comprar dois jogos há dois anos atrás, normais.

Br.M.: Eu acho que é mesmo o sinal dos tempos, seja uma coisa mais exclusiva ou não, os preços estão difíceis de suportar e não me parece que vai ficar por aqui também. Seja aqui ou noutro país qualquer, mas nós sentimos muito.

Interviewer: Para ti, qual é que é o número mínimo de idiomas que o manual de instruções deve ter?

Br.M.: Uma boa pergunta. Eu diria dois. Eu diria dois. Que é o.…é o inglês, que para mim é o universal, para mim acho que para muita gente e talvez a língua do país onde o jogo está a ser vendido, mas muitas vezes o jogo é vendido em França, eu estou a comprá-lo daqui, portanto se calhar estou a comprar um jogo que tenha o manual em francês e inglês mas eu diria que tem a ver com a editora, ou seja, se está a ser editado ou a ser vendido num determinado sítio, deve ter essa língua e depois o inglês, porque acaba por depois ser o universal, mesmo que eu não saiba francês, eu com o inglês chego lá.

Br.M.: Eu acho que muitas vezes o manual vem com tanta língua que é um desperdício de papel. Tenho jogos que têm holandês, alemão, francês, espanhol, inglês e às vezes ainda vem com outros... italiano, etc.e eu acabo de fazer o quê? Dos cinco ou seis manuais diferentes eu fico só com o inglês e o resto vai para fora da caixa por sotaque para lá espaço.

Br.M.: Portanto, a nível mesmo de ecológico acho que não faz muito sentido o que eu acho que faz sentido, se calhar, é que os manuais estejam em todas as línguas possíveis, e quando eu digo possíveis depois depende da capacidade da editora de conseguir suportar os custos da tradução, mas colocá-los online e no próprio manual dizer, se quiseres em português, vais aqui ao siteX e tu descarregas o PDF. Sim, e algumas delas já fazem isso. Eu acho que faz sentido.

Interviewer: De uma forma geral, tu achas que a comunidade de board games portuguesa é inclusiva e acolhedora para todos os tipos de jogadores? Sejam eles portugueses, estrangeiros, deficientes, não deficientes, que falem português, que não falem português?

Br.M.: Vou falar pela minha experiência. Eu tenho uma ideia de alguns grupos mais próximos daqui de Oeiras em que eu posso falar com algum à vontade. Agora, tirando desta parte geográfica, aquilo que eu consigo perceber é, por exemplo, em convenções, o que é que se faz, por exemplo, em Braga, o que é que se faz em Viana, o que é que se faz em Faro, mas não estou lá para ver, portanto, não consigo realmente perceber se corresponde à verdade ou não.

Br.M.: Aqui, eu acho que sim, eu acho que sim, eu acho que sim e nós temos o cuidado quando fazemos a divulgação de dizer que são eventos family friendly, que é para as pessoas perceberem que podem trazer, os casais podem vir, podem vir com os filhos, filhos e avós, etc. e que temos uma vasta gama de jogos que pode ser jogada por qualquer tipo de idade e que temos pessoas que explicam e temos, por exemplo, também o cuidado de, neste momento, estamos a precisar de gente para nos ajudar a organizar as coisas. Não é só qualquer pessoa pode entrar, qualquer pessoa pode entrar sim, mas gostaríamos de ter, por exemplo, mais mulheres.

Br.M.: Somos oito em que só uma delas é que é mulher. Temos que começar a fazer este esforço de, não só nós darmos o exemplo, mas até para que depois, quando alguém vem ao grupo, não houver uma quantidade de homens absurda e o que acontece poucas vezes é mulheres virem sozinhas.

Br.M.: Acho que ainda existe essa barreira, mas nós promovemos que elas venham, que tragam amigas, que venham em casal, seja lá o que for, venham sozinhas também não há problema, porque nós o que tentamos é fazer juntar pessoas que vêm sozinhas umas com as outras e explicar um jogo e vêm muitas, vêm muitas que não sabem para aquilo que vêm, vêm só para experimentar, por curiosidade, ficam ali meio perdidas porque existe a parte da vergonha, pessoas mais introvertidas que não sabem bem se devem pedir, se podem entrar numa determinada mesa, em determinado grupo, se o jogo já está a decorrer ou não.

Br.M.: E nós temos que fazer esse papel de desinibir as pessoas, perguntar o que é que querem fazer, que tipo de jogos encostam de jogar ou se têm alguma experiência mas para nós não tem sido um problema, até porque temos tido pessoas estrangeiras, ultimamente temos tido pessoas, já tivemos americanos, brasileiros temos alguns, já tivemos, da República Checa temos algumas pessoas,

alemães, temos encontrado aqui várias culturas diferentes ultimamente, é importante que nós saibamos conseguir comunicar com eles, mas fazemos por isso, não fazemos para que, epá isto é tão difícil falar em inglês, que mais vale a pessoa ter uma má experiência e não voltar, não, acho que isso é completamente errado, acho que a pessoa percebe que nós estamos a fazer um esforço para os ajudar e eles acabam também por nos ajudar a nós, às vezes quando estamos ali a empurrar uma palavra. E isso acaba por depender do perfil da pessoa, enquanto grupo, acho que fazemos esse esforço, fazemos esse esforço para que seja inclusivo e até para pessoas que têm dificuldade em termos de mobilidade, nós temos essa preocupação e nós temos um acordo, uma associação que tem um acordo com a Câmara, de termos uma das portas abertas em que, por exemplo, pessoas que tenham que vir de cadeira de rodas consigam fazer isso e não seja só pela entrada das escadas, se mais grupos tem estes preocupações, eu não sei, se eu tenho a ideia que nós portugueses somos inclusivos, eu tenho a ideia que sim, não ouvi nenhuma situação que me diga epá, isto foi uma situação muito chata, o que aconteceu naquele grupo, nunca ouvi tal coisa.

Br.M.: E às vezes até aprendemos com grupos, lá está, de Braga, de Viana, quando nós nos encontramos, aí vocês fazem isto, isto é giro, promover, por exemplo, RPGs, que não tem, quer dizer tem alguma coisa a ver com Board Games mas é um bocadinho diferente, e há pessoas que às vezes vem e não sabem bem se devem vir porque são mais ligadas ao RPG, mas há jogos que conseguem ter ali um pouco de tudo.

Interviewer: Os dois mundos.

Br.M.: Os dois mundos, venham, ainda isso na semana passada tivemos alguém que só faz RPG e queria saber se nós tínhamos abertura para abrirmos uma mesa para dar a conhecer. Venham. Portanto, espero que todos os grupos tenham este tipo de postura, de mal seria um hobby de nicho já ter este tipo de barreiras e preconceitos, e eu acho que, quanto mais formos, mais força ganhamos, e se mais força ganharmos, tudo muda.

Br.M.: Neste paradigma, desde sítios para estar, porque para dar um exemplo, nós para termos o sítio onde estamos, que era um mercado de Oeiras, que teve que ter o acordo da Câmara Municipal, foi tudo muito estranho para eles, o que é que nós fazíamos, era uma coisa tão estranha, porque é que nós vamos estar a dar um espaço para uma coisa que nem sabem bem o que é que é, mas se nós dermos a conhecer e se nós tivermos um projeto que, lá está, ajude a comunidade e que coloque mais miúdos a terem atividades, irmos às escolas, ensinar jogos, e isso depois tem de ser win win e se nós conseguimos dar à comunidade, a comunidade dá-nos de volta, e este tipo de preconceitos não ajuda em nada, seja lá raças, orientações sexuais, o que estamos ali a fazer não interessa nada para... o que está fora não interessa nada para aquilo que se passa dentro de uma mesa de jogo, e não tenho tido qualquer tipo de problemas nestes 7 ou 8 anos de existência que já temos enquanto grupo.

Interviewer: No teu grupo em Oeiras vai muita gente, ou já viste que muita gente com deficiência entra lá?

Br.M.: Muita gente não, mas temos... já tivemos duas pessoas com um nível de autismo razoável, em que tivemos que ter algum cuidado porque fomos avisados por pessoas que as acompanhavam que havia isso, portanto, de tornar o mais normal possível o evento, mas por exemplo, dificuldade de mobilidade, só tivemos uma pessoa que tinha... pronto, que estava de cadeiras de rodas, nós só tínhamos uma entrada que era por escadas, e acabámos, depois, por ter essa preocupação de... temos que arranjar uma alternativa, há uma porta das traseiras, que, ainda por cima, nós estamos no primeiro andar, e hoje já temos essa possibilidade de facilitação para quem tem este tipo de problemas.

Br.M.: Mas atenção, nós temos um espaço que permite que consigamos arranjar um plano B, mas acho que os grupos são tão limitados a nível de espaço que podem usufruir que eu não sei se não poderá realmente ser uma barreira, nós, no nosso caso, tivemos uma situação, no máximo, do que eu me lembro em 7 anos.

Interviewer: Achas que todos os jogos deviam ter uma mecânica de desistência, por exemplo, onde o jogador pode se ir a meio do jogo sem prejudicar os outros que estão a jogar, ou achas que isso estraga um bocado a experiência de jogar?

Br.M.: Nós, que estamos no hobby, dizemos que jogos que tenham eliminação são maus jogos. Tu estás a falar em desistência, que é um bocadinho diferente.

Interviewer: Desistência, exato.

É um bocadinho diferente, o que me está a fazer pensar na tua pergunta mais tempo do que aquela resposta que iria dar rapidamente, porque a eliminação é um bocadinho diferente.

Br.M.: Eu não sou muito apologista da desistência. Porquê? Pode ser bom porque pode haver uma situação em que eu tenha mesmo que sair por alguma urgência, alguma coisa que aconteça, que normalmente não acontece, mas um imprevisto e assim não acabo por não atrapalhar ou interferir, prejudicar a experiência dos outros mas se existe essa abertura, mais facilmente alguém que, porque lhe está a correr mal o jogo, ou sei lá, não está a gostar da companhia, isto também pode acontecer, às vezes temos que ser um bocadinho tolerantes com as diferenças uns dos outros e temos que estar lá até o final do jogo para não parecer mal mas eu acho que faz parte da experiência social termos que aprender a lidar uns com os outros.

Br.M.: Se houvesse essa facilidade, eu não sei até que ponto também não se perderia um pouco do propósito dos jogos de tabuleiro. Nunca pensei nisto, é uma boa pergunta, A minha reação assim mais imediata é, não deveria haver essa mecânica, mas ao haver teria que ser um pouco limitativa para que não fosse fácil sair.

Interviewer: E abusar sim.

Br.M.: Exato, porque isto depois pode ser um pau de dois bicos, pode ser bom numa parte, pode ser mal noutra, mas eu estou mais inclinado para o não, não existir.

Interviewer: Falaste agora a eliminação dos jogadores. Jogos com turnos de espera ou eliminação total dos jogadores, achas que eles aborrecem mais facilmente os jogadores ou às vezes até é bom ter uma pausa para pensar, para ver o que é que os outros estão a fazer de fora?

Br.M.: Eliminação sou totalmente contra, a menos que sejam jogos tipo Party Games que acabam em 5, 10 minutos e isso não me choca e faz parte às vezes até da adrenalina do jogo, não queria ser iluminado, mas daqui a 2, 3 minutos já estou a jogar outra vez. Tudo bem.

Interviewer: Agora se for um Werewolf, não é?

Br.M.: Sim, são jogos de caixa grande que normalmente moram 1 hora, 1 hora e meia e são eliminados à primeira meia hora e depois não é só questão de eu ter que estar à espera que o jogo acabe, eu perco a experiência que os outros ainda estão a partilhar e não é isso que um jogo de tabuleiro deveria transmitir numa mesa.

Br.M.: É todos, estamos a partilhar um momento, seja lá se ganhas tu ou se ganho eu, se está-te a correr bem ou se está-te a correr mal, depois nós no final vamos falar e normalmente nós falamos sobre estratégias, como é que correu, o que é que eu deveria ter feito, o que é que tu fizeste para ter sido esse resultado.

Br.M.: A pessoa que normalmente é eliminada fica um pouco à parte e não é só isso, jogos que por exemplo dependam da estratégia, se tu fores eliminado, pode colocar um ambiente na mesa de que aquela pessoa não tomou boas decisões e vamos ser diretos, parece que a pessoa é burra e criar essa sensação num jogador é terrível, é terrível e pode ser dissuasor da pessoa voltar a querer jogar aquele jogo ou querer jogar qualquer jogo, portanto eu sou totalmente contra jogos de eliminação a menos que sejam jogos extremamente rápidos.

Interviewer: E sobre turnos te espera? depende do tempo?

Br.M.: Turnos te espera, eu sou uma pessoa um pouco impaciente no sentido de, vamos imaginar que estamos a jogar a 4, eu jogo rapidamente, o outro joga rapidamente, mas depois há dois jogadores que demoram imenso tempo por várias razões.

Br.M.: O jogo perde dinamismo muitas vezes, acaba por ser aborrecido para quem normalmente demora 5, 10 segundos a tomar a sua decisão, eu percebo que algumas pessoas precisam ter tempo e que são mais analíticas, gostam de saber o que é que os outros fazem a reagir a essas ações.

Br.M.: Mas aquilo que se chama de AP ou Analysis Paralysis, que é um dos problemas mais falados na indústria, é uma das coisas que a mim realmente me colocam algum stress, porque são jogos que normalmente demoram 1 hora, 1 hora e meia, às vezes até 2 horas e que podem passar para 3 horas facilmente se em todos os turnos, os mesmos jogadores acabam por demorar mais tempo.

Br.M.: Eu acho que é um pouco de bom senso, se eu já estou a pensar na minha jogada quando tu estás a jogar, eu posso até reagir a alguma coisa que possa acontecer entretanto, mas quando chegar a minha vez eu tenho o plano A, B e às vezes até o C já, se eu não fizer isto vou fazer aquilo mas rapidamente jogo e não é disruptivo porque o ritmo continua a ser rápido, agora se para sempre na mesma pessoa, não vão ser só eu, vão ser 3 pessoas vão começar a bufar, a suspirar e a dizer "então quando é que jogas?" e "pronto, isto não é xadrez", típico.

Br.M.: Mas tem que haver conta, peso e medida nesse sentido, também não é acelerar o jogo só porque estamos habituados a jogar, às vezes até conhecemos melhor o jogo e a pessoa até precisa pensar um bocadinho, desde que não seja um exagero, está tudo bem, mas há pessoas que exageram, exageram, já os jogos para fazer uma jogada demorou 15 minutos, dava para ir à casa de banho e voltar e comer qualquer coisa. Isso não é razoável e se nós fizermos isso em cada turno o jogo fica injogável.

Interviewer: Nos jogos que tu jogas e idealizaste, o jogo que tu publicaste ou vais publicar agora, preferes que as pessoas tenham de se lembrar de todos os aspectos do jogo que estão no manual das instruções, ou tu preferes priorizar player aids ou cheat sheets, as folhas de cábulas?

Br.M.: Eu sou muito fã desses player aids e eu por norma quando explico um jogo para mais facilmente aprendermos as regras, vou jogando, vou fazendo turnos, visualmente vou mexendo nas peças para que as pessoas percebam o que é que vai acontecer.

Br.M.: Não quero é que ele saiba exatamente tudo e todas as exceções, mas ter um player aid em todos os jogadores à medida que eu vou dizendo "olha, o jogo é assim, toda a gente pega no player aid, primeira fase faz isto" e eu explico o que é que é a primeira fase, mas toda a gente visualmente vê o que é que está ali escrito e o que quer dizer a primeira fase.

Br.M.: Então é como se todos estivéssemos a ler o mesmo livro ou a mesma página. Eu sou muito fã dos player aids e acho que ajudam bastante na perceção do jogo.

Br.M.: No meu jogo, como não há muitas regras, também não é assim muito crítico, nem acho que haja um player aid no meu jogo, mas em jogos que eu costumo jogar, que são jogos que normalmente demoram um bocadinho mais de tempo, é importante, é importante até para mim mesmo quando estou a tentar explicar um jogo, ter um player aid é quase como um guião da explicação, faz todo o sentido e ajuda bastante.

Interviewer: Para ti, achas que um jogo deve tornar-se cada vez mais desafiante mesmo que isso acabe por eventualmente deixar as pessoas frustradas?

Br.M.: Eu gosto de jogos desafiantes e gosto de jogos que me ofereçam experiências diferentes a cada vez que jogo. Não sei se é a mesma coisa que me perguntas, não tem que ser necessariamente mais desafiante, porque às vezes o desafio nem é o próprio jogo que cria, são os jogadores com quem tu jogas que o criam.

Br.M.: Podes ter uma experiência bastante positiva ou bastante negativa com um grupo e até teres uma ideia errada do jogo e na segunda vez que jogas, como a experiência foi diferente porque os obstáculos que os adversários criaram pela forma de jogarem ser tão diferente, a tua experiência acaba por ser completamente diferente.

Br.M.: Isso já aconteceu em vários jogos, não gostei na primeira vez, epah não quero jogar isso, quase me obrigam e na segunda vez eu digo, bem o jogo é final até é bastante bom e jogaria isto já de seguida depois de acabar este jogo.

Br.M.: O que eu gosto é que eu consiga ter uma experiência diferente a cada jogo, e experiência diferente não precisa ser muito diferente, é eu poder por exemplo jogar hoje com esta estratégia, amanhã tento outra só para perceber se é mais divertido, se é mais difícil chegar onde queres chegar.

Br.M.: Mas aquilo que eu percebo cada vez mais é que depende com quem jogas, se forem os jogadores que jogam o seu jogo e não se preocupam com os outros, tu consegues fazer aquilo que queres, e isto que estou a dizer de fazer hoje uma coisa e amanhã outra é possível.

Br.M.: Agora se jogas com um jogador que é aquele jogador que joga antes de ti, que antes de jogar olha para o teu jogo e toma decisões a pensar no jogo dele e no teu jogo, vai te limitar as tuas escolhas e não vais escolher aquilo que tinhas planeado desde o início do jogo fazer.

Br.M.: Eu acho que isso também acaba por ser desafiante e diferente, mas também faz parte dos jogos dar essa liberdade aos jogadores, se forem sempre iguais jogas uma ou duas vezes e ficas farta.

Interviewer: Tu gostas do root, não gostas?

Br.M.: Já gostei.

Interviewer: Já não gostas?

Br.M.: Eu gosto do jogo por ser bastante assimétrico e bastante desafiante, mas não jogas durante um mês e vais pô-lo outra vez na mesa e se calhar com pessoas diferentes.

Br.M.: Ter que explicar quatro regras diferentes é dose, e eu não me vejo a fazer isso sempre que quero colocar o jogo na mesa, obviamente que eu não decoro as regras de todos os jogos que tenho, mas tenho uma ideia.

Br.M.: Mas eu como jogo normalmente com a mesma facção, tenho mais dificuldade em explicar o que as outras três fazem, tenho que me documentar antes, e isso é um trabalho de casa que requer alguns esforços.

Br.M.: Mas vi algumas falhas, que não sei se é do jogo, mas se calhar dos jogadores que jogam comigo, que é a pessoa com quem eu não consigo interagir, realmente eu consigo interagir com os meus vizinhos da esquerda e da direita, é aquele que eu não consigo interagir acaba por fazer aquilo que quer e eu não consigo fazer nada para alterar a estratégia dele.

Br.M.: E isso incomodou-me um bocadinho, e acho que foi por isso que a minha opinião do jogo mudou um bocadinho, mas se calhar é dos jogadores, não sei.

Interviewer: Pois, se calhar se estiveres a jogar com um dos jogadores que já percebam as regras do jogo e o que fazer, se calhar já é mais divertido. Mas percebo.

Br.M.: Mas claramente, sim.

Interviewer: Para ti, achas que a aleatoriedade é um fator importante para um jogo de tabuleiro?

Br.M.: Q.b., Q.b. A aleatoriedade, Q.b. Eu gosto de jogar jogos em que as minhas decisões tenham consequência e sejam boas ou más e eu perceber que eu perdi por causa disto ou caí por causa daquilo, ou que o jogador a fez a estratégia que fez e que foi espetacular e que não houve sorte associada.

Br.M.: Quando eu sinto que a aleatoriedade faz parte do jogo só porque sim e que pode determinar o desfecho do jogo, isso irrita-me brutalmente a menos que seja, mais uma vez, um jogo daqueles rápidos em que só estamos ali para nos rir e não interessa se ganho eu ou se ganhas tu.

Br.M.: Quer dizer, interessa, mas naquele momento ninguém vai ficar chateado, é só uma coisa do momento e vamos jogar outra vez e agora vou ganhar e não ganho porque se eu uma carta A e não se eu carta B.

Br.M.: Se for uma aleatoriedade controlada e por isso eu quero dizer que tenha uma mecânica em que tu possas mitigar essa sorte, eu acho que faz todo o sentido e até pode trazer mais entusiasmo ao jogo, porque é o que eu acho que a aleatoriedade faz.

Br.M.: É parte do incerto que entra num jogo e o incerto normalmente cria alguma satisfação ou frustração, mas cria emoções. Eu acho que é importante passar isto para uma mesa.

Br.M.: Mas se eu conseguir controlar isso, vamos lá imaginar, eu preciso de um dado que calhe-me até 3 e se me calhar um 4, perco o jogo ou perco pontos por causa disso. mas se houver qualquer coisa, uma carta que me diga que cada vez que sai um dado eu tenho mais um do que aquilo que aparece, já é qualquer coisa, já estou a trabalhar no sentido de se calhar um 2 já chega ao 3, se calhar um 3 já chega ao 4 e então eu já começo a beneficiar um bocadinho das escolhas que eu tomei que foi para antecipar qualquer tipo de sorte ou azar que possa existir no jogo, gosto disso, agora se for um jogo totalmente baseado na sorte ou com uma grande componente de sorte, tem que ser um jogo muito reduzido no tempo para eu suportar isso. Senão é difícil.

Interviewer: Jogos com limites de tempo, por exemplo, aqueles com temporizadores, ampulhetas, isso tudo, fazem com que os jogadores desistam mais facilmente? Porque sentem stress ou é mais emocionante e eles ficam mais entusiasmados?

Br.M.: Eu nunca vi ninguém desistir por causa do tempo, mas já vi muita gente a ficar frustrada com o tempo e a nem querer jogar com a ampulheta.

Na minha família nós nem usamos ampulheta no *pictionary* e ninguém usa ampulheta.

Br.M.: Eu entendo, mas eu acho que o facto de haver uma ampulheta só em si mesmo não seja usada, mas estiver na mesa já coloca algum tipo de pressão ou de consciência que o jogo tem que ser jogado de uma forma rápida ou com algum ritmo e eu acho que é importante, se o jogo perde com falta de ritmo, para ao menos estar lá a ampulheta, se não for usada para ao menos passar a mensagem.

Br.M.: Eu acho engraçado, porque normalmente esses jogos são *party games* que usam esse tipo de mecanismo, mecânica com ampulheta.

Br.M.: O que é que às vezes acontece? Eu ponho a ampulheta, toda a gente já jogou e nós temos de estar ali à espera que a ampulheta acabe de deitar todos os grãos de areia, mas também acontece o contrário. Isso é que para mim é o problema, é que já acabou e ainda está alguém “espera, espera que eu ainda estou a fazer isto”, e o espera espera não são mais 5 segundos, porque isso é razoável ela esperar mais 5 segundos para tu terminares o desenho que estás a fazer.

Br.M.: Às vezes demora mais 30 segundos, e 30 segundos é assim tanto tempo? Não, mas todos os turnos foram mais 30 segundos, no final do jogo foram mais 15 minutos do que deveria ser o jogo.

Interviewer: É aquela pessoa que no stop nunca para quando dizem stop.

Br.M.: É, e depois tem que mais tempo a pensar, aquela que ganha mais pontos, que obviamente escreveu mais do que os outros quando os outros acabaram por cumprir as regras, mas a ampulheta não é algo que me agrade nos jogos, mas eu acho que tem o seu propósito, e em alguns jogos eu acho que até mesmo é necessário.

Interviewer: Isto é uma pergunta um bocado óbvia, porque já me disseste que gostas de jogos de história, mas qual é a tua opinião sobre os jogos como *multitasking*?

Interviewer: Por exemplo, fazer várias coisas no mesmo turno, dá tracking a isto, a meter os jogadores, tirar os jogadores, fazer vendas, fazer trocas?

Br.M.: É o meu tipo de jogo, eu gosto de jogos que eu me consiga rever em determinadas épocas, que tem algum build up, isto é, que eu consiga olhar no início do jogo para o meu player board, para algo que eu esteja a fazer, e está completamente vazio, e no final do jogo ganho ou perco, eu consigo sentir aquela sensação de crescimento, alguma coisa eu fiz, eu construí algo.

Br.M.: E nesse tipo de jogos, que tu agora me estás a falar com tracks e isso, eu consigo perceber, nem que seja pela quantidade de dinheiro que eu tenho no final do jogo, pelo número de casas ou tiles que representam cidades, casas, seja lá o que for que eu, entretanto construí à minha volta.

Br.M.: Eu gosto, eu sempre fui um jogador de jogos de computador deste género, seja *Civilization, SimCity*, jogos muito de gestão de recursos e de construção de alguma coisa.

Br.M.: E esse tipo de jogos que conseguem reproduzir em tabuleiro são os meus preferidos, e que normalmente têm essas coisas todas que tu acabaste de falar, tem os trackings, essas coisas todas, portanto, sim, venham mais desses que eu gosto.

Br.M.: E se tiverem então um contexto histórico, então está lá tudo.

Interviewer: Para ti, as instruções, o manual das instruções deve ter uma linguagem mais informal, mais coloquial, mais fácil, devem ter uma linguagem formal avançada, devem ter ajudas visuais e gráficos, não devem ter ajudas visuais nem gráficos, qual é a tua opinião?

Br.M.: Eu sou totalmente de acordo com a parte visual, e eu sou muito visual, e vou ser sincero, eu uso muito pouco os manuais de regras, eu normalmente aprendo jogos pelo YouTube, porque tenho mesmo esta necessidade que eu muitas vezes estou a ler as regras e as coisas não estão a fazer sentido.

Br.M.: E se eu vir um tutorial no YouTube, tudo aquilo que está ali escrito já começa a fazer sentido porque eu estou a ver as coisas a mexerem.

Br.M.: Mas vamos imaginar um mundo em que não existe YouTube, em que eu tenho mesmo que ler o livro de regras para aprender um jogo.

Br.M.: É muito importante que hajam exemplos, e exemplos com grafismo e ilustrações.

Br.M.: É importante também que esteja bem estruturado a nível de sequência das coisas, e muitas vezes os manuais de regras falham redondamente nesse sentido, em que temos que depois ir duas

páginas para trás para ver uma coisa que disseram "agora vai a página X, quiseres ter isto mais em pormenor, agora lá vou eu, depois vou um bocadinho mais para trás". Eu acho que isso não faz sentido, acho que faz sentido que as coisas estejam bem estruturadas a nível sequencial, e a parte gráfica para mim é muito importante.

Br.M.: É como eu digo, se um livro de regras não tem exemplos, não tem ilustrações, e eu sei que aquilo que eu estou a ler até faz sentido porque os termos são familiares, mas eu não consigo imaginar da forma como eu gostaria na minha cabeça aquilo que está a passar no jogo e muitas vezes o que eu faço, ou o que fazia, é: monto o tabuleiro, tenho o livro de regras e parece que estou a jogar sozinho, sou várias pessoas ao mesmo tempo, mas estou a experimentar as ações sozinho antes de ensinar aos outros. Eu hoje já não tenho essa necessidade porque tenho o YouTube que me facilita isso, eu nem preciso pôr o jogo na mesa antes de jogar pela primeira vez, porque já sei o jogo antes de pôr na mesa mas era assim que eu fazia, porque pelo livro de regras, esquece,sou muito visual mesmo.

Interviewer: E achas que todos os jogos de tabuleiro devem disponibilizar vídeos ou instruções em áudio?

Br.M.: Vídeo, vídeo, totalmente. Nos nossos podcasts nós já tivemos esse tema de que há pessoas que são totalmente pró-livros de regras e eu era a pessoa que desviava um bocadinho, eu sou pro-tutoriais do YouTube.

Br.M.: Acho que faz todo o sentido até para a malta mais nova que está a entrar neste hobby ver este tipo de tutoriais mais profissionais, porque o que existe mais são pessoas como eu, como tu, que gostam de jogos tabuleiro e que se sentem entusiasmados, que pegam no telemóvel, começam a gravar e explicam o jogo.

Br.M.: Isso é tudo muito giro e até se aprende dessa forma.

Br.M.: Mas existem tutoriais tão bem feitos que parecem coisas mesmo de jogos de computador, parece que tão mesmo explicar o jogo com grafismos 3D, com as peças a mexerem de uma forma como se estivéssemos lá.

Br.M.: Fica tão intuitivo e às vezes são tão mais rápidos do que aqueles tutoriais que são feitos por pessoas que não têm experiência, não têm os materiais e os equipamentos necessários, também o know-how depois de editar as coisas, que às vezes em 5, 10 minutos tu aprendes um jogo que demora 1 hora e meia.

Br.M.: E eu acho que isso é brutal, não precisa estar lá tudo explicado, todas as regrinhas, todas as exceções, é teres uma ideia de como é que se joga. Para quando tu pegares num livro de regras, tu simplesmente teres que tirar dúvidas de algumas secções, deixar um bocadinho assim meio na dúvida sobre o que é que é para fazer.

Br.M.: Mas tu já vais para o jogo confiante se que sabes jogar, porque vieste o vídeo, eu não consigo fazer isso com o livro de regras, portanto eu acho que seria o próximo passo. Seja através de vídeo, seja através de aplicações, que eu sei que já existem umas aplicações que estão a ser criadas para que se aprendam jogos dessa forma, uma espécie de tutorial interativo em que tu carregues mesmo no botão para ver o próximo passo.

O Dice, não é?

Br.M.: Sim, sim. Há um que é Dice qualquer coisa, sim. Mas existem mais do que uma plataforma que está a ser estudada e eu sei que existem planos para que seja uma coisa universal, para que seja centralizado, que não tenha que ser o sítio A ou o sítio B para se encontrar o tutorial do determinado jogo e estar tudo encaixado no mesmo sítio. Eu acho que isso seria ótimo, porque é uma ferramenta muito, muito positiva para pessoas sobretudo inexperientes.

Eu acho que isso seria uma forma de ultrapassar alguns obstáculos que as pessoas encontram no início quando chegam ao hobby.

Interviewer: Para ti a parte mais difícil de fazer um jogo de tabuleiro é o quê? É as instruções?

Br.M.: Não. As instruções até são feitas pela editora. Nós normalmente temos uma ideia do que é que o jogo é, temos uma ideia, sabemos como é que o jogo funciona e escrevemos num Word assim mais ou menos alguns passos.

Br.M.: Mas para tu entenderes o processo de como é que nós chegamos a uma editora, ou é através de um vídeo ou presencialmente tens ali o jogo montado e explicas o jogo, nem dás livro de regras, nem nada, e eles não leem isso. Eles querem é ver visualmente o que é que está a passar e uma explicação que é o que se costuma dizer que é o pitch de elevador. Tens de em 2 minutos ter tudo explicado

Br.M.: O que é que é mais difícil? Não é o livro de regras, não. O difícil é que a ideia que tu tens na cabeça, que te faz todo o sentido, depois pode até fazer sentido num papel, mas pode não ser entusiasmante.

Br.M.: Às vezes isso é o suficiente para que o jogo não vá para frente, às vezes o jogo até faz sentido, uma jogas a 2 está ótimo, uma jogas a 3 e o jogo fique totalmente desequilibrado. E agora o que é que eu vou fazer para equilibrar isto?

Br.M.: Eu diria que é mais essa parte que é difícil, é a parte de equilibrar o jogo consoante o número de jogadores, se calhar vais ter que ter mais X cartas, consoante o número de jogadores, se calhar a distribuição vai ter que ser igual. Aí é parte matemática de um jogo porque não é só pôr as coisas e experimentar.

Br.M.: Existe muito Excel envolvido, muita coisa que é para depois o jogo não ser injusto. Eu vou para uma estratégia que eu já sei que vou ganhar porque usando esta estratégia é forte e aquela pessoa está a experimentar a estratégia B nunca iria ganhar porque é totalmente desajustada.

Br.M.: É muito complicado e eu diria que essa é a parte mais difícil porque o resto é quase como um "erro e tentares, erro e tentares". A temática, as mecânicas, vou experimentar isto mais aquilo, tem piada ou não tem, faz sentido ou não tem, tira, põe, mantém, é um pouco assim que eu faço as coisas.

Br.M.: Mas depois de sentir que as coisas estão divertidas, estão a fazer sentido, que há um dinamismo, agora vamos ver, vamos jogar. Mas eu ganho e faço 60 pontos e tu fazes 5. Alguma coisa está errada. Por muito sentido que faça a nível de jogo.

Br.M.: Essa parte para mim é mais difícil porque não é fácil. Envolve muita coisa matemática e aí as editoras também são muito importantes porque tem pessoas que desenvolvem jogos, não são as pessoas que criam, mas são as pessoas que fazem input e que pela sua experiência também dão input matemático às coisas.

Br.M.: E os jogos têm que chegar ao mercado já bastante polidos e muitas vezes não chegam lá nada polidos.

Interviewer: As peças de um jogo, dinheiro, fichas, cartas, devem ter componentes de data reconhecíveis. Por exemplo, eu não preciso estar a olhar para perceber que a carta que eu tirei é vermelha porque tem uma textura de madeira, por exemplo, ou que o token que eu tirei é uma moeda porque é frio ou porque é metal ou tem um X e é metal.

Br.M.: Mas estás a falar no sentido, por exemplo, para pessoas que têm dificuldades visuais?

Interviewer: Não só para uma pessoa que tiver, também para essas pessoas, mas se eu estiver a falar contigo e quiser tirar uma carta do baralho, eu sei que pelo tático aquela carta é vermelha, por exemplo.

Br.M.: Ok, eu acho que os componentes têm que ter várias preocupações. A primeira, a parte tátil, que eu acho que é muito importante, tem que dar alguma experiência ao jogador, para mim, ter um disco de cartão não é a mesma coisa que ter, por exemplo, uma poker chip.

Br.M.: Em que se calhar são a mesma coisa a nível de representação, mas visualmente e a nível tátil dá uma experiência diferente, mas, por exemplo, aquilo que eu acho que é mais importante, na minha opinião, a nível de cores, por exemplo, agora estávamos a falar das cartas, tem muito a ver com a organização do setup do jogo.

Br.M.: Eu preciso saber que estas cartas são de um deck, que estas cartas são de outro deck e agora o que é que vai diferenciar uma coisa ou outra, muitas vezes é o verso, porque tem cores diferentes, tem símbolos diferentes, às vezes é o tamanho, o que não deixa de ser tátil.

Br.M.: Sabes que aquela carta é pequenina, provavelmente é o dinheiro ou outras coisas quaisquer, a carta maior, se calhar são cartas que vão para a tua mão, são cartas que tu jogas. Já sabes que aquelas cartas ali servem para um propósito, as outras servem para outro, independentemente da cor, mas tem a ver com o tamanho.

Br.M.: Muitas vezes a cor é importante, porque existem cartas, por exemplo, cartas de pontuação no final do jogo, outras são cartas de bônus durante o jogo e é importante saberes que quando ganhas qualquer uma destas cartas qual é que é o baralho onde tu vais buscar e mentalmente, se sabes que o vermelho é uma coisa e o verde é outra, acabas por acelerar o ritmo do jogo e não teres de estar sempre a pensar o que cada uma das coisas é, mas isso não tem sido um problema, porque está sempre um texto a dizer o tipo de carta que é, mas eu diria mais que os componentes têm mais a preocupação de imersão ou de satisfação no jogo.

Br.M.: Eu, por exemplo, um jogo que eu gosto muito que é o Splender, é um jogo que tem Poker Chips, e eu penso sempre se esse jogo fosse criado ou produzido sem os Poker Chips, se teria o mesmo sucesso que tem tido ao longo deste tempo todo e no mundo inteiro.

Br.M.: Porque uma das coisas que eu e alguns amigos gostam de fazer é aquela coisa típica de pegar num molho de Poker Chips e deixar as cartas para trás.

Interviewer: Sim, sim.

Br.M.: E aquilo se fosse só com peças de cartão não teria tanta piada. E nós às vezes até em brincadeira dizemos que quando é que vamos jogar aquele jogo da Poker Chips, já sabemos que é o Splender, mas ficou conhecido pelo jogo da Poker Chips.

Br.M.: Portanto, pode enriquecer a experiência do jogo a ver ali algo diferente, que não é necessariamente necessário, mas que pode ser diferenciador o suficiente para tornar o jogo mais satisfatório, não sei.

Interviewer: Falaste das cores. Na tua opinião, como é que a escolha de uma paleta de cores pode tornar um jogo mais acessível? Ou menos acessível? Vai para os dois lados.

Br.M.: Vou te dar um exemplo. Há uns tempos atrás, e já foi há alguns aninhos, eu joguei um jogo com uma pessoa que é daltônica. E a pessoa na altura não me tinha dito que era daltônica. E era um jogo que tinha cores, eu não sei agora quais são as cores que se confundem, mas...

Br.M.: Aqueles jogos que tinham cores que se confundem, e eram cubos bastante grandes, visualmente ficava muito giro, o jogo chama-se Burano, e estávamos ali a fazer cubos, a colocar cubos uns em cima dos outros, e depois havia ali uma representação 3D muito gira.

Br.M.: Mas a cor dos cubos interessava. E no final do jogo, eu acabei por ganhar uma vantagem muito grande sobre o adversário, porque quando ele começa a fazer os pontos do final do jogo, ele diz que "agora vou pontuar os meus cubos azuis, agora estou a inventar a cor".

Br.M.: E eu digo assim, "mas isso não é azul". Ele diz assim "como não, não é azul". "Não, isso é verde". E ele percebeu naquela altura que não ia fazer pontos nenhum porque estava a mexer em cubos de uma cor, para o qual ele teve a trabalhar o jogo todo.

Br.M.: E ele disse-me que foi das piores experiências que ele teve a nível dos jogos de tabuleiro, até porque foi um jogo de uma hora e meia, e ele sentiu que perdeu ali uma hora e meia, e eu senti-me completamente constrangido com aquilo que tinha acontecido, porque não sabia, não é? E não fazia ideia que mesmo que soubesse que aquelas eram as cores que iriam confundi-lo.

Br.M.: E não é só nesse jogo, existem vários jogos em que já começa a haver uma preocupação de "ok, a cor é esta, a cor é aquela" mas a carta depois tem ali um pormenor no canto superior esquerdo ou direito, em que tem ali um símbolo que é para a pessoa diferenciar as cores.

Br.M.: Eu acho que é importantíssimo. Eu não tinha ideia das pessoas daltónicas que chegam a uma mesa de jogo, e eu nos grupos de sexta-feira, nos nossos eventos, tenho assistido a muitos desses casos, pessoas que até antes de começarem a jogar dizem-me, "mas atenção, que eu sou daltónico “e eu "ok, então vamos jogar este jogo, não vamos jogar aquele porque aquele é capaz de ser confuso para ti".

Br.M.: E pode ser um obstáculo. E naquele momento, há muitos anos atrás, foi um obstáculo tão terrível que eu senti-me tão constrangido e nunca mais me esqueci. E ainda hoje falamos disso, somos amigos, não ficamos chateados com nada, não fui eu, foi o jogo, o jogo estava feito daquela forma.

Br.M.: E é uma situação tão estranha e tão inusitada que eu acredito que possa acontecer em todo o mundo e várias vezes numa mesa. E as editoras, acho que têm que começar, se é que já não têm essa preocupação de criar algum tipo de regras nas paletas das cores para que não seja sequer um problema e se for um problema, coloquem algo que ajude os jogadores a diferenciar os determinados elementos, sejam cartas, cobras, seja o que for.

7.8 Appendix H - Interview transcription - Game Designer F.L.

Interviewer: A primeira pergunta é a tua idade

F.L.: 33.

Interviewer: E qual é a tua área dentro da produção de jogos de tabuleiro?

F.L.: Área em que sentido? Ou seja, jogos familiares, jogos complexos, tipos de conteúdo?

Interviewer: Se és só game designer, se fazes também a arte? fazes um bocado de tudo…?

F.L.: Ah, eu enquanto autor de jogo, é isso?

Interviewer: Exato

F.L.: Ah, ok, pensei que poderia ser enquanto canal do (nome do canal do youtube).

F.L.: Enquanto autor, as abordagens que eu tenho tido até agora têm começado com mecanismos, apesar de eu ter uma ideia de tema, por exemplo, a partir daqui as coisas são desenvolvidas e para mim faz sempre muito sentido que os mecanismos estejam contextualizados, ou seja, apesar de eu ter um tema que depois pode ser sempre adaptado pela editora, a verdade é que ele tem que fazer sentido no jogo original.

F.L.: Vou te dar um exemplo, o (nome de um dos seus jogos), não sei se já jogaste ou conheces.

Interviewer: Conheço, mas nunca joguei

F.L.: Pronto, o (nome de um dos seus jogos) inicialmente era um jogo com duendes, qual era o objetivo?

F.L.: Percorreres na mesma 12 espaços, portanto isso mantém-se, a mesma lógica de lançar os dados, fazer contas, mantém-se, mas eram um conjunto de duendes que iam avançando no arco-íris para chegar ao pote de ouro.

Interviewer: E como é que fizeram essa mudança?

F.L.: Com um trabalho conjunto com a editora, ou seja, a partir do momento em que os mecanismos estão fechados e que tematicamente as coisas fazem sentido, aquilo que foi necessário foi arranjar, vou-lhe dizer, uma roupagem, portanto uma nova história para o (nome de um dos seus jogos), mas que em termos de mecanismos tenham que continuar a encaixar, porque senão é sempre algo que é colado, percebes?

F.L.: E ser aquilo ou ser outra coisa perde o seu interesse e perde o envolvimento que podes criar com o jogador. Ao desenvolvermos tínhamos esta ideia do 12, não é? Porque temos 12 espaços, 12, 12, o que é que significa o 12 é a totalidade, daí temos os 12 signos, daí serem as 12 horas, portanto existe este universo. Pensou-se inclusivamente nas aldeias históricas, e tínhamos 12 aldeias, tínhamos um

peregrino, mas achámos que comercialmente isso não iria vender, e parámos na ideia dos 12 deuses do Olimpo. É um tema relativamente friendly para um público familiar e até um público mais jovem, existe algum espaço para desenvolveres uma narrativa à volta dos deuses, as suas habilidades, etc. e depois a partir daqui, ou seja, como é óbvio, houve um conjunto de ajustes que tivemos que fazer, mais uma vez para que o jogo fizesse sentido, mas depois de termos esta ideia do (nome de um dos seus jogos), foi pensar, ok, temos 12 deuses, mas cada deus também tem o seu poder, então se calhar faz sentido que as cartas tenham aqui algumas habilidades, e depois era, ok, eu quando faço a minha ação, faço a minha operação matemática, vou buscar uma carta, mas o que é que significa esta carta?

F.L.: E pensámos, ok, até foi uma questão tipo na Disney, da Disney o hercules tem aqueles amigos, quem é que são esses amigos? São os semideuses, que em termos de mitologia também têm o seu próprio peso.

F.L.: Então foi uma questão de ir afinando, ou seja, depois de ter os mecanismos prontos e de ter uma ideia de tema, foi ir afinando um conjunto de soluções onde fosse possível encaixar diretamente mais história, porque é esta história que é desenvolvida que depois criou tal engagement com os jogadores, e pode dizer que o feedback que nós temos tido, principalmente das escolas, é que o (nome de um dos seus jogos) está a ser utilizado em contexto de sala de aula, não era esse um dos objetivos principais, mas por um lado deixamos feliz que esteja a ser, onde um público familiar e os mais jovens estão não só a fazer coisas com matemática,a desmistificar a ideia da matemática, mas ao mesmo tempo temos professores de história a utilizar o jogo para conseguir explicar o que é que são os deuses do Olimpo, o que é que eles aparecem nesta posição, o que é que é o Zeus que está na última casa, o que é que isto significa? Portanto, o jogo permite, através da sua narrativa, ser uma introdução para algo que depois pode ser abordado de uma forma mais detalhada em sala de aula. Imagina, os miúdos jogam, não é? E dizem "olha, como se lembram no jogo do (nome de um dos seus jogos), lembram-se dos deuses, ok, agora este faz isto, este..." Estás a perceber, portanto, foi estas pequenas ligações e que mais uma vez, isso só faz sentido se tiveres um bom storytelling que alia tema a mecanismos. Portanto, se os mecanismos tematicamente fizerem sentido então consegues envolver bem a história e cumprir o objetivo.

Interviewer: Quanto tempo demoras a criar um jogo?

F.L.: Criar jogos. O processo do (nome de um dos seus jogos) foi um processo que durou um bocadinho mais tempo, pois se quiseres posso dar alguma informação do (nome de um dos seus jogos). Demorou-me cerca de 4 anos, entretanto, há uma pandemia pelo meio. Depois eu percebi também que cada editora trabalha da sua forma, ou seja, como é a Mebogames, que era a editora do (nome de um dos seus jogos), existia muito trabalho de desenvolvimento de mecanismos, afinar um conjunto de mecanismos, portanto, a ideia base estava boa, mas teve que ser otimizada.

F.L.: Depois muitas vezes é "tu achas que tens o jogo fechado, mas agora vamos reformular, porque tivemos um conjunto de playtesters que deram feedback, que é extremamente relevante e que implica novas formulações, novos testes, muitas vezes tu já sabes que aquilo não vai funcionar, mas o editor pede "não, agora testas, então vais testar e provas que não funcionam". Portanto, é como quando estamos a fazer uma tese, uma tese de mestrado, e nós temos as hipóteses e temos que as ir provando, mas a questão é, só através dos dados é que nós conseguimos comprovar se realmente aquilo funciona ou não.

F.L.: Portanto, é aí que estão os 4 anos, porque o (nome de um dos seus jogos) estava fechado em 2020, portanto, em termos de mecanismos, e depois do jogo estar fechado, a editora avança para fazer ilustração, para fazer produção, pode existir aqui algum playtest, e existe sempre, intermédio, mas também o objectivo será não alterar drasticamente o jogo, porque se tu já o estás a ilustrar, não vale a pena estás a pagar ilustrações e depois estás a voltar a pagar porque aconteceu qualquer coisa. Portanto, há editoras que conseguem fazer em simultâneo, mas quando a base ainda não está totalmente sólida, isto vai arrastar todo o processo. Depois, como eu disse, há a pandemia pelo meio, portanto, isto fez com que os lançamentos que a Mebo tinha planeado se atrasassem, e por consequência o (nome de um dos seus jogos) arrastou-se também, portanto, essencialmente foram cerca de 4 anos a desenvolver o jogo e até ao momento em que o jogo chegou ao mercado. Por exemplo, o jogo no final de 2021 estava completamente fechado, ilustrado, produzido.

F.L.: Por uma decisão estratégica da editora, só em setembro, portanto, só 9 meses depois do jogo fechar, é que o jogo chega ao mercado. Isto para te ver com os ciclos de lançamento das próprias editoras. Já o (nome de um dos seus jogos), ou seja, o que aconteceu, aquilo foi no âmbito de um concurso lançado pela tal editora espanhola, foi daquelas coisas que surgem muito naturalmente, ou seja, imagina, eu sabia que queria fazer um jogo com isto, com isto e com isto, as coisas estavam todas muito tipadas, muito dispersas, até que de repente surge um mecanismo de movimentação do gato no tabuleiro e de repente tudo se junta e foi um processo muito rápido, mas pode estar relacionado com o meu processo criativo, que é, eu quando estou na minha fase mais criativa, é aquela coisa, foco-me demasiado nisto e posso dormir pouco e a ideia tem que sair. Portanto, afinei muito aquilo, fiz um primeiro playtest, correu muito bem e foi uma ótima surpresa para um primeiro playtest, fiz logo vários testes seguida, começou a correr muito bem e depois entrei no concurso enquanto ia fazendo playtests, fui passando nas várias fases e foi sensivelmente no prazo de um ano, mais ou menos, em que o jogo tem o primeiro teste fundamental e até ao momento em que a editora diz que o vai editar, o que é que vai acontecer agora? A própria editora agora vai afinar algumas coisas comigo, portanto é aqui um trabalho a conjunto e por isso é que eu disse que não sei quando é que o (nome de um dos seus jogos) vai sair, não sei qual é o tempo de desenvolvimento, mas os planos é para final de 2024, 2025, portanto, depende aqui um bocadinho do que está em cima da mesa.

Interviewer: Há quanto tempo estás nesta área, é algo recente ou antes de seres game design, já fazias jogos quando eras criança?

F.L.: Eu criava, ou seja, eu acho que isso tem a ver com o meu próprio processo enquanto criança, o facto de ter sido filho único durante 15 anos fez com que eu brincasse muito sozinho e isto faz com que tu, inevitavelmente, quando brincas muito sozinho, crias outra persona para brincar contigo, o que te torna também muito mais criativo, ou seja, eu fazia construções de Legos, eu pintava muito, criava muita coisa com base na imaginação e era perfeitamente normal que eu fosse criando jogos, mas eram jogos tipo adaptados de jogos de lançar dados, coisinhas pequeninas.

F.L.: Continuei a jogar na minha adolescência, muito Uno em família, muito Trivial Pursuit, muito Pictionary, muito Cluedo, isto já enquanto adolescente e descobri só os jogos de tabuleiro modernos em 2015, portanto já é uma realidade um bocadinho mais tardia, mas que me parece que está dentro da média do que outras pessoas acabam por descobrir.

F.L.: E depois a partir daí é que percebi que existiam, o que era isto, dos jogos de tabuleiro modernos, que existia um mercado muito grande, eu como sou marketier de profissão tenho sempre uma grande curiosidade em saber como é que cada mercado funciona, por só nem ser um mercado novo que eu desconheço, o que eu acho que depois junta a questão de ser produtor de conteúdo, portanto, juntei as duas coisas, estou a fazer coisas de um mercado que não conheço e isto permite-me ao mesmo tempo compreender esse mercado. E depois naturalmente eu acho que qualquer pessoa que jogue cria as suas próprias house rules, tu olhas para aquele jogo e dizes "esta regra não faz sentido", como é óbvio não faz sentido não é porque o jogo está broken, pode ser só imagina, se calhar que o teu grupo, esta regra se fosse adaptada o jogo funcionaria melhor. Portanto são estas pequenas adaptações que naturalmente eu fui fazendo com meu grupo de amigos até que um dia depois de fazer várias adaptações eu acho que há sempre uma sementinha que é um jogo que funcionasse desta forma é que seria interessante. E quando tu começas a juntar várias coisas, há um momento em que a tua cabeça está tão cheia que tu precisas pôr aquilo no papel, pelo menos para mim é assim que funciona.

F.L.: E as coisas vão surgindo naturalmente e foi esse o processo com o (nome de um dos seus jogos) também, uma vez reuni todos os amigos em casa e disse "olha tenho aqui umas folhas, tenho aqui umas coisinhas para vocês testarem" e até correu relativamente bem, as pessoas deram o seu feedback e é um jogo que tem matemática e eu joguei com muitas pessoas que nem gostam de matemática mas que se divertiram com o jogo. Portanto eu percebi, ok, o jogo tem esta componente não é a componente principal porque tem alguma estratégia nas decisões que vais aqui tomando. Portanto de forma resumida criava numa perspectiva de me divertir sem qualquer ideia muito fixa, mas só a partir de 2015 quando eu entro nos jogos de tabuleiro modernos e com as várias... é que surge a ideia.

Interviewer: Quais são as suas fontes de inspiração para criar mecânicas e/ou arte para os seus jogos?

F.L.: Eu acho que mais uma vez tem a ver com o meu próprio processo, ou seja, imagina eu já escrevi um livro, a criatividade sempre fez muito, arranjar soluções criativas sempre fez muito parte da minha vida. E são coisas que eu soube naturalmente, eu acho, a questão dos gnomos foi uma vez eu tinha esta ideia de criar um jogo com passinhos, tipo Hansel and Gretel Dimes deixando migalhas, lembro-me perfeitamente disto, eu lembro-me de um dia estar e olhar para um arco-íris e lembrei-me da história que me contava a infância do Pote de Ouro, no final do arco-íris está um Pote de Ouro. E depois acho que a coisa surge naturalmente, foi do género, então se as pessoas seguissem as migalhas para encontrar o Pote de Ouro. E depois, ou seja, um dia surge uma coisa, no dia seguinte surge outra e é assim que tu vais montando.

F.L.: Muitas vezes o jogo funciona super bem na tua cabeça, tens tudo montado, pá, que jogo fantástico, e tu colocas na mesa e depois de 2 minutos percebes que não funciona. E também me acontece, eu neste momento tenho mais 3 protótipos em desenvolvimento, houve uma vez em que eu até fiquei extremamente envergonhado porque convidei um grupo de amigos e de repente, passados 2 minutos eu estava a perceber imediatamente que aquilo não funcionava. Portanto, tens que ter também esta capacidade de saber diferenciar o que é que funciona ou não e teres duas coisas, ou abandonas aquela ideia, ou deixas a ideia a stand-by, ou dos mecanismos que te vão surgindo, coisas que tu gostas muito, imagina, há um jogo que eu sei que tem de ter este tipo de mecanismo que eu um dia vou fazer um jogo com ele. Ainda não sei o quê, mas está tipo guardado na gaveta porque eu gostaria de fazer algo com aquilo.

F.L.: Imagina, eu não gosto de jogos de dados, e o (nome de um dos seus jogos) tem dados e o meu insight surge por aí, como é que eu posso gostar de um jogo de dados, eu e os meus amigos, que alterações é que eu preciso de aquilo fazer?" E é um bocadinho daqui que depois naturalmente surgem as coisas.

Interviewer: Qual é o seu jogo de tabuleiro preferido, aquele que tem um espaço especial?

F.L.: Eu vou dizer que é o Five Tribes.

F.L.: Aquele que tem um lugar especial no meu coração, eu vou sempre dizer que é o Tokai, porque foi o que me abriu a porta para os jogos do tabuleiro modernos.

F.L.: Aquele que eu nunca o vou tirar da minha coleção é o Five Tribes.

F.L.: Porque? e isto até pode parecer estranho porque quem segue o (nome do canal de youtube) acha que eu só jogo jogos que duram 10 minutos, jogos familiares e que não consigo jogar nada mais complexo. Nada disso, eu simplesmente não tenho a paciência para estar a explicar jogos que demoram 3 horas.

F.L.: Portanto, há que saber alinhar expectativas relativamente à paciência que cada um tem para a fazer as coisas.

F.L.: Relativamente ao Five Tribes tem a ver com o facto de teres ali um jogo com uma "mancala", não é, com aquele sistema, que vai buscar um jogo bastante antigo, portanto um mecanismo bastante antigo e que o traz de uma forma bastante inteligente, onde cada cor tem um significado, tem uma habilidade, e tu em termos de puzzle tens que conseguir definir a tua melhor estratégia para conseguir ganhar.

F.L.: Portanto, eu não gosto de jogos que tenham sorte, gosto de jogos que envolvam o fator estratégia.

F.L.: Por isso é que o (nome de um dos seus jogos) pode parecer um jogo de sorte porque lanças dados, essa conotação da sorte é retirada com as habilidades que tu ganhas e a manipulação que tu podes fazer dos dados.

F.L.: Portanto, o facto de tu manipulares dados, estás a induzir a tua estratégia no jogo e é isso que te pode ou não fazer vencer, e não simplesmente os dados que tu lanças.

Interviewer: Se pudesse alterar alguma coisa no five tribes para o tornar melhor, o que mudarias ou achas que ele está bom assim?

F.L.: Eu, para mim, ele está bom assim. Se calhar eu acho isso porque lá está ele, para mim, nem aquele lugar especial e é do género, quando tu gostas realmente de uma coisa, provavelmente tu não te consegues ver todos os defeitos. Quando tu não gostas é muito mais fácil, tens um espírito muito mais crítico mas posso dizer, por exemplo, o Five Tribes a quatro pessoas, eu acho que não funciona assim tão bem, porque tem muita AP, as pessoas podem demorar muito tempo a pensar nas suas jogadas.

F.L.: Portanto, ele para mim é um excelente jogo a dois, funciona muito bem a dois, é um bom jogo a três, a quatro eu já acho, se calhar o jogo... e porquê?

F.L.: Porque o tabuleiro muda muito, as peças mudam muito, as pessoas demoram muito tempo a pensar. Quando eles lançaram a expansão, a segunda, se não estou em erro, que adiciona o quinto jogador, eu pensei "isto a estraga é completamente desnecessário".

F.L.: Vou dar outro exemplo, o sagrada, funciona muito bem até quatro jogadores. Quando tu adicionas mais dois, e eu percebo que em termos comerciais, é necessário, jogos que permitam partir até seis pessoas, a verdade é que quando tu adicionas mais dois, estás a aumentar o tempo do jogo inevitavelmente. Portanto, tens que arranjar uma solução de forma a que o primeiro jogador, ainda por cima o sagrada, escolha os dados, o primeiro, o segundo, o terceiro e o quarto, o quarto, o terceiro, o segundo e o primeiro. Ou seja, a primeira pessoa é a primeira e a oitava a jogar.

F.L.: Se isso demora muito tempo. Portanto, como é óbvio, eu consigo ter esse olhar crítico, não é? E da mesma forma consigo, quando estou a desenvolver o jogo, ter essa preocupação.

F.L.: Porque tu queres que as pessoas se divirtam. Se tu sabes à partida que isso é um downgrade à experiência da pessoa, não o vais implementar.

F.L.: Mas diria que não consigo ver nenhum defeito neste momento no Five Tribes, à exceção de jogares com as expansões e ainda poderes adicionar um jogador extra, que é completamente desnecessário.

F.L.: Eu acho que é só porque demora muito tempo. Ou seja, como as peças estão no tabuleiro e as peças... tu podes tentar planear a tua ação. Mas como tu estás altamente dependente das jogadas dos outros jogadores, por muito planeamento que tu faças, quando chega a tua vez, tens uma realidade completamente diferente em cima da mesa.

F.L.: O que faz com que o planeamento que tu fizeste dificilmente o vais conseguir cumprir, porque o jogo mudou todo completamente.

F.L.: E isso é o tal downgrade para mim. Porque eu tenho que tentar aproveitar o meu tempo para planear a minha ação enquanto os outros jogam.

F.L.: Porque se eu estou à espera que os outros joguem e depois no meu turno ainda vou perder tempo a pensar na minha jogada, nunca mais vou sair do jogo.

F.L.: Portanto, isso para mim é que atrasa um bocadinho. Aliás, e vai condicionar a experiência. Se calhar, pessoas que estão habituadas a jogos mais complexos, habituadas a aqueles jogos que demoram 4, 5 horas, se calhar para elas é uma não questão.

F.L.: Para mim, eu confesso, a partir de um jogo que demora mais de uma hora e meia, não só eu começo a ficar cansado, como também tu percebes que as pessoas já estão, pelo menos o meu grupo de pessoas que acompanho habitualmente jogam, também tu percebes que as pessoas começam a ficar um bocadinho já saturadas daquela...

Imagina, ainda no outro dia à noite eu fiz um playtest de um jogo de uma editora portuguesa e o playtest era online, o que já parecia difícil, e o playtest começava às 9h30 da noite.

F.L.: E a editora tinha-nos dito que o jogo demorava cerca de 60 minutos. Portanto, depois de um dia inteiro de trabalho, começar às 9h30, que não começou porque atrasou, porque estás à espera das pessoas e não sei quê, mais 60 minutos, já arrastava ali para perto das 11h da noite.

F.L.: Portanto, quando tu acordas cedo, não é? Este momento também já estás cansado, eu vou-te dizer que aquele jogo não demorou 60 minutos, demorou o dobro. Nós tivemos quase duas horas a jogar aquele jogo.

F.L.: Qual é que foi a conclusão? Isto acontecia porque era um jogo de controlo de area a quatro jogadores. O autor estava lá e dizia a três e a dois, o jogo realmente cumpre, demora 45 minutos e 60, a quatro ele arrasta-se sempre para duas horas.

F.L.: E isto é um insight importante enquanto playtester. Porque tu percebes, há aqui qualquer coisa a quatro que não estava a funcionar.

Interviewer: Ah eu fiz um playtest e por acaso até foi relativamente rápido

F.L.: eu já fiz há algum tempo, eu já fiz há um mês e meio, foi lá quando eles começaram a fazer playtestes e provavelmente, entretanto, já foi alterado, percebeu-se um bocadinho quais eram algumas questões que precisariam ser afinadas, mas o que é que acontecia? Quando eu experimentei aquela versão a quatro jogadores, como é um jogo de controlo de área, dois jogadores jogavam um contra o outro. Então, tu tinhas dois jogos a acontecer em simultâneo. Então, tinhas dois jogos de 60 minutos para cada um.

F.L.: Se no meio disto as pessoas interagissem umas com as outras, imagina, eu tento controlar uma área e agora vem o João e retira-me essa área. Eu tento controlar uma área e agora vem a Maria e retira-me essa área.

F.L.: Como o jogo está dependente do número de áreas que tu controles para conseguires ganhar pontos, eu estou constantemente a fazer uma coisa e os outros jogadores estão a retirar essa coisa. Ou seja, em termos de progresso eu não avanço. Eu subo um degrau e volto para o outro de grau onde estava. Subo um degrau e volto para o outro de grau onde estava. A três e a dois tu não sentes tanto isso porque as pessoas estão a tentar destruir o outro, mas ao mesmo tempo a tentar conquistar território para si. Ok?

F.L.: E, entretanto, isso foi um feedback importante porque depois a forma como a quatro como o jogo iria acabar, acabou por ser otimizada e passou-se para trás o número de rondas, pelo menos foi o insight que eu tive.

F.L.: Depois sei que na leiriacon o jogo voltou a ser alterado. Portanto já existe aqui outra atualização. E pronto, ou seja, claro que a minha expectativa era um jogo que no máximo ia demorar 60 minutos e de repente acabou por durar 120, mas para te dizer que passado uma hora e meia chega um momento em que para mim já estava naquela "ok, mas isto era suposto demorar 60, porque é que isto está a arrastar?" Eu comecei a tomar um conjunto de decisões, "olha, vamos lá despachar", mas isso depois

tem a ver com o meu alinhamento de expectativa, ou seja, eu tenho que concentrar a minha energia para 60 minutos na loucura uma hora e meia.

F.L.: Não é a mesma coisa quando nós estamos a ter uma aula. Se a aula é de uma hora e meia, eu não vou ter um bloco de três horas. Como é obvio, toda a gente vai perder a concentração, vai perder o fogo, vai precisar de fazer uma pausa, etc. Portanto, há várias coisas que têm de ser otimizadas, mas lá está, o processo natural diz fazer testes e afinar e perceber para que público é que o jogo está pensado e é importante aqui perceber-se que o jogo, e este especificamente, é um intermédio, ou seja, não é ainda um jogo complexo, não é um jogo de introdução, não é? Daí a ter a sua duração à volta dos 60 minutos, loucura 75. E porquê? Porque também pessoas que não estão tão habituadas a jogos de tabuleiro podem não se divertir com o jogo, podem sentir-se altamente frustradas com o desenvolvimento, mas depois tem a ver com o gosto pessoal de cada pessoa.

Interviewer: Para ti, qual é a etapa mais desafiante no processo de desenvolvimento de um jogo de tabuleiro?

F.L.: Eu acho que a parte mais desafiante é o feedback dos playtesters. Porque a parte, para mim, a parte criativa da história é a mais gira, a mais... interessante é tu construíres o jogo, a mais desafiante é os playtesters, porque muitas vezes dão-te um conjunto de feedbacks, imagina, o (nome de um dos seus jogos) que não é um jogo para ser testado com heavy gamers, que gostam de jogos que demoram 4, 5 horas.

F.L.: Como é óbvio, quando é testado com este tipo de público o que é que eles dizem? "O jogo está simples demais." A questão é, para o público em questão não está. Ponto. Imagina, eu percebo que os heavy gamers que demoram 4, 5 horas, os filhos de heavy gamers que têm 6, 7, 8 anos possam jogar jogos mais complexos do que uma família comum.

F.L.: Agora, não é porque o meu filho joga um jogo altamente complexo com 8 anos, que eu tenho que achar que todas as crianças, ou que um jogo recomendado para 8+ tem que ter esse nível de complexidade.

F.L.: Portanto, a parte mais difícil é tu conseguires extrair sumo do feedback e tornar em algo construtivo que realmente seja útil para o jogo. Posso-te dar outro feedback que eu recebi e isto já depois do (nome de um dos seus jogos) estar lançado.

F.L.: Foi uma rapariga, produtora de conteúdo, que me enviou feedback e disse "olha, nem sequer vou dar nota ao (nome de um dos seus jogos) no Board Game Geek porque detestei tanto o jogo, que acho que se lhe der nota vou lhe prejudicar." Eu perguntei "mas detestaste o jogo porquê?" E ela disse "ah, eu detestei o jogo porque é um jogo de dados." E eu disse "e então?" E a resposta foi "ah, eu não gosto de jogos de dados." E a minha questão é. Então não é um problema do jogo. É a mesma coisa que eu

dizer "eu não gostei deste filme de terror porque eu não gosto de filmes de terror." Não tem a ver com o plot do filme. Tem a ver com o meu gosto pessoal em termos de mecanismos. E a questão é "então se não gostaste de jogos de dados, porquê é que foste jogar um jogo de dados?" Portanto, isto tem duas partes. O público pode te dar esse feedback e eu tenho que saber desconstruir este feedback, mas também, por exemplo, enquanto produtora de conteúdo, o trabalho dela era fazer exatamente isto.

F.L.: Eu não gosto de jogos de dados, mas dentro do que é um jogo de dados eu tenho que ter uma opinião mais isenta, mais crítica sobre o mecanismo em si e se ele está ou não bem aplicado. Não o que é o meu gosto pessoal e isso talvez é a parte mais difícil é tu conseguires desconstruir feedback e tornar isso em algo que possa ser útil.

F.L.: Da mesma forma que podes ter muitas pessoas a dizer "o jogo deve seguir este caminho, deve seguir este caminho, deve seguir este caminho" e tu achas, enquanto autor, que não e também tens de ter a capacidade depois de te defender junto do editor e de poder usar este argumento.

Interviewer: Como fazes a classificação etária de um jogo?

F.L.: Isso primeiro é uma questão que tem a ver de país para país.

F.L.: Antes de ir, o que é para mim o conceito. Imagina, eu nos Estados Unidos, para dizer que o jogo está acima dos 6 anos, eu preciso de uma certificação qualquer, uma licença qualquer, ou seja, há um júri que faz uma avaliação prévia do jogo, tipo aqueles videogames dos Peggy's e não sei o que.É qualquer coisa dentro deste género.

F.L.: Isso não acontece em Portugal. Mas há países que te obrigam a fazer essa avaliação para tu poderes considerar o jogo num determinado nicho. É por isso que muitas vezes jogos familiares imediatamente diz 12+/14+ e tu olhas para aquilo e dizes, um miúdo com 8/9 anos consegue perfeitamente jogar isto e porquê? Porque se tu o puseres logo no 12+ não tens de pagar a licença. Portanto isso aí depende de país para país.

F.L.: Agora, o que eu sinto, e como é óbvio isto depois depende da percepção de cada pessoa, atenção, é que com base em jogos que têm mais ou menos a mesma duração, o que eu considero que é o mesmo nível de estratégia necessária que a tal complexidade que o jogo possa ter, também tem que fazer uma comparação entre outros jogos que existem no mercado e perceber se se adequa ou não para aquele público.

F.L.: Imagina, com (nome de um dos seus jogos) já não foi tão fácil e não é tão fácil porque o (nome de um dos seus jogos) é um familiar plus, não é um familiar, não é logo um jogo de introdução, mas não é um jogo complexo.

F.L.: E aí eu poderia colocá-lo 8+, mas a minha dúvida é, será que realmente um miúdo com 8 anos consegue jogar este jogo? e eu decidi não arriscar e colocar 10 a partir dos 10 anos.

F.L.: E é este o meu critério se o jogo for um jogo familiar, possível de ser jogado com os mais novos é um 8+, se for um "family plus" então eu vou considerar que são 10 anos, se for um jogo já com alguma estratégia que implica algum envolvimento eu vou considerá-lo a partir dos 12, mas é a minha avaliação, depois o que acontece? O próprio editor que tem acesso à informação de cada mercado, às referências, é ele depois que define em que parâmetro é que o jogo vai estar.

Interviewer: Sentes que algumas categorias ou gêneros de jogos são mais acessíveis do que outros?

F.L.: Sim ou seja, por exemplo, a colocação do tiles é uma coisa simples, que eu agarro numa peça e coloco-a.

F.L.: Onde é que pode estar a parte estratégica desafiante? É o que eu faço com isso? Por exemplo, o carcassone. Eu tenho uma peça, coloco a peça. Portanto, tenho que fazer, tenho que fazer coincidir, se existir um caminho ele tem que coincidir, temos aquelas limitações.Portanto, isso é simples de explicar. Qual é o ingrediente estratégia? É, posso pôr um bonequinho e, consumando o sítio onde o ponho, ele pode fazer coisas mas, por exemplo, se eu tiver, o cacau, que tem a mesma lógica, eu tenho uma pecinha, coloco uma pecinha em jogo. Quando eu coloco a peça, automaticamente já está a ativar qualquer coisa durante o que existe em cima da mesa. Portanto, em termos de mecanismo, o mecanismo é simples, é agarro numa peça, coloco e ele é simples de explicar. O que depois torna o jogo diferente e interessante é o que é que tu podes fazer com isso,portanto, este mecanismo é simples. Outro que pode ser, por exemplo, mais complicado de explicar, por exemplo, o rondel, portanto, tens uma rodinha, não é? E agarras num boneco e ele vai fazer uma ação.

F.L.: Portanto, é simples esta ideia, mas pode ser um bocadinho mais complexo para as pessoas perceberem, porque depois depende do que é que vem com o rondel. Eu ativei qualquer coisa de onde saí, tu ativas qualquer coisa de onde vim. Ok? Portanto, eu acho que pode haver realmente mecanismos mais simples mas a verdade é que os jogos, mesmo utilizando o mesmo mecanismo, não são iguais, porque depois tens este factor da criatividade do autor, que é o que é que tu fazes com esse mecanismo que é simples, da mesma forma.

F.L.: Qualquer pessoa sabe jogar um jogo de cartas, cartas na mão, agarras na carta, o que é que colocas na mesa, o que é que fazes com isto? Por exemplo, pode ser talvez difícil explicar o que é um deck building, imagina, ok, eu tenho cartas, mas vou construindo o meu próprio deck e vou ativando ações ou pode não ser com... ou posso não ir criando esta engrenagem, pode ser só, imagina, que eu sou um heroi, não é? cada carta que eu baixo é tipo equipamento do heroi ou o que eu posso fazer é uma engrenagem de ações, que é, ativo esta, que depois ativo a próxima, que ativo a próxima e é isto,

portanto, acho que há coisas mais fáceis de explicar, mas depois existe uma coisa muito, muito importante que é o conhecimento da própria pessoa.

F.L.: Eu tenho esse caso bastante próximo que é pessoas que não estão habituadas a jogar jogos de tabuleiro e quando lhes explicas a primeira vez um jogo, parece uma coisa muito complicada e porquê? Porque todos os mecanismos são novos mas a partir do momento em que eles já conhecem a base do mecanismo, torna-se mais fácil tu explicares outros jogos.

F.L.: Nem que tu digas "Olha, isto é igual ao carcassone, lembras-te? esta pessoa lembra-se, agora, acrescentas mais isto."portanto, respondendo sim, acho que há umas mais fáceis de explicar do que outras, porque são mais naturais mas também acho que isto pode condicionar e há jogos mais fáceis de explicar do que outros, porque depois depende da tal estratégia que é necessária e da forma como... do que é que tu podes fazer no teu tempo.

Interviewer: Por exemplo, achas que esse conhecimento prévio de o que é que significa cada mecânica, e se calhar algumas palavras que não têm a introdução para o português, que só nós é que sabemos que temos neste meio, achas que essas informações deviam estar explicadas no manual de instruções? ou as pessoas veem isso ao Google?

F.L.: Eu acho que não porque, imagina, eu dizer-te "tile placement" ou "colocação de tiles", sinceramente eu não acho que eu tenha que ter a definição do conceito no manual. Eu acho que não e acho que isto só poderia criar entropia no próprio processo de explicação das regras.

F.L.: O manual, e quando tu escreves o manual, tu tens que ser o mais simples possível a explicar uma regra que pode parecer muito complicada.

F.L.: Como é óbvio, ao explicar os meus jogos eu não posso dizer "ai, é como o carcassone" questão é que isto pode depois também condicionar esta questão que me perguntaste há pouco do 8+ ou do 10+. O que é tudo é um 10+, porque também indica que as pessoas já têm algum conhecimento de jogos para conseguirem perceber as regras, portanto, eu não acho que o conceito tem a que vir e vou-te dizer, até porque muitas pessoas habituadas a jogar jogos de tabuleiro, elas próprias não sabem definir bem o conceito.

F.L.: Porque imagina...se eu te disser "isto é um filler game", o que é que é para ti um filler game?

Interviewer: um jogo que não faz parte da campanha do jogo? Campanha principal, talvez?

F.L.: Não, em termos de mecanismo é um jogo rápido e acessível, é o que está, vou-te dizer, abaixo de um jogo familiar, por isso é que ele se chama filler, filler no sentido de ocupar um pequenino espaço ou seja, é daqueles jogos que tu usas, imagina, para levar para a praia, jogos rápidos de cartas, jogos com poucas regras, isso é o chamado filler game.

F.L.: Quando eu quero algo que me demore um pouco mais de tempo, eu aí posso dizer que é um jogo mais familiar por isso é que eu te estava a dizer que esta noção até do próprio mecanismo em si, ou da classificação que tu atribuis a um jogo, também é muito subjetiva.

F.L.: Imagina, qualquer jogador que esteja habituado a jogos de 4, 5 horas, vai olhar para um jogo que demore apenas 30 como sendo um filler game, quando um jogo de 30, por norma, é um jogo familiar, percebes?

F.L.: Tem haver com a própria experiência da pessoa portanto, ter essa definição no manual de regras, eu não acho que vá contribuir de forma positiva, o que eu enquanto autor e a própria editora têm que fazer é transformar este conceito em algo acessível para as pessoas por isso é que eu não digo colocação de tiles, e digo colocação de peças em cima da mesa, inclusivamente em português.

F.L.: Nos manuais em português nós temos esta dificuldade, eu de vez em quando faço traduções para Espanha e algumas do inglês para português e também do espanhol para português, etc. e em Portugal nós temos a dificuldade dos termos... como é que eles chamam tile em inglês? e porquê? Porque nós estamos muito habituados a utilizar os termos em inglês e dizemos colocação de tiles.

Interviewer: Pois, para isso dizíamos só tile placement.

F.L.: Exactamente, porque dizemos tile placement? Porque é que eu utilizo parte em português e parte em inglês? Porque é difícil explicar o que é que significa um tile porque se eu disse é peça, é demasiado abrangente porque todos os componentes no jogo são peças. Porque é que eu digo meeple? Porque todas as pessoas sabem o que é um meeple. Porque é algo bem do carcassonne mas se eu disser trabalhador, será que as pessoas vão perceber todas o que é um trabalhador? percebes? Portanto, como é óbvio, existe esta questão de educação, mas eu consigo também desmistificá-la se o jogo for contextualizado, imagina, os bonequinhos no (nome de um dos seus jogos), nós dissemos que eram aprendizes de (nome de um dos seus jogos). Então, sempre que eu utilizo a palavra aprendiz, a pessoa sabe que eu estou a referir àquele boneco, qual é o problema? É preciso que as pessoas percebam o que é que significa o componente, imagina, eu já vi jogos, isto acontece muito em jogos que tem o tema da Roma antiga. Tu vais buscar moedas específicas que existiam, ou monumentos específicos que existiam, e as pessoas não têm uma noção do que é que aquela palavra significa.

Interviewer: Isso aconteceu comigo e com os meus amigos com concórdia. Porque não é moedas, é uma palavra esquisita que já não me lembro.

F.L.: Exatamente. E também não é as Liras, porque isso é no Istambul. Sim, mas tem um nome específico, agora também não estou a lembrar, exatamente.O que acontece? como a pessoa não tem o conhecimento prévio, está sempre com aquela dúvida, mas o que é que isto significa? e tu vais ver, voltas atrás. Aí é isto, está bem, porque não digo simplesmente moedas. Não é? A pessoa sabe,

sabe.Portanto, é isto, e por isso, é que enquanto autor é importante que tu escrevas as regras, e eu defendo que devem ser o mais simplificadas possível para que sejam facilmente percebidas, e também digo isto enquanto produtor de conteúdo, porque sei que as pessoas gostam mais de ver videos, porque muitas vezes não percebem nada das regras, do que está escrito, do texto que está escrito, o que não quer dizer que o texto esteja errado, pode não estar adequado ao público, isto é importante.

F.L.: Mas é importante também que depois de tu escreveres as regras, dês a alguém que 1) conhece o jogo, 2) não conhece o jogo de todo, e faças um teste e consigas perceber se as pessoas não perceberam qualquer coisa, e percebas quando não percebem se o erro está sempre no mesmo sítio.

F.L.: Se várias pessoas diferentes identificam sempre o mesmo erro, o problema não é delas, o problema é teu. Teu enquanto pessoa que escreveu, porque significa que não explicaste bem e porquê? Porque eu posso não ter explicado bem, porque assumi que as pessoas tinham um conjunto de conhecimentos que afinal não têm.

É por isso que quando nós temos aqueles jogos de colocação de peças, estás a ver aqueles peças tipo tetris?

Interviewer: Sim, sim.

F.L.: Nós dizemos 50.000 vezes e encontramos em todos os manuais que a peça tem que encaixar nos quadradinhos todos, não pode estar desviada, não pode ser sobreposta e se repete 50.000 vezes em todos os manuais.

F.L.: Porque eu tenho partido por suposto que há uma pessoa que vai agarrar naquele jogo pela primeira vez, que não tem qualquer histórico de jogos de tabuleiro, e que não pode deixar de perceber uma regra básica, que é a colocação da peça no jogo.

Interviewer: É como nos jogos digitais, eles ensinam sempre o AWSD, mesmo quando supostamente toda a gente já sabe que para andar num jogo é no AWSD.

F.L.: Exatamente. E agora que falaste nos videojogos é por isso que fazemos sempre um mini tutorial que é para a pessoa perceber de raiz quais são os mecanismos básicos e se eu não me lembrar tenho sempre a ajuda, onde diz que cada botão o que é que faz.

Interviewer: E nos jogos de tabuleiro o tutorial é o manual, é isso? Poderia ser assim mais ou menos?

F.L.: Exatamente, podemos tentar fazer essa analogia sim e por isso é que muitos manuais depois no fim, na última página, tem um género de resumo ou seja, depois de teres visto as regras todas, sempre que tu precises de uma ajuda é só ver os resumos que os estás a percorrer as regras todas.

Interviewer: Passar um bocado para outro tipo de tema. Qual é a tua opinião sobre a representatividade na arte de um jogo? Necessário, não necessário, devia haver em todas as ocasiões representatividade.

F.L.: É uma ótima questão, tu viste a arte do (nome de um dos seus jogos) toda.

Interviewer: Sim.

F.L.: Pronto. Isto para mim é uma grande preocupação e é extremamente importante que exista representatividade vou começar com a primeira que tem a ver com representatividade de género.

F.L.: Porque o que acontece, se nós olharmos para autoras mulheres, não é? Autoras, não existe uma grande expressão, existem cada vez mais, é um facto, mas também há algo recente, há coisa de 10 anos atrás, não tinhas tantas mulheres a criar jogos de tabuleiro como acontece agora, não existia, portanto, aí também havia um mercado fechado e porquê? Porque se assumia que eram os homens que jogavam e por isso os personagens são masculinos, a questão é que há mulheres que jogam.

F.L.: Ponto. Da mesma forma que não é porque eu sou um homem e que jogo um personagem que é um menino que vou ser menos homem e vice-versa e portanto, para mim é extremamente importante esta questão da representação de género e acho que tem de ser uma coisa diversificada e se nós pensarmos, é para alguns um pequeno pormenor, mas para outros é extremamente relevante.

F.L.: E por isso é que no (nome de um dos seus jogos) nós temos a carta de personagem, que é apenas uma cartinha do jogo, de um lado tem um homem e do outro lado tem uma mulher. E a pessoa escolhe o género que quer, até porque neste caso em concreto não tem grande relevância a escolha que tu fazes.

F.L.: Portanto, não é tipo um jogo de roleplay onde aquilo pode definir alguma coisa ou alguma parte do jogo, não tem nada a ver com isso, mas aqui é uma forma de representatividade. Depois, para além disto, temos também representação racial que é outra coisa racial ou a nível étnico, melhor dizendo que também não vês representação ao nível dos jogos tabuleiros, por norma os personagens são brancos, não é? E porquê? Porque estamos a pensar num mercado muito ocidental, mas altamente estigmatizado, ou seja, eu mesmo penso na Europa, a diversidade de públicos que existe na Europa não são simplesmente pessoas brancas, loiras, olhos azuis, etc. existe diversidade e tem que existir representatividade nesse sentido e é por isso que depois cada cor no (nome de um dos seus jogos), cada cor do jogador representa uma etnia distinta e porquê? Porque precisamos de trazer representatividade para os jogos, as pessoas precisam de se sentir que estão representadas.

F.L.: Mais uma vez, quando o jogo estava a ser desenvolvido foi uma exigência que eu fiz para a mebogames. Então o início foi recebido do género, olha lá vem aqui mais uma questão de inclusão e afins, mas que depois teve um efeito muito positivo.

F.L.: Ainda há coisa de... foi no sábado antes da páscoa eu tive um casal brasileiro que veio cá, que me conhecia do (nome do canal do youtube), que entrou em contato comigo para… iria comprar o jogo, porque eles estavam cá, iam voltar para o Brasil, compraram o (nome de um dos seus jogos) e uma das coisas que eles me disseram foi, para nós, uma das características fundamentais deste jogo é a inclusão e a representatividade e como é óbvio, como deves imaginar, deixou-me de coração completamente cheio, porque as pessoas realmente reconhecem que é importante e reconhecem que estão ali representadas.

F.L.: A pessoa, quando se sente representada dentro de uma comunidade, e dentro da própria sociedade, sente que faz parte e quando tu sentes que fazes parte, e que não há qualquer problema de seres quem és, tu acabas por te relacionar com toda a comunidade de uma forma muito mais honesta, sem qualquer barreira.

F.L.: Posso te dar outro exemplo? Por exemplo o bambu, conheces o jogo bambu?

Interviewer: Eu não conheço o jogo, mas já vi. Saiu há pouco tempo, não foi?

F.L.: Eu acho que não tenho aqui, porque sou mais velho.

Interviewer: A arte é linda do bambu.

F.L.: Está aqui. É este (mostra a caixa do jogo). O bambu tem um tempo menor, tu tens diferentes famílias, e uma das famílias que tu a que encontras é uma família gay ou seja, tens dois homens enquanto pais de duas crianças, é isto ou seja, não é feito um assunto deste tema, o tema é trazido com naturalidade.

Interviewer: Claro. Porque é algo natural.

F.L.: Exatamente. O que é que acontece? Os próprios jogos de tabuleiro têm essa preocupação, e devem ter essa preocupação como é óbvio, não fazer daquilo, poderão fazer, atenção mas, quando tu tratas estes temas com naturalidade, e integras isto com naturalidade, as pessoas também vão jogar o jogo, sentem-se representadas, percebem que existe representação, e ao mesmo tempo a editora também está a mostrar esta noção e esta consciência social. Portanto, para mim é altamente importante, e eu tento também trazer isso para os jogos mas imagina, tu nunca vejo jogos de tabuleiro onde as pessoas, os personagens têm uma deficiência. Não há, eu vi há pouco tempo um, onde um dos personagens estava numa cadeira de rodas e eu pensei, eu nunca tinha pensado nisto, mas uma pessoa que está em cadeira de rodas, olhar para aquilo, sente que faz parte da comunidade.e , mais uma vez, é um pequeno pormenor de ilustração percebes? É um pequeno pormenor, mas que pode não ter qualquer impacto no jogo em si, nos mecanismos do jogo. Ok? Mas faz sentido. Posso te dar o exemplo do Five Tribes, e aí já tem que fazer com uma questão polémica, porque o Five Tribes, na primeira edição que teve, eu acho que o jogo saiu em 2000 e…, ou foi em 2012 ou 2014, quando o

jogo foi lançado, ele tinha uns, na zona das mercadorias, quando tu podes comprar mercadorias, uma das cartas eram escravos e isto foi uma polémica muito grande e porquê? Porque eu estou a considerar escravos mercadoria de troca.

Interviewer: Mas na altura era assim. Está, accurate historicamente...não?

F.L.: Exatamente, está contextualizado. A questão é, eu poderia ter escolhido outra coisa que não um escravo? Podia, não é? Mas foi feita aquela escolha, mais uma vez, como tu disseste muito bem, foi contextualizado nesse sentido mas houve um nível de críticas tão grande, que na segunda edição do jogo, eles fizeram uma adaptação e então em vez dos escravos, eles têm os Paquíris, os Paquíris não são mercadoria de troca, mas funcionam na mesma como sendo um joker, um wild card porque te conseguem dar mais do que um recurso em simultâneo portanto, foi uma tentativa de desviar este foco de atenção, ok? Mas foi o que tu dizes, era contextualizado com base na altura mas a questão é, eu não posso arranjar uma solução que não vá colocar em causa estes valores?

F.L.: Posso por exemplo, jogos de colonização, a colonização é sempre vista de perspectiva.

Interviewer: Dos colonizadores.

F.L.: Exato. E é essa a perspectiva certa? ou seja, temos sempre dois lados da moeda. Portanto, nós desde pequenos, que somos ensinados a que os portugueses e espanhóis foram os maiores, descobriram o mundo, colonizaram.

F.L.: Temos um período inteiro a falar dos descobrimentos, é só coisas boas. Fomos fantásticos.

Interviewer: Pois não falam da tortura, roubos, esfaqueamentos, isso tudo.

F.L.: E porquê? Porque em termos culturais, para o país não interessa ou seja, tu tens sempre que posicionar o país como tem sido o maior não é? Mas foi o maior à custa do quê? Então se me perguntares, farias um jogo com o tema da colonização? Derte-ia, talvez não e não me apetece, porque também não me identifico minimamente com a questão.

F.L.: Agora, se calhar quando eu penso num tema, também tenho que perceber que existem, atualmente, também algumas sensibilidades e porquê? Porque lá está, o mundo alterou, a sociedade alterou, a pessoa está preocupada com um conjunto de coisas que não...que na altura, em que determinados jogos foram desenvolvidos, isso não estava pensado.

F.L.: Acho que temos que seguir também a própria evolução e estar coerentes com aquilo que são os valores atuais, atuais da sociedade, por exemplo, esta questão do bambu com a família gay seria impensável há 20 anos atrás, impensável mas, neste momento, é trazido, lá está, como a questão normal. Eles nem fazem bandeira do assunto, percebes? Mas é normal.

Interviewer: Mas, na questão do bambu, não é nada que represente um fato histórico. Acho eu, por menos mas agora, a parte dos escravos, é algo que aconteceu. E, se calhar, o jogo está a transmitir a história.

F.L.: Vista de uma perspectiva quem não viveu, quem não é o colonizado, melhor dizendo, nunca vai entender aquilo como sendo a perspetiva porque falta o contraponto. E é por isso que este tipo de temas são sempre fraturantes e são sensíveis. Da mesma forma que o Mombasa, que eu acho que deve-vos conhecer, o jogo.... É um jogo de tabuleiro que fala exatamente da colonização em África. foi reeditado este ano, mas com um tema completamente diferente, é o mesmo jogo, os mesmos mecanismos, mas o tema passou a ser a conquista espacial.

F.L.: É o Sky Mim, o Sky, Sky qualquer coisa. E porquê? Porque, ou seja, não faz muito sentido voltarmos, outra vez, a esta questão e temos a questão do Black Lives Matter e por aí, portanto, há aqui determinadas coisas que têm de ser tidas a considerar assim portanto, para mim é importante, enquanto autor eu devo também ter essa responsabilidade mais uma vez, o insight que tive imediatamente da editora foi, é um pequeno pormenor, mas depois o público reconhece-o como não sendo um pequeno pormenor. Principalmente o público, imagino, no Brasil altamente fraturado, altamente com diferentes etnias, uma mistura e uma falta de reconhecimento das pessoas e que acabam por conhecer nesses pequenos detalhes que o jogo está a pensar também para elas, para esta perspectiva de integração.

Interviewer: Sentes que, por exemplo, os jogos com maior número de jogadores são mais acessíveis do que o menor número de jogadores?

F.L.: Não. O que é que se tenta por norma nos Party Games? Tentas ter... Vou reformular, desculpa. Jogos com maior número de pessoas, exatamente por causa do tempo e afins, tendem a ser jogos mais filler, mais simples, mais adequados a um Party Game e portanto acho que, visto dessa perspectiva, posso dizer que jogos com mais pessoas podem então ser jogos mais simples. A questão é que eles só são jogos mais simples por causa do tempo de decisão porque imagino, tens um jogo para oito pessoas, onde cada pessoa tem que tomar uma decisão que demora cinco minutos, só a primeira jogada demora quarenta e por isso é que muitos jogos, a partir de seis pessoas, já são jogos cooperativos.

Interviewer: Ou versos, por exemplo, dois contra dois...

F.L.: Exatamente, tipo em equipas ou em equipas e isto é muito importante, porque tu tens... mesmo em tempos psicológicos, a pessoa não consegue estar eufórica, entusiasmada, durante duas horas, é impossível.

F.L.: Não consegues gastar demasiado energia, mas energia mesmo física e nós, enquanto seres humanos, tentamos poupar ao máximo os poucos recursos que temos. Portanto, se eu conseguir, e isto

pensares, jogar com oito pessoas, é complicado, porque é muitas pessoas, é muito barulho, é muita conversa, é muita interação, é desgastante emocionalmente também e por isso é que os jogos têm a sua própria duração, mesmo um party game que te dure uma hora e meia, neste momento já é um party game que se estende.

F.L.: Já começa... aqueles jogos de perguntas, já as pessoas já estão um bocadinho cansadas, é tipo um party and company, funciona, mas chega ali ao meio do jogo já estás cansado, porque queres fazer outra coisa, mas isto também tem a ver com a fase atual da sociedade e enquanto autor, tu tens que perceber isto.

Interviewer: Sentes que o preço de um jogo é um fator importante para a popularização?

F.L.: É.

Interviewer: Mas porque somos um país considerado pobre ou em geral, enquanto mundo, é importante?

F.L.: Eu acho que em geral é importante como eu imagino, um jogo que custa 40 euros em Portugal é totalmente diferente de um jogo que custa 40 euros na Alemanha.

F.L.: O poder de compra é diferente, não é? o mercado também é diferente, eles na Alemanha têm o prémios de jogo do ano há 40 anos, o que faz com que a relação que se tem culturalmente com os jogos de tabuleiro é completamente distinta.

F.L.: Da mesma forma que na Alemanha a perspectiva é, eu compro um jogo de tabuleiro que vai durar gerações.

F.L.: Em Portugal só agora é que as pessoas começam a construir a sua própria coleção, portanto, como é óbvio, isto tem um fator predominante, depois, eu estive em ESA neste ano e, comparado também com o feedback que davam nos anos anteriores, este ano sentiu-se muito que os jogos que mais vendiam eram os jogos mais caros e os jogos mais baratos.

F.L.: Jogos que rondam os 40 a 50 euros não estavam a vender tanto e porquê? 1. há cada vez jogos mais caros. 2. as pessoas continuam a ter mais ou menos o mesmo dinheiro expectável.

F.L.: Imagina, eu quero gastar no mês 100 euros em jogos, então se vou comprar um que é mais caro vai-me sobrar menos dinheiro, sobrando menos dinheiro eu vou comprar por consequência um mais barato, de forma a fazer os 100 euros, portanto, as pessoas agora compram menos e isto está mesmo estudado e foi feito, houve um relatório recente sobre as compras de brinquedos.

F.L.: Isto não lembro-me, acho que foi nos Estados Unidos e depois acho que eles iam fazer analogia com o mercado europeu, em que as pessoas compram menos quantidade, mas compram jogos mais

caros do que compravam e também jogos mais baratos. Isso, depois, enquanto editora, também acredito que tenha o seu peso.

F.L.: Posso dizer uma inside information, isto fica out of the record, ok? Em Portugal um jogo acima de 40 euros não vai vender, portanto, o editor tem que ter consciência de que em Portugal um jogo familiar para vender tem que custar no máximo 35 euros, mas o mesmo jogo na Alemanha pode vender a 45 sem problema, portanto, e mesmo em Espanha, imagina, em Portugal o jogo vai até aos 35, em Espanha vai até aos 40 e na Alemanha vai até aos 45, portanto, é perfeitamente normal que tu encontres em diferentes países o mesmo jogo com preços diferentes.

Interviewer: qual é que achas que é o número mínimo de idiomas que uma manual instrução deve ter? desde o início.

F.L.: É uma boa questão, eu acho que o inglês é obrigatório. Porque vai permitir que o jogo facilmente chegue a qualquer país, mesmo que não tenha distribuição. faz-me sempre sentir que tenho o idioma do país original da editora.Portanto, dois são obrigatórios, o da editora original do inglês e o terceiro, eu acho que tem a ver com decisões estratégicas.

F.L.: Portanto, imagina o (nome de um dos seus jogos), porque é que o (nome de um dos seus jogos) tem os idiomas que tem? Tem português e espanhol porque a Mebo tem distribuição em Portugal e Espanha. Tem o alemão porque a Mevo tem a parceria com a Edelbarg, e portanto precisa do jogo lá e tem inglês porque é universal e posso-te dizer que se tivéssemos o francês, nós tínhamos uma edição exclusiva com um parceiro em França.

F.L.: Como isso não foi feito raiz, não se conseguiu o acordo.

Interviewer: Então, essas línguas todas estão dentro de um só manual ou tu podes descarregar no website da Mevo?

F.L.: Ou seja, o (nome de um dos seus jogos) tem quatro manuais lá dentro, tem quatro divididos.

Interviewer: E não achas que isso aumenta um bocado o valor do jogo?ou não aumenta assim tanto?

F.L.: Depende. Em termos de que? De custo? Ou valor no sentido de proposta?

Interviewer: De custo, tanto para produzir como para vender.

F.L.: Não é significativo, como é óbvio, depende sempre do tamanho do manual. Se me dizes que é um manual de 20 páginas, sim, como é óbvio, vai ter um com o sítio maior. Posso ser, por exemplo,neste caso do bambu, estão cinco manuais aqui dentro.

F.L.: Porque em Espanha eles por lei têm cada dois. Não é por lei, agora disse-te aqui uma impreciosidade. Eles têm que ter o espanhol, ok? A questão é que, visto que eles têm este regionalismo tão grande, eles têm os dois...

Interviewer: O catalão e o...

F.L.: E o espanhol. O que é que acontece? Para reduzir exatamente custos, a devir o que faz, é uma edição que vai estar presente em quatro países, que é Portugal, Espanha, Itália, e depois tem sempre o manual em inglês que eles podem distribuir para qualquer outro país. O que é que acontece? Depois, quando um determinado país consegue uma licença, imagina quando a Cosmos consegue uma licença de distribuição específica, onde o logo da Cosmos vai, aí tens que ter obrigatoriamente em alemão e tens que ter em inglês.

Da mesma forma que o manual português, da devir, está sempre em português de Portugal e de Brasil ou seja, o manual é uma mistura. Imagina, no Brasil não se usa a palavra "joker", utilizamos "coringa".No The Red Cathedral é um bom exemplo, porque nós vemos "Moscovo" e eles dizem "no Brasil, Moscou". Qualquer coisa assim e então o que é que acontece? Aparece no manual a dizer "Morcovo", e entre parênteses, a denominação que é utilizada no Brasil. E porquê? Como o manual está na mesma língua, eu sei que consigo agarrar nesta caixa, enviá-la para o Brasil e ser distribuído portanto, as editoras também adicionam mais ou menos idiomas com sua distribuição que sabem que vão fazer. Por exemplo, a Blue Orange, a editora francesa, eles têm sempre oito idiomas nas suas caixas. E porquê? Porque já tinham uma parceria com a ASMO-D, que distribui a para a península ibérica e aqui depois há uma questão de legislação, imaginem um brinquedo em Portugal para ser vendido, é obrigatório que tenha regras em português. Portanto, isso depois, por acaso não sei se não é uma diretiva da União Europeia, que cada país para...

Interviewer: Comercializar alguma coisa tem que ter...

F.L.: Comercializar brinquedos, nem alguma coisa, eu não preciso ter todas as coisas, mas brinquedos especificamente eu sei que é obrigatório.

Interviewer: De uma forma geral, sentes que a comunidade de board games portuguesa é inclusiva ou acolhedora? Não só para pessoas com deficiências, como para pessoas de fora, pessoas que não falam português, de outros países, que não sejam deste mundo dos jogos, não é?

F.L.: Ah... esse, sim. O meu top of mind nessa pergunta foi "não"ou seja, imediatamente a minha resposta era "não". Contudo, eu não conheço todas as realidades, ou seja, eu posso-te dizer que das pessoas, não é que conheço, mas a percepção que eu tenho é que talvez não sejam, porquê? eu, quando conheci os jogos de multiplayer e com o (nome do canal do youtube), uma das coisas que me diziam na altura, e eu aqui tenho sempre que voltar a 2016, portanto já passou também aqui há algum

tempo, as pessoas não eram inclusivas para quem não gostava de jogos altamente complexos. Portanto, isto também é um factor da discriminação.

F.L.: Tu perceberes que pessoas que não gostam daquele nível de complexidade, nem sequer podem ser considerados jogos, jogadores, desculpa, portanto, eu senti isso e provavelmente isto faz com que eu fique com um bocadinho esse estigma de que se calhar a comunidade não é assim tão inclusiva.

F.L.: Quando tu me falas da questão de se somos receptivos relativamente a estrangeiros, acho que aí não há qualquer problema, acho que não há.

F.L.: Agora, eu confesso que nunca fiz nenhum estudo relativamente... estudo, não estou a dizer o estudo académico, uma questão mais de percepções. Acho que às vezes existe ou existiam algumas questões relativamente às mulheres, se calhar eram menos capazes do que os homens, porque, lá está

F.L.: Não era um público que se achava imediatamente que pudesse encaixar neste tipo de hobby, acho que houve essas questões, questões LGBT, confesso, nunca ouvi nada em concreto, nunca durante uma partida, ouvi alguém que tivesse dito alguma coisa, mas tu me disseres que se calhar acontece, as pessoas falam nas costas e não durante uma partida, talvez, mas aí acho que é uma questão mais de sociedade, é estas questões e talvez não tanto uma coisa da comunidade portuguesa.

F.L.: Eu acho que cada comunidade vai um bocadinho atrás do que é o background social, acredito que muita coisa tenha alterado, parece-me que a comunidade em si está um pouco mais inclusiva para diferentes questões.

F.L.: Acho que mesmo aquelas pessoas que eu encontrava, que só gostavam de jogos muito complexos, já os vejo a jogar coisas mais familiares, mais soft, exatamente.

F.L.: Eu acho que isto também tem a ver com os filhos porque também depois tem a ver com ciclos de vida, não é? Ou seja, se não tem filhos, depois quando os tem, começa a ter uma abordagem diferente a diferentes questões, portanto, acho que tudo isto naturalmente vai surgindo.

F.L.: Portanto, a ideia que eu tenho é que os grupos locais são muito fechados sobre si, é muito difícil, imagina, eu chegar a um grupo local e integrarem-me diretamente e eu sentir-me bem acolhido, da mesma forma imagina, vais a uma convenção tipo a Leiriacon, se tu for sozinha, é fácil tu encontrares alguém e juntares-te a uma mesa? ou as pessoas já estão a jogar com o seu grupo… Percebes o que eu quero dizer? Isso para mim também tem a ver com a inclusão, ou seja, eu ter a capacidade de olhar para pessoas que estejam sozinhas e mesmo não as conhecendo, chamando-as para a minha mesa.

F.L.: Portanto, a ideia que eu tenho é que se tu for sozinho a uma convenção,se tu for sozinho a um encontro de jogos de tabuleiro, tu vais continuar sozinho.

F.L.: Não vais lá propriamente para fazer amigos. Acho que se torna difícil, é a minha percepção mas parece-me que ao longo dos anos isto também tem-se vindo a alterar, ou seja, as pessoas também mudam, têm contato com outras realidades, cada vez mais temos comunidades imigrantes que tentam também estabelecer-se e fazer parte de diferentes núcleos que existem.

F.L.: Acho que é um trabalho que está a ser feito, mas acho que a comunidade portuguesa tem um grande defeito, que é a partir de um momento em que vê qualquer coisa de diferente,não se abre imediatamente, ou seja, fecha-se muito, olha lá vêm aqui estes alterar os nossos velhos costumes, percebes? acho que isso pode ser um pequeno entrave, mas fora isso, não acho que haja grande questão.

Interviewer: Achas que todos os jogos iam ter uma mecânica de desistência? Por exemplo, um jogador, não sei, acontece alguma coisa, e o jogador tem que sair a meio do jogo mas ele não se preocuparia em estragar o jogo para as outras pessoas?

F.L.: Eu acho que não.

Interviewer: Ou achas que isso estragaria a experiência como um todo?

F.L.: Acho que estragaria a experiência, e estragaria uma coisa fundamental que é o aprender a perder e tu quando desistes, desistes porque estás frustrado e não levas o jogo até ao fim. Há duas coisas diferentes nos jogos de tabuleiro, se eu estou a jogar um jogo e a meio eu já percebi que não tenho formas de ganhar, eu vou ficar frustrado e o jogo acabou para mim, o que eu tenho que fazer enquanto autor é garantir que essa experiência não acontece.

F.L.: Isto é um ponto. Agora, eu acho que os jogos devem ser sempre levados até ao fim, portanto, o saber perder é tão importante quanto o saber ganhar e faz parte da experiência. Porque se eu der imediatamente, e isto acontece principalmente com as gerações mais novas que se der a oportunidade de desistir à primeira dificuldade a pessoa desiste. E o que é que tu tens depois? São quatro jogadores, desiste um, desiste o outro, desiste o outro. O outro ganhou, o outro desistiram todos qual é o sentimento de vitória? Nenhum, até há o de frustração e se calhar aquela pessoa que ganhou, porque realmente jogou melhor, o sentimento dela vai ser para a próxima, para eu continuar a jogar com estas pessoas, vou ter que ter uma estratégia menos certeira ou menos agressiva, que é para não ferir suscetibilidades.

F.L.: Percebes o que eu quero dizer? Portanto, eu não sinto que deve existir essa possibilidade de desistência,porque acho que é um caminho fácil para...para as pessoas escolherem um caminho que lhes doi menos.

Interviewer: Tu, nos teus jogos, no (nome de um dos seus jogos) e agora no novo, tu fazes com que as pessoas tenham que se lembrar de todos os aspetos do jogo e as mecânicas e isso tudo, ou tu disponibilizadas, por exemplo, o Play aids, ou o Cheat Sheets, aquelas folhas de cábulas?

F.L.: Certo. É uma boa questão. No (nome de um dos seus jogos), tu tens todas as ações no tabuleiro individual portanto, tu facilmente consegues perceber que as ações é que tens para fazer, depois tens um espaço e colocas o disco mas no manual tens sempre um resumo do que é que significa cada ação.

F.L.: No (nome de um dos seus jogos) é um bocadinho mais complicado e o que nós temos é, na última página, explicar o que é que significa cada uma das habilidades.

F.L.: Agora, a cartinha de Player aid não temos, mas temos um resumo, a dizer, o (nome de um dos seus jogos) tem três fases, a primeira fase é esta, a segunda é esta, a terceira é esta e depois é que detalhamos cada uma das coisas.

F.L.: No (nome de um dos seus jogos) a mesma coisa existem novos tipos de ação divididas neste grupo. Isto, isto e isto e agora dentro de cada coisa é que detalhamos, ou seja, como é que foi feito o processo? Ao escrevermos as regras, o que nós dizemos é, o teu turno ocorre nestas fases todas. Versão macro, agora, micro para cada um, e tanto num manual como no outro funciona exatamente da mesma forma, mas eu acho que é importante, em alguns jogos, tu teres um Player aid, porque é uma forma rápida e simples de tu consultares alguma dúvida que tenhas.

F.L.: Principalmente se for um jogo, um bocadinho mais, que implique mais alguma estratégia,por exemplo o Gods of Rome, que tu jogaste, faz-me sentido que tenhas um Player aid a explicar cada uma das ações.

F.L.: Principalmente por coisa que tu podes fazer upgrades e houve momentos com a iconografia que eu não percebi, eu joguei com a iconografia antiga e que eu não percebi o que é que podia fazer, o que é que aquele ícone significava. Portanto, ou eu tenho o verso manual a explicar, ou então eu tenho uma cartinha Player aid para cada pessoa.

Interviewer: Jogos com turnos de espera, ou eliminação total dos jogadores, sentes que aborrecem mais facilmente os jogadores, ou às vezes é até bom fazer uma pausa, pensar, ver o que é que eles estão a fazer para aprender melhor o jogo?

F.L.: Acho que são duas coisas.

F.L.: Primeiro, a eliminação dos jogadores era uma tendência muito no início de jogos de tabuleiro, deixou de ser porque as pessoas ficavam frustradas, que é do género, o chamado Alpha Player, tu podes ter um conjunto de pessoas que tentam abater uma, se essa pessoa é eliminada logo no início do jogo, vai ficar à espera durante muito tempo ou seja, qual é a experiência positiva que a pessoa tem?

nenhuma, que não teve muito tempo no jogo e por isso é que se tentou mitigar um bocadinho essa situação e dificilmente ver novos jogos que tenham eliminação dos jogadores no mercado, porque queremos que as pessoas tenham uma boa experiência.

F.L.: Relativamente ao outro, portanto, ter a ideia de criar as engrenagens de jogo e o tempo de espera, era isto?Eu acho que pode ser interessante, mas eu confesso que para mim eu tenho sempre esta preocupação de as pessoas não perderem muito tempo e utilizarem o seu tempo para planear ações. Imagina, isto foi uma das preocupações do (nome de um dos seus jogos) e por isso é que na primeira fase toda a gente lança os dados ao mesmo tempo, para quê? para que enquanto os outros jogadores estão a pensar nas ações, eu com os meus dados, estou a pensar naquilo que vou fazer a seguir.

F.L.: Portanto, se nós pensarmos em termos de tempo, utilizamos o mesmo tempo para todos pensarem nas ações e depois à vez cada um toma as suas decisões.

F.L.: Mas mais uma vez, no Five Tribes isso já não é possível porque o jogo muda muito facilmente e por isso é que ele joga melhor a dois jogadores e não a quatro outra coisa, o dummy player é uma coisa que me irrita, irrita-me plenamente existir uma versão para dois jogadores que é um dummy player.

F.L.: Não faz sentido, ou seja, ok, eu percebo que exista...Eu ter que movimentar o meu e agora ainda vou ter que movimentar um dummy player, só porque o jogo não está pensado especificamente para dois, para é um bocadinho... agora se me disseres, "Ah, mas no modo solo". O modo solo é uma coisa diferente, é um nicho... é uma coisa muito à parte nos jogos de tabuleiro. Agora, um jogo que tem que funcionar a dois, mas para isso implica introduzir qualquer coisa que permita interagir com os dois, eu ainda já acho...mas pode ser um gosto pessoal.Não acho que seja propriamente a melhor escolha.

Interviewer: Sim, é quase como criar um bot dentro de um jogo?

F.L.: Sim, mas por exemplo num videojogo é uma coisa automática e não me custa tanto. Quando eu tenho que pensar no meu e ainda tenho que controlar um bot, aí já acho menos positivo.

Interviewer: Achas que um jogo deve tornar-se cada vez mais desafiante? ou seja, uma curva de desafio, mesmo que isso deixe algumas pessoas frustradas? Por qualquer que seja a razão.

F.L.: Acho que sim, acho que sim porque isto permite também criar um envolvimento cada vez maior para o jogo, por exemplo, é por isso que no (nome de um dos seus jogos) foram pensados modos avançados, mas para quê? Primeiro, porque eu consigo com o modo base, colocar um público mais familiar a jogar o jogo e a perceber o jogo e aqueles que gostam, querem algo ainda mais desafiante, adicionam os módulos, ou seja, eu também consigo personalizar a experiência que eu quero para o jogo.

F.L.: E imagina, com o grupo A eu utilizo o módulo X, para o grupo B eu utilizo o módulo Y, porque eu sei que eles vão gostar mais deste tipo de coisas, mas o facto de eu também ter estes módulos, dá a ideia de personalização do jogo para o jogador e dá também esta possibilidade de envolvimento constante, ou seja, não é um jogo que é jogado uma vez, é um jogo que ainda tem mais potencial.

F.L.: Da mesma forma que se fez uma coisa que é, ao colocar estes extras, eu retirei complexidade à base, o que faz com que eu consiga ter jogos interessados em experimentar, pelo simples curiosidade de experimentar e se tu gostaste e queres continuar, então aí vais jogar depois os modos avançados.

Interviewer: Tu há bocado falaste que não achas muita piada dos jogos com dados. Por causa do que eles implicam, não é? Mas sentes que de um modo geral, a aleatoriedade é importante nos jogos de tabuleiro? Importante em que sentido?

Interviewer: Se é uma mecânica importante à aleatoriedade, mesmo que seja indiretamente, porque vai sempre haver um bocado de aleatoriedade, porque tu nunca consegues prever o que os jogadores vão fazer.

F.L.: Isso é importante no sentido de te dar a possibilidade de teres uma experiência completamente distinta de cada vez que jogas.

F.L.: Posso agora fazer ponte para o (nome de um dos seus jogos), o tabuleiro inicial é variável, ou seja, o bairro, o (nome de um dos seus jogos) é um jogo onde nós temos gatos, que tentam conquistar a maior atenção e o amor de todos os vizinhos e pessoas que vivem naquele bairro,as peças centrais alteram-se, ou seja, há variabilidade inicial, o que vai fazer com que, por muito que tu tenhas sempre a mesma estratégia, tu vais ter sempre que adaptar e vais estar sempre condicionado àquilo que é o novo setup do jogo.

F.L.: É a mesma coisa que o jogo de cartas, o jogo de cartas é sempre a mesma coisa, mas como a tua mão inicial é diferente, o jogo dá-te um sentimento diferente.

F.L.: Aquilo que também tens de fazer enquanto autor é permitir que, por muito que a tua estratégia seja sempre a mesma, o desfecho possa ser diferente porque imagina, no wingspan, estás a ver qual é o jogo, o de pássaros, toda a gente sabe que na última ronda do jogo, a chave para o sucesso é colocar ovos. Porquê? porque cada ovo dá um ponto. Então se eu me focar simplesmente em colocar ovos, cada vez que eu faço, é um ponto que eu ganho e foi por isso que com a expansão, isto foi alterado e começámos a ter pontuações entre rondas. Começámos a ter objetivos diferentes, de forma a potenciar os pontos que tu conseguias durante o jogo e não apenas no final, mas lá está, porque os jogadores sabiam que sempre com aquela estratégia conseguiam sempre o mesmo resultado, que era ganhar. Mas lá está isso, depois aí, depende do feedback que te vão dar.

F.L.: Imagina, uma coisa que eu faço nos playtests não sei se conheces, mas há um livro muito bom que é o FailFaster, que, ou seja, é tipo um jornal e o objetivo é tu fazeres quase como um género de diário dos diferentes playtests que vais fazer. E é sempre importante que tu apontares a ordem pela qual os jogadores jogaram, começaram a jogar, as pontuações que têm, a proximidade de pontuações e de que forma é que ganham, se tu perceberes que as pessoas que ganham, ganham sempre com a mesma estratégia, mesmo que elas não tenham-se apercebido, então o jogo está broken. Porque aquela é a estratégia vencedora, o que tu tens que permitir é que vários jogadores possam vencer várias partidas utilizando estratégias parecidas, desculpa, distintas e é isto que significa que o jogo está equilibrado.

F.L.: Por exemplo, no (nome de um dos seus jogos) tu podes vencer o jogo se fores colecionando deuses ou se fores por uma perspectiva de avançar mais rápido no caminho. São duas estratégias completamente distintas, mas igualmente válidas, também podes vencer fazendo uma mistura dos dois e isto é a parte difícil de tu equilibrares um jogo, conseguir caminhos distintos que levem ao mesmo resultado que é a vitória.

Interviewer: Mas será que eles não viram isto no playtesting?

F.L.: Podem ter visto. Podem ter visto. A questão é, depende da quantidade de playtests que foram feitos, o tipo de público que utilizaste para fazer o playtesting. Se o jogo foi pensado para um público familiar plus, provavelmente são os heavy gamers quando testam que vão com estas estratégias mais fixas. Se calhar o público familiar não olha para as ilustrações e pensa "ai que passarinho bonito quero este", estás a perceber?

F.L.: Portanto, esta diversidade de públicos playtesters é importante também aqui, como é óbvio, conhecimentos diferentes de jogos sobre personalidades diferentes, vão te dar outputs diferentes.

Interviewer: Jogos com limites de tempo, tipo os timers ou as ampulhetas que aparecem nos jogos, achas que fazem com que os jogadores desistam mais facilmente, porque cria ansiedade ou achas que até animam mais porque vais contra o tempo?

F.L.: Aí depende da pessoa. Há jogos onde eu adoraria que a ampulheta tivesse implementada as pessoas demoram, eu cheguei a ir a um campeonato de carcassone, onde um dos senhores a tomar decisões para colocar uma peça, ele demorava 7 ou 8 minutos a colocar uma peça e houve vezes em que ele teve 15 minutos a colocar uma peça. Depois eu percebi que era essa a estratégia dele, era cansar o adversário e a pessoa fica tão farda de jogar com ele, que já não está preocupada e ele assim conseguia ganhar.

F.L.: Isto foi uma preocupação. Depois a própria organização percebeu e no final dos campeonatos de carcassonne e Catan, a gente tinha um timer para tomar as suas decisões. Exatamente, que é o que

acontece no board game arena, se não tomas a tua decisão, não passa para o próximo jogador. É calculado o tempo médio de decisão por jogada.

F.L.: Agora acredito que para algumas pessoas quando sentem a pressão e o tempo e isso possa criar-lhes ansiedade, mas também faz parte do jogo tomar as decisões rápidas e incerteiras para conseguir triunfar.

Interviewer: Qual é a tua opinião sobre jogos que tenham multitasking? ou seja, fazer várias coisas no mesmo turno dar tracking, meter placements, fazer trocas, loja.

F.L.: Eu acho interessante. Se é daqueles que eu mais jogo, talvez não, mas acho que aí é um gosto muito pessoal, ou seja, isto implica um espaço mental para tu conseguires organizar o teu planeamento, nem todas as pessoas têm essa capacidade, não porque... não no sentido de serem incapaz intelectualmente, não é isto, mas imagina, se eu estou muito cansado ou se tive um dia muito preenchido ou se estou com vários problemas na minha vida, às vezes pode ser difícil ter um espaço mental para conseguir fazer essas boas decisões e por isso é que nem todos os jogos, por muito que tu gostes deles te apetece jogar em todos os momentos.

F.L.: Portanto, eu acho que pode ser interessante esse tipo de gestão de ações, de tempo, de possibilidades, criar combinações, mas acho que também é uma coisa muito pessoal e depende muito do estado de espírito com o qual estás.

Interviewer: Tu lá mais no início falaste que as instruções devem ser o mais claras possíveis como se tivessem a dirigir-lhes para alguém que nunca jogou um jogo na vida. Achas que as instruções devem acompanhar as ajudas visuais também? Por exemplo, rabiscos e...

F.L.: Sempre, principalmente nas situações onde tu achas que se pode...quando tu achas que uma regra pode gerar dúvidas ou várias interpretações aí acho que é quase obrigatório tu fazeres um exemplo visual e explicar para que a pessoa perceba a regra.

Interviewer: Portanto, nunca pode haver ambiguidades?

F.L.: Nunca, porque senão vai haver espaço de diferentes interpretações e se eu interpreto de uma maneira e tu interpretar de outra, vamos jogar o jogo de forma diferente e isto não tem haver com house rules, tem a ver simplesmente com a forma como eu interpreto a regra.

F.L.: Imagina, eu estava a jogar o Namiji, que é tipo uma evolução autocaipa, é um novo que saiu e havia uma carta de bónus e eu interpretava a carta de uma forma e havia outras pessoas na mesa que interpretavam a carta de outra, mas todos líamos o texto igual.

F.L.: A questão é que para mim implicava uma coisa e para as pessoas implicava outra. Então aí neste caso tu decides pelo que? Se estás em grupo é o que o grupo acha que faz sentido.

Interviewer: Vai para a democracia, não é?

F.L.: Exatamente. A questão é que não pode existir esta... não podes ter algo assim, porque senão existem diferentes interpretações e isto vai gerar confusão. Por isso é que lá está por isso é que a leitura dos manuais por parte de pessoas que não jogaram o jogo é importante para perceber do que é que elas retêm. Se eu já joguei o jogo explicado pelo autor eu já sei o que é que aquilo significa.

Interviewer: Claro. Mas ler é diferente, sim.

F.L.: Exatamente. Ler porque estás sozinho é a tua interpretação, mesmo tu achas que a regra é clara, se as pessoas tiverem dúvida sobre a regra não é clara, isso significa que a dúvida existe.

Interviewer: ou há a percentagem para existir.

F.L.: Exatamente.

Interviewer: Então neste caso... Sentes que todos os jogos de tabuleiro devem disponibilizar instruções em vídeo como aqueles do YouTube? ou pelo menos instruções em áudio?

F.L.: Em áudio eu acho que não é tão importante como em vídeo. Exatamente porque em vídeo tu estás a ver, ou seja, o que é que as pessoas veem quando...o que é que as pessoas vão ao YouTube ver vídeos? Primeiro é mais fácil, eu próprio o faço, é mais rápido eu perceber a essência do jogo, o macro, que é para depois quando eu vou ler ao detalhe já facilmente eu consigo perceber. A par disto é importante eu acho que nos manuais as editoras possam ter nem que seja um género de teaser. Imagina um teaser de dois minutos a explicar como vem tipo na parte de trás das caixas, a explicar os passos para que a pessoa fique com uma ideia visual do jogo, visual no sentido de como é que ele funciona, para que depois quando eu vou ler cada um dos casos isto já me faz naturalmente mais sentido.

F.L.: Qual é o problema? É que depois em termos de produção e afins, para colocares o vídeo tens de ter um QR code, para teres o QR code tens de ter o vídeo alojado ou podes ter um alojamento, muitas vezes o que é que acontece? A pessoa joga a página numa dropbox e a pessoa faz o scan e depois acede, portanto em termos de parte de produção podes gerar algumas questões.

F.L.: Mas para mim é altamente importante e tu podes ver isso muito claro na questão dos kickstarters, é por isso que tu tens um vídeo a explicar o jogo.

F.L.: Quando os que vão colocar o dinheiro sabem naquilo que estão a colocar, nunca jogaram o jogo, leram as regras, mas precisam ter uma noção de que aquilo lhes vai dizer qualquer coisa e é por isso que tens um vídeo de explicação, vídeo esse que nunca deve ultrapassar os 5 minutos, geralmente

vemos ter vídeos com 3, 4 minutos com o overview do jogo e isto até deve vir logo na caixa. Isto é um problema que, ou seja, tu vais neste momento a uma fnac, seção de jogos de tabuleiro, e agora escolhes o que? Eu estou a ver lombadas, eu não sei o que é que a lombada faz.

Interviewer: Eu no início, quando estava neste mundo, apenas gostava de jogos de tabuleiro, jogar com a família assim.Eu ia para o mais bonito ou pedir ajuda ao rapaz da FNAC.

F.L.: que muitas vezes também não tem a informação indicada para te poder configurar com base no teu perfil.

Interviewer: Na altura deram-me foi a Ilha Perdida, que sim é bonito. Tem umas pecinhas de giras, mas pronto não é assim tão...

F.L.: Mas é um bom jogo de introdução se tu pensares. Principalmente para tu perceberes se gostas ou não de jogos cooperativos, que é outra questão. Há pessoas que não gostam de jogos cooperativos.

Interviewer: Não tem a mesma coisa de vencer contra outro jogador não é?

F.L.: E há pessoas que são exatamente o oposto. O oposto adoram os jogos cooperativos, eu cheguei a jogar e foi a ilha, por acaso acho que foi essa a ilha, com o rapaz ele era militar, Militar, de profissão e ele era tipo alpha player.

F.L.: Qual é que foi o problema? Ninguém do grupo o seguia. Ele falava "ah agora vamos todos para aqui, vamos todos para aqui"e ele ia e as outras pessoas faziam outro grupo e iam para o outro lado porque a decisão dele era errada. Percebes?

F.L.: É necessário essa primeira abordagem, não é? E é por isso que, e aqui fazendo a ponte para os portões de conteúdo. Os portões de conteúdo têm que ser vistos pelas editoras nesta perspectiva de criação de relação porque são o primeiro ponto para que as pessoas conheçam o tipo de jogo que está ali a ser falado,não tem que vender indiretamente tem que ser uma montra para que as pessoas percebam sobre o que é que o jogo vai falar porque depois se as pessoas tiverem curiosidade contra vão ver o vídeo e depois por si vão ler as regras.

F.L.: Como é óbvio quando depois os vídeos de unboxing servem para as pessoas terem noção do que é que o jogo tem, se tu no vídeo de unboxing explicares um bocadinho mecânicas o tema. É bom porque a pessoa percebe que "agora isto é um jogo para mim, pode não ser, gosto dos componentes, não gosto".

F.L.: É uma primeira abordagem, depois o vídeo de regras deve ser o mais curto possível mas o mais esclarecedor possível, para que depois, se a pessoa tiver dúvidas, aí sim naturalmente vai ler o manual, mas é uma leitura um bocadinho mais diagonal porque já perceberam mais naturalmente pelo vídeo.

Sim, acho que deves ter um QR code para ser lido, um link para o site, na caixa do jogo e no manual do jogo.

Interviewer: Sentes que as peças de um jogo, as fichas, cartões, devem ter componentes de data reconhecíveis. Por exemplo, eu não preciso estar a olhar para saber que a carta que eu terei deste molho é vermelha porque tem uma textura diferente, ou é feito de outro material que não é o resto do jogo.

F.L.: É uma boa questão. Imagina, em termos de moedas, como é óbvio eu sei que a moeda de 1 tem que ser mais pequena que a moeda de 5, que é mais pequena que a moeda de 10. Portanto, visualmente eu consigo não só identificar pelas cores mas também pelos tamanhos e isso é importante. Agora, os cartões táteis confesso, imaginem cartas, nunca me deparei com elas mas se tu me perguntares para pessoas daltónicas, isto é altamente importante, porque eles não veem as cores, então eu preciso lhe indicar claramente qual é a cor, por isso é que se utiliza iconografia específica para associar cor a forma e isto é importante se o conseguimos fazer sempre? Não sei.

F.L.: Imagina, no (nome de um dos seus jogos) existem 6 lojas, cada loja é associada a uma cor e o que eu tenho é que cada cor é uma loja que tem um símbolo. Tem a peixaria representada pelo peixe, tem a padaria representada pelo pão, tem um veterinário que é representado por uma cruz. Isto permite-me associar cor a símbolo, portanto os daltónicos conseguem jogar mas levantou-se uma questão.

F.L.: A pessoa quando vai à loja vai buscar cubos coloridos, se eu tenho cubos coloridos não resolve, então vai fazer discos de cartão com o símbolo e aí a pessoa já consegue, mas foi algo que eu não pensei porque eu não sou daltónicos até me terem colocado a questão.

Interviewer: Mas por exemplo, não só para as pessoas que têm problemas visuais, em vez de ter um meeple, como todos os jogos têm, se calhar ter um gato já é diferente. Já é uma coisa tal de reconhecível.

F.L.: No (nome de um dos seus jogos) permitem partidas até 4 jogadores, o jogador tem uma cor e cada gato de cada jogador tem uma forma diferente portanto eu sei que aquele gato com aquela forma também está associado a uma cor do jogador, portanto se quisermos voltar à questão de um jogo ser inclusivo, também o é nesse sentido, mas mais uma vez, aqui eu estou a pensar em algumas limitações visuais para eu reconhecer uma carta através do tato, se calhar eu estou a pensar em pessoas invisuais. Imagino que tivesse a braille dentro de uma carta seria altamente interessante. Eu não sei em termos de qual é o impacto que uma pessoa invisual, quase totalmente visual, vai ter num jogo.

F.L.: Imagina, não conseguiria jogar um (nome de um dos seus jogos), percebes? Não tem uma percepção total do jogo, mas se fosse um dos pedidos para ter um jogo mais inclusivo, sim, isso pode ser um desafio também interessante.

Interviewer: Não é só uma questão de inclusão, por exemplo.Não sei se és assim ou não, mas eu gosto daqueles jogos que têm mini soldados, mini taças, essas coisas todas.

F.L.: uma personalização dos componentes mas aí gostas porque dá uma maior experiência na história,sentes que estás mais ligada à história e visualmente também é mais bonito.Provavelmente é por isso.

Interviewer: Pode ser por isso também, porque é reconhecível. É algo memorável.

F.L.: Cria presença também em cima da mesa.

Interviewer: Exato e isso também faz parte dos componentes táteis do que eu estava a falar.

F.L.: Ok, nesse sentido sim, ou seja, isso acaba por ter impacto, porque também, para além do que disseste, permite também desenvolver este conceito de história, do storytelling que eu tinha dito no início, acho que isso ajuda muito a que a pessoa sinta parte dele.

Interviewer: Como é que a escolha de uma paleta de cores pode tornar um jogo mais acessível? Não só para os daltônicos, como estavas a dizer, mas para ser atrativo para o público.Porque temos que pensar nos dois lados, não é? Como acessível de um lado visual e isso tudo como acessível para o público geral.

F.L.: Isso tem tudo a ver com o pessoal de cada um. Porque para mim pode ser uma capa muito bonita, uma ilustração muito bonita, para outra pessoa pode ser uma coisa muito feia. Exemplo, conheces o Celltie?

Interviewer: Sim.

F.L.: Há pessoas que adoram a capa. Há pessoas que detestam a capa. Não podemos agradar a todos, mas é a decisão da editora e do autor avançarem com esta proposta, como é óbvio, depois tem que existir uma integração, ou seja, se o jogo tem este compromisso visual todos os restantes componentes vão ter que o seguir, porque senão a pessoa vai ficar defraudada, depois também não vale a pena ter uma capa espetacular e depois ter uma caixa com poucos componentes e os poucos componentes que têm não vão beber aquela água, mas como é óbvio, como tu disseste, quando tu começaste a escolher jogos, escolhias pelos mais bonitos e isto é legítimo eu também prefiro. Eu tenho um vídeo no YouTube que se chama 15 grandes jogos, ou é o dos 5, qualquer coisa assim, grandes jogos, mas com capas feias e também é verdade, pode ter capas muito bonitas no jogo a presta.

F.L.: Como é óbvio, nós sentimos-nos atraídos por coisas que nós identificamos que são mais bonitas. Esta questão do gosto é uma coisa muito pessoal, e é por isso que as editoras também percebem que existem mais ou menos elementos que fazem sentido. Se eu tiver um jogo mais complexo, por norma as cores são mais fortes, são vermelhos vivos, os pretos são as cores mais intensas, se eu tiver jogos

familiares, são jogos com cores mais comuns, mais normais, se eu tiver jogos infantis, vou para tons mais pastel, mais bébé. Ok? Portanto, também existe esta separação em termos de artes para o público.

F.L.: Nós temos esta questão neste momento com o (nome de um dos seus jogos), porque eu por acaso não tenho aqui a caixa, se não mostrar-te, mas se fores depois ao BGG, podes ver alguns é que nós temos gatinhos fofinhos, muito estilo Disney, e o jogo é um Family Plus ou seja, era expectável, aliás, e o jogo sempre está em cima da mesa, todas as pessoas param e dizem "ah, puf, quero muito jogar com estes gatos", só que a arte parece de um jogo familiar, a jogabilidade é de um Family Plus, um jogo mais estratégico e isto, para o próprio editor, é uma dualidade para o público, até é bem recebido, que é do género.

F.L.: Não é porque o jogo é mais complexo, não tem que ter uma arte fofinha e é isto que nós vamos testar com o (nome de um dos seus jogos), vamos perceber até onde é que as pessoas querem e estão dispostas a ir portanto, aí o que vai ser um teste também interessante, mas por dar-me isso, ou seja, cores mais fortes, estilos mais vincados para jogos mais complexos, um tipo de ilustração mais comum com cores também mais normais, jogos familiares, estilos mais infantis, com menos pormenores e tons mais pastel para jogos infantis.

Interviewer: E ter os símbolos, como tinhas dito, da peixaria, ter o peixe, não sei o quê.

F.L.: Exatamente, mas aí é mais também por uma questão de inclusão, por exemplo, no céu também, tu também tens essa simbologia das cartas pelos brasões, ou pelo que representa cada um dos grupos, cada cor está representada por aquele brasão, portanto, vai um bocadinho por aqui.

7.9 Appendix I - Interview transcription - Game Designer F.B.

Interviewer: Qual é a sua idade?

F.B.: É 39 anos.

Interviewer: Qual é a sua área na produção de jogos de tabuleiro?

F.B.: Eu trabalho com design e development, que é design e desenvolvimento de jogo.

Interviewer: Quantos anos de experiência nesta área?

F.B.: Eu trabalho especificamente com um jogo chamado (nome de um dos seus jogos) há quatro anos, as eu tô na área de game design desde 2013.

Esse ano completa 10 anos que eu entrei profissionalmente nisso, né?

Interviewer: E há quanto tempo é que joga jogos de tabuleiro?

F.B.: A jogar? É assim, Aqui no Brasil, acho que era muito comum o jogo, o Uno Xadrez, o Banco Mobiliário, mas os jogos modernos eu comecei a jogar no final de 2006.

F.B.: Uma comunidade do Orkut, falecido orkut.

Interviewer: Pois aqui o orkut acho que não chegou

F.B.: Uma rede social, né? e tinha uma comunidade de jogos tabuleiros.

Foi assim que eu conheci jogo e mudou minha vida, porque se eu não conhecesse os jogos eu não tinha mudado de área porque eu era professor.

Interviewer: E era professor de que ? de matemática?

F.B.: Professor de português. Eu era de letras, não tinha nada a ver com matemática.

Interviewer: Qual é o seu jogo de tabuleiro preferido?

F.B.: Meu jogo preferido se chama Tichu. É um jogo de cartas. É um jogo de cartas bem antigo. Eu gosto muito de jogo de cartas mais do que jogos tabuleiros.

Interviewer: Se pudesse alterar alguma coisa nesse jogo para o tornar melhor,o que mudaria?

F.B.: Eu já mudei, já mudei. O Tichu ele é muito longo. Ele vai até mil pontos, então eu cortei pela metade. Ele joga até 500. E normalmente ele tem pontuação negativa. O que a gente faz com a pontuação negativa é dar para o jogo de dupla. Então se você fosse pontuar -100, na verdade você me dá 100 pontos, que acelera o jogo também.

Interviewer: Não entendi

F.B.: Por exemplo, está jogando eu e você contra outra dupla e a gente faz uma aposta. Se a gente perde essa aposta, a gente faz menos 100 pontos. A regra que a gente usa aqui é se a gente perder a aposta, a gente dá 100 pontos para outra dupla. Porque não fica ponto negativo. Porque aí o jogo vai mais rápido. O Tichu, pela regra normal, demora uma hora e meia, às vezes até duas horas e aqui a gente tem esse negócio de jogar várias partidas e tal. Então a gente joga mais acelerado.

Interviewer: Quais são as suas fontes de inspiração para criar mecânicas e/ou arte para os seus jogos?

F.B.: Hoje eu trabalho muito com franquia. Eu fiz (nome de um dos seus jogos) (nome de um dos seus jogos, (nome de um dos seus jogos, I(nome de um dos seus jogos, enfim, várias coisas de franquia.

Então hoje eu tenho consumido muito mais série, eu tenho consumido mais filme também. Porque eu escrevo a história do jogo. A lore né? e ultimamente eu tenho visto mais coisa de humor, porque o (nome de um dos seus jogos), que é o meu trabalho principal, ele tem uma pegada muito... Shadow of the Dead, Zombieland, não é um filme de zumbi muito gore. Não é esse drama pesado, é uma coisa mais engraçada.

F.B.: Então eu tenho muito isso de consumir essas mídias e eu sempre continuo jogando. Eu gosto muito de ver as tendências do meu meio, que é jogo de miniatura, grandão, sei o quê. Então por exemplo, agora entrou na moda Boss Battle.

F.B.: O Kingdom Death, tem uma miniatura grandona, você tem que enfrentar o mesmo bicho 400 vezes e aí saiu um monte de jogo assim.

Interviewer: Como fazes a classificação etária de um jogo?

F.B.: Então, aqui, não é só no Brasil não, em alguns países, não sei se Portugal é assim, mas é, mas tem muitos países que se você faz um jogo com menos de 14 anos, você tem que mandar para uma classificação etária do inmetro, umas coisas assim.

F.B.: Então muita gente coloca, principalmente no Brasil, 14 mais independente da idade, porque não quer mandar para o inmetro.

Porque é uma burocracia, demora mais e tal. O Brasil é campeão de burocracia, eu sei que Portugal também tem. Vocês que ensinaram para a gente, inclusive, mas a gente deu uma aprimorada. Mas assim, eu pessoalmente, quando eu... É porque hoje eu não tenho mais essa coisa de classificação etária, porque eu trabalho numa empresa que eles mesmos colocam, mas quando eu fazia os meus jogos, quando eu tinha empresa, eu sempre tentava falar "não, vamos fazer inmetro sim, porque eu quero baixar a classificação etária".

Então, tipo, como eu tenho um filho, eu comecei a jogar...Eu parei de dar aula e comecei a trabalhar com jogos em 2011 e foi o ano que meu filho nasceu.

Então eu falo que 2011 foi um ano bem ocupado para mim, porque eu larguei meu emprego e tinha um filho recém-nascido e aí eu fiquei 2 anos trabalhando... e eu ia fazer distribuição, alguma...Distribuição, produção, essas coisas, fazia jogo para RH.

F.B.: Mas em 2013, foi quando eu anunciei meu primeiro jogo, que foi o Warzoo. Então esses 2 anos eu fiquei estudando essas coisas de inmetro e tal e no fim a gente acabou, porque atrasou e tal, a gente acabou fazendo 14+ mesmo, mas eu queria ter botado... Os meus jogos eu sempre tento fazer que uma criança que sabe ler pode jogar. Então, tipo, a partir de 8 anos.

F.B.: Hoje em dia, 4 anos a criança já lê, né? mas na minha época era 8 anos, 7 anos. Fica no meu critério, porque eu sempre faço jogo familiar. Minha coisa é pegar uma galera mais jovem. Os meus jogos hoje são outras editoras que cuidam, né? Principalmente uma editora chamada Grock Games, que é a editora que hoje faz quase todos os meus jogos e se eu não me engano, o último que saiu que foi o Dobro, eles colocaram 8+ porque é um jogo para criança mesmo. Não é Kinder Spell, né? mas assim, criança joga super de boa. Esse não tem nem texto, não, dá pra jogar até com criança mais nova.

Interviewer: Sentes que algumas categorias/gêneros de jogos são mais acessíveis do que outras?

F.B.: Acessibilidade, você diz, de alguma deficiência? Ou acessibilidade só de alcançar mais gente?

Interviewer: Ambos

F.B.: Entendi. Assim, eu tenho um lance que quando eu comecei a falar "quero trabalhar com jogo de tabuleiro", o Brasil era muito incipiente ainda, né? não tinha muita coisa aqui no Brasil. Eu gosto de jogo... eu tenho jogos pesados, eu gosto de Jantix, eu gosto de Imperial, Magic Realm, enfim, umas coisas meio... Da galera mais "cracuda", mas eu sempre tive um lance assim de... eu quero ser... alcançar o máximo de pessoas possíveis e eu quero que os meus jogos, preferentemente, sejam baratos, né? de acessibilidade financeira, né? Porque o Brasil é um país que se você cobrar R$200 no jogo, é um pedaço muito grande do salário mínimo.

F.B.: Então eu comecei fazendo jogo de cartas.Meus primeiros jogos todos foram de cartas nessa faixa de R$50, R$60, que seria equivalente a um jogo de 10€. 10€, 15€ em Portugal.

F.B.: Então eu tinha muito essa preocupação, e assim, eu acho que esses jogos, quanto menos texto tiver melhor, você não pode ficar mais do que 5 minutos explicando regra, porque a galera não tem paciência e se ele durar mais de meia hora, o pessoal vai perder o interesse.

F.B.: Então, é assim, minha experiência pessoal com pessoas que não têm hábito de jogar e assim, lembra que o Brasil, há 15 anos atrás, ninguém conhecia nada.O Brasil é um país, comparado com a Europa, com os Estados Unidos, chegou muito tarde nessa coisa do jogo moderno e lógico que o jogo sempre foi ser de nicho, mas no Brasil era inexistente. Essa coisa do, assim, você podia contar nos dedos quem conhecia Catan em 2006.Entendeu?

Interviewer: Sim

F.B.: Então assim, aqui existe muito isso.Então eu tinha um lance de, ah, é um jogo barato, pequeno, que explica rápido e que não dura mais de 30 minutos, essa era a minha coiso inicial, as minhas diretrizes iniciais para fazer jogo.

Interviewer: E para ti qual seria a categoria menos acessível de todas

F.B.: Então, eu acho que o menos acessível, além da grana, eu acho que você pode colocar os econômicos. O 18xx eu acho que é um bom exemplo, né, esse jogo tem um lance também que você vai falar assim, ah, você quer jogar um jogo de trem em que você é acionista de uma companhia e demora 8 horas? Não, né?Ou você quer...O Twilight Imperium, é um jogo que eu adoro, acho fantástico. Você quer ficar 8 horas numa guerra espacial, não sei o quê?

Então eu acho que jogos que demoram mais de 3 horas, eu acho que já é muito difícil você conseguir alguém.

F.B.: Jogos que você tem, por exemplo, essa escola portuguesa do Vital Lacerda, ele é muito aclamado, o pessoal do hobby adora, mas é inacessível, se você parar pra pensar, pô, você quer jogar um jogo de 3 horas do Vital Lacerda?

Então, e são jogos ótimos, eu sou um grande fã do Vital, mas não é um jogo acessível.

F.B.: E eu acho que tudo bem, porque conforme a indústria vai crescendo, você vai conseguindo fazer coisas mais nichadas pra pessoas, um demographic mais específico, e tranquilo, acho que faz parte da brincadeira.

Interviewer: Considera que nos jogos em que é necessário conhecimento prévio esse conhecimento deve ser disponibilizado no manual?

F.B.: Você diz conhecimento prévio, tipo jogo de quiz, tipo pergunta e resposta?

Interviewer: Não, de por exemplo termos específicos do hobby, nomes de mecanicas, talvez um bocado de história ou contexto historico etc

F.B.: Ah, entendi.

F.B.: Eu acho que tem que estar no manual.

F.B.: Quando é uma coisa de mecânica, tem que estar no manual, mas eu acho que questão histórica eu acho bem-vindo.

F.B.: Eu gosto quando, por exemplo, o Imperial, que é um dos meus jogos favoritos também, ele tem um livrinho explicando o contexto da primeira guerra. Achei mó barato até, parei pra ler e minha experiência melhorou muito por causa disso, mas eu entendo que tem uma questão de custo também, porque às vezes a galera não quer botar esse custo embutido no produto.

Interviewer: Qual é a sua opinião sobre representatividade na arte de um jogo de tabuleiro?

F.B.: Acho incrível. Inclusive fui uma das pessoas que ainda sou um dos chatos que fica reclamando quando coloca mulher decotada em jogo de tabuleiro. Pode botar decote, mas com algum contexto.

Aquela coisa de fazer plate meio de biquíni, reclamo quando vejo alguém colocando. Tenho muito orgulho de, dentro da própria Cumine, a gente estar fazendo o jogo, por exemplo, no (nome de um dos seus jogos) colocamos um cara num cadeirante, num (nome de um dos seus jogos) a gente colocou um não-binário. Enfim, acho que é super relevante, principalmente esses jogos que você precisa fazer personagem que você vai jogar com o personagem. Eu acho legal ser alguém que você tenha alguma identificação. Então acho relevante, acho maneiro.E acho que a galera que fica reclamando ainda está na idade média.

Interviewer: E achas que deve haver representatividade sempre? Mesmo por exemplo em jogos históricos?

F.B.: Eu acho que precisa fazer sentido, isso eu concordo.

F.B.: Eu não gosto desse lance de... Por exemplo, O União do Porto Rico, que o cara colocou um branco-louro segurando uma caixa na capa na Espanha colonial.

Não foi o espanhol que foi carregar a caixa lá. Então é isso e acho que já teve alguns jogos que fizeram isso. É um contexto histórico, não sei o que ou como o Mombasa fez, ele era um contexto de escravidão e ele falou "não, a gente não quer mais falar de escravidão, coloca um tema espacial"e aí virou Skymines. Porque era Minas de Carvão, escravidão na Minas de Carvão, trabalho de escravo, não quer mais colocar trabalho de escravo, vamos colocar Minas no espaço. Se você não quer seguir a história, eu acho que o que não dá é louro na colônia espanhola. Isso pra mim é foda.

Interviewer: E porque é que ele mudou das minas de carvão para minas no espaço?

F.B.: Eu acho que ele não queria entrar no assunto. Eu acho que ele usou o tema porque ele achou que fazia sentido na mecânica dele. Ele escolheu um tempo, escolheu o nome, escolheu o produto. Estou chutando, porque eu não participei da criação. Eu acho que teve jogo que tinha escravidão, manteve, mas tinha uma nota de rodapé falando “isso aqui foi um período ruim da humanidade e o nosso jogo é retratado nessa época" Eu sou desse time aí, acho maneiro a representatividade e acho que também a gente já fez bastante jogo sobre período colonial.Acho que já podemos fazer outro tema agora.

Para si, jogos com um maior número de jogadores são mais acessíveis do que os Interviewer: jogos com menor número de jogadores?

F.B.: Acho que sim. Como alguém que trabalha com balanceamento, escalar número de jogador e tal, é infernal, então é muito difícil, muito chato. Passar do quinto jogador, você já entra num território meio perigoso.

F.B.: Se você vai para 7 ou 8, você não vai fazer um jogo equilibrado, a não ser que seja um jogo de 200 horas.

F.B.: O Caverna em 7 é um pesadelo, que é o único jogo pesado que eu conheço que vai para muita gente ou esses wargames doidos que vai para muita gente.

Interviewer: se achas que o preço de um jogo é um fator importante na popularização de um jogo?

F.B.: Eu acho que é o mais importante. Depois da regra, é o preço.

Interviewer: Mas será que o preço é importante porque o Brasil é um país considerado pobre ou é importante para o mundo inteiro?

F.B.: Eu acho que é mundial. É... se você pegar...pensa assim, sai... sei lá... 10 mil jogos por ano diferentes e você pega o jogo em Nevergreen, né? Os que fizeram mais sucesso até hoje.

F.B.: É... mas não tem um número preciso mas com certeza, mais de 90% dos jogos que continuam vendendo por mais de 5 anos, eles estão nessa faixa 40 dólares para baixo. Não é? Ou 40 euros para baixo. É o Catan, o Ticket to Ride... Inglês foi 400 mil para 50.

Interviewer: Sim.

F.B.: Codenames...

F.B.: Os jogos que estão vendendo de mass market, né? Banco imobiliario, Uno... enfim. O único jogo que eu consigo ver que vendeu muito bem, que ainda vende, é o Cypher, o Blumhaven, mas... essa faixa de preço... é aquela coisa da... ompra por impulso, né? Compra... lógico, eu acho que é mais impactante num país que tem muito imposto, que... por exemplo, por que que um Tapestry, que é um jogo que vendeu bem lá fora, não vendeu tão bem no Brasil? Porque se um jogo sair a 60 dólares, ele vai sair 7 vezes isso no Brasil. Então assim, como na Europa e nos Estados Unidos a tributação é diferente, e o frete também, já é um fator relevante. Ele é mais relevante fora da bolha, com certeza.

Interviewer: Para ti, qual é que é o número mínimo de línguas que o manual de instrução deve ter?

F.B.: Número mínimo?

Interviewer: Número mínimo. Se fizesse agora um jogo tabuleiro, só podiam ter.… começaria com aquelas x línguas.

F.B.: Tá. Eu vou te falar que eu gosto do lance dos 6 idiomas lá, que eu acho que é muito maneiro quando tem um jogo...e aí é uma coisa da indústria mesmo. Para você ter um preço acessível, você precisa fazer o multilingue, por exemplo, como é que funciona isso para a indústria? Eu quero fazer o Concordia e aí, no Brasil quer comprar mil cópias, a França quer comprar mil cópias, mas para ele vender o Concordia naquele valor, ele tem que fazer 5 mil de uma vez, ou 10 mil de uma vez.

F.B.: Então ele precisa de vários países. Então para mim a resposta seria o quanto os idiomas forem necessários para que o jogo não aumente de preço quando for fazer uma tirada.

Interviewer: Ok, ficaria com os 6 mais falados, talvez?

F.B.: É que eu acho que está mais associado a... Assim, eu acho que se você pegar vários países que vão fazer mil cópias, que a partir de 5 mil tem uma queda brusca no preço, eu acho que 5, 6 línguas seria uma boa quantidade.

Interviewer: Não sei se já jogaste com pessoas portuguesas, ou se já viste Portugal jogar.

F.B.: Joguei com o português aqui no Brasil, mas não fui a Portugal ainda.

Interviewer: E achas que essa pequena comunidade portuguesa de jogos é inclusiva, ou pelo menos acolhedora, com todos os tipos de pessoas? ou daquilo que tu sabes?

F.B.: Eu sim, é porque aqui no Brasil eu acho que a galera é muito expansiva, fala muito alto, tem uma diferença cultural muito grande.

Eu vejo as pessoas portuguesas que eu interagi não foram muito, acho que eu joguei junto, em geral eram um pouco mais introspetivas.

F.B.: Eu vejo uma diferença nesse sentido, o brasileiro é muito expansivo, fala muito alto, joga gritando, encostando, essa coisa que para o europeu é meio alienígena, de maneira geral, não conheço todos, mas eu senti uma diferença com as pessoas portuguesas que eu joguei, de serem um pouco mais sóbrias.

F.B.: Não que, eles sempre foram educados comigo, mas eu acho que aqui no Brasil a gente é muito galhofa, fala muito alto.

Interviewer: Acho que é uma diferença cultural mesmo.

F.B.: Eu já joguei para vários países e joguei com muitas pessoas de nacionalidades diferentes. A única mesa que eu vi que a galera era muito farofa, que tinha uma coisa parecida com o brasileiro, foi o italiano, eu joguei com um grupo de italianos lá em Lucca, uma feira que tem lá em Lucca que eu achei muito legal e a gente jogou um bang de dados lá.

Interviewer: O do xerife, não é?

F.B.: O do xerife, renegado e tal, não tinha nem cinco pessoas jogando, mas a galera gritando para caramba. Por exemplo, eu já fui para a Ásia e o pessoal lá já é mais ainda do que os outros, ficam até assustado com o brasileiro.

Interviewer: Achas que todos os jogos deviam ter uma mecânica de desistência? Por exemplo, um jogador quer sair a meio do jogo mas isso pode estragar a experiência dos outros.

F.B.: Eu acho que deveria ser uma coisa legal em jogos de campanha e jogos longos, um legacy da vida, um boom rave, vamos jogar 100 missões e na missão 42 o cara tem que se mudar. Se estragar a campanha, eu acho que não precisa, mas acho que deveria ser uma coisa desse tipo de jogo. Nos demais jogos é uma questão de convenção social as pessoas jogarem até o fim. Me incomoda bastante quando eu venho e não quero mais jogar, jogo de 30 minutos, não quero mais. Por causa disso, eu tendo a diminuir a duração dos jogos quando for possível. Principalmente jogo de cartas ou o tichu que eu falei no começo do papo.

F.B.: Hoje estamos nessa era de muito estímulo. É difícil as pessoas ficarem uma ou duas horas concentradas fazendo uma coisa só mas acho que o mecanismo de desistência só nesses casos que eu falei.

Interviewer: Jogos com turnos de espera ou eliminação total dos jogadores. Achas que eles aborrecem mais facilmente os jogadores? Ou é bom fazer uma pausa e pensar nas jogadas? Ou ver o que os outros estão a fazer de fora?

F.B.: Aquela coisa de análise de paralise?

Interviewer: Não, por exemplo, há jogos que eliminam mesmo o jogador.Já jogaste o werewolf?

F.B.: Sim, ele sai da partida e vai passear.

Interviewer: Ou então jogos com turnos. Achas que isso aborrece mais facilmente Interviewer: os jogadores? Ou é até bom estar a ver de fora e a pensar?

F.B.: Eu não gosto. Eu acho uma mecânica um pouco ultrapassada. Não colocaria em jogo meu. Sei que alguns jogos fazem isso, até fazem bem. Um exemplo recente foi o Anki, que é um negócio do merge do Eric Lang. O jogador é eliminado e ele junta contra o jogador ou joga contra a pessoa.

F.B.: O werewolf eu gosto do One Night. Eu tenho 150 partidas de One Night at the Wolf, porque é rapidinho, cronometrado e não tem essa sensação. Eu me lembro da primeira vez que joguei o werewolf normal. Foi assim, fecham os olhos, 30 segundos e abram os olhos. Fel, você está eliminado.

Isso foi minha experiência no jogo.

30 segundos em uma partida de 45 minutos.

Interviewer: E o que fez? Ficou só a ver?

Eu fui embora, na verdade. Porque era o último jogo e a galera...e isso daí tem quase 10 anos. Uma experiência ruim, com certeza.

Interviewer: Nos seus jogos preferes que as pessoas se lembrem todos dos componentes das regras? Do que está dentro do manual das instruções? Ou disponibiliza-se as player aids? Aquelas folhas de câbulas? Cábulas existem no Brasil? Não sei se existem.

F.B.: Player aids eu entendi, se acho legal ter player aids nos jogos.

Eu acho muito bom o player aid, eu acho que não tem... Os jogos mais complicados, que não são muito complicados, eu sempre tento colocar player aids. Um jogo meu que era o mais vendido, hoje em dia não é mais, chamasse (nome de um dos seus jogos)

F.B.: No (nome de um dos seus jogos)s era um jogo bem simples, de Rumi. Eu tinha colocado o player aid, e é assim, compra uma carta, baixa um ponto de carta, ou troca carta, mas eu tinha o player aid explicando, porque eu acho que o player aid é uma forma muito boa de ajudar as pessoas que não tem hábito de escutar regras.

F.B.: Então ela vai entender, e ela vai falar "vamos jogando", que é uma coisa bizarra, ou tipo "eu vou esquecer de alguma coisa, mas depois eu lembro".

F.B.: Então essas falas eu acho que o player aid ajuda bem.

Interviewer: Achas que um jogo deve tornar-se cada vez mais difícil, mesmo que isso possa deixar as pessoas frustradas?

F.B.: Entendi.

Interviewer: Se o nível da dificuldade deve aumentar ao longo do jogo?

F.B.: Acho maneiro. Eu não acho que cabe em todos os jogos, mas eu acho que é legal em um jogo cooperativo, porque eu acho que mantém aquele flowzinho de você masterizar uma coisa e aí vai ter outra idade, outra coisa e eu acho que é bem importante para a galera lembrar do jogo depois.

F.B.: É muito legal, as partidas de cooperativo que as pessoas lembram, normalmente o final foi muito apertado.

F.B.: Elas quase perderam, quase morreram, ou quase ganharam, não precisavam ganhar, mas eu acho bem importante.

Interviewer: Achas que a aleatoriedade é um fator importante dentro de um jogo tabuleiro?

F.B.: Muito. É a coisa que eu mais prezo, valorizo, acho que o balanço é superestimado pra caramba. Acho que a aleatoriedade é um lance que a galera fica muito bem.

F.B.: Principalmente o jogador de jogo pesado, que eu acho chato até, que é aquela coisa de "tem muita aleatoriedade pro meu gosto".

F.B.: Então eu não tenho nenhum jogo meu que não tenha uma boa dose de aleatoriedade e eu acho que eu não pretendo fazer um jogo com aleatoriedade baixa. Uma coisa que eu acho muito legal é você se adaptar ao aleatório e você conseguir navegar nessa aleatoriedade como algo legal e não frustrante.

Interviewer: Jogos com limites de tempo, normalmente é o caso dos Party Games, com aqueles temporizadores?

F.B.: Ampulheta.

Interviewer: Achas que fazem os jogadores desistirem mais facilmente por causa da ansiedade? ou até é algo que estimula as pessoas a continuar a jogar? É algo divertido?

F.B.: Eu como jogador não gosto, porque eu falo muito devagar e eu penso muito devagar. Então se der uma ampulheta, normalmente eu não vou jogar. Eu demorei anos para jogar o Magic Maze por causa da ampulheta e a ampulheta, não só a ampulheta, mas aquela coisa que o cara fica batendo o pião na sua frente.

F.B.: Porque você que tem que poder jogar, que é um negócio que eu acho inacreditável, porque eu sou um cara que faz tudo devagar.

F.B.: Inclusive jogar. Então não gosto de gente que fica apressando e imagina o jogo te apressando, mas como autor, como criador, etc. Acho que é uma mecânica válida. Acho que é uma forma muito maneira de manter essa geração Z envolvida, porque...

Interviewer: Somos mais fast, somos mais rápidos.

F.B.: Exatamente. Se você ter a atenção dele indisputada, que é sem celular, sem AP e tal. É muito legal. O meu filho tem TDAH.

F.B.: Eu quando jogo com criança, né? Pai de amigo e tal. Filho de amigo e para eles esses jogos funcionam muito bem, porque é aquela coisa que eles estão acostumados. Agitação, estímulo, etc. Então acho que é uma mecânica que vai ser até mais prevalente com essa geração nova.

Interviewer: Qual é que dirias que é a coisa mais difícil na produção de um jogo? Na idealização de um jogo?

F.B.: Você diz produção a parte do produto ou da criação?

Interviewer: Desde arranjar um tema até ser publicado.

até criar as instruções.

F.B.: Eu acho que o mais difícil...tem duas coisas muito difíceis. Uma é acertar o produto e acertar o produto eu digo... "Porra, esse é o componente certo para essa finalidade." Por exemplo... O azul só é o azul porque a Sophie, que é a dona da Plan B, acertou o componente, se o azul fosse como um tile de carcassonne, ele não fazia um décimo do sucesso. É um jogo bom, mas aquele tile é que faz o azulejo.Isso é muito difícil e são poucas pessoas que conseguem fazer isso, e acertar o produto às vezes é a coisa da arte .

F.B.: O meu jogo que hoje é o meu best seller, que se chama Dobro... Eu impliquei com a arte quando ele foi lançado. Quando a gente estava discutindo. "Será que essa é a melhor arte?" E aí eu fiquei..."Tá, eu acho que pode ser isso."mas tem muita confiança. Só que quando a gente lançou, a arte ser daquele jeito...foi o que fez o jogo fazer o sucesso que ele fez. Então esse feeling é difícil, na parte não da criação.

F.B.: No design, eu acho que o mais difícil é você saber a hora certa de parar.É muito fácil se você está começando a criar um jogo, você para muito depois. Você já tinha que ter abandonado e parado o jogo muito antes, se você já tem muito tempo de casa, já fez muito jogo, às vezes você para muito cedo, porque você já está feliz e você sabe que tem prazo, que tem entrega. Eu acho que tem um meio caminho ali entre...A galera está começando que fica 300 anos fazendo um jogo e não consegue largar e o cara que já tem muito tempo de casa, joga três vezes e fala "não, está maneiro, vamos embora."

F.B.: Então é um equilíbrio aí, com certeza, entre os dois.

Interviewer: E quando é que sabe quando é que tem que parar?

F.B.: Quando o produtor manda. Eu acho que uma coisa que é legal para a galera que está começando, é você ter uma data, um lugar que você quer lançar o jogo. Por exemplo, eu quero lançar o jogo na Leiriacon, março de 2024, para lançar o jogo na Leiriacon em março de 2024, ele tem que estar pronto, indo para a gráfica três, quatro meses antes, para algum imprevisto, etc.

F.B.: Então para ele estar pronto três, quatro meses antes, eu tenho que fechar o arquivo nesse tempo. Eu tenho que fechar o arquivo nesse tempo, a arte tem que estar pronta não sei quando. Então o jogo tem que estar pronto não sei quando.Eu acho que você estabelecer uma linha do tempo própria, de "o jogo vai ser lançado aqui", ajuda você a se profissionalizar nesse sentido.

Interviewer: Qual é a tua opinião sobre jogos com multitasking? aqueles Fazer várias ações dentro do mesmo time, por exemplo, dar tracking, construir isto, trocar, vender.

F.B.: Eu não tenho mais idade, pessoalmente. Pessoalmente eu não consigo fazer esse tipo de...eu não tenho capacidade cognitiva de jogar esse tipo de jogo, acho difícil, mas eu admiro o quebra-cabeça, eu acho só que ele é um pouco ninchado no sentido de ele vai atrair um público mais específico, que não vai pegar um público tão amplo.

F.B.: Porque o que vai acontecer com boa parte das pessoas, eu me incluo nelas, é que elas não vão... O cara quando está criando um jogo, ele está pensando assim, "se ele fizer essa árvore de decisões aqui, ele vai chegar na decisão ótima, vai ser maneiro, o jogo vai equilibrado, vai andar, vai fazer e vai acontecer". Só que o que acontece é que a maioria das pessoas vai ficar com preguiça de fazer toda árvore de decisão e ela vai parar no primeiro ou segundo galho.

F.B.: E aí ela vai jogar de forma sub-ótima, e aí pode causar aqueles níveis loucos.

F.B.: Que a pessoa vai mal, mal, mal, mal e ela percebe "putz, tem mais uma hora para ganhar" e acontece muito comigo nesses jogos de "você tem 5 ações num jogo de 4 horas, mate-se elas".

Interviewer: Ninguém merece.

F.B.: Pois é, e é uma tendência. Inclusive, nossos amigos portugueses gostam bastante desse tipo de jogo.

Interviewer: Adoram, adoram.

F.B.: O Vital fez, tem 8 ações no jogo todo e você tem que fazer 300 árvores de decisão.

Interviewer: Para ti, as instruções devem ter uma linguagem mais fácil, mais popular, talvez. Mais fácil de entender, devem ter uma linguagem mais avançada. Mais formal, devem ser acompanhados de desenhos e gráficos, não devem ser acompanhados nem por desenhos nem gráficos, só devem ter texto. O que é que tu achas?

F.B.: Eu acho que tem que ser o mais simples possível. Eu acho que pode ser menos cirúrgico. Eu acho que a escola alemã tende a fazer um manual muito seco que me incomoda um pouco. Um exemplo que eu gosto muito é o Vlada fazendo o "Galaxy Trucker". É um manual que se você não leu eu recomendo, porque é muito bem feito.

Interviewer: Qual é? desculpa?

"Galaxy Trucker" de caminhoneiro. É uma coisa que eu fiz em alguns manuais de jogos meus, que é dar uma quebrada. Lógico tem que fazer sentido, mas colocar uma piada, se fizer sentido no tema, uma piada, se não fizer sentido no tema, pelo menos uma descontraída.

F.B.: O Uvi faz, ele coloca ele falando no "Agrícola", no "Caverna", algumas dicas, algumas coisas assim. Eu acho que alguns manuais, quando eu vejo com manual não tem nenhuma imagem, assim, meu Deus, parece um wargame da década de 80. Então eu acho que todo e qualquer, assim, o manual é com certeza o maior obstáculo para novos jogadores. Então o quanto você puder diminuir isso, melhor.

Interviewer: Achas então que todos os jogos tabuleiros deviam disponibilizar instruções em vídeo, ou pelo menos em áudio?

F.B.: Sim, acho que o QR Code é uma coisa que o jogador core subestima muito, o jogador mais antigo, porque ele está acostumado a ler manual, mas nesse último jogo, no dobro, eu dei o jogo para muita gente que não era do meio, não era do hobby e boa parte delas, assim, é um jogo que é, joga uma carta, a pessoa seguinte tem que jogar uma carta maior ou igual a que você jogou.

F.B.: É só isso a regra. Boa parte das pessoas não conseguiram entender o jogo pelo manual, mas um vídeo de explicação teria 5 minutos ou menos.

Interviewer: As peças de um jogo, por exemplo, os dados, o dinheiro, cartas, cartões, devem ter componentes tátis, identificáveis? Por exemplo, eu sem ver consigo tirar da caixa uma carta e pela textura sei que é vermelho, mas eu não tive que ver, por exemplo.

F.B.: Entendi. eu acho legal, acho que inclusive é uma coisa que pode ajudar pessoas de baixa visão ou pessoas cegas, mas é uma questão de custo. Você fazer uma carta com uma textura, fazer um papel com um tipo de textura, é uma coisa que pode inviabilizar a comercialização de um jogo. Então é uma questão que ainda é muito delicada e que eu acho que é um jogo que teria que ter uma tiragem muito grande para você conseguir fazer isso de forma a não impactar o preço.

Interviewer: Ok. Acha que a duração de uma partida contribui para o jogo ser mais acessível ou menos acessível? Por exemplo, um jogo de 10 minutos é mais acessível do que um jogo de 30 minutos, por exemplo.

Inclusive foi a minha primeira resposta quando você perguntou o meu jogo favorito. Eu não falei do Tisco porque eu acho que demorava demais. Hoje eu acho que menos de uma hora é um bom tempo para um jogo ser acessível com pessoas que ou não jogam, ou jogam a pouco tempo, ou essa galera da geração Z. Idealmente 30 minutos ou menos.

Interviewer: Nos party games ou no geral?

F.B.: No geral. Eu acho que esse jogo de duas horas, essa coisa de "ah, duas horinhas" é uma coisa que a gente deveria mudar para uma horinha. Eu acho que a maioria desses jogos deveria, eu sei que tem o lance do balanço, do arco, etc, mas eu acho que quem fez isso muito bem recentemente e outras pessoas fizeram também, foi o Rez Arcana.

F.B.: O Tom Lemann. Então, o que é a coisa do Engine Building, de você começar com uma coisa pequena e vai fazendo a maquininha para fazer mais, o Tom Lemann falou o seguinte, no final do primeiro turno você vai fazer muito recurso. Então em 30 a 45 minutos o jogo vai acabar. Isso é o Engine Building do futuro. Ele vai ter um arco que vai explodir muito rápido e vai acabar rápido.

Interviewer: Como é que uma paleta de cores pode tornar um jogo mais acessível? Ou menos acessível?

F.B.: Eu acho que a cor é muito importante, acho que você tem coisas, cor vibrante, ter uma paleta diferente. Por exemplo, se você está fazendo um jogo agitado, com interação, etc, acho legal ter cor vibrante, ter uma paleta variada, eu estou falando do dobro porque saiu por último, acho que é um jogo que faz muito bem isso, mas, por exemplo, se você está fazendo um quebra-cabeça, aqueles jogos meio introspectivos, meio paciência multiplayer, tipo o arboreto, um lote, uma coisa assim, meio branquinho com a paleta mais opaca, cores claras, mais opacas, maneiro.

F.B.: Eu acho que a paleta, para um desses dois, aumenta o acesso e quando você vai com uma paleta Kingdom Death, que é preto, preto, mais preto, um pouco menos preto, já dá uma limita um pouco para apenas o nerdóla que gasta mil dólares no jogo, etc. Escuta banda gótica, tarará, enfim, eu acho que você não vai pegar uma galera muito grande com essa paleta.

7.10 Appendix J - Interview transcription - Game Designer F.A.

Interviewer: First of all, your age.

F.A.: 35.

Interviewer: What is your field in the board game production? Do you create the themes? Do you create the concepts? Do you do a bit of everything?

F.A.: I do a bit of everything, I both created the board game, and I also was in charge of kind of the project timelines. So the project management part of it.

Interviewer: And in your own games, do you do everything by yourself?

F.A.: Unless somebody wants to collaborate with me, in which case we split the duties. But usually I design by myself.

Interviewer: And how long have you been doing this?

F.A.: Five years. I started in 2017.

Interviewer: Professionally or you made games as a hobby, like just for fun without publishing before?

F.A.: I did it for fun in 2017, though all the games that I made did get published. They just ended up getting developed to that point, but I started them for fun, and then I did it professionally starting three years, three years ago when I was working for Funco games up until recently.

Interviewer: And how long have you been a gamer, a board gamer at least?

F.A.: I've been into hobby games for five years and for board games like the mass market games, I've always loved playing them since I was little.

Interviewer: The hardest question I have here is what's your favorite game of all time?Like that one that has a special place in your heart, besides your own.

F.A.: Well, it's funny because my favorite can change from time to time. Right now, my favorite game is Dune Imperium. But of all time, the one that was close to my heart was Monopoly.

Interviewer: Really? And if you could change one or more things about your favorite two games to make it better or even perfect, would you change anything?

F.A.: I wouldn't. I think if I like Monopoly, there are a lot of ways in which it could be made better, but that's not why it's close to my heart, and for Dune Imperium, design wise, it is so very elegantly made. I don't think there is a design improvement for it. Except maybe the solo mode.

Interviewer: Your games have a lot of inspirations about fairy tales and a bit of Disney. So where do you find inspiration for your game mechanics and your themes and your concepts?

F.A.: Well, whenever I made the games for just myself, usually I made them based on a question I was answering. Like what kind of co-op game would I make that I would enjoy? Because I don't normally enjoy co-op games or if I could make a board game, what would it be about? Which is villains. That was my first game, and then the theme came first in my first one. That was just because I loved villains in general. I thought that for anime and for Disney movies, the villains got the coolest look of the characters, like scars.

Interviewer: The best powers.

F.A.: Right, exactly. So I thought that I don't a lot of the time see very many villain games where the villains are cool, and so I wanted to explore that, and then for Wicked and Wise, my second game, that one was a dragon and a mouse.

F.A.: That actually was suggested by someone while we played it because I knew that you wanted partners that each had a different role but I wasn't set on what those two partners were, and somebody

was like, "I just imagine this being this big bad dragon, this other person being this tiny mouse trying to please him."and that tickled my fancy so much that I got super attached to that idea, and I was like, "My God, that's the cutest thing I've ever heard."

Interviewer: Sounds like a fanfic.

F.A.: Yeah, exactly. That was how I came to that and my third game, which is when I co-designed Mansplaining, that one was brought on by my partner, because he came to me and said, "Would you like to collaborate on a game?" and he already had the theme for Mansplaining.

F.A.: Then we designed around that theme and then for the ones that I did professionally with Funko, those all were based on IP like Disney or Paramount, things like that.

F.A.: In which case, it's different from whenever you're doing it for yourself, because then the company will say to you, "Hey, we need a game that fits this particular brand, movie, IP, and you have this budget and you have this much time. Make it." and so that's why those games were made.

Interviewer: What would you say is the most challenging thing to solve while designing board games?

F.A.: Hmm. Probably figuring out the core of the game, why I think it should exist.

F.A.: There are a lot of cool ideas that you can have and that might inspire you to make a board game but it takes a lot of, I think, mental strength to stay true to that idea if you don't have a clear vision of what it is while you're playtesting and developing the game, because you're putting your idea in front of so, so many people and it's kind of like if you think about holding a conversation with a group of friends or strangers and you put out one idea like, "Oh, I think yellow balloons are pretty cool." and someone else is just like, "actually, yellow balloons are really aggressive and I hate yellow and they make me feel like pins and needles."

you're suddenly like, "Oh, I didn't think about that. maybe yellow balloons aren't great." and someone else is just like, "Yeah, I really think green balloons are really soothing." and you're like, "Yeah, that makes sense. Green balloons are smoothing. Maybe I should get green balloons."

F.A.: It's the same thing where you absorb what other people are saying versus what you're saying and it can change your thought process and the same thing is with your game where you present basically your idea in a physical form and all these people are interacting with it and you think that it's great and it's what you put out into the world but through people's interactions with it, it's just going to naturally change, usually for the better, but also people just naturally have different ideas, so you have to figure out what you're changing in your game to make it better and what you're changing just because you've met a different idea from your own, and often you can lose sight of your game's identity if you don't

already have a strong sense of what that identity is while you're playtesting and letting people give their feedback.

Interviewer: Did you ever change completely your theme just because of those opinions or the opinion of a producer or a publisher? Did you completely change one game?

F.A.: Oh yes, so many times. Particularly in my first game, it changed. I made very extreme changes and you wouldn't even recognize the game from iteration to iteration, but that particular process worked for me because to me I was still keeping the core of what the game's identity was or what I liked about the game. Even though the mechanics of the game and what it looked like would change entirely, but sometimes I would change a game to my detriment of one feedback rather than multiple, and then it would get very frustrating because I would try and get a 100% consensus when that's just not possible.

F.A.: Everybody will not like your game even if it's a super successful game. Everybody won't like it. You can look at Catan, you can look at Monopoly, you can look at so many games like Wingspan that are super popular and they're just very loud haters of it. So you just have to remember.

Interviewer: Do you keep your early prototypes? For example, the first version of Villains, do you still have it?

F.A.: No, I moved and I had to cut down on things and I did used to keep them, but I decided to keep a diary a designer diary instead. So you take photos of it in every stage and document what changes from iteration to iteration. It's super helpful, and that way it was easier for me to throw things away, and also, if I hang on to too many iterations, it can be very easy to mix them up unless you have a set and organized space to keep them in, which I don't.

Interviewer: same

F.A.: I just smush them all together, so it was better for me to just have pictures and the designer diaries and then throw away the components. Once I made the change and moved on to the next thing.

Interviewer: How do you make the age rating of a game? For example, how did you know that Villains was for 14 and up or 10 and up, for example?

F.A.: It's different in each setting. So for hobby games, I gave a general idea of what age I thought played the game well without any parental help, and that was based on the few kids I did get to play test.

F.A.: It's harder to get play tests at conventions and such with younger kids, but when I did, I would just judge whether or not they had difficulty playing the concept or not, but then usually the publisher

will decide what age to put on there because it affects the pricing they have to pay because you can't just put any age on the box.

F.A.: Like you couldn't just put, I think, five years old, four years old on the box without then testing the pieces to make sure that kids couldn't choke on them, and that's like an extra fee and it could be a liability if you put that on there and it hasn't received that certification, so in that case, you might see a lot of board games list a higher age than what the game can necessarily be played because they don't want to pay for that fee and don't want that to be a liability, but for like the games when I made them under Funko, they could pay that fee and so the games were aged that way because we play tested them with that specific age group and we knew, OK, three year olds can play this with their parents and it works that way and there's not any issue with it being able to choke, like we had a tool that let us measure whether it would get stuck in a child's throat and making sure that the pieces were big enough so that that wouldn't happen.

Interviewer: That's cool and Morbid at the same way.

F.A.: Yeah.

Interviewer: Do you think some game categories or genres are more accessible to the public than others?

F.A.: Game categories? The only one that I would say is like least accessible is probably IPs because you have to actually meet with license holders and be able to negotiate that. But all other categories, I think, are equally accessible to make? Or are you asking, is it accessible for people to buy?

Interviewer: To buy and to play and buy.

F.A.: I see.

Interviewer: If you have an experience with that game or that genre.

F.A.: Yeah, I would say that there is definitely still a lack of more diverse themes and more kind of off the wall, but there, there is a smaller pool of unique themes for board games, I think, that that do well or come into limelight because there's thousands of board games made each year. I can't say that I've seen everyone, but I think that it's great whenever, you know, there's something that that's new that comes out so as far as being able to buy, I still feel like there could be way more with, you know, powerful female figures, there could be way more with, you know, more diverse leads, there could just be way more that are a little bit more out of the box.

Interviewer: Since you, you, you touched that topic, what's your opinion about representability in the board games artwork? Do you think it's necessary? It's not necessary? Should there be representation in all games and all types of games?

F.A.: Yeah. I think that there should be representation in all types of games. I think that right now, there is both a push for representation and also push back against it, but to be quite honest, people will categorize other people and only want to see them in that category, and so, it'll show in the media that you consume movies, animation, books and board games and I think that there's still a lack of breaking that pattern and I can speak specifically to, like say, black characters, one thing is, people may make a black character, one black character in their game and say, "All right, I have representation." but one, it's just the one black character and two, that black character has probably got like just an Afro or maybe it's the tribal character in the game, so it's kind of like, "Good point. Yeah, I don't want to be the tribal character." and they'll be like, "That's fine." Or maybe they'll make a historical game and they say, "Oh, this is Britain in the 1400s or the Netherlands in the 1400s. Black people weren't there." but that's a blatant lie, they were, there's pictures, and it's actually, it goes so deep because there are historical paintings in museums in all this high art, fine art pieces would get cut out that had black aristocrats being painted.

F.A.: They weren't even like, not only were they painted, but they were often like people with money and or people in positions of power and these works of art existed in all these different countries even in Japan, there was a black samurai.

Interviewer: Really? I didn't know that.

F.A.: Yeah. yup. Yasuke was his name, and there was a whole, they made a quick anime off him and I think they made a movie. Anyway, story was very interesting and it's just like, we black people existed in all these different countries at all these different time periods.

F.A.: There's always an exception somewhere not even an exception, but there's, there's always a footprint somewhere. If people care to look, and yet, if it's historical people will only usually portray a slave or some sort of tribal something or not at all, and it's just, you know, a lack of wanting to do the research or knowing that it's there.

F.A.: So, yes, I think that it's very important that representation is shown because people don't even know like how rich history is and like countries in general are always trying to push and rewrite history and change what it looks like so that that physical representation is so important because it'll get forgotten.

Interviewer:For example, you talked about the historical games when most of black people were things to buy because slavery was a thing back then.Do you think they should cut that “representation” off completely, even though it was what history said happened?

Interviewer:Do you think it's bad for black people in the sense they could feel like they are still a” thing”? I'm not making sense, maybe.

F.A.: No, I think I get what you're saying. It's not that I think that it will make people think that that's still a thing, but it just reinforces people's imagery of black people, and what they think about what black people represent or how they should cast as or what their character should be created as.

F.A.: I think for me that we don't need more games depicting slavery in general. It's not a fun theme to play around, even when it's not black people like I played Puerto Rico and I was like, these are clearly slaves.

F.A.: No, thank you and then they redid it. So that's great, but for me, that's just not a theme that I'm like, I want to play this and have fun and get into it, and then even if they do it as a teaching theme, that's not how I want to learn about slavery, and I don't think that people who play it are emoting with what slavery is through a board game. So, I don't think it's an effective teaching tool, and that's why I don't think games about slavery are necessarily something I want more from the world.

F.A.: There are some that already exist so if you did want to teach about slavery through a game, you could with those games that already exist, but I think it's only harmful because that is seen as kind of the leading... that's seen as an acceptable thing, an acceptable theme and it goes very closely with colonial games and making that acceptable when honestly, it's pretty gross.

Interviewer:Okay. You made me see things in a different way because most of the game designers I interview are men, obviously and you are the first black woman that I interviewed. So, it's nice to have a perspective on your side of the story. In quotes, I guess. English, it's not working today. I'm sorry.

F.A.: No, no, it's fine. I just I've actually been in a group where some game designers I was the only black person in the room and it was white male game designers or I think there was a woman there, too, but everyone was not black and they were discussing a game about slavery and they were trying to discuss it so intensely, but it was very, very uncomfortable for me. And I was like, this is this is just what it feels like. It it doesn't. It doesn't feel good at all. It isolates me.

Interviewer:There are more black or mixed game designers because I only know about you and some Brazilians, but I think they aren't considered black. They are Latinos. So, I don't think that actually counts.

F.A.: Yeah.Yeah. It's very interesting with the Brazilian and black that some claim and some don't, and I just let them their identity is theirs. But yeah.

Yeah. And at least in the American sphere, I know Amari Akil and Tania de Pass and there are a handful of us. I need to Google about them so I can try to talk to them to have more perspectives. Let's see Amari Akil. I'll type it and then J-Bell and then pass.

F.A.: She does RPGs mostly. And I'm trying to think. There are a few because there's a collective in Nigeria, actually. I can't get off the top of my head, but whenever I do, I can type it in. Sure. That does put

Interviewer: Do you think games where prior knowledge is required, for example, some keywords that most non-gamers don't understand or some mechanics or maybe a bit of history that is always good, that information should be available on the menu or people should just Google it and find out by themselves?

F.A.: I think that it should be available on the instructions, for me, I think that's a part about the part of making board games accessible, because right now there's still kind of the hobby, the board game hobby, and then there's mainstream people who have mostly only played UNO and Monopoly all of their lives, and so when I first got into the hobby.

F.A.: I noticed a lot of people would use game mechanic terms that weren't just common knowledge like trick taking and, you know, worker placement , I was like, I have no idea what this was and they were just like, well, that's the common lingo in the hobby, which it is, but I think when you are trying to expand the hobby and get more people into it, those are barriers because you don't, there's no it's hard to grasp that concept if you haven't played what a worker placement was. It took me a year to figure out what worker placement was. and that was with me researching it actively, because there are so many different definitions online, It's not like a dictionary that will say and define definitively what worker placement is.

F.A.: All these people had different opinions on what could or couldn't be a worker placement game, and only through playing multiple of them was I able to kind of understand and get that concept, so, I think that while it's great that there is lingo for hobby games to make it easier to refer to certain mechanics and things that you see. Whenever you are explaining the game to a new person, the instruction should have everything, everything there, so that person doesn't need to research further in order to understand how to play the game.

Interviewer:Do you think price is an important factor for the popularization of a board game?

F.A.: Oh, price. I don't think it's necessarily price, think it's market because popular games can sell and be, you know, $100, because we've seen Gloomhaven and then there can be a game that's only $10, but if they're only being sold in like the local market, they're just not gonna, they're not going to sell as much and people won't see it as much, so I think that's all marketing.

F.A.: I think if you have an okay price and your marketing is like top tier, then that's probably selling.

Interviewer:People will pay what they have to pay to play the game.

F.A.: Yeah, but as far as accessibility, I do think that price is a barrier because if a person doesn't have that money in their pocket in the get go, they're not going to be in the store, they're not going to be on Kickstarter looking for that game.

In which case, to me, I think the barrier of that is make a free version of your game, If you can, like print and plays or figure out how to get extra copies of your games into different shelters or libraries so people could rent your game and play it for free there so they can learn about it.

Interviewer:That's nice. Are games with larger player counts more accessible to the public than smaller player counts?

F.A.: I don't think so, I think that it may be easier to introduce if you have a big group. Party games, like party games for higher player counts, pretty casual so people can pop in and pop out, I think those are accessible, but I don't think that that is the player counts the deciding factor, because I think there are a lot of super accessible two player games. In fact, I would say that a lot of people would be able to grasp two player games more quickly because a lot of them tend to be abstract games. Which we're familiar with through checkers and chess and Go and any of those we grow up with two player games so I think that concept is almost easier to grasp a lot of the times.

Interviewer:Being in an English country and English being kind of the universal language, for you, what is the minimum number of languages an instruction menu should have from the get-go?

F.A.: I think the minimum is one because it depends on what is your ability to distribute. Distributing in other countries can be extremely costly even if you are a smaller publisher, like a one-person publisher, it's very difficult to make a profit selling games even within the country that you're in and then shipping it to others increases that. So, I think ideally you should have translations of your instructions that you can ship off to other countries, and ideally I would say three or four but reasonably financially because board games don't bring in a steady income for a lot of the industry, for the independent designers. I don't know that that's feasible just yet, but in an ideal world I would say four languages would be great. I always think that's cool when you see multiple languages in the book and it's all in one go.

Interviewer:Is the American board game community inclusive or at least welcoming to different types of people? not only people from other countries or women but also people with different disabilities and so forth.

F.A.: I think that it's pretty inclusive compared to other hobbies that I've been in. It's been one of the most inclusive but it's also still very dependent on where you go.

I started out in the south and so it was very closed there. I still met a lot of wonderful people, but I also met a lot of people who were very much like, "This is my corner, i don't want anybody new in my

corner." It was very off-putting. Even if it was a store, I'd walk in and normally someone greets the customer "Hi, they're having an open game day", I'd never get acknowledged, No one would look at me if I said, "Hey." they looks at me like "hm" If I asked, "Hey, when's the next game?" They're like, "I don't know. We're finishing stuff. I don't know. we are playing" There's just no response. It was a mixed bag. Then when I moved to the west side of the country, to Seattle, it was totally different. It's a much bigger gaming community here. There was a lot more. I'd walk in the door, "Hey, can I help you with it? You here for the games?" It just really depends on where you are in the U.S, but online, the community is very open and accepting for disabilities and for diversity. In the last couple of years, there has been a very big push to increase the amount of diversity in board games and the voices that are heard. It's something I love to see.

Interviewer:Do you think that in the south that happened because you are a woman, you are black, or just because you are new or a bit of everything?

F.A.: That is always the question and the problem when you are a minority because you never know exactly what the case is. For some of them, I knew it was because I was new. For some of it, it was because I was a woman and I would get talked down to in that way and some, definitely in the south because I was black, but the thing is, you never fully know unless the person talks to you and you hear it in their language or the jokes that they make, I've definitely been in a gaming group where they made some filthy jokes about women or their ex-wives or wives that made me uncomfortable as a woman and I've been in a room where they've made jokes about black people.

F.A.: So, it's a mix.

Interviewer:Do you think all games should have a dropout mechanic where people can leave mid-game without spoiling the games for other people?Or always having that option kind of ruins the experience and people can take advantage of that mechanic? And maybe not only dropping out but maybe joining in while people are already playing.

F.A.: I think that I enjoy games where people can do that because there are situations where people need to drop out maybe they didn't know how much time they had, and they had to leave early.

F.A.: For instance, I played a game, Villainous, which was really good for that where it didn't ruin the whole game and the person didn't leave maliciously they just didn't know how much time they had left, so, I think that it's enjoyable but I don't think that it's necessary for all games to have it, because I think the higher stakes the game is, and by higher stakes I mean how much time it takes, the harder that becomes to pull off, and it may not be about just ruining the game, it could just mess with the atmosphere.

F.A.: I guess it depends on who you're playing with too, is it strangers versus a group of friends and someone drops out because they just have decided that they can't win I think that's a player problem more than something that the designer has to take on, it's just cool if a game allows that to happen.

Interviewer:Games with turn-waiting and/or total player elimination makes players bored more easily or sometimes it's good just to have a pause and think about your strategy or just to see what other people are doing and understanding more of the game outside of the experience?

F.A.: I think that having long player turns... downtime. I think that downtime is best if it's kept short, game-wise I think players should be able to take as much time as they want, and that's more of a common courtesy between players, but I think that it's good if the game allows for turns to move quickly and it's not because the game itself takes a long time on each player's turn, if that makes sense.

Interviewer:It does. In your games, do people have to remember every single aspect of the instructions or do you provide little player aids to help people remembering what they have to do?

F.A.: I like to always provide player aids because you never know. For me personally, I have a terrible memory, so I always love a player aid, and if there isn't one, then I'll try and write down my own mini player aid.

Interviewer:Should the game become more and more challenging even though they can make people frustrated because of any other reason?

F.A.: Only if that's what the game was intended to be.

F.A.: If you made the game to challenge people intellectually, like give them a hard puzzle to solve, and the fun of the game is being able to solve that puzzle, then it's fine to increase the complexity of it, but if you're increasing the complexity just to make it harder, then that doesn't necessarily make your game better.

F.A.: It just depends on who your game is intended for, and that's part of the core of the game.

F.A.: It's figuring out who's going to be playing it and leaning into that because a person who doesn't normally play games versus a person who plays a lot of strategy games is going to have a totally different tolerance level for what's complicated and what's fun.

Interviewer:Do you feel like randomness is important for a board game?

F.A.: I think that again depends on who your target audience is. For me, randomness or luck is very important because I love that mechanic in my games, in the games that I play. I like some element of it. I think there should always be a balance if you incorporate luck, otherwise it can feel like what's the point.

F.A.: The only time where that balance could maybe not matter is kids' games, because to me, luck or randomness is a big way of leveling the playing field so that no matter how many times, if you've played this game a hundred times and this kid has played it two times, you're still on an even playing field and it's fun for both of you.

F.A.: That's the advantage to using a lot of luck, but if you're making a game where the fun is being skilled at it and then playing another skilled player and being able to out strategize them, like something like Magic the Gathering, then yes, you don't want as much randomness, because you want them to be able to feel like they won using skill, and that type of player would be mad if things got way too random and there was no way to predict it because that's not what the game was based on.

F.A.: So I think that both of them have their merits, It just depends on your audience, but for me, I like randomness, Good doses.

Interviewer:You as a designer and a consumer of board games, what's your opinion about multitasking in a board game, for example, doing several actions in one turn?

F.A.: I think doing several actions in one turn sounds like having a very, very, very long turn and a lot of downtime for the players who are waiting to take their own. I think that it can be satisfying, you know, if you're able to combine things and mix to do things on your turn, but it's important to have a limit because it is not fun to sit there and watch somebody be a mad scientist for 10 minutes and, you know, just decimate you and then they get around to your turn and you can't do the same and even if you could do the same, it's still a point where you get disengaged and that's pretty bad for a board game, because if people aren't able to be engaged when it's not their turn, then I think it would be hard to get somebody to come back and play it again.

F.A.: So, I think doing multiple things on your turn can be cool as long as it's limited and it doesn't become kind of a landslide where you're doing all these long things and someone else can take like a quick, you know, one minute turn or, you know, 30 second turn and they go, because that that'll break the game down.

Interviewer:So, do you think the duration of a match is an important factor to make the game more accessible?

F.A.: Is that the...

Interviewer:The duration of a match, the time of the match.

F.A.: Oh Okay. I don't think it's so much the duration of the entire game because I've played wonderful four-hour games and I've played wonderful 30-minute games, but I think it's the duration of the turns, the individual turns that matter and the consistency of them.

Interviewer:Do games with time limits or like the little timers make players give up more easily because they get anxiety or any bad feelings or sometimes it gets player more engaged in the game because they're fighting against the time?

F.A.: I personally hate real time games that use a little time, time glass, because it does give me anxiety, but I do know there are people who love real time games.

F.A.: It can motivate some players, but it will also put off players entirely if they don't like being timed. So again, this is more of an identity question as to like, why does the timer make your game fun? I wouldn't put the timer in there just as a restriction.

F.A.: I would put the timer in there because it made the game more fun. If it was a restriction, then it would feel like that. And I think that would definitely take away from the game.

Interviewer:About instructions. Do you make the texts easy and colloquial? Or do you have more formal texts and advanced words? Do you provide visual aids and graphs? Do you don't provide visual aids neither graphs? What do you usually do?

F.A.: I try to keep the language as simple as possible, but I wouldn't use colloquial or slang terms because it would be specific to my region so it wouldn't necessarily be language that everyone understood, and so I try to keep it words that I would find in the dictionary, but I don't make them like big, unnecessary words because that's also a barrier as well. So simplified words that are not slang are what I use.

F.A.: So, I try to be as straight to the point as I can and condense everything as much as I can with the help of pictures and charts. The charts or the diagrams are super important, particularly when you're showing the setup of the game.

Interviewer:In your opinion, should all games provide visual instructions, for example, YouTube videos, YouTube tutorials, or at least audio instructions?

F.A.: I think if they are able to, then yes, because people learn differently some can't just sit there and read text some people need the visual and so if it's possible, having video instructions as well as your written instructions would be good.

Interviewer:Should games, no, should game items and props like money and tokens and maybe little meeples have tactile identifiable features?Not only for, for example, blind people, but for to make people interested, have like a memorable feature that people remember.

F.A.: Well, I think for sure for like color-blind accessibility, yes, but having them be unique just for the unique tactile feature is like a bonus, because cost wise, it's going to cost way more to make something unique that the factory has never done before, and to do it on a small scale for like each individual

thing. It also may not have as much value player wise as far as helping them with learning the game or playing the game, so if it doesn't have as much value to do that, then it really is kind of like the frosting on the cake.

F.A.: So, I don't think that it's necessary, but it would be cool to see somebody do it.

Interviewer: You talked about color blindness. How can a choice of color pallets make a game more accessible? Not only for the color-blind people, but how colors can make people interested in the game?

F.A.: There are different apps that allow you to kind of view your components through different color blind lenses, the different types of color blindness so that helps with choosing what colors may be best to use or have like a good amount of separation so that a color blind person would not be hindered by it, but also having additional icons or identifiers that would separate your components beyond just by color has been super helpful for making games color blind friendly.

F.A.: As for using colors for attracting different buyers or players. I mean, I think something that's always got these bright and vivid colors or color palettes that you just don't typically see on a board game table is always going to be very helpful for catching people's eyes.

F.A.: The bigger and brighter it seems really good, but that would be more I guess of a marketing thing and mixed with the art direction that you choose and can also conflict with being color blind friendly if you're not careful.

7.11 Appendix K - Interview transcription - Game Designer F.W.

Interviewer: So, the first question, it's easy, it's your age.

F.W.: Okay, so I am 36.

Interviewer: And what's your field in the board game production? Do you do the art, the game design, do you do the concepts, a bit of everything?

F.W.: I would say a bit of everything, so I do the game design, I do the art direction, and then I also do the production side of actually making the game and kind of the manufacturing side, but I am a one person team, so I do writing the rule books, I do the graphic design, I do the play testing, like the entire process and then once I've got to the point of having the final game, I will hire an illustrator to do some of the artwork, but the rest of it is me.

Interviewer: How many years of experience do you have on this field specifically?

F.W.: So in regards to professional experience, so kind of doing it as a job, I would say around seven years, but I have been, from a hobbyist perspective, I've been designing games for 20 plus years, but it's only seven years ago where I actually turned it into my job.

Interviewer: And how long have you been a gamer?

F.W.: My whole life, like since I was... so, for 30 years, I guess. I was very lucky that the first generations of consoles kind of were coming out as I was like four or five, so I very much grew up with both video games and then also board games alongside that.

Interviewer: Nice. What was the PlayStation that came out during that time?

F.W.: So yeah, I was pre-PlayStation, so I had the Nintendo, like the first Nintendo and the first Sega Master System, and then the Super Nintendo and the Mega Drive came out, and then it was the N64, Dreamcast and PlayStation. So I was, I'd been playing games for probably about five years by the time the PlayStation came out.

Interviewer: What's your favorite board game of all time? That one has a special place in your heart.

F.W.: So, I always find it really hard to answer this question, because for me, I feel like games are situational when it comes to board games. So, one of the things that makes a board game good is the people you're playing it with and the moments that you're playing it with. So, I have games which are like my favorite games to play with two people or my favorite games to play with six people or my favorite games to play when it's a five-minute thing or a six hour thing. So, I really struggle with like my absolute favorite game because from a board game perspective, I don't feel like I have one that's specifically the best.

Interviewer: So, for example, you and your partner want to play a game. So, two people, two or three people game. What would you choose?

F.W.: It's always tricky. So, if I was to sit down and play a game with my partner at the moment, it would probably be a game called Innovation, which is a two-player game, which I really, really enjoy playing. From a, you know, being purely selfish perspective, the (name of one of his games), which obviously is a game that I designed, is one of my favorite games. Like I do play that a lot with a lot of different people and has a really good like place in my heart. I think to try and give you an answer, there's a game called Eclipse and Eclipse is a game that you need four people, but probably more and Eclipse is a game that I've played a lot. I really enjoy and it's probably the game that started me into designing my own board games.

F.W.: So that probably has a special place in my heart from that perspective because it's the game that kind of made me think this is something that I would like to explore and do more.

Interviewer: And the eclipse board game, if you could change anything to make it perfect, if it's not perfect already, would you change something?

F.W.: To probably, I guess to probably make it more playable with less people, because it's a game that you can play with four people, but it's probably better with six or eight, but it would be very nice to be able to play it with two or three and have that same experience, because as I'm sure you probably know, trying to get six people to come and play a game is much harder than trying to get two people to play a game.

Interviewer: I mean, when we were younger, maybe it was easier than now that we are all the same, have jobs and stuff. Where do you find your inspiration to get mechanics and art and themes?

F.W.: So originally it was a combination of just things that happen in my life and also just playing lots of other games. So I was, I used to be more of a video game player than a board game player, and my initial thoughts were, how can I create those video game experiences in tabletop? Because those kind of, I found like they were very different, like board games and tabletop games, sorry, board games and video games have kind of grown independently and they're very different types of games. So a lot of my inspiration was, how do I really merge these together and try and create that kind of shared experience. But outside of that, it's just general life stuff. So, you know, Art of Cats, for example, is very much inspired by my cats and I'm sure you're familiar with Tetris, these kind of polyomino kind of pieces that you're slotting into great shapes and patterns with, and I remember kind of sitting on my sofa and just looking at my cats kind of thinking, you know, cats are known for being able to get into any shape.

F.W.: They're famous for kind of being like liquid and being able to bend around. And I thought they would be the perfect kind of theme for one of these like Tetris like games and like to put into polyomino shapes because they blend into that and then I kind of was like, but no one's done this. You know, when I was looking up this, that game didn't exist. So that was very much inspired by looking at my cats, seeing my cats doing stuff and then thinking of it from a board game perspective and thinking, no one has done this.

F.W.: The (name of one of his games), which is my first game, that was very much me thinking, how do I take World of Warcraft and turn that into a board game? Because I used to play a lot of big MMORPGs. So like, I don't know if you're familiar with World of Warcraft, So I spent many hours playing that when I was younger and that's probably my favorite video game of all time. So to convert that into a board game was a really interesting challenge because obviously those games are huge, right?

F.W.: They're filled with so much stuff that you can't put that in a little box. But how do you simulate those feelings? So I guess my inspiration comes from, as I say, like video games, other board games, and then kind of the real life events that I kind of see and how you merge those things together.

Interviewer: What would you say is the most challenging issue to solve while designing board games? From getting the theme to talking to publishers and publishing the game.

F.W.: I think that the most challenging thing is to identify whether the game is fun. It's very, very easy to create a combination of systems that give the projection of being a game is very easy to say, here are some rules, here are some pieces,

they do this thing and you can sit there and you can play with people and they do that thing, but is that thing actually fun and enjoyable? or are you just kind of following through the actions that the game is making you take? and I think that for me, there's this real challenge between I have these really cool ideas, I want to play around with them and kind of turn them into something, and when we play with them, they do what I want them to do, but is that something that lots of people are going to find fun and enjoyable? because that's the whole purpose of making games, you know, unless you're making educational games, the core purpose of games is to be fun and to be enjoyable, and I think that I've seen a lot of people design games that work, but they're not necessarily fun.

Interviewer: How do you measure fun then?

F.W.: Generally through lots and lots of play testing and just seeing how people interact and how people kind of feel like if at the end of the game, people are talking about the things they did.

F.W.: They're talking about moments that happened in the game. They're kind of excited about things.

F.W.: If during the game, people are either laughing or they're smiling or if people are, you know, a good sign is are people like looking at their watch? Are they distracted all the time or do they look like they're actually playing the game and enjoying the game? Because if you get a group of people and you give them a game and it takes them an hour, if they're enjoying it, they'll be in the game and they'll be playing the game, but if they're not enjoying it, they'll be more distracted. They'll have more conversations.

F.W.: They'll be looking at their phones, they'll be looking around and just really this is where like the kind of, I guess, observing human behavior kind of comes into it, and just understanding are they doing things that look like they're focused on the game and enjoying that experience? or do they look like they're distracted and they're not really fast and that as soon as it's over, they're moving on, but it's very hard to measure. Obviously, there's no kind of like tick-tock exercise.

It's very much an observation aspect that I suppose I've kind of discovered.

Interviewer: Do you think some game categories or genres are more accessible to the public than others?

F.W.: I think so. I think that. So you mentioned League of Legends earlier, so I'm sure you're familiar with League of Legends. I am a big e-sports person, so I used to watch a lot of competitive Starcraft. Obviously, these days, there's competitive League of Legends. There's lots of kind of electronic sport kind of tournaments. Are you familiar with what I mean?

Interviewer: Yeah, I know.

F.W.: And one of the questions I always ask is why hasn't this become popular with the mainstream? Why is this something like in South Korea and China? You can see it on their television but over here, it's not a big thing. Like in Sweden, it's growing in some countries, it's growing, it's not on like at 6 p.m. like the footballers, you know, every time I go to Portugal, Sara's parents are sat there with the football on the screen.

F.W.: And the reason behind this is that you can go up to basically anyone in the world and show them a football match and they'll understand what is going on.

F.W.: They understand the rules. They get it. But if you make them watch League of Legends or Starcraft, it's a lot more complicated and a lot more challenging for them to understand what it is that they're watching.

So they can't really get as invested because there's more of a kind of a fence they have to climb over before they can watch it.

F.W.: So with games and kind of like popularity, it's that line between creating games that human beings will naturally understand versus things that have more of a barrier. So as an example, in the (name of one of his games), you get tiles.

F.W.: You take those tiles, you put them on the board and you try and build a shape, slotting them together. If you go up to any human and say, here is a shape, here are five tiles, put them together into that shape, they'll understand it.

F.W.: They'll get the concept of it. They might not be able to do it, but it's very natural.

F.W.: It's something we do as children, putting shapes into holes and stuff. But if you go up to them and say, OK, here's five wooden cubes, here's some tracks, here's a pile of cards, here's some dice. And when you pick one of these up, you have to do that.

F.W.: It's all new stuff. For me, to answer your question, I would say that it's games that are using systems and concepts that humans are familiar with by default are going to have a much wider appeal than games that are using more complex systems that have more of a learning curve up front.

Interviewer: Do you think games that require prior knowledge, for example, some keywords that maybe a lot of people don't know what they mean, mechanics, maybe some history or something, do you think that knowledge should be available on the manual or people should just Google what they mean and find out by themselves?

F.W.: Yeah, so the manual should always avoid using terms unless those terms are explained beforehand in the rulebook, and you need to write the rules in such a way that they describe those systems.

F.W.: So, again, in (name of one of his games), there is a system called a card draft. I don't know if you're familiar with what I mean by a card draft, but effectively you get some cards, I get some cards. You look at them, you take one, you pass the cards around the table and so on.

F.W.: When I came to writing that rulebook, I kind of sat there and was like, OK, great, everyone does a card draft for seven cards and you're done, but I realized that the vast majority of people were going to have no idea what that means, so I had to explain that process, I had to explain how that works and write the rules in a kind of step by step and using the word card draft, it wasn't relevant, it wasn't useful.

F.W.: It's a term that between designers and industry people, if you explain to friends, you'll use all the time, but in regards to the actual manual itself, it needs to explicitly define and explain what everything does.

Interviewer: OK. I know your game isn't really about this kind of stuff, but as a consumer and as a designer, what's your opinion about representability in the board games artwork?

F.W.: Really, really important, like really, really important. It's every game should be, What's the word? It should be designed in a way that anyone who can pick up your game and play it will feel like they've been included within that game.

F.W.: So, if you have people, those people need to have multiple genders, they need to have different disabilities, they need to have different skin colors, they need to have different everything that is mentioned in the game in some way.

F.W.: You need to make sure that you're fully representing as many of the different types of people within those categories as possible.

F.W.: So, for example, in the (name of one of his games), which was my first game, that is more of your slight stereotypical fantasy RPG kind of game, and I made it a thing in that game where nearly all of the characters that you can play as had some sort of disability.

F.W.: So, the human king had lost one of their eyes. There was this kind of cat ninja like creature that had lost one of their arms.

F.W.: There was a birdlike creature who wing had broken off, and it was very much kind of based on this concept of these people were still totally able.

F.W.: They're very powerful, they're still people that can go out and do these cool things, have these adventures and fight things, and the fact that they have disabilities isn't a negative, right? They can still do all this stuff.

F.W.: So within that game, I really wanted to project that concept like there's a rock creature, and I made a point to say this rock creature isn't male or female is a non-gendered creature because why does a rock need to have a gender? and in modern world, we have people who don't associate with various genders and so on.

F.W.: So trying to make decisions around how can you kind of have not what's my upbringing, not what's the people I'm around, I grew up in a village where everyone was white, everyone was very much your standard kind of, you know, you have to be straight, you have to have a certain religion, you have to be like this, but that isn't the world.

F.W.: So, I can't project that into my games. The games have to allow for everyone to feel like they can enjoy that experience.

Interviewer: For example, do you think representability should happen in all cases, for example, even historical games? I mean, maybe during the World War One, maybe there weren't a lot of females in the field. So maybe you're not going to put females in the game or something like that. Do you think we should put them anyway, even though it's not historically correct maybe?

F.W.: So, for me, I think that if you're creating a game that is trying to be historically accurate and actually tell a true story in a realistic way, then it should be truthful to the time., if you're creating a made up story that is set within that time, then at that point you can start being more inclusive.

F.W.: So, for example, you know, if you said, hey, I'm going to make up the Battle of, you know, Lisbon, which was a big Second World War, war for thing where, you know, they invaded like Lisbon, this is all the stuff we did and you made it up then at that point, you've already crossed the line to when making stuff up, so at that point you can be inclusive, but if you're actually saying, right, but the

history books say this is specifically what happened, then at that point I do think it should be truthful to that representation.

Interviewer: Makes sense. Is price an important factor in the popularization of a game?

F.W.: Yes, 100%. So, if you want a game to be mass, mass market, then it needs to be cheaper. If you're making a game which is for the hardcore hobbyist, then it can be super expensive as long as it justifies that price, and if you're making a game for the average gamer, it can be in the middle.

F.W.: So, what I mean by that is, um, yeah, are the cats is 50 euros.

I'll speak in euros for your sake. Um, the other cats are 50 euros. Now, if the other cats had been 80 euros, it wouldn't have gone very well, it wouldn't have exceeded succeeded, Now, 50 euros is about as cheap as I could possibly get that game to be.

F.W.: Ideally, it would be less because if you go to someone who is a non-board gamer and ask them how much a board game should be, they'll talk about games like Monopoly.

F.W.: They'll talk about games like Cluedo or Scrabble. And those games are typically 20 pounds because they're super cheap and super mass market, so that entry point for the wider mass market is very much 20, 25 pounds is what they expect to pay.

F.W.: Now, with something with, um, (name of one of his games), you can go that little bit higher because you're set, they see it as a more specialized, more kind of, you know, unique experience, they don't mind paying that bit more, but there's a very fine line between what the mass market will pay and what the board game hobbyist will pay.

F.W.: The board game hobbyist will pay that extra because they know that value is there.

Interviewer: For example, you have the quick start version and the normal version of (name of one of his games). What’s the difference? It's the materials. Does it have more stuff than the other?

F.W.: Yeah, so it is. It's funny. So, they all come in the same box. So, it is one version you can buy but the like the family version, so the quicker start version uses about half of the pieces in the game.

F.W.: So realistically, I could have put those into a separate box and said, here's a 25 euro version, and then if you want the full experience, there's the 50 euro version, but the reason I didn't do that is because the how the game is designed currently is it's a very good progression game for people who are new to the hobby.

F.W.: They play the quick start and then they play the more advanced and it steps them into that hobby, and it works really well, but I would say that if I sold the like the family mode as its own standalone

thing for 25 euros, we probably would have sold much, much more of them because they would have hit that kind of wider kind of audience.

Interviewer: OK. Are games with a larger player count more accessible to the public than smaller player counts?

F.W.: It's a hard one because there is definitely a group of people that want more players, but more players means more cost because you need more pieces, and then you get the counter where more people say, well, I don't want to pay for all the extra pieces that I'm not going to be using.

F.W.: So my research on this has generally shown that one to four players is the primary and then five players is a nice to have and six players is, It's not necessary, but if you have it like it can be nice, but for me, all of my games are one to four player and if I can make it work for five, great, but I've generally found that the extra cost for those extra players in both the experience of the game and the pieces are off putting to the majority of people who want to play with less players.

Interviewer: When you are designing a game, do you start thinking about the game as solo and then you add players, or you just put five players and then you take off?

F.W.: So for me personally, I always start with two and four.

F.W.: So, I try and work out how the game works for two and how the work gains for four, how the game works for four, and I get two and four working together at the same time. Once two and four are kind of working well, three obviously becomes quite easy because generally it's somewhere in the middle, but then I think about how one in five would work. But generally, two and four is my starting point because that is the majority of people.

Interviewer: Because I assume making a multiplayer game and then make it solo would be harder because it mixes with values.

F.W.: It is harder. But for me, the solo mode, solo modes generally are a more newer thing. They've become more popular since the pandemic. Obviously, they existed before, but the pandemic made them very popular, but solo modes are still only about 15 percent of the audience.

F.W.: So they are a smaller thing. But when you create a solo mode, what I try to do is I sit there and think, what are the interactions you're getting in the multiplayer game and how can I simulate those?

F.W.: So one player can play the game normally whilst feeling like other players are there playing with them.

F.W.: So rather than just saying, what's a cool one-person game and then add more people, I reverse that and say, what's a cool multiplayer game? and now how can I allow one person to still experience that game without those other people?

Interviewer: Being in the English country and being the English to universal language, what would you say is the minimum number of languages an instruction menu should have from the get go?

F.W.: Just English as much as I hate to say it. Just English.

F.W.: So generally speaking, there are a couple of different ways to do translations, and one of them is to obviously include a rule book that has multiple languages in it and that can be a really nice way. The other way is to actually create versions of your game in different languages so what I opt to do is I make the English version and then I work with a Portuguese company, a German company, an Italian company, a Chinese company and so on and they make the localized versions of the games themselves.

F.W.: The reason for this is it's very easy for me to add Portuguese rules to my game because my partner speaks Portuguese.

F.W.: So, for me to say I'm going to include Portuguese in my game. Super easy.

F.W.: What's hard is I don't know any Portuguese shops. I don't know any Portuguese businesses.

F.W.: I don't have the connections to sell to Portuguese companies.

F.W.: So, for me to work with a translation partner who is based in Portugal, not only will they translate the game, but they'll also have the network to sell the game into Portuguese stores.

F.W.: So because of that, I always make my games in one language and then work with other people.

F.W.: However, you know, it doesn't hurt to include different languages in the game. If you do want to do that, then I would say that French, German and Spanish are the three like well, German and French are the biggest two languages outside of English in board games by far, then Spanish is the next one.

F.W.: So those would be the kind of recommendations.

Interviewer: Since you came to Portugal multiple times because your partner is from Coimbra, in a general manner, do you think the board game community is inclusive or at least well welcoming to other players? For example, people from other countries, disabled people, women, etc.

F.W.: I think that historically speaking, up until 10 years ago, the board gaming hobby was very much a white English male hobby.

F.W.: It was very driven by white men and for a very long time, every game designer was a white male every company was a white male and for a very, very long time, that was the case.

F.W.: I think sometime between five and 10 years ago, as a lot of the world has started to change their views on these things, I think that there were a group of people within board gaming who started pushing to try and have more representation and more inclusivity, and I would say in the last two or three years, I have started to see that grow a lot more.

F.W.: There are now people of color who are making games and are being projected as good designers. They are great designers, there are now women who are designing games who are well seen as good designers of games.

F.W.: There are people with all sorts of different backgrounds from all around the world who are now making games, and they're not being seen as second-class citizens. They're being seen as equals, but I would say that there is still a long way to go but that is unfortunately a natural thing, right?

F.W.: If you've got 10,000 men who have been doing stuff for years and suddenly you've now got five women or 50 women or 100 women, having 100 women is still infinitely better than having zero but it's still nowhere near the 10,000 men that have been there for a long time.

F.W.: So, I feel like it is a hobby that is very quickly improving and there are a lot of people within the industry who are really working hard to make it more inclusive, but it's still not there yet. It's like it's on its way, but it's definitely not fully kind of at that point yet.

Interviewer: I assume when you came to Portugal, you played board games with Portuguese people. Did you ever felt not welcome or maybe uncomfortable because you don't speak Portuguese fluently? I assume.

F.W.: I don't. I find generally, because I've travelled the world quite a lot with board games, so I've spent time in Portugal, I've spent time in Germany, I've spent time in America, obviously they speak English there, but it's still a different culture, and generally I find that it is a very, when you're at the table playing games, it's a very friendly and inclusive environment.

F.W.: I think that the majority of people who I've played board games with, they want to enjoy the experience of playing the game, so when you're at the table and you're playing, I do feel like you do get included and you do kind of feel like you're part of that group, but obviously, if you don't speak the same language as those people, there is a barrier where they may just not even consider like, you know, that you're not able to understand, but I would say that from my experience of my time in Portugal and again, other languages and countries, I wouldn't say that that's a thing that's specific to board games, as it is just part of human culture.

F.W.: If you're with people where you don't speak their language, then, you know, I'll often be in a coffee shop with Sara and some of her like relatives and they'll suddenly start speaking in Portuguese and forget that, you know, they've been not speaking.

F.W.: So, I think it's a natural thing from that. But generally speaking, games are very inclusive once you're playing them.

Interviewer: Do you think all games should have a dropout mechanic, for example, where a player can leave mid game without spoiling the game for other people? Or do you think always having that option can ruin the experience or people can take advantage of the mechanic?

F.W.: Generally speaking, I feel like it shouldn't be an option unless you're making a kind of party game, you know, where it's lots of people sat at a table, but if you're making a four player board game or, you know, more traditional, you're going to sit there for an hour and play a game, then I don't think it's an option that should be included, and that's there's a really good reason for it generally because part of playing a board game, everyone should be informed up front of the undertaking of what they're about to do.

F.W.: Right. Everyone should sit there and say, right, we are going to play this game for an hour. Does everyone want to do this? and if you say yes, then there should be an expectation to play through, because if you start to some people, they might be kind of, you know, oh, I'm not sure if I'm going to have fun or I'm not going to enjoy it, and if you give them the option to leave halfway through, then they're just going to they're going to be more inclined to sit there the whole time going like, oh, maybe I can leave.

F.W.: Maybe I should leave. Maybe this should happen and generally, it's always going to be disruptive to the game, because if you and I are sitting down and we're playing a game and, you know, and our partners are there and there's the four of us. If suddenly your boyfriend says, OK, I'm going to stop playing now, you're going to spend the next half an hour going, well, they're doing nothing.

F.W.: Just waiting for us to finish or, you know, should I drop out now? Should I do this? and it is very disruptive of that experience, so personally, as I say, unless it's a, you know, very quick kind of party game-like thing, I don't think it's a good option to include.

Interviewer: What about joining in? Not drop out, but joining in. Do you think that should be a mechanic for that? Because it still mixes up with the game situation.

F.W.: Again, they generally I'm not a fan of it because it's very hard. So that's, for example, say, you know, you and me are sitting down and we're playing a game and, you know, for keeping it simple, we start level one and we win if we get to level 10.

F.W.: Now, if someone comes along halfway through the game, do they start a level one or do they make the assumption that they start a level five because we're halfway through and you and me have already got to level five, now, if they start a level one, they're never going to win. Right. They've never got a chance because we're already had, If they start a level five, what that does is it takes away all of the work that you and me have already done because they've been given what we've achieved for free.

F.W.: So suddenly there's this kind of thing where you and me have worked hard for like 25 minutes to get to level five. This person comes along, they start a level five.

F.W.: So what was the reason that you and me didn't just start a level five in the first place that that kind of part of the game disappears

F.W.: So it becomes very hard because if someone joins late, they're either not going to win or you're going to take away from what the other players already achieved.

F.W.: So, again, for me, it's not a great thing to kind of do.

Interviewer: Okay. Games with turn waiting or total player elimination, do you think it makes players more bored more easily or sometimes just good to take a pause and think about your strategy or just look and see what the others are doing?

F.W.: I... So, something that I kind of learned with game design is as a designer, it's up to you to try and make sure that the game has interesting decisions without overwhelming decisions.

F.W.: So, for example, if I say to you, right, you can do a or b as long as both of those decisions are interesting.

F.W.: Right? You know, it sounds really good. B sounds really good. And you can look at them and see that both of them are good.

F.W.: Which one's good for me? Then that's an interesting decision.

F.W.: If I say to you, okay, you can do a, b, c, d, e, f or g. You suddenly have lots of different options and suddenly you're having to try and compare lots and lots of different things, and that's what starts to kind of slow players down and make some kind of sit there.

F.W.: So, I really like encouraging people to think about their turns and have some really interesting decisions, but what I like to do is I like to limit how many decisions they get to do in one period of time to try and break that thinking up and to help with that.

F.W.: One of the things that's really important is to try and make sure that a player has enough time or where possible can think about their turn during the other player's turns.

F.W.: So, a really good example of that would be let's say you've got a game where you're holding three cards in your hand and on your turn you're going to play one of those three cards.

F.W.: Now, if you make it so that at the end of your turn, once you've played a card, you draw a new card to your hand, that means that you've got everyone else's turn to read that card, look at that card and make a decision.

F.W.: If you make it so that you draw that card at the start of your turn, you're now adding a thinking period to the start of the turn that could have been done whilst other people were having turns. Does that make sense?

Interviewer: It does, it does actually.

F.W.: So, a lot of it is that, is thinking about how do you limit decisions in one go and how do you give people time to think about those decisions during other people's turns.

Interviewer: In your games, do people have to remember every aspect of the instructions, or do you provide player aids or cheat sheets?

F.W.: So it does depend on the game but generally speaking, if your game has got a lot of like keywords, lots of special words or lots of icons, then a player aid is pretty important and should be included. If a game doesn't have lots of that, then obviously the player aid isn't as needed.

F.W.: So there's different ways of doing it, so in the (name of one of his games), there's very much player aids of here's all the icons, here's all the symbols, here's what they do.

F.W.: In the (name of one of his games), what I try to do is on each card, at the bottom of the card, if there's something that I think might be complicated or they might query about that card, it's written on the bottom of the card to recap what that rule is, and that way you don't even need the player aid because the card itself, you know, at the top of it, it might say, you know, five points for having X and at the bottom it will say X is this and it reminds you.

F.W.: So, it kind of means if you know it, you only have to look at the top part of the card. If you can't remember, it's there, so that avoids the need of a player aid because it's kind of built into that card.

Interviewer: Do you think games should become more and more challenging, even though that might get people frustrated in any way? Should the game have like a curve of difficulty?

F.W.: As in what, whilst you're playing the game, so it becomes harder as you play it.

Interviewer: Yes

F.W.: I think that some games can. This is where I suppose it's about who your target audience is and what you're trying to experience.

F.W.: So, one of the things that's really important with all games is there are different types, right? You know, we've got real time strategies, we've got first person shooters, we've got RPGs, like there's load in video games.

F.W.: There's lots of different types and you might like League of Legends, but you might hate Counter Strike and Fortnite, right? Or you might love Starcraft and Command and Conquer, but hate MMORPGs, but all of these games, they offer experiences in different ways. You know, you could say they're all games, but they're aimed at different people, and when it comes to complexity and difficulty and kind of the scaling of that experience, then it really depends on who your audience is and what you're trying to do with them.

F.W.: So, what I would say is if it's a competitive game and it starts off easy and gets harder as you go through it, then when you play it the second time, is the start of the game going to feel boring because it's too easy? Or is it going to be interesting enough to keep you kind of going that second time?

F.W.: So again, you know, if you look at a real time strategy game in the video game, like I don't know if you're familiar with Starcraft, but you know, you start with one building and five units that can gather money and resources, and as you play through the game, you build up more buildings that can create more unit types and more stuff.

F.W.: So that's very much a game that starts very easy, but very quickly becomes harder as you play through, but the second time you play it, the beginning is still fun because you're trying to work out how to improve it and how to do it differently and how to adapt.

F.W.: So, it can be done well, but it is a case of, again, as I say, kind of who you're trying to aim it as and what that game is trying to do.

Interviewer: Is randomness important for a board game?

F.W.: I'm going to repeat the same question, the same answer I just had. I think that it's not important, but it's something that some people enjoy.

F.W.: So I would say that there are there are many types of people, but in board games, there are two really distinguished groups, and there's the people who want skill based games where they can see all of the information and they can choose what they think are the best options and nothing is going to just be random, it's just all going to be thought out, that's the kind of game I like and then there's people who like to chuck dice they like to shuffle cards, take tokens out of bags and just they like to push their

luck and take gambles and kind of that randomness factor and it really comes again, it really comes down to who your audience is for that.

F.W.: So, as an example, in the (name of one of his games), if you are trying to be an attacker, you can increase your attack damage and you can increase your range.

F.W.: So, if you increase your range from one to two, you can now reach twice as far.

F.W.: If you increase your damage from two to three, you now do one extra damage. So, every time you hit a creature, you're going to do free damage.

F.W.: I love that because you can sit there and go, OK, the creatures are there. I'm here. How strong do I need to be?

There are a lot of people that would rather say, OK, my attack is free and that means I roll three dice and I hope that they do damage or don't, but that's it's not a case of what's right or wrong in that case. It's a case of who the audience is and who you're trying to kind of design the game for and also what you want, you know, as a game designer, one of the really important things that I've personally built my entire business around is I want to design games that I enjoy.

F.W.: Fundamentally, if I can't sit down and have fun playing my own games, then I don't want to create them and I enjoy non-randomness so for me, a lot of my games have that more kind of skill-based kind of side to them.

Interviewer: As a game designer, as in the board game consumer, what's your opinion about games that require multitasking? For example, doing several actions in only one turn.

F.W.: I feel like, if it's a two hour big complex board game, then it's OK, but if it's a more mass market or more family level kind of 60 minute game, then it should be avoided where possible and in all cases, again, this kind of comes back to what I was saying earlier about trying to make sure people can think about what they're going to do on their turn during other people's turns because having lots to do on one turn is great, but having to sit there and watch three other people do lots of stuff before it comes back to you is not so great.

Interviewer: Do you feel that the duration of a match is an important factor to make the game more accessible to players?

F.W.: Yes, if you're for the mass market, like 30 to 60 minutes is a really good time period for more hobbyist board gamers, 90 minutes to two hours is a good mark.

F.W.: It also plays a factor on the price, If I said to you this game takes five minutes to play and it costs 50 euros versus this game takes an hour and a half to play and it costs 50 euros.

F.W.: One of those by default is going to feel like it's better value for money and whilst price and design shouldn't really be linked, they kind of are from the consumer's eyes.

Interviewer: Do games with timers or time limits make players give up more easily because it gives them maybe anxiety or another negative feelings? Or sometimes players get more engaged because they're fighting against the time?

F.W.: Personally, I really enjoy timer-based games, I'm someone who I consider myself to be a very fast thinker and I enjoy the pressure of you've got time and this probably comes from playing video games and games where you don't have that.

F.W.: I found generally speaking in the board game world; a lot of people don't like it.

F.W.: Generally, so I have for five years gone round in the circle of I would love to create a real time based board game but I don't think that I could sell a real time based board game because I find that the market for it is much, much lower and if you're just trying to make a game for the sake of making a game and having fun with it, then, you know, it's great, but if you're trying to do it to actually make money and build a business, then I find real time just isn't as popular for the reasons you said, where people just get anxious, they have that anxiety and because it's not common in board games, I think board game players find it uncomfortable, whilst as a video gamer, you probably don't think twice about it because most video games are real time in some degree.

Interviewer: About instructions, do you feel instruction should have like more colloquial and formal texts, at least advanced text with visual aids and graphs without visual aids and graphs? How do you do it?

F.W.: They need to be as simple as possible. They need to be in as basic English as possible, whatever language, but the most simplest form of that language possible.

F.W.: They shouldn't use words that people wouldn't be familiar with, and they should have a lot of visual kind of descriptions and examples.

F.W.: So images are very important, everything from like an example of how something works to when you're saying, look at this part of a card to place this on a board to when you do scoring, look at these things like everything should have visual aids but what I always do is once I've written a rule book is I go and sit with someone who has never seen the game before, has no experience with the game and then I ask them to play the game in front of me, like, and actually sit there, read the rule book and I watch them and I look to see where they get stuck and where they struggle and again, observing them learning the game and then trying to simplify the rules as much as possible until they get that right.

Interviewer: In the beginning, we are talking about video instructions. Do you think all games should have video instruction, for example, YouTube tutorials or other types of media or at least audio instructions available?

F.W.: I think video instructions are really, really beneficial. So, I don't know what the percentage would be yet because I don't think anyone's like done a survey on it, but I would say that it's very 50/50 for people who like to learn by reading and people who like to learn from watching videos and you could probably equate this to your own kind of like university studies, right? With your classmates, how many of them like to sit there and read the books that they're given and how many of them like to sit there and watch videos on YouTube and learn? there's a mixture of people and people learn in different ways.

F.W.: I think that video rule books are becoming more popular, but there's still a lot of people that want to have a physical book as well.

Interviewer: Do you think it's a generational thing? For example, the older generation prefers to read and the younger generation, it's more fast paced, so they don't really want to read instructions.

F.W.: I think yes. I mean, personally, I hate reading rule books, so that's like, you know, I'm very against it and I always say to my friends, I'll buy the game, but you learn how to play it and teach me and then we'll go play it, but I think that there's two parts to it, one of them is generational, the second one, and this one I do agree with is what happens if you get stuck? So, let's say that you've watched a video, you've learned how to play the game, and now you're playing the game and suddenly someone says to you, what does this word mean?

F.W.: If all you've got is a video, trying to find the part in the video where they explain what that word is, is nearly impossible because it could be a 20 minute video and how do you do that? and that's the point where having a rule book is something that you want to quickly pick up and look at and go, oh, yes, on page 17, it says this is what it does.

F.W.: So, I think there are a group of people who like to have a rule book because when questions come up, they know where to look and they know how to find that answer quickly.

vOkay. For example, the (name of one of his games) has really interesting shapes. For example, the cats are different, and they had like the little fishes and everything. Should game items and props like that should have tactile and infallible features? Like all games should, have it?

F.W.: Yeah, so for board games, I believe that for a game to be successful, it needs to have at least one special piece, one thing that you pick up that just feels interesting, looks different, that just stands out and where possible, the game should be three dimensional.

F.W.: So in the (name of one of his games), you have your player board, you put the tiles onto the board, and then you have little wooden cats that you stand on.

F.W.: Those wooden cats primarily exist because they take the game from a two-dimensional flat cardboard on the table to a three dimensional game and that makes it more interesting. It makes it look nicer and it makes people excited by it.

F.W.: So, I feel like it's very important that you create something nice and visual and something that people think this is why you play board games, right? That tactile experience of interacting with them.

F.W.: I spent many years as a programmer I loved programming I love creating. But at the end of the day, I never had anything I could hold in my hands and touch. Whilst now I have these physical games, there's something nice about that kind of like touching part of it. Sounds very strange.

Interviewer: It's something you can show to other people, and they can see all the work that you had building it.

F.W.: Exactly.

Interviewer: Maybe a website. Oh yeah, it's a website. It's a page. Good job.

F.W.: If you show someone a deck of cards, they'll look at the artwork and go, oh, that looks good but if you show them tokens and tiles and wooden pieces, it's something that feels so much more interesting and engaging.

Interviewer: That's why you make the miniature pack, the cats miniature pack, because you had like a 3D version pack of cats. That's why you made it.

F.W.: Yeah, it's part of that for sure. It's one of those things, right, where those 3D cats, you do not need them to play the game, right? They haven't existed for the last two years whilst the game has existed, but people like to deluxify. People like to upgrade. There are people who have played the (name of one of his games) hundreds of times and they enjoy the game.

F.W.: It's the one game that they own and they play it two or three times a week. So they want it to be as nice and as best as experience as possible and having those optional extras like that just help enhance it. And again, you know, it's the same as how in video games, people will buy MTX, right?

F.W.: They'll spend money in the game to buy some extra clothes for their character or to have a different skin because they're invested in that game.

F.W.: They enjoy the game enough where they don't mind spending more money on it and they want to feel like their thing is more special and more kind of unique to them than the starting thing.

Interviewer: Okay. Makes sense, yes, about comparing the deluxe edition and the 3D parts to skins in the video games. Makes sense.

F.W.: It's funny, isn't it? Because if you kind of think about it from 10 years ago, you know, you might not have been old enough, but if I said to you 10 years ago, you know, do you want to spend like a couple of hundred euros on making your character in a video game look really pretty? You'd probably be like, why on earth would I do that? But these days, everyone seems to spend fortunes on it and it's just become common nature.

Interviewer: My last question is, how can the choice of colour palettes make a game more accessible? Not only the colour blindness, as you talked, but being more attractive to the public.

F.W.: So, there are a couple of things, obviously the colour-blindness we talked about, also, contrast is really important when you have text that's printed, you need to make sure that it's, you know, black on white, white on black, but very, very contrasty so it's very easy to read.

F.W.: And the other thing, and I'll move on to the colours, but the other thing as well is to make sure that the text is big enough, because let's say that you've got some cards that are on the table, can you read those from where you're sitting? If I'm sat here and the cards are here, can I read those cards or do I need to bring them close? So, the size is important, but in regard to the look and the feel, personally, I've just gone down for very bright and colourful.

F.W.: I think that there is a place for darker games. I think there's a place for more kind of like neutral colours. But I found that the general public bright and colourful, you know, that's why I've got a bright blue cat and a bright orange like Fox behind me because they're bright, they're colourful.

F.W.: They make you look at them and they stand out so generally speaking, I found like the colour palettes for board games, just lots of colour and lots of kind of nice, bright, welcoming colours is really important.

Interviewer: Your games are really colourful, as you said. Do you ever had a review about the colourblind people saying, I didn't understand the colours or maybe something like this?

F.W.: So, all my games have been designed with colour-blindness as a part of the design factor, so, for example, the (name of one of his games), even though it is a very colourful game, it can be played by people who are colourblind because there are things included in the game to make that work.

F.W.: So, I don't know how familiar you are with the game, but there are five different coloured cats and obviously, if you're colourblind, you might not be able to tell the difference between those colours of those cats.

F.W.: So, what we did is each of the cat's tails has a different pattern or texture to it so if you're colourblind, you can look at the tails of the cats and you can distinguish what colour each cat is based on the pattern of its tail.

F.W.: So, for me, I think that you can use bright colours and still find interesting ways to make them accessible, you just need to consider that and kind of put the effort into it.

Interviewer: Okay, so that was my last question of the interview.

F.W.: No worries.

7.12 Appendix L - Interview transcription - Game Designer I.B./M.B./E.B.

Interviewer: What's your age?

M.B.: 47.

I.B.: And 46.

E.B.: Oh, I'm 20.

Interviewer: So, what's your field in the board game production? Are you a game designer? Are you an artist? Are you a marketing, tester?

M.B.: We are game designers.

Interviewer: Both?

I.B.: Yes, both.

E.B.: I'm their daughter. I'm also designing games for them.

Interviewer: How many years have you been in this field?

I.B.: We started 2006.

M.B.: Yes.

I.B.: So...

M.B.: 17 years.

I.B.: Yeah, 17 years.

Interviewer: Hard one. What's your favorite game of both of you? Maybe you have a different one?

I.B.: Yes, my favorite game is Ticket to Ride.

M.B.: And I love the Legends of Andor.

E.B.: I don't know the English name of my favorite game. It's called Jäger der Nacht in German.

M.B.: Shadow Hunters.

E.B.: Shadow Hunters, okay.

Interviewer: And if you could change one thing of your favorite game to make it better, what would you change?

I.B.: Oh, I don't want to change anything because I know really pretty much games and I love the game just the way it is.

M.B.: Yeah.

Interviewer: Anything on your mind?

M.B.: No, no, nothing.

E.B.: I would add more characters.

Interviewer: So where do you guys find inspiration to make mechanics, to find themes, to find aesthetics? Where do you find inspiration?

I.B.: Oh, it depends. Sometimes we see a material that is very special and we think that would be cool to be in a game and sometimes we are by reading books find a theme that's really interesting and we think it would be perfect to design a game about that theme. It's different.

M.B.: Yeah, and sometimes the publisher has the inspiration for us.

M.B.: So it was with Exit he asked if we could imagine to design a board game around escape rooms.

E.B.: Well, I'm just working for them

Interviewer: so, the inspiration are your parents.

I.B.: Yes

Interviewer: During the production, what do you think is harder to do? Do you think maybe drawing is the hardest thing, making the manuals, talking to the public? What's the hardest thing in the production?

I.B.: I think it depends, the hardest thing is to find out what the people want to play and find the right game at the right time to create new trends. It's very hard to create special games, that's the hardest part.

Interviewer: You can say the same thing.

M.B.: Yeah.

Interviewer: I want to know how do you make the age rating of your games? Do you have any strategies? Does the publisher does it for you?

I.B.: No.

Interviewer: How does it work?

M.B.: We decided by playtesting the game and we look from which age on the players can play our game and are able to realize the rules, to understand the rules.

I.B.: Yeah, sometimes we suggest an age and the publisher changes it so it's a lot of playtesting.

Interviewer: In terms of accessibility, do you think some game categories or genres are more accessible than others?

I.B.: Please translate.

Are there some game categories that are more accessible?

I.B.: To create or to play?

To play and to create.

I.B.: Okay, children's game of course, It's easy to play but difficult to create because you just have one good idea and you can’t put many more rules or stuff in the game.

M.B.: You have to create fun for kids and their parents, that is the difficult part in creating children's games everybody at the table should have fun by playing it.

Interviewer: For all of you, what's your opinion about representability in the artwork of a game?

I.B.: I think it's very important because if a game looks good and you have a great artwork, that's the first pick a customer made, because "Oh, that looks good, I take the game and what is it about?" I think it's a very important part of a game.

Interviewer: Do you think it should have more women, more black people, more disabled people in the artwork? What's your opinion?

M.B.: You mean more diversity?

Interviewer: More diversity. Exactly.

I.B.: Yeah, you should make it diversity. It's nice, so you have every human being, We should have that in games.

M.B.: Everybody should feel addressed by a game.

E.B.: Anyone should be able to identify with the board game they are playing.

Interviewer: Do you think that games with a larger player count are more accessible than less player count?

I.B.: Less player counts?

Interviewer: Number of players.

I.B.: Most of the complex games are for not so many people.

M.B.: I think 2 to 4 may be the more complex games.

I.B.: Yes, I don't think there are really complex games for more than 6 players, so I think they are easier to play if you have more players.

Interviewer: Do you think the price is an important factor for the popularity of a game?

M.B.: The selling price.

I.B.: Yes, I think if a game is very expensive, up to 50 euros, there are not many people who buy those games.

I.B.: I think games up to 20 or 30 euros, there are more people who buy those games, and then they tell others "Oh, that's a good game, try it!" and if the price is too high, there are not so many people who try the game.

M.B.: It's a difficult question because... maybe you can translate it.

E.B.: so, he thinks that a game is more expensive it needs to reach a certain degree of popularity so even people who don't spend as much money on games, if a more expensive game has gained enough popularity, then even those people might buy that.

Interviewer: And you as the younger audience like me, what do you think? Do you think the price is important to be popular in our generation? Also, do you think the price plays a bigger role in the younger generation?

E.B.: Personally, I think yes, because if I think, I'm 20 myself, I'm a student, and if I think about all my friends, I don't think any of them would spend more than maybe 20 to 25 euros on a game and board games in general aren't as popular in my generation as they are in my parents' and we mostly play party games or very simple games and a very expensive game is mostly something we don't even come in contact with. So, it would need to be really popular for us to even notice a game like that.

Interviewer: For all of you, what's the minimum number of languages that manual instruction should have?

I.B.: I think two, because I think every game should be translated into English, because English is a language so many people know, so I guess two would be the best.

M.B.: Yeah. The language of your country and English.

E.B.: Since all the games come out in different languages anyways, they get their own name in a certain language and I think just having an English translation as well, so it's accessible for anyone that is able to speak English, which is like most of the people, so I think two languages.

M.B.: More than better, but minimum two.

Interviewer: Do you all think the Portuguese board game community is welcoming or at least inclusive for people that have different disabilities or just different people in general? What do you think? Do you think the Portuguese board game industry is welcome for all kinds of people, even if they are disabled?

M.B.: We don't know it, but we hope so, because we know the German board game industry, not the Portuguese but we often work with Devir and, for example, the publisher from Portugal and we think they included everybody in their games.

Interviewer: So, do you feel welcome here?

M.B.: Yes, of course.

I.B.: Very welcome.

Interviewer: So, about mechanics. Do you think all games should have a dropout mechanic without penalizing any players or that just ruins the experience of playing?

I.B.: What is a dropout mechanic?

Interviewer: It's basically, oh this is too hard for me. I don't want to play it anymore. You guys keep playing it. I don't want it more but that can penalize the other players, because what do I do now? You left. We have to start over maybe. So, do you think all of games should have that in consideration, that some gamers don't want to play more and just leave? or that ruins the experience for everybody?

I.B.: I think if you once started a game, you should try to bring it to the end but sometimes there are people drop off and I think you can play every game, nearly every game to the end, even if one player gets out of the game but I think it's kind of unpolite just to leave a game you started to play.

I.B.: I don't know.

Interviewer: Maybe some games are too exhausting. Maybe they take too long. Maybe they are too stressful. Maybe you just want to leave. I have to make dinner. I have to go. Bye.

I.B.: Yeah.

Interviewer: And what the other players do, just wait for you. They take all of your things, and they play the game again.

I.B.: I don't know if they can continue the game but yeah, it would be better to, before you start playing a game, to watch what kind of game is this, could that fit to my opinion? Will I like the game? that's the best way you should move before you start.

Interviewer: Do you think games with turn waiting, with the cycle turning or player elimination makes the player bored more easily? or it's good to wait a bit sometimes to think or just to have a pause?

I.B.: You call it downtime. It depends, but most of the time I don't like games where I have to wait too long, that’s kind of boring, I want to play a second game besides then.

M.B.: If you play a very complex, hard game, you know that there is something like downtime, so you have to wait, that's normal for complex games. I think players who decide to play such a game are not bored by the downtime, they use the time for thinking the next… play

E.B.: I do think people get bored more easily because you only have a limited amount that you can put into thinking for your next move, but I know that it can take me 15 minutes to think about one move I make and it's fine if I have to wait a bit, but if the downtime is way too big then I do think the games get boring.

Interviewer: In your games do you want people to remember all the things, all the components of the game? or do you give players cheat sheets? Like...How do you...

I.B.: I would give people a sheet if it's possible. So I don't want... It is perfect if you can read the rules and you know the rules while playing, not always asking "Oh, how was it with that stuff?" or "That stuff..." It's better you don't have to remember that much and there are many little helpful things like icons that can help to learn the rules and keep the rules in mind.

M.B.: Yeah.

E.B.: Yeah.

Interviewer: Okay. Do you believe games should let people get frustrated and quit in the name of a bigger challenge?

I.B.: What do you mean by that?

Interviewer: Basically, you can make the game harder and harder and harder.

Even though it makes players quit. Makes sense? Maybe it doesn't make sense.

I.B.: You mean too much rules?

Interviewer: Or like we start with easy and medium and hard and extreme and maybe the players get frustrated by that level and they quit.

I.B.: Too complicated, you mean? Maybe, that depends. I know board gamers that love complexity, and they want more and more and more, and we know other players that say "I just want to play a game that takes 30 minutes so it's perfect. “Or I think it depends on the player.

Interviewer: So, what do you think of games that require multitasking? So basically, doing a lot of things in only one turn. Do you think it's boring? Do you think it's fun? What's your opinion?

M.B.: For me it's too hard, I can only focus on one thing.

I.B.: Oh, I love it to think about that and if I take that oh I remember next turn you need something there and I love it.

E.B.: In general it's like a 50/50 for me because I really do like games in which you get like for doing certain actions you get a bonus and with that bonus you can do another action but if it adds too many rules and it gets too complicated then I start to dislike the game so it kind of needs to be the perfect middle of it.

Interviewer: Do you think randomness is important in a game?

M.B.: You mean some kind of luck?

Interviewer: yes, If the luck factor is important in a game or...

M.B.: I think every game needs a little bit of luck because if there's no luck in it you can calculate every turn and move. I think a little bit of luck is good for the game.

I.B.: Yes, I think chess is a game without any luck and I don't like to play chess because of that, I love the feeling if I roll a dice or get a card and I'm hoping maybe I can have a six now with my dice and that's something luck makes emotions, That's what I like.

E.B.: Yeah, I agree with my mom.

Interviewer: Games with time limits like timers make players give up more easily or not?

I.B.: No, I don't think so, we have many party games with a time limit and never saw somebody who gave up because of that.

E.B.: Personally, I think it might even make people want to try again because they were very close to beating the game so they want to try again and see if they can do it better, so I think it might even be a good thing for some games.

Interviewer: And the duration of a match, do you think it's an important factor to make a game more accessible to players or not?

I.B.: Yes of course. If I met somebody who is not playing very much and I say, "Oh let's play a game, it just takes three hours" he would say "Whoa, no, no, no", and I think a shorter game has not so many rules usually in that case and I think it's important to have a game for every person. There are so many different people, so I think a shorter game is easier to play.

Interviewer: About instructions, do you think you should have formal language, informal language, with visuals, without visuals?

M.B.: Visuals are very important in instructions; you have to visualize examples so that you can better understand what to do in the game and how to count points and something like this.

Interviewer: And the language should need to be formal or informal, like a more casual language?

M.B.: A more casual language is better I think, You should talk to the player eye to eye and therefore a casual language is much better I think.

Interviewer: Do you think all games should have video instructions and audio instructions or just the manual is good enough?

I.B.: I think the manual, if it's okay, would be enough but there are so many YouTubers who are giving the service, you can watch how the game is played or I don't think the publisher should do that part, It's good if they want to do it but I don't think they have to.

E.B.: I think the tutorials are really good for us. I would think it would be nice to have an audio, a lot of people don't want to put the time into reading and then explaining the rules to everybody.

E.B.: So just having someone else explain it, it's not that much effort I think for the publisher because they have to type the rules anyway.

E.B.: So, putting in the 30 minutes of extra time to explain it once would be something that I would like.

Interviewer: How can the choice of color palettes and drawing styles make a game more accessible?

I.B.: That's pretty difficult because everybody likes different stuff, so I bought a lot of games because they are beautiful, and I like the colors and I like all... I don't know, it depends.

E.B.: In general, I think the color palette doesn't do as much as the actual drawings, but I think it can kind of set the tone if it's more of a heavy game, I think those have more deeper and darker colors.

E.B.: Whereas the quick 10-15 minutes games are mostly vibrant colors that basically jump into your face with the board game on the shelf still, and all the icons, for example, we all know what a card looks like, and if we see a draw three card symbol then we kind of know what that means and the icon alone helps to understand the rules and to not forget the rules, like seeing it in a game for example.

Interviewer: For example, a palette with a lot of different types of green. Maybe someone with color blindness cannot see the difference.

E.B.: oh, that’s what you mean.

I.B.: Yeah, you should combine those colors with symbols, that's what we do with our game... we get a new print run and now we have little symbols in all the different colors, because we get lots of mails with: "oh I’m color blind I can't separate the colors." So, if it's possible you should do that as a publisher.

Interviewer: Even if it detones the game. For example, it's a game about war so I'm not going to use pastel colors.

Interviewer: Even though they can be more accessible it's not war colors.

E.B.: Personally, I think it 100% should be done if it's important for the game, if the colors are important for the game, if it's just the design and it's not as important for the actual gameplay then I don't think it's as important.

7.13 Appendix M - Interview transcription - Game Designer J.Q.

Interviewer: A primeira pergunta é a tua idade?

J.Q.: Idade, 53, mais um mês e era 54.

Interviewer: Ah, está quase. E qual é a sua área dentro da produção de jogos de tabuleiro?

J.Q.: Ora, é assim, espera, qual é a sua área na produção de jogos de tabuleiro? Qual é a minha área?

Interviewer: Exato.

J.Q.: Ah, não, é assim, eu sou criador de jogos, pronto, mas também sou editor, ou seja, eu tenho uma pequenina editora que é a (nome da editora que ele trabalha), foi assim que eu comecei, portanto eu entrei no mercado enquanto criador e ao mesmo tempo editor.

J.Q.: Depois percebi que não era por aí que eu queria ir, porque é muito complicado e para uma pessoa só é muito difícil, continuo a editar jogos pela minha empresa, jogos de cartas pequeninos, o investimento é curto, mas eu sou criador de jogos. Portanto, jogos que saem, agora tenho uma parceria com um amigo, mas que saem, sai tudo da cabeça, seja o tema, seja o que for, a ideia sai de parte de mim.

Interviewer: Mas faz tudo completamente sozinho, até as mecânicas, a arte, falar com os produtores?

J.Q.: Não, não, é assim, já fiz, o meu primeiro jogo, foi um jogo de futebol, um jogo que tinha mesmo contrato com os clubes e como tal tinha toda a parte gráfica, mas os bonecos não eram bonecos que eram mesmo fotos reais, porque eu tive que pagar royalties aos clubes, etc. Mas tudo o resto fui eu, esse jogo foi 100% feito por mim, tudo, tudo, tudo, tudo, desde preparar-me para a fábrica, já desde a conceção das mecânicas, foi tudo, foi 100%, fui eu, não tenho volta a dar, a resposta é a mesma, fui eu que fiz isso tudo. Mas eu não sou ilustrador nem pouco mais ou menos, percebo um bocado de design gráfico, mas não sou ilustrador, isso também nem sequer conhecia o hobby na altura, mas, portanto, eu

sou criador de jogos, não sei se é o que te interessa mais nesta vertente, eu sou criador de jogos e como tal posso pegar num tema e desenvolver ideias, que normalmente é quase sempre por aí, as ideias vêm agarradas a um tema e depois as mecânicas vão nascendo, pronto, acaba por ser assim.

Interviewer: Mas as suas fontes de inspiração é tipo a vida em geral?

J.Q.: É a vida em geral, exatamente, a vida é assim, isso para os temas, porque eu gosto, eu estou a olhar para ali porque tenho ali os jogos, tenho 100 e tal jogos aos jogos, eu sei que são muitos, porque para as pessoas normais, eu costumo dizer que nós somos os geeks e os outros são os normais, são muitos jogos, mas eu tenho amigos que têm 600, 700 e tenho amigos que têm salas partes da casa só para jogos, portanto eu tenho 100 jogos.

J.Q.: A minha fonte de inspiração em termos de temática é a vida real, exatamente, e nunca sei o que é que vai acontecer, eu tenho quase tudo temas reais, pode ser históricos, pode ser qualquer coisa, mas fujo um bocadinho à fantasia, apesar de eu ser um fã incondicional de Lord of the Rings e de Star Wars, por acaso são coisas que eu não quero ver nos jogos e não quero sequer o mundo da fantasia.

J.Q.: No que diz respeito às mecânicas, é lógico que na cabeça, as ideias, o fervilhar, é que vai fazer um jogo, mas vai-se tudo basear no que nós já jogámos, porque inventar do zero é difícil, é muito difícil, agora pegarem coisas que já existem, misturarmos um bocadinho e se calhar criarmos uma mecânica nova, porque juntámos três, isso é possível sim, mas pronto.

Interviewer: A música também não o ajuda a criar jogos? porque eu sei que também toca guitarra e compõe algumas coisas.

J.Q.: Eu sou baixista assumido, toco viola baixo assumidamente, mas toco também mais ou menos bem guitarra, e também toco piano e toco aprender guitarra português, portanto toco uma data de coisas. A música diretamente não me vai ajudar nada disso, vai porque eu já tenho jogos com música, mas isso podia não saber tocar nada e ir para o tema música.

J.Q.: O que eu acho é que a música faz muito bem às pessoas, e à nossa cabeça e o facto de mexer connosco e nos libertarmos na música pode ser semelhante com os jogos, eu acho que nos ajuda a soltar e a exercitar e a buscar o nosso interior, mas diretamente dizer que a música em si me ajuda, não, ajuda-me enquanto ser humano.

Interviewer: O que em si também ajuda a fazer os jogos e a fazer tudo. Quantos anos de experiência é que tem nestas áreas todas?

J.Q.: 10 anos, oficialmente 10 anos, ou seja, o meu primeiro jogo saiu para o mercado em 2013, em 2013 sim, estamos em 2023, 10 anos, mais precisamente 10 anos, que coincide com a criação da minha empresa, que eu criei a minha empresa por causa disso.

J.Q.: Inventar jogos, eu acho que sempre inventei, ainda há amigos meus que às vezes nós falamos assim "nós éramos pequenos e tavas ali inventavas qualquer coisa", agora dizer assim um jogo que algo que vai ter continuidade e que alguém eventualmente vai pagar por aquilo, ou seja, que vai ser o mesmo produto, foi em 2013, portanto são 10 anos.

J.Q.: Eu quando fiz o meu primeiro jogo, que não foi aquele, que depois foi adaptado ao mundo do futebol, era baseado em música, e foi precisamente as pessoas a dizer assim "epá tu inventaste um jogo", quando dizem jogo é jogo com letra grande, "tu inventaste uma coisa que eu se calhar pagava para ter", foi aí que me deu o clique e eu disse "epá se calhar vou tentar fazer um jogo", portanto 10 anos, para ser rigoroso.

J.Q.: Eu joguei as coisas de jogos de tabuleiro, que as famílias normais jogavam, os monopólios etc., e damas e xadrez e isso tudo, e o risco, mas sempre tive, eu jogava também futebol de mesa, que não tem nada a ver com isto, mas também é um jogo de tabuleiro ao fim e ao cabo, mas eu era aquela pessoa que se calhar com os amigos estávamos no café e já amigos grandes a beber uma cerveja ou a fumar um cigarro, hoje já nem fumo, ainda bem mas é assim, e havia pelo que para quebrar o tempo eu inventava qualquer coisa, fosse com uma moeda, fosse com qualquer coisa, ou seja, eu sempre me vi como criador, mas vamos lá falar sinceramente, jogos é há 10 anos, podes marcar em 10 anos.

Interviewer: Qual é que é o seu jogo preferido, aquele de todos os tempos, que tem um espaço...

J.Q.: Eu vou te mostrar, isso é a pergunta mais complicada do... das pessoas responderem, enquanto jogadores,

Interviewer: Enquanto jogadores, sim.

J.Q.: Agora nem é um criador, um criador não é criador se não for primeiro um jogador, porque ele vai ter que se alimentar de jogos para depois espevitar o bichinho e começar a criar, eu mostro aqui olha, o jogo é este, eu escolhi este porque é muito difícil escolher o jogo preferido, e porque o jogo preferido, estão sempre a inventar jogos, sempre, não quer dizer que tu não tenhas um jogo com 20 anos e continua a ser o teu preferido, mas o jogo preferido depende da ocasião e depende das pessoas com quem vais jogar, porque o teu estado de espírito, as pessoas com quem tu estás, o tempo que tens para desfrutar do jogo, isso muda tudo e então o jogo preferido pode ser ou de repente, eu tenho muitos jogos preferidos, quando me pedem para escolher eu escolho dois, mas pronto, podes pôr este que se chama Palácios de Carrara.

Interviewer: Nunca joguei.

J.Q.: Nunca jogaste, pronto, isto é de dois autores alemães, eu tenho a versão alemã, por acaso se as regras vamos buscar a net, mas pronto, chama-se Palácios de Carrara e tem a ver com o mármore

Carrara, que é um mármore que isto é em Itália, era explorado ali na zona, e faziam muitas construções.

J.Q.: Portanto é um jogo de construções, é um jogo de mercado que nós vamos ter que arranjar as pedrinhas, vamos ter que depois gastar, investir nas construções que queremos fazer, é muito giro e podemos fazer construções no campo, na cidade, etc., e vários tipos de construção, monumentos, igrejas, bibliotecas, muito e depois tem o rei da altura, ele é que nos vai dar os pontinhos, porque vai ver o que é que nós fizemos e nós podemos ganhar ou pontos ou dinheiro, e isso é muito giro no jogo, tu tens que fazer uma gestão do dinheiro, porque vais precisar de gastar e fazer mais compras para continuar a construir, mas o dinheiro não dá vitória, há pontos.

J.Q.: Portanto tu também queres ir acumulando pontos e dinheiro, sendo que o que tu ganhas vai ter que ser gasto para, no final, o que tu queres é só pontos, mas é muito giro, mas podes pôr os palácios de Carrara.

J.Q.: Os outros disseram, mas é assim, é muito difícil escolher o jogo preferido.

Interviewer: há pessoas que disseram 1, ou pessoas que disseram 1 ou 2 ou 3, depende de...

J.Q.: Eu digo só este, mas pronto, já tinha muitos para dizer.

Interviewer: Estava-lhe a perguntar se dá para jogar esse jogo na BGA, no Games Arena.

J.Q.: Provavelmente dá, mas eu não sou nada fã de jogos online, mesmo. Já joguei, eu lembro-me que joguei uma data de jogos, que para casa agora até está editado em Portugal, é um jogo de um pandinha e de um jardineiro, e tem que se criar pauzinhos de bambu e o panda como, o jardineiro cultiva, etc. E ganhas pontos com isso.

J.Q.: Eu vejo muitos jogos online, mas não gosto. E como não gosto, porque gosto é do espírito de estarmos à mesa, já não vou lá há muito tempo, mas é provável que estes jogos possam ser jogados lá.

Interviewer: Eu também prefiro jogar fisicamente, mas como eu sou estudante, sou pobre, não é? Eu prefiro experimentar os jogos primeiro online antes de os comprar.

J.Q.: Então, nos grupos de jogos, que já há muitos grupos de jogos, há sempre quem gaste nisso, porque se não o hobby é caro. Quer dizer, é caro e não é, tudo é caro.

J.Q.: Quem joga Playstation paga um valor do que pela Playstation pelos jogos, e nós não precisamos ter os jogos todos, porque como é um jogo para jogar com várias pessoas, uns compram uns, outros compram outros, e o problema deste hobby está que nós não somos só jogadores.

J.Q.: Temos a mania que somos colecionadores, e depois há jogos que uma pessoa compra e só jogou uma vez, e estão ali dez anos, percebes? E isso faz as coisas serem caras, porque se a gente rodasse, há muita gente que vende jogos, e isso faz com que o hobby se torne mais barato, porque há pessoas que vão pagar o preço em segunda mão porque querem jogar.

J.Q.: Mas pronto, gasta-se dinheiro, mas pronto. Mas há muita gente que gosta mesmo de jogar online, experimental, e há quem gosta mesmo só de ficar ali online porque ou não tem tempo, ou vive sozinho num sítio afastado, ou não sei o quê. É bom, eu acho que aquilo é bom na mesma, mas para mim não dá.

Interviewer: Mas as pessoas, seus amigos, seus colegas, que têm aqueles 600 jogos porque fazem conteúdos, criam conteúdos, ou porque eles são mesmo colecionadores?

J.Q.: Não, eu acho que é por serem colecionadores. Isto é um hobby que bate forte a partir dos 30, acho eu. E a partir dessa idade, normalmente as pessoas já têm algum poder de compra, se a vida lhes correu bem, não é? Só ficaram desempregados, essas coisas assim.

J.Q.: Eu fiquei desempregado aos 40, tive de começar de novo, por isso é que comecei a ter a mesma empresa, e tenho quatro filhos, isto não é brincadeira.

Interviewer: Ao menos tem quatro playtesters gratis.

J.Q.: Os dois mais velhos já não querem saber do pai, mas como tenho gêmeos que vieram com muitos anos de intervalo, esses são mesmo os primeiros playtesters. Mesmo. O meu filho mais velho já quase que lhe pagava para fazer playtest, mas ele sofreu muito quando nasceu o meu primeiro jogo porque ele é que fez montes de torneios e divulgou muito, e portanto, dá desculpar.

Interviewer: Se pudesse mudar alguma coisa nesse jogo que mostrou, para o tornar melhor ou perfeito, se já não estiver perfeito ainda, mudaria alguma coisa?

J.Q.: Não mudava nadinha. E não é porque o jogo não é perfeito, é porque eu não gosto de fazer isso. Eu já mudei regras de jogos para jogar em casa, para jogar com os miúdos, suavizei, pus partes do jogo de fora para… enquanto eles estavam a crescer, agora não faço.

J.Q.: Não gosto de mudar regras, se calhar em respeito aos autores, não sei, mas não gosto mesmo. Se me perguntasse nos meus jogos todos, provavelmente mudava tudo de coisas. Mudava coisas em todos...mas também, e tal como sou músico, eu também podia pegar numa música e nunca acabar a vida toda, porque o mês depois achava que precisava de qualquer coisa e se calhar tinha coisas a mais e então, há que saber, fechou, seguiu em frente. E também não quer fazer isso aos jogos dos outros. Eu compro uma coisa, um produto, que vai me dar uma experiência.

J.Q.: E aquela experiência pode ser boa ou má. Se a experiência for boa, porreiro, vai ser jogada outra vez. Se a experiência for má, provavelmente tento vender o jogo ou fica ali perdido.

J.Q.: Não vou fazer regras ou mudar para que aquilo melhore. Não gosto desse conceito de trabalhar em cima dos criadores que já lá estão.

Interviewer: Para ti qual é que foi a parte mais difícil no processo de desenvolvimento do jogo de tabuleiro? Especialmente do primeiro. Foi difícil arranjar o tema, as mecânicas? Foi difícil arranjar um publisher?

J.Q.: É difícil responder a isso porque eu era editor também. Queres que eu responda na qualidade de criador?

Interviewer: De tudo.

J.Q.: Se eu respondo na qualidade de criador, é o jogo, acho que sem dúvida é o jogo. Até ao momento em que tu pensas, mas como eu não tinha o objetivo de fazer um jogo, acaba por ser estranho porque eu estava a fazer uma coisa para me divertir e de repente começo a perceber que se calhar tenho uma coisa que pode dar uns passos mais à frente. Mas, portanto, eu posso depois pensar nos jogos que fiz a seguir.

J.Q.: Eu também fiz um jogo para a Câmara de Oeiras, uma parceria que fiz com eles e foi lançado o desafio.

J.Q.: Eu tive que ir me instruir tematicamente e depois arranjar maneiras de juntar mecânicas para que aquilo fosse fiel ao tema e fosse divertido e conseguisse agarrar as pessoas à mesa.

J.Q.: Eu acho que isso é o fundamental e é o mais difícil. É conseguir arranjar porque o resto é tudo trabalho. O trabalho também é difícil mas é assim, a parte mais difícil é a parte que tu não controlas, que é a tua imaginação e a tua imaginação, as coisas vêm por aquilo que tu és, pelas tuas experiências de vida e isso não se controla e uma pessoa diz assim "Então isso, se não controla é o mais difícil", isto é estranho estar a dizer assim, mas na realidade é. as minhas ideias podem não ir para lá de nenhum e eu não faço nada de jeito.

J.Q.: Até eu perceber assim, tenho um jogo, foi o que foi mais difícil, mas também foi o que foi mais natural. Estou-te a baralhar toda com esta resposta.

Interviewer: Não, faz sentido.

J.Q.: Faz sentido, não é? Mas eu também estou a responder ao mesmo tempo a pensar no que é mesmo assim.

J.Q.: Porque o resto depois é trabalho testar e ver que aquilo não funciona para nada. Tira, temos que mudar e é chato quando tens o jogo todo desenvolvidinho e pensas que está muito bom e começam as primeiras pessoas fora da tua casa porque depois esses amigos dão-te palma na costa e dizes que aquilo está muito fixe, mas aquilo não vale nada.

J.Q.: Os outros todos que querem é jogar e queres que tu vais ver que aquilo está uma porcaria, tem que sair coisas e isso está muito trabalho, claro, mas também vem ideias e há pessoas que dizem uma coisa e tu pegas naquela coisa e aquilo disse uma coisa fixe, vou pegar naquilo, se calhar junto de uns pozinhos e dá isto.

J.Q.: Agora, isto é, muita giro. Eu nem posso dizer que é difícil. É muito difícil fazer um jogo, é mesmo difícil, mas ao mesmo tempo é muito fácil e lá está, são respostas muito estúpidas. Porque é mesmo assim, uma pessoa quando está a fazer está a se divertir também, está a puxar pela imaginação, mas pronto, para teres uma resposta concreta o mais difícil é mesmo criar até te apercebes que aquilo é um jogo. O resto é afinações.

Interviewer: No primeiro jogo tu foste o teu próprio publisher ou falaste com outras pessoas?

J.Q.: Foi o meu próprio publisher e custou-me muitos cabelos brancos porque tive que aprender muita coisa. Como é que se fabrica, como é que não se fabrica, como é que o jogo é legal, como é que o jogo não é legal, como é que aumenta a marcação C, o ponto verde, todas as coisas que fazem.

J.Q.: Um jogo ser um produto vendável e um produto vendável no mercado tem uma data de regras e quem não sabe nada disso e é uma pessoa só, não pode importunar alguém para dizer "vai investigar isto, que eu vou investigar isto". Foi muita, muita, muita informação que eu tive que assumir lá.

J.Q.: Deu-me um monte de experiência, mas também percebi que não queria estar mais naquilo e que sozinho não me safava, porque se eu fosse um bom publisher, provavelmente nunca mais fazia jogos porque perdia-me naquela linha de pensamento.

Interviewer: E do segundo jogo, qual é que foi o publisher? Foi Pitágoras?

J.Q.: Foi a Pitágoras, foi o meu primeiro jogo fora daqui, sim senhora e também foi para Pitágoras, também foi um desafio porque foi o primeiro jogo, Pitágoras é do (nome de um publisher), foi o primeiro jogo que ele fez fora de portas, porque ele também fez produtos internos. Foi a primeira pessoa externa, foi uma aventura para ambos. Ele estar a trabalhar com o externo e eu estar a trabalhar para uma editora. Foi isso.

Interviewer: Já que teve tantos conhecimentos como publisher, como é que se faz a classificação etária de um jogo?

J.Q.: Isso foi uma coisa que eu também não fazia a mínima ideia. Eu assim "tu e agora? Isto é para 10 anos? Para 12?"

Interviewer: Pois, exato.

J.Q.: Então é assim, eu não vi nenhuma instituição que controlasse isso. Também fiz as perguntas que eu tinha. Olha, eu tinha pânico de tudo. Eu estava a trabalhar com o Benfica, com o Sporting e com o Porto. E que paguei muito dinheiro para poder fazer aqueles jogos, tinha uns contratos que eu até tinha medo de assinar o contrato, que eram só cláusulas. Eu assim "ai, onde é que eu me vou meter? Ainda vou acabar a pagar coisas que não..."e isso da idade. Eu assim "como é que eu agora meto idade nisto?" e não sei o quê. Então é assim, tens que respeitar e o jogo tem que dizer as informações, consoante o produto que está lá dentro e isso eu tive que saber e a instituição era um catim. Eles faziam a análise do produto e diziam que não se podia ingerir peças e o jogo foi de cartas, então não havia nada disso, mas fomos nós que decidimos isso e como é que eu fiz? Como é que eu achei que devia ser feito?

J.Q.: O tema é importante, a mecânica é importante, a experiência de jogo é importante porque tu sabes que há temas que não dizem nada a uma criança, mas podem dizer a um jovem e podem não dizer nada a um adulto como os adultos, já são adultos, a gente está a dar a idade mínima, que é o que é aconselhável.

J.Q.: O tema é muito importante, mas é assim, a experiência de jogo é importante.

J.Q.: Pode ser um jogo chato para um miúdo e a dificuldade que o jogo tem para aprender, por exemplo, um jogo que tenha texto, tens que pôr para miúdos que já sabem ler, não podes pôr aquilo para 4 anos, que seja um jogo infantil, já não era um jogo infantil, portanto, somos nós que fazemos isso e é com base na nossa experiência e na nossa sensatez.

J.Q.: Agora, eu pensava também que havia um instituto qualquer que pegava no meu jogo e dizia assim "Isso é um jogo para 8 anos ou 10". Não, somos nós.

Interviewer: Pois porque há para jogos digitais, tem lá o "peg" não sei o quê.

J.Q.: Sim, é a mesma coisa, não sei como é que eles fazem, mas provavelmente alguém tem que decidir. Mas depois esse "peg" deve ser uma...

Interviewer: Tem "guidelines", sim, tem regras específicas. Mas os jogos de tabuleiro não.

J.Q.: Os jogos de tabuleiro eu acho que não há. E eu que sempre fiz, ainda vou fazer mais um ou dois pelo menos de cartas. Eu chego ali e olho e digo assim "ah, depois há outra coisa".

J.Q.: Depois também há o lado comercial da coisa, tu queres fechar o jogo à primária ou não queres fechar o jogo? Porque são mais consumidores, portanto, isto também pode estar tudo na balança.

J.Q.: O lado comercial, o lado didático da coisa, etc., mas pronto, nos jogos de tabuleiro eu faço pela minha experiência e digo "isto é um jogo para 8 anos, é um jogo para 10 anos" e pronto e na altura não encontrei nenhuma instituição que gerisse isso.

Interviewer: Por exemplo, já te aconteceu ou já viste acontecer alguém meter um jogo para 8 anos e depois fazer o "playtesting" e perceberam "ah, isto deve ser para 5 anos" ou então "deve ser para 10"?

J.Q.: Já. E eu vou-te já dizer uma coisa também. O jogo que está a sair agora para o mercado, que foi distribuído em Kickstarter, que é meu, como co-autor e do meu amigo que é um criador de jogos famoso e credenciado que se chama (nome de outro designer com quem trabalhou)

J.Q.: Com um nome lá fora e eu sou co-autor dele. O nosso jogo que se chama (nome de um dos seus jogos) está para 14 anos 14 anos e os meus filhos de 9, se jogarem com um adulto e não tenham conhecimento desse jogo e até já tenham experiência de board games, é provável que os meus filhos o ganhem, porque não é que os meus filhos são os especiais que eles não são, os meus filhos jogam board games desde os 4 anos e então têm umas rotinas assimiladas que os colegas não têm. Eles não são melhores alunos que os outros.

J.Q.: Agora, que os jogos também lhe trouxeram coisas, trouxeram. Agora, e eu digo assim, mas o (nome de um dos seus jogos) diz 14 anos e os meus filhos jogam.

J.Q.: Olha, não sei se tem a ver com as legislações dos países, desconheço o que é que se passa nos Estados Unidos, que é o caso desta editora, mas isso acontece muitas vezes.

J.Q.: Não sei se também não é alguém, eles terem decidido, como a capa é muito infantil, é baseada em cartoons e os jogos do (nome de outro designer com quem trabalhou) têm um patamar, têm um cliental, porque normalmente são pessoas mais velhas e que pagam por um produto muito caro, etc. Se isso ajudou também a credibilizar o jogo, vale lá para dizer que é um jogo complexo, não sei o quê. Agora, o jogo tem complexidade, tem estratégia alguma, tem um jogo tático também.

J.Q.: Agora, um miúdo, como os meus filhos, jogam-no muito bem. E como vês, um miúdo de 9 anos domina o jogo e o jogo está para 14 anos. Portanto, isso acontece? Acontece. Deixa cá ver este que eu tenho aqui. 10 anos, Palácio de Carrara, acho que está bem. Mas os meus filhos também jogam desde os 8 anos.

Interviewer: Sim, estou a ver que levava uma abada de seus filhos.

J.Q.: Podia ser, mas podia acontecer numa altura que eles estão habituados a observar, estão habituados a tomar decisões, que é uma coisa muito gira nos jogos modernos, que é, pessoa não vai ao sabor de um dado, pessoa escolhe o caminho que quer ir.

J.Q.: Isso dá-nos maturidade também a jogar, mas depois há o raciocínio de cada um e a maturidade. A maturidade também pode ajudar a ganhar jogos, em certo tipo de jogos.

J.Q.: A capacidade de atenção, isso tudo. Mas é assim, os meus filhos são bons jogadores, são. Mas pronto, eles jogam metade dos jogos da minha coleção à vontade. A outra metade ainda nem aprenderam porque não chegou a altura também de aprender.

Interviewer: Se calhar, esses conhecimentos que eles ganharam dos jogos de tabuleiro desde os 4 anos, vai ser bom para a vida futura deles, de tomar decisões, raciocínio lógico.

J.Q.: Eu também acho, eu acho que isso ajuda muito. Porque as crianças hoje em dia, nós todos no geral estamos habituados a que nos metam tudo, já nos deem tudo mastigado.

J.Q.: Até eu raio da música agora, as pessoas que usam muito o Spotify já nem procuram bandas e é o Spotify que diz tudo o que é que eu gosto, porque sabe o que é que eu gosto e vai-me sugerir.

J.Q.: Estamos a facilitar tantas coisas que nos põe o cérebro mais preguiçoso, não sei. Mas pronto, é uma opinião.

Interviewer: Sim, mas é verdade. Por cima, os shorts videos, de estarmos sempre a dar scroll em vídeos rápidos, pois parece que perdemos o que é a atenção.

J.Q.: Só isso que eu me convido também, eu já me tornei viciado também em Instagram, porque é assim, porque o meu inglês não é grande coisa, mas tem vindo a melhorar e a desenvolver.

J.Q.: E eu desde a feira de Esa no ano passado, comecei a... obriguei-me a mim, o Instagram é para comunicar em inglês e para me promover, como é lógico.

J.Q.: E depois descobri as stories do Instagram, que eu posso dizer para ali as estupidezes que eu quiser, que só lá estão 24 horas e depois já ninguém se lembra.

J.Q.: Então comecei a ficar demasiado consumidor de Instagram, porque o Facebook já era, mas o Facebook acho que é uma ferramenta mais interessante, mas o que me precisamente irrita no Instagram é exatamente o imediatismo daquilo. É tão rápido que tu já nem absorves nada, ou seja, a mensagem "o vídeo já não é bom" se não te passar em 3 segundos aquilo que é passar e eu não gosto disso, já temos a vida tão acelerada. Mas pronto, está lá toda a gente e eu quero estar, eu quero que o meu nome chegue mais longe e decidi juntar a música, apesar de ser músico amador, sei que vou buscar seguidores à música também e esses seguidores vão saber que eu sou criador de jogos e eu

tenho uma maneira de estar que eu sou criador de jogos e quero ser conhecido enquanto criador de jogos, tal como músico., mas gosto que conheçam aquilo que eu queira mostrar, como é lógico, da pessoa que está por trás disso.

J.Q.: Eu gosto muito do lado humano dos jogos de tabuleiro, por isso é que sou normalmente aberto a conversas nas convenções e isso tudo porque eu sei, porque eu também gosto que as pessoas conheçam a pessoa que está ali.

J.Q.: É lógico que a gente está a conhecer aquilo que quer, mas gosto disso. E por isso uso o Instagram.

J.Q.: Agora, pá, é demasiado, é tudo muito rápido, não gosto disso, mas pronto.

Interviewer: Mas achas que agora as coisas estão muito rápidas e as pessoas estão com menos paciência, achas que a duração de uma partida de um jogo de tabuleiro pode tornar o jogo menos acessível ao público? Ou mais acessível? Por exemplo, se calhar, a pessoa prefere um jogo de 30 minutos do que um jogo de uma hora, talvez.

J.Q.: Isto agora vai depender do público, e é assim, depende das lojas, há jogos para todas as pessoas, estão ali abertos, e há muitas pessoas que compram jogos que vão lá e hoje em dia as bancadas vão aumentando, a oferta aumenta e há pessoas.

J.Q.: É que os geeks, o pessoal do hobby, normalmente sabe o que é que quer e sabe o que é que gosta.

J.Q.: A duração do jogo é, claro que é muito importante, mas o próprio jogador sabe o seu gosto, um jogador que não gosta de um jogo de 3 horas, nem sequer se vai sentar à mesa a jogar um jogo de 3 horas, porque se calhar já passou por essa má experiência e não quer experimentar e por isso as caixas têm tudo o tempo de duração, portanto eu não digo que é um condicionalismo para o jogo, nem para o mercado, nem para nada, porque as pessoas têm aquela informação e podem seguir o que diz ali.

J.Q.: O meu amigo (nome de outro designer com quem trabalhou) e meu coautor neste jogo que eu falei do (nome de um dos seus jogos), que estamos a fazer, que é o (nome de um dos seus jogos), diz, diz?

Interviewer: achava que ia falar do Madeira.

J.Q.: Não, o Madeira é de dois rapazes de Leiria, é um jogo espetacular, está no meu top também.

J.Q.: O jogo que nós estamos a fazer é o (nome de um dos seus jogos), (nome de um dos seus jogos), curiosamente são jogos para menos de uma hora e quando eu falo com o (nome de outro designer com quem trabalhou), com o (nome de outro designer com quem trabalhou) não criador e o (nome de outro

designer com quem trabalhou) jogador, ele diz assim, não, não, eu gosto de jogos rápidos, 15, 20 minutos, ou então eu gosto de jogos de 2 horas.

J.Q.: Não quer que haja jogos de uma hora e curiosamente os últimos dois jogos que nós fizemos, fizemos para jogos para uma hora, o que não deixa de ser muito curioso e eu já usei com ele por causa disso, mas é assim, lá está, o jogo tem que ter o tempo que tem, o tempo que acharam necessário para o fazer e o consumidor é que o tem que procurar.

J.Q.: O consumidor que não percebe nada disto vai à loja e ele vai comprar o jogo porque alguém lhe disse, ou porque é bonito, ou porque é feio, etc, ou porque se identificou com a caixa que viu porque o consumidor do hobby sabe o que é que está ali, como tu dizes que gostas de experimentar online, a maior parte das pessoas gostam de saber, ou têm a referência da editora, ou do autor, ou do artista, ou o que seja, têm a referência e quanto mais informação a pessoa tem, mais criterioso é na escolha, portanto ela já sabe o que é que vai levar do tempo.

J.Q.: Eu acho que isso só tem para pessoas que não são do hobby, porque não têm paciência para jogar um jogo com mais de meia hora, porque a sua capacidade de estar com atenção num jogo não está preparada, se calhar já teve um dia muito cansativo no trabalho e se calhar quer estar aqui um jogo de mandar cartas ao ar e quem apanhar mais ganha e não pensou e no entanto há pessoas que se calhar tem um dia muito cansativo mental, mas vem fazer um jogo pesado que lhes exige ainda pensar, mas acaba por ser relaxante porque é isso que ele gosta.

J.Q.: É, pá olha, não sei, mas acho que é mesmo assim.

Interviewer: Mas por exemplo, alguém que nunca jogou um jogo de duas horas, nem se cansa e como é que isso é, se calhar jogou com o Monopoly, mas vê na caixa e diz "uma hora e meia". Achas que eles vão pausar imediatamente o jogo?

J.Q.: Acho que quem não consegue dar um jogo vai se olhar para isso, se olhar para isso a maior parte das pessoas nem sabem que essa ficha técnica existe.

J.Q.: Há muitos pais que compram brinquedos para os filhos e vão para dar nas festas e nos aniversários, os miúdos hoje em dia são todos muito sociáveis, têm festas nunca mais acaba e toda a gente vai lá ver os anos do produto que está a comprar, mas depois poucos se interessam às vezes pelo conteúdo e mesmo consumidores de jogos, se eles forem dar uma olhadinha à ficha técnica e vir um jogo de uma hora e meia, ou duas, se calhar assustam-se, se tiver "olha vou comprar um jogo para jogar logo à noite em família" e epah duas horas a gente isto é uma seca, que é o que as pessoas, a maior parte das pessoas não conhece o mundo dos jogos novos.

J.Q.: Estão muito relacionados, estão muito ligados às velhas ideias do Monopoly, que é um jogo brutal em termos daquilo que se conseguiu entranhar na mente das pessoas.

Interviewer: Que é um jogo de três horas quase também, ou infinito.

J.Q.: ou infinito, as regras do jogo, e eu não gosto de ser mal das pessoas, porque o jogo teve uma fase muito importante na criação, porque se não calhasse naqueles territórios a gente nunca mais fechava aquilo. Mas é assim, aí acho que condiciona, agora, quem percebe do hobby não condiciona nada, porque ele já sabe o que é que gosta.

J.Q.: Agora, para o público que não pertence ao hobby, isto é uma indústria com muito espertinho. Os consumidores percebem muito esta porcaria.

J.Q.: Eu cada vez que dou entrevistas digo assim "vocês convidam para vir falar, vocês todos que estão aí sabem muito mais disto que eu, sabem falar muito mais disto que eu".

J.Q.: Eu só faço jogos, pronto, tenho ideias e metas no papel e depois aquilo acaba nas lojas. Agora, às vezes falar sobre aquilo nem tem argumentos para explicar certas coisas, mas para fazer jogos alguém tem que acreditar em ti, pagar-te para estar lá o teu nome. E para investir o seu dinheiro num produto que acreditam, porque é mesmo assim, porque os editores investem dinheiro.

Interviewer: Sentes que algumas categorias ou gêneros de jogos são mais acessíveis ao público do que outras? Por exemplo, se calhar um jogo estratégia chama menos o público do que...

J.Q.: Olha, esta pergunta vai quase para a outra que estávamos a falar há bocado, porque eu vou correr sempre o risco de estar a responder pelo lado do geek, da pessoa que pertence ao hobby, e como pertence ao hobby, todos nós, quase todos somos criteriosos. Portanto, o tema, todas essas componentes que um jogo tem nunca vão ser obstáculos, porque tu já sabes o que é que queres e tu dizes assim "ah, há mais pessoas que gostam do futebol do que de cinema"

Claro que há, mas nos jogos futebol não é um tema fácil de estar ali, porque quem quiser jogar futebol vai jogar Fifa na Playstation, pronto, é diferente.

Portanto, há temas que sim senhor condicionam isso, mas o consumidor, nós os jogadores sabemos o que é que gostamos e vamos à procura daquilo, somos clientes muito específicos, portanto, não afeta.

J.Q.: Agora, quem se vai propor a lançar um jogo tem que pensar se o tema é um tema de massas ou não, percebes? Isso pode acontecer, porque agora há muita gente que gosta de fantasia, eu não tenho jogos de fantasia, por exemplo, estás a ver?

J.Q.: Há pessoas que não pegam num jogo de desporto, e eu pela minha editora fizemos um concurso, eu com mais dois parceiros fizemos um concurso para lançar um jogo de cartas do meu modelo, que conseguíamos pagar essa produção e abrimos aquilo, quem não tinha jogos de nenhuns editados, foi uma oportunidade para criadores e ilustradores, e o jogo que ganhou foi um jogo de simulação desportiva, que é um jogo de ténis, e é uma que pela minha aprendizagem eu já vi que as pessoas não

gostam muito do desporto no lobby e no entanto foi o jogo que ganhou o concurso e que nós publicámos o jogo assim.

Mas pronto, é importante, condiciona sim senhora, mas há pessoas de todos os gostos no lobby.

Interviewer: E por exemplo, para quem está a começar e não sabe de nada, qual é que era o jogo que apresentava para ele começar a entrar neste lobby?

J.Q.: O (nome de um dos seus jogos), que é um jogo de minha autoria, é um jogo de fazer gelados muito simples, temos que agarrar ingredientes, como a mecânica gira, mas agora estou a falar sério, é um jogo que é porreiro para passar às pessoas e depois dos ingredientes vamos passar para um produto, portanto já estamos com um recurso na mão que vamos transformá-lo num produto, e esse produto ainda vai buscar outro suporte para se transformar num produto final, que assim é entregar os gelados ao cliente e depois vai valer pontos, e também há objetivos a cumprir durante o jogo.

J.Q.: É um jogo desse tipo, outros, o Splendor, por exemplo, é um jogo de cartas muito acessível, o Ticket to Ride, toda a gente vai dizer o Ticket to Ride, o meu chama-se Zuganzug porque é a versão alemã, mas pronto.

J.Q.: Portanto, há vários jogos, o Stone Age é um bocadinho mais complicado para ir, o Catan, que morreu agora há pouco tempo, o Vostoibek é o criador do jogo, o Catan é um jogo excelente ainda para começar, parece que já começa a ser visto por muita gente, do hobby, a torcer o nariz, mas eu continuo a achar o jogo fantástico, tem um componente de sorte alta, mas o jogo é fantástico na mesma.

J.Q.: Pronto, já te disse uma data deles, há muitos jogos para iniciar, até o próprio mercado português já está cheio de jogos mais complexos, ou até mais para iniciar, mas estes que eu disse eram suficientes e depois é assim, para iniciar vão iniciar com alguém que já lá está, que é a melhor maneira, porque essa pessoa que já faz parte do hobby vai, se não for estúpido, vai deixar as pessoas se divertirem com o jogo, não vai dominar o jogo e ganhar aquilo tudo à primeira, vai deixar as pessoas absorverem o jogo e ganhar pela experiência.

J.Q.: Para as pessoas que vão sozinhas começar estes jogos que eu falei, já se vão desenrascar, porque lêem regras, tal tal tal e já vão chegar lá, são jogos acessíveis e o facto de um jogo ser acessível não quer dizer que seja melhor ou pior do que um jogo muito complexo, porque um jogo tem um objetivo, e o objetivo é uma experiência humana que nós vamos ter com o jogo e pode ser um jogo muito simples e ter uma experiência riquíssima e um jogo que seja muito complexo e ser uma experiência muito negativa para a pessoa, por isso.

Isso não muda a qualidade do jogo.

Interviewer: Jogos em que é necessário ter conhecimento prévio, por exemplo, algumas palavras específicas que só nós que estamos neste mundo é que conhecemos, "drafting" ou "tracking", alguma coisa assim, ou mecânicas específicas ou às vezes um bocado de história, não sei o quê, estes conhecimentos deviam estar dentro do manual, ou as pessoas devem ir só ao Google pesquisar por elas próprias e depois eventualmente chegam lá?

J.Q.: Eu acho que é assim, tudo o que seja essencial para um jogo ser jogado tem que lá estar.

J.Q.: Eu acho que isso não é essencial para o jogo ser jogado.

J.Q.: Eu não gosto de jogos de perguntas, mas se forem fazer um jogo de perguntas vão dizer-lhe um tema.

J.Q.: Se não soubesse, se não tiveres cultura geral, não vais conseguir jogar o jogo, como é lógico.

J.Q.: Se tiverem um jogo extremamente científico, de ciência, tal, tal, tal, coisas que tu não estudaste, não vais achar piada nenhuma ao jogo.

J.Q.: Agora se eles disserem "vamos jogar aqui um jogo de perguntas sobre o corpo humano, operações cirúrgicas, etc.", tu, se não fores ver informação, não vais jogar.

Agora, para desfrutar do jogo enquanto um conjunto de mecanismos com um tema por trás, tudo o que é importante tem que estar lá.

J.Q.: Agora, eu não preciso saber, eu vou te dar um exemplo, eu às vezes estou a fazer jogos e telefono para o meu amigo Pedro Felício, que é entendido na matéria do grupo de board gamer de Évora e que tem um canal que se chama board gamer Alt, aí digo assim "(nome do editor), o meu jogo, jogo assim, assim, assim, assim, assim, como é que se chama a mecânica?" E ele diz-me, portanto, eu também não sei as mecânicas. As mecânicas, em tempos que já lá vão, havia 30 ou 40 mecânicas, se calhar menos no BGG e chamavam-se, por exemplo, uma mecânica que é que eu mais gosto, o worker placement.

J.Q.: O worker placement é pegar um trabalhadorzinho, colocá-lo num sítio, que depois vai fazer a sua ação, o worker placement ramificou tanto, que pode ser feito com dados, pode ser feito com muitas coisas, e mudou tanto que começaram a dar subgêneros, subnomes para as mecânicas.

J.Q.: Hoje em dia o nome das mecânicas no BGG é gigantesco e as pessoas não sabem todas. Estás a perceber? Portanto, ninguém precisa saber o nome das mecânicas para jogar e caso tivesse que saber, tinha que estar num livro das regras, ou seja, o que é essencial para se ler tem que lá estar.

J.Q.: Na minha opinião, na minha opinião, pode haver pessoas que dizem assim, "Não, não, eu quero que isto esteja um complemento na net", mas se estiver um complemento na net, então tem que estar tudo muito bem explicadinho, que é ali que eu vou buscar a informação, não é a pessoa que, por sua

livre e espontânea vontade, vai à procura para poder jogar, senão para mim é um mau produto, um produto que te obriga a ir pesquisar. A tua capacidade de pesquisa muda de pessoa para pessoa há pessoa que é criteriosa a pesquisar e chega lá mais facilmente do que outra, que é mais vaga, não é? Portanto, não podia ser, na minha opinião.

Interviewer: Qual é a tua opinião sobre a representatividade na arte de um jogo? É necessário, não é necessário, deve acontecer em todas as situações?

J.Q.: Ah, ok. Mas tu disseste na arte, não disseste da arte.

Interviewer: Sim, normalmente quando se representam mulheres e pessoas negras e isso tudo, representa-se na arte de um jogo, na ilustração e assim.

J.Q.: Para mim, zero, zero importância, zero importância. Nos dias que correm, tem uma importância brutal, porque está tudo tão escrutinado em todas as partes da vida, que quase que obrigam a pessoa, se eu tiver quatro pessoas num jogo, tem que ser duas mulheres e dois homens, mas uma das mulheres tem que ser negra, outra tem que ser caucasiana.

J.Q.: Percebes? Para mim, vale zero, sabes porquê? Porque se eu for fazer um jogo sobre esquimós, eu vou representar os esquimós como eles são eu não vou pôr pessoas negras naquele jogo, ou loiros de olhos azuis, porque tenho que incluir todas as pessoas.

J.Q.: A vida é a vida e nós, muitas vezes, num jogo estamos a representar um bocadinho parte da vida, não misturem as coisas.

J.Q.: Eu sou completamente contra o que está a acontecer até filmes da Disney, porque as coisas mudam, façam os novos filmes à maneira dos tempos que vivemos, não mexam na história, não estraguem a história, não destruam sonhos de pessoas que viveram até agora com um ideal e agora de repente dizem-me que os sete anões eram negros, mas porquê tem que ser negros? Eu respeito qualquer cidadão, qualquer ser humano, eu não preciso de o pôr num filme para o respeitar.

J.Q.: Eu sei que isso ajuda muito a alimentar as massas e a mudar consciências, para mim vale zero, vale zero, para mim o que vai parar em termos de personagens no jogo, ou é aquilo que o tema me diz, ou se houver alguma exigência de um editor, ou qualquer coisa, porque para mim o tema é que me vai ditar o que é que lá vai estar.

J.Q.: Não estou a pensar, olha, agora vou ser politicamente...vão-me cair em cima, não quer ouvir isto? não me ponhas isto, dizem assim "ah, tens de tratar aqui por causa do pessoal daltónico, tens de jogar isto, tens de fazer estas coisas estão todas mal metidas, tens de pôr um grafismo que seja auxiliar a identificar assim" e eu digo assim "olha, os meus jogos, os meus da minha editora, têm produções tão reduzidas, são tão pouco o número de jogos, a probabilidade de eu ter uma pessoa daltónica a jogar vai

ser tão reduzida, tão pequenina, eu não vou gastar recursos meus", nem tempo, nem se calhar até pagar alguém para fazer esse trabalho. É muito egoísta da minha parte, mas é muito realista, porque as empresas que fazem uma produção muito maior têm que pensar nisto, eu não penso.

J.Q.: É assim, "epá, então, mas é assim, olha, quem faz bolas de futebol também não as faz para pessoas que eventualmente perderam as pernas", percebes? E é assim, "então temos que fazer bolas de futebol que todas as pessoas possam jogar, inclusive as que não têm pernas". A vida é dura para algumas pessoas e é uma tristeza, sim senhora, mas as coisas que existem nem toda a gente pode fazer. E isto foi um exemplo muito ligeiro. Eu posso ter atenção aos daltónicos, que é uma coisa fácil, mas eu não consigo fazer um jogo de tabuleiro para pessoas cegas "Então estou a excluir os cegos", estou a excluir os cegos, não pode ser. "Epá, não pense nisso, não pense nisso". Penso no ser humano como aquilo.

J.Q.: A palavra "normal" é muito feia de usar e muito perigosa hoje em dia, porque o normal é o que há mais é o que há mais, por isso é que eu chamo normal e é assim que eu penso quando estou a fazer um jogo, se puder contornar algumas coisinhas para ajudar à inclusão, fixe, mas para mim não é preocupação nenhuma.

Interviewer: Mas no jogo que estás a fazer com o (nome de outro designer com quem trabalhou), que está a ser espalhado, vocês tiveram mais atenção a isso porque a escala é maior?

J.Q.: O jogo é sobre robôs e como tal não tínhamos problemas nenhum. Os nossos bonequinhos são Meeples, tem uma figura humana masculina, mas já está representada, Sandra, que é a diretora da fábrica, como uma figura feminina. Pronto. Agora, eu vou ser sincero, quem não gostar e queria ter, eu também jogo jogos em que, às vezes, o meu personagem é uma mulher.

Normalmente eu tendo a escolher homens, mas há jogos assimétricos, ou seja, cada personagem tem a sua característica específica e eu se gostar daquele personagem e se puder escolher o verde que faz este metal, olha eu quero o verde, e o verde é uma mulher, e eu, olha é um verde, é uma mulher, porreiro e eu neste momento sou uma mulher que estou a jogar, estou a interpretar um papel, estás a perceber? E depois sai daquele papel e sou o homem outra vez, portanto, para mim, não perco tempo para pensar nisso, mas olha, eu estou cada vez mais a deixar de ser editor e isso é um problema que os editores têm que ter atenção e tem que dar atenção ao que o mercado diz e como todas as pessoas acabam por se vender um bocadinho às tendências, para mim, não quero saber.

Interviewer: Jogos para maior número de jogadores são mais acessíveis ao público do que jogos que são para menos jogadores, por exemplo, um jogo de duas pessoas vai atrair mais gente do que um jogo de seis pessoas.

J.Q.: Eu acho que os jogos, falaste das duas pessoas, os jogos para duas pessoas limitam, limitam.

J.Q.: Há pessoas que adoram esse tipo de jogos, agora, eu também não gosto de jogos de grupo. Party games, como não gosto, não consumo, mas quem gosta, é lógico que atrai mais pessoas, pois há mais pessoas que vão falar mais aos outros, e o boca a boca também funciona.

J.Q.: Agora, um jogo só para dois pode limitar, pode ter um consumidor específico porque se é uma família de três ou uma família de quatro, se tu compras um jogo para dois já estás a pôr alguém de fora.

J.Q.: Estás a perceber? Eu acho que isso é importante eu normalmente jogo sempre jogos para três, quatro jogadores, mas eu acho que isso pode acontecer, mas lá está mais uma pergunta que tem a ver com o conhecimento do comprador de jogo, porque os jogos de tabuleiro são jogos de tabuleiro, os jogos de tabuleiro de autor, como nós chamamos, os jogos de tabuleiro modernos, são feitos para pessoas que percebem do assunto e que gostam e que e portanto, se é um jogo para duas pessoas, eles sabem que há muita gente que joga jogos para duas pessoas.

J.Q.: Dizem agora que há quase uma obrigatoriedade em que os jogos tenham versão solo, para as pessoas poderem jogar sozinhos, há jogadores que só jogam solo porque não têm com quem jogar e muitas vezes, sabes o que vai acontecer? O jogo nem funciona bem a solo, mas tem que estar a fazer quase um jogo dentro do jogo para que ele funcione para satisfazer essa fatia do mercado.

J.Q.: Eu vou dar um exemplo. Eu fiz o Évora para a Mebo Games e eu cheguei e falei com o editor e disse “oh Gil Será preciso fazer a versão do jogo solo?" E ele não quis fazer e eu ainda bem, porque eu não pensei um jogo para um e tinha que estar aqui a pensar um jogo para um, que se calhar o jogo perdia todo o sentido.

J.Q.: Mas pronto, vai afetar algumas pessoas, eu mais uma vez não me preocupo com essas coisas, acho que não condiciona, há gostos para tudo e há pessoas que só gostam de jogos para dois, porque eles também até só são dois e divertem-se muito.

J.Q.: Sabem que um jogo pensado para dois é um jogo que funciona mesmo muito bem a dois, se estiver bem feito e as pessoas que gostam de jogar a dois preferem jogar num jogo que foi desenhado só para dois, do que num jogo que foi desenhado para jogar a quatro, mas que tem umas ligeiras nuances adaptáveis a dois.

Interviewer: O preço é um fator importante para a popularização de um jogo de tabuleiro?

J.Q.: É, O preço é muito importante, pode afastar logo uma data de potenciais compradores. Agora também é assim, as pessoas sabem que, e como eu disse há bocado, isto é normalmente um hobby a partir dos 30 anos, mais duro, e as pessoas já começam a ter a sua capacidade de comprar um miúdo de 10 anos não vai pedir ao pai para que compre-me um jogo do (nome de outro designer com quem trabalhou).

J.Q.: Um jogo do (nome de outro designer com quem trabalhou) Lacerda custa cento e tal euros é muito caro, portanto, quem vai comprar aquele jogo é que, se calhar até vai jogá-lo pouco que os jogos dele não se jogam toda hora.

J.Q.: Agora é assim, sabe que vai comprar um produto premium de extrema qualidade com uma produção excelente é um jogo que quando o fores jogar vais desfrutar na sua plenitude e acabas por jogar as duas vezes por ano. Nós jogamos tantos jogos. Jogamos tantos jogos. E não jogamos todos os dias. Portanto, há jogos que eu tenho ali que não jogo há três anos e coisas assim. Mas é isso.

Interviewer: Sim, depois quando dá para jogar, tipo no Natal e na Páscoa, nem todas as pessoas gostam daqueles jogos. Daquele tipo de jogo.

J.Q.: Portanto, lá está para a pessoa do hobby, ela sabe que é assim, "epa, eu não compro jogos com mais de 60 euros, porque eu prefiro comprar dois de 30 do que um de 60", são opções. Agora, dentro deste mundo há nichos também, há os jogos muito caros, há os jogos muito baratos, há os jogos que não ligam tanto à qualidade dos componentes e então conseguem fazer um jogo mais barato, depende. Percebes?

J.Q.: Agora, o preço é importante para muita gente, claro que é, é importante para muita gente e é o que pode ditar o sucesso de um jogo. Um jogo com um preço demasiado alto para aquilo que ele vale, pode ditar o sucesso do jogo. Eu acho que é importante.

J.Q.: Agora, fazer jogos de tabuleiro, fazê-los ao contrário, ou seja, eu vou fazer um jogo de 30 euros e depois começam a desenvolvê-lo, há muitos editores que se calhar têm que pensar assim, porque é o mercado deles, mas eu não gosto de pensar assim.

J.Q.: Eu gosto de pensar: o jogo foi pensado assim, quanto é que isto vai custar? Podemos cortar nas despesas e diminuir o número de componentes? Então temos que alterar as regras, porque os componentes necessários eram aqueles, a qualidade dos componentes… lá está, é importante, mas isso depende da carteira de cada um.

J.Q.: Há pessoas que preferem não dar por um jogo caro e há pessoas que preferem dar o valor para qual ele foi estudado para ter, depois tem que dar lucro, tem que dar lucro para a gente aqui trabalhar, mas é claro, para o consumidor normal é sempre importante.

J.Q.: As pessoas querem como tudo na vida, uma boa relação do produto que levam, a qualidade do produto e aquilo que estão a pagar por ele, há pessoas que dizem assim "ok, eu não quero essa qualidade "é uma opção, mas é importante.

Interviewer: Para ti, qual é que deveria ser o número mínimo de línguas que o manual deve ter desde o início?

J.Q.: Depende do mercado que o jogo é. Se o jogo for direcionado exclusivamente para um mercado português, basta ter língua portuguesa.

J.Q.: Agora o que acontece… Já sabes que só vai vender aqui porque o tema é só daqui, agora, eu aconselho que no mínimo a língua materna, até para "honrar" o país da editora etc. e o inglês, se for preciso por espanhol, porque é uma língua também falada, tudo bem, mas eu acho que duas é o suficiente.

J.Q.: Eu acho que qualquer jogo, por exemplo, já as nossas editoras, estar a pôr só português é um erro, porque tão limitar, duas acho que é o mínimo. Até eu, faço os meus joguinhos de cartas pequeninos, meto sempre em inglês as regras.

J.Q.: O meu primeiro jogo era só português, mas o meu primeiro jogo era um produto oficial de clubes de futebol e que se sabia que ia ser vendido exclusivamente para os fãs daquele clube. Então era estúpido eu estar a pôr inglês, gastar dinheiro em páginas, gastar dinheiro em traduções e revisões, se ninguém ia ler aquilo.

J.Q.: Para estar agora a pensar num consumidor que queira ir experimentá-lo, eu se quiser traduzo e meto no BGG e as pessoas vão lá a ler, mas pronto, isso é muito específico, mas no geral, pelo menos duas, a língua materna e o inglês.

Interviewer: No modo geral, achas que a comunidade de board games portuguesa é inclusiva e acolhedora para outros jogadores, sejam eles mulheres, pessoas de outras raças, pessoas deficientes?

J.Q.: Eu acho que é espetacular, a comunidade dos jogos de tabuleiro é espetacular, é muito aberta, há pessoas mais fechadas, isso varia, como é lógico, mas no geral é muito aberta e recebe as pessoas e o jogo é a razão que as pessoas se juntam e falta um lugar que se chama a pessoa e a pessoa que não conhecia ninguém, em três tempos está a falar com os outros, eu acho que é aberta.

J.Q.: Agora vou-te dar um exemplo. Se for uma pessoa com problemas mentais, imagina, não está no hobby certo, porque a maior parte dos jogos, e os que eu gosto, exigem raciocínios, exigem coisas que se calhar uma pessoa que tem alguns problemas mentais pode não estar capacitada e tu não vais estar a jogar o jogo mal só para aquela pessoa ter hipótese, percebes? A gente também tem que direcionar. Agora, falando de alguma incapacidade física que afeta a maneira de jogar, uma pessoa pode não ter mãos, pode não ter mãos e pode ter um companheiro ao lado que faz precisamente aquilo que ele pede, "Olha, muda-me aquela peça para ali que é a minha jogada." e porquê? Eu jogava perfeitamente e abria a mesa a uma pessoa assim. Se ele quisesse estar a mexer nas peças ele dizia-me, se ele conseguir jogar, ou seja, tomar as suas decisões mesmo incapacitado fisicamente, eu acho sim. Eu acho que a nossa comunidade, acho que é mundial, eu conheço mais a portuguesa, é muito aberta e não cria barreiras.

J.Q.: Agora lá está, nem toda a gente pode fazer tudo na vida. Há barreiras naturais, é estúpido, como eu dei o exemplo, uma pessoa que não tenha pernas não vai jogar futebol, porque futebol é pé na bola pode jogar num desporto adaptado, pois pode, mas provavelmente isso já não é futebol, já não é equilibrado jogar com uma pessoa que tenha duas pernas, não é? É mesmo assim.

Interviewer: Achas que todos os jogos deviam ter uma mecânica de desistência? Onde, por exemplo, o jogador pode sair a meio do jogo sem estragar a experiência aos outros?

J.Q.: Eu acho que não devia haver isso eu acho que não devia haver mecânica de desistência. Se acontecer um contratempo, olha, paciência acaba-se o jogo, joga-se no outro dia, ou resolve-se. tirou-se o jogador, afetou todos, é mau, mas o jogo estar a pensar numa mecânica de desistência, não gosto.

J.Q.: Eu fico chateado se há um filho meu que se irritou com o irmão, que quer abandonar o jogo a meio. Irrita-me mesmo, porque o jogo é para começar e para acabar. E, portanto, o jogo já está preparado para uma mecânica de desistência.

J.Q.: Pode haver aí grandes entendidos que dizem que é fixe, mas eu não gosto.

Interviewer: E se for, por exemplo, em vez de desistir, acrescentar mais alguém? Por exemplo, é um jogo de duas horas, vocês já estão a jogar há uma hora, e eu agora quero entrar a meio.

J.Q.: Também não gosto, detesto, detesto, porque é assim, se o jogo tiver duas horas, e se houver maneira de uma pessoa entrar ao fim de uma hora, dá-me a sensação que os outros estiveram ali uma hora sem fazer nada, ou então, tiveram a fazer um percurso para alguém que o jogo permitiu, em três tempos, estar no mesmo patamar, no mesmo objetivo, nas mesmas condições de ganhar o jogo, não gosto.

J.Q.: O jogo tem duração, a ficha técnica é explícita, tá ali, e quem começa deve se sentar e respeitar os outros e acabar até ao fim, mesmo que não esteja a gostar.

J.Q.: Então, o que pode fazer é, troca de posição com alguém que esteja fora e que até conhece o jogo e ele continua, mais do que isso, não concordo mesmo nada. Portanto, a resposta à minha pergunta é, acho que não, não devia ter mecânica nenhuma.

Interviewer: Jogos com turnos de espera ou eliminação total dos jogadores, como por exemplo o Werewolf, sentes que aborrece mais facilmente os jogadores?

Ou às vezes é bom ter aquele tempo de espera para pensar na estratégia, ou se calhar ver o jogo de fora, ver o que é que os outros estão a fazer, e se calhar aprender melhor?

J.Q.: Para mim, não há problema nenhum com o tempo de espera. Lá está, faz parte da ficha técnica aquela duração, porque exige que tu penses e se calhar cada turno exige que o jogador esteja a pensar.

J.Q.: Agora, o que acontece? Há jogos, pela sua mecânica, pelo seu modo, pela sua experiência de jogo, que tu podes estar a pensar o tempo todo enquanto os outros estão a jogar e enquanto tu estás a pensar o tempo todo, todos os outros jogadores vão querer que quando chegue a tua vez, que tu sejas rápido a fazer as ações, porquê? Porque já estiveste a pensar no que ias fazer, mas há jogos que não permitem isso ainda que sejam estratégicos, tu podes estar a pensar, mas sabes que às vezes os jogadores que jogaram antes afetam um bocadinho o teu turno.

J.Q.: Então as pessoas também têm que perceber que pode haver ali algum bocadinho para pensar. Isto tudo depende da personalidade das pessoas que estão à mesa, mas eu não me importo de nada que haja tempos de espera, que sejam decentes, que sejam equilibrados, se isso for equilibrado em termos de todos os jogadores, é porque o jogo foi pensado assim e está a funcionar, nós chamamos AP, que é Analysis Paralysis, nem sei falar em inglês, paralisia de análise, que é quando tu vês que o outro demora muito mais que os outros.

J.Q.: Todos temos defeitos ainda. Hoje um amigo meu estava a gozar comigo numa lista de jogos e disse "João, 45 é para ti". Porque tenho a mania de relatar. Às vezes estou a pensar em voz alta.

J.Q.: Então quando o jogo é novo e estou ainda a assimilar, às vezes digo “vou fazer isto e isto" e ele "cala-te, estás a me estragar o meu raciocínio". porque eu já estou a pensar na minha jogada. Todos nós temos algum defeito a jogar.

Interviewer: Nos teus jogos e os jogos que estás a fazer e que fizeste com o (nome de outro designer com quem trabalhou), vocês preferem que as pessoas se lembrem de todos os aspetos das instruções? Ou vocês disponibilizam player aids ou aquelas folhas de cábulas?

J.Q.: Os jogos do (nome de outro designer com quem trabalhou), os complexos, todos têm isso. Tem que isso. Porque isso é um auxiliar de memória, quanto mais jogas, menos vais usando, mas tem que estar ali. Isso está diretamente ligado com a complexidade do jogo.

J.Q.: Agora é assim, tu tens que saber as regras do jogo para começar a jogar, é uma péssima experiência não saber, porque depois há pormenores que não são pormenores, são por maiores e o facto de tu não saberes aquilo estragou-te o jogo todo e estragou-te a experiência, porque as pessoas querem ganhar, como é lógico.

J.Q.: Agora, os player aids são muito importantes se há várias informações que tens que saber além do mecanismo normal das regras, diz respeito a quantidades, um leve resumo.

J.Q.: Sim, se o jogo for complicado é essencial que tenha é essencial que tenha se o jogo for com menos regras, não precisa ter, por exemplo, os jogos que nós estamos a fazer, não precisa ter player aids nenhum porque as próprias instruções, as próprias coisinhas já estão no próprio tabuleiro. Certas ilustrações estão lá feitas de modo fundamental para que a pessoa se lembre que é isto que acontece quando eu faço isto só que às vezes não é suficiente ou não é compatível com o tipo de arte então, pode estar num player aid, sim.

J.Q.: Agora, os jogos complicados têm mesmo que ter, porque se não é muita informação e as pessoas não conseguem reter tudo. Agora, isso não é não saber as regras, temos que saber as regras.

Interviewer: E nos teus jogos a solo também fazes questão de os ter? Se calhar, normalmente os jogos são menos complexos.

J.Q.: Podem não ser complexos. Podem te ajudar, as vezes o jogo a solo tem o tabuleiro a jogar contra ti, as vezes ou o tabuleiro a fazer certos procedimentos, não está a jogar contra ti, mas está-te só a dificultar e tu estás focado no que vais fazer, mas depois tens que fazer certas rotinas do jogo a solo e então também é bom ter o player aid.

J.Q.: Acontece isto, isto e isto porque tu tens que manipular então já não precisas do teu porque o jogo não tem complexidade para isso, até num jogo a solo é importante o player aid.

Interviewer: Achas que um jogo deve tornar-se cada vez mais desafiante, ou seja, ter assim uma curva crescente de desafio mesmo que isso possa deixar as pessoas frustradas de alguma forma?

J.Q.: É outra daquelas perguntas que depende do gosto do jogador. O desafio pode ir começando a aumentar, porque depois tu já estás inserido no jogo se aquilo começa a ser mais fácil, começa a perder a piada, na minha opinião.

J.Q.: O fator pode ser só dificuldade pela competitividade, porque os outros estão também a chegar a um certo ponto do jogo que já fazem isto e aquilo. "Apá eu vou ter que fazer primeiro ou vou ter que fazer melhor".

J.Q.: Quanto mais tempo de jogo mais estás embrenhado nas regras e no mecanismo e na experiência, se o desafio começa a diminuir, acho que não tem piada nenhuma.

J.Q.: O que acontece é que há fases do jogo em que tu tens que ter uma grande preparação para depois, a meio do jogo, aquilo começar a disparar e começa a disparar porque tu preparaste-te para produzir algo e depois quando essa produção começa, os teus recursos começam a aparecer mais porque montaste aqui um esquema de produção muito melhor, um motor, mas isso não significa que a dificuldade diminua.

J.Q.: Eu acho que não tem piada a dificuldade de diminuir. Deve ou aumentar ou manter, na minha opinião.

Interviewer: E tu gostas de jogos que aumentem?

J.Q.:Eu gosto de jogos que aumentem sim, mas aumentem no sentido de que eu não tenho que estar a aprender coisas novas para o fazer, ou seja, que não me tire a minha rotina de pensamento e abordagem ao jogo, mas que eu sei que agora estou em fases cruciais para fazer isto assim. Isso eu gosto, que aumentem a dificuldade.

Interviewer: A aleatoriedade ou o fator sorte é importante para um jogo de tabuleiro?

J.Q.: Depende do gosto há pessoas que gostam de sorte zero, gostam de saber que ganharam exclusivamente pelo seu mérito total e se vêm um bocadinho de sorte no jogo, já não pegou nele ou dizem que não presta ou que não querem.

J.Q.: Eu gosto de um bocadinho de aleatoriedade, uma aleatoriedade que possa acontecer a todos, não é aquela aleatoriedade que vai penalizar um jogador só, porque aconteceu qualquer coisa ou apareceu uma carta que lhe estragou o jogo todo, não, isso eu não gosto, como é lógico, mas alguma aleatoriedade pequenina, que é o que eu digo, é como as surpresas da vida.

J.Q.: A vida é dinâmica, não é sempre tudo igual a gente vai para as rotinas de trabalho e há um pormenor que aconteceu que pode nos mudar o dia inteiro e nós temos de ter a capacidade para contornar esse pormenor e voltar aos nossos procedimentos normais, eu isso gosto.

J.Q.: Eu não gosto é que se aparecer uma aleatoriedade que te estrague o jogo, isso acho muito mal, mas uma aleatoriedade que te deu uma dificuldade ou te abriu outro caminho para tu chegares lá, isso eu gosto, mas olha que há muitos jogadores que não gostam mesmo.

Interviewer: Esta é uma pergunta um bocado óbvia, mas qual é a tua opinião sobre jogos que contém multitasking, que é fazer várias ações num só turno?

J.Q.: Eu gosto, coisas que desencadeiam outras, eu gosto muito e há muita gente que gosta.

J.Q.: E voltar um exemplo, o (nome de um dos seus jogos) é um jogo que tu tens um único trabalhador e que vai para um dos setores da fábrica. Há quatro setores e tu fazes a tua ação ali, convém que seja assertiva, porque a seguir vais ter que seguir lá para ir para outra e tens de saber para onde é que vais, porque depois já não consegues voltar para o mesmo sítio etc. Portanto convém ser assertivo e esquematizar bem. Mas o jogo tem uma coisa fantástica que é o efeito combo.

J.Q.: Tu fazes isto e aconteceu isto. E ao ter acontecido isto, disputou isto que aconteceu ali. Então um jogo que tem quatro tabuleiros individuais, às vezes a gente consegue interagir nos quatro tabuleiros e

é o que eu acho que está fantástico no jogo. E não demora muito mais tempo por isso e quando se consegue descobrir esses encadeamentos de ações, eu acho que é giro e há muita gente que gosta de fazer certo tipo de jogada e dizer assim "adoro quando um jogo me permite eu pensar que sou bem de inteligente “porque descobri uma coisa, disputou outra e eu consegui ver aquilo antes de acontecer e eu fiz isto porque sabia que aquilo ia acontecer e aquilo ao acontecer ia-me permitir fazer aquilo.

J.Q.: Eu adoro isso. Esses encadeados de ações.

Interviewer: É por cá muita gente que não gosta porque é o que acontece. Como há muitas coisas para fazer no mesmo turno, o jogo estende-se bastante, mas se calhar as pessoas já sabem para o que vão.

J.Q.: Sim, as pessoas já sabem para o que vão, agora, se forem ações separadas, com separadas o que é quer dizer… é tens que fazer tudo muito separado, se calhar não é bom, mas se é um acontecimento que aconteceu, faça redundância, por algo que tu fizeste um encadeamento desses é muito fixe.

J.Q.: Eu não gosto de dizer assim "agora tens que vender, tens que comprar e tens que ganhar dinheiro tudo no mesmo turno porque é isso que tens que fazer assim", se calhar podias deixar em aberto as hipóteses, eu não gosto de estar a comentar assim coisas porque uma mecânica de um jogo tiras-lhe um pormenor e podes estragar o jogo todo.

J.Q.: Só analisando jogo a jogo.

Interviewer: Jogos com limites de tempo, como aqueles timers e as ampulhetas.

Achas que fazer os jogadores desistirem mais facilmente porque cria ansiedade ou outros sentimentos negativos? Ou achas que às vezes é bom deixar as pessoas mais entusiasmadas por jogar o jogo porque estão a lutar contra o tempo e contra o próprio jogo?

J.Q.: Depende. Muitas dessas perguntas que aqui estão eu vou te responder da mesma maneira, isto é um hobby tão variado que as pessoas gostam de tantas coisas diferentes e por isso é que o hobby é mesmo rico, porque uma pessoa "ah eu jogo jogos de tabuleiro”, mas se calhar o jogo de tabuleiro que eu jogo o meu vizinho detesta-os e se calhar o que ele joga o outro detesta-o.

J.Q.: Há jogos muito giros. Eu lembro de um jogo que eu não sei o nome que tinha haver com uma cozinha e acho que o jogo até era cooperativo. Todos tinham funções na cozinha e o relógio disparava e estão todos ali a fazer uma data de ações por causa do tempo e eu quando via as pessoas a jogarem era assim "elas estão divertidíssimas a jogar aquilo". Eu não jogaria aquilo porque eu não gosto

J.Q.: Por isso acho que esse fator de tempo... O Xadrez é um jogo fantástico, eu não jogo muito bem e tenho pouca paciência para o jogar, mas tu tens um tempo, tens o cronómetro, o tempo é o teu tempo é o teu tempo, cada vez que tocas no relógio estás a gastar o teu tempo e não o do outro, o outro jogador que está do lado lá tem que ter a paciência necessária para conhecer as regras e se eu quiser estou uma

hora a pensar na minha jogada estou a gastar o meu tempo. Mas pronto, eu como não gosto desses jogos, não gosto. epah não calha, não jogo há muito tempo jogos com ampulhetas.

Interviewer: A maior parte das perguntas são um bocado de opinião pessoal. Como consumidor.

J.Q.: Sim, sim, sim. E pronto lá está, eu dou-te a minha vertente mas tenho plena noção que há pessoas no mesmo hobby que eu, que vão às mesmas convenções que eu e que gostam de coisas completamente opostas, mas o hobby é rico. O hobby é mesmo rico. Tem muita variedade.

Interviewer: Para ti as instruções devem ter uma linguagem formal e coloquial e simples.Devem ter uma linguagem mais formal, avançada e adaptada com o tema do jogo.

J.Q.: Ok. A linguagem formal ou informal, a mim não me afeta. O que é giro, eu às vezes escrevo regras, é uma chatice, é mesmo chato e é muito difícil, eu às vezes começo a escrever e estou a tratar a pessoa por "tu" e de repente a meio do texto estou a tratar por "você" e eu assim “já meti água aqui, algures onde é que eu me perdi”, ou seja, comecei a escrever as regras sem estipular o critério, portanto, convém que a gente estipule um critério e que siga esse critério.

J.Q.: Às vezes eu chamo o jogador, falo na terceira pessoa, outras vezes falo na primeira e assim... Eu acho que o livro tem que ser muito coerente. A maneira como fala, que fale com a pessoa que vai ler e da mesma maneira de uma ponta a outra.

J.Q.: Ser mais formal ou menos informal depende, sim senhora, do tema do jogo e isso é importante. Para mim não me afeta nada, as regras podem me estar a tratar muito respeitosamente ou estar a rir-se comigo ao mesmo tempo, não tem problema nenhum, convém é que seja igual. Agora, a parte gráfica é essencial ler é importante porque explica lá bem, mas uma imagem a acompanhar,

o que tem pouco texto e tem só imagens, às vezes pode ser mais... As pessoas não conseguiram interpretar bem a iconografia ou qualquer coisa e vão deturpar a regra.

J.Q.: Agora, muita imagem num livro de regras para mim é essencial.

J.Q.: Há uma coisa que eu não gosto e não tem a ver com a pergunta, mas é assim eu não gosto de jogos que tenham texto, cartas com texto, meu primeiro jogo de tinha por acaso, mas já não gosto, já não tenho paciência. Principalmente se há cartas que aparecem na outra ponta do tabuleiro e que a pessoa tem que saber o que é que lá diz para fazer a sua escolha e está toda a gente a levantar-se para ir ler, eu não gosto, eu gosto muito de iconografia, que a iconografia possa ser lida em qualquer parte da mesa.

J.Q.: Agora, para explicar as regras tem que ter mesmo, as ilustrações são fundamentais, porque à medida que tu estás a ler, estás a ver o jogo e parece que estás dentro do processo, se é só a ler, parece

que estás a assimilar informação, e duas páginas depois já nem te lembras e aquilo ajuda muito a explicar e ajuda a envolver a pessoa.

J.Q.: Podem falar comigo formal ou informalmente, desde que falem comigo da mesma maneira até é mais fácil e fica melhor, mas sempre com imagens.

Interviewer: Achas que todos os jogos deviam disponibilizar instruções em vídeo? Tipo aqueles tutoriais do YouTube? Ou pelo menos instruções em áudio? Para aqueles que não lhes apetece ler.

J.Q.: Eu outro dia estava a falar, isto é um aparte só para atrasar mais a entrevista. Estávamos neste sítio, nesta mesa. O (nome de outro designer com quem trabalhou) ofereceu-me o jogo dele, o último "(nome de um dos seus jogos)"e eu tenho ali uma quantidade de jogos dele. Estou a falar forte dele. É normal porque estamos a trabalhar juntos.

J.Q.: Temos aqui uma pilha de jogos dele e depois o novo em cima. Eu estava de um lado e ele estava do outro. Eu tirei a foto, metemos no Instagram e não sei quê e eu às tantas disse assim, "esta toda a gente a receber do Kickstarter, todos contentes a mostrar." E eu digo assim. "Grande pinta só que o meu trazia o autor lá dentro para explicar o jogo “e eu outro dia já lhe tive a dizer assim. vai chegar o tempo que nós vamos continuar a jogar jogos de tabuleiro, porque nós gostamos da experiência da mesa e gostamos do contacto, mas, no entanto, as regras são um holograma que é o autor que de repente está em cima da mesa a explicar-te como é que vais fazer.

Interviewer: Mas será muito fixe.

J.Q.: E talvez vá acontecer e agora dizes assim “ler regras, que seca gigantesca.”

eu vou ver filmes para aprender um jogo porque os meus amigos não têm paciência para explicar os jogos, porque eu conheci o hobby, chegamos lá uma hora antes e estávamos a ouvir uma explicação de meia hora, a preparar e depois aqui íamos jogar e não me chateava, eu vejo filmes para aprender os jogos.

J.Q.: Agora, não é obrigatório estar nisso num jogo, o jogo tem que estar pronto para ser jogado como ele é, a caixinha tem que te dar todas as ferramentas para tu poderes jogar.

J.Q.: Agora, que os vídeos ajudam muito. Pode ter links para os vídeos etc. áudio também, mas não é obrigatório, mas agora eu digo-te, hoje em dia, como está a indústria é quase fundamental ter vídeos e ter vídeos antes do jogo aparecer, porque isto já faz parte do marketing do próprio jogo. Já mostramos aqui o assunto.

J.Q.: Agora, as pessoas nesta coisa que já está tudo mastigado, as pessoas querem ter menos trabalho, isto já é um hobby que dá trabalho fazer um setup gigantesco com montes de peças, pensar aquilo

tudo, os filmes ajudam muito, agora, não são essenciais, tudo o que é essencial tem que estar dentro da caixa para a pessoa jogar.

J.Q.: Há pessoas que deliram ler regras. Há pessoas que têm como hobby não é jogar, é ler regras e já leram montes de regras de jogos que nunca jogaram.

Interviewer: Sim, mas por exemplo, se calhar o publisher podia incentivar os vídeos na caixa com QR code ou assim.

J.Q.: Mas eu acho bem isso e eu acho bem e também digo uma coisa e acho que deviam estar a desenvolver isso… O publisher não precisa ter um reviewer, um reviewer é um crítico… mas um dinamizador de jogos fazendo parte da sua equipa, mas acho que financeiramente devia fazer parte do processo, X dinheiro para gastar para vídeos, porque depois já trabalha com um certo tipo de pessoas que já sabe qual vai ser a sua resposta ao produto que ele quer vender e ele sabe que a abordagem é aquela, faz parte do marketing, mas faz parte do próprio conteúdo do jogo.

J.Q.: Eu acho isso muito bem. Agora é assim… nós hoje todos temos telemóvel, temos internet a toda a hora. Qualquer profissão lida com isto, mas há vinte e tal anos atrás falava-se de um computador e era uma coisa muito estranha. Um smartphone era uma coisa muito estranha e esta evolução chega também aqui aos jogos e ao próprio mecanismo de marketing e de produção.

J.Q.: Isso ajuda sempre acho que devia ter e os QRcodes são fixos para levar logo aos links etc

Interviewer: As peças de um jogo. Dinheiro, fichas, cartões, bonequitos.

J.Q.: São muito importantes

Interviewer: Devem ter componentes tátis reconhecíveis.Por exemplo, as fichas devem ser com formas diferentes. Devem ter soldadinhos, bonequinhos com formas diferentes.

J.Q.: Eu acho que sim e isso depende dos jogadores. Uma vez fiz uma entrevista e todo os game designers que lá iam...

J.Q.: Não sei se é só para game designers, não interessa. E perguntavam assim ““gostas mais de miniaturas ou peças de madeira? “e quase toda a gente dizia peças de madeira, porque habituámos-mos neste hobby, mas não tem que forçosamente ser cubinhos ou cilindros, ou seja, muitas coisas podem ser cubinhos, mas há certas partes.

J.Q.: Os robôs que estão no (nome de um dos seus jogos) são lindos até apetece morder porque são tão fofinhos os robôs estão muito bem desenhados e estão ali feitos em madeira.

J.Q.: Se fosse um Meeple normal e nós o chamássemos de robô, não tinha a mesma piada, não tinha mesmo. As pessoas gostam disto, agora, não precisa ser uma miniatura impressa em 3d, cheia de pormenores, para mim, eu gosto de ter detalhe, detalhe. e adoro peças de madeira.

J.Q.: Agora, se os recursos forem frutas, eu podia pôr a corzinha sim era suficiente, mas eu gosto de ter o contorno da fruta, mas gosto de ser uma pecinha de madeira. Como se fosse uma forma estrudida, por exemplo, em vez de ser um cilindro, é um limão, eu não preciso ter um limão redondo, até porque não dá jeito se não o limão vai escorregar pela mesa fora.

J.Q.: Agora, muita gente gosta das miniaturas. Eu não gosto de miniaturas.

J.Q.: Eu também tenho lá em baixo da minha arrecadação uma maquete grande, um cenário, por causa do Lord of the Rings e tenho centenas de miniaturas. Centenas não. Sim, se são mais de 200, já são centenas.

J.Q.: Cento e tal não estão pintados e provavelmente cento e tal estão pintados.

J.Q.: Eu aí gosto das miniaturas e o detalhe todo, porque vai ser jogado num cenário que tem verdes, tem árvores, tem o rio, tem aquilo tudo.

J.Q.: Num jogo de tabuleiro, não preciso de miniaturas; eu preciso de bonequinhos de madeira com personalidade, com o corte e alguma impressão, que acho que é chamado do silkscreen, ou que é, algum destaque, personalidade nos bonequinhos, as moedas... Os meus amigos gozam comigo porque nos meus protótipos são sempre as mesmas moedas de cartão.

São sempre as mesmas, que é o que eu uso, mas ainda, outro dia, eu joguei um jogo de vikings, aquelas moedas antigas. É lógico que isso faz o jogo.

J.Q.: O jogo de tabuleiro é uma experiência mental, de decisão e capacidade de raciocínio e isso tudo ou pode ser divertimento é uma experiência visual de toda a arte e também é uma experiência táctil, nós gostamos de pegar nas coisinhas e se as coisinhas forem bem feitas, a experiência vai ser muito melhor.

Interviewer: Claro. Até porque se quiséssemos jogar qualquer coisa virtual, se calhar jogávamos um jogo de computador, ou assim. No momento em que estamos a estar os jogos de tabuleiro, porque estamos a tocar nas coisas.

J.Q.: Claro. Eu também gosto de jogar Playstation. Jogo já muito... Já estou a ficar velho, acho que já estou a ficar velho porque eu vou continuar a jogar futebol sempre, FIFA sempre, acho eu, mas a vontade de estar ali e estar em entrega aos jogos já não é a mesma. Mas continuo a gostar de Playstation, afastei-me durante uns tempos, por causa dos meus filhos mais novos, que eles têm 15 anos de diferença para os irmãos. Voltei ao processo da Playstation. Mas continuo a gostar, mas isto

é... São muito importantes, para fechar a pergunta, os tiles, o formato dos tiles também é. É lógico que se o editor tiver menos dinheiro, se calhar faz tudo do mesmo formato e muda só a ilustração. Mas se puder até os tiles terem formas diferentes.

J.Q.: O (nome de um dos seus jogos) já falei dele não sei quantas vezes, mas os projetos, o projeto é uma peça essencial para fecharmos a rua, tem os cantinhos cortados. É só um pormenor. Mas é diferente. Olha o robôzinho amarelo, (mostra a peça)

Interviewer: tão fofinhos.

J.Q.: É mesmo fofinhos, apetece dar dentadinhas.

J.Q.: Este é o mais enigmático. Tem estas pernas assim e depois tem aqui os verdes e o vermelho. Isto faz a diferença, faz porque as pessoas gostam muito. Podia ser só um bonequinho, mas isto é muito importante e lá está. Não é uma miniatura de plástico em 3D. Isto para mim, é o que eu gosto, é uma peça de madeira, uma extrusão, parece uma extrusão, mas não foi, foi um corte, porque a peça de madeira já existia e tem o detalhe suficiente para dar uma grande experiência de jogo. É o que eu gosto mesmo.

Interviewer: E dá personalidade ao jogo. A última pergunta é como é que a escolha de paleta de cores pode tornar um jogo mais acessível ao público?

J.Q.: Na continuidade da arte, eu não gosto de jogos muito secos, eu gosto da cor, mas o excesso de cor também te baralha, nós que costumamos dizer ruído, quando o tabuleiro tem demasiado ruído só por causa da arte em si, é mau para o jogo, tem que haver um equilíbrio.

J.Q.: Agora, as cores são como em tudo. Eu gosto da minha sala em tons cremes e cinzentos. Posso colocar aqui apontamentos de cor pontuais, mas eu fiz a minha sala a pensar assim. Qualquer ilustrador que se preze vai estudar a paleta de cores que quer no jogo. Portanto, eu acho que é importante, mas isso é uma coisa visual, é como em tudo, como um carro novo, os componentes que estão ali, percebes? é importante.

J.Q.: Agora, o que não pode acontecer é que a cor te estrague a experiência de jogo por excesso, excesso ou defeito, digo eu, há que haver um equilíbrio, mas há tanto tipo de arte diferente

7.14 Appendix N - Interview transcription - Game Designer J.M.

Interviewer: Okay, so first question. It's easy. It’s your age.

J.M.: Sure. Oh, so that yeah, that should be easy. Let's see. I'm 43. As of about six days ago.

Interviewer: So happy birthday. Late birthday

J.M.: Yeah. Thank you, Thank you.

Interviewer: What's your field in the board game production? Are you a game designer, artist? Publisher?

J.M.: Yeah. So I guess I could probably be listed as kind of a mix of all three.

J.M.: I'm the owner of (name of one of his games), the line of hero building board game.

J.M.: It's like a toolkit, more of like an RPG in a box kind of board game system.

J.M.: I do quite a bit of work just like myself. I do a lot of graphic design, I set up all of our files, I get them all sent to our printer, our manufacturer. I'm a marketer, designer, and I kind of choreograph all of the things that go into making (name of one of his games) a reality, I don't do any illustrating, so we have illustrators that do all the art for the system, but I do set that up and you know, do videos and stuff as well.

Interviewer: You do almost everything on your own?

J.M.: Yeah.

Interviewer: That's awesome.

J.M.: Thank you. Yeah, and like I said, like alluding to my birthday thing, you know, it doing all of that definitely catches up with you and it's like, boy, I feel like there's a lot of buckets that I'm managing but it's nice because being kind of the owner of the company, i can kind of control a lot of that and guide it in a way that makes sense for the brand.

Interviewer: All right. So do you write the lore yourself? because your world is really rich, I would say.

J.M.: Thank you. Yes. Thank you. So yeah, I'm a writer as well. So we've written two campaign books. We have two other writers on staff, so I work with two other writers and between the three of us, we write the campaigns for this system and I've written probably about 65 to 75% of the writing goes into the books and then our other writers supplement, find ways to improve, you know, and then go back through and check for editing and things like that.

Interviewer: And how long have you been doing all these things in this field?

J.M.: Yeah, so it started as an idea in my head, probably about 10 years ago, and it just kind of began to culminate in a bigger sense of like, okay, I need to do this and this and this.so about 10 years, I've been working on it.

Interviewer: All right and how long have you been a gamer, like a board gamer?

J.M.: You know, honestly, board gaming came into the mix for me later. I started out as a role player, so in high school, you know, my buddies and I, we would all get together as a group and we would role play basically D&D and Pathfinder, Dark Sun and Ravenloft and all these different systems, Werewolf, Vampire the Masquerade, so like we did a lot of that, you know, on our free time, Fridays and Saturday nights during high school.

Interviewer: Do you still do it?

J.M.: You know, part of the reason that (name of one of his games)became a thing was because as grown-ups, we kind of all ran out of time together and our lives kind of went in different ways, and so the idea of (name of one of his games)was how could I make a role-playing experience where you could have that power level, you know, that the idea of starting out at a very low level and then go up to a high level and have that kind of good feeling that comes with that in a board game setting and so unfortunately, no, we don't get to role play as often as we did in the past, but I would say in the last year after covid has kind of settled down, we have kind of gotten back into it and we role play once, I would say every six to eight weeks.

Interviewer: So I have a hard question for you. Besides your own game, what's your favorite game of all time?

J.M.: Oh, that is a tough question.

J.M.: Yeah, you know, we've played, my group of friends, we've played many board games in the past and I've enjoyed my time playing with them in so many different games, but I will say a special game that holds a place in my heart is Lords of Waterdeep.

J.M.: It's just this, you know, D&D style game and I play it with my son, my two sons, every now and again and we have a great time with it, and it's kind of an older game, you know.

J.M.: Unfortunately, I don't have a lot of time to really play a lot of games these days because I'm so focused on Hex and that's one of the kind of the bad things about having my hands in all these buckets to manage because I just don't have a chance to play as often as I'd like, but that one is a fun one and we've played quite often together.

Interviewer: If you could change anything in that game to make it even better or make it perfect, you would change something or you think it's good as it is?

J.M.: Well, that particular one definitely has its ups and downs and, you know, I would probably change a couple things, but honestly, I don't know that I could name any of them off the top of my head.

J.M.: It definitely is one of those games that kind of runs a little longer and boy, it's funny for me saying that because (name of one of his games) It is a very long game, and it can be a very long game because it is an adventure that unravels as you play it.

J.M.: So, saying that a game that I play is too long is kind of a funny thing, but no, I don't know that I would necessarily change anything.

Interviewer: All right. Like I said, your lore and the general world of (name of one of his games) is really rich and the mechanics and everything. Where do you find inspiration for your game mechanics, for your themes, for your lore?

J.M.: Yeah, great question. So and there's a lot that kind of goes into that question. I think the biggest thing is we have brainstorming sessions, Nathan, Kat and myself.

J.M.: The three of us are kind of the core team as it relates to building our board games and so we before COVID hit, we were getting together once a week and in person and we would take a look at concepts that we wanted to include.

J.M.: We would brainstorm. We have a nowadays we have a way of corresponding that isn't in person because COVID was kind of it changed our world but we use Miro, which is an online kind of storyboarding application, web based, and so you're able to kind of put all of your content in ideas and thought clouds right into there and we just kind of correspond as we have time throughout the day and come up with ideas, ping them across to one another and that the I guess the biggest part in answering that would be it just kind of comes from our imagination.

J.M.: We think a lot. I know I think a lot about the concepts in the game and a lot of times I'll wake up in the morning going. Oh man, that's a good idea, you know, or it's subconscious in my head because I've been doing this for so long that I'll see something, you know in a movie that will just remind me of oh, this would be really neat, you know, like in Lord of the Rings or you know, Game of Thrones or really because we're a fantasy genre.

J.M.: So a lot of times I'll watch those types of films and that will help kind of put me in a mindset to think on things we want to see in the game.

Interviewer: All right, for you, what's the most challenging issue to solve in the designing board games from getting the theme to publish and so on?

J.M.: That's a really good question. Probably the number one big piece is knowing when to stop, knowing when too much is too much.

We came up against that problem in our third game, The (name of one of his games). Now, the (name of one of his games), that volume in particular was built as a sandbox game.

J.M.: You could do anything you wanted in this game based on, you know, all the little subsystems we put in and we put so much in that that game actually became inaccessible to many players because of the sheer volume of things you could do into it, and a lot of people enjoy that game and there's a special place in our heart for that game.

J.M.: You know, we put in a lot of work to put those subsystems in, but at the end of the day, we also realize that it may have been too much and so knowing when a great idea will actually benefit and when that idea will actually hinder the game for your players. I think that's for us has been the biggest challenge.

Interviewer: Would you ever consider to rebuild the third game since it's so inaccessible?

J.M.: Yeah, we have talked quite a bit about putting out a second edition for all of our games. It will not come until after we've released our last volume, which is going to be our water themed game and so that is a little bit in the future, but we are looking at doing that because we want to take after the last game is complete.

J.M.: We want to take a close look at all of the hills and valleys and ups and downs of like what we built and make it better, but that being said, there's a certain amount of risk that goes into creating second editions because a lot of the people that have backed your projects do not want to have to repurchase it. And so that can cause a lot of consternation in the community.

J.M.: So we decided that instead of redoing Sands, we would wait until after the series is complete and then do a definitive edition of (name of one of his games) after that. It might be decades away and I might be truly 80 by that time, but you know, we'll see.

Interviewer: At least you were going to have a lot of time to play and do everything.

J.M.: Yeah, and that gives us time to really take a close look to see, you know, what are the things that we have the most trouble with as players in the game and improve on them.

Interviewer: How do you make the age rating of a game? For example, the first game it's for 14s and up.

J.M.: Yeah, that's kind of a good question and I wasn't really sure on how to go about that either. We settled on 14 as kind of an arbitrary number just because there were some elements of, you know,

you're defeating monsters and killing monsters in the game, but beyond that, we don't necessarily have any themes in the game that I think would be requiring a higher age and again, that's more of an arbitrary thing.

J.M.: We just kind of look at what's in the media and decide maybe it's around there. Now, depending on if you have more adult themes in your games, well then, you know, obviously it should go up but it's kind of hard thing to judge.

Interviewer: Yeah, I'm having trouble with that too. In your opinion, do you think some game categories or genres are more accessible than others? For example, narrative games, like your games, are less accessible than player party games or something?

J.M.: Yeah, that's a really good question and I think the answer I would probably say on this is that initially, yes, I think there are some genres and some types of games that are more inaccessible to larger numbers of people but we live in a world that is so connected now and there are so many communities out there that it isn't terribly hard to create a great idea and find a community that really is enthralled with it.

J.M.: Our games are quite heavy as far as learning, you know, they're very involved and we didn't know how they were going to be accepted by the community and really we are a small publisher. We don't have tons and tons and tons of games out there and in fact, we struggle with translating these games because they're so text heavy and so that does create a little bit of a filter that filters our community to mainly English speaking and it reduces our scope worldwide but I think you will find a community that will latch on to a good idea in this day and age.

Interviewer: So, there is a place for everything and everyone, all right.

J.M.: I do think so. Yeah, and I think that because the internet has grown into the beast that it is, there are ways of getting your ideas out there that really can help get the exposure that you need.

J.M.: When I started with (name of one of his games), I was going to conventions in my area with a pen and paper and I said, "Hey, I have this idea for a board game. Can you put your email down and we have this newsletter, we'd love to send you, you know, news about our game." and so I just started off pen and paper, you know, in person talking to people and I got probably about a hundred, you know, to 200 emails of people that were interested in this idea over the course of about two years and it just took me that long to, you know, go to these game stores and talk with these people.

Interviewer: But that's quite good, 200 is quite cool for starting.

J.M.: Yeah, and it was what propelled us forward in our first Kickstarter. Without that, you know, if you launch your first game in a crowdfunding way, without the first initial urge of people coming in

through the door, your project is going to look like it's not moving and so it's not going to get as much attention but if it funds in the first day or the first two, three, four, five days, which is I think ours funded on the fifth day, if I remember correctly, our first campaign, then people are starting to talk about it and so that's important to have that kind of exposure.

Interviewer: Games that need, where prior knowledge is required, for example, lore, some specific names that only people on our fields know, for example, tracking or worker placement and mechanics. Do you think that information should be in the manual or people just should Google it and find out by themselves?

J.M.: That's a really good question too. So, we've run into issues with our community with the way our rulebooks are structured and it's important to have the information they need, but it's also important to not have more than that because if you put in too much, the reader is just going to be turned off by it.

J.M.: There's just too much here. I just need the basics but if those basics are required to know the game, then obviously they should definitely be in the rulebook and accessible to the player right as they sit down so they don't need to go to their phone.

J.M.: A lot of times people want to put away their phone when they're gaming.

J.M.: So that's something that we try and work with within our rulebooks. Our rulebooks are very large or number of page-wise, but they're actually about half the size of a sheet of paper.

J.M.: So if we look at a 90 page manual, it's really only about...

Interviewer: Like a ¼?

J.M.: Yeah, right.

Interviewer: What's your opinion about representability in the board game artwork? Do you think it's necessary? It's not?

J.M.: Yes, I think it definitely is necessary these days, especially talking through... and not only these days, really. It should just be something that we all look at a little closer, representing all the different cultures and peoples of this world, because it's important for people to feel like they have a place in the game that you're presenting if that game requires representability.

J.M.: There are certain games that, party games or card games, where you're not going to get into that really but in a game like ours, where we have a lot of artwork, it definitely is important to give people the... at first glance, they can kind of see themselves fitting into that realm, and that's important to us.

Interviewer: Do you think games with larger player counts are more accessible than less player counts games?

J.M.: Yeah, I don't know and a lot of people... it kind of gets back to that idea that there is a community for everything, really, nowadays, and there are so many board games out there that it really has created groups of people and pods of people that are, okay, I just do party games.

J.M.: I want a 10-player game down at my table and we can all just laugh and hang out and play a game for 15 minutes and then move on to the next round or something and then there are people that want to just sit down at their table and enjoy an experience like our games and our games are largely single player.

J.M.: A large part of our community are players that will just sit down and play the game themselves and we have a large mixture of two player and three players.

J.M.: Our games are up to six players, but generally speaking, I don't think we see many six player groups in our games.

J.M.: So, the sweet spot is between one and three players, I would say, one and four players.

Interviewer: How do they game master themselves?

J.M.: Yeah, so in the games that we've created, the game basically has a rail system that you can't kind of go off of and so the rule set is built in a way where you can play just your own self, one or two heroes if you want to or three or however many heroes you think you can manage at a time that makes sense.

J.M.: So, you actually can just play the game and have the game unfold for you and it's more of an experience. It kind of feels like a movie by the time you're done because you've gone through all these tiny little events in the game that paint a story of what you've just been through and so we enjoy making that experience for our players.

Interviewer: You think price is an important factor for the popularization of a game?

J.M.: Yes, and that's one thing that we've, as a small publisher, we've really suffered from is we tend to put so much content into our games that it out prices us to getting it out to a larger group of people.

J.M.: For instance, none of our games are in, you know, major retail outlets like I don't have them in, you know, Walmart or, you know, selling on Amazon because we just don't order our games in super large quantities and so a lot of people will just say, "I'll wait until it goes to retail." and then after our campaign is done, it's like, "Well, where are all the games?" We don't purchase a ton because we can't afford to being a small publisher.

J.M.: So, price is definitely a big, big factor. We partner with Panda Manufacturing, and they are one of the most, the highest priced manufacturers that we've seen, but we couldn't be happier with the work that they've done. And there's something to be said about quality and people who get our games, I think is a resounding, the quality is superb.

J.M.: Every time we poll on that, we're getting like five stars and so that's important to us as well. So you have to juggle how, you know, what the quality is going to be like, what the price is going to be like, how many people are you going to out price by having a higher, you know, price?

J.M.: It all kind of works into this magic equation that's somewhere in my mind.

Interviewer: You talked before that you have problems with translating your manuals and you wish you could have more languages. If you knew all languages in the world, what would be the minimum number of languages in your manuals?

J.M.: Yeah, so for normal games that aren't as word-heavy as mine, normal games are all over the place as it, you know, relates to number of words, but each of our games packs in about a hundred thousand words into the volume and the expansion and all the card decks that come with that volume and so just the pricing on that, we have four volumes and if we were to look at translating, let's just say four languages across four volumes.

J.M.: Well, that's 16 language translations and each time we look into doing that, it costs us something like 10 to 25 thousand dollars, so across the big picture, it's just, you know, just not feasible, but if you can find a localization partner that is willing to take on your brand and help you get that translated and then get that out to different retail outlets, I think it would be fair to represent the game in as many languages as the demand requires.

J.M.: So, if you have, let's say, a high demand in, you know, number of regions in the EU or in Europe, then you can maybe offer six, you know, languages, the top six or something. If you're a game like ours and it takes a super high number of dollars to translate, then you may want to just look at the big ones, you know, German, French, and another big one for us is Polish.

J.M.: So we have a poll where we're asking our backers to provide what language would you like to see and those are always the big ones, the big Spanish as well.

Interviewer: So do you guys have a high demand in Poland?

J.M.: We do. Yeah, that's actually the top of our list, which is surprising. Yeah, so Polish, German, French, and Spanish, I think are the ranking of the top four.

Interviewer: In general, do you think your board game, like the United States board game community, are at least well welcoming and inclusive for different people, for example, people black people, people, disabled people, women, people from other countries?

J.M.: Yeah, you know, I wish I could say better of the US. I really wish I could, but this day and age and after, and I don't want to get too political, but I can't not get political about it because it's a human rights thing and I think everybody deserves a place. Everyone deserves to have, you know, everything everyone else does and everything that's going on in our country since Trump, I have just been rolling around like I can't, I look at my daughter, for instance, and I say, after Trump was elected, I told her, well, I'm so sorry, you know, I don't know what this is going to do to our country and it's very sad to see the state that it's gotten because there are so many people that hate the other group in it and I don't know how they've managed to bounce back and forth the way they have.

J.M.: I think Fox News is a big part of it, but there just been so much negativity that goes back and forth beyond between these two groups in this country, and it just does nothing.

J.M.: So, to answer your question, I don't think the gaming community has a lot of like vitriol and aggression toward, you know, people. I think for the most part, we are an amazing group of people, and we have a lot to say about human rights. I'm not going to bash on people for their political views. Everyone has the right to think what they want to think as long as we're not limiting the rights of the people, you know,

Interviewer: or hurting anyone.

J.M.: Yeah.

Interviewer: So maybe, I mean, I'm an outsider. I don't know if I can say this, but as an outsider, we think, I think, it's maybe a lack of empathy, maybe, and lack for loving the other.

J.M.: Yes.

Interviewer: I don't know how to translate correctly.

J.M.: Yeah, I think you're absolutely right. I think, I don't know how much of it is the lifestyle that everyone is caught up in here and I'm not going to, you know...

Interviewer: You guys are a really big country, so you probably have a lot of cultures in one country.

J.M.: Yeah, yes, we do and, you know, it's sad that we are shoehorned into political groups based on, you know, people's religious views and, you know, a lot of times, like I said, I don't want to get too deep into it because I don't want to offend anyone and everyone can believe what they want to believe, but we don't want to disrupt other people's rights because of it. It's just not right and you're right about the empathy thing. I think just the nature of how we live our lifestyle here in America. I think everybody's struggling to make money and I hate that because we shouldn't have to be caught up in a system that grinds, you know, people through it. It eventually erodes society in a way that people can't really recover from and so I definitely think, you know, our financial system is partly to blame.

J.M.: Our new system is partly to blame. Religious systems are partly to blame. There's so many like little things. Yeah, that I think have accumulated over time.

Interviewer: Games, do you think all games should have like a dropout mechanic, for example, where the player can leave mid-game without spoiling the game for other players? Or do you think always having that option kind of ruins the experience or maybe people will take advantage of that?

J.M.: Yeah, I think it depends on the game because there's so many different types of games out there. I'm sure many games, you know, you're able to, you know, have a person drop out if they need to or if they desire to but having it be a requirement, I don't necessarily think that that it is required.

J.M.: Certain games, you know, just it's not feasible to have someone pick up and walk away. Now, would it be possible for another player at the table to pick up and play that person's, the departing person's part?

J.M.: That, you know, maybe is a way to handle that, but I don't think it needs to be a requirement.

Interviewer: All right, would you think that that would be a good mechanic for your games? Because your games are really, how do you say, like a lot of time in a fancy way. I don't know how to say it now.

J.M.: Yeah, they're complex and they do take time for sure, and we do have ways for players to, you know, if they want their hero to, you know, kind of walk away, just take the hero out and the other players can, you know, can play.

J.M.: So, it is a system that while we don't have it like in the rulebook, we don't say, hey, you have to say at the table or anything like that, or you can walk away or, you know, we don't tell the players either way.

J.M.: There are a lot of gray areas where I think players, especially in our game where it's more of a toolkit, players can make augmentations and decisions to change how the game works based on their play style.

J.M.: You know, there are a lot of our people, you know, say they've house ruled certain things.

J.M.: For instance, putting the map out on the table completely on the table at the start of the game instead of, you know, exploring the map and putting tiles down.

J.M.: A lot of people do that and we're more than happy to hear that people are, you know, coming up with their own house rules.

Interviewer: Games with long turn waiting or total player elimination. Do you think makes players bored more easily or sometimes it's good just to stay away and see what other people are doing or just have a pause to think about my strategy?

J.M.: Yeah, I think it's generally not a good idea to build a game where people are out and then have to, you know, basically wait or stay at the table, you know, and watch until the game ends. Generally, I think that is something that puts off a lot of players and you don't want to, you want to be able to experience it as a group and play until it's done. So, I'm not a big fan of that mechanic.

Interviewer: Right, because you said you played a lot of Werewolf when you were younger.

That's why I'm asking this question.

J.M.: Oh, sure. Sure. Yeah. Yeah. So, the Werewolf that I mentioned, and I have played Werewolf

Interviewer: the original, the One Night Werewolf.

J.M.: Yeah, we've played that but the Werewolf that I was mentioning when we were role-playing was actually in the Vampire the Masquerade. Is it a role-playing game So it's a little different than the normal Werewolf.

All right. Yeah.

Interviewer: In your games, do people have to remember every aspect of the rules and the mechanics and the gods? Or do you provide like player aids like cheat sheets?

J.M.: Yeah Yeah. So, we do have a lot of subsystems in the game and a lot of things that are going on behind the scenes and like I've mentioned with (name of one of his games), our third game, which is the most heavy, we have a lot going on in the background.

J.M.: With that said, we build our games so that we have placards that the players can have and these placards have everything they need on it.

J.M.: So, let's say a player is going to a certain location. There's a placard for it. So they can grab the placard. They could look to see what they could do here and then they could see like if they could

purchase items or if they're going to get certain boons or what's happening. So, we try and put that all on game aids so that they can quickly and easily get what they're looking for.

Interviewer: Am I taking too long? I don't know if we have things to do.

J.M.: No, no. Thank you but yeah, everything's good.

Interviewer: Do you think a game should become more and more challenging over time, even if that can make people frustrated and because it's getting really difficult, or they are not understanding why it's becoming difficult?

J.M.: Yeah, I would say generally not. So, we build, (name of one of his games) thinking about the kind of the idea of excitement.

J.M.: How do you generate excitement in players? Because that's what you want to do to have players have a good experience with the game.

J.M.: Have something unexpected happen. Now sometimes bad unexpected things can be good. You know a party wipe in a certain location that you weren't expecting could be like, oh my gosh, I can't believe we just all died here.

J.M.: That was amazing because you know, it could be that feeling of holy crap. That was a great end to our story but that being said, I think it's important to give players the outlet to succeed so that they feel good about their experience and that it's a pleasant experience.

Interviewer: What's your opinion about games that require multitasking? Like for example doing several actions in one turn, for example tracking and trade and shop and...

J.M.: There's a place for it. And I think that goes back to the idea that there are certain types of players who enjoy different types of games. You know, there's definitely something to be said about, you know, certain games are not for everyone and if there's too many fiddly tasks that people, you know, have to manage, that can turn off a whole community of gamers that just aren't into that sort of play style but I think because there's so many different, you know, groups out there, you will find a group that enjoys that sort of thing.

Interviewer: And do you like that kind of thing? Like the multitasking stuff?

J.M.: Yeah, I like to... So as it relates to (name of one of his games), I like to feel that I'm experiencing something that feels like a living, breathing world and so in our games, we try and paint the picture that all this stuff is happening in kind of the simulated world and so part of the fiddly stuff of managing your gold and purchasing items and "Oh, I don't think I can afford that right now" or "Oh, I'm going to take the chance and purchase these gear upgrades because I really need the extra attack

ranks" or "I'm running out of food, my character is going to die he's going to starve because I don't have enough food."

J.M.: I think a lot of that gives the player the ability for their imagination to paint what's happening to their heroes in the world and that's important for us.

Interviewer: Do you think randomness is important for a board game?

J.M.: I think it has its place. There are certain people out there who really don't like the idea of a die roll dictating what happens to their characters or the game.

J.M.: You know, there's something to be said about that. There's definitely a randomness that turns people off, with (name of one of his games), we try and build in mechanisms that mitigate that. So for instance, many of our races allow for the rerolling of a dice or allow for bonuses to certain dice rolls. Many situations or items that you can purchase will give you the ability to modify those rolls. So we've built in subsystems where the players can buy an item and can manage or through the use of kind of clever manipulation of the game rules can find out ways of making it work for them.

Interviewer: I know your games doesn't have like time limits or timers and stuff, but what's your opinion about timers? Do you think it makes players give up more easily because they are stressed or maybe that is an engaging things like running?

J.M.: Timers are very important and especially in a very heavy game like (name of one of his games), we put a lot of thought into our game timers. Our first game did not necessarily have a good game timer and it left players thinking, well, is now the end. Should I go and fight the bad guy? Am I powerful enough? And so, in subsequent games that we created, we did quite a bit of work to ensure that the timer made sense for the game. And we try and make our games limited to about 40 game turns that you'll play through and sometimes those game turns take quite a long time, and so our games can get pretty long. But yeah, it's very important for players to know what they're getting into when they sit down with a game to know this is going to last X number of hours or minutes. So that's definitely a good thing to make sure you have for your players.

Interviewer: What about like turn timers? For example, you have like 30 seconds to make your decision and play. Do you think that makes pressure?

J.M.: It does. It certainly can make pressure and certain players I think would not like to have that. Certain games I think could function very well with timers and I'm sure there are games out there that use that mechanic. But you know for our game we did not use that just because combat generally takes a good amount of time and so if you get involved in a combat, you know, we don't

want the players thinking that you know, they have to rush, rush to get it done. But yeah, that is a mechanic that can work well in certain mediums.

Interviewer: In your opinion, you said your instructions were really heavy based text, but do you think the general instructions should have like maybe informal text and more easy texts, maybe like easy texts with advanced words, visual aids and graphs, no visual aids and graphs. What do you think it's like the perfect instructions layout?

J.M.: Definitely. Perfect instructions layout in my opinion includes number of graphics, a number of examples after you, you know, tell the player what a certain mechanic is. Having an example near it is definitely a good thing. And we try and do as much and put as much of that into our rule books as possible, but you know, we've heard from the community that that's something that we can do better on and so we're looking at doing more of that in our future games. And we did a lot of that in Domain, which is our fourth game but generally speaking, having an outlining a certain mechanic to get on one page is good versus having

7.15 Appendix O - Interview transcription - Game Designer J.P.

Interviewer: So, first question. It is your age, if you don't mind.

J.P.: My age? Oh, wow. 41.

Interviewer: And what's your field in the board game production? Do you get the ideas? Do you draw? Do you do a bit of everything?

J.P.: I'm a game designer. I design the game. So, coming up with the mechanics of how the game is going to work, what people are going to be doing.

J.P.: We create prototypes just so we can test and then testing and iterating and that's our part of it. We don't do the artwork. We don't do the manufacturing, anything like that.

Interviewer: Do you guys do the game design part together? Or you specifically do the game design and your colleague does other stuff?

J.P.: No, my colleague and I both do the game design together.

Interviewer: Right. And how many years of experience do you have in this field?

J.P.: Seven.

Interviewer: Professionally?

J.P.: Yes.

Interviewer: And for fun? If you did for fun before.

J.P.: Oh, I mean, I certainly played a lot of games, but no, I wouldn't call it like I wasn't designing games before I became a professional game designer.

Interviewer: And how long have you been a gamer? Like a board gamer?

J.P.: Oh, my goodness. 39 years, 38 years. Like my whole life I was a gamer.

Interviewer: The hardest question I have here is your favorite gun of all time like the special one that has a good place in your heart besides your own.

J.P.: Right. Like, of course, our games have such a special place in my heart.

J.P.: You know, I would say the game that kind of launched and started in so many ways this love of gaming was Clue, the game Clue from when I was a little girl and just getting to use, you know, like deductive reasoning and logic and you are these different characters and there's just so many of the elements that I love about gaming I first discovered in Clue.

Interviewer: If you could change something about Clue to make it perfect, if it's not perfect already, would you change something?

J.P.: Yeah, absolutely. I think the story of Clue is very, very loose and doesn't make a tremendous amount of sense. So I think, you know, it could use it could use some help narratively.

Interviewer: I mean, probably got this question a lot of times, but where do you find your inspiration for your game mechanics and your crime themes and everything?

J.P.: Yeah, everywhere, really. Obviously, the most clear one is playing lots and lots of games and that's not just tabletop games. That's also escape room games and going to immersive theater and all sorts of interactive, you know, things that might be online or different activations at different places.

J.P.: So we're always looking and searching and even traveling to try to find what are kind of new and different ways that people are creating gameplay and how is that going? So there's obviously a lot of that. My partner and I are both huge storytellers and love stories. So film and television and books and theater all definitely play a role in inspiring and then you just never know what sort of random things in your day to day life of playing with your kids or going for a walk outside like inspiration is everywhere.

Interviewer: I feel like you guys really love like those crime podcasts because I do too. I listen to them while cleaning the home.

J.P.: Definitely like serials and all of that is definitely played a part in all of this.

Interviewer: What are the most challenging issues to solve while designing a board game for you guys?

J.P.: I think it's kind of twofold, I think initially the challenge is making something that feels familiar, but at the same time is unique. So like the games that we've made with escape room in a box, it's like the concept of an escape room is familiar but at the time it was very unique to be able to play an escape room at home. That didn't really exist when we launched that game and then with our (name of one of her games) series, it's familiar to be able to do like a murder mystery dinner party but we made it unique by having a lot more de but you're actively having to piece together information, so finding that balance between familiar but innovative at the same time.

Interviewer: And how do you guys make the age rating of a game? For example, how do you know this escape in a box is for maybe 10 years and up or 14 years and up?

J.P.: Yeah, we test. So, we'll definitely run tests to kind of see what age is too young.

J.P.: Obviously, content wise, there's some things that are more violent or sexual, those will have a higher age grade but mostly it's testing and seeing, you know, when are kids engaged and when is it over their heads and they're just tuning out.

Interviewer: Do you feel some game categories or genres are more accessible to the public than others? For example, do you feel like your escape rooms are less accessible than maybe a mainstream party game, for example?

J.P.: Yeah, absolutely i think games come in all levels of accessibility. I think party games and children's games are the most accessible with incredibly simple and clear rules and that's the lowest level of engagement and then I think there's games that are like our games where it's a little bit more involved and complex, but it's still fairly quick and easy to just pick up and start playing like our escape room in a box, you open the box and you can start playing, you don't have to read any extensive rules or anything like that and then I mean, there's incredibly complex games out there.

J.P.: So I'd say like the next level is more like the Catan and Azul and Sagrada where it's like, OK, you have to really understand how to play, but it's not that complicated and then there's the ones that are so, you know, the Twilight Imperiums and Brass and things like that, where you there's so many different player actions and there's so many different things that you can do on each turn and, you know, it takes you probably playing the game a few times before you can actually start to play the game like the first 2 times you're just understanding like, what is it that I can do and how do I do these things and how do they impact each other

J.P.: So, it's yeah, I think there's a wide spectrum of accessibility in games.

Interviewer: Do you guys feel, for example, your themes are really based around crime and crime solving etc. Do you feel a lot of people are afraid to try the game because of that theme?

J.P.: We haven't found that. And I mean, like not it's kind of a spectrum like in our (name of one of her games), the second game in the series, you know, there's a werewolf that's on its way to get you, but it's also like revisiting the childhood of the two characters. So, it's not as intense or scary and like our (name of one of her games) series, Lady Leona's Last Wishes, you know, Lady Leona died of natural causes and you're just all trying to get her money and figure out where her money is. But it's not this like always dark, gritty, you know, murderous world.

J.P.: So there's a range.

Interviewer: OK. Do you think games, not only yours, but other games where prior knowledge is required, that knowledge should be available on the manual? For example, maybe my grandma doesn't know what tracking means or player placement.

Do you think that type of knowledge should be included on the manual or people should just Google it and try to explain to these people?

J.P.: I think it depends on the sort of game that you're putting out. I think if you're putting out a game at the level of the games that we make or even slightly more complicated, that yes, these are games are meant to be mass market wide audience games, so we don't want any gatekeeping, we don't want people feeling lost when they're playing these games. So I would say, yes, there should be some explanation of terms that people might not know.

J.P.: I think when you get into the way more complex games where the rulebook is already 60 pages long, you know, like there, if you can save on space because people who are playing a game that this that is this complicated will probably know that information that that's fine.

Interviewer: What's your opinion about representability in the board game artwork? It's necessary. It's not necessary. Should happen in all cases. Maybe just in some.

J.P.: I think it's incredibly necessary unless there's a really good reason why it's not. I think it's very important to have representation of all different sorts of people in games so that both people who might identify with that character will feel welcome and like they they have a seat at the table and they can play this game but also for people who have nothing in common with these people to be able to step into that role and kind of see like think about their personhood more because they're trying this on in a game.

J.P.: So we always try to have diverse characters, we try to have a lot more female characters because gaming traditionally has been so male dominated, so we are trying to kind of somewhat connect that with a lot more females but we want people to be able to see themselves in our games and then also be able to think about what others the lives of others might be like.

Interviewer: Games with larger player counts are more accessible to the public than games with less player counts. For example, a game for two people is more accessible to the public than a game for four people, for example.

J.P.: I think it absolutely depends on the game. I don't think the player count determines accessibility, i think there are some very quick, easy, simple party games with incredibly high player counts and then there's two player games that are super easy and quick and simple, like, you know, war, the card games, the easiest thing in the world for two people or there's, you know, far more complex and nuanced games at those player counts as well.

Interviewer: For example, how do you know your games are for, for example, four people or five people instead of...

J.P.: That's all play testing and I mean, generally we give a range. So a lot of our games are for like two to six or two to eight and that's testing, right? That's seeing at what amount of people does it become unwieldy where there's more people, than things to do? So or are you getting bored between turns or whatever it is? So...(mic cuts off) When is it too much and when is it too few?

Interviewer: OK. It's the price important for the popularizing of a board game?

J.P.: I think so, i mean, I think there's probably... I know that there are beautiful, amazing games, but they're very expensive and so they're never going to be able to hit the mass market in the way that a much lower price point game could.

J.P.: So I think it's a it's a question of having it be at a price point that is accessible to the masses but once you're in that range, which is probably under thirty dollars, then it has less of an impact.

Interviewer: Being in an English based country and being English the universal language, for you, what is the minimum number of languages an instruction manual should have from the get-go?

J.P.: Oh, I think it really depends on the game, so, for example, our escape room in a box games, they're so text heavy that, (mic cut off) or the German version or the Spanish version, but that's that's it, the one box that you're buying has everything in that, but in, you know. (mic cut off) and you, the components themselves don't have language on them.

J.P.: I think why not? It's just so easy. Like, why not have it be have instructions in three or four different languages? So you only have to make it once and ship it out.

Interviewer: Did you ever been to Portugal or? No, I've been to Spain, so I was next to Portugal, but I have never been to Portugal.

J.P.: I would love to go. You should actually send you some cool places to see.

Interviewer: Or, for example, you have some Portuguese friends, maybe.

J.P.: I don't know. I don't know that I have friends in Portugal. I lived in Brazil for four years, so I spoke Portuguese when I was younger, but it was Brazilian Portuguese, which is slightly different.

Interviewer: So, in general, do you think your board game community, the American board game community is inclusive or at least welcoming to different people? For example, women, maybe people from different ethnicities, different countries, women.

J.P.: We're working on it. I think that, you know, there's a lot of incredibly lovely, wonderful people that we have met in the board game community, i think board games lend themselves to being very like, hey, sit down and play a game with us.

J.P.: So I think there's a lot of wonderful people in the community but there is no question that there is also kind of a darker, more gatekeeping side as well and the game that we designed and people will be like, oh, you know, did they just hire you to show this game? and it's like, no, this is our game and they're like, oh, you helped the designer with it? and it's like, no, we designed this game, so, you know, I think there's still it's obviously still super dominated by white men. That's just the vast majority of gamers that you'll see are white men so there is still some gatekeeping, but I think there's a lot of strides being taken and a lot of awareness of people saying, like, oh, let me try to make a more welcoming table.

Interviewer: Do you think all games should have like a dropout mechanic, for example, where the player leaves mid game without spoiling the experience for other gamers? Or always having that option might ruin the experience or people taking advantage of it and maybe not only leaving but joining in middle game too.

J.P.: Yeah, honestly, I think that that is so rarely a case like, I don't know that you need to design around it, I think it's pretty safe to design saying that the people who are sitting down to play this game, this group of people is going to play it from start to finish.

Interviewer: But for example, those long games, those two-hour games, people are playing for one hour and suddenly like another group of people wants to join in. What should they do?

J.P.: I would say that other groups should start another game, we have game nights all the time, large game nights where it's like different groups of people will go off and play different games and so everyone is finishing their games at different times but it's always been kind of OK to be like, OK,

well, we'll either start a new one or look, they're almost done, we'll wait till they're done and then we can all kind of come together and play a game.

Interviewer: Games with long turn waiting or downtime or total player elimination.

Do you feel it makes players bored more easily or sometimes it's good just to have a pause and think about your strategy or maybe watch other players playing the game to see if you can understand it better from outside?

J.P.: Yeah, I think I don't like the complete elimination from the game and then everyone else is still playing and you're just sitting there waiting. I think that's unfortunate. I prefer to design for everyone finishes the game at the same time.

J.P.: In terms of long player wait times, I think that is a play testing question and seeing, you know, there's some games where there's so much strategy and so many different things to think through that it might be totally fine that you're waiting a while for it to come back to you and then there's other games where it's like, OK, I know what I'm doing, and now I'm just sitting here waiting and I'm bored. So, it's always play testing and seeing when are people engaged, when are they having fun and when are they tuning out.

Interviewer: This doesn't really happen to your games because your games are mainly narrative games, I would assume. In the games you guys play, do you feel that...

Do people have to remember every aspect of the game and the instructions and the mechanics or do you think people should provide player aids on every occasion? I think my grammar was really poor.

J.P.: No that’s fine. I get the question of like, do you need to have a player card that tells them, you know, kind of reminds them of what they're doing or not?

Interviewer: Yes. If the designer should always provide player aids or just let people remember by their own.

J.P.: I don't think they always need to provide them, i think this is, again, a play testing question.

J.P.: If you see that your players are constantly reaching for the rules, that they need that reference point because they have so many different options or choices or whatever, that's when you provide a player aid but if it's simple enough that people are remembering, then I don't think you need it.

Interviewer: Do you think games should become more and more challenging even though they can make people frustrated in some way?

J.P.: That's again a play testing, like so much of game design is play testing, right ? So if you see that the game is so challenging that people aren't having fun anymore, the goal is always fun, right?

J.P.: That's why they sat down to play a game and some level of frustration is acceptable because it feels like a challenge and it feels like a challenge that you've overcome to figure out how to play this game but if you're seeing that it's so complicated that everyone's kind of like lost and not sure what to do, I think you should look at how to make changes to help with that.

Interviewer: What's your opinion about games that require multitasking? For example, tracking a lot of things in the same turn and making a lot of stuff. Do you like it? Do you don't like it? Do you go towards that types of games? You don't?

J.P.: I think it's a balance. I like some degree of multitasking like I certainly like games that have multiple victory conditions where, you know, there's a bunch of different strategies and a bunch of different paths that you can take and OK, maybe I've decided I want to go for like a scientific victory, but I need to keep an eye on you because you look like you're going for a military victory and having that balance does keep players more engaged and it's certainly a good way to have people in that time in between turns, giving them something that they need to do where they're tracking all of these different things that other people might be doing.

J.P.: So, I do like those sorts of games.

Interviewer: Do you think randomness or luck are important for a board game as a mechanic and as a factor?

J.P.: Those are two very different things.

J.P.: I think randomness is important to create games that are replayable, where you never quite know what to expect and you never quite know what you're going to get because it keeps it more engaging and makes you want to play over and over again but luck, I think, is not nearly as necessary, i think luck has a great place in games for children and kids really like it a lot but for adults, I find it more frustrating.

J.P.: I feel like most adults are wanting to feel like their choices or their strategy really is what won or lost in the game and if I win a game where I can see like, oh, I just got super lucky, it's much less satisfying than if I'm like, my strategy really won that game.

Interviewer: Makes sense. In a general way, do you feel like games with time limits or timers make players give up more easily because it gives them maybe anxiety or another bad feelings or maybe makes them more engaged because they are fighting against the game and against the time?

J.P.: I think generally it's a good way to engage players and raise the stakes to have time limits. You're in your home and if you're the sort of person where this gives you anxiety, you can certainly always say, like, you know, we don't play with the timer and we don't play with the time limit but I think having it in there to create that urgency and to create those stakes on the whole, obviously it depends on the game, but on the whole, I think it's a good and fun element to have.

Is the duration of a match important, an important factor to make a game more accessible to the community? For example, a game of two hours is less accessible for a game that is 30 minutes, for example.

J.P.: Absolutely, Yeah, and again, it goes back to that level of complication where I think if you're trying to have a very easily accessible game, you don't want it to be that long and then there are incredibly complicated games that are 12 hours long, so it really comes down to where you, where your game falls on that complexity and how broad of an appeal you want it to have.

Interviewer: Instructions in general should have like more informal and colloquial texts and simpler texts. They should have formal text and maybe more an expert level words. They should have visual aids, they shouldn't have visual aids.

J.P.: Definitely visual aids, people need pictures, people hate reading and they're not good at reading. And the more you can show things with pictures, the better.

J.P.: Same thing in terms of the language, I think the simplest way that you can convey an idea, that is what you need to go for to try to have it be as accessible as possible.

Interviewer: But for example, your games are really text based. And maybe if you make a game of the 19th century, you have more formal, maybe more advanced text, maybe because it's more antique, I would say.

J.P.: Well, it depends. So there's the instructions to the game and then there's the game itself, so I think in the instructions of the game, you want it to be as clear and as simple as possible, once you're actually in the game, then it really depends on what is your game world. So like in our (name of one of her games), each of the games has six different characters in these worlds, they all speak very differently. They have very different use of language, so you are going to be writing towards creating that character to really fill out that world and make it feel like they belong in that world in the game but in the instructions, you want as clear as possible.

Interviewer: Okay. Since, like you said, people hate reading and are bad at reading, should all games have visual or video instructions like the YouTube ones, or at least audio instructions available?

J.P.: I think both are really good. I think some people like to read, some people like to watch, some people like to listen, so as much as you can have both available, I think that's better.

Interviewer: Should game items and props, for example, like money and tokens and files, photos, should have tactile identifiable features?

J.P.: Yeah, the more you can make things clearer, the better, so if you can have things not only be a different colour, but also be a different pattern or different sizes, you know, the more you can like, at a glance, easily distinguish something, the better it's going to be. So I think, again, it's all about clarity and trying to make it as clear as possible.

Interviewer: And do you think, for example, different textures and different meeples and sculptures may attract more people because people usually like those miniature stuff and little memorable collectibles in the games?

J.P.: Absolutely, yeah, I think that's, you know, games are about play, and having little things that can look like little toys, take us back to that place of play maybe from when we were children, so I think if you can have them, if it's cost effective to have it in your game, it's always like a delightful bonus that people like to have.

Interviewer: And how the choice of colour palettes can make a game more accessible, not only for, like you said, colourblind people?

J.P.: Yeah, Things and then see what it looks like to different types of colourblind people, so it's always good to run things through those filters and just keep in mind that some people are colourblind, that can't be the only distinguishing factor. In terms of colour palettes, I think that's about setting the world in the mood of your game and you want to find one that really makes... (makes sense for your game)

Interviewer: I'm sorry, because sometimes you cut off...

J.P.: Oh, sorry, my internet is questionable sometimes.

Interviewer: That's all right. Do you feel the choice of colour palettes can make people more interested in the game or less interested maybe if they don't like the colours?

J.P.: I don’t know that the colour palette alone is enough to do it, certainly the themes, some themes people are more drawn to and some themes people want to stay away from, so I would say that would be the bigger determining factor.

7.16 Appendix P - Interview transcription - Game Designer M.S.

Interviewer: So, easy question first. What's your age?

M.S.: My age is 58.

Interviewer: And what's your field in the board game production?

M.S.: I'm a game designer. I'm a full-time game designer since some years.

Interviewer: How many years?

Around 20 or 25 years.

Interviewer: Hard question. What's your favourite game of all time?

M.S.: It depends on categories. I have favorite games on different categories. Actually, we play at home, for example, still a lot of terraforming mars. So, two players at home, every weekend minimum of one game. So, this may be our favorite two-player game at home. Actually, also Akinoa, this one we play every weekend, let's say. Over a long time. So, actually, these are maybe our favorite two-player games.

Interviewer: And if you could change one thing about that game to make it even better, would you change?

M.S.: I rarely do differences to the original rules. It's nothing I really want to. There are so many good games and we are looking for games that we like as they are.

We don't have to change anything.

Interviewer: Where do you find inspiration for mechanics, themes, aesthetics for your games?

M.S.: Also several things. Some come out of the usual day life. If you sort your socks, for example, and you think, okay, maybe this is a little children's game or something like that. If it's more complex mechanics, you will not find them in your daytime or your daily life. These all often appear when you work on something and say, oh, this is an interesting mechanism but it doesn't fit here.

It's often in the area where you work with games or when playing.

M.S.: Sometimes you play something and say, okay, this is interesting, but it brings me to a totally different thing and then you work on that idea and then again it changes totally its face. So it's often like you start somewhere and then end on a completely different point.

Interviewer: What is the most challenging thing to do in the game board production?

M.S.: The most challenging thing is, I think, to accept that you have a lot of no's when you develop games and try to find people releasing it for you and you have to accept that you will always get a no's, no's, no's, no's. We don't make it. Sorry, we like it. We don't want to make it anyway because it doesn't fit so this is something you have to be able to accept if you make it for a longer time so if you just do it for years, no problem but if you make it for decades, you have to accept that it's okay for you.

M.S.: You get a lot of negative news and just a little bit positive news.

Interviewer: I don't know how it works, but how do you age rate a game? For example, this game is for 3 and up, 6 and up. How do you rate that?

M.S.: The best I know, and fortunately the publisher usually looks very strongly on that aspect also in this testing and of course he corrects if I'm not really on the point.

M.S.: You often have that with children's games because one year can make a really big difference and over time, besides the testing, you get a feeling if it's out of a specific age or not but you often see that even the publisher says, "Okay, I think it's a bit too old."

M.S.: Anyway, we will test it for our aim where we want to position it and see if they can play it or not, so it's not always that clear, even for the publishers.

Interviewer: so It's constantly testing to see if it's age appropriate.

M.S.: Yes.

Interviewer: Do you think some categories or genres of games are more accessible than others?

M.S.: Accessible or inaccessible?

Interviewer: Accessible.

M.S.: I'm not sure if I get the question right. Can you say it again?

Interviewer: If it's accessible for blind people, for all gamers, for...

M.S.: And do you ask if there's enough for these people?

Interviewer: If some categories of games are more accessible than others.

M.S.: Well, to be honest, I'm not thinking a lot about these things because I have the feeling that also the publishers, also the publishers have a strong eye for that, they have... For example, for color blind people, you give them the prototype and say, "Okay, yes, the prototype is nice." maybe even we make

it in a way you make your prototype, but the graphics are not relevant, we have to change the colors we have to make or if you have, for example, a re-release of an existing game and then you have an existing artwork and the publisher says, "Okay, this is nice as it is, but again, color blindness, we have to change the colors."

M.S.: This is a typical thing where the publishers have an eye on it also because of the distribution aspect. If they have very specific kind of game for very specific kind of people, they must have a place for it and they must distribute it, at that point, I can't do a lot, I can't offer a game like that, but this is very special, and you have to look on publishers who do things like that.

M.S.: They look on some things, for example, the color blindness, but for the big companies, often different things are important, but you have these specialist publishers who have an eye on that and that's very important.

Interviewer: Do you think games where prior knowledge is relevant, idk like history, geography, that information should be on the manual? or people just should Google it?

M.S.: Yeah, that is a question of older times, newer times, I'm doing this for a long time, so I'm a bit in the older times and I like to have things printed in front of me and it's also about the person that created that wanted to offer it in a specific way, not like, "Okay, Google yourself and see what you find." So, he made his mind about what he wanted to say and what is interesting and what's interesting for the game, where are the connections.

M.S.: So, I like the historic stuff, for example, in the manual, if you look also on newer games, for example, historical themes are not that present anymore. Middle-aged things like that, nowadays you have different kind of themes, and these themes usually don't need a lot of information, it’s more about feeling good, feeling cozy, relaxed, and also not like hard contest, more like options, good options, nowadays we have very different games.

Interviewer: Do you think representability in art is an important thing? The representability, for example, do you think art in board games should have more women, more black people, more people with hearing aids?

M.S.: From the game designer side, I can say that it doesn't matter anything for no one in the business. The publishers just look for the games and it makes no sense to say we are focused on more women or men, because they are looking for a specific product, a specific field, a specific mechanism, and for a specific age, target group, etc.

M.S.: It makes no sense to say we want to have necessarily, for example, a woman as a game designer, except it would make sense in the concept of the game, when you say this is a game especially for women and everyone who is involved, women is just an example.

M.S.: From the game designer side and the publisher side, this connection doesn't make sense, I think it makes more sense when you look for the gamers and what you offer the gamers.

M.S.: If you look on the statistics, it's still like there are more men in game designers. The average doesn't matter that much, it's more that the industry countries produce more game designers than non-industry countries, this is also connected to market aspects and so on.

M.S.: You have a smaller market, for example, in Asian countries than European countries, therefore you have more companies in European countries, you have more game designer offerings, so things are more dependent on the market at that point.

Interviewer: Do you think the price point of a game is an important factor to its popularity?

M.S.: That depends on the countries. In Germany the games shouldn't be too expensive nowadays, that's different.

M.S.: It depends on the kind of game, if you have a nerd game, then the price is not necessarily so important. That's the reason why the games are often really expensive, because they do a lot of nice stuff inside that doesn't change a lot for the gameplay but brings a lot of fun for aesthetics and having nice things in the hands. yeah

Interviewer: Do you think games with a larger player count are more accessible than with less players?

M.S.: It is easier to find someone to play a game for two, for example, than you have a game for 20, like the Werewolves games, the latter ones are perfect for students or people on a school trip, when there are a lot of people around and they are at that age very open to these kinds of games.

M.S.: I want to say that the less people you have, the more you find and have the ability to find someone wanting to play it but when you go to two players it's already a little bit too far, it's a bit more special, because you can only play with two, and you say, maybe three or four players should be included.

M.S.: So, I think around two to five players, this is the area where most games can be sold.

Interviewer: For you, what is the minimum number of languages a manual should have?

M.S.: This is very much about the politics of publishers. If you have a main publisher, and he has a lot of partners, which is standard nowadays, partners in different other countries, and he sells to these countries' specific languages. For example, to a Portuguese publisher maybe you sell also the Spanish language, and maybe the French language, but the Spanish and Portuguese make sense as main languages for a Portuguese publisher. So they sell just what they want to sell and when the Portuguese publisher in that example says, "I want also the English" because then you have the chance to sell it

also by internet in the whole world, the original publisher, the main publisher will say, "No, I can't give you that, because I also want to sell it to the US, and they want to have English, they want to have it exclusively, because they don't want any other spelling games in the same language." So, this is just about publisher politics, how they make their deals.

Interviewer: Do you think in a general way, do you think the Portuguese board game community is inclusive, and at least well welcoming to new people, different people, different abled people?

M.S.: I would say so, as someone who knows not a lot about the Portuguese scene, I have the feeling that the way the Portuguese live and they live together is very open on these things but I live in different countries, I have Portuguese friends, and we are now here in Portugal, but just a few of them, so I have no full insights to be able to answer.

Interviewer: Do you feel welcome?

M.S.: Yes.

Interviewer: About mechanics, do you think all games should have a dropout mechanic? So basically a player gives up and leaves the table, and that might ruin the experience for everybody else. Do you think having a mechanic that is possible without ruining the experience is a good thing?

M.S.: It's an interesting mechanism, but that's the main problem, so you will not do a children's game for four years or something like that, and it's such a mechanism because they may not be able to deal with it, so it's better to have this for adult persons, and especially for geeks that play games also if they are a little bit extreme in a way.

M.S.: If you make a game like that you must see that the people dropping out still can be part of the game. I mentioned earlier before the Werewolf game, when you drop out in the Werewolf game you can sit and watch what happens, and that's very, very interesting.

M.S.: So that is the way, for example, how to deal with it, that there's no frustration for the people that are out of the game but maybe your question was a bit different, that you make something, some people are not able to do it.

Interviewer: but do you think in all the games people should have the option to just leave if they want to, without ruining the experience for everybody?

M.S.: I got the question wrong. OK, that's really difficult. There are just a few games that can deal with it, for example, UNO is a game where some people can join or leave or whatever, and every moment of the game, if you have a bigger group of course, this is nice to have, but it's extremely complicated to create. UNO is not a big problem if you lose because you have some rounds less or something.

Interviewer: You were talking about the Werewolf and the player elimination. Do you think the turn-waiting of some games or the elimination of the players in some games makes players quit or get frustrated and just give up more easily?

M.S.: There are some games, for example, like Intrigue, an older German game, where you should think about when you play that game, it makes no sense to play it with people you don't know, meet just once somewhere here on the convention, then put it on the table and play it, and that can bring some bad feelings.

M.S.: In these kinds of games you have to be careful, like with other things in life, somethings you must be sure the others will be able to handle, For example, sometimes, semantical things, they are used to having a careful eye on it because they deal with something bad at that point, the players also have to be sure that they understand it the right way and handle it the right way, maybe political things or aggressive things.

M.S.: There are different fields where you have an eye on, with whom you play things like that be careful in a positive way because there is some kind of respect that stands behind that.

Interviewer: In your games, do people have to remember every single aspect of the game or do you provide cheat sheets like a helper sheet?

M.S.: I only have the sheets in case of things you have to remember, I usually try to minimize everything that has to do with preparations, I personally don't like to prepare a game for half an hour.

M.S.: It's good because then you can play very easily because everything is already set up in a helpful way, I also try to make very simple games, usually I don't get it always going like that, but I try, then you don't necessarily need a summary or some help. Sometimes you have a good concept and a good game and then it's often a bit more intellectual, then you often need something like "Okay, what can I do?" because it's not intuitive.

M.S.: Then it's a good way to play the game to some players, otherwise you have to cancel.

Interviewer: Do you believe a game should let people get frustrated in the name of a better challenge? For example, a game gets harder and harder each round. It's a bigger challenge but maybe makes players get frustrated. What's your opinion about it?

M.S.: It's a general thing, we have friends, and we ask them if they like to play of course, there are a lot of people who don't want to play.

M.S.: Some say we play easy games because we are a bit afraid of that. There you are already in the middle of this theme, it's general. If you play with people who don't play a lot and they say "I'm a bit afraid but okay, let's try." then games that don't want to have a lot from these kind of players work

well, at the point where they have the feeling "Oh, it's complicated, I'm not able to do that, I'm a bit afraid. “then the pressure already gets into the game and afterwards they say "It was quite nice but they will not play again. “This is a general problem but not a problem of the game design.

M.S.: Some people are open for games but not for every type of game, these people often have the fear that they are not able to do that and that the others all can do that. Then they are "Oh, I'm here." The one who can't play something like that or what.

M.S.: Again, you have to have an eye on what you play with people, what kind of people are there.

Interviewer: What's your opinion about multitasking in the game? For example, doing a lot of things in one turn.

M.S.: It's a lot of work, it's a computer style game. We talk about the development of the last 20 years or something like that, a lot of board games have the appeal of computer games, feeling like work but also interesting because you organize and organizing is also something that some people like to do. It's also something that is about games and gamification.

Interviewer: Do you think randomness is important for a game?

M.S.: It depends. I personally like to have a little bit of randomness because it can help to stop the better players. Some games the better player will always win and it will not work especially for two player games. If you always play with your partner and the one wins you will end at some time with the game. So it's better to have, especially for two player games, if there is some randomness or some aspects that bring, that disturb the simultaneous flow of the game. It is senseless to play for example a four-hour game and in the last round just a random factor defines the winner, that's the other extreme.

Interviewer: Do you think time limits, like timers for example, makes the player give up more easily?

M.S.: Playing with timers is a special experience, especially in a group we want to make it in time, this can be very funny, but I don't think that a game of that style will be played five years afterwards still by the players, It is more like an event, I like that very much. It is an event experience, it's a bit different style of game like Yacht's Tea or something like that, you play for a long time, repeatedly.

Interviewer: Is the duration of a match or a full game an important factor to make a game accessible or not?

You have to tell it in different words, I didn't get that question.

Interviewer: For example, this game is like 30 minutes. Do you think a game with five minutes is more accessible than a game with one hour for example?

M.S.: A lot of games need a lot of rules, that is of course the first thing of accessibility, If you have to hear a lot of rules before starting, a lot of possible players are already out.

M.S.: They don't want to wait so long; they want to play immediately.

M.S.: So if you have a game that you can play immediately, you say "OK, grab that, that one can steal and now we start" and you can pick the players already on the street if you like and say "Let's play", of course this is wonderful, but it's not necessarily a question of the length of the game, of course you have to say, if they ask "OK, how long is it?" It's three hours and you say "OK, maybe not, have you something shorter?" on that level of course it makes a difference, but the immediate start into the game or the immediate understanding where the rules will lead that the other world just tells you at that moment for a game that you don't know makes a bigger role.

Interviewer: For instructions, do you think the language should be formal, informal, with visuals, without visuals? How do you make your instructions?

M.S.: That is a science for itself, I'm of the opinion that I make the best instructions and not the most elegant.

M.S.: I try to make them the way that it works for my business because my instructions go to the publisher and the publisher says "OK, I understand it for testing with my people" but finally they always will write their own instructions.

M.S.: So, none of my instructions as I have written them word by word were published in that way.

M.S.: It's always the business of the publisher, they know better how they will prepare the target group, how they have to present it so that the people understand what it's about.

Interviewer: As a board game player, do you prefer visuals in your instructions?

Do you prefer more advanced language, more form, more easy language?

M.S.: For me, easy language is OK if it's clear, That's already the point.

M.S.: If you make it easy, it's mostly not clear, If you make it with a lot of examples and all that stuff, everything is covered well but you lose the point over the long, long sentence and long rule.

M.S.: You forget things, so you must find something in between.

M.S.: Of course, pictures are very good, examples are very good, but you always have to see what you need and what you don't need. It must be somewhere in between and of course, you can always decide "I want a short rule" and then I need someone who writes good short rules, or I want another type of

rule, complex rule, then I need someone who writes in that way, so it's also a decision the publisher must make.

Interviewer: And do you think all games should have visual instructions, like YouTube tutorials or at least audio?

M.S.: Visual tutorials, for example YouTube videos or whatever, are very good if they are well made and we use it a lot. and this is a good development.

Interviewer: Should all game items and props like money and tokens, cards, have detectable, identifiable features?

M.S.: I'm not sure I understand the question.

Interviewer: For example, if you pick up a card without seeing it, if you touch it, you know it's a red card. If that tactile factor is important for games, all games should have it or not.

M.S.: You mean for example for blind people?

Interviewer: I think it's good for everybody, not only for blind people. I think it's an interesting tactile factor.

M.S.: Tactility is interesting, especially also if you look for components, there are some components that maybe flat plastic doesn't feel that nice than wood, but you also have to look at the ecological aspects on the other side.

M.S.: If you look for more sense-oriented mechanisms, it can be interesting, but it's not necessarily for a mass audience or for the whole market, I think it's more like a niche or something like that.

Interviewer: How can the choice of colors make a game more accessible or less accessible?

M.S.: It makes a big difference, but I have to say it also depends on the game. If you just have three colors in the game, you have a lot of options for what you can do. If you have five, six, seven colors, you already have the problem that you can't differentiate them very good because the colors look quite close to each other, or you have a bad light situation.

M.S.: You think, "Okay, this is red, but it's orange." A lot of misinterpretations, so often you don't have the chance to say, "I do what I want, and I do what is my personal or the player's taste. “Often you have to do what works best, especially with colors, Colors are difficult.

Interviewer: Do you think the colors that are more accessible ruin the aesthetic of the game?

M.S.: Yes.

7.17 Appendix Q - Interview transcription - Game Designer N.S.

Interviewer: Primeiramente queria perguntar-lhe a sua idade?

N.S.: Eu tenho 43 anos.

Interviewer: Sim. Qual é a sua área dentro da produção de jogos de tabuleiro?

N.S.: Sou criador e desenvolvedor, digamos assim, developer e designer de jogos de tabuleiro.

Interviewer: E está há quantos anos nesta área?

N.S.: Profissionalmente a 100%. 6, 7 anos.

Interviewer: Qual é que é o seu jogo favorito de todos os tempos? Se tem algum.

N.S.: Sim, tenho. O Brass.

Interviewer: Se pudesse mudar alguma coisa nesse jogo para o tornar ainda melhor, mudaria alguma coisa?

N.S.: Não.

Interviewer: Acha que está perfeito?

N.S.: Não, mas acho que dentro das vicissitudes que tem, dos defeitos e qualidades, funciona bem.

Interviewer: Eu sei que nos jogos existem umas regras de classificação etária.

Por exemplo, este jogo vai para os 14 para cima. Eu acho que nos jogos de tabuleiro não existe bem essa lista de classificação etária. Como é que vocês fazem a classificação?

N.S.: De certa forma existe, mas é um bocado um pró-forma

N.S.: Nas caixas tem sempre um... A partir de ou até... o até é irrelevante, mas é geralmente o até é sempre para ter os 99.

Interviewer: Depois dos 100 já não podem já...

N.S.: Não. Eu a partir de regras geral dos 12 anos, nos jogos mais complexos e eventualmente 6, nos jogos menos complexos.

N.S.: No tipo de jogos que eu faço geralmente são a partir dos 12, porque já revela, já precisa um bocadinho mais de regras e de...

Interviewer: E como é que sabe que é até aos 12? Ou a partir dos 12? É por dedução?

N.S.: Como é que eu sei? Eu não sei, é o meu o autor que faz essa avaliação, mas parto do princípio... é verdade que pode se começar a jogar mais cedo, desde que com a supervisão de um adulto, digamos assim.

N.S.: Porque há certas regras e certa complexidade que não é tão fácil de assimilar, mas qualquer pessoa pode jogar até antes e às vezes há pessoas com 15, 16 que também não conseguem, ou não querem.

N.S.: Não têm essa facilidade com os jogos e tem tudo a ver com a experiência, com o background, é mais uma referência para quem vai comprar o jogo e vê só a caixa, perceber que não é um produto, apesar de às vezes as ilustrações serem quase infantis, ou têm um traço até fantástico ou assim engraçado, não é para crianças, portanto para menores de 12 anos.

N.S.: Já é mais para isso, para referência pré-compra do que para a própria utilização do produto.

Interviewer: Acha que algumas categorias ou gêneros de jogos são mais acessíveis do que outros?

N.S.: Acessíveis em que sentido?

Interviewer: Por exemplo, acessível é uma palavra muito abrangente, não é?

N.S.: Pois.

Interviewer: Pode ser acessível ao consumidor normal, acessível ao consumidor com deficiências.

N.S.: Sim, há vários tipos de jogos, há jogos que são mais acessíveis que outros, se é mais ou menos certo.

N.S.: Há jogos que são para um mercado mais familiar, que têm uma curva de entrada muito mais pequenina, não é? Que são mais fáceis de jogar, de aprender, de assimilar. Há outros que têm uma curva de aprendizagem bastante mais alta, que precisam de outras faixas etárias e de outro tipo de faculdades mesmo, portanto não são tão acessíveis, digamos assim.

Interviewer: E qual seria o menos acessível de todos? Um Euro Trash? Um Euro Trash não, um American Trash, um EuroGame?

N.S.: Depende sempre do que é que entendemos por acessível, mas um jogo que tem alguma dificuldade etária é sempre um jogo com mais complexidade.

N.S.: Quer seja a nível de regras, quer seja a nível de texto, porque às vezes, hoje em dia já se procura muito fugir disso com iconografia, mas ainda existem muitos jogos a ser lançados com muito texto, por exemplo, que são quase inacessíveis a muita gente, porque depois têm regras e depois têm texto e a complexidade das regras e do texto, para além da dependência da língua.

Interviewer: E muita gente também não quer estar a ler tanta coisa, não é?

N.S.: Exatamente, torna tudo muito menos acessível.

Interviewer: Consideras que jogos que precisem de conhecimento prévio, por exemplo história, geografia, mecânicas, sei lá, tipo alguma linguagem específica, esse conhecimento devia estar dentro do manual de instruções?

N.S.: Não.

Interviewer: As pessoas deviam ir ao Google?

N.S.: Não, lá está, eu também não faço esses jogos, mas do que conheço a parte interessante dos jogos são os desafios, digamos assim, o puzzle, questionar um bocadinho o teu cérebro de várias formas.

N.S.: Se for um jogo de conhecimento, se tiver as respostas dentro da caixa, deixa de ser um jogo de conhecimento, é só uma enciclopédia, uma Wikipédia dentro de uma caixa.

N.S.: Portanto, acho sempre que um jogo não deve ter as soluções lá dentro, deve estimular as pessoas a procurarem as soluções e a encontrarem-nas.

N.S.: E às vezes tem que se ganhar, outras vezes perde-se, às vezes acerta-se, outras vezes não se acerta, mas é mesmo isso, jogar.

Interviewer: Mas por exemplo, imagine alguém não sabe o que é que significa tracking e nas instruções diz faz tracking de não sei o quê.

N.S.: Isso é completamente diferente, isso é tornar o jogo injogável a partir da utilização de palavras ou de conceitos que não façam sentido ou que a maior parte das pessoas não conheçam, mas isso faz parte do meu trabalho.

N.S.: Quando faço um jogo, tenho de procurar que esse jogo seja jogável com o conjunto de regras disponibilizadas, ou seja, que eu não peça às pessoas para descodificar conceitos que elas possam eventualmente não ter.

N.S.: Mas conceitos não é conhecimento, isto tem a ver com as mecânicas do jogo e não com o trívia ou alguma coisa que seja preciso saber.

N.S.: Eu não vou pedir a um jogador que tenha que saber conhecimentos de informática ou de programação para jogar um jogo de tabuleiro, mas posso simular uma mecânica de informática ou de programação que eu sei que qualquer pessoa pode entender.

Interviewer: Qual é que é a sua opinião sobre a representatividade na arte de um jogo de tabuleiro? Eu sei que não é bem a sua área, mas ao mesmo tempo é.

N.S.: É um assunto em voga, nos dias que correm há a célebre máxima dos jogos antigamente terem sempre um senhor viável agarrando qualquer coisa na capa e era um facto da arte…

N.S.: Era um bocadinho assim, os jogos evoluíram muito, os artistas também, as editoras têm mais inclusão e acho muito bem.

N.S.: Obviamente sendo uma pessoa que tem um background em história, que gosta de história, também às vezes se exagera um bocadinho e se tenta num jogo histórico, por exemplo, só por representatividade, mal representar esse período.

N.S.: Isso também é uma parte que eu não gosto, mas sou de todo a favor da inclusão e ter artes e capas mais inclusivas.

N.S.: Parece-me que estamos a evoluir nesse sentido e cada vez será esse o caminho.

Interviewer: Portanto é representatividade, mas com um conceito, não se mete representatividade só porque sim se for um jogo de história, como é que o (nome de outro designer com quem trabalhou) disse? ah não se vai meter asiáticos na praia da Vieira.

N.S.: Exatamente, um bocadinho por aí.

N.S.: No meu caso, por exemplo, apesar de podermos sempre fazer alguma inclusividade, num jogo que eu fiz com o (nome de outro designer com quem trabalhou), que se chama (nome de um dos seus jogos), temos algumas personagens que são personagens nobres da época e de relevância histórica, mas no desenho, na arte, algumas delas eram mulheres.

N.S.: Obviamente, se calhar, não representava a época, mas ainda assim nós tentámos fazer um bocadinho mais de inclusão nesse aspeto.

N.S.: Não deturpando de todo o que é óbvio que naquela altura as mulheres não eram propriamente figuras relevantes no panorama político da ilha, mas nós também não estamos a fazer uma simulação histórica.

N.S.: Não é tanto, é mais pela mecânica e pelo sentimento do jogo do que pela realidade histórica, mas há jogos que fazem a mesma simulação histórica quase, que têm mesmo, lá está os tais livros de regras

que às vezes têm um livro de regras e outro livro que é só para explicar a história e isso já é outra coisa.

N.S.: Já acho que não faz sentido estar a fazer inclusão por inclusão, já é má representação, mas isso é só um aparte, porque regra geral e no tipo de jogos que eu faço e que jogo, cada vez mais vejo isso e acho que o futuro é mesmo esse, a inclusão total.

Interviewer: Para si, acha que os jogos que têm o maior número de jogadores são mais acessíveis do que os jogos com menos jogadores?

N.S.: Não.

Interviewer: Porquê?

N.S.: regra geral, as famílias cada vez são até menores e não maiores, portanto se é uma atividade familiar ou entre amigos, cada vez mais nós vivemos em sociedades mais pequenas, em grupos mais pequenos e as famílias com um filho são cada vez mais ou com dois, portanto três, quatro jogadores.

N.S.: A regra geral é o ponto chave de jogadores, se tiverem mais jogadores às vezes são mais difíceis de escalar, de fazer o jogo e de serem bons jogos ou pelo menos atingirem o objetivo em todos os números dos jogadores.

Interviewer: porque senão pode ser muito demorado é isso? mas por exemplo os party games costumam ter muita gente.

N.S.: Sim, e testar um jogo e fazer com que ele funcione entre dois e quatro jogadores é uma coisa, fazer o mesmo jogo com o mesmo set de regras para dois a seis jogadores é completamente diferente porque as variáveis mudam, os tempos do jogo como estava a dizer mudam, há um conjunto de coisas que vão fazer com que a experiência seja imperfeita nalguma contagem dos jogadores e optimal num número de jogador específico ou seja, basicamente estamos a tentar que o jogo seja mais abrangente em teoria mas na verdade estamos a tornar a experiência pior para certo número de jogadores dentro do próprio jogo.

Interviewer: Se calhar também depende do género, por exemplo se for um party game com duas pessoas não mete muita piada, mas se for um strategy game com duas pessoas já é melhor.

N.S.: Regra geral dos party games sim, são para mais pessoas, os jogos de tabuleiro mais estratégia, mais modernos serão três, quatro pessoas, serão sempre o sweet spot.

N.S.: Obviamente cada vez mais com duas pessoas também uma opção e já há cada vez mais jogos que jogam a solitário

N.S.: Também há pessoas que não encontram amigos para jogar e gostam de ter os jogos nas coleções para jogarem eles próprios.

Interviewer: O preço, acha que o preço é um fator importante para a popularização de um jogo de tabuleiro? Tanto em Portugal como no mundo.

N.S.: Acho que não devia ser, mas é. Não devia ser porquê? Explicando. Porque o preço de um produto tem a ver com a utilização que damos desse produto. Lá está. Eu ainda sou do tempo em que nós comprávamos ou alugávamos um DVD ou uma cassete VHS para vermos um filme uma vez, um jogo não é bem assim.

N.S.: Nós compramos um jogo, é uma coisa que fica, pode ser usada múltiplas vezes e que o preço vai sendo diluído nas vezes e nas experiências que vamos tendo ao longo do tempo que vamos jogando. Além disso é um produto que valoriza pouco porque pode ser vendido em segunda mão e até pode valorizar em segunda mão.

N.S.: Nessa perspetiva o preço não é tão relevante como isso.

N.S.: Agora, da perspetiva de mercado e da perspetiva de vendas eu percebo claramente que é mais fácil ou é mais acessível para as famílias e nestas conjunturas vender um jogo, até 20 euros do que vender um jogo a partir de 40, 50 euros no mercado português principalmente.

N.S.: Sendo que os jogos são feitos, pelo menos os em que eu estive envolvido são feitos regra geral para o mercado mundial, o price point, o preço direcionado do jogo é para todos os mercados.

N.S.: Para o mercado português em específico, ou seja, um jogo pode custar 50 euros em Portugal, que é caro na mentalidade das pessoas, mas em outros mercados 50 euros é um preço bastante acessível e barato.

Interviewer: Para si qual é que é o número mínimo de idiomas que o manual de instruções deve ter?

N.S.: Hoje em dia, essa é uma coisa recorrente, é uma pergunta que os editores fazem eles mesmos há muito tempo.

N.S.: Alguns querem pôr as regras todas lá dentro, outros preferem fazer localizações.

N.S.: Eu sou apologista que até para poupar as árvores, coitadinhas, só devia ter mesmo um manual de regras dentro da caixa, da própria edição, hoje em dia, que qualquer pessoa tem acesso à internet e facilidade em baixar manuais de instruções, basta ter um link para as outras línguas mesmo que não tenha acesso acho que o mínimo possível de papel dentro da caixa.

Interviewer: Mas quando estão a idealizar o manual de instruções para enviar para o publisher, metem por exemplo só português, só inglês, português alemão e inglês?

N.S.: Eu faço sempre só regras em inglês, não faço em português mesmo, porque mesmo as palavras já penso os jogos em inglês porque é para esse mercado que público mais.

N.S.: Mas sim, temos as regras em inglês e depois podemos eventualmente fazer regras em português se o jogo for lançado especificamente para o mercado português e depois se tivermos parcerias com outros editores, eles próprios nesses países é que vão fazer a tradução das regras em inglês.

N.S.: Se tivermos por exemplo um produto de Kickstarter ou de Crowdfunding, dependendo das regras que vão ser sugeridas, algumas vão aparecer dentro da caixa dependendo para quem é que eu vou enviar o produto.

N.S.: Mas isso é tudo feito depois, o jogo é idealizado com regras em inglês e depois então podem aparecer outras regras.

Interviewer: De uma forma geral, achas que a comunidade de board games portuguesa é inclusiva ou pelo menos acolhedora com vários tipos de jogadores?

Interviewer: Não só os jogadores normais, como jogadores estrangeiros, jogadores de outra raça, jogadores com deficiências?

N.S.: Sim, sim, acho claramente que sim.

N.S.: Acho que lá está, é uma comunidade, uma comunidade que começou muito pequenina, foi evoluindo, está cada vez maior e acho que estiveste na LeiriaCon percebes isso, que toda a gente obviamente, há pessoas por tudo, não é?

N.S.: Há pessoas mais sociais e menos sociais, mas regras geral, então os estrangeiros quando chegam aqui ficam maravilhados com a facilidade para já, com o que nós comunicamos, com o que nós recebemos e com o que a comunidade parece que se envolve e se dá a este hobby.

Interviewer: Pois é, desta vez a Leiriacon foi a minha primeira vez que eu fui a uma convenção destas e falei com um pessoal a jogar ou vi no corredor e sempre que eles me viam "oi, tudo fixe, bora jogar a seguir".

N.S.: Sim e não, e é daquelas coisas, é uma comunidade, então se mostrares interesse em entrar na comunidade toda a gente te leva aos encontros, te ensina jogos, é daquelas coisas que nem todas as comunidades fazem, às vezes até excluem pessoas porque não estão.

N.S.: Nesta comunidade obviamente há muito mais aquela coisa do que trazer pessoas para o hobby, trazer pessoas a jogar, muitos grupos nas diversas cidades do país e muita carolice, digamos assim, mas muita força de vontade para abraçar novas pessoas e trazê-las ao hobby.

Interviewer: Achas que todos os jogos deviam ter uma mecânica de desistência, por exemplo, onde um jogador pode sair a meio do jogo sem estragar o jogo às outras pessoas, não é? Ou seria uma opção, ter sempre essa opção estragaria a experiência de jogar?

N.S.: Acho que não, não deveriam ter uma opção para desistir, mas falando de experiência própria enquanto jogador, se todos os jogadores concordarem acho que não houver problema nenhum em não acabar um jogo porque não está sem uma experiência agradável para algum ou uma pessoa já percebeu que não vai ganhar ou uma pessoa achar que já ganhou.

N.S.: Se todos perceberem que os próximos 15 minutos ou 20 minutos do jogo é só o tempo a passar ou alguém já perdeu ou alguém já ganhou, se todos decidirem, acontece-me recorrentemente que é parar o jogo e dizer "ok, já está, a experiência está feita", do continuar às vezes até a insistir e a ficar, não é traumatizar, mas ficar um bocadinho com uma má experiência do jogo em si e dos jogos em geral, porque depois pode ir por aí, às vezes não vale a pena, é só mesmo para a gente se divertir, para estimular o cérebro e se tiver isso a acontecer ótimo, se não tiver também parar para mim não me custa nada.

N.S.: Enquanto jogador, enquanto editor, editor não, enquanto designer de jogos acho que não deve vir nas regras uma opção de desistência.

Interviewer: Mas por exemplo, aqueles jogos que demoram 5 horas, 6 horas, são jogos muito complexos. Se uma pessoa quer desistir nas 3 horas, os outros jogadores querem continuar o resto. Se eu desistir, o que é que fazemos agora com as suas coisas?Vamos ter que estar para aqui distribuir? Vamos fazer o quê?

N.S.: Porque quem vai jogar um jogo de 5 horas sabe para o que vai e se aceita jogar um jogo de 5 horas sabe que há uma forte probabilidade de passar de 2 horas ou 3 horas. de aquilo estar a correr muito mal e ele querer sair

N.S.: Mas quem vai para uma dessas experiências sabe que é uma experiência e nem todas as experiências são feitas para ganhar e às vezes é giro só continuar a jogar mesmo não sabendo que se vai conseguir ganhar

Interviewer: Jogos com turnos de espera ou eliminação de jogadores aborrecem mais facilmente os jogadores ou é bom, por vezes, fazer uma pausa?

N.S.: Jogos com o chamado AP, analysis paralysis, com esse tipo de coisa depende do jogador há pessoas que lidar bem com isso, há jogadores que gostam de ver toda a gente pensar à sua volta, há jogadores que são mais ansiosos pelo seu turno e ficam um bocado mais aborrecidos.

N.S.: Mas se o jogo pedir alguma análise é perfeitamente normal acontecer, nos jogos que eu jogo e que faço, jogos assim mais complicadinhos, não há problema toda a gente percebe. Agora se for daqueles jogos mais fáceis ou mais rápidos, se as pessoas demorarem imenso tempo a jogar, isso então torna o jogo mais chato

N.S.: Tens falado mais em, desculpa a pergunta?

Interviewer: eliminação de jogadores

A eliminação de jogadores é uma coisa que não gosto mesmo nada em jogos mas a eliminação total de jogadores acho que não faz muito sentido. Alguns jogos fazem isso mas são cada vez menos acho que é uma experiência que provoca coisas que não fazem sentido, que é o que é que a outra pessoa vai fazer enquanto não está a jogar, o que é que aqueles estão a fazer ainda agora estavam todos juntos, são coisas que cada vez mais se vão retirando dos jogos modernos, acontece um bocadinho em party games mas eventualmente porque são muito mais rápidos e porque a pessoa vai voltar ao jogo daqui a muito pouco tempo, agora num jogo de 2 ou 3 horas, não faz sentido estarmos a eliminar um jogador e a deixá-lo sozinho, cada vez mais isso não acontece, é uma dinâmica que a gente procura não incluir nos nosso jogos

Interviewer: Nos seus jogos prefere que as pessoas tenham a se lembrar de todos os dados que estão no manual de instruções, as mecânicas e como usar e o que fazer, ou disponibilizam cheat sheets, tipo folhas de cábulas, player aids?

N.S.: Disponibilizamos, claro que os jogos cada vez mais precisam disso, ajudam a jogar essas pequenas cábulas, digamos assim, esses player aids, as ajudas de jogo.

N.S.: Eu preferia que as pessoas soubessem as regras todas, mas o que tento fazer não é isso, é tornar as regras intuitivas e lógicas.

N.S.: Quando se tem uma pergunta sobre uma regra não seja preciso, obviamente pode-se ir ao manual de instruções, mas que a resposta seja coerente, que faça sempre sentido ou seja, se eu tenho um conjunto de regras não posso dizer que sempre que há um empate ganha o jogador X.

N.S.: Isto é uma regra normal, é lógica, mas se eu disser que neste empate específico ganha o jogador X, se for outro empate ganha o jogador Y, portanto já estou a criar uma regra que não faz sentido, que é completamente… que não faz lógica na cabeça e estar a obrigar as pessoas a irem à página 33 do Manual, à Línea C, para ver o caso específico daquele empate.

N.S.: Isto é só um exemplo, mas o que nós procuramos enquanto designers é que as regras sejam intuitivas, que façam sentido e que as pessoas quase que as aprendam ao jogar.

Interviewer: Achas que um jogo deve tornar-se cada vez mais desafiante mesmo que isso possa deixar os jogadores frustrados de alguma forma?

N.S.: Mais uma vez, depende. Porquê? Porque o jogo para mim deve ser desafiante, porque é esse tipo de jogos que eu gosto, que eu gosto de fazer e que gosto de jogar. Obviamente há públicos para tudo, mas nesse tipo de jogos a parte importante é no desafio, não é na dificuldade em entender, ou seja, se eu estiver a proporcionar um puzzle interessante e se demorar algum tempo a descobrir, não quer dizer que tu fiques frustrado porque não tens conhecimento para o fazer. É só porque esse puzzle é estimulante, demora algum tempo a aprender, é um jogo que tu queres repetir, porque sabes que podes jogar melhor, sabes que depois da primeira vez que jogas aprendeste alguma coisa e como em tudo na vida nós não vamos jogar perfeito nenhum jogo à partida, não é?

N.S.: Não há nada que nós não precisamos treinar e nesta coisa dos jogos e dos jogos de estratégia mais densos, é um bocadinho por aí, quanto mais jogos jogares, quanto mais vezes repetires este tipo de jogos e de experiências, mais facilmente te adaptas ao estilo puzzle e essas coisas, portanto, acho que devem ser complexos, mas não complicados.

Interviewer: Ok. Acha que a aleatoriedade é importante para o jogo de tabuleiro?

N.S.: Acho que a aleatoriedade é uma dinâmica importante quando se jogam jogos.

N.S.: Sim apesar de a maior parte das pessoas, mais uma vez falando do jogo específico que eu faço e jogo, um euro mais complexo, dizer que eu odeio a aleatoriedade e que é uma coisa terrível não é verdade.

N.S.: Toda a gente gosta, apesar de não gostarem de aleatoriedade se for explicada como aleatoriedade, gostam de contornar a sorte, gostam de modificadores para terem mais sorte, gostam de mecânicas de push your luck, que basicamente são aleatoriedade, mas é chamado de sorte ou azar, depende obviamente dos benefícios.

N.S.: Agora, se a aleatoriedade for uma aleatoriedade determinística, de 0 para 100, não faz o mínimo sentido num jogo de 3 horas, não é? Ou ganha o jogo ou perde o jogo não faz muito sentido.

N.S.: Agora se for ou ganho 3 de comida ou 2 de comida, aí já é uma espécie de push your luck, já é desafiante já, o rolar o dado já tem um valor.

N.S.: Já é, deixa ver o que é que vai sair e transmite uma dinâmica e uma sensação de satisfação. Se eu puder modificar ele se lançamento de dado com ele não sei um 5, mas se lançasse um 6 era melhor e

eu tiver um modificador que é esta carta na mão aí, gora tenho 6, ainda melhor porque não só eu consegui azar, como depois consegui contornar esse azar com a sorte de ter esta carta para ganhar

a experiência, para ter toda a distribuição daquele que queria. Portanto, aleatoriedade sim, mas não de uma forma determinística, alguma sorte é sempre importante para criar um bocadinho de suspense, um bocadinho de magia no jogo.

Interviewer: E se calhar replayability também?

N.S.: Também. Para replayability não precisa tanta sorte, precisa mais de setups desequilibrados, começar os jogos de maneiras diferentes, várias cartas.

Interviewer: E a aleatoriedade não faz isso?

N.S.: Pode fazer sim, mas a aleatoriedade mais controlada tenta não fazer e mais uma vez, neste tipo de jogos que eu faço os jogadores tentam controlar a aleatoriedade o mais possível.

Interviewer: jogos com limites de tempo, por exemplo, com temporizadores, fazem os jogadores desistir mais rápido porque ficam com ansiedade ou ficam mais engajados?

N.S.: Mais uma vez, de experiência própria, não. Não gosto nada de jogos com temporizadores enquanto jogador. Enquanto criador de jogos e pessoa que vê jogos, há público para tudo. Há público para esse tipo de jogos, porque obviamente é muito mais tenso se tivermos um temporizador do que se não tivermos um temporizador e às vezes há jogos que aproveitam essa dinâmica do tempo mesmo para criar uma atmosfera interessante.

N.S.: Já houve vários jogos que até tentaram fazer isso com discos, com música que passa ao mesmo tempo, com aplicações, que vão experimentando nessa área. Ainda assim, é um tipo de jogo que para mim há pessoas que vão jogar sempre melhor e outras que vão jogar sempre pior.

N.S.: Porque tem muito a ver com a forma como se é despachado, rápido, às vezes até agressivo na forma de jogar, de interagir com as outras pessoas. É um estilo diferente, mas há pessoas que à partida não vão começar com o mesmo handicap do que outras, por isso, de nível pessoal não gosto, compreendo que existem outras pessoas que gostam.

Interviewer: Vai ser uma pergunta um bocado óbvia, mas qual é a sua opinião sobre multitasking? Fazer várias ações no mesmo turno, depois dar tracking e fazer isto, trocar e vender?

N.S.: Sim, na regra geral, no início, quando fazia jogos, achava que queria ser mais ou menos interessante, cada vez mais, acho que não, acho que os turnos têm que ser rápidos. Cada jogador pode ter várias ações para fazer, mas a multiplicidade deve vir da escolha da ação que vai fazer, não dos passos que essa ação tem ou seja, se eu quiser fazer, posso escolher entre uma de seis ações, vamos por

aí, mas depois escolher uma, essa ação tem que ser simples e isso torna o turno muito mais rápido, muito mais dinâmico, mas a escolha mais interessante ou seja, o que eu estou interessado é que o jogador tem uma escolha e que possa ter várias escolhas, não é que esteja a fazer múltiplas coisas na sua vez de jogar.

N.S.: Eu acho que ele deve pensar e estar sempre entretido, mesmo quando não é o seu turno, e pensar naquilo que vai fazer no próximo turno e não na forma como vai executar fisicamente a ação.

Interviewer: E ter essas escolhas não extensa muito o jogo?

N.S.: Não. Obviamente mais uma vez, estou a falar específico do tipo de jogos que eu jogo e o que faço, que são jogos para duas, três horas, não porque, lá está, tem a ver com a experiência do jogo. Se eu estiver envolvido no jogo, eu estou a ver o que os meus adversários estão a fazer, estou a pensar na minha próxima jogada, estou a pensar na minha próxima jogada daqui a três turnos, estou a pensar no que vai acontecer da próxima vez que a outra pessoa fizer alguma coisa, e enquanto estou a pensar nisso tudo, o tempo passa muito mais rápido.

N.S.: Se eu estiver a jogar um jogo e se não tiver nada em que pensar, nada que observar, se for um jogo que não há interação nenhuma, os outros jogadores estão a jogar e eu estou a olhar para o telemóvel, olhar para o lado, e até me esqueço que estou a jogar e que ele parece que demorou duas horas até chegar o meu turno. Na verdade, é muito menos tempo, mas tem a ver com a forma como nós estamos envolvidos na experiência e para mim e para as pessoas que gostam deste tipo de jogos, que eu estava a falar, tem a ver com isso, tem a ver com as possibilidades, as escolhas, os puzzles que se estão a resolver, e isso provoca muita interação e muita dinâmica de jogo.

Interviewer: As instruções devem ter uma linguagem formal, informal, devem ter ajudas visuais, gráficos, não devem ter ajudas visuais nem gráficos.

N.S.: Devem ter ajudas visuais gráficas e devem ser claras, acima de tudo. Informal ou informal, não é relevante, tem que ser claro.

N.S.: Não é fácil escrever um bom livro de regras, dá muito trabalho, às vezes as pessoas ou os editores não apostam muito nisso. Eu enquanto designer e developer faço questão de tentar que as minhas regras sejam as mais claras possíveis. As regras podem estar muito bem escritas, muito formais ou muito informais, mas se não forem claras, se não responderem obviamente e especificamente às perguntas que vão surgir na cabeça dos jogadores, basicamente só vão criar dúvida e não vão ajudar em nada.

Interviewer: Todos os jogos deviam ter ou deviam disponibilizar instruções em vídeo ou em áudio, como é no YouTube por exemplo.

N.S.: Sim, cada vez mais funciona um bocadinho assim, há agora mais dentro da comunidade, mas há já jogos que trazem mesmo o QRcode ou a ligação para a video explicação do jogo, porque ler é uma atividade muito chata, cada vez mais. E nesta geração de...

Interviewer: Sim, somos muito fast paced

N.S.: Exatamente, twitters e tiktoks e assim, o nosso attention span não é propriamente muito grande, obviamente também tem de estar escritas porque há pessoas que gostam de ler e há sempre aquela coisa do vamos ver rapidamente o que é que acontece neste caso em específico.

N.S.: Agora as regras ajudam imenso e eu também nos meus jogos faço questão que antes do jogo sair já existe uma explicação em vídeo das regras que ajuda também a explicar algumas questões.

Interviewer: Nas peças de um jogo ou dos seus jogos, por exemplo, fichas, dinheiro, cartões, devem ter componentes táteis que sejam reconhecíveis? Por exemplo, não precisa estar a olhar para saber que esta carta é vermelha porque tem um X, por exemplo.

N.S.: Sim, procuro fazer isso em todos os jogos, por acaso, tive a sorte de trabalhar com editores que se preocupam com esse tipo de perspetivas, não só a nível de inclusão com tal iconografia, porque parece que não, mas é um problema não só dos invisuais, mas também das pessoas que são daltónicas, que é uma coisa que há muita gente nem sequer sabe que é, que os ícones ajudam em tudo e nós tentamos fazer sempre, às vezes com muito custo, evitar textos coloridos que sejam, não sejam só flavor, que tenham algum significado e se tiver significado, obviamente temos que ir para a iconografia para isso acontecer.

N.S.: A nível de textura, também não a nível de textura, porque os materiais geralmente são os mesmos à madeira, mas a nível de formas, tentamos que as nossas peças de jogo, se tiverem funções diferentes, tenham formas diferentes.

Interviewer: Que até é mais atrativo.

e também que também se perceba o que é que são.

Interviewer: Como é que a escolha de uma palestra de cores pode tornar um mais ou menos acessível

N.S.: Mais uma vez depende, acessíveis para quem? se for para invisuais não é propriamente uma questão, mas a escolha lá está às vezes até uma escolha de marketing.

N.S.: As cores eram muito pasteis, muito medievais em quase todas as capas de jogos antigamente, cada vez mais estão a evoluir para aquelas cores mais modernas, algumas editoras apostam em cores,

que eles chamam femininas, que não faz o mínimo sentido, tentam ser inclusivos, mas tentam fazer essas coisas e pronto, as cores ajudam, podem ajudar. Não, eu acho que há para tudo, porque dando um exemplo mais prático da coisa, existem por exemplo os jogos de comboios que se chamam de 18xx, que tem os puristas desse tipo de jogos e se fizer um desses tiles hexagonais, muito bonitinho, com as cores todas e com as árvores, eles dizem eu não quero isto, porque a forma de jogar o jogo é só com a cor sólida e com a linha no meio, com um traço, porque é mais fácil de ver e de perceber e é isso que é o objetivo do jogo, é perceber o que é que está a ser um tabuleiro que se vai criando. Se às vezes as cores e as distrações gráficas estragarem a jogabilidade do jogo, eu diria que às vezes é melhor estar quieto, mas tudo o que seja inovação e mais cores e mais arte nos jogos, ótimo.

Interviewer: Tinha falado dos daltônicos, normalmente vocês costumam procurar as cores para não serem muito parecidas?

N.S.: Na editora onde trabalhava, onde publiquei alguns dos meus jogos, eles não usam verde enquanto cor já por causa disso, cor de jogador, porque é a cor mais complicada para os daltónicos, então procuram as cores neutras. Noutras editoras onde já trabalhei, as cores são usadas, mas ainda com os símbolos por trás da cor para que se perceba que é, portanto, procuramos sempre fazer isso. Geralmente quando temos alguma coisa que seja cromática no jogo, tem sempre uma representação iconográfica para evitar os problemas com as pessoas daltónicas.

Interviewer: Então, por exemplo, no jogo de guerra onde tem aquelas cores mais terrosas não precisam propriamente mudar a cor dos soldados, basta meter um símbolo?

N.S.: Exatamente. Às vezes é tão simples que pode ser vermelho, obviamente ajuda, imagino um tabuleiro cheio de peças, se os vermelhos e os azuis se virem, mas se tiver um triângulo e uma cruz também se vê claramente diferença e basta ter um símbolo de armas vermelho no tal jogo de guerra que falavas e depois o icon ser diferente no meio e perceber-se claramente a diferença. É daquelas coisas que às vezes se não existir no jogo de tabuleiro é porque o editor não pensa muito nisso, cada vez são menos esses os exemplos, mas ainda acontece.

7.18 Appendix R - Interview transcription - Game Designer O.S.

Interviewer: Qual é a sua idade?

O.S.: Quarenta anos.

Interviewer: Então e qual é que é a tua área na produção de jogos?

O.S.: A minha área profissional ou só relativamente aos jogos?

Interviewer: Só relativamente aos jogos

O.S.: Só relativamente aos jogos sou pura e simplesmente um designer

Interviewer: Um designer geral? Ou um game designer?

O.S.: um game designer sim

Interviewer: E estás há quantos anos neste ramo?

O.S.: Praticamente desde 2019, se tu considerares quando eu publiquei o meu primeiro jogo, 2018 se considerares que o meu primeiro jogo publicado começou a ser desenvolvido em 2018, mas no geral eu já estava a desenhar jogos desde 2012 e só em 2018 é que começou o processo de ser publicado.

Interviewer: Mas estava a fazer na escola? Quando estudava fazia protótipos de jogos que queria? ou só por diversão?

O.S.: Eu nunca tive qualquer tipo de formação relativamente a jogos. Até porque não há uma formação específica de jogos. Eu tenho a minha profissão e nos tempos livres fazia jogos. Só que ao início quando estávamos a começar a desenhar e jogámos poucas coisas é óbvio que aquilo que nós vamos fazer vai ser fraco.

O.S.: E então digamos que os primeiros anos são anos quase de estudo e o maior estudo que pode existir para um game designer é jogar o maior máximo, o maior número de jogos possíveis.

O.S.: Basicamente a nossa universidade é essa. Essa é a grande universidade. Porque se tu tentas fazer logo qualquer coisa, e é normal, nós estamos empolgados em isso e queremos fazer um jogo. Provavelmente esses jogos já foi feito, já foi feito de uma forma melhor. Portanto só um conhecimento e aprofundado daquilo que já existe e jogares o máximo de jogos possíveis é que te vai permitir mais tarde começar a criar.

Interviewer: Pergunta difícil para um milhão de euros. Qual é o seu jogo preferido de todos os tempos?

O.S.: O meu jogo preferido de todos os tempos é um jogo que se chama Troyes, que é o nome da cidade francesa. T-R-O-Y-E-S. E digamos que às vezes o braço Birmingham depende das semanas, mas por definição costuma ser o Troyes.

Interviewer: E nesse seu jogo preferido pudesse mudar uma coisa para tornar ainda melhor, mudaria alguma coisa? ou deixaria como está?

O.S.: Não, eu não mudaria nada. Em nenhum dos dois.

Interviewer: Sentes que está perfeito?

O.S.: Não, eu acho que há sempre defeitos que se eu pensasse muito conseguirei encontrar, mas provavelmente aquilo que acrescentaria tornaria um jogo mais apetecível para mim, mas se calhar um pior jogo em geral.

O.S.: Portanto eu não mudaria nada.

Interviewer: Quais são as tuas fontes de inspiração para arranjar mecânicas, temas, estéticas?

O.S.: A minha fonte de inspiração para jogos em termos de tema é sempre o contexto histórico. Às vezes pode ser mil e uma coisas. Normalmente a maior parte dos meus jogos tem um bocado de fundo histórico. Normalmente são temas que eu estou a ler naquele momento e que eu acho interessante. Por exemplo, o jogo que estou a fazer agora com a (publisher com quem ele trabalha) é o (nome de um dos seus jogos).

O.S.: É sobre os Celtas, sobre a invasão romana dos Celtas e esse jogo surgiu numa altura em que eu, ah chegou a ser viriato, mas mais tarde o jogo foi abandonado e na altura foquei-o num momento em que ele está.

O.S.: Por exemplo, estava a vir um podcast sobre o chamado Holocausto do Celta, quando o Júlio César e as tropas de Júlio César praticamente deram cabo dos Celtas, dos que sobravam ainda na Gália e então na altura foi essa a motivação para o tema.

O.S.: Os mecanismos tem a... , os mecanismos vem da quantidade de jogos que tu jogas e muitas vezes têm a ver com uma reflexão de "epah eu gosto deste tipo de mecanismo, mas e se eu lhe fizesse um determinado twist?" E a maior parte das vezes, pelo menos no meu caso, é o tema que traz o tipo de mecanismo que eu vou escolher. Para haver uma certa simbiose. Se eu penso que quero fazer um jogo sobre isto, eu quero buscar estes elementos. Que tipo de mecanismo é que faria brilhar a junção destes elementos? e não tanto do género. Eu tenho uma ideia para o mecanismo. Também faço assim, normalmente os meus jogos mais familiares e mais ligeiros partem de conceitos, de mecanismos. Não tanto dos jogos já existentes. Sim, no fundo são todos jogos já existentes.

O.S.: Com os milhares de jogos que foram feitos até hoje, muitas vezes aquilo que tu pensas que estás a fazer de certa forma é inovador já foi feito de várias formas.

O.S.: Ligeiramente diferentes, mas já existe, mas os jogos familiares é mais a pureza de teres um conceito base, um mecanismo base e construíres um jogo a volta disto.

O.S.: Os jogos mais complexos é pegares através do tema e desenvolves o... Fazeres brilhar o tema através de um ou dois ou três ou quatro mecanismos que funcionam bem entre eles. Foi um bocado longo, não foi?

Interviewer: Podes falar o quanto quiseres não há respostas erradas nem certas. Para ti qual é a parte mais desafiante da produção de um jogo de tabuleiro?

O.S.: A parte que eu gosto menos é a escrever as regras do jogo, essa é a parte que abomino porque é um trabalho chato.

O.S.: A parte mais fascinante é a parte inicial, que é quando os conceitos, o potencial que pode surgir ali, as várias ideias, esse fervilhar de ideias é a parte mais interessante.

Interviewer: E uma coisa que eu gostava de lhe perguntar porque eu não sei. Como é que vocês classificam um jogo etariamente? Ou seja, por exemplo, "ah, este jogo é dos três para cima, é dos dez para cima". Eu sei que nos jogos digitais existem umas regras específicas, mas em jogos de tabuleiro tenho com a certeza que não existe. Pelo menos eu não encontrei nada que me dissesse e eu gostava de saber como é que vocês fazem.

O.S.: Normalmente não sou eu que faço isso, são os meus editores e eu também acho que é isso, que é completamente intuitivo e não baseado em factos.

O.S.: Acaba por ser bastante subjetivo, o meu filho tem sete anos, mas como ele está habituado a jogar jogos desde pequeno, ele joga jogos que são doze de mais, no entanto, haverá crianças que se calhar nunca pegaram no jogo de tabuleiro e então têm dificuldades com analógico, por exemplo, só jogam no digital e se calhar têm doze anos e se calhar não conseguem jogar jogos de oito de mais. Portanto, é um bocado relativo.

Interviewer: Portanto é um bocado por estimativa.

O.S.: Eu acho que sim, mas como nunca sou eu que determino, eu suponho que seja para aquilo que eles vão.

Interviewer: Por exemplo, se dizem "ah, faça um jogo para adolescentes", também não. Se calhar não vai fazer uma mecânica muito fácil, mas também não muito difícil. Portanto, se calhar as mecânicas...

O.S.: Isso nunca me aconteceu porque nunca é alguém que vem ter comigo e que me diz "faz um jogo para este público", o que acontece comigo é que eu vou ter com o editor e digo "eu tenho este jogo" e o editor decide se eu quero avançar com ele ou não e ele próprio lá saberá dentro do tipo de público a qual ele faz o target, mas o meu trabalho enquanto designer é que eu crio os meus jogos e depois vou ter com os editores que eu acho que tenho um perfil para editar aquele tipo de jogo.

Interviewer: Sentes que algumas categorias ou géneros de jogos são mais acessíveis do que outros?

O.S.: Sim, os jogos familiares e os party games são muito mais acessíveis que um jogo complexo.

Interviewer: E sabe-me dizer o porquê?

O.S.: Porque são jogos que têm poucas regras e tendo poucas regras, um público mais geral consegue compreender o jogo.

Interviewer: Acha que nos jogos onde é preciso conhecimento prévio, devia estar disponibilizado esse conhecimento nos manuais? Portanto, por exemplo é preciso noções de história, noções de geografia? Acha que essas formações deviam estar no manual ou... Ah, vai ao Google, a pessoa vai ao Google e descobre.

O.S.: Eu acho que eu não conheço nenhum jogo em que seja necessárias noções académicas de história, de geografia, do que quer que seja.

O.S.: A única coisa que é necessária é compreensão de regras ou conceitos mais complicados.

O.S.: Agora, histórias geografias, acho que não, porque a menos que seja, se ponho eu, um quiz que nos faz a pergunta sobre histórias de geografia e por caso contrário, não creio que haja jogos que necessitem isso.

Interviewer: Ok.Na arte de um jogo, qual é a sua opinião sobre a representatividade? Na arte de um jogo.

O.S.: Acho que é importante, acho que, por exemplo, nós temos tido mais isso em consideração nos últimos tempos. Por exemplo, o jogo do (nome de um dos seus jogos) , a Capa, nós podemos ter escolhido vários líderes celtas, acabámos por escolher a Búdica, porque é uma mulher forte e basicamente a Capa é o rosto dela, portanto, acho que isso responde.

Interviewer: Responde. Jogos que têm uma maior player count são mais acessíveis do que jogos com menos player count? ou vice-versa?

O.S.: Em teoria, os jogos que têm maior player count são party games e party games, normalmente, são mais acessíveis do que os outros jogos.

Interviewer: Sente que o preço de um jogo é um fator importante para a sua popularização?

O.S.: Não sei, eu acho que não, porque nós temos, por exemplo, os jogos de mass market como o Cluedo e o Monopoly, são jogos até mais caros do que os jogos que as editoras portuguesas lançam, e, no entanto, continuam a vender, portanto, acho que não será por aí.

Interviewer: Acho é porque esses já estão popularizados. São clássicos.

O.S.: Sim, mas por exemplo, nós dizemos que se o nosso jogo tiver um preço igual ao do Monopoly, as pessoas vão pegar no Monopoly um jogador casual, ou não é um jogador casual, um não jogador, a pegar no Monopoly porque ele não conhece o outro jogo.

Interviewer: Para ti, qual é que achas que é o número mínimo de idiomas que um manual de instruções deve ter?

O.S.: Acho que isso é só uma questão técnica, porque se tu estás a distribuir o jogo só para Portugal, só precisas de português.

O.S.: Se tu és uma editora portuguesa e tens um jogo estrangeiro e estás a fazer a versão portuguesa, compras os direitos para ter o jogo em Portugal, só precisas de uma língua.

Interviewer: Portanto, não achas que mesmo em Portugal não deveria ter português em inglês, ou português em espanhol? Só mesmo português é necessário?

O.S.: Provavelmente sim, mas mesmo em questões económicas e de produção de quantidades, os editores acabam sempre por ter português e em espanhol, porque uma editora que trabalha na polícia ibérica não vai querer estar a imprimir x cópias em português e x cópias em espanhol.

O.S.: Fica-lhe mais em conta imprimir o dobro ou o triplo em português e espanhol no mesmo livro portanto, a cena da quantidade de línguas tem mais a ver com uma economia de escala.

Interviewer: De um modo geral, achas que a comunidade de board games portuguesa é inclusiva e acolhedora com outros tipos de jogadores, por exemplo, jogadores de outros países, jogadores com deficiências, jogadores diversos.

O.S.: Acho que a comunidade de board games é uma das comunidades mais "friendly" que eu conheço, porque isso tem a ver com o facto de que o jogo de sociedade é um evento social em que as pessoas são obrigadas a interagir à volta de uma mesa.

O.S.: Eu sempre senti, e lá está, eu não estou nisso há muito tempo, mas tenho imensos amigos aqui e se tu vires na convenção as pessoas dão-se todas muito bem, precisamente por causa disso, porque é um ato social, as pessoas sentam-se na mesa, estão a jogar, estão-se a rir, estão-se a provocar umas ás outras na brincadeira e portanto isso propicia que a comunidade seja muito aberta.

O.S.: Óbvio que há sempre alguns grupos, podemos dizer um bocado de snobes, eles só vão a determinados tipos de jogos e ficam ali isolados, acontece, mas essas pessoas também vieram aqui de propósito para jogar aquele tipo de jogo, caso contrário, nunca teriam tempo para o jogar, mas regra geral, público mais geral, acho que sim, acho que a comunidade é bastante aberta e cada ano que tu voltas, ou quando vais jogar a um grupo, reparas, as pessoas fazem amizades, porque as pessoas partilham um hobby comum, estás a perceber muitas vezes os teus familiares, os teus amigos, não

percebem "pá, aqui as pessoas vão jogar jogos e não sei quê" e estas pessoas todas aqui, estão todas a fazer isso.

O.S.: Tem muitas coisas em comum também, acabas por conhecer pessoas que têm muitas coisas em comum contigo, porque têm os mesmos hobbies.

Interviewer: Achas que todos os jogos iam ter uma mecânica de desistência, por exemplo, o jogo está muito difícil, vou desistir, mas se eu desistir eu vou estar a prejudicar os meus colegas. Acho que uma mecânica onde eu pudesse desistir quando eu quiser, sem prejudicar ninguém, devia ser padrão? ou acha que isso estragaria a experiência de jogar, ter essa opção?

O.S.: Eu acho que os jogos são aquilo que os jogadores quiserem. Se os jogadores então decidirem desistir, que desistam, se os jogadores entre eles decidirem fazer um house rule, que é mudar uma determinada regra, porque no grupo deles isso funciona melhor, eles que o façam.

O.S.: Nós só criamos um produto e vamos na mão das pessoas, e como as pessoas interagem com esse produto, com elas, nós damos umas guidelines, "olha é assim que se jogam os jogos, estas são as regras".

O.S.: Só vi que se tu não gostaste da experiência também não te podes vir queixar a nós se fizeste diferente aquilo que a gente propôs.

Interviewer: Jogos com turnos de espera e jogos com player elimination, é suficiente que aborrecem mais rapidamente os jogadores? ou às vezes até é bom ficar de fora a ver, ou ter uma pausa para pensar?

O.S.: Eu acho que player elimination é uma coisa que já não se faz hoje em dia, porque é uma coisa um bocado desnecessária. Temos muitos jogos clássicos que têm um player elimination. Não mas existem, o próprio Monopoly tem uma espécie de player elimination disfarçado, porque quando estás em último estás sempre a penar, e vais ver os outros acumular riqueza.

O.S.: De certa forma, apesar de estes estares a jogar, é como se não estivesses a jogar, porque tens o saco de pancada dos outros, de certa forma isso também é um player elimination.

Interviewer: Nos teus jogos, preferes que os jogadores se lembrem de todos os aspetos e mecânicas do jogo, ou disponibilizas cheat sheets tipo folhas de cabulas?

O.S.: Tu tens que disponibilizar uns player aids, hoje em dia é essencial. É essencial porque assim como a iconografia tem que explicar tudo o que tu fazes, são boas práticas, porque o teu objetivo é facilitar a aprendizagem de jogo, não dificultar.

Interviewer: Achas que um jogo deve tornar-se cada vez mais difícil à medida que os jogadores estão a jogar, mesmo que isso as deixes mais frustradas?

O.S.: Não, não, de verdade, acho que é exatamente o contrário, acho que um jogo deve ser complicado da primeira vez que o jogas, e começar-se a abrir quanto mais jogas, porque significa que estás a aprender aquilo que chamamos de curva de aprendizagem.

O.S.: Que é tu jogas um jogo complexo da primeira vez e ficas a nadar, mas na segunda vez que o vais jogar já vais fazer melhor, seria um bocado estranho.

O.S.: Tu cada vez que jogas um jogo fazes cada vez pior, significa que a tua curva de aprendizagem é exatamente o oposto, portanto o jogo deve atirar muitas coisas e te diz "eu nem sei como é que eu me mexer nas peças todas".

O.S.: São muitas peças do poço ali, não sei como é que as iam encaixar, mas cada vez que jogas já começas a encaixá-las melhor, portanto é exatamente o oposto.

Interviewer: E aqueles jogos que têm uma dificuldade crescente, numa única match?

O.S.: Uma dificuldade crescente como assim?

Interviewer: Por exemplo, começa a criar no início o jogo que está mais fácil, depois a dificuldade vai complicando-se, pode haver eventos que complicam muito o jogo.

O.S.: Sim, mas isso eu estou a falar do jogo em si, quando eu falo da curva de aprendizagem é ao final de vários jogos tu conseguires jogar.

O.S.: Agora dentro do jogo, sim, faz sentido que um jogo comece simples e fique mais complicado, porque é como tu aprendes a andar, tu és uma criança e só sabes dar meia dúzia de passos e à medida que começas a andar, já começas a conseguir andar e depois começas a conseguir correr.

O.S.: Faz sentido que o jogo também te faça isso, que aumenta a complexidade e depois da próxima, o que eu estava a referir é que da próxima vez que fores jogar o jogo, ele vai ter na mesma essa curva exponencial, mas tu já vais conseguir navegar melhor nessa complexidade e já vais fazer melhor do que aquilo que fizeste a primeira vez.

Interviewer: O que é que acha dos jogos com multitasking? ou seja, jogos que requerem que os jogadores façam várias coisas no mesmo turno. Por exemplo, tenho que dar tracking a isto, tenho que vender isto, preciso destes recursos agora, tenho que recolher aquilo.

O.S.: São o meu tipo de jogos favoritos. É isso, basicamente estás a descobrir aquilo que chamamos de jogos ligeiramente complexos ou complexos, em que um ato tem ramificações em várias coisas e

aquilo que chamamos de combos, que é fazeres algo que te permite fazer outro algo, isso é uma sensação boa, porque isso liberta dopamina, que é um bocado a droga dos jogadores, que é aquela sensação que tu fizeste uma coisa muito esperta que teve várias ramificações e nós designers tentamos potenciar isso também.

Interviewer: Mas nesses jogos normalmente tem turnos muito grandes, não sente que ficar ali à espera, que a pessoa termine de fazer tantas coisas que se tornam um bocado aborrecido, tipo "ah, desfaça-te lá, quero fazer as minhas coisas".

O.S.: Depende da experiência que tu tens com os jogos, dos jogadores mais experientes, talvez não tenhas esse problema.

O.S.: Hoje também vivemos numa sociedade que é o que chamo de "sociedade TikTok", que é as pessoas já não conseguem viver isso com mais de 30 segundos e eu acho que o jogo deve potenciar esse, o jogo desliga do digital e também tens que ter tempo para fazer as coisas.

O.S.: É óbvio que há pessoas que não gostam disso e querem coisas mais rápidas e eu respeito, mas isso para mim é quase como meditação, fazer as coisas com calma, esperar o meu turno e fazer as coisas.

Interviewer: Estava a falar de coisas rápidas, jogos que têm limite de tempo, tipo temporizadores, fazem com que os jogadores desistam mais facilmente?

O.S.: Eles ficam mais estressados, é o tipo de jogos que eu não jogo.

Interviewer: Mas estressados num bom sentido ou num mau sentido?

O.S.: Não sei, eu sinto-me estressado num mau sentido, portanto eu não vou desenhar jogos que a mim dão-me uma má experiência. Eu faço jogos que eu gostaria de jogar, não jogos que eu não gostaria de jogar.

Interviewer: Sente que a duração de uma match torna o jogo mais ou menos acessível?

O.S.: Depende. Se for um jogo complexo é normal que ele dure muito tempo, se for um jogo simples, familiar, ele tem que durar pouco tempo. O que não é normal é um jogo familiar durar muito tempo, isso é um problema, porque um jogo familiar que é simples, que vai demorar muito tempo, torna-se aborrecido, porque vai estar sempre a repetir, é a mesma coisa que tu já fizeste 30 vezes.

O.S.: Um jogo complexo pode demorar muito tempo porque existem muitas coisas a funcionar.

Interviewer: Sobre instruções, acho que a linguagem deve ser formal, informal, deve ter imagens e gráficos, não deve ter imagens nem gráficos.

O.S.: Hoje em dia se tu vais ver os manuais dos jogos já é uma coisa standart, tem linguagem, tentamos ser os mais científicos possíveis para não haver espaço para interpretações, dúvidas.

O.S.: Os jogos têm muitos exemplos visuais para as pessoas perceberem o que é que elas fazem no turno.

O.S.: Eu diria que antigamente, há 20 anos atrás, os manuais de regras eram um bocado mais difíceis de ler.

O.S.: Hoje em dia, se o manual não tivesse exemplos seria gozado quase por nós, porque já não se faz isso.

O.S.: Digamos que os jogos desenvolveram enquanto tecnologia aquilo que fazíamos há 20 anos atrás, não se faz hoje em dia, temos de ter muito mais cuidado com as cores, com o daltonismo, com coisas que antigamente ninguém se preocupava.

Interviewer: E a linguagem formal ou informal, depende dos jogos, depende da faixa etária?

O.S.: Qual é informal como informal? Tratar o jogador por tu?

Interviewer: Não, por exemplo, ter uma linguagem mais acessível, ou ter uma linguagem mais detalhada, com palavras mais específicas daquele tema que se calhar poucas pessoas percebem.

O.S.: Hoje em dia já noto que temos muitos termos ingleses que nós usamos nos jogos tabuleiros, porque essas palavras não existem em português. Mas uma coisa que tem vindo a notar é que nas nossas traduções de regras portuguesas, nós começámos a portuguesar alguns desses termos para que as pessoas consigam perceber do que é que nós estamos a falar. Portanto, sim, acho que tem havido uma evolução nesse sentido.

Interviewer: Tinha de dizer que as instruções têm de ter componentes visuais.

Sentes que todos os jogos deviam ter, por exemplo, um tutorial em vídeo, como aqueles tutoriais no YouTube, ou pelo menos umas instruções em áudio?

O.S.: Agora, nós vemos numa sociedade que há muitas pessoas que não gostam de aprender a ler e hoje as editoras cada vez mais fazem parcerias com pessoas que fazem vídeos para haver vídeos online a explicar. Todos os meus jogos existem sempre e temos aqui muitas pessoas que fazem parte dos mídias dos jogos tabuleiro, que mais tarde ou mais cedo fazem os seus próprios vídeos explicativos.

O.S.: Portanto, os jogos que são editados em Portugal, pelos editores portugueses, normalmente, ao final de um, dois meses, depois de estarem cá fora, já há vídeos a explicar como é que se joga o jogo.

Interviewer: Portanto, na sua opinião, na tua opinião, desculpa, se os manuais de instruções fossem bons o suficiente, não era preciso vídeos?

O.S.: Não, não, não disse nada disso. Eu acho que os manuais de instruções são cada vez melhores, só que o problema é que há pessoas que não querem aprender a ler porque não gostam de ler, ou porque hoje em dia parece que tudo o que se aprende é através dos vídeos no YouTube, porque é um facto.

O.S.: As pessoas pesquisam no vídeo como é que eu posso fazer isto, como posso fazer aquilo, então, existe muita gente que só aprende a ver vídeos, mas são desnecessários, se uma pessoa conseguir ler e interpretar português, consegue perceber o jogo, os manuais estão feitos para isso.

Interviewer: As peças de um jogo, por exemplo, dinheiro, fichas, tokens, whatever, devem ter componentes táteis identificáveis?

O.S.: Sim.

Interviewer: Mas em todos os tipos de jogos?

O.S.: Sim, nós fazemos isso, praticamente, os tipos de peças, são em madeiras, as peças que simbolizam moedas, se houver orçamento para isso às vezes são mesmo moedas, outras vezes são cartão e que tu identificas como sendo moedas.

Interviewer: A última pergunta é, como é que a escolha da paleta de cores pode tornar um jogo mais ou menos acessível?

O.S.: Lá está. Hoje em dia nós já começamos a ver mais preocupação com o daltonismo, por exemplo, por exemplo, o (nome de um dos seus jogos) , que é o jogo que nós vamos lançar este ano, existem elementos de cor, mas cada elemento de cor tem um símbolo associado, para que as pessoas possam associar esse elemento de cor com a carta que tem na mão que tem a mesma cor e tem o mesmo símbolo, ou seja, de forma a que daltónicos possam compreender perfeitamente o jogo

Interviewer: Por exemplo, num jogo de guerra normalmente costumam ter aquelas cores mais terrosas, é tudo quase a mesma paleta de cores, mas para ser distinguível para alguém com daltonismo, tinham que pôr cores muito contrastantes, mas por exemplo, um rosa shock dentro de um jogo de guerra vai destoar. Preferia deixar a paleta de cores que não te estou ou a paleta de cores mais acessível?

O.S.: tentar arranjar uma solução que seja boa do ponto de vista estético e apelativo e do ponto de vista funcional e isso é algo que podemos extremar num lado, ou seja, fazemos por isso mesmo aquilo que quisemos graficamente, ignorando completamente a acessibilidade mas também não podes fazer com que o único aspeto seja a acessibilidade ou seja, tu tens que fazer com que seja acessível, mas também não podes esquecer que existe uma maioria de pessoas que também vão jogar o jogo que não têm esse problema de acessibilidade e cuja o aspeto do jogo de certa forma está feito para uma minoria.

O.S.: Então tem que haver um bocado dos dois, percebes? Tem que ser acessível, certo, mas também não tem que ser uma coisa necessariamente feia, com cores aberrantes, só para que o contraste seja grande, se tu associares cores com símbolos, aquela cor no jogo, sempre que aparece a cor tem um símbolo, creio que será suficiente, eu jogo com daltónicos e sei da parte deles que eles encontram jogadores para eles é suficiente.

7.19 Appendix S - Interview transcription - Game Designer P.S.

Interviewer: Portanto, a primeira pergunta é fácil, qual é a sua idade?

P.S.: A minha idade? Eu tenho 47.

Interviewer: E qual é a sua área dentro da produção de jogos de tabuleiro?

P.S.: Sou designer, o que eu faço é design de jogos, faço development de jogos também e estou a iniciar agora uma empresa para ser editor também.

Interviewer: Há quantos anos é que fazes isto?

exclusivamente desde 2018,

Interviewer: e por diversão?

P.S.: por diversão há muitos anos. Já jogo, jogo assim jogos mais modernos, os atuais, desde 2000 para aí. 2000, 2001. E depois como organizador de eventos, Ah foi uma das coisas que eu não disse que fazia, mas organizador de eventos, neste caso a Leiriacon desde 2006. E desenhar jogos como designer desde 2013, São muitas datas.

Interviewer: Isto está gravado. A pergunta mais difícil que eu tenho aqui é qual é o seu jogo preferido de todos os tempos?

P.S.: O meu jogo preferido, aquilo que eu costumo dizer que é o meu jogo preferido, porque depois estas coisas são, é como aos filmes, à vezes em que nos apetece ver, às vezes apetece ouvir umas coisas ou outras, ou ver uns filmes ou outros, mas o jogo que eu costumo escolher para ser o meu favorito é o Imperial.

P.S.: É um jogo de 2006, ganhou o jogo do ano, atribuído por nós, pelo spiel Portugal, e é do Mac Gerdts

Interviewer: Se pudesse mudar alguma coisa no seu jogo favorito, mudava alguma coisa, para ficar ainda melhor? Ou se acha que pode ficar ainda melhor?

P.S.: Há sempre umas coisinhas que se podem afinar, claro, mas não mudava quase, quase, quase nada. Por exemplo, o Imperial tem a disputa, digamos assim, territorial, por alturas da viragem do século 18 para 19, de 1800 para 1900 e há uma colocação inicial de fábricas de produção, pronto e era só isso que mudava, era no setup mudava uma coisinha ou outra muito pequenina.

Interviewer: Quais são as suas fontes de inspiração para arranjar mecânicas, para arranjar temas, para arranjar estéticas?

P.S.: Assim, estéticas, honestamente, não é propriamente uma coisa na qual eu me dedico muito, há outras pessoas que costumam trabalhar comigo que se debruçam mais sobre as estéticas.

P.S.: Em relação às mecânicas, inspiro-me sobretudo nos jogos que jogo, às vezes nem sei, esta coisa de inspiração é muito relativa, porque eu acho que toda a gente pode sentir-se inspirada por quase tudo, desde que tenhamos uma observação, vários ângulos às vezes, das coisas estão à nossa frente, e muitos dos jogos brilhantes que existem tem muito a ver com isso.

P.S.: Mas eu inspiro-me sobretudo nos outros jogos que jogo, inspiro-me,

e depois tento, se calhar, como é que isto poderia ser, em vez de ser como é, como poderia ser para fazer uma espécie de desenvolvimento.

P.S.: Se calhar é o espírito de developer que já está por detrás de tudo aquilo que eu faço, mas quando estou a jogar já estou a pensar muitas vezes, não sempre, porque há aqueles dias em que nós estamos mais cansados e só nos apetece mesmo jogar, e estar à mesa a falar mas há outras alturas em que nós estamos a jogar e estamos a pensar como é que isto poderia ser, é sobretudo por aí que eu me inspiro, é nos jogos dos outros.

P.S.: Assim como eu acho que um escritor de livros se inspira nas coisas que lê, acho que também um jogador também...

Interviewer: Os jogos são quase como uma fonte de uma pesquisa, não é?

P.S.: Os jogos são mesmo uma fonte de uma pesquisa. Não pode haver um designer de jogos que não jogue jogos de tabuleiro, como não pode haver um escritor que não leia.

Interviewer: Para si, qual é a parte mais difícil na produção do jogo de tabuleiro?

P.S.: A produção mesmo, na produção ou no design, na criação?

Interviewer: Tudo

P.S.: Eu acho que a parte mais difícil talvez seja… o tema nós acabamos por chegar lá, de uma maneira ou de outra, porque alguma coisa nos aparece à frente, ou nós acabamos por ver, nem que seja...

P.S.: O tema pode ter várias inspirações, ou pode vir de vários sítios, inclusive até do cinema, ou dos livros, ou do que que seja, ou das coisas que a gente vê à nossa frente, até nas notícias, podem servir de inspiração. É a primeira mecânica, a primeira chama, não é? Aquilo que depois vai começar a formular o jogo, acho eu, que é a parte mais difícil, porque depois de aí para frente, depois nós temos um primeiro conceito, uma primeira mecânica, chamemos-lhe assim. Não é mais fácil, mas temos uma base de trabalho já estruturada.

P.S.: Até aparecer essa primeira ideia, essa chama, diria eu que é a parte mais complicada. Porque aí não tem a ver com a tal inspiração que a gente estava a falar antes, tem a ver com transpiração, não é só inspiração.

P.S.: É mesmo, tem que se pensar muito bem que é para aquilo que se está a começar, ser bem estruturado, com a dinâmica que se quer passar para os jogadores

Interviewer: Eu sei que nos videojogos existem algumas regras muito específicas, para datar a idade mínima de um jogo por exemplo, este jogo é para 15 anos, para cima. Nos jogos de tabuleiro eu tenho com a certeza que não existe nada para nos guiarmos. Como é que vocês fazem? É por estimativa?

P.S.: Eu acho que se faz mais por exclusão até, ou seja, não quero dizer que um jogo de maiores de 10 anos não possa ser jogado por um de 8 anos.

P.S.: Da mesma forma que um jogo de 14 anos não possa ser jogado por um de 12 anos, mas, quando nós temos um jogo de 14 anos, mais de 14 anos, estamos já a querer, de forma mais ou menos evidente, excluir um grupo de pessoas, neste caso crianças, por exemplo, até aos 10 anos. Se eu disser assim, o meu jogo é de 14 anos em diante estou de uma forma mais ou menos, como é que vou dizer, que este produto, este jogo vai ser lançado para o mercado e eu não acho que ele seja adequado para uma criança de 10 anos.

P.S.: Mas não há nenhuma regra para estas coisas, não quero dizer que os meus 10 anos não consigam jogar aquele jogo. A chance é que aquele jogo não é... Se eu for a uma loja de jogos, se eu for um pai e tenho um filho de 10 anos, eu quero que esse pai considere 10 vezes antes de comprar aquele jogo para esse miúdo, então eu ponho a idade 14. É mais por aí. Tem mais a ver com a exclusão até do que com a...

Interviewer: a estimativa?

P.S.: a estimativa, exato.

Interviewer: Sentes que algumas categorias ou géneros de jogos são mais acessíveis que outros?

P.S.: Eu acho que podem ser mais acessíveis os jogos que caibam nas categorias de outros jogos que já sejam sobejamente conhecidos ou que sejam mais populares. Acho que é sobretudo isso.

P.S.: É evidente, se nós tivermos um jogo em que se rola dados, como toda a gente sabe o que é rolar dados, não é? acaba por ser fácil, mas se usarmos os dados de uma outra forma, diferente daquela que as pessoas estão habituadas, já estamos a entrar num caminho um bocadinho mais complicado. Porquê? porque estamos a olhar para os dados de uma forma diferente daquilo que as pessoas estão normalmente habitadas e portanto, as categorias, se estamos a falar por exemplo de mecânicas, é, se houver um jogo, worker placement, toda a gente sabe logo no início que é worker placement.

P.S.: Pronto. E então eu acho que esses são mais acessíveis e acabam por ser mais fáceis.

Interviewer: E qual diria que é o menos acessível de todos?

P.S.: Bem, isso é uma boa pergunta. Talvez um jogo que tenha demasiadas opções para iniciar. Quando se começa um jogo e temos a informação das regras, e depois nossa primeira ação pode ser, sei lá, 60 opções, porque há jogos assim, não é? Aí é logo uma barreira à entrada, porque quando há demasiadas escolhas, as pessoas acabam por ficar meias atrofiadas e não conseguem escolher. Nós tentamos fazer com que as primeiras escolhas sejam mais reduzidas, e depois o jogo vai abrindo possibilidades de tentar encontrar mais escolhas.

P.S.: Porque é quase como se as primeiras escolhas do jogo nos fossem preparando para o que aí vem.

P.S.: Então é mais por aí.

Interviewer: Achas necessário que quando um jogo necessita de algum conhecimento prévio

Sei lá História, algumas mecânicas, algum vocabulário específico, não talvez até geografia... Essas informações deviam estar no manual?

P.S.: Olha, na verdade eu nunca faço jogos que precisem de conhecimento prévio. As regras devem servir só para ensinar o suficiente para que a gente possa ir jogar um jogo. Por isso é que eu não acredito em jogos como o trivial por exemplo, uma pessoa que tenha mais conhecimento geral, às vezes até parvo, não interessa, mas é conhecimento geral, que tenha mais probabilidade de conseguir vencer o jogo. Eu quero que a probabilidade de vencer seja a mesma para todos à mesa, quer seja um engenheiro, quer seja um... um cozinheiro ou um advogado, que consigam ter todos as mesmas possibilidades de vencer o jogo. Acho que os jogos devem ser assim.

Interviewer: Na arte de um jogo, eu sei que não é bem a sua área, mas na arte do jogo...o que é que se sente sobre a sua representatividade? Por exemplo, os jogos devem ter mais ou menos mulheres, pessoas que tinham deficiências, pessoas altas, baixas, negras...

P.S.: Eu acredito na equidade e acredito que todas as pessoas se devem sentir... que deviam de uma forma ou de outra ser representadas. Também é verdade, quem faz jogos como eu, gosta de manter um certo rigor histórico, digamos assim. Eu se for fazer um jogo sobre a Praia da Vieira, que é onde estamos agora, é esquisito estar a incluir asiáticos que nunca estiveram na Praia da Vieira, porque não têm nada relacionado com a Praia da Vieira. É só mais por aí que eu... não é uma questão de implicância, é só mesmo uma questão de tentar retratar a realidade de como é que é a história

P.S.: Isso faz-me um bocadinho de confusão, honestamente. Eu entendo que é um caminho que se tem de percorrer e de ser mais inclusivos nos jogos, mas a história não se muda e estar a falar da Praia da Vieira e incluir asiáticos ou pessoas de descendência asiática, parece-me que não faz muito sentido.

Interviewer: Sentes que os jogos para mais players são mais acessíveis que os jogos que sejam para menos players ou vice-versa?

P.S.: Eu acho que a acessibilidade do jogo não tem haver com o número de jogadores.

P.S.: Normalmente os jogos que levam mais jogadores, eu acho que estamos a falar já...de até 6 é um limite que eu acho razoável. Mais do que 6, já me parece que estamos a falar de um jogo que cabe melhor na lógica do party game. Até pela dinâmica que depois se cria...por exemplo, que há mais tempos mortos, portanto tem que ser um jogo mais flexível nas ações.

P.S.: Se eu estiver a jogar se cada um demorar 2 minutos... se eu estiver a jogar em um evento, a jogar com 8 pessoas, o oitavo jogador vai ter que esperar 14 minutos para jogar e isso, para mim, funciona muito melhor se for então um jogo de ações rápidas. Sendo um jogo de ações rápidas, já estamos a assumir, mais ou menos, que será um jogo party game

Interviewer: Achas que o preço de um jogo é importante para a popularização de um jogo?

P.S.: Ora, é assim...os jogos que eu faço são jogos de nicho, por muito que nós andemos...e é verdade que a indústria está mais...tem vindo a crescer e há muito mais jogadores, também é verdade que não passamos de um nicho. Por isso é importante que os nossos jogos sejam jogos que nós jogamos aqui nas convenções e que os jogadores estão mais habituados a jogar. Encontram-se em sítios específicos, são muito poucos os títulos que se encontram em lojas comuns, como sei lá...como por o exemplo do Continente, a Fnac, Embora a fnac já tem uma secção de nicho importante, E, portanto, também acho que sendo um...um mercado de nicho, destes jogos um bocadinho mais complexos, digamos assim, mais especializados, há de tudo, há jogos que podem ser híper bem-sucedidos, mesmo sendo caros e também temos um exemplo em Portugal, o Vital da Lacerda, que é um designer de jogos de nicho, os

jogos são manifestamente muito caros e não estão acessíveis a muitas pessoas, mas também é verdade que eles não estão nas prateleiras e eles vão-se vendendo e portanto o sucesso às vezes...há um mercado gigantesco que é global, são milhares de milhões de pessoas e há um mercado que... há muito dinheiro no mundo. Há muito dinheiro e dinheiro mal distribuído, mas há muito dinheiro e eu acho que o preço não tem necessariamente que influenciar o sucesso de um jogo, não tem.

Interviewer: Em termos de instruções, qual é que acha que deveria ser o número mínimo de idiomas dentro de num manual de instruções?

P.S.: Mínimo, acho que um, eu acredito perfeitamente que o jogo só tenha uma língua.

Interviewer: Qual é que você acha que deveria ser? O inglês?

P.S.: Sim, inglês. Eu acho assim, na nossa perspetiva enquanto editores, por exemplo, achamos que o jogo tem capacidade de ser exportado e também ter um sucesso em Portugal.

P.S.: O jogo tem de ter a língua mais universal possível e neste caso é o inglês

P.S.: Eu sou de uma geração onde muito poucos jogos eram publicados em português, e agora há empresas portuguesas, recentemente, desde os últimos 15 ou 20 anos, já têm publicado jogos em português, como por exemplo, a MeboGames, ou até a Devir e a Pitágoras mais recentemente mas há muitos anos, não havia assim tantas coisas em português não nos podíamos deixar afetar portanto, os portugueses são muito habituados a que não haja em português, e como nós, se calhar em muitos outros países, se calhar não, em muitos outros países acontece isto.

P.S.: Há exceções, por exemplo, o mercado alemão exige regras em alemão, o mercado francês exige regras em francês, o mercado espanhol exige regras em espanhol, mas o resto dos países, na minha experiência quer seja a Holanda, que apesar de não ser um país muito grande tem um mercado gigantesco, Holanda, Bélgica, países como os países nórdicos, por exemplo, em todos estes países falam inglês, portanto, não há dificuldade, não há necessidade de não ser em inglês.

P.S.: Claro que se o jogo pudesse ser bilíngue, mesmo um jogo que seja publicado em França, para mim faria sentido que ele fosse publicado em francês e eventualmente em inglês, mas não era necessário, pode ser só em francês neste caso, mas depende dos mercados

Interviewer: de uma forma geral, o centro da comunidade de português, é inclusiva, ou pelo menos é acolhedora, para pessoas diferentes, pessoas deficientes, pessoas estrangeiras pessoas que não estão habituadas a este mundo dos board games,

Interviewer: Que são aceites pela comunidade?

P.S.: Eu acho que sim, eu acho que a comunidade é acolhedora, ponto.

P.S.: E é acolhedora para as pessoas que são diferentes, como é acolhedora para as pessoas que são mais iguais. Não vejo que haja uma diferença de observação nisso, não vejo, não tenho assistido, não tinha tido essa experiência. E nós já fazemos a Leiriacon desde 2006, que é atualmente a maior convenção em Portugal, 850 pessoas, nunca vi, nunca assisti.

P.S.: Acho que somos... eu acho que é uma tribo muito respeitadora também, há sempre exceções, mas há exceções em todas as coisas, mas eu honestamente, nestes anos todos que organizamos a convenção, nunca vi a nada que fosse importante de sublinhar, acho que é muito acolhedora, e acho que inclusiva, e aceita muito bem as diferenças, não vejo nada que atrapalhe.

Interviewer: Acha que todos os jogos deviam ter uma mecânica de desistência, quando um jogador sai e não prejudica os outros jogadores, Acha que é uma mecânica importante, ou estraga a experiência de jogar?

P.S.: Não acho que seja uma mecânica importante, acho que estraga o jogo independentemente de tudo o resto, porque a atividade de jogar é também uma atividade social, e a atividade social pressupõe que existe um compromisso de estar a jogar à volta do tabuleiro, neste caso é o mundo daqueles jogadores que estão à volta da mesa, e quando alguém decide abandonar o jogo é sempre negativo, e de estar a ter um jogo que se preocupa, em que a convenção não seja mantida, que é se eu começo um jogo vou terminá-lo, está a dar um trabalho ao designer, está a dar trabalho à editora, está a pôr o foco da produção e do design e de tudo isso no sítio errado, porque o problema não estará no jogo, o problema está no jogador.

Interviewer: Há bocadinho falaste sobre jogos onde tem que se esperar muito, sentes que este jogo, com esses grandes turnos de espera ou com eliminação total dos jogadores, faz com que os teus jogadores se sintam mais facilmente no jogo?

P.S.: Sim, mas faz parte experiência, há jogadores que aguentam muito bem esperar pelos outros e não se preocupam porque faz parte, mas eu acho que para ter um produto melhor, tem de ter um tempo de espera razoável, Às vezes é baixo, outras vezes é alto, mas tem tudo a ver também conforme como os turnos das outras pessoas influenciam ou ligam a cada um dos jogadores.

P.S.: Porque nós podemos estar à espera de 5 minutos mas sendo na mesma interessante porque aquilo que os outros estão a fazer pode influenciar o que nós podemos fazer mas assim, enquanto produto é evidente que nós temos de ter essas coisas em causa e não faz muito sentido acharmos que todos os jogadores, ou nenhum dos jogadores se vai importar com o tempo de espera, não é verdade nós quando criamos um jogo, quando fizemos um jogo, ele deve ser feito para o maior espectro possível dentro do grupo de jogadores que vão jogar o jogo e dentro desse grupo de jogadores, vamos por exemplo falar de jogos mais ou menos médios, médios complexos.

P.S.: Desse grupo de jogadores há vários tipos de caráter, de forma de atuar de cada um desses jogadores, que é, sei lá, os jogadores são mais agressivos a jogar, gostam de atacar o adversário, há jogadores que gostam mais de construir as suas coisas e ficar na sua.

P.S.: Há jogadores que gostam muito dessa interação direta, enfim, há uma panóplia de formas de ser quando se está a jogar, mas não há jogadores que o conheça que goste de esperar assim desesperadamente.

P.S.: Então temos de encontrar uma espécie de equilíbrio e eu acho que esses tempos mortos, esse downtime, como se lhe chama, deve ser evitado, não conseguimos nunca reduzir a zero, mas deve ser considerado quando se está a fazer o design.

P.S.: Parece uma evidência.

Interviewer: Normalmente isso acontece muito nos jogos com multitasking e está a se fazer várias coisas ao mesmo tempos.

P.S.: Exatamente, quando se está a fazer uma ação e tens três ou quatro passos a fazer e depois há... e às vezes automatismos que o jogo oferece, como que raio se faz isto, se faz aquilo, se faz aquilo, o que acontece, e estas coisas às vezes são muito demoradas e depois não envolvem os outros participantes no jogo, pode ser um bocadinho aborrecido.

Interviewer: Qual é a tua opinião sobre esses jogos de multitasking?

P.S.: Tento evitar, tento evitar fazer e também evitar jogar. Jogo às vezes... não é o tentar evitar antes de os jogar, tento evitar depois de os jogar. Porque depois acabo por não tirar muito prazer daquilo porque acho que são jogos que acabam por ser aborrecidos.

Interviewer: nos teus jogos, fazes questão dos jogadores se lembrarem de todas as mecânicas e todos os aspetos do manual, ou tu, ou a tua equipa, disponibiliza o Player aids ou o cheat cheat?

P.S.: Sim, sim, os Player aids são bons, não tenho nada contra, até porque nos ajudam a focar se for feito de uma forma consciente, eu defendo sempre que ele exista, porque melhora muito a experiência de relembrar coisas, detalhes e tudo isso.

Interviewer: Mas é um dos jogos mais simples deviam ter Player aids?

P.S.: isso aí já pode ser um desperdício, nas sim, eu ontem joguei um jogo super simples que é o Acropolis Field, ele não tem Player aids, mas tem umas variantes que estão escritas numa folha que funciona como um Player aids e pode ajudar a jogar mesmo os jogos mais simples que tem o Player aids. Às vezes é um exagero, não é necessário, mas também não faz mal.

Interviewer: Achas que um jogo deve tornar-se cada vez mais difícil, na mesma partida, mesmo que isso deixe os jogadores frustrados de alguma forma?

P.S.: Isso é inevitável, porque o jogo tem um tempo vai do primeiro minuto ao último minuto e o último minuto não é necessariamente tempo-tempo, quando eu digo último minuto, é a última ação do jogo, por exemplo, um jogo que tenha quatro rondas, eu jogo a primeira ronda de uma forma mais concluída, vou jogar a segunda, a terceira, sobretudo a quarta porque a quarta é aquela ronda que vai definir o resultado final do jogo. Não é ? É como já estar a ver um jogo de futebol.

P.S.: Os últimos três minutos são mais intensos e mais tensos do que os primeiros 70 ou 80. Porquê? Por causa da pressão do final do jogo. E nos jogos também funciona assim.

P.S.: De uma forma ou de outra, os jogos que tenham … que são a maior parte deles, 99% dos jogos são assim, têm um início e têm um final que é determinado pelo número de ações que o jogador tem, vai necessariamente aumentando a tensão, aliás é uma coisa que deve sempre existir nos jogos.

P.S.: Não sei como é que isto pode criar frustração, mas pode.

P.S.: Que é, por exemplo, a pressão que pode ser elevada pelo jogo em si e não é com eliminação dos jogadores, não é eliminação é a impossibilidade de vencer a meio do jogo, isso não faz sentido. Os jogos devem tentar... têm que ser coisas equilibradas, têm que ser feitas de uma forma equilibrada para que todos os jogadores possam vencer na última quarta hora do jogo, nos últimos 15 minutos da partida.

Interviewer: A aleatoriedade num jogo, achas que é importante?

P.S.: Não acho que seja importante, acho que há um grau de aleatoriedade que eu até acho que é necessário. Até acho que é necessário sempre, em todos os jogos, mas claro, às vezes essa aleatoriedade pode até não ser percebida como aleatoriedade porque tem a ver com a forma como os outros jogadores jogam e isto vem de quê? Voltando ao jogo, por exemplo, que eu gosto muito, que é o Imperial.

P.S.: O Imperial não tem aleatoriedade alguma. Todo o jogo é feito baseado nas escolhas dos jogadores mas as escolhas dos jogadores são só por si já..não estou a dizer que elas sejam aleatoriedades, não é isso, mas são... porque elas trazem a aleatoriedade. Porque o adversário não consegue controlar exatamente aquilo que o outro vai fazer e esse tipo de aleatoriedade para mim pode ser suficiente, mas tem que existir ou seja, tem que haver um momento...

P.S.: Eu não posso saber, antecipadamente, o que cada um dos meus adversários vai fazer, mesmo num jogo aleatoriedade como o imperial tem que haver sempre uma...e isto é uma aleatoriedade indireta, ou seja, não é um lançamento de dados, são cartas que vem para a mão.

P.S.: O que os jogadores vão fazer e que depois eles vão obrigar os adversários a se ajustem e isso é sempre aleatório.

Interviewer: Jogos que tenham limites de tempo por exemplo ampulhetas e temporizadores

P.S.: Sim tempo real.

Interviewer: Sentes que deixam os jogadores desistam mais facilmente devido à pressão ou quaisquer outros sentimentos negativos?

P.S.: Não é um jogo para todos os feitios de jogadores, não. Há jogadores que não gostam dessa pressão. Eu também não sou apreciador, gosto de um jogo que cria pressão ou tensão, mas de forma natural.

Interviewer: Existem jogos que por exemplo demoram 4 horas e outros 30 mins sentes que o tempo faz com que o jogo seja menos acessível?

P.S.: Mas, não entendi. Há um jogo que mora meia hora versus um jogo que mora 4 horas.

Interviewer: Se a duração de uma match é um fator importante para a acessibilidade dos jogos

P.S.: Ah, é... Sim, claro, sobretudo para os iniciantes. Os jogadores iniciantes funcionam às vezes… como crianças e têm um défice de atenção é uma forma de pôr as coisas.

P.S.: Têm um bocadinho de défice de atenção porque não estão habituados a jogar e então se lhes entregarmos um jogo de 4 horas vai ser aborrecido para eles

Interviewer: E achas que é geracional?

P.S.: Os Millenials sim.

Interviewer: Somos um bocado mais rápidos.

P.S.: Têm pouca paciência para estar mais do que 2 minutos a fazer o que é que seja.

Interviewer: Para instruções. Sentes que o texto deve ser informal, Formal, com imagens, sem imagens, com gráficos, sem gráficos.

P.S.: Sempre imagens, sempre gráficos. Muitos exemplos gráficos. Cores e informal. É a forma como eu vejo, informal, mas inclusivo. o que é muito difícil em português, é um drama

Interviewer: A minha geração de pôr no YouTube é um bocado mais fast paced e não gosta muito de lê, Não é? Achas que todos os jogos devem ter instruções no YouTube ou pelo menos, por coisas em áudio?

P.S.: Não, Não acho, ajuda muito ter os vídeos mas não creio que deva ser o editor ou quem publica o jogo ter essa preocupação.

P.S.: Acho que há um mercado paralelo de pessoas habilidosas a fazer esses tipos de vídeos

P.S.: Alguns deles são bastante bons mas eu ainda acredito que o papel e ler as regras e assim, faz parte do processo

P.S.: Não vejo necessidade de criar mais que isso

P.S.: E acho que até é importante que… mesmo os millennials os tais fast paced se pudessem habituar a concentrar mais que um minuto e a tentar ler as regras

Interviewer: Achas que os jogos devem ter componentes táteis reconhecíveis?

P.S.: Olha, nunca pensei muito nisso. Tem de haver um… é assim… uma pessoa invisual para poder jogar um jogo de tabuleiro será sempre muito complicado.

P.S.: Não vale a pena a gente estar a dizer que não é porque é.

Interviewer: Claro.

P.S.: Não sei se isso resolveria um problema, acredito muito na simbologia que se cria para as pessoas que são Colourblind, isso eu acho de deve existir sobretudo em jogos que usem as cores

Interviewer: Se calhar podia ser texturas em vez de símbolos.

P.S.: Sim podia, mas as texturas, honestamente, na maior parte das pessoas não sei se vai ajudar muito, mas se houver essa possibilidade não vejo nada contra

Interviewer: Por exemplo aqueles jogos que têm moedas, em vez de ser cartão serem tipo de alumino

P.S.: Ah claro

Interviewer: já é uma textura diferente

P.S.: mas também é um upgrade em preço gigantesco e em peso não nos podemos esquecer que a maior parte dos jogos, para depois serem enviados para o cliente final vai ser enviado por correio e isso aumenta muito o preço

Interviewer: Achas que a escolha de uma paleta de cores pode tornar um jogo mais acessível? Ou menos acessível até

P.S.: Sim isso eu acredito, isso eu acho, acho que se tem de ter cuidado com certas combinações

Interviewer: Tipo o verde e o vermelho

P.S.: Sim exato tipo o verde e o vermelho, que é por acaso a cor com que eu jogo, normalmente eu uso o verde para jogar, mas sim acho que se devia evitar isso, o mais possível

P.S.: Porque não custa nada nós temos um amigo nosso do grupo que é daltónico, não é um daltónico radical, mas tem algum daltonismo e algumas cores confundem e sinceramente não tem custos adicionais é só cor

7.20 Appendix T - Interview transcription - Game Designer P.S.S.

Interviewer: Qual é a sua idade?

P.S.S.: Tenho 44, sou de 78.

Interviewer: E qual é a sua área de produção de jogos de tabuleiro?

P.S.S.: Bom, começo por jogar. Portanto, sou, antes de mais, um jogador. Depois, como a minha área gráfica, a minha área profissional é a área gráfica, também já desenvolvi algum trabalho ao nível do design gráfico, para jogos de tabuleiro.

P.S.S.: Comecei a desenhar o livro de regras para o (nome de um dos seus jogos) . Quem diz livro de regras diz a caixa, o punch board, os meeples, todos os componentes de madeira e acrílicos. comecei a desenvolver algum trabalho também nessa área, que me interessa porque também é diretamente ligada a mim, ao que eu faço no meu dia a dia. E como board game designer, é uma coisa mais recente, desde 2019, quando desenhei o meu primeiro jogo.

Interviewer: E joga há quanto tempo e faz design gráfico há quanto tempo?

P.S.S.: Bom, design gráfico há 20 e tal anos.

P.S.S.: Acabei a minha formação, em 1999/2000, portanto, desde agosto desse ano que comecei a trabalhar por aí, 20 e qualquer coisa.

P.S.S.: Os jogos sempre joguei, sempre tive muita relação, uma relação direta com os jogos nos tabuleiros, depois dos monopólios, dos riscos e dos petróleos da nossa vida.

P.S.S.: Foi já em 1993 que eu comecei a me apresentaram ao Catan.

P.S.S.: E desde então, desde essa experiência, e um tabuleiro à mesa, e desde o Catan, que foi um jogo que eu comecei em 1993, portanto há 10 anos, não mais parei de investigar e de ter curiosidade, e

comecei novos jogos, portanto, isto é um bocadinho depois uma bola de neve que nos leva a conhecer outras coisas, e depois, daí, à criação, pois também é um grande passo, mas faz algum sentido a extensão da atividade também por essa via e foi um bocadinho isso que eu fiz.

Interviewer: Qual é que diria que é o seu jogo preferido? Eu sei que também é com pergunta qual é a comida favorita ou com a música, mas deve haver algum pelo menos.

P.S.S.: Em alguns jogos de que gosto muito, ainda há pouco tempo fiz um top 10, é difícil enunciar um, mas sei lá, os do Vital como um todo, gosto bastante do Lisboa e do One Mars, vamos pô-los lado a lado, mas também gosto do Brass Birmingham ou do Age of Steam, ambos do Wallace, do Martin Wallace, não desenhados exclusivamente por ele, é codesign, com mais autores, mas são duas referências que eu também tenho muito bem colocadas no meu ranking de jogos, depois num lado mais económico, um económico preferido é o de Indonésia, o Splotter, um jogo que me agrada bastante, depois sei lá, o Carnegie e o Imperial Steam também são jogos bastante nivelados, mais recentes, aqui já estamos a falar de jogos bastante mais recentes, embora o Lisboa e o One Mars são relativamente recentes, mas o Brass e o Age of Steam já tem uns aninhos, mas são jogos que me agradam, tendencialmente tenho um gosto mais virado para jogos um pouquinho mais pesados, e portanto acho que todos eles se enquadram, médios, médios pesados se enquadram nessa categoria, e é difícil enumerar destes, porque também depende do grupo com quem se joga e da experiência que se quer ter, e também do tempo disponível de jogo, mas diria que alguns por aqui, dentro destes 5 ou 6 jogos que eu listei, deverá andar o meu top de jogos preferidos, não muito, em especial, mas um conjunto de jogos que me agradam em particular.

Interviewer: Mas já é o quinto game designer que diz que o seu jogo favorito é Brass, estou a ver que o jogo deve ser mesmo bom.

P.S.S.: O jogo é realmente bom, não me faças a questão de qual deles é que é melhor, porque eu só conheço o Birmingham, ainda não joguei o Lankshire, sei que tem muito poucas variações entre uma versão e outra, e o jogo agora, este ano especificamente ganhou uma relevância bastante considerável, porque subiu ao número 1 do top do BGG, destornando o Blue Maven, e, portanto, mais olhos foram direcionados para o jogo.

P.S.S.: Mas desde muito cedo que conheci o Brass, e sempre me agradou, é realmente um jogo interessante e bem conseguido, e, portanto, é normal que quem goste deste tipo de jogo o tenha também nos seus lugares mais cimais no top da sua preferência.

Interviewer: E se pudesse mudar alguma coisa, por exemplo, no Brass, para tornar ainda melhor, mudaria alguma coisa ou acha que ele está perfeito assim?

P.S.S.: Ali é mesmo muito complicado, estamos a falar de jogos para já, com muitos anos já nas pernas, e com muito feedback de todos os jogadores, que são hábitos a pôr sugestões e a fazer basicamente sugestões de alteração no BGG.

P.S.S.: Portanto o Birmingham já é uma versão stream-line do jogo base, que era o Langshire, e portanto já tem mesmo muitos jogos nas unhas e não me atreveria sequer a pensar numa introdução que pudesse levar o jogo para outro patamar, até porque como disse, estamos mesmo a falar da nata dos jogos de preferência, portanto é difícil encontrar ali alguma coisa, portanto são jogos que eu tenho aqui, sei lá, de um 8,5 ou de um 9 até ao 10, então no meu ranking 0 a 10 estão mesmo muito bem colocados, alguns deles até têm 10, e portanto seria muito difícil eu pegar numa qualquer coisa.

P.S.S.: Para já é muito raro fazer house rules para jogar um jogo que já foi mega testado e desenvolvido, também pelos criadores em causa, mas em ambiente mais familiar, muitas vezes há a necessidade de fazer house rules para jogar qualquer jogo com crianças à mesa, por exemplo, e cortando qualquer coisa do jogo é mais por aí do que propriamente para melhorar o jogo num qualquer sentido.

P.S.S.: Mesmo sendo game designer, tenho bastante respeito pelo trabalho que foi feito, e, portanto, se eles não venderam o jogo com aquela solução, bem sabemos que às vezes os jogos são colocados no mercado com alguma pressa para fazer movimentar toda a indústria que envolve a criação de um jogo, e às vezes aceleram-se e cortam-se passos no desenvolvimento, mas eu creio que nestes casos que eu acabei de listar, não sofrem desse síndrome de passar uma qualquer fase para chegar mais rápido ao mercado, eles têm aparentemente um bom desenvolvimento, porque são realmente jogos bastante interessantes, e não creio que possa enumerar uma qualquer coisa para melhorar qualquer um deles, portanto eu diria que não, não tenho nenhuma intervenção, nenhuma sugestão que pudesse fazer aquele jogo ser um pouquinho, nada melhor do que já é.

Interviewer: Se você me vir olhar para aqui, eu não estou a ver televisão, nem para a rua, tenho o meu ecrã aqui com as perguntas.

P.S.S.: Sem problema.

Interviewer: Para si, qual é que diria que é a etapa mais desafiante dentro do processo de desenvolvimento, desde chegar à ideia até aos publishers?

P.S.S.: Bom, muitas vezes é rápido, foi muito rápido com o meu primeiro jogo, desenvolvi-o quase de uma forma descomprometida e nem sabia muito bem que estava a desenvolver um jogo que na verdade ele nem teve grande desenvolvimento.

P.S.S.: Aliás, quando apresentei a ideia ao editor, estou a falar do (nome de um dos seus jogos) , do Elétricos Lisboa, nem tinha bem, foi até com alguma relutância que apresentei o jogo, porque não

fazia ideia que pudesse vir a ser editado, e não tinha noção do trabalho que envolvia o desenvolvimento do jogo, toda a parte dos playtests, derivar mil e uma ideias que entretanto à volta daquele conceito base podem ser explorados, portanto, nada desse trabalho foi grandemente feito por mim quando tive a ideia de "ok, está aqui um arranque interessante, está jogável, está engraçado, porque não pensar em publicar isto?" Mas na altura, quando comecei a conceber, não era sequer essa a intenção, porque estava longe de mim pensar que pudesse fazer a concessão num jogo que pudesse vir a ser editado. Isso foi o meu primeiro, curiosamente foi o meu primeiro jogo, portanto, diria que seria talvez o mais difícil de conseguir, eu consegui-o de uma forma bastante "rápida" e "fácil".

P.S.S.: O meu segundo jogo, eu já tenho desenvolvimento, na verdade eu estou a desenvolver dois jogos neste momento, um deles já está assinado, vai-se chamar "(nome de um dos seus jogos) ", ele está assinado por uma editora alemã, a Spielworks, e irá sair no próximo ano.

P.S.S.: Mas este foi o terceiro jogo que eu concebi, pelo meio, entre o jogo editado e o próximo editado, eu desenhei um jogo que, entretanto, já foi re-tematizado, começou por ter, já teve três ou quatro temas associados, neste momento está com uma temática, ele vai-se chamar "(nome de um dos seus jogos) ", não tem ainda uma editora associada ao jogo, portanto ele está a ser visto, mas ainda não tem luz verde para a edição do mesmo.

P.S.S.: Tenho ali algumas situações com as quais também não estou satisfeito, ao nível da pontuação, portanto o mecanismo base do jogo mantém-se desde o dia 1, foi o arranque do jogo, mantém-se desde essa então, mas tem derivado, não só pela temática, mas também da maneira como estamos no jogo, tem derivado, isso já vai para aí, sei lá, uns três anos, que eu tenho andado com o jogo, à volta do jogo, não de uma maneira muito intensa, porque, entretanto, se tem metido outros projetos, mas volta não volta, volta ao jogo, ainda não está no ponto que eu gostaria que estivesse, e talvez por isso não tenha ainda luz verde para a edição do mesmo, estou a trabalhar nele, mas portanto eu diria que a fase de... é bom que o conceito base que irá suportar a ideia do jogo seja forte, quer seja por via da temática, quer seja por via da mecânica, ou até da arte, eu dou especial importância à parte das mecânicas, é o meu ponto de partida, o jogo pode ser, sei lá, sobre batata-doce, eu não quero saber, se a mecânica me interessar, eu não tenho problema nenhum em jogar o jogo cuja mecânica não me diz absolutamente nada, portanto estou muito relacionado com as mecânicas, também gosto de temas fortes, mas normalmente não é isso que me puxa para o jogo, e por ser designer gráfico, de profissão, tenho uma relação muito direta com a estética, com tudo o que envolve o jogo como um todo, como um conjunto da ideia de jogo, da experiência que nos traz para a mesa, com o nosso grupo de amigos ou familiares, portanto eu vejo o jogo como um todo, mas normalmente dou uma foco muito grande nas mecânicas envolvidas, ver as roldanas todas do jogo, por trás do jogo, é o meu maior fascínio, e foi também por isso que eu comecei a dar bastante importância aos jogos de tabuleiro, da minha formação académica eu fiz também, depois da licenciatura em artes gráficas, inscrevi-me no mestrado na nova de multimédia e interatividades e toda essa fase académica foi direcionada para os videojogos, e portanto

eu também tive, e tenho, mas mais forte no meu arranque, enquanto desenvolvi estudos académicos para essa área, o videojogo teve muito presente na minha vida, era raro o dia em que não ligava à consola para fazer os meus jogos e agora há uns bons anos que não liga a consola para jogar qualquer coisa, é mesmo muito raro, às vezes com as minhas filhotas, mas o videojogo funciona muito bem como extensão do nosso corpo, o aceder a mundos, ainda que virtuais, portanto assumirmos a pele de alguém que não somos no nosso dia a dia e esse escape é muito interessante, mas a dado altura percebi que era um bocadinho mais do mesmo, e comecei a valorizar a experiência do jogo de tabuleiro com amigos à mesa e o desmontar do jogo foi para mim uma experiência que me fascinou imenso, e, portanto, desde então, desde que comecei a fazer e a jogar jogos não mais dei a relevância que dei a outra hora aos videojogos, e a tudo o que ali envolve, e dei um foco maior à parte do jogo de tabuleiro que tenho uma experiência social mais teto a teto, mais direta, mais imediata, agrada-me esse tipo de produto, e tenho valorizado isso nos meus últimos anos de vida.

Interviewer: Tenho várias perguntas.

P.S.S.: Eu até canto de ver um bocadinho da tua pergunta base, mas eu posso te responder.

Interviewer: Mas deu-me mais perguntas, quando a temas pesados quer dizer por exemplo história, ou assim mais para o humor negro, morte?

P.S.S.: Eu quando digo pesado é em termos de complexidade. Jogos mais complexos normalmente têm um tempo de jogo mais longo, a rondar não menos hora e meia, mas normalmente vai das duas às três horas, anda por aí, cuja componente de sorte é um bocadinho minimizada e a componente estratégica é valorizada, portanto são jogos normalmente um bocadinho mais longos, como a valorizar um bocadinho mais o lado estratégico e não tanto o lado de sorte, que muitas vezes intencionalmente ou não é colocado em jogo.

P.S.S.: Eu gosto quando o fator sorte, quando é feito com intenção, pode ter situações interessantes à mesa.

P.S.S.: O meu primeiro jogo inclusive tem algum fator sorte, aliás é fácil nós jogarmos com uma criança de 7, 8 anos e muito facilmente podemos perder o jogo, não é impeditivo, não é capacidade de gestão que é posta em causa, portanto existe, é necessária uma gestão a fazer para se conseguir ganhar uma partida de (nome de um dos seus jogos) , mas com uma pontinha de sorte qualquer pessoa, inclusive uma criança, poderá ser vencedora de uma mesa a 4.

P.S.S.: Isto também traz situações interessantes e que eu gostei de explorar e aliás foi esse o meu ponto de partida que eu criei aquilo, especificamente para jogar com as minhas filhotas e para podermos ter uma experiência interessante para elas, que não fosse uma coisa muito seca, sem interesse, que tivessem de puxar alguma coisa pela cabeça, mas também que não fosse o suficiente que fosse seca

para mim, portanto tentei procurar ali um balanço e aí o jogo familiar enquadra-se nesse espírito, é fácil de meter qualquer pessoa a jogar e idealmente tem alguma, não muita, mas tem alguma complexidade, não é complexidade, mas alguma estratégia envolvida para que também possa ser um desafio interessante para todos à mesa, mesmo que estejamos a falar dos jogadores mais experiência, é um bocadinho por aí.

Interviewer: Como é que o (nome de um dos seus jogos) surgiu assim tão rápido?

P.S.S.: O jogo não surgiu do tema, surgiu da mecânica, lá está, eu disse que dava bastante importância às mecânicas e o jogo começou precisamente por aí, procurei uma mecânica que trouxe-se alguma detenção à mesa na busca de determinada carta que me pudesse desbloquear numa situação A+B e portanto arranjei primeiro, trabalhei primeiro essa parte da mecânica que foi uma coisa bastante imediata e depois percebi que podia encaixar aquilo numa mecânica que poderia fazer transportar alguém e deslocar-me e transportar alguma coisa para algum lado e foi nessa procura de um tema que pudesse suportar aquela mecânica que eu cheguei aos elétricos de Lisboa, na altura era um jogo onde nós éramos um passageiro, éramos um turista que navegava por uma rede de linhas de elétricos e o jogo acabou por ser publicado ao contrário, nós somos um elétrico a levar as pessoas a um local de momento, portanto houve uma inversão de conceito, mas em termos mecânicos não mexeu muito no que eu apresentei inicialmente à editora, mas valia algum ajuste, porque depois isso implicou ter um mapa, aquilo não começou por ter um mapa da cidade, aliás não é um mapa da cidade, é um mapa representativo da cidade, aliás o próprio jogo pôs também por uma questão de tradução de outras línguas, acabou por ficar só simplesmente (nome de um dos seus jogos) , porque era uma ideia que não implicava ter a tradução nas capas nem em edições multilinguas, nem no inglês, no francês, no alemão, ou espanhol, era simplesmente numérico e também por isso é que largamos a ideia dos elétricos de Lisboa que eu passo o título, é somente o (nome de um dos seus jogos) na caixa, também por aí, mas pronto, esse começou pela mecânica, tal como o segundo jogo que eu te falei que é o (nome de um dos seus jogos) , que não tenho ainda a editora para ele, também começou com a mecânica básica, que aliás é o ponto forte do jogo e que ainda hoje se mantém, por mais votos que eu dê na maneira de eu pontuar e na temática associada, mas o core do jogo está todo lá naquela mecânica, que é realmente o que eu mais gosto naquela ideia, mas por exemplo o (nome de um dos seus jogos) , já é um jogo que eu quis fazer completamente de raiz, onde fiz inicialmente toda a investigação, era um tema histórico, século XII, que envolvia a cidade de onde eu sou, portanto eu sou da Alcobaça, e portanto gastei, sei lá, um ano ou dois a investigar tudo o que envolvia e o que é que eu podia dali usar para a criação de um jogo, portanto aí já trabalhei completamente a partir do texto e a conceção das mecânicas associadas já vem depois da exploração da temática, portanto eu tive que espremer de tudo o que a história me tinha para dar, para ok, o que é que eu daqui posso usar para fazer isto um jogo, que não seja uma aula de história, mas que possa também ter conteúdo interessante para que possam compor o todo, porque eu também dou valor a quando o jogo nos ensina, não é esse o propósito do jogo, o jogo existe para que nos possamos divertir à mesa, e há pessoas que se divertem

com party games, há outras que se divertem com jogos mais complexos, que é o meu caso, mas que seja uma experiência que faça sentido também em termos temáticos, e portanto foi esse o meu ponto de partida para um jogo, portanto não há propriamente uma regra, uma regra que nos vai dar o arranque, mas sim, no meu caso, pronto, tive que entrar em situações... –

Interviewer: Onde é que havia os monges em Alcobaça? Eram no mosteiro? No mosteiro de Alcobaça?

P.S.S.: Sim, o jogo é precisamente sobre os monges de Cistern, é uma ordem religiosa que o rei D. Afonso Henriques doou os territórios para essa ordem religiosa, para fazer a gestão desse território, e a intenção dele era, ele tinha acabado de conquistar os terrenos aos mouros, queria avançar para sul e não queria deixar os terrenos conquistados ao abandono, portanto ele tinha dois caminhos, ou protegia aquilo militarmente, o que ele não queria fazer porque ele precisava de toda a força para continuar a fazer a invasão para sul, portanto surgiu essa ideia de doar essa parcela de território, estamos a falar de 44 mil hectares de terreno, que eram depósito de guerra, mas eram terrenos férteis, onde tinham fácil acesso a água, onde tinham acesso a pedra e a recursos, pedra, madeira, ferro, ferro não com uma importância tão grande, mas também era importante, aliás o mosteiro é o primeiro a usar ferro na sua estrutura como edifício, portanto eram requisitos que os monges exigiram ao rei e depois vieram cá ver se era e exequível, precisavam que o espaço fosse isolado para que não fossem distraídos de qualquer elemento externo para poderem fazer as suas orações e não estarem completamente alheios a todas as distrações que pudessem vir do mundo exterior, portanto eles criaram aquela bolha e, portanto, toda essa investigação foi feita por mim e está de alguma forma representado no jogo, mas pronto, o mais importante é que o jogo seja divertido, seja uma experiência interessante de jogar, nós estamos ali para jogar, mas se conseguirmos levar alguma coisa, se isso nos der algum crescimento, ótimo, é um plus, muito interessante que eu valorizo no jogo e, portanto, o caminho para esse jogo, que é uma competição de jogo bastante mais complexa, direcionado para outro tipo de público, já não é um público familiar, embora também possa ajudar, se tivermos mais alguma experiência, pode ir facilmente jogar, porque o jogo não é assim tão complexo em termos de regras, mas realmente é outro tipo de jogo, tem outro tipo de público, está claramente direcionado para outro público-alvo.

Interviewer: Era de que zona de Alcobaça? Também passei umas temporadas em Alcobaça?

P.S.S.: Eu sou mais especificamente de Evo da Alcobaça, fica a 5 quilómetros de Alcobaça, agora só lá vou ver a minha mãe, a minha avó de vez em quando, aos fins de semana, passo lá já há menos tempo do que passava, até depois também,

só saí da Alcobaça quando fui estudar para tomar e depois vim trabalhar para Lisboa, onde estou há 20 e tal anos, mas tinha uma relação forte com a cidade e, portanto, acaba também ser isto o meu tributo enquanto game designer de colocar Alcobaça no mapa enquanto um jogo.

P.S.S.: E, portanto, fiz um produto direcionado e enquadrado com os meus gostos e direcionado para um público mais gamer.

Interviewer: Onde é que vais buscar inspirações para as mecânicas, por exemplo, ou para os outros jogos?

P.S.S.: Para as mecânicas, jogando, porque dá-nos uma bagagem incrível, nós estamos a jogar em qualquer jogo que está no mercado, e na minha cabeça estou a imaginar derivações daquilo, ou coisas do género.

P.S.S.: Na verdade, é quase obsessivo, porque tudo poderá ser um jogo.

P.S.S.: Nós vamos na rua e há qualquer situação que desperte em nós um interesse, ou a tecla que era interessante para adaptar um jogo, ou esta situação dava um jogo giro.

P.S.S.: Às vezes até a estética de qualquer coisa nos puxa para o jogo.

o (nome de um dos seus jogos) , neste momento, é uma componente de estética muito forte, porque (nome de um dos seus jogos) é o nome de um ilustrador espanhol, portanto ele vai a ser (nome de um dos seus jogos) , nem sei dizer já.

P.S.S.: Mas é um ilustrador espanhol e, portanto, com uma componente de visual muito forte e a estética levou-me imediatamente para ali, arranjei logo maneira de enquadrar o meu jogo com aquela temática que é um jogo também um bocadinho mais abstrato e é mais fácil de enquadrar.

P.S.S.: Mas na nossa cabeça, a partir do momento em que começamos a desenhar jogos, parece que vemos jogos em todo lado, é muito fácil perceber.

P.S.S.: Ok, se pedir dar um jogo interessante, estamos sempre aqui na parte de trás da nossa cabeça, está sempre qualquer coisa a moer, à procura de ideias, conceitos e temas e de coisas que pudéssemos explorar.

P.S.S.: Muitas delas são lixo, outras são aproveitáveis, outras desenvolvemos, outras não.

P.S.S.: Eu não faço isto em full time, portanto é uma coisa... criar um jogo de tabuleiro, por mais simples que seja, demora, como percebeste, já bastante tempo a desenvolver. O (nome de um dos seus jogos) mesmo, num jogo familiar demorou dois anos, está bem, meteu-se aqui a pandemia, atrasou um bocadinho a coisa, mas estamos a falar de dois anos de desenvolvimento e era difícil fazer um jogo com menos do que um ano.

P.S.S.: Depois metes a produção, que normalmente não é feita cá, muitas vezes é na China, produção, expedição, portanto as coisas agora estão também um bocadinho atrasadas nessa parte.

P.S.S.: Portanto é difícil com cenários inferiores a um ano pensar em meter um jogo na rua.

Interviewer: Se não é indiscrição, qual é que é a sua profissão principal?

P.S.S.: Designer gráfico. Portanto eu gosto muito da parte estética, como disse, e tenho alguma facilidade em montar os meus protótipos, em montar as minhas ideias, fazer daqui uma... arranjar a maneira de levar aquilo à mesa para ver se é jogável, se funciona, se não funciona.

P.S.S.: Portanto não só me agrada como também tenho alguma facilidade nessa área.

Interviewer: Queria lhe perguntar, nos jogos digitais sabes que existem umas guidelines para meter a idade, por exemplo, este jogo só pode ser jogado de 14 para cima.

Interviewer: Nos jogos tabulários não existem bem essas guidelines, como é que tu fazes a classificação etária do jogo, ou dos teus jogos?

P.S.S.: Bom, elas existem, basicamente isso é, na questão dos jogos digitais, dos videojogos, é muitas vezes por uma questão da violência, para sabermos que estamos expostos a determinado conteúdo mais ou menos explícito, direto ao tipo de jogo, mas é também para enquadrar esse nível. Nos jogos também pode ser, a temática também pode ser uma barreira a subir, a fazer subir a taxa etária da idade mínima, mas basicamente eu acho que é para definir o público-alvo do jogo, para dizer, ok, se isto é um jogo complexo, se isto implica uma série de estratégia, e se isto implica estar 3 horas à mesa, eu dificilmente tenho a minha filha com... agora já tem 11, mas na altura com 8 anos era difícil, não faz sentido, o foco de uma criança à mesa não vai além de uma hora, tudo o que seja uma hora, uma hora e meia, já é um bocadinho esticado, a partir daí já é um desfoque grande, já nem estão a jogar, já nem estão com a cabeça ali, já é outra coisa, já não faz parte daquela experiência, portanto o jogo tem que ser enquadrado pela temática, mas eu acho que a grande parte é mesmo pelo enquadramento em termos de dificuldade, que envolve a ida de um jogo à mesa, e, portanto, se é um jogo familiar a partir dos 8 que poderá ser jogado, se é um jogo médio pode ser 9 a 11, se é uma coisa mais complexa pode ser 12 a 14.

Interviewer: E aqueles jogos de 3 horas costumam ser para que idade?

P.S.S.: Normalmente é mais 12 ou mais 14, não quer dizer que não possa ser jogado com crenças abaixo, pode perfeitamente, mas eu acho que é um bocadinho para dizer, ok, este está preparado, é um tipo de jogo que também está na caixa mais alargado, e essa informação às vezes não é muito fidedigna, às vezes depende dos jogadores, mas quantas variáveis que faz o tempo de jogo que vem a estar na caixa varia-los geralmente, também depende do tipo de jogadores claramente, porque há jogadores que estão mais na palheta, e, portanto, o foco no jogo, quando digo jogo é tudo que envolve o jogo, estarmos com os nossos amigos, nós não temos que estar ali cegamente só a pensar no jogo,

estamos a falar nos problemas do nosso dia a dia, estamos a comentar uma parvoíce qualquer, como um de nós fez, portanto é todo o lado social.

P.S.S.: Mas basicamente eu vejo a classificação etária como um enquadramento em termos de complexidade, portanto serve para enquadrar a complexidade do jogo, porque na caixa diz-se o número de jogadores, o tempo de jogo, mas não diz a quem é direcionado o jogo, portanto eu acho que acaba por ser a faixa etária a fazer essa distinção, porque pronto, lá está, uma criança pode jogar aquilo, se geriu bem os recursos que tinha para gerir, a sua mão, provavelmente não teve a melhor estratégia do mundo, um miúdo pode jogar aquilo, mas não está a explorar o jogo como era suposto, acaba por ser um bocadinho por aí, é assim que eu vejo isso, não vejo, para já não dou muita importância, aliás o meu próprio jogo também foi jogado com as minhas filhas com idade inferior a apetar na caixa, portanto, depois também depende, a idade é um bocado relativa, se são miúdos habituados a jogar, facilmente consegues pô-los a jogar com coisas um pouquinho mais complexas, ou supostamente mais complexas, se são miúdos que não estão familiarizados com os jogos, tem um bocadinho mais dificuldade de entrar, se calhar tem que esperar mais um ano ou dois até conseguirem ter entre as aspas terem arcaboiço para poder desfrutar, também não temos interesse nenhum, ter um miúdo a jogar uma coisa, depois eles não se divertem, portanto, tem que tirar proveito, senão também não se interessam pelo produto, e acabam por preferir, depois, ir agarrar os seus telefones e estar a trocar mensagens com os amigos, ou em qualquer meio digital.

Interviewer: Achas que algumas categorias ou géneros de jogos são mais acessíveis do que outros?

P.S.S.: Claramente, os Party Games são jogos precisamente para fazerem esse tipo de introdução a novos jogadores, jogos mais descomprometidos em termos de tempo de jogo e em termos de regras são jogos muito simples, onde tu estás a jogar enquanto bebes uma cerveja, ou enquanto estás num ambiente mais barulhento, num café, ou um jogo de estratégia mais puxado em termos de estratégia, é difícil, estás a tentar perceber, ok, a pensar que preciso da Açao A, para depois poder fazer a B, para depois ir ficar a C e quando se chegar à frente dele a D, estar-se com esse tipo de raciocínio, até lá num bar, onde estão toda a música e altos berros, toda a gente a falar aos berros, é difícil estar a ter essa concentração, porque é um Party Game, estás a jogar com muito menos regras, explicas aquilo em 5 minutos, portanto há claramente jogos que estão, essas categorias de jogo que são importantes para isso, portanto temos os partys, os familiares, depois há os familiares plus, que são um bocadinho mais, além dos infantis, depois já começamos a entrar nos jogos completos, e depois com tudo o que dali adriva, os mais económicos, os mais euros, os mais não sei quê, depois há ali uma série de subcategorias, mas em termos de tempo de jogo e de concentração necessária para podermos desfrutar da experiência,

são coisas distintas e claramente o enquadramento do jogo, portanto eu não gosto muito de Party Games também por isso, porque normalmente são jogos mais dados à galhofa, são ótimos para quebrar

gelo, estamos com alguém que não conhecemos, e têm o seu propósito, não digo quebnão me divirto uma vez ou outra, porque jogo uma vez ou outra, há experiências superinteressantes, mas a minha base não são realmente os Party Games, gosto mais do que o outro tipo de jogo me traz à mesa, o que não quero dizer, eu também como Game Designer acabo de experimentar um bocadinho tudo um pouco, faz parte também de um bocadinho da, tenho de experienciar para perceber se gosto, se não gosto, se gosto mais disto, gosto mais daquilo, faz um bocadinho parte também do nosso trabalho.

Interviewer: Sendo os Party Games o mais acessível, o menos acessível é?

P.S.S.: Os Experts, os jogos, os Eurogames, ou os jogos económicos, aquela categoria quanto disso, que são jogos normalmente de 2 a 3 horas, de idades mais de 14, eventualmente, anda por aí, mas são jogos que requerem alguma, uma baixa fatia de fator sorte, e uma grande componente estratégica, basicamente é isso.

Interviewer: Consideras que os jogos em que seja necessário conhecimento prévio, por exemplo, algumas palavras específicas que só nós que estamos neste meio conseguimos perceber, ou mecânicas?

P.S.S.: Eu não percebo bem essa tua questão, eu acho que estás a rever aos termos que são assumidos pelo jogador, quando dizemos " meeple ", eu já sei que é a figura que me representa no jogo, ou é esse tipo de coisa.

Interviewer: Se eu for pensar, por exemplo, "tracking", se calhar a minha avó não sabe o que é que é "tracking". E se não tiver no manual, se calhar também não sei muito explicar, tenho que ir ao Google ver como é que eu explico.

P.S.S.: Eu acho que um bom manual deve começar por explicar a temática do jogo antes de começar a explicar as ações do próprio jogo, portanto, eu acho que isso faz parte de uma boa...que não é fácil escrever um bom manual, é bastante difícil porque nós assumimos que, se calhar não tenho que dizer, ponho o tabuleiro em cima da mesa, e que a mesa tem que estar direta no chão, porque a mesa tem que ver com as quatro pernas para cima e eu não consigo.

P.S.S.: Há coisas que são, mais ou menos, entendíveis, mas nós partimos de um pressuposto com o conhecimento que temos que muitas vezes nos deixamos levar, que é autoexplicativo, não é, introduzimos um novo termo no livro de regras, a primeira vez que o apresentamos nos explicamos.

P.S.S.: Isto eu refiro naquela zona do tabuleiro, se chama-se assim, porque assado, portanto, convém fazer a entrada de conceitos que podem não serem entendidos por terceiros, portanto, basicamente, um bom livro de regras deve fazê-lo previamente, não creio que seja necessário só mesmo quando tens o jogo em causa, na mão, e vais precisar de um livro de regras para poder explicar aos teus amigos, ou para poder pôr na mesa e saber jogar, só nessa altura tu precisas saber que... ... o jogo está utilizado de tipo... uma terminologia qualquer, portanto, previamente eu diria que não, que não é necessário, mas

convém que muito cedo no livro de regras tudo o que é terminologia nova possa ser explicado de uma forma simples e que facilmente possa ser entendível por qualquer público, mais ou menos, como necessário.

Interviewer: Qual é a tua opinião sobre a representatividade na arte de um jogo? É necessário ou não é necessário mais mulheres, menos mulheres?

P.S.S.: Sempre que possível, sim.

Interviewer: Em todos os casos?

P.S.S.: A não ser que a temática, que estamos a falar, por exemplo, no meu caso, estou a falar dos doze monges, ok? Também existem monjas no mosteiro, portanto, elas também faziam a colheita do cereal e tudo isso, mas eu não estou a preocupar com isso, os doze monges foram os primeiros doze monges, basicamente aquilo é, para fazeres uma abadia, os requisitos mínimos para criares uma abadia, são doze monges e um abado, ok? Nesta amostra estamos a falar apenas homens, mas não quero dizer que as mulheres não possam estar envolvidas na temática que representamos no jogo, portanto, no jogo os monges para mim são dados, portanto, nem sequer tenho problema se é masculino ou se é feminino, não tenho essa questão, mas eu acho que essa representatividade deve ser incluída nos jogos sempre que possível, quanto mais não seja, numa nota explicativa.

P.S.S.: Porque, pronto, a igualdade é uma coisa que devemos defender em todo produto e os jogos não são exceção disso. Mas também custa entender, sei lá, tantos e tantos produtos queimados, às vezes, temas, a questão dos escravos é muito sensível, a malta e o tom dos meeples é muito sensível, e o tom dos dados é muito sensível.

P.S.S.: Também custa entender, a determinada altura, que toda a gente queima determinado jogo porque está a usar dados negros, ou porque está a usar os castanhos para representar escravos, portanto, a determinada altura entramos numa coisa tão desregulada e tão sem sentido que também me faz um bocado de impressão, confesso que me mete um bocado de impressão esse tipo de abordagem.

P.S.S.: E vimos jogos com tanto tempo investido por um game designer e por um editor, em meter o jogo na rua e depois, porque alguém viu, "ok, estás a dar e evidenciar um determinado momento negro da história, ou os descobrimentos, ou o que quer que seja" e pá, a história é o que é, toda a gente sabe e o jogo não tem que esconder ou camuflar esse tipo de situações se havia escravos envolvidos, não tem que ser representados por castanhos, por meeples, ou o que quer que seja, mas se há escravos eu não tenho que omitir os escravos do jogo, eu tenho que trabalhar com essa...

P.S.S.: Se eu quero representar, se eu quero ter no jogo uma representação mais fiel possível de um acontecimento histórico qualquer, eu tenho que estar sujeito ao que a história me dá.

P.S.S.: Quero que esteja de acordo ou não com o que ali foi feito, se houve uma guerra, não posso não concordar com essa guerra, mas eu estou a retratar essa guerra, eu tenho que representar aquilo da maneira que eu achar mais conveniente, sendo fidedigno com a história dentro do possível, mas também com o jogo, portanto eu tenho que criar daquilo uma experiência interessante.

P.S.S.: Às vezes temos que abdicar de alguma coisa na história ou no jogo para funcionar para os dois lados, mas sempre que possível tentamos fazer disto uma coisa coerente. A representatividade, a questão dos sexos, das cores, do tom de pele...

P.S.S.: Eu acho que sim, devemos sempre possível manter isso, mas também custa imenso ver algumas situações que num passado muito recente têm vindo a lume situações que custam a entender.

P.S.S.: Posso concordar, mas queimar um determinado produto, sabendo tudo o que está por trás para mim, custa-me também ver... Há uma explicação, há outras formas de abordar o assunto sem ser... sei lá, malta combina, agarra vai toda para o bgg, temos mil utilizadores a dar nota de 1 num determinado jogo porque quer desvalorizar qualquer coisa.

P.S.S.: A verdade é que a altura também é muito sensível, estamos muito expostos a isso e às vezes as pessoas não percebem simplesmente o que é, se há um jogador, um vermelho, um azul, um amarelo e um verde, embora haja outras cores, mas por problemas de visão, há aquelas combinações problemáticas que determinadas pessoas podem ter mais dificuldade em ver, outra questão qualquer...

P.S.S.: Ok, é usado um tom neutro, é usado uma cor neutra, pode ser um branco, pode ser um preto, pode ser um cinzento, pode ser uma cor-de-rosa, pode ser uma cor qualquer, que não as quatro dos jogadores que estão a ser usadas naquele...

P.S.S.: Portanto as pessoas às vezes nem percebem, é simplesmente para ser diferente ou neutro, ou dizer "isto não é de jogador A, nem B, nem C, nem D, é uma peça extra, para ser esta peça tens alguma cor de coisa", mas não, as pessoas "não, mas ele está a usar o rosa, porque é que o rosa havia de ser para as mulheres e não para os homens", portanto isto depois há logo aqui uma série de mil coisas, algumas podem até fazer sentido e algumas fazem, outras são completamente descabidas e realmente não tenho...já estou um bocadinho farto dessas abordagens, eu não sou muito de extremos e tudo que toca nos extremos a mega valorizar ou mega destruir qualquer tipo de produto realmente...

Interviewer: Tem que haver empatia e compaixão.

P.S.S.: Não há muita compreensão e não há muito... para quem joga é muito fácil não queimar um determinado jogo, eu detestei esta experiência de jogo, vou já para a internet incendiar aquilo tudo, dizer não sei quê, a minha opinião vale o que vale, mas muitas vezes as outras pessoas leem a nossa opinião e são influenciadas pela mesma, e quem diz uma pessoa que tem pouca importância na indústria pode estar a falar de uma pessoa com muita relevância na indústria, um reviewer qualquer,

uma pessoa com muitos seguidores e que há muita gente a dar valor ao que eles dizem, portanto temos que ter muito cuidado com o que defendemos, mas quem diz nos jogos dizem tudo, nas redes sociais, então falar atrás de um teclado é muito fácil, pôr tudo a arder e sair de fininho depois de estar tudo queimado, mas às vezes devíamos valorizar um bocadinho tudo que está por trás.

P.S.S.: Às vezes não, eu acho que também não, a oferta é tanta e os jogos começam a ser tão vulgarizados pela quantidade da oferta, depois também é difícil perceber o trabalho envolvido e aqui quase uma falta de respeito pelo quem teve o trabalho.

Interviewer: E pelos dois anos, três anos que demorou a fazer.

P.S.S.: Mas pronto, é um bocadinho a indústria, há para tudo, há para tudo e para todos os jogos, portanto eu para mim acho que é um bocadinho a sensatez, os jogos fazem parte de um produto cultural, portanto estão sujeitos a este tipo de abordagens.

Interviewer: Tal como qualquer outra mídia.

P.S.S.: Muito longo para o que é, gostei da experiência de jogo mas achei muito longo para o que é, nota de 0 a 10, 4 ou 3, porque se gostaste do jogo estás a falar de uma nota positiva, vai do 6 ou do 5 ou 10, porque estas coisas fazem uma bolha porque as notas influenciam as vendas, enfim, há uma série de situações envolvidas, eu por exemplo quando não gostei de uma experiência de jogo, se é uma nota abaixo de 6 eu prefiro não dar, por uma questão de respeito, se a minha nota não vai, normalmente há uma bitola, o jogo está com média de 7, a minha experiência foi de não este jogo merece 8 mas se eu digo que está com média de 7 mas eu não gostei do jogo, se eu acho que o jogo mereceria um 5 eu prefiro não dar, por uma questão de respeito, e também sei que não estou a ser coerente comigo mesmo, devido ter uma abordagem mais fria de estar lá com um 5, mas sei o que está envolvido e prefiro omitir, e não influenciar com a minha opinião, basicamente tenho a minha regra que é só dar notas de 6 a 10, e portanto um bocadinho por respeito do trabalho envolvido, muitas vezes o produto simplesmente não é bom, ou não é bom para os nossos gostos, não quer dizer que não seja ótimo para outros gostos, mas para mim se não reflete o meu gosto eu simplesmente ok, eu não repito a experiência, já sei que não gostei, não preciso estar lá com uma nota negativa para fazer derivar aquela média para um qualquer lado, portanto prefiro omitir a opinião, não quer dizer que depois em conversa ou coisa do género, não possa manifestar com qualquer grupo de amigos, mas influenciar isso na net prefiro não fazer.

Interviewer: Já deu um 10 na BGG?

P.S.S.: Já dei 10 sim, se fores ver no site, ao o meu user do BGG, vais encontrar 10 no 1 de março, vais encontrar 10 no Lisboa, e depois tens uns quantos 9,5 que devem andar aqui no age of Steam, nos Indonésios, mas anda para aí, mas eu não tenho problemas nenhuns em dar notas máximas, mas a

experiência foi realmente satisfatória, isso eu não tenho como que isso nada a apontar ao jogo, se isso não tivesse assim, por exemplo, o age of Steam tem 9,5, e foi uma das primeiras perguntas, e tu disseste assim, pegaste-me no braço, mas por exemplo, no age of Steam, consegues melhorar a experiência de jogo, qualquer coisa, aí consigo dizer sim, corta o player elimination do jogo, que é possível acontecer e é só por isso que eu não dei 10 ao jogo, mas existe também outro, Steam, que é um jogo que eu não conheço, que já não tem esse player elimination, que é uma mecânica que eu não gosto muito nos jogos, mas neste jogo que eu adoro, por acaso tem isso, só por isso é que não tem 10, portanto, desde que eu junte todos, e agora estou a relembrar-me da tua primeira pergunta, sim, talvez tirando o player elimination do age of Steam, talvez fosse um jogo de nota 10, de 10,5, a minha nota atribuída ao jogo, é uma contribuição.

Interviewer: Para ti, jogos com maior número de jogadores são mais acessíveis do que menor número de jogadores?

P.S.S.: Sim, claramente sim, aliás, os jogos com maior número de jogadores enquadram-se na categoria dos party games, são jogos que metem mais gente à mesa, com menos requisitos em termos de regras e tempo de jogo, portanto, por defeito, por definição, é isso mesmo, é um jogo descomprometido,

P.S.S.: ok, são 3 horas, vamos jogar isto porque podes não gostar, mas são 15 minutos, vamos estar aqui a rir, a beber uns copos, não sei o quê, e dá para 8? Dá, jogam 8, bora, tudo para a mesa, pronto, num euro, dificilmente consegues um bom euro a jogar mais do que 5 pessoas, alguns a 6, muito raro, anda ali muito nos 4, às vezes 5, e ainda menos vezes alguns jogam a 6, mas é difícil ter experiência de jogo neste tipo de produtos a funcionarem bem, porque depois os turnos são jogos que são grandes, tens que pensar bem o que queres fazer e primeiro que o turno volta a ti, quando estiver a ti, com 5 pessoas a jogar a tua frente, já tu nem sabes o que queres fazer, já te desfocaste completamente, e portanto o jogo depois acaba por arrastar-se em horas e não ser uma boa experiência de jogo, portanto acaba por serem jogos que ficam ali muitas vezes nos 3 a 4 jogadores, normalmente a vitória é os 4 jogadores, 5 alguns conseguem-no fazer bem, muitos bons jogos a 5 jogadores com 90 minutos, 60 minutos, são muito poucos os jogos que dão boas experiências de jogo a 6 jogadores, já começa a ser difícil arranjar um jogo sem ser party,

P.S.S.: Que seja interessante para quem quer uma boa experiência com um bocadinho mais de carne, mais carne, mais complexidade.

Interviewer: Sim, porque também um jogo desse tipo, por exemplo se for um jogo de 6 jogadores, se cada jogador demorar 2 minutos para fazer uma jogada, ficam ali 12 minutos em cada coisa.

P.S.S.: Passa um quarto de hora. Se tiveres azar que a pessoa foi à casa de banho na jogada dele, não faz sentido, pode fazer sentido, mas em termos de experiência de jogo eu acho que é difícil, até é

difícil equilibrar um jogo e desenhar um jogo com esse propósito, porque a experiência de jogo com uma mesa tão alargada tem uma série de condicionantes, o jogo possa até estar muito bem desenhado, mas depois se apanhas uma seca tão grande, primeiro que o jogo volta a ti, que a experiência no total acaba por ser não muito interessante, ou um bocadinho menos interessante do que seria por exemplo um...

P.S.S.: Por isso é que tu tens o... no BGG ele faz te _"Ok, calou um player count ideal para este jogo, em média todos os jogadores, eu joguei este jogo a 3, foi espetacular, já me aconteceu, joguei a 4, foi horrível, foi horrível não, mas já não funcionou porque não foi de 3 para 4 mas foi de 3 para 5, foi sim uma situação do género.

P.S.S.: E na minha cabeça não, não se joga com mais do que 4 jogadores e 4 já é difícil. Há jogos que têm um tipo de características, provavelmente só percebes depois de jogares, mas podes usar a referência do BGG que já te ajuda também a definir este tipo de situações,

P.S.S.: Ok se o jogo está lá que é bom a 3 é porque provavelmente o turno é longo, a 4, portanto ele consegue ter uma noção da melhor experiência de jogo de qual é o player count adequado, mas por definição muita gente à mesa é difícil pôr-se um jogo mais puxado.

Interviewer: Para ti enquanto game designer e como consumidor e gamer, sentes que o preço é um fator importante para a popularização de um jogo?

P.S.S.: Ah, claramente, sim.

Interviewer: Mas porque somos um país mais pobre ou em geral?

P.S.S.: No geral, para nós especialmente, quanto menor a capacidade tiveres para adquirir produtos e estamos a ver o jogo, porque acaba por ser um produto de luxo, porque não é um bem de primeira necessidade e por norma o povo português tem uma média, o salário mínimo é baixo, as médias dos ordenados não são altas, portanto a capacidade para adquirir um jogo de 100 euros ou 120 se calhar não é para todos, alguns deixam de poder, sei lá, há também quem o faça, poupar em 1001 coisitas para poder comprar o seu jogo com os componentes mais melhorados ou para conseguir comprar um jogo que não consegues adquirir por menos 100 euros ou assim, mas também depende do que estás à procura.

P.S.S.: Há pessoas que dão importância também aos componentes, que é um dos fatores principais, bem não é dos principais porque os transportes e as matérias-primas, o facto de eles terem subido fez disparar muito o preço de um jogo, mas a qualidade dos componentes envolvidos no jogo também é um dos fatores muito relevantes para a atribuição do preço ao consumidor do jogo.

P.S.S.: Portanto há editoras que têm o jogo numa versão retail, que custa 50 euros, mas depois se quiseres a versão deluxe com os componentes um bocadinho maiores, com as minis ou os dual layer já custa 70 euros, e há pessoas que dão estas duas opções.

Interviewer: Normalmente até as versões da Kickstarter, não é?

P.S.S.: Sim, na Kickstarter consegues ter um produto com um bocadinho mais de componentes, porque estás a desbloquear stretch goals, gastas o mesmo dinheiro, mas tens mais conteúdo, ou gastas o mesmo dinheiro, mas já vens com o tabuleiro do dual layer, ou moedas de metal, qualquer coisa, mas tudo isso é para fazer disparar o valor do jogo.

P.S.S.: Depois depende daquilo que estás a procurar, as pessoas não ligam nada a isso, as pessoas dão alguma importância, eu dou alguma importância, mas é q.b.. Desde que o jogo funcione, alguns jogos eu gosto de ter as minhas miniaturas, não vou a todos mas gosto de ter alguns jogos onde dou valor a isso, alguns também gosto de ter, não vou a todos.

Interviewer: Para ti, qual é que achas que é o número mínimo de idiomas com manual de instruções deve ter?

P.S.S.: Bem, o mínimo é a língua onde o jogo vai ser editado.

P.S.S.: Portanto, dir-te-ia 1, ok? Se o jogo é em Alemanha, obrigatoriamente é que seja em alemão, idealmente uma língua mais transversal, idealmente terá que levar com o inglês, e depois diria entre o espanhol, o francês, a base é a língua de editores, onde o jogo sai, basicamente é onde ele vai ser editado e distribuído.

P.S.S.: Portanto, se ele vai chegar, se o teu distribuidor vai chegar a multi países, tens de direcionar o livro de regras um para cada, depende um bocadinho do produto que tu estás a vender, eu acho que não há propriamente uma regra, mas a regra base é o país editor e onde o vais distribuir é o ponto de assento.

P.S.S.: Depois se quiseres fazer aquilo na multilíngua, ou se quiseres, por exemplo, o (nome de um dos seus jogos) não tem edição em francês, ok?

P.S.S.: Se entrar um editor, o livro de regras tem inglês, espanhol, e alemão, ok? Quatro línguas. Se entrar um francês, um editor qualquer que queira licenciar o jogo, ok? O editor vai publicar o livro dele, o livro de regras dele, com a tradução para a língua francesa, e poderá incluir ou não os outros livros de regras que estão no multilíngua.

P.S.S.: Mas aí faz sentido esse acréscimo. Foi uma opção do editor não incluir o francês, e portanto está com quatro línguas, mas por exemplo o (nome de um dos seus jogos), se eu não sei, não sei como corretas línguas vai ser editada, mas garantidamente alemão, e o alemão, muitos dos livros de regras

levam o alemão não é por nada, não é por acaso, é porque se queres concorrer aos "Pilliards", aos prémios deles, o jogo tem que ter regras em alemão, ok? Eles puxam muito para o lado deles por aí, e, portanto, o alemão passou quase a ser standard na entrada dos livros de regras, mas não tem que ser uma obrigatoriedade, portanto tens que respeitar a língua onde vais vender o jogo.

P.S.S.: Basicamente é isto. Pois o BGG facilita-te multilínguas, às vezes o jogo sai só em inglês, depois vais ao BGG, tens de chinês, em espanhol, e nananana...

Interviewer: Pois a comunidade também ajuda.

P.S.S.:... mas não vai na caixa, portanto acaba por ser também um produto que tem algum dinamismo interligado com a plataforma envolvida, neste caso é o BGG que acaba por fazer essa gestão.

Interviewer: Para ti, enquanto jogador, achas que a comunidade de board games portuguesa é inclusiva e pelo menos acolhedora para diferentes jogadores, não só para deficiências, como estrangeiros, pessoas que não percebam muito deste mundo?

P.S.S.: Eu sinto, com os casos que listaste, ainda não vi grande... não tive perante nenhum caso desses, mas posso dizer que em convenções, malta que não se conhece de lado nenhum, é sempre mega bem recebida, vejo com muito bons olhos a maneira como recebemos, quem não conhecemos e parece que até só conhecemos das redes sociais e parece que já nos conhecemos há 10 anos, há muita facilidade em receber bem.

P.S.S.: As experiências que tenho tido com jogos à mesa, ainda não consegui, ainda não tropecei em nenhuma situação, disse "caramba, que coisa tão estúpida que ele está a fazer ali", percebes?

P.S.S.: não vi ninguém mal recebido ou mal integrado, ainda não consegui, já são muitas horas com vários grupos, situações e pontos do país, não consegui ter este tipo de... felizmente tenho em muito bons olhos, o saber receber e o saber estar e o acolher bem, acho que temos esse "dom" se é que se pode dizer, mas saber receber acho que faz parte da minha questão cultural e educacional.

P.S.S.: Mas no jogo à mesa ainda não vi nenhuma situação, quer dizer, não creio que não, creio que não tropecei em nenhum caso que possa dizer, já vi uma situação chata, uma situação qualquer, nunca tropecei nisso.

Interviewer: Este ano por acaso foi a minha primeira leiria con e acho que nunca vi uma convenção que me recebesse assim tão bem.

P.S.S.: Eu acho que há esse espírito de querer trazer mais gente para mostrar o nosso mundo e há uma vontade, pronto, as redes sociais também, agilizam um bocadinho a coisa porque eu não te conheço, tu não me conheces, mas já visto um vídeo meu não sei aonde, já visto qualquer coisa que eu já tenha escrito, acabo por haver uma, há sempre uma relação direta ou indireta, depois acabo por ser

facilitadora quando as pessoas se encontram ao vivo e as coisas resumem-se a isso, parece que já nos conhecemos há imensos anos e as coisas passam logo a parte do constrangimento,

P.S.S.: De eu não conheço bem e não sei o quê, passas logo para a parte de falar à vontade, estás logo com a pessoa como se já fosse teu amigo há 10 anos ou assim, eu sinto muito isso nos jogos tabuleiros.

P.S.S.: Ainda. Neste fim de semana fui na Páscoa com a minha família para Évora não é bem para Évora é para a Granja, perto da Marlejo, Morão e não sei o quê, andei uma hora de carro para ir jogar com a malta de Évora, só conheci a Felício e fui jogar com eles, fui fazer os meus playtests, conduzi uma hora de carro e estive com eles, como se já nos conhecêssemos há 20 mil anos, não há qualquer barreira, quando tens um jogo de tabuleiro à mesa e sabes que vais passar duas horas com este desafio à mesa e com estas pessoas com quem vou socializar, acho que é uma predisposição logo em estáres em deixares as pessoas à vontade, porque acho que aquele momento seja agradável, seja uma experiência fixe para todos, portanto acho que essa predisposição para socializar acaba por partir todo o gelo que possa, numa primeira instância, quando estás com pessoas que não conheces de lado nenhum.

P.S.S.: Os jogos de tabuleiro em particular têm muito essa capacidade de facilitar o quebrar do gelo e facilmente tens uma coisa comum. eu gosto de carros, tu gostas de motas, ele gosta de aviões, eu não tenho que estar a falar de carros, tu não te interessa nada de carros, mas há aqui o tabuleiro faz-te falar de uma coisa que todos vamos ter interesse pelo menos durante aquelas duas horas, está ali um elemento comum que te faz estreitar a relação, nem que seja para aquela experiência de jogo, pode ser uma pessoa que se calhar não vais ver na vida, nunca mais estás num país qualquer, numa situação qualquer, só vais ver daqui um ano, mas o facto de ter uma predisposição para explicar o jogo, para a pessoa saber receber as regras, ou estar a comunicar, a falar ou a explorar aquele mundo que está colocado à mesa, eu acho que isso por si só já diz bem que estamos aqui para nos divertirmos, queremos que esta seja a melhor experiência do mundo, e há aqui um elo em comum que nos faz facilitar toda essa dinâmica de estarmos com pessoas que não conhecemos à mesa, e portanto passamos logo essa parte, passamos logo para o nível 2 de estar à vontade com as pessoas, e falar à vontade, acho que também depois depende da educação de cada um, mas as experiências que eu tenho tido à mesa tem sido sempre muito positivas, pode-se gostar mais ou menos do jogo, mas tem sido, às vezes vou para a mesa e não sei nada do jogo, e as pessoas explicam me, tiveram o seu tempo e investiram o seu tempo a ver um vídeo, ou ler um livro de regras, para depois me explicarem o jogo, para depois eu poder usufruir daquele momento com eles, sem ter esse trabalho, acho que há toda uma pré disposição que o jogo oferece para que a coisa possa funcionar e não haver esse tipo de constrangimentos.

Interviewer: Achas que todos os jogos devem ter uma mecânica de desistência, onde um jogador pode sair a meio e depois pode estragar o jogo?

P.S.S.: Eu detesto isso,

Interviewer: Estraga?

P.S.S.: Quando eu te disse OK estou aqui 2 horas é para experienciar, quando eu assumo o compromisso, de eu vou jogar o jogo contigo eu vou jogar jogo contigo, a não ser que haja uma situação qualquer, um imprevisto qualquer, uma coisa de saúde, sei lá, qualquer coisa onde vais ter que pôr a prioridade à frente, mas se tudo for dentro dos trâmites normais, é como ir ao cinema, nunca na vida saí a meio de um filme.

Interviewer: Pois realmente sim.

P.S.S.: Eu posso chegar ao fim e dizer "pá, não gostei", ou "gostei muito", ou "não me disse nada", não foi bem o meu estilo de filme, ou não era aquilo que eu pensava do filme.

P.S.S.: O jogo é um bocadinho assim, mas por respeito, até pelos outros jogadores , principalmente pelos outros jogadores, nunca abandonei uma experiência de jogo e deixar os outros... quer dizer, estou a largar a mesa, se eu saísse de um jogo que demorava duas horas, por nada, só porque estou farto do jogo ou porque não é para mim, dizer "pá, não estou a gostar de ver sair do jogo, desculpem lá, continuem lá", não dá para continuar, o jogo depois não pode ser continuado por eles, a não ser que alguém entre no meu lugar aí é outra história.

P.S.S.: Uma situação qualquer que alguém possa fazer num lugar, agora deixar as outras pessoas penduradas, porque eu não estou a gostar do jogo e isso eu não faço.

P.S.S.: Não faço e não acho que o jogo tenha esse tipo de mecanismos, aliás não faz parte do meu leque de opções enquanto game designer, mas o jogo garantidamente não precisa dessa boia de salvação.

P.S.S.: O jogo que disse na caixa pode estar mais ou menos verdade, mas dá-te uma referência temporal, tu quanto assumes que é para fazer aquele jogo há um compromisso de todos os envolvidos, e é fazer a experiência até o fim.

P.S.S.: É assim que eu vejo, essa questão não vejo que o jogo tenha terminado, tenha que ter qualquer mecanismo para assegurar isso, até porque em termos de conceção é muito complicado assegurar uma situação dessas.

Interviewer: Faz sentido. Jogos com turnos de espera, sentes que aborrecem mais facilmente os jogadores, ou às vezes até é bom parar um bocadinho para pensar?

P.S.S.: Falámos disso há pouco atrás, se a espera for muito longa entre turnos, se o jogo lhes dá aquela sensação de "ok, já decidi o que quero fazer, ainda falta um quarto de hora para chegar a mim", começa a não ser interessante.

P.S.S.: O Jogo tem que dosear bem o tempo de turno de todos os jogadores para que estejas constantemente dentro do jogo, e quando não estás no teu turno tens qualquer coisa para pensar, para estares ocupado até o jogo voltar a chegar a ti, que é para depois saberes o que vais fazer. É mais por aí.

Interviewer: Nos teus jogos, fazes questão que as pessoas se lembrem todos os fatores das regras no manual, ou todos os que disponibilizas os player aids, aquelas folhas de cábulas?

P.S.S.: Sim, isso ajuda, ajuda para não estarem a fazer as mesmas perguntas, até porque às vezes até denuncia estratégias, "ah, se eu for ali primeiro que tu, eu pago só não sei quê", ao fazes a pergunta pode, numa qualquer circunstância, indiciar a tua estratégia de jogo, e não é bom.

P.S.S.: Portanto, por norma, um player aid, ou o verso livre de regras, ou qualquer ajuda, ajuda a mitigar o número de perguntas, se tens dúvidas pergunta, se alguém tem dúvidas pergunta, isso é muito claro, mas se forem situações que possam denotar estratégia, ou possam denotar o teu próximo movimento, uma consulta rápida ao player aid, ou ao livro de regras, resolve isso e escusa de estar a estragar a experiência do jogo.

P.S.S.: Eu sou a favor, sim, de um player aid, quem precisar tem por perto, quem não precisar de deixar na caixa, não há de ser uma carta que vá fazer disparar o valor do PVP do jogo, não há de ser por aí.

P.S.S.: Portanto, também depende do tipo de complexidade, se calhar jogos mais simples, se calhar um player aid não está lá a fazer nada, porque é só ler 2 ou 3 regras, mas um jogo mais complexo, se calhar convém um auxílio visual para...

Interviewer: Achas que um jogo deve se tornar cada vez mais desafiante, mesmo que torne os players mais frustrados? Ter assim uma curva de crescimento de dificuldade?

É assim, um jogo estratégico não tenho de estar a preocupado se o jogador A ou B fica frustrado, porque é mesmo assim, ser estratégico, porque falta uma moeda, porque nanana… é sinal que o jogo é apertado, é sinal que o jogo é tenso, e eu gosto disso.

P.S.S.: Um jogo muito folgado, não te dá esse tipo de situação, e, portanto, se tu conseguires fazer tudo o que tu queres, o jogo é muito aberto, perde metade da piada.

P.S.S.: Eu acho que a boa parte da piada vem precisamente disto, conseguis aquilo que parecia difícil ou complicado ou impossível, tu conseguiste dar a volta e conseguiste contornar e arranjar-te maneiras de conseguires ter os recursos que precisavas para fazer a determinar ação.

P.S.S.: Antes de qualquer jogador, ou o que que seja, portanto a tensão e a frustração fazem parte de um jogo estratégico basicamente, não temos que ter problemas com isso, faz parte.

Interviewer: Tu tinhas dito no início da conversa que para ti aleatoriedade é importante, a sorte e assim...

P.S.S.: Em alguns tipos de jogo, por exemplo um jogo mais estratégico, já não vais querer ter uma forte componente de sorte envolvida no jogo, portanto tu queres uma componente aleatória baixa ou nula para poderes usufruir, não é porque o jogador teve acesso aquela carta, ou rolou um 6, ou qualquer coisa aleatória que te fez ganhar o jogo.

P.S.S.: Pode ser, há algumas boas soluções no mercado, como o OATH, é um jogo do Cole Wehrle, onde a dada altura com um rolar de dados tu decides se estás em condições de ser vitorioso a partida ou não mas a maneira como tu, como aquilo que chega até lá, portanto é uma componente aleatória introduzida propositadamente no jogo, pode ter situações distantes à mesa, mas também depende do tipo de produto.

P.S.S.: Normalmente um jogo mais familiar deixa a porta aberta um bocadinho à parte da sorte, para que também uma criança ou uma pessoa menos familiarizada com um determinado jogo possa sair vencedora, portanto tens que lidar com isso.

P.S.S.: Mas o fator sorte estar muito ligada ao enquadramento do jogo ao público-alvo.

Interviewer: Jogos com limites de tempo, por exemplo temporizadores ou ampulhetas, fazem com que os jogadores desistam mais facilmente por causa da ansiedade, ou porque não gostam de jogar contra o tempo? ou achas que é mais engaging? porque há aquela pressão

P.S.S.: O fator tempo normalmente dá pressão, tens a pressão de resolver qualquer coisa em determinado tempo, mas se o jogo tem isso, tens que estar predisposto. Já sabes com o que vais lidar, portanto eu não vejo que isso seja, leve a frustração, eu gosto disso, "ah, não sei o quê, a última consegues, sim, isso é altamente compensador", quando não consegues, pode ser altamente frustrante, só me faltava não sei o quê mas eu acho que isso é uma experiência que valoriza pela pressão do tempo, lá está.

P.S.S.: É como um jogo estratégico, eu gosto quando a tensão de tu teres em dois turnos conseguido fazer aquilo, é a mesma coisa.

P.S.S.: Só que na outra situação tens uma ampulheta, a virada é contra ti, tu estás a ver os grãos a acabar, e tu começas a ter que lidar com isso mas da te outras, até te habituas a lidar melhor com o stress, este tipo de jogo até é uma ferramenta muito útil para lidar com o teu stress do dia a dia.

P.S.S.: Portanto se estiveres familiarizado a lidar com este tipo de pressão, a resolver os problemas em menor tempo possível, isto acaba por si só ser uma ferramenta útil para o teu dia a dia, mesmo fora de um ambiente de jogo. Saber lidar com essa frustração, saber perder, tentar resolver em menor tempo possível, ou dentro do tempo possível.

P.S.S.: Eu acho que isso são mecânicas que os jogos usam, que valorizam determinado lado da experiência, mas não vejo que isso seja motivo para sair dali frustrado, não vejo uma relação direta nessa questão.

Interviewer: Por exemplo, na minha família, no Pictionary, nós não usamos a ampulheta porque não gostamos, está-nos a apressar para quê?

P.S.S.: Normalmente, quando é em situações é mesmo para dizer, estás a esticar com o tempo que estás a usar no teu turno, resolve-te que os outros jogadores estão à espera, mas supostamente não precisa ter uma ampulheta para perceberes isso. OK tu estás à mesa um jogador tem um bocadinho mais de AP, estás um minuto e dois, ele não toma uma decisão, os jogadores fazem "então ouve lá isto é o quê? Joga lá, estamos todos à tua espera"

P.S.S.: Há formas verbais mais imediatas de dizer, desembrulha lá isso porque eu quero jogar e acho que funcione muito bem, mesmo como fator social, acaba por ser mais simpático haver a frontalidade de houve lá despacha-te com isso que eu quero jogar, não precisas ter uma ampulheta, penso eu, há jogos que usam mesmo uma ampulheta para dizer isso.

Interviewer: O Magic Maze, por exemplo.

P.S.S.: O Escape Temple of the Curse, que é sobre Indiana Jones, que dá-te alguma tensão e coisas do género.

P.S.S.: Há um jogo também com dados, que tens que fazer combinações de dados para desativar as bombas.

P.S.S.: Acho giro, mas em vez de uma ampulheta, podes usar uma banda sonora, o escape, quando a música acaba, há um bater de porta e quando há um bater de porta, sabes que tens um minuto para sair do templo. Há outro tipo de mecanismos que não precisas ter uma ampulheta para te dizer que estás a queimar no tempo.

P.S.S.: Pode ser uma banda sonora, pode ser uma coisa qualquer, até porque ajudam a enfatizar esse tipo de situações.

P.S.S.: A música começa em crescendo, a acelerar, a ficar mais tensa, portanto acaba por funcionar também

Até acho que gosto mais da parte de áudio do que do visual de ter a ampulheta, P.S.S.: mas é uma questão do jogo em si, de usar essa ferramenta ou não.

Interviewer: Esta pergunta é um bocado óbvia, porque já me respondeste às questões de jogos que é das tuas mecânicas favoritas. Qual é a tua opinião sobre multitasking? Fazer várias coisas no mesmo turno. Por exemplo, dar tracking, vender, comprar, trocas. Tudo no mesmo turno.

P.S.S.: Nos jogos estratégicos é tentar otimizar ao máximo o teu turno, portanto, tornar o teu turno o mais rentável possível.

P.S.S.: Tentares talhar caminho para não precisar de três turnos, mas ver se consigo dois, se calhar vou ter de arriscar ali, mas se o jogador lá for já não consigo.

P.S.S.: Há esse tipo de tensão, a piada dos jogos é muito isto, acabam todos por ser um puzzle, é um puzzle que tu tens de resolver da forma mais otimizada possível.

P.S.S.: Acho que é o que me agrada, ver as mecânicas a trabalhar e tu conseguires lidar com as mecânicas e resolver.

P.S.S.: Isso faz-te sair mais ou menos bem-sucedido do jogo se conseguires gerir muito bem os teus recursos, provavelmente sais vencedor de um jogo estratégico.

P.S.S.: Se andaste ali a perder um turno ou dois, há jogos que não perdoam e já foste, podes andar ali depois um bocado a tentar recuperar, mas há jogos que não te abrem as portas. não perdoam muito o erro.

Interviewer: Para ti, o manual de instruções deve ter linguagem informal e clara. Devem ter linguagem um pouco mais formal e com alguns termos avançados.

P.S.S.: Informal clara simples

Interviewer: com imagens, sem imagens, com gráficos, sem gráficos.

P.S.S.: Com suporte visual e muito importante, terem exemplos demonstrativos de qualquer situação.

P.S.S.: O jogador A, ok faz isto e ganha x pontos, está bem, mas depois mostra-me uma imagem. Ele jogou daqui para aqui, ganhou 2 pontos e não sei o quê.

P.S.S.: E tu visualmente conseguires fazer o follow-up do encadeamento das ações necessárias e isso é muito mais fácil de encaixar na tua cabeça do que estares a ler um parágrafo e às vezes a linguagem

não é a mais adequada para aquele jogador, ou de todo, pode ter havido uma escolha absurda dos termos.

P.S.S.: O editor não ter escolhido ou o game designer não ter escolhido a melhor forma de explicar aquela regra, porque realmente é muito difícil explicar a regra.

Interviewer: Tu achas que todos os jogos tabuleiros devem disponibilizar instruções em vídeo, tipo aqueles tutoriais do YouTube?

P.S.S.: Sim

Interviewer: Ou pelo menos em áudio?

P.S.S.: Em vídeo, em vídeo, por causa dos exemplos, eu sou até apologista que devia de haver um QR Code nas caixas de jogo a ir para o vídeo oficial do jogo.

P.S.S.: Portanto havia alguém responsável por fazer a explicação do jogo em determinada língua, ou ter um QR Code para cada língua ou um QR Code em cada página e que diga quero ouvir a explicação em português e tens alguém responsável, onde foi feita uma curadoria ao vídeo, por parte da editora ou do game designer

P.S.S.: Seria um vídeo com curadoria, do game design e do game editor, que validavam aquilo como "ok, está bem explicado o jogo, não falhasse que nenhuma regra pode se pôr no ar".

P.S.S.: Haver um QR Code numa qualquer caixa para que possas aceder, podes aceder a uma das regras mesmo sem comprar o jogo, vais BGG vais aos files e fazes download, mas em vídeo podes antecipadamente vê-lo, mas são pessoas reviewers.

P.S.S.: Mas não vejo com maus olhos a ideia de haver uma pessoa responsável para falar "ok, os vídeos que vindos deste canal são os oficiais para a explicação de regras".

P.S.S.: Jogos editados por nós, por exemplo, faz-me sentido e eu aprendo grande parte dos meus jogos são aprendidos via vídeo, só vou ao livro de regras para tirar uma ou outra dúvida, mas normalmente, aprendo a jogar via vídeo e não via livro de regras, faço trabalho de casa, vendo um vídeo ou dois e depois quando vou para a mesa já sei as regras, mas aprendi via vídeo e não via livro de regras.

P.S.S.: Às vezes até nem tenho livro de regras na mão, mas prefiro ver do que ler.

P.S.S.: Mas qualquer das maneiras de se apresentar que sim que dão muita importância aos componentes, à parte tátil do jogo e que devem ser reconhecíveis.

P.S.S.: Porque há muito do jogo enquanto esperas e estares a brincar com os componentes, entre aspas, com as fichas ou com o que que seja.

P.S.S.: Eu dou bastante importância ao componente à parte tátil da coisa e a paleta de cores também acho que que já te respondi por causa das questões visuais das pessoas que têm alguns problemas em ver os vermelhos e os verdes.

P.S.S.: Há 3 ou 4 tipos de problemas envolvidos com a parte cromática e as cores envolvidas devem, dentro do possível, ficar acessíveis a esse tipo de jogador que tem esses problemas.

P.S.S.: De uma forma sucinta acho que é isto.

7.21 Appendix U - Interview transcription - Game Designer S.G.

Interviewer: A primeira pergunta é fácil, é a tua idade.

S.G.: Eu tenho 26.

Interviewer: E qual é a tua área dentro da produção de jogos de tabuleiro? Tu fazes as mesmas mecânicas, fazes a arte, fazes um bocado de tudo.

S.G.: Eu sou game designer, tanto jogo de tabuleiro quanto jogo digital, trabalho como game designer. Fazendo as regras, narrativa também.

Interviewer: E há quanto tempo é que fazes isto?

S.G.: Quanto tempo? Puts, aí faz tempo, hein? Eu tinha 18 anos, então 8 anos. Uns 8 anos mais ou menos.

Interviewer: Como é que a gente começou assim tão cedo?

S.G.: Eu entrei na faculdade, eu tinha 17. Era faculdade de jogos, jogos digitais. E foi lá, eu conheci o pessoal de lá, começamos a fazer um projetinho e tal. E acabaram que os projetos foram para frente, profissionalmente mesmo, desde os 18 anos.

Interviewer: E há quanto tempo é que jogas jogos de tabuleiro? E jogos normais também?

S.G.: Bom, os jogos de tabuleiro modernos, tem uma diferença aí. Acho que desde a faculdade mesmo, quando eu entrei lá, então desde os 17, faz 9 anos. Quando era mais nova, eu gostava bastante também de jogos de tabuleiro. Mas eram aqueles mais clássicos, Monopoly, jogo da vida. Eu tinha, eu lembro quando eu era bem criança, acho que eu tinha uns 8 anos. Eu juntei moedinha para comprar o jogo de tabuleiro dos Cavaleiros do Zodíaco.

Interviewer: Existe?

S.G.: Existe. Foi feito por um brasileiro aqui,

Interviewer: Ah, então aqui não deve ter...

S.G.: É, eu não sei se... Você deve conhecer o Sérgio Halabã, ele é bem famoso no mundo inteiro. É, ele que criou.

Interviewer: É porque os Cavaleiros do Zodíaco não foi assim uma febre tão grande como foi no Brasil.

S.G.: Ah, entendi.

Interviewer: Mas Doraemon, Digimon também foi muito grande aqui, Naruto.

S.G.: É, Naruto até hoje aqui é muita febre.

S.G.: Na época quando eu era mais nova, Cavaleiros do Zodíaco era bom.

Interviewer: Fizeram remake não foi?

S.G.: Fizeram, eu não vi. Eu não vi, eu não tive coragem. É muito ruim. O original é muito ruim, eu não sei porque eu gostava. Mas enfim, eu sempre gostei de jogo num geral. De tabuleiro eu jogava quando eu era mais nova, mas eu conheci os modernos quando eu entrei na faculdade mesmo, quando eu tinha 17 anos.

Interviewer: E os jogos digitais?

S.G.: Desde quando eu jogo, Ah, desde sempre também. Eu lembro quando eu era bem criancinha, assim. Morava com os meus pais mesmo, as duas irmãs mais velhas, então todo domingo a gente ia ali no PC jogar alguma coisa. Ou no Master System alguma coisa assim a gente jogava. Aí lá, vou comprar um Playstation, não sei o quê. Então desde muito novinha assim eu sempre gostei muito de jogo. Sempre joguei.

Interviewer: E qual é o teu jogo favorito de tabuleiro de todos os tempos? Tipo aquele que tem um espaço no teu coração?

S.G.: Jogo de tabuleiro preferido.

Interviewer: Sem contar com os teus

S.G.: Não, os meus com certeza não são. Olha, eu gosto muito de Ascension. Acho que é um dos meus preferidos.

S.G.: Eu mais jogo assim. Mas se for falar um jogo mais tabuleiro mesmo assim, acho que o Lisboa.

S.G.: Gosto muito dos jogos do Vital Lacerda.

Interviewer: Acho que o Lisboa está no meu top 1 assim de melhor jogo feito de tabuleiro e sentes que o jogo do Lisboa é perfeito? Ou mais ou menos perto do perfeito?

Ou mudarias alguma coisa para torná-lo ainda melhor?

S.G.: Eu acho que perfeito nenhum jogo é,

Interviewer: Sim.

S.G.: Eu acho que ele é muito... todos os jogos do Vital assim. Ele vai muito longe na simulação querendo que tudo seja muito realista. Até a última vez que eu joguei teve... eu não sei se você já jogou esse jogo.

Interviewer: Não, mas já ouvi.

S.G.: É porque ele tem muitas coisas assim. Ele é muito complexo.

S.G.: Por mais que você faça uma única ação por turno, essa ação demora meia hora e aí tem uma parte do tabuleiro que tem a cidade com as lojinhas.

S.G.: Então tem as ruas ali e as lojinhas que você vai construir e aí, simplesmente porque o mapa da cidade era assim, ele decidiu fazer assim no tabuleiro também.

S.G.: Então tem partes que são maiores, que são tipo um quadrado, e tem partes que são um retângulo e mecanicamente isso não interfere em nada.

S.G.: Ele só fez isso visualmente porque era assim na planta da cidade, sabe?

S.G.: Às vezes ele vai muito longe nessa coisa de querer ser muito fiel e complica as regras para o jogador.

S.G.: Então acho que nesse aspeto ele é um pouco... podia ser melhor assim,

S.G.: Mais simples para o jogador.

Interviewer: Para ti qual é a fase mais complicada no processo de desenvolvimento do jogo de tabuleiro?

Interviewer: É arranjar o tema? É arranjar publishers? É regras? O que é difícil?

S.G.: Eu acho que... pelo menos para mim, como game designer, o mais difícil é o balanceamento do jogo para ele ficar gostosinho ali para todo mundo jogar e não falar "esse jogo está quebrado, esse jogo aqui, só isso aqui funciona, isso aqui não dá para fazer".

S.G.: Eu acho muito difícil assim, eu não sou tão matemática. Então essa parte aqui mais me pega. Porque de resto assim, quando eu comecei a fazer jogo de tabuleiro, eu falei "ah, vou fazer financiamento coletivo". Então a gente fazia lá pelo Catarse. A gente quis fazer Kickstarter também, mas não chegamos lá. Então assim, conforme você vai fazendo, você vai conversando com as pessoas, conseguindo espaço no mercado e tal mas o balanceamento do jogo é muito difícil.

S.G.: Ir testando com muitas pessoas e percebendo a recorrência dos erros, essas coisas, é um processo bem complexo.

S.G.: Não é "Oh meu Deus, eu fiz um jogo e em dois meses ele está pronto". Não, demora bem mais que isso para refinar ele.

Interviewer: E como é que costumas fazer? Costumas fazer cálculos, Excel, vais fazendo por tentativas? Como é que tu fazes?

S.G.: Eu gosto um pouco de Excel, planilha, acho que ajuda a ter uma noção numérica das coisas. Mas eu acho que o balanceamento não é só números. Então a gente precisa bastante da perceção do jogador. Às vezes matematicamente o negócio está balanceado, está equilibrado, mas quando a pessoa está jogando não passa essa sensação de equilíbrio. Então o que eu costumo fazer é testar bastante com as pessoas, com pessoas que jogam de formas diferentes também.

S.G.: E pegar o feedback delas sobre o que elas acham. "Ah, esse personagem está fraco, esse personagem não está". As escolhas delas.

S.G.: Geralmente escolhem só aquele personagem porque gostam mais daquela habilidade, então por mais que ela não seja mais forte, pela perceção do jogador ela é e por isso eu tento ir ajustando para deixar mais do jeito que eu quero.

S.G.: Acho que eu faço menos conta e presto mais atenção na experiência.

Interviewer: E onde é que vais buscar as inspirações para arranjar as mecânicas, para arranjar os temas?

S.G.: Eu gosto muito de criar. Então qualquer coisa que eu estou assistindo, vendo, lendo, dá um estalo, eu falo "Nossa, podia ter um jogo disso" e aí eu sempre gosto de ficar misturando as coisas. Então por exemplo, eu gosto muito de um jogo de celular que chama Merge Mansion. Que é um jogo de merge, obvio que tem a personagem ali na mansão dela, ela está juntando as pecinhas ali meio que

para fazer uma faxina e descobrir coisas ali na mansão e eu nunca vi um jogo desse de tabuleiro, por exemplo.

S.G.: Eu estou muito com vontade de "Ah, como seria portar um jogo desse de celular para tabuleiro? Como eu faria isso? Como eu criaria um tema legal?"

S.G.: Então, meio que, para mim é bem natural. Tudo que eu estou vendo ali eu falo "Nossa, isso aqui poderia ser um jogo. Isso aqui super combinaria com um tema de jogo “e aí eu vou juntando as coisas.

S.G.: Por acaso é interessante a mecânica do merge, como é que fazias nos jogos de tabuleiro.

S.G.: E até agora eu não sei como fazer isso.

Interviewer: Como é que tu fazes a classificação etária do teu jogo de tabuleiro? Como é que sabes, por exemplo, que o teu jogo é de 10 para cima? Ou de 14 para cima?

S.G.: Isso aí é uma questão, porque pelo menos os que eu publiquei, eles são 14+ mas não é porque eu sei que pessoas abaixo de 14 não jogariam. É mais pela legislação, que "ah, contém peças pequenas e não sei o que", aí a gente faz 14+ só por isso e aí também não é jogo especificamente de criança, então não tem tanto esse problema, a gente sempre fez 14+ mas eu sei que alguns deles são para crianças menores.

S.G.: E aí eu faço isso bem levando em evento e tentando ver até qual faixa etária que, primeiro, as crianças têm interesse em jogar, já teve vezes de eu levar jogo "ah, é muito complexo, não quero jogar isso aqui não" mas às vezes a criança vai e ela joga melhor que os pais, assim, falando desse jogo. Com certeza funciona para criança, mas pela legislação eu sempre coloco 14+.

Interviewer: Na legislação porque só podem lançar jogos de 14 para cima?

S.G.: Eu não sei especificamente o que é, porque foi a própria empresa que fabricou o jogo que trouxe essa regra.

S.G.: Eu acho que tem alguma coisa a ver também com taxas que eles pagam, alguma coisa assim porque eu acho que para ser para menor de 14 anos tem que ter um selo a mais, alguma coisa assim, Ah, acho que ficaria mais caro.

Interviewer: Achas que alguns gêneros ou categorias de jogos são mais acessíveis ao público do que outros? Por exemplo, se calhar um jogo do Vital é menos acessível do que um Party Game ou Monopoly, por exemplo.

S.G.: Sim, olhando aqui o cenário do Brasil principalmente, o que mais vende é Party Game.

S.G.: O pessoal, imagino que em Portugal o pessoal jogue muito mais, né, jogo de tabuleiro. Aqui no Brasil é um negócio bem pequenininho assim quase ninguém conhece jogo moderno, sabe?

S.G.: Então quando você fala "ah, eu tenho jogos, eu tenho 5 jogos", a pessoa fala "nossa, você joga muito jogo de tabuleiro".

S.G.: Nem é uma puta coleção, mas...e aí as pessoas jogam mais Party Game, porque realmente "ah, vamos aqui juntar um grupo de amigos, jogar um drinking game aqui", bem simplesinho.

S.G.: O pessoal não gosta muito de sentar na mesa e ficar horas jogando.

S.G.: Então, por exemplo, os Eurogames têm um público bem específico para jogar, mas não é todo mundo assim que se interessa.

S.G.: Acho que bastante Card Game também, né, para ser mais prático, menorzinho também, o pessoal joga mais e jogo de miniatura a galera pira muito aqui no Brasil.

Interviewer: Consideras, por exemplo, que nos jogos onde é necessário algum tipo de conhecimento prévio, por exemplo, alguma da linguagem que nós temos, e se calhar para as pessoas que estão fora deste mundo e não entendem,

achas que esse conhecimento devia estar dentro do manual a explicar ou as pessoas devem só ver o que significa?

S.G.: Boa pergunta.

Interviewer: Por exemplo, falaste no "merge", eu percebi logo o que é que queres dizer, mas se calhar a minha avó não percebe o que significa "merge".

S.G.: Exato, eu acho que tem bastante isso, em jogo de tabuleiro a gente fala muitos termos específicos.

S.G.: Ah, vou jogar um "Deck Building", o que é um "Deck Building"?

S.G.: Ah, um "Eurogame". Só quem joga sabe o que é um "Eurogame", porque senão pode ser qualquer coisa.

Interviewer: O "Meeple" também.

S.G.: Sim, total. Eu acho que tem muita nomenclatura específica que a gente poderia tentar dar uma simplificada e talvez até por isso que as pessoas joguem mais os "party games" que não tem essas nomenclaturas.

S.G.: Porque realmente se você vai jogar um jogo super complexo assim...aqui no Brasil a gente costuma falar muito termo em inglês ah, vamos fazer o "setup" do jogo, minha mãe ia olhar e falar assim "o que?" "Tá me xingando? Não entendo nada assim."

S.G.: Eu acho que realmente da nossa cultura de jogador mesmo a gente acaba nichando quem não conhece jogo.

S.G.: Tanto de tabuleiro quanto digital, no jogo digital a gente fala cada termo específico.

S.G.: É porque a gente pega os termos em inglês e transforma em português, "Ah, eu tô "tancando" aqui." "O que é "tancar"? Eu vou "tancar" é, então as pessoas que não estão acostumadas realmente olham para isso e falam "nossa, é um bando de doido ali falando idioma novo."

S.G.: Acho que isso pode afastar um pouco as pessoas.

Interviewer: E achas que essa explicação devia estar dentro do manual ou as pessoas deviam ir ao Google pesquisar? O que significa?

S.G.: Eu acho que se estiver dentro do manual pode ser um pouco ruim para quem já conhece porque eu imagino assim, quem pega o jogo para jogar pela primeira vez provavelmente é um amigo que joga, que já sabe as regras.

S.G.: Essa pessoa vai ler as regras e explicar para o grupo ali.

S.G.: "Ah, eu nunca joguei, eu vou ali na casa do meu amigo e vou aprender a jogar com ele me ensinando."

S.G.: Então eu nem vou olhar para o manual, sabe? e aí esse meu amigo que já sabe o jogo, já está familiarizado, se tiver um manual explicando coisas que ele já viu, eu acho que pode ficar um pouco chato.

S.G.: Então acho que não seria o manual o responsável por explicar esses termos, mas talvez ter alguma plataforma de mais fácil acesso, algum link no manual que explicasse essas coisas, uma área dedicada, um glossário no manual, aí tudo bem.

S.G.: Separado da explicação das regras aí eu acho que poderia ajudar sim.

Interviewer: Ok. Qual é a tua opinião sobre representatividade na arte de um jogo, do tabuleiro? Achas necessário, necessário, deve acontecer em todas as situações?

S.G.: Eu acho bem importante. Eu tentei fazer isso nos meus jogos, então eu sempre tentei colocar personagens diversos, tanto de etnia, de gênero, de orientação, num geral.

S.G.: Eu acho que isso é muito importante, porque o jogo é um tipo de arte que as pessoas estão consumindo, então se a gente coloca diversidade, se torna algo um pouco mais natural.

S.G.: Não é tipo "ah, isso é obrigatório", mas a partir do momento que isso nem existe, a gente fica "pô, onde que eu me encontro aqui?".

S.G.: Então assim como um filme ou qualquer coisa que seja de entretenimento, eu acho que é muito importante a gente pensar na diversidade, e não simplesmente só colocar, colocar de uma forma que faça sentido, nos meus jogos, por exemplo, um dos últimos que eu lancei, que é o (nome de um dos seus jogos) , a gente quis muito enfatizar isso. Então eu contratei uma menina para fazer as ilustrações, então praticamente todo o time era de mulheres, eram acho que 5 mulheres e 2 homens, e aí toda a ilustração foi feita por 2 mulheres, com personagens femininas bem diferentes, com corpos diferentes, cores diferentes, cabelos diferentes, e foi muito bem recebido pelo público.

S.G.: Eu lembro que o pessoal na época olhou e falou "nossa, eu gosto dessa sereia aqui porque parece comigo", aí outra pessoa "ah, eu gosto dessa porque essa aqui parece mais comigo" e eu fiquei muito feliz de ver que a diversidade faz diferença, porque as pessoas conseguem se reconhecer mais ali.

S.G.: Então eu acho que ter essa diversidade na arte de um jogo é muito importante e tem muito jogo antigo, que é jogo de fazenda, tem o fazendeiro branco clássico ali de sempre, você fica "pô, não muda nada", qualquer um consegue pegar a imagem de um jogo e põe no outro e fica igual.

S.G.: Acho que isso é bem importante, sim, que é a diversidade.

Interviewer: E por exemplo, nos jogos históricos, achas que devemos pôr representatividade mesmo que se calhar em alguma parte da história não faça sentido?

S.G.: Eu lembrei até de... qual é o nome do jogo? Acho que é no Five Tribes.

S.G.: Ele mudou o termo de um dos personagens porque acho que era algo mais relacionado à escravidão, alguma coisa assim de escravo, o cara que estava servindo ali, e eles mudaram para não ficar ofensivo.

S.G.: Eu acho que a gente tem a liberdade nos jogos de mostrar coisas do passado mesmo, da nossa história, com um olhar mais correto, digamos.

S.G.: Então não é porque na história aconteceu daquele jeito, eu acho que...tem vários jogos que eles colocam "esses aqui são os escravos", coloca lá os pininhos marrom e você fica "pô, é meio complicado".

S.G.: Eu acho que eles até podem falar sobre como era, mas trazer de uma forma mais interessante para a gente entender que isso tem que mudar também.

S.G.: Então acho que a gente tem liberdade nos jogos para não ser 100% fiel à história e trazer esses elementos de modernidade, de que a gente está realmente evoluindo como humanidade.

S.G.: Tem bastante gente que reclama, não só em jogos, mas em filmes também.

S.G.: Tipo o filme da Pequena Sereia, que é uma moça negra. "Mas a Pequena Sereia tem que ser branca". Não, porque ela é fictícia, mas mesmo se não fosse, eu quero que ela seja desse jeito, qual que é o problema?

S.G.: Então acho que colocar isso em debate é importante também.

S.G.: Eu seria essa pessoa que "ah, vou fazer um negócio histórico, mas eu vou fazer do jeito que eu quero".

S.G.: Mas tudo bem.

Interviewer: Achas que jogos que são para o menor número de jogadores são mais acessíveis ao público que um jogo com mais jogadores? Por exemplo, um jogo para duas pessoas, as pessoas procuram mais jogos para duas pessoas do que jogos para seis pessoas, quatro pessoas?"

S.G.: Aqui no Brasil, não.

S.G.: Na verdade, eu lancei um jogo que era para duas pessoas e foi o jogo que eu tive mais dificuldade de vender entre todos porque os outros jogos também eram jogados em duas pessoas, mas cabia mais.

S.G.: Cabia mais gente, então, são três pessoas, são quatro, são duas, o jogo serve para todas, o que é exclusivo para duas pessoas, meio que restringe.

S.G.: Tem aqui um grupo de quatro pessoas, tem que dividir em dois e jogar duas partidas.

S.G.: Então, acho que pelo menos aqui no Brasil, que o pessoal é mais party games, por mais que tenha muito casal que jogue, acho que acabam jogando jogos que dão para mais pessoas também.

S.G.: Então, fazer um jogo exclusivo para duas pessoas eu acho que não é tão legal.

Interviewer: O preço é um fator importante para a popularização de um jogo de tabuleiro?

S.G.: Sim, muito... é depende. Tem um colecionador que fica reclamando do preço e no final das contas ele compra do mesmo jeito tem muita gente que faz isso.

S.G.: Mas o preço é bem importante, principalmente porque...principalmente para jogos desenvolvidos aqui dentro, de editoras e game designers daqui de dentro do Brasil.

S.G.: Porque aí, por exemplo, vamos fazer um financiamento coletivo.

S.G.: A gente coloca lá o preço do jogo, mas tem vários outros jogos sendo lançados, então, eu tenho que escolher, eu tenho 100 reais, vou gastar esses 100 reais no jogo da pessoa que eu nunca vi na vida e está lançando o primeiro jogo dela ou eu vou comprar o jogo de um game designer renomado no mundo.

S.G.: Essa decisão do preço também interfere porque a pessoa só pode comprar um jogo por mês ou então, se forem jogos mais baratos, ela consegue comprar mais jogos.

S.G.: Então, quando a gente vai definir o preço de um jogo, é bem preocupante. “ah qual é a faixa de pessoas que eu quero alcançar? Então, quanto eu consigo colocar de máximo no preço do meu jogo?”

S.G.: Eu sofria bastante quando eu fazia o financiamento coletivo porque a margem de lucro era muito pequena e a galera já falava que o jogo estava caro.

S.G.: Quando eu lancei o Café Express, foi em 2016, acho.

S.G.: O jogo estava por 120 reais.

S.G.: Que era um preço bem na média dos jogos.

S.G.: Era um jogo de uma caixinha média, não era tão grande.

S.G.: Mas ele vinha com cartas transparentes, já vinha com uns sleeves, tinha pecinhas com impressão.

S.G.: Então, não era um jogo super básico e o pessoal falava "Nossa, uma caixinha desse tamanho custa 120 reais".

S.G.: Eu ficava "Poxa, mas me custou 100 reais para fazer essa caixinha, eu estou cobrando 20 só".

S.G.: Então, o pessoal implica muito com o preço, principalmente jogos feitos no Brasil, jogos que vêm de fora, eles se aclamam, mas compram mesmo assim, então, tem essa diferenciação também.

Interviewer: E achas que o preço é só importante porque o Brasil é considerado um país “pobre"? ou também acontece no resto do mundo?

S.G.: É uma ótima pergunta.

S.G.: Eu não tenho tanto contato com pessoas de fora do Brasil, para saber qual é a relação deles com o preço mas eu sei que tem muita gente que vai nos Estados Unidos comprar, porque lá é mais barato e aqui no Brasil realmente vem mais caro.

S.G.: Até a gente estava fazendo a conversão ali mas aqui também tem muita diferença do quanto a gente recebe de salário.

Interviewer: Eu não sei ver quanto vocês recebem.

S.G.: O salário mínimo aqui no Brasil...está em 1300 reais.

Quanto que era que a gente tinha falado que era o Lisboa?

Interviewer: O Lisboa era 600 reais.

S.G.: Se o salário mínimo é 1300...

Interviewer: Pois.

S.G.: Aí você imagina, a pessoa não consegue comprar comida porque o salário mínimo não paga a comida da pessoa.

S.G.: Então você olha para esses jogos e fala que isso aqui realmente é um negócio de classe média para cima.

S.G.: As outras pessoas...um jogo de 30 reais é o máximo que ela consegue pagar e aí eu imagino que em outros países... Ah, um jogo custa 120 reais, beleza, eu tenho esse dinheiro de acordo com o meu salário, não é um preço baixo, mas é um valor que eu consigo pagar, então tem bastante essa relação também.

S.G.: O brasileiro em média não tem tanto dinheiro para comprar jogo.

Interviewer: Para ti, qual é o mínimo de idiomas que o Manual deve ter logo do início?

S.G.: Não sei se eu entendi.

Interviewer: Por exemplo, quando estás a fazer um jogo, tu lanças o jogo. Vai ter português inglês, vai ter português inglês alemão.

S.G.: Entendi. Aqui a gente... O pessoal mais indie, a gente só lança em português mesmo, que a gente faz só para o Brasil. Os nossos jogos nem saem, mas eu acho que pelo menos o alemão também é importante, porque o jogo de tabuleiro é bem importante na Alemanha, mas eu acho que o mais padrão de ter é português, inglês e espanhol. Acho que como a Devir faz. Você compra um jogo e já vem nos três idiomas, mas aqui no Brasil a gente acaba fazendo só português mesmo porque a gente pega o jogo de fora, a gente faz a tradução só.

Interviewer: E acontece muito por lançarem só português e espanhol, como vocês têm a Argentina por perto e também o México um pouco mais acima, mas é relativamente perto?

S.G.: Acho que precisaria ver com editoras que exportam também. Eu não vou saber te responder.

Interviewer: Não sei se alguma vez viveste a Portugal ou tens amigos portugueses, alguma coisa assim?

S.G.: Conheço gente que mora em Portugal.

Interviewer: Como é a comunidade de board games brasileira? Eles são inclusivos? São acolhidos por jogadores diferentes, de outros países, que falam outras línguas? Mulheres, pessoas com deficiências? Como é a comunidade aí?

S.G.: Bom, o pessoal aqui fica mais no Brasil mesmo, acho que não tem muita conexão com pessoas de outros países.

S.G.: O brasileiro não fala muitos idiomas, são poucos brasileiros que falam inglês, por exemplo, então a gente acaba ficando só na gente mesmo, mas eu diria que é um pessoal bem inclusivo, sim. Óbvio, tem muito machismo na comunidade até hoje.

S.G.: Então tem bastante comunidade no Facebook, WhatsApp, Telegram, coisas do tipo. O pessoal reclama até hoje de machismo.

S.G.: Uma coisa que surgiu assim, faz uns três anos, são eventos focados para mulheres que são só para mulheres mesmo, ou pessoas não-binárias e tal.

S.G.: Eu já fui em alguns, é um ambiente bem legal e acaba indo bastante gente e meio que é uma porta de entrada para depois as mulheres se sentirem mais confortáveis na comunidade no geral.

S.G.: Então também tem bastante evento que é mais familiar e que vai muita gente.

S.G.: Aqui em São Paulo, especificamente, tem um evento que é um dos maiores que tem no Brasil, que é o Board Game São Paulo.

S.G.: Todo mês tem, no final do mês, e chega umas 400 pessoas.

S.G.: Todo mês. É um evento bem considerável. E tem homem, mulher, criança, gente de todo jeito.

S.G.: Então acho que é uma comunidade bem inclusiva, apesar desse machismo aí.

S.G.: Querendo ou não, meia dúzia reproduz machismo e acaba parecendo que é muita gente.

S.G.: Isso é triste, mas acho que está melhorando também e tem muito grupo de designers que estão começando a criar jogo e eles têm uns grupinhos ali.

S.G.: Então é uma comunidade que está crescendo ainda.

Interviewer: Ok. Estava a dizer que no Brasil muitas pessoas não falam inglês, mas é porque não é ensinado nas escolas? Não é ensinado desde cedo? Há alguma razão para isso?

S.G.: É ensinado, mas é bem mal-ensinado. É bem nichado. Tem gente que depende da escola. Tem gente que não tem oportunidade, aprende só o básico ali.

Interviewer: Vocês têm acesso a coisas em inglês ou é sempre tudo dublado e traduzido?

S.G.: Tem as duas coisas. Jogo de tabuleiro, o pessoal joga mais do que vem traduzido mesmo.

S.G.: É bem nichado o pessoal que pega jogo de fora e joga em inglês mesmo. É bem raro, mas o pessoal que joga muito, geralmente quem joga muito aprende inglês com o jogo mas no geral todas as coisas de entretenimento eu acho que o consumo de conteúdo dublado em português é bem maior.

S.G.: Para o público em geral mesmo.

Interviewer: Achas que todos os jogos devem ter uma mecânica de existência onde um jogador pudesse sair ou entrar sem estragar o jogo para os outros jogadores? Ou achas que ter sempre essa opção de sair ou entrar estraga um bocado a experiência e depois ainda pode haver pessoas que abusam da mecânica?

S.G.: Eu acho legal, mas acho que é muito difícil fazer isso num jogo.

S.G.: Eu acho que você pensar um jogo já pensando nisso pode ser muito legal realmente, mas você pegar os jogos que já existem e tentar adaptar, não vai dar certo e depende do jogo também.

S.G.: Acho que tem jogo que se você pausa por 10 minutos você já não sabe mais o que é o jogo, o que está acontecendo e aí perde muita experiência.

S.G.: Nunca tinha pensado nisso na verdade, você poder sair do jogo e o resto do pessoal continuar jogando.

Interviewer: Imagina que tens um jogo de 3 horas, tipo Lisboa ou 2 horas, uma coisa assim. Já estás a 1 hora do jogo e alguém te liga a contar uma emergência e tens que sair. Depois as pessoas vão ter que terminar o jogo porque tiveste uma emergência.

Ou se calhar continuariam.

S.G.: Sim, parece superinteressante, mas eu não sei como fazer isso. Não tem a ver com a inteligência artificial que joga pela pessoa que saiu, mas acho que fica muito complexo, mas é uma ideia interessante.

Interviewer: Ou se calhar distribuir os recursos, por exemplo, o recurso da pessoa é como se o jogador tivesse morrido e eles distribuem a herança.

S.G.: Pode ser interessante. Dependendo do jogo dá para fazer uma adaptação, mas criar um jogo pensando nisso seria mais legal.

Interviewer: Eu acho que isso acontece muito nos party games no uno pessoa entra, outra sai.

S.G.: Não tem tanto prejuízo, jogos que tem muita regra que fica mais difícil.

S.G.: O que eu faço com isso tudo de regra? Um monte de coisa do jogador.

Interviewer: Jogos com turnos de espera ou eliminação atual dos jogadores.Como por exemplo o Werewolf, aborrecem mais facilmente os jogadores? ou às vezes é bom ter um tempo de espera para pensar na estratégia? ou ver de fora o que os jogadores estão a fazer para entender melhor o jogo?

S.G.: Eu acho legal essa questão de ter os turnos, desde que não sejam turnos muito demorados.

S.G.: Eu costumo jogar com um grupo de amigos que qualquer jogo levava 3 horas no mínimo, qualquer jogo, porque o pessoal tem o turno do fulano que está ali jogando e os outros deveriam estar pensando, mas eles não estavam pensando, estavam fazendo qualquer outra coisa e eu não estava pensando.

Eu ligava a cabeça e começava a pensar. Então eu acho que depende com quem S.G.: você vai jogar. Esse tipo de jogo funciona ou não, porque pode ficar muito cansativo. Tem gente que vai mexer no celular, depende do perfil de jogador.

S.G.: Eu gosto de jogo de turno, eu não fico avoada pensando em outra coisa eu fico prestando atenção no jogo e eu continuo me sentindo imersa no jogo, mas eu sei que tem gente que vai para outro país e esquece do jogo que está na mesa, não funciona tanto.

Interviewer: E qual é a eliminação dos jogadores?

S.G.: Eu acho que tem que ser um jogo bem rápido senão fica frustrante se é uma partida de mais de 10 minutos e você é eliminado. O que eu vou fazer da minha vida? Nesses 10 minutos? Eu acho legal que tem alguns jogos que trazem mecânicas, "Tipo você morreu, mas agora é um fantasma que vai ficar assombrando os outros."

S.G.: Não lembro qual jogo tem isso.

Interviewer: Acho que é o Among Us.

S.G.: Eu acho legal. Eles criam uma regra e mantêm todo mundo jogando, mas tem a eliminação, mas se for um jogo bem curto, não tem problema. 10 minutos. Eu vou no banheiro.

Interviewer: A duração de uma partida é importante para o jogo ser mais acessível ao público?

S.G.: Totalmente, aqui no Brasil o pessoal joga mais party game, justamente por ser mais rápido, é muito difícil até eu chamar meus amigos para jogar.

S.G.: "Não aguento ficar mais do que uma hora sentado jogando, ah vamos conversar, amos fazer não sei o que e aí não joga."

S.G.: Jogos rápidos aqui no Brasil dão mais certo.

Interviewer: Tu nos teus jogos faz com que os jogadores se lembrem das regras? Ou disponibiliza player aids?

S.G.: Eu costumo fazer esses player aids, eu acho que facilita muito, às vezes a pessoa confunde uma regra com a outra, eu gosto de jogos que têm isso, geralmente eu coloco isso nos meus.

Interviewer: Acho que um jogo deve se tornar cada vez mais desafiante? Ou seja, ter uma curva crescendo de desafio mesmo que tenha as pessoas frustradas por alguma razão?

S.G.: É bem complexo. Eu acho que em jogo digital isso acaba ficando mais fácil de aplicar do que num jogo de tabuleiro, mas eu acho que ter essa sensação de progresso num jogo é importante.

S.G.: Não necessariamente de desafio, de ficar mais desafiador, mais difícil, mas que o jogador sinta esse progresso dele, que nem não às vezes acaba tendo essa questão de dificuldade, de desafio, porque às vezes você consegue desbloquear novas habilidades ou novos recursos, ou coisas do tipo. Isso eu acho legal.

S.G.: Liberando coisas do jogo aos pouquinhos, no primeiro turno você só tem duas ações, depois você consegue outras.

S.G.: Eu gosto muito de deck building. Eu acho que ele tem um pouco disso. No começo você só tem as cartas básicas. Então eu só consigo usar a mana para comprar a carta e a porradinha ali para bater no monstro e aí conforme você vai comprando outras cartas, elas vão trazendo novas habilidades. Querendo ou não, existe essa evolução dentro da partida, acho que por isso eu gosto tanto de deck building. Que tem essa evolução bem nítida.

S.G.: Não acho que é necessário, depende do público, depende do objetivo do jogo, mas eu acho que isso é legal para não ficar um negócio monótono também.

S.G.: Se você ficar o tempo todo jogando a mesma coisa, poderia ser uma partida mais rápida.

S.G.: Um jogo mais longo, se ele tem essa progressão, acho que encaixa melhor.

Interviewer: A aleatoriedade é importante para um jogo de tabuleiro?

S.G.: Eu diria que sim e isso é uma questão bem polêmica.

S.G.: Eu acho que depende do jogo também, de quem está jogando por exemplo, se você coloca muita aleatoriedade em um eurogame, o pessoal vai ficar puto da vida porque é um jogo mais estratégico, mas se você coloca aleatoriedade...

S.G.: Eu vou jogar um Eldritch Horror, é super aleatório, mas é uma aleatoriedade que faz sentido para o contexto do jogo, então acho que é legal e também não é aquela aleatoriedade que...sei lá... Rola um dado e precisa de um resultado super específico, tem um outro jogo que eu acho que é o Elder Sign.

S.G.: Você já jogou?

Interviewer: Não.

S.G.: Você já jogou Eldritch Horror?

Interviewer: Não.

S.G.: Eles são jogos... Ambos são do Lovecraft mas eles têm uma diferença que eu acho bem interessante sobre a aleatoriedade, porque no Eldritch Horror, você tem o tabuleiro do mundo todo e vai cair os seus personagens.

S.G.: E quando você vai fazer checks, vou lutar contra um monstro, vou fazer um checks para resolver um enigma, alguma coisa do tipo. Você vai rolar os seus dados, de acordo com a sua proficiência, você tem uma quantidade específica de dados e se der 5 ou 6 na rolagem, é um sucesso, então você sabe que tem 33% de chance de ter um sucesso em cada dado, são dois números de 6, então beleza, faz sentido é difícil, mas você tem uma noção do que vai acontecer.

S.G.: No Elder Sign, os dados são com as faces... Cada lado tem um símbolo, então não é um dado normal, de 1 a 6 e quando você vai fazer esses testes de desafios, você precisa de uma sequência específica de símbolos que é muito específico mesmo.

S.G.: Não é tipo "5 ou 6 é sucesso", não a caveira dá sucesso, tudo o resto você morre e é muito aleatório você fica...ou fica muito fácil, ou fica muito difícil, não tem um meio termo, porque é uma probabilidade que não foi muito bem calculada.

S.G.: Aí eu acho que como você coloca aleatoriedade no jogo, vai interferir, se é legal ou se o jogo só está zoando com a sua cara, você nunca vai ganhar um negócio.

Interviewer: Ok.

Interviewer: Jogos com limites de tempo, tipo aqueles temporizadores com as ampulhetas e assim. Faz os jogadores desistirem mais facilmente por criação de ansiedade ou outros sentimentos negativos? ou achas que engajam mais o jogador contra o jogo e contra o tempo?

S.G.: Eu acho que vai depender muito da pessoa, eu não saberia dizer se ele é mais positivo ou negativo, mas eu particularmente gosto muito.

Interviewer: Ok.

S.G.: Saiu um... tem um que ficou bem famoso aqui no Brasil. Eu acho que é Kitten Rush. O pessoal está numa cozinha e tem várias ampulhetinhas. O seu bonequinho na verdade é uma ampulheta. Eu acho muito divertido, justamente pela sua atenção. Eu gosto de ter essa ansiedade no jogo porque aí fica um negócio mais dinâmico e tal, mas tem gente que se desespera.

S.G.: É bem específico porque quando a pessoa não consegue ser rápida, aí o jogo fica muito frustrante pra ela. Eu lembro que faz bastante tempo assim, acho que faz uns oito anos, que saiu um jogo aqui no Brasil que era...Chamava Pitch Crew, era um jogo de pit stop de corrida de Fórmula 1, só que era com matemática e aí você imagina, é um pit stop. Você tem que ser muito rápido e aí trocar o pneu era uma conta de soma, aí colocar a gasolina no carro era uma conta de multiplicação e aí você tinha que ir pegando as pecinhas e colocando ali no carro e tal. Era muito frenético.

S.G.: Então além de ser rápido, você tinha que fazer conta. É um negócio muito maluco e aí eu lembro que eu gostava muito de jogar porque eu conseguia fazer as contas.

S.G.: Eu gostava de jogar com os meus amigos e eles ficavam...

que jogam chato e não conseguiam fazer uma conta. Aí eu ficava com cem pontos na frente deles.

S.G.: Isso é muito nichado, só quem consegue jogar isso vai gostar e todo o resto vai ficar muito triste, então acho que essa questão do tempo é oito a oitenta também, quem gosta, gosta e quem não gosta vai achar que dá ansiedade, fica muito chato.

Interviewer: E em que lado da balança estão os teus amigos? Eles gostam dos jogos com tempo, não gostam?

S.G.: Tem os dois tipos de amigo. Tem alguns que gostam muito e tem uns que são aqueles que ficam meia hora pensando antes de jogar. Então eles não se dão bem com esse tipo de jogo que tem tempo.

Interviewer: Qual é a tua opinião sobre os jogos com multitasking? Aqueles jogos onde tens que fazer várias ações no mesmo turno? Tipo Lisboa?

S.G.: Gosto, dá um nó no cérebro, mas eu gosto.

S.G.: Eu gosto de jogos que são... Na verdade, depende porque, por exemplo, Lisboa é uma ação que você faz e ela se desencadeia em várias coisas.

S.G.: Então quando você vai resumir o que você está fazendo, você fala "eu coloquei essa carta e estou fazendo ação dessa carta".

S.G.: Eu acho legal quando existe uma simplicidade nas regras, que com poucas ações você consegue fazer muita coisa porque quando tem muita regra específica, tipo "ah, você tem uma lista de dez ações que você pode fazer".

S.G.: Eu não sei nem ler as dez ações, já estou ansiosa que meu turno está demorando, porque eu não vou decorar isso.

S.G.: Então eu acho que simplificar as regras, mas que isso desencadeie várias coisas diferentes no jogo, eu acho isso legal.

S.G.: O próprio Ascension mesmo, você só vai usar suas cartas e aí você vai fazer lá o que está escrito na carta e comprar outras ou destruir cartas que estão ali na linha.

S.G.: É super simples, a regra básica do jogo é muito simples, mas aí o que vem nas cartas te permite fazer combos, te permite fazer coisas diferentes.

S.G.: Então isso eu acho legal.

S.G.: Agora ter muita regra, nossa vou ficar aqui um turno, aí eu tenho que comprar recurso, eu tenho que usar o recurso para não sei o que mas aí esse recurso específico eu posso transformar em não sei o que lá, posso fazer troca.

S.G.: Aí, me perdi já, aí eu acho que eu prefiro uma simplicidade assim nas regras.

Interviewer: Por falar em regras, achas que o manual de instruções deve ter uma linguagem mais informal e mais fácil? Deve ter uma linguagem formal, se calhar, com alguns termos específicos daquele tema? Devem ser acompanhados de imagens e gráficos? Não devem ter nem imagens nem gráficos?

S.G.: O manual eu acho que é uma das coisas mais difíceis assim de fazer com certeza tem que ter imagens, com certeza.

S.G.: Dos componentes, principalmente o setup ali do jogo, se eu não tiver imagem eu não vou saber montar o jogo. trazer exemplos, eu acho que é bem legal quando o manual traz exemplo de uma jogada, alguma coisa assim, porque fica bem mais fácil de você entender.

S.G.: Sobre a linguagem, eu gosto quando o manual traz um pouco da narrativa, ele meio que entra ali no tema do jogo e fica ali dentro daquela linguagem que o jogo quer usar, mas acho que ele também tem que ser bem objetivo.

S.G.: Tem manuais que ficam contando uma baita de uma história e a regra fica mascarada ali no meio, Isso eu não acho legal.

S.G.: Então você tem uma introdução temática, aí você tem todas as regras, aí você tem um personagem no cantinho dando uma dica temática.

S.G.: Aí fica legal, mas as regras em si precisam ser bem objetivas, porque não é um livro de história que você está lendo.

S.G.: Você está lendo um manual de regras e o que você quer saber é a regra, você não quer saber a história.

S.G.: Então separar essas coisas no manual eu acho bem importante.

Interviewer: Todos os jogos tabuleiro deviam disponibilizar instruções em vídeo, tipo aqueles do YouTube que costumo ouvir, ou pelo menos instruções em áudio?

S.G.: isso é um sonho, seria muito bom porque o pessoal não gosta de ler manual. No geral conheço muita gente que nem lê manual, pega um vídeo no YouTube e aprende pelo vídeo.

S.G.: É que eu gosto muito de ler, então eu leio manual mas se tivesse um apoio de vídeo, de áudio, não sei se o áudio funcionaria tanto para mim porque eu acho que se assemelha muito a estar lendo.

S.G.: O vídeo acho que ajudaria demais, o vídeo oficial de explicação da série, seria bem legal.

Interviewer: No início falaste sobre miniaturas, que o pessoal gosta muito de miniaturazinhas. As peças do jogo, como essas miniaturas, minhas e fichas, devem ter esses componentes táteis reconhecíveis? Por exemplo, texturas diferentes, formas diferentes?

S.G.: Olha, brasileiro é muito fresco com isso, não sei como o pessoal é, mas aqui no Brasil o pessoal implica muito.

Interviewer: Aqui gostam, mas é um extra.

S.G.: Entendi. O público mais casual daqui não reclama muito, porque também está acostumado a jogar mais party game.

S.G.: São jogos que não tem tanta preocupação com a qualidade do material, por exemplo, o pessoal que joga muito Eurogame, o cubo tem que ser de madeira porque aqui no Brasil não é tão comum ser de madeira, as fábricas que produzem aqui, produzem de plástico.

S.G.: Eu trabalhei numa fábrica que é a Ludens, uma das maiores aqui do Brasil e eles faziam peça de plástico, porque no Brasil é mais fácil fazer de plástico e o pessoal reclamando, "não, porque tem que ser de madeira, porque esse daí parece docinho" eu falava, "ah, mas parece docinho, então é legal". Eu adorava, mas "não, porque a textura", não sei o quê.

S.G.: Tem muita gente que pega a carta assim, e tipo, "ah, essa carta é grossa, essa carta é boa", quando a carta é fina, "ah, essa aqui é porcaria" e pra mim, especificamente, não faz diferença nenhuma, sabe? Eu tô preocupada com o jogo e não com o componente, se não é um componente muito frágil, que vai estragar quando eu tô manuseando, aí eu vou me preocupar, mas se não, tudo bem, sabe? mas tem bastante gente que implica assim e tem bastante gente aqui, que a gente tava falando das miniaturas, que o pessoal pinta miniatura e coisa assim.

S.G.: É meio que um hobby do hobby dos board games, conheço muita gente que pinta miniatura e é super preocupado com a estética do jogo, tem que ser super bonito, super bem detalhado e tal.

S.G.: Eu particularmente não ligo muito não.

Interviewer: Como é que a escolha de uma paleta de cores pode tornar um jogo mais acessível?

S.G.: Ótima pergunta.

S.G.: Eu não manjo muito disso, de cores. Eu sei que tem bastante questão de daltonismo, por exemplo, então, a escolha da paleta de cores ali é bem importante.

S.G.: Principalmente os personagens, definir as cores deles, tem jogos que já trazem essa preocupação também em relação às formas, então, por mais que as cores possam ser confundidas, as formas estão ali pra ajudar.

S.G.: Eu lembro que quando eu fiz o meu primeiro jogo, o Cartas a Vapor, ele não é um exemplo bom do que fazer porque eu errei, mas o cara que fez ali, que ele é um jogo basicamente de baralho, ele tem uns quatro naipes ali das cartas e aí era amarelo, vermelho, azul e verde.

S.G.: Só que o amarelo e o vermelho eram muito próximos.

S.G.: Então, tinha gente que confundia e até pela impressão das cartas, o amarelo ficou meio queimadinho, parecia um laranjinha e aí o pessoal confundia muito por sorte, a gente tinha os naipes das cartas, então, eu falava "ah, você tá confundindo a cor? Olha pelo naipe" e aí a pessoa conseguia jogar tranquilamente.

S.G.: Então ter essa preocupação também, de tipo "ah, não vamos fazer só pela cor, mas vamos fazer ali também uma iconografia que ajude, alguma coisa assim", acho que esse combo é legal, para ficar mais inclusivo também.

Interviewer: E não só para pessoas com daltonismo, achas que a escolha da paleta de cores atrai mais consumidores? ou afasta mais consumidores?

S.G.: Acho que sim, o visual do jogo atrai bastante.

S.G.: O jogo, obviamente depende do que a pessoa gosta, mas acho que principalmente na caixa do jogo, aquelas coisas mais vivas, mais alegres, acabam gritando mais para o jogador.

S.G.: Eu até tenho um exemplo bem que eu vivi isso.

S.G.: Porque o (nome de um dos seus jogos) , que é um dos jogos que eu publiquei, o objetivo é que ele fosse um jogo chamativo.

S.G.: Oposentemente a gente fez um jogo com cores super vibrantes.

Interviewer: Sim, a capa é linda.

S.G.: Que bom que você acha. E era o objetivo do jogo mesmo. A gente queria fazer um jogo que você olha na prateleira e ele é o primeiro que você vê e aí quando o pessoal está jogando na mesa com as cartas crescendo ali na mesa, que ficasse bem colorido e quem estivesse passando se interessasse, porque a gente ia muito em eventos e tal e funcionou para caramba, o pessoal olhava para a mesa e pensava "ai, o que é isso?" só pelas cores, então isso chama muita atenção, com certeza.

7.22 Appendix V - Interview transcription - Game Designer T.M.

Interviewer: So, I want to know firstly your age?

T.M.: Well, that's an embarrassing question, I'm really old, I turn 50 next year, so 49 at this point.

Interviewer: Okay, and what's your field in the board game production?

T.M.: Well, I'm a game designer, I also run the company that publishes our games, so I think I have like two different hats, one of them is the designer and one of them is the producer.

Interviewer: And how many years of experience do you have in this field?

T.M.: Well, first of my games was published in 2008, so I think that's 15 years since that was published, and obviously I had done some design work before that, you know, it takes time to make your games ready for publishing.

Interviewer: Hard question, what's your favorite game?

T.M.: Well, that depends on with who you are playing, it's not something that you can give just one game, that is just a game that is always the best, regardless of with whom you play and what kind of, you know, it depends on with whom you play and how much time do you have and you know, that sort of things, and then it's easier to say that okay, in these conditions it would be this game.

Interviewer: Maybe when you are at home, it's that game that you really want to play with your family, with your friends, you know, that one.

T.M.: So, at the moment, our son is already old enough that he just moved out of home, so it's just me and my wife, and then that leaves us with two-player games.

T.M.: Recently we have been quite happy with game called Mosaic, it's a civilization building game, rather a new one.

T.M.: Obviously out of my own games, for instance (name of one of his games) works quite nicely with two players as well, but it's a different thing for us to play the games that we have designed at home because then it's more or less like work, and when you are playing someone else's game, then it's less of a work.

Interviewer: And if you could change one thing on those favorite games to make it better, what would you change?

T.M.: Well, in (name of one of his games) we already did change the symbols so that they are readable on the first edition, they were not readable. That was a little bit, well, more than little, embarrassingly annoying. That was one of those things. What else? I would like to learn more about marketing so that it would be easier to, you know, reach the big market or big masses of people so that they would find that our games are existing.

T.M.: I think in general where both I and our company are lacking the most of skills and experiences is how to do marketing properly.

Interviewer: Where do you find inspiration to come up with mechanics or game arts or themes?

T.M.: That's a very difficult question. I hope you have a long time. This will take some time. The way I typically consider game design is that I need to have a theme first. I think that, okay, this is an interesting game, and then I start considering what kind of game mechanics work for that and typically it goes so that on several nights I go to sleep and start considering while

T.M.: I'm going to sleep that, okay, what could work and on one night, it could be like a week or months later, on one night at some point I kind of wake up and now I know how it works.

T.M.: So my brains are processing things while I'm sleeping, and at some point you wake up and, oh, this is how it goes and then I know how to resolve certain problems but I think everything from my perspective is very much thematically driven, so everything has to have a meaningful explanation in a thematic sense so that it produces a game that I want to do.

T.M.: Obviously I can also play games that are not thematic, but then that's just the games that I don't tend to do.

T.M.: And where do I get the inspiration? Well, obviously I read quite a lot. Fantasy, science fiction, history, that sort of things and that brings out interesting ideas every now and then and some of those ideas are just coming out of somewhere.

T.M.: Influence of friends, maybe.

T.M.: Some, maybe, not often, I guess.

T.M.: Well, let's face it. For instance, (name of one of his games) is a story about Marxist dwarves in a steamboat factory. There are not that many media coverages that would go there. So, it's like a combination of 1920s Soviet Union with steampunk fantasy. Not that comum

T.M.: The latest game of mine, which is right now in Gamefound, that is, it's a story about the transition from Catholicism to Protestantism in England in the 16th century.

T.M.: So, it's not exactly something that you find in the everyday news at the moment. It could have been back then, but I was not alive.

T.M.: I'm not that old. So I think that was a very interesting time period, and many horrible things happened back then and those things are still influencing the world as we are seeing it.

T.M.: So I think bringing those things into modern realities that people are understanding that, yeah, well, back then having a little bit wrong kind of fate was a very good reason for killing.

T.M.: That was one of those reasons why, for instance, in that particular game I was motivated to create something. So maybe I get some motivation.

Interviewer: What do you think, for you and your team, what's the most challenging thing to do on a board game production?

T.M.: Well, I think that if anyone says anything else except how to write a rulebook in an understandable fashion, they are probably lying.

T.M.: So I have to say that that's also hard for us. It's hard for everyone.

T.M.: It's a really difficult part, making everything else is kind of okay, but specifically I would have to say that marketing, again, is important to say that how do you market a game that is not a copy of something else?

T.M.: That is something that offers even a little bit of new in this way or that way, then, well, most people from Finland are not really good at marketing.

T.M.: You know, too bold and too stoic, I guess, and too straightforward. Marketing is not that much about being straightforward, but finding the angle that is actually providing enough information in a meaningful package.

T.M.: Yes, yes, and maybe I'm not really good at that.

T.M.: I have to say that this is an area where we have been luckily getting some help from some experts from all around.

T.M.: It's getting better, but it's still one of those times and one of those elements that I personally have the biggest struggle that how do I get meaningful marketing?

T.M.: How do I get the concept conveyed in a way that it's realistic so that the people's expectations meet what they are actually having?

Interviewer: In terms of accessibility, do you think some genres or categories of board games are more accessible than others?

T.M.: There are so many genres that it's really hard to say if some of them are more accessible than something else. I think it depends on both the designers and the players. Some designers have clearly tendency to stay in one kind of games.

T.M.: We have been doing quite a lot of different kind of games, so in our conceptual idea it doesn't matter what genre is it as long as the thematic content is strong enough and it's kind of like allowing a good story to be told.

T.M.: If I find something easily accessible to myself, well, I'm kind of fond of different kind of fantasy stuff mostly because I've read quite a lot of fantasy, I guess.

Interviewer: Do you think that games that need prior knowledge before playing the game, that knowledge needs to be in the rulebook? Maybe some context, some history?

T.M.: What kind of prior knowledge do you talk about? It depends.

T.M.: If you really say historical facts, well, absolutely such kind of things need to be included in the package because not everyone can be assumed to be able to obtain the same information, but most of the games don't really need, say for instance, a deep knowledge of history even if it's about history.

T.M.: A good game is teaching the parts and elements and important concepts of history, for instance, to the players and then it's already implemented in the game, but if there is some prior knowledge that is an environment for you to be able to play, that part of information has to be somewhere other than saying that use Google.

Interviewer: In one word, representability and board games art work is?

T.M.: That's not an easy question. I have to say that the artwork level that the games are portraying is becoming more and more every year and the level that you need to put an effort into your visuals is getting higher and higher.

T.M.: That also means that expectations of the players are getting higher and higher.

T.M.: That poses problems because on some games, especially if you make some smaller games, the amount of money and time that you need to put into artwork is so much that it can mean that, okay, if this is a niche game that is meant for, say, a thousand people in the world, it could be that it's not worth the effort to make it because the artwork is requiring too much time and money and well, I don't know if I'm rambling, but I think that's my point.

Interviewer: In one word, what would you say? Its representability is expensive, maybe?

T.M.: Time consuming. Hard to manage and in here, I mean hard to manage is that when you have several different artists doing artwork for visuals, that is a difficult management problem so that you get what your artistic vision wants, and you should always reserve more time for that part of the project than what you have kind of expected.

T.M.: So, multiply your estimations by two, both in price and time, and then you might be somewhere correct.

Interviewer: Do you think games with a larger player count are more accessible than less player count?

T.M.: What is a larger player count in this context?

Interviewer: Maybe like six and up, eight and up.

T.M.: Well, that is typically a game where the game has to be designed early on with higher player amounts in mind, and most of those games don't really work well if you have a lower player count.

T.M.: So, it's a different kind of game.

T.M.: So, if you have a game that is meant for larger crowds, then that's only a game that you can play with a sage amount of players.

T.M.: Even if it says in the box that it's say two to eight, and if it's really designed to be five to eight, then the two to five is like blah.

T.M.: I have seen it sadly quite often that this sort of really wide margin on player count means that the game designer have been hopeful, haven't done enough of game testing, because it is possible to make a game that works really nicely from say one to ten players, but it's really rare.

T.M.: Most games have an optimal player amount, and it cannot be really wide.

Interviewer: Do you think price is an important factor for popularizing a game?

T.M.: Well yes, price certainly plays some sort of a role nowadays with the super high inflation, and so I think everyone is kind of slowly understanding that also board game prices need to be increased.

T.M.: So those games that used to cost 50 euros are now 75 euros and not that many people are complaining, but it's true that games that are on the cheaper end of the range have far higher chances of mass popularity.

T.M.: Then again there are games like Bloomhaven, which is not exactly cheap, nor even accessible, but it's really popular and its quite expensive game.

T.M.: So I think it's more or less a matter what kind of gaming audience are you looking for.

T.M.: If you are making a gamer's game and price has far less of a meaning, then I think the most important question is always the content.

T.M.: Is the content something that the people who are playing it feel that it's part of the money they spend.

Interviewer: In manual instructions, what do you think is the minimum number of languages that it needs to have?

T.M.: One. One.

Interviewer: And which one?

T.M.: That would be the one that you want to sell it. Anything else is always additional bonus that you can do, but you need to always consider what is the optimal market for your game.

T.M.: Most often that would be, you know, English language rules are the ones that we need at the very basic and then everything else is bonus.

T.M.: You can do that. Don't get me wrong.

T.M.: We do many different languages. We typically have something like six, seven languages in our games on average but very rarely those are something that you can say that these are mandatory or required.

T.M.: They could be required for your business partner. It's really quite uncommon that you as a game designer would be going into a market and doing all the thing to reach the other market on different language.

T.M.: Unless you're really good in two different languages and know the culture and have the contact network and so forth.

T.M.: We have tried that and it's really difficult.

T.M.: We have actually made, for instance, Spanish games and it's just not meaningful.

T.M.: Yes, the people in Spain who actually find our games have found that it's really nice.

T.M.: It's a very good customer service, but financially it's absolutely stupid.

T.M.: You need to have someone who is capable of organizing that market area for you and they need to be able to speak that language.

T.M.: As I don't, for instance, speak Spanish, I can't really organize the Spanish market.

T.M.: So therefore, from my experience, English is the language that our games are really requiring and then what we are actually offering almost always as an extra is German.

T.M.: Not because I can do that, but our team members can do that.

T.M.: We have several people from different parts of Germany and Austria who can help with getting in touch with the correct people and doing networking, checking that the rules make sense and in general building the market.

Interviewer: In a general manner, do you think the portuguese board game community is welcoming and inclusive and welcoming to different types of able players?

T.M.: Yes, most certainly. I think that's one of the reasons why we, both me and everyone else, of this very large game designer community is right now, right here.

T.M.: This is a rare place in a sense that almost everyone here speaks English, almost everyone is interested in learning something new, so they don't have an expectation that they need to play always the same game, which is really great.

T.M.: I have felt really welcomed since 2018 when I was here first time and right now there are two conventions every year that I have to attend.

T.M.: This is one and then there is Essen Spiel.

T.M.: Both are very important, but in different kind of manner.

T.M.: This is socializing and networking and game testing and things like that. This is not selling games.

T.M.: Essen is almost entirely selling games.

Interviewer: It's more like a big community of players.

T.M.: Yes, and feedback. The feedback is really important part.

T.M.: I think, I don't know why is it so, but the Portuguese gaming community is capable and willing to provide feedback, whereas if you go to some other countries and ask the same kind of thing that "okay, now that you have played, please provide me some feedback".

T.M.: Do that in Finland and no one speaks. In here you actually get some constructive feedback.

T.M.: Things that, what worked, what didn't work, what is nice, what could be improved, can all the things be seen, is everything understandable, was it well explained, how was the play, was it thematic, you know, that sort of things.

T.M.: So, that's really important.

Interviewer: About mechanics. Do you think all games should have a dropout mechanic?

Like someone is frustrated and they want to leave the game, but it doesn't spoil the game from everyone? Or do you think that ruins all the experience of playing a game with people?

T.M.: Well, there are games where it's, I guess, needed.

T.M.: I don't tend to do such mechanics in my games, because I think that's something that you have to do for games that are for masses, or for children, or for some other, you know, purposes that are not entirely for gaming community.

T.M.: Any games that are meant for, like, people who have gaming as a hobby, I don't think it needs to have that sort of mechanism.

T.M.: They are typically managing their own time and effort well enough that they know that, okay, this is a game that I want to try, I'm giving two hours for it, and in two hours you certainly know what is happening and in most occasions, even if you drop out at that point, it doesn't ruin everyone else's experience, but for instance, I haven't done, I don't know if I have ever done it so that

T.M.: I have simply quit the middle of the game, unless we have all decided, okay, now it's 4am and we need to go and sleep.

T.M.: I think there is a level of responsibility that every player needs to have for themselves, and also to care for the people that they are playing with, that if you make a commitment that let's play this, and then you decide that you do something else, it's just bad for bad manners.

Interviewer: Games which turn waiting or player elimination, where players need to wait, do you think it makes players bored more easily, or frustrated, or sometimes it's good to just make a pause and think, or just stop for a bit?

T.M.: Well, if the game is really short, then it could be meaningful.

T.M.: I don't tend to play that much of games where player elimination is really a big part of the game, because if you have, say, a three-hour game where you are eliminating after 20 minutes, what do you do with the rest of the time?

T.M.: It's not meaningful, and I think then it's a game design flaw.

T.M.: If it's a long game where that is kind of like an important concept, I find that it's a mechanical broken thing.

Interviewer: In your games, do people have to remember every aspect of the instructions, or do you provide cheat sheets for people, just a point of reference to people?

T.M.: We learned our lesson early on.

T.M.: The very first games didn't have very good reference sheets, and then we were improving those one by one.

T.M.: I think nowadays we are always providing enough of reference sheets that you don't necessarily need to read anything.

T.M.: Just recently we played (name of one of his games) for two and a half hours, and we didn't use the rulebook more than once in the whole game.

T.M.: Everything else was available in one small piece of a card that had all the other things that you need to keep in mind.

Interviewer: Do you believe a game should let people get frustrated and quit in the name of a better challenge?

T.M.: No, I don't think that boils into the same question.

T.M.: You need to have some amount of dignity.

T.M.: If you play badly or if things go badly, you still select it to play it.

T.M.: It's a different thing if someone would be forcing you to play it, that okay, you'll get whipped if you don't, but I don't think that's very common.

T.M.: So, when you make your conscious decision that I'll play this, then even if it's not the best game that I've ever played, it's an experience.

T.M.: Some of the experiences can be a little bit negative, but that's still a learning experience, and I think you should do the honor of playing the game, unless everyone decides that now it's time to quit.

Interviewer: In your opinion, games that require multitasking, what's your opinion about it?

T.M.: What kind of multitasking do you mean?

Interviewer: Like doing a lot of things in one turn, like selling deals and making deals and doing these decisions and making turns.

T.M.: In that case, it seems that most of my games are exactly like that. So I guess I have to like it then.

Interviewer: So do you think it's fun? It's exciting having multitasking?

T.M.: I call it multitasking just that we are on the same concept. In my perspective, multitasking means that you need to be doing, for instance, writing at the same time as you are singing a song, that's a multitasking thing and obviously that's not the thing that I would like to do.

T.M.: I'm not good at writing nor singing, so that would be a bad example for me but what I kind of assume that my players want to do is to think in more than one level.

T.M.: So, having short-term goals, long-term goals and some kind of tactical elements that you need to juggle in your head.

T.M.: That part I think is good because that gives a nice amount of mental exercise that I think a good game should do.

Interviewer: What about randomness in a game? Do you think it's important?

It's an important factor to...

T.M.: Well, if there is no randomness, then you play chess. If you like chess, then you don't like randomness. I think that's a very clear way. Typically, most of the, let's say, modern board gamers want to have some level of randomness or luck, but it cannot be too high. So I think that more often than not it's a question of having too much luck than too little luck in board games.

Interviewer: Do games with time limits, like timers for example, makes players give up more easily?

T.M.: I don't know. I have not played that many games with timers. I have found that most often when there is a timer, that is something that, say, a sand glass or something like that, it needs to be there for some reason, but if the reason is just to make things happen in a very quick fashion and, you know, prevent thinking, then it could be a game that is maybe meant for a different audience than the one I feel that I fit.

Interviewer: Is the duration of a match an important factor to make a game accessible?

T.M.: I don't know. I don't know.

T.M.: It could be, but I haven't actually ever thought of this concept in that sense, and it would probably need a little bit of study to find a meaningful answer to that.

Interviewer: For instructions, do you think it's like a... I'm going to give you four options and you tell me which one do you prefer. Instructions should have only text with popular language, like informal language, only text with formal and advanced language, text with colloquial language, but visual aids, or text with formal and advanced language with visual aids.

T.M.: Visual aids are really important. Some people can't really understand anything if they don't read the rule.

T.M.: Then there are those people who want to read the rules to the letter, and if the letters are not really nicely organized so that something could be understood in a different fashion, they will understand it in a different fashion, just because it can be understood in a different fashion.

T.M.: So, I think both are important to have exact text and then something, flowcharts or symbols or pictures or something that coincide nicely with the text, and that's the important part.

T.M.: They need to be supporting each other. So, when you read the text and see, say, a picture, you need to understand what the picture is showing, and it has to have exactly the same content than what you have in the text.

T.M.: If this is not the case, then it's misleading, and it will cause quite a lot of problems.

Interviewer: We are almost finishing. I'm sorry, it's taking a bit too long. I'm sorry. Should all games have video instructions or /audio instructions available?

T.M.: Well, in my age group, probably not, but as I'm on the older scale, I think all of the youngsters seem to like video instructions.

T.M.: If I play with my son and I give him a 36-page rulebook and say, "Please read that," he's like, "Ugh, I need to find some YouTube video." and then he watches the 45-minute YouTube video, and now I know how to play.

T.M.: So yeah, to serve a different kind of user group and in this case, it's the younger audience, and with younger, I mean, generally something like less than 30, they seem to like videos, format then written text but we old geezers, we like written text.

Interviewer: How can a choice of a color palette make a game more accessible in the community?

T.M.: Well, that's actually quite an important thing, because if you choose the colors differently, you have quite a lot of players who can distinguish the colors from each other.

T.M.: You need to also keep in mind that people are playing with very different kinds of lights, so when you are making sample pieces, for instance, it's important to try the same sample pieces with different kind of light conditions, and that is, I think, the key element of selecting a color palette that is meaningful.

T.M.: Then the next thing, from my perspective, is that it has to be somehow thematically fitting.

T.M.: So, if you are making a game that is using pastel colors, also your pieces should be in pastel colors but if you make a game that is, say, about Second World War, probably pastel colors would then not be quite suitable.

Interviewer: Last one is, should game items or props like money and tokens have some tactable, identifiable features?

T.M.: Yes, that is quite important.

T.M.: I think that has been studied quite extensively even by an Australian scientist, I can't remember her name, but you can find that, if you like, tactile feeling in board games or something like that by an Australian researcher.

T.M.: Highly recommended reading.

T.M.: Anyhow, I do happen to agree with her that it actually makes a very big difference on what game people find good.

T.M.: If when you are taking something that you take into your hand, when it feels that, okay, this is sturdy and nice and good texture and so on, it is more likely to generate positive feelings for the players than if it's not.

T.M.: So, I think it has a quite substantial difference in terms of how the game is perceived if the tactile feeling is also well considered.

7.23 Appendix X - Interview transcription - Game Designer V.L.

Interviewer: Portanto, a primeira pergunta é fácil, é a tua idade?

V.L.: Eu tenho 55.

Interviewer: E qual é a tua área dentro da produção dos jogos de tabuleiro? Fazes só o design, o design e a arte? Falas com os produtores também? Fazes um bocado de tudo?

V.L.: É assim, eu faço só o design do jogo, teoricamente, porque eu depois estou envolvido no processo todo de realização do jogo.

V.L.: Desde playtesting até livro de regras, depois acompanho a produção e a distribuição do jogo.

V.L.: Eu estou dentro do processo todo. Mas teoricamente eu deveria fazer só o design do jogo e faço o livro de regras também.

Interviewer: E há quantos anos é que fazes isto?

V.L.: O primeiro jogo que eu lancei foi em 2010, então já faz 13 anos.

Interviewer: E há quantos anos é que é gamer? Board gamer?

V.L.: A vida toda.

Interviewer: Mas já fazias jogos só por diversão? Modificaram alguns jogos?

V.L.: Eu modifiquei o Monopoly quando era pequenino. Fiz um livro de regras porque eu não gostava de dados. Então tirei os dados do Monopoly e escrevi as próprias regras. Isso foi há muitos anos atrás. Tinha 10, 15, 12 anos.

Interviewer: E qual é o teu jogo preferido de todos os tempos?

V.L.: O jogo que eu gosto mesmo de jogar de todos os tempos?

Interviewer: De todos os tempos.

V.L.: Brass... pode ser Brass. Brass escreve-se B-R-A-S-S.

V.L.: Sim.

Interviewer: E se pudesses mudar alguma coisa no braço para o tornar ainda melhor? Se ele ainda não está perfeito, mudarias alguma coisa?

V.L.: Não. Eles mudaram agora na nova edição. Mas eu não gosto da nova edição. É por isso. Acho que está perfeito. Não precisa mudar nada.

Interviewer: Para ti qual é a parte mais difícil no processo todo da produção e desenvolvimento dos jogos?

V.L.: Provavelmente a parte de escrever e fazer o livro de regras.

V.L.: Organizar as regras é a parte mais difícil do jogo, sem dúvida, aliás, é um processo que não acaba nunca.

Interviewer: E quando é que sabes quando é que podes parar?

V.L.: De quê? De fazer o livro de regras?

Interviewer: Sim.

V.L.: O livro de regras acaba por estar pronto quando estiver pronto. Não é quando as regras estão todas escritas, mas depois o livro de regras é revisto por tanta gente e quando o jogo vai para o público ou mesmo quando só as regras... eu normalmente ponho as regras online para receber algum feedback e comentários de quem vai jogar os jogos e mesmo assim há sempre coisas a corrigir, acho que nunca estará pronto.

V.L.: Eu sei que está pronto quando está pronto e vai para a editora e a editora imprime o jogo, ou imprime o livro de regras, mas há sempre trabalho a fazer, nunca está perfeito, há sempre coisas que podem ser corrigidas, especialmente quando há várias edições do jogo.

Interviewer: Sim.

V.L.: Faço uma edição, uns anos depois faço outras, e o livro de regras tem sempre que ter sequência.

V.L.: Especialmente nos meus jogos, são jogos extremamente complexos.

V.L.: Os livros de regras têm à volta de … O último tem trinta páginas, vinte e oito páginas e são difíceis de descobrir.

Interviewer: Mas só numa língua? São trinta páginas só numa língua?

V.L.: Só numa língua.

Interviewer: Ok.

V.L.: Nunca mexeste nos meus jogos, não é?

Interviewer: Não…

V.L.: Mas...Se um amigo tivesse o jogo, o teu professor te dava alguns dos meus jogos, mas dá para ver, são sempre jogos com alguma complexidade. São jogos dirigidos a pessoas que costumam jogar só a este tipo de jogos. Normalmente até fazem coleção. Muitos deles são colecionadores e por isso tornam-se um documento muito difícil de corrigir. O jogo em si. O jogo está pronto quando... Eu sei que o jogo está pronto normalmente quando... testo o jogo várias vezes e não faço nenhuma alteração, ou não desejo fazer nenhuma alteração ao jogo. Por isso, nessa altura sei que há seis ou sete sessões que eu não mudo nada no jogo.

V.L.: Por isso, o jogo no princípio estará pronto, mas está bem, para mim nunca está

Interviewer: E onde é que vais buscar as inspirações para as mecânicas e para os temas dos teus jogos?

V.L.: São duas coisas diferentes.

V.L.: Os temas, normalmente, são assuntos que eu tenho algum interesse.

V.L.: São assuntos que me apaixonam, ou que têm interesse na minha vida, ou que eu estou curioso sobre eles.

V.L.: As mecânicas... As mecânicas é fazer trabalho.

V.L.: Durante o playtesting, o que faz o playtesting dos jogos, vai experimentando as coisas e vai se apaixonando por estas mecânicas melhores que outras. Por exemplo, agora estou a fazer um jogo chamado Speakeasy, que vai ser o próximo e tem uma mecânica que é o ataque aos ramerunners.

V.L.: Speakeasy é um jogo que é passado nos anos 20, durante a proibição dos Estados Unidos e os ramerunners eram os que transportavam o álcool e o metal para os Estados Unidos, do Canadá, das ilhas, dos Caraíbas, etc.e há uma mecânica, uma parte do jogo em que se pode atacar esses barcos para serem roubados, etc. e a mecânica, neste momento, está muito complicada.

V.L.: O playtesting mostrou-me que isso é demasiado complicado.

V.L.: Estou a tentar simplificar o mais possível para não se perder tanto tempo com a mecânica e para ser mais simples de interpretação e para as pessoas se lembrarem

V.L.: Portanto, as mecânicas, basicamente, é a playtesting e comigo vem sempre depois do tema porque o tema é algo que me inspira e depois eu vou fazer pesquisa e trabalho em cima do tema.

V.L.: Começo a desenhar o jogo em cima do tema.

V.L.: A partir daí as mecânicas é o que der.

V.L.: Não tenho inspiração.

V.L.: Estou à procura de mecânicas que me possam mostrar como funciona bem o objetivo que eu procuro para aquele tempo.

Interviewer: Mas, por exemplo, tirar as mecânicas de jogos que já jogaste para meteres no teu protótipo?

V.L.: Normalmente tenho que criar as mecânicas o mais original possível, mas sim, mas eu tenho muitas mecânicas que estão, como nós chamamos, na gaveta.

V.L.: Que já experimentei e funcionaram durante um tempo, mas depois, calhar, tirei do jogo porque não funcionaram mais.

V.L.: Então posso ir buscar algumas mecânicas atrás, mas, normalmente, a mecânica é criada em cima do jogo, pelo menos na minha experiência.

V.L.: Eu estou a ver o jogo a ser jogado e "ah, isto não funciona assim muito bem".

V.L.: Seria melhor que em vez de ter aqui um domínio, que poderia ser uma área de controlo ou em vez de termos aqui uma gestão de recursos neste momento, que poderia ser com umas trocas ou com uma negociação.

V.L.: Depende da coisa como correr.

Eu nunca penso na mecânica antes de jogar o jogo e depois a mecânica depende muito daquilo que eu quero com o jogo, por exemplo, um jogo que eu desenhei, que é o (nome de um dos seus jogos) , que é a construção da cidade de Lisboa, durante... A seguir ao terramoto, eu precisava de uma mecânica muito interativa para poder os jogadores construírem todos ao mesmo tempo, mas queria que todos contribuíssem, mas ao mesmo tempo, quem contribuísse ganhasse alguma coisa em troca e o meu objetivo era esse, é fazer com que todos os jogadores pudessem contribuir com parte.

V.L.: E sempre que eles contribuíam com uma parte, ganhavam pontos ou alguns recursos e aí fui à procura de uma maneira e a maneira que eu fiquei foi, se tu puseres uma loja, tu podes ganhar uns tantos pontos dependendo da rua onde colocas a loja, mas o outro jogador a seguir vai colocar um edifício público.

V.L.: Os edifícios públicos fazem trazer mais gente às ruas, portanto o valor da loja vai aumentar.

V.L.: Depende muito do objetivo que eu tiver e a mecânica eu vou escrevendo em cima do objetivo.

V.L.: Até cumprir aquilo que eu quero.

V.L.: Outro exemplo, se calhar mais simples, a fábrica de carros, que é o (nome de um dos seus jogos) . Eu sabia que os carros tinham que ser de uma linha de montagem e depois têm que ser testados, para saber se a linha está a tirar os carros bem, mas antes de pôr em linha de montagem é necessário que os jogadores tenham as peças para montarem os carros, mas antes das peças é preciso ter um projeto, então o jogo foi desenvolvido nesse sistema.

V.L.: Agora as pessoas vão primeiro buscar um projeto, depois vão buscar as peças, depois vão pôr as peças na linha de montagem e o carro sai pronto e essas mecânicas são feitas porque eu tinha o objetivo de construir um carro desde a base.

Interviewer: Como é que fazes a classificação etária do jogo, por exemplo? Como é que sabes que o Vinhos ou o (nome de um dos seus jogos) era para 14+?

V.L.: Ah, isso eu não tenho, são todos para 14+. Não tenho nada a não ser que o jogo seja mais pequenino tipo os robôs ou o mercado de Lisboa, aí eu venho para 10 ou 11 anos.

V.L.: Aliás, todos os meus jogos são jogos que são dirigidos ao mercado adulto, não ao mercado mais jovem. Claro que há muitos pais que jogam com os filhos, isso é bom, se o filho conseguir jogar um jogo tão complexo, se depender, ótimo, mas normalmente os jogos estão todos para 14+. Não sou eu que decido até a idade, normalmente é o editor.

Interviewer: Ok. E sabes se eles fazem, por exemplo, o jogo demora uma hora que eles vão meter 14+? ou porque o jogo é muito complexo, metem 14+.

V.L.: É devido à complexidade do jogo, sim, tempo do jogo não tem muito a ver.

Interviewer: Sentes que algumas categorias ou géneros de jogos são mais acessíveis ao público do que outras?

V.L.: Claro que sim. Os meus jogos não são nada acessíveis ao público.

V.L.: São acessíveis a colecionadores e a jogadores que gostam de jogos extremamente complexos.

V.L.: Os jogos acessíveis ao público são desde party games até family games, os meus são Jogos complexos, no mercado chamamos de heavy games, normalmente são só para gamers, são pessoas que já estão habituadas a que jogar e que procuram jogos que os obriguem a pensar mais e que demorem mais tempo.

V.L.: Eu não tenho jogos com menos de 3 horas, 2 horas e meia, 3 horas os meus jogos todos.

V.L.: Um jogo para ser acessível tem que ter poucas regras, como já te disse no meu livro, as regras andam à volta de 24 a 28 folhas.

V.L.: São jogos dirigidos a pessoas que gostam deste tipo de desafio.

V.L.: Os jogos mais complexos, mais difíceis de aprender, que precisas jogar várias vezes até começar a perceber o que é que tens de fazer, são mais desafiantes, chega ao ponto de para muita gente não serem divertidos, porque é um jogo que é muito baseado na decisão.

V.L.: Um jogo que é muito baseado na estratégia enquanto muita gente procura apenas divertir-se 10 minutos com um family game ou com um party game que é só para rir e um bocadinho para palhaçada, que não é o caso dos jogos que eu desenho.

V.L.: É o tipo de jogo que eu gosto, eu tenho o tipo de jogo que eu gosto de jogar e tenho um alvo, ou tenho um mercado que existe que gosta deste tipo de desafio e é para aí que eu dirijo, pelo menos com os meus jogos, mas sim, existem gente para jogar todo o tipo de jogos.

V.L.: Eu tenho jogos familiares aqui também em casa, mas sim, por exemplo, o (nome de um dos seus jogos) é um jogo bastante mais acessível.

V.L.: É uma mecânica tirada do (nome de um dos seus jogos), que é o tal jogo dos carros. É o mesmo tipo de mecânica, mas é um jogo de uma hora, uma hora e pouco. Enquanto o (nome de um dos seus jogos) demora 3 horas, mas é mais difícil de ser jogado.

Interviewer: E nos jogos onde é necessário algum tipo de conhecimento prévio, por exemplo, algum nome de uma mecânica que se calhar não é tão popular. Se calhar um bocado de história. Esse conhecimento devia estar dentro do manual de instruções ou as pessoas deviam só ir ao Google?

V.L.: Não, normalmente ponho.

V.L.: Existem dois tipos de jogos, o jogo é muito acessível e procura um tipo de alvo que é muito pouco familiar, ou seja, dirigido a pessoas que não jogam normalmente.

V.L.: Os nomes das mecânicas são explicadas sempre no manual.

V.L.: Quando são jogos tipo o meu que são dirigidos a gamers ou pessoas que estão habituadas a jogar e que já conhecem certas mecânicas, normalmente não são explicadas. Como por exemplo o Worker Placement, quando a gente diz um Worker Placement, a colocação de trabalhador já toda a gente sabe como é que funciona, pegas um trabalhador e metes num espaço e tiras uma ação ou tiras um benefício etc.

V.L.: Se forem dirigidos a um público que não costuma jogar, então sim, dizes, pegas no teu trabalhador e coloca-te. Isto chama-se então de colocação de trabalhador ou um area control, por exemplo.

V.L.: Toda a gente que joga sabe que é um area control, tens que ter vários recursos que vão controlar essa área.

V.L.: Há uma série de linguagem que quando se põe no livro de regras para jogadores que estão habituados não se traduz, mas há outra linguagem que tem que ser mais simples para quando são jogadores que não se costumam jogar essencialmente.

É isso, há aqui muita coisa que eu falo já porque estou a dirigir-me a pessoas que têm um conhecimento prévio das coisas, em relação, por exemplo, a história.

V.L.: Nesse caso, por exemplo, (nome de um dos seus jogos) , eu tive que explicar a história dentro do livro de regras porque estamos a dirigir-nos a um público que não sabe o que é que aconteceu em Lisboa durante 1775 e também ajuda a explicar as mecânicas do jogo e a história do jogo explicando porque é que esta mecânica existe, ou porque é que aquela mecânica existe, o que é que quero dizer, o que é que representam no jogo e nesse caso, sim, essa informação deve estar dentro do livro de regras.

Interviewer: E qual é que é a tua opinião sobre a representatividade na arte de um jogo, do tabuleiro? É necessário, não é necessário? Deve acontecer em todas as ocasiões? Só em algumas?

V.L.: Quer dizer, representatividade na arte do jogo? Sim. O que é que isso quer dizer?

Interviewer: Por exemplo, se achas que os jogos de tabuleiro devem começar a ter mais mulheres, mais pessoas negras, mais...

V.L.: Representatividade na arte do jogo... Ah, ok, inclusão. Estás a falar de inclusão na arte do jogo?

Interviewer: Exatamente.

V.L.: Eu acho que é como em qualquer assunto, não é? Inclusividade deve estar em todo o lado. Tudo o que seja jogos, livros, música deve ser inclusivo, mas também depende muito do tema, não é? Não vamos colocar, por exemplo, uma mulher negra quando estás a falar qualquer coisa. Olha, como por exemplo o jogo que estou a desenhar com o João, que é um jogo sobre fado e nós não temos nenhum cantor negro, não é? Não vale a pena estar a incluir à força um cantor negro, só por causa da representatividade do povo, nesse caso.

V.L.: Claro que vamos representar nos tabuleiros dos jogadores, onde estão as pessoas a comer à mesa e etc. Tem várias raças, tem várias etnias, etc. Mas não vamos colocar um cantor de fado negro só porque sim. Basicamente a minha resposta, para resumir, depende muito do assunto que estivemos a falar.

Interviewer: Jogos para um maior número de jogadores são mais acessíveis ao público do que jogos com menos jogadores?

V.L.: Depende. Normalmente os jogos para mais jogadores costumam durar menos tempo. Ah, se calhar não é não. Estava a pensar em jogos com muitos jogadores, por exemplo, há pouco tempo joguei um jogo de corridas que se chama IT, que é para seis a oito jogadores é engraçado, é um jogo simples, mas depois pensei também num que é o Civilization, que também pode ser jogado até oito jogadores, ou dez jogadores, se calhar, mas demora doze horas, por isso não podemos dizer que seja mais acessível, depende do tipo de jogo que estiveres a jogar e para quem é dirigido.

Interviewer: Doze horas de jogo?

V.L.: Doze horas de jogo.

Interviewer: E jogaste às doze horas?

V.L.: Já joguei várias vezes.

Interviewer: Para ti o preço de um jogo que tabuleiro é um fator importante para a popularização dele?

V.L.: Sim, pode-se dizer que sim. Quanto mais barato o jogo, mais a princípio e mais fácil de ser vendido, mas se formos comparar o mercado dos carros, podemos dizer que a Porsche e a Ferrari são muito populares, mas não são muito vendidos.

V.L.: São muito caros e tem muito o fator preço e o que posso dizer em relação aos jogos de tabuleiro é que também existem jogos que podem ser considerados jogos de topo e que são mais caros e menos acessíveis ao público em geral, como existem jogos mais pequeninos com cartas etc, são muito mais acessíveis, como por exemplo o Uno, que qualquer pessoa vai se ao supermercado e compra dois ou três, baralhos desses

V.L.: Sim, o preço pode aumentar o número de vendas, mas não quer dizer que o jogo seja mais popular. Os meus jogos são relativamente populares para quem conhece o mercado, e, no entanto, não vendem muito.

Interviewer: E achas que isso é importante porque nós somos um país relativamente pobre, ou achas que o preço é um fator importante no mundo inteiro?

V.L.: O preço é um fator importante no mundo inteiro, há muita gente que não compra os meus jogos porque são muito caros, mas o preço muitas vezes, mas isto é em qualquer área, não é só no jogo, o preço muitas vezes determina o mercado, não é?

Interviewer: Sim.

V.L.: É determinante para o tipo de mercado, por isso é no mundo inteiro, não é só em Portugal.

V.L.: Em Portugal as pessoas têm menos... eu acho que nós não temos muitos jogadores.

V.L.: Quando eu falo de jogadores, são pessoas que normalmente jogam jogos de tabuleiro. Nós temos muita gente que gosta de party games e family games, e as famílias jogam, etc, mas pessoas que jogam jogos mais pesados ou mais complexos, ou que sejam mais dentro do hobby, o nosso mercado em Portugal é muito pequeno.

V.L.: Precisamente porque a nossa classe média é relativamente baixa ou pequena, o preço é um fator importante para a compra de jogos, até porque o jogo é um produto que não é necessário.

Interviewer: É quase um luxo.

V.L.: É de jogar, é um produto luxo e há jogos que, no caso dos meus, são mesmo considerados produtos luxos e não sou eu que devia no preço dos meus jogos é o editor.

V.L.: Eu não tenho haver com o valor que os jogos vão vender.

Interviewer: Sim, mas imagina que os teus jogos têm montes de peças, e fazer ou imprimir um livro de 30...

V.L.: É verdade e as peças são... a qualidade dos componentes é muito grande, o artista também é conceituado.

V.L.: Estás a perceber, tem sempre esses fatores, um artista conceituado custa mais caro, não é o mesmo que chegar ali e um artista que não está habituado a fazer nada.

V.L.: Alguém que saiu da faculdade neste momento cobra menos do que alguém que já é muito conhecido e isso são fatores que pesam na produção e na venda dos jogos.

Interviewer: Qual é o número mínimo de idiomas que o manual e instruções deve ter desde o início, para ti?

V.L.: O que é o do original da língua, mas depois surgir... normalmente os manuais vêm em inglês, não é?

Interviewer: Sim.

V.L.: Porque é uma língua que é universal, basicamente já está introduzida como uma língua universal.

V.L.: Depois, se o editor conseguir negociar com outros países, ou com outras línguas, normalmente esses que chamamos de partners, ou esses parceiros de negócio que vão também produzir o jogo, ou que vão participar na produção do jogo, gostam deles próprios de traduzir a esse jogo.

V.L.: Na própria língua, ou na língua do país deles.

V.L.: Eu posso dizer que a maior parte dos meus livros de regras neste momento estão em 14 línguas diferentes.

Interviewer: Wow, ok. Já é bastante?

V.L.: 14 línguas?

Interviewer: Sim, é bastante. Normalmente tem sempre 5, 5, 6...

V.L.: Normalmente as línguas bases são as dos maiores países da Europa, é o inglês, depois, além do inglês da América, tem os maiores países da Europa, que tem o francês, o espanhol, o alemão e o italiano.

V.L.: São 5 línguas bases, normalmente, mas depois já começam a traduzir... Eu já tenho jogos em chinês, em japonês, já tenho jogos em coreano, ou em várias línguas asiáticas, em russo, ucraniano, polaco, há uma série de línguas… tem português.

V.L.: No Brasil, a maior parte dos meus próprios já tem em português no Brasil, não tenho que ver isso de Portugal porque o nosso público alvo é muito pequeno e eu escrevo em o inglêsnormalmente, por isso.

Interviewer: De uma forma geral, achas que a comunidade de board games portuguesa é inclusive acolhedora por jogadores diferentes? Jogadores estrangeiros que não falam português, jogadores com deficiências?

V.L.: Sim, é muito acolhedor e, aliás, o próprio mercado, a própria comunidade de jogos de tabuleiro faz questão de ser totalmente inclusiva, por isso, tanto em Portugal como em qualquer outro país do mundo, é uma boa comunidade em relação a aceitar pessoas diferentes.

V.L.: Apesar de não ser só homem ou mulher, ou branco ou preto, acho que o nosso hobby é bastante inclusivo.

Interviewer: Achas que todos os jogos deviam ter uma mecânica de existência, onde um jogador pode sair a meio sem estragar o jogo aos outros? Sair e entrar. Há pessoas que gostam de entrar a meio do jogo ou será que ter sempre essa opção pode estragar a experiência?

V.L.: Depende muito do jogo, mas não é uma opção muito normal ter uma pessoa que possa entrar e sair a qualquer altura do jogo, por exemplo, nenhum dos meus jogos que tenho cerca de 12, têm essa opção, outras pessoas não podem sair a meio e entrar a meio e acho que nem conheço mais de 5 mil jogos que já joguei. Acho que não conheço nenhum em que a pessoa possa entrar a meio e sair a meio.

V.L.: Pode haver alguns em que as pessoas dizem "ah, chegaste agora? Ok, então vens jogar comigo," mas acho que nem sequer é uma mecânica que seja muito vista ou que faça parte dos jogos. Normalmente as pessoas juntam, ouvem as regras, jogam o jogo até ao fim.

V.L.: Não estou muito a ver qual será o interesse da pessoa entrar a meio e sair a meio.

Interviewer: Por exemplo, estamos a jogar um jogo que já vai há 3 horas de jogo e de repente o nosso colega tem uma emergência e tem que sair. Vamos perder as 3 horas de jogo que já fizemos se ele sair

V.L.: Não se perde, para já as pessoas já conhecem as regras e sabem que vão ter que obter das regras no princípio ao final do jogo, portanto, no princípio as pessoas não vão querer sair porque já tem 3 horas de jogo.

V.L.: Porque no início da noite ou início do dia já disseram "este jogo vai ter 3 horas" é uma das regras do jogo, é o tempo de duração, se há alguma emergência ou assim, as pessoas adaptam-se, há emergência assim não tem que o jogo ter uma regra a dizer isso.

V.L.: O jogo estava a ser jogado a 4, passa a ser jogado a 3 ou entra mais alguém ou alguém que joga por duas pessoas ou parasse de jogar, não é necessária uma regra de... Não só não é necessária, no meu ponto de vista, como poderá ser muito difícil de introduzir.

V.L.: Eu nem sequer estou a ver como é que se poderá introduzir, podia pensar nisso, mas foi uma coisa que nunca me ocorreu.

Interviewer: Jogos com turnos de espera ou eliminação total dos jogadores, aborrecem mais facilmente os jogadores? ou às vezes até bom fazer uma pausa e ver o que é que eles estão a fazer?

V.L.: A eliminação total dos jogadores é uma mecânica antiga que já não se usa hoje em dia, portanto, a maior parte das pessoas não gostam que exista, por exemplo, o Monopoly tem isso, mas não faz sentido hoje em dia.

V.L.: Até porque os jogos são mais curtos, o Monopoly é um jogo que pode durar 6 a 17 horas.

V.L.: Agora, eu tenho um jogo chamado (nome de um dos seus jogos) que tem eliminação do jogador, mas é no último turno, por isso, se for eliminada, o jogo vai acabar já, por isso, quase nem se pode considerar a eliminação do jogador.

V.L.: Desculpa lá o que perguntaste mais, além da eliminação do jogador.

Interviewer: Turnos de espera. Grandes turnos de espera. Se aborrecem mais facilmente os jogadores.

V.L.: Claro que sim. É um desafio grande para desenhar um jogo, o desafio do jogo é tentar minimizar ao máximo os turnos de espera há maneiras de fazer isso, existem opções para evitar isso.

V.L.: É chamado do downtime, que nós vamos chamar o tempo entre cada.

V.L.: Depende muito dos jogos, o tempo de espera pode ser maior ou menor.

V.L.: Pode variar também durante o próprio jogo, porque há uma altura em que o jogador pode fazer uma jogada em que esteja mais preparado e de repente a jogada é enorme. Isso pode acontecer. Não há mal nisso.

V.L.: O que há mal é se o jogador tem sempre muito downtime entre turnos.

V.L.: É uma das coisas que toda a gente pensa, acho eu, ou todos os designers de jogos pensam que tem que reduzir e posso dizer que é um dos desafios mais difíceis.

V.L.: É reduzir o tempo de espera entre jogadores, especialmente nestes jogos completos, se o jogador tem um tempo de espera e o jogo altera de turno para turno, portanto, eu estou a pensar em uma estratégia, mas o jogo alterou muito porque os outros jogaram e agora tenho que repensar tudo de novo e se o jogo é mais complexo, demora mais tempo para repensar a estratégia.

V.L.: Por isso é um dos grandes desafios de qualquer designer, especialmente nestes jogos mais complexos.

V.L.: Sim, o jogo não deve ter grandes turnos de espera, mas há técnicas para reduzir isso. Por exemplo, no (nome de um dos seus jogos) , que é este jogo que estou a lançar agora, o que eu fiz para a solução para reduzir o tempo de espera é que o jogador anterior pode estar a finalizar a jogada enquanto o jogador seguinte já está a jogar.

V.L.: Por isso, os turnos fazem com que não só o jogo acelere, como também que o jogador que está à espera, no fundo não está à espera continua a jogar, continuam a pensar naquilo que quer fazer ou está a fazer.

V.L.: Quando chega a vez dele, às vezes até, "ah, já está a minha vez de jogar" e assim é uma das maneiras de minimizar o tempo de espera entre os jogadores.

V.L.: No (nome de um dos seus jogos) , o que é que acontece no (nome de um dos seus jogos) . o jogador tem quatro fases de jogo, quatro fases no seu turno, faz duas fases e passa a vez ao jogador seguinte enquanto termina as duas fases seguintes e isso faz com que os dois jogadores estejam a jogar quase ao mesmo tempo, a fazer coisas diferentes, e os outros estão atentos a esses dois jogadores.

V.L.: Por isso, há ali mais uma diversidade de informação que tu estás a pensar enquanto não estás a jogar.

Interviewer: Mas as duas últimas decisões não podem modificar as duas primeiras decisões do jogador a seguir?

V.L.: Não, porque são feitas no próprio tabuleiro, ou seja, é um jogo mais solitário, onde o jogador está a tomar decisões bem para ele próprio, e não alteram as decisões do jogador a seguir. Se alterasse, a gente teria que ver.

Interviewer: Pois.

Interviewer: Então, a duração de uma match de um jogo é importante para o jogo ser acessível ao público?

V.L.: Sim, sem dúvida e isso é, eu tenho esse objetivo, até a nível de playtesting, muitas vezes tenho esse objetivo.

V.L.: Que é, eu posso dizer que eu já tive playtesting de 8 horas para um jogo que acabou por ficar por duas horas e meia, mas acontece, porque as mecânicas não estão prontas, as coisas demoram mais, os jogadores pensam de outra maneira, há discussões pelo meio, as coisas não funcionam, etc.

V.L.: E eu, ultimamente, até tenho feito só playtests de 3 horas, mesmo que não acabe a gente para de jogar e depois discute as coisas.

V.L.: A partir daí, com a intenção de colocar o jogo, ou o final do jogo, dentro desse tempo. Os meus jogos são para 3 horas, normalmente, é o tempo que eu aponto em todos os meus jogos, À exceção dos jogos mais pequenos, tipo (nome de um dos seus jogos) , (nome de um dos seus jogos) , isso é um jogo que é uma hora e pronto, é muito importante a duração do jogo para o tipo de público que é que tu querias.

Interviewer: Até relativamente rápido, 3 horas, para a complexidade dos teus jogos?

V.L.: E se tiveres experiência, jogas em menos tempo. Eu consigo jogar com 4 jogadores em 2 horas e pouco, por exemplo, o One Mars, que é o mais complexo de todos, mas 4 jogadores que são novos no jogo e que nunca jogaram e que estão a ler as regras e que vão começar a jogar agora, eu posso dizer que podem demorar 5 horas num jogo.

Interviewer: E como é que tu fazes? Vais modificando as mecânicas? Vais cortando coisas?

V.L.: É exatamente isso, vou cortando coisas, vou modificando as mecânicas, até ver como é que, por exemplo, agora neste jogo que eu estou a fazer, o Speakeasy, eu tenho uma mecânica que é muito própria dos meus jogos, que se chamam de ações executivas. Ações executivas, no fundo, são ações free, ou ações livres, que tu podes fazer em qualquer altura do teu turno.

V.L.: Tu estás a fazer uma ação que é obrigatória, sei lá, por exemplo, um worker placement, te mandas para lá o worker, estás a fazer as coisas, entretanto tens ações executivas que podes executar durante essa altura, e essas ações executivas o que é que vão fazer? Se o jogador tem várias ações executivas que pode fazer durante o seu turno, vai ser maior, certo? E vai aumentar o que estávamos a falar há bocado que é o downtime, que é o tempo de espera dos outros jogadores para poderem jogar. Então, por exemplo, o que é que eu fiz?

V.L.: Neste caso, o que eu estou a fazer é, então retirei as ações executivas da jogada do jogador e fiz com que houvesse uma jogada própria só para as ações executivas.

V.L.: O que acontece é que o jogador, então, pode ou fazer a jogada dele, ou fazer a jogada das ações executivas, mas isso vai diminuir o tempo de espera entre os jogadores, como também vai diminuir o tempo de espera de jogo, pior, aliás.

V.L.: Ao contrário, diminui o tempo de espera dos jogadores, mas vai aumentar o tempo de jogo, porquê? Porque há mais turnos, certo? num turno fazias duas coisas, agora preciso de dois turnos para fazer as duas coisas e há sempre um intervalo de espera entre um jogador finalizar um turno e outro jogador começar um turno e esse intervalo vai alargar o tempo de jogo. Então, neste momento, eu estou a lutar para que o downtime seja menor, mas ao mesmo tempo tentar reduzir o tempo de jogo que aumentou e é uma luta constante.

V.L.: Posso dizer, há uma luta constante, é como é que eu consigo fazer com que os jogadores consigam fazer tudo aquilo que eu quero que eles façam e que no final do jogo tenham satisfação porque fizeram muita coisa, ou fizeram aquilo que eu pretendia, mas que o tempo de jogo seja mais reduzido e os jogadores, de facto, agora com esta separação, estão a gostar muito de fazer as duas coisas separadas, e o tempo de jogo entre turnos é relativamente curto, mas o jogo alargou.

V.L.: Eu posso dizer, no último teste que eu fiz, estávamos em três horas e meia e ainda faltava um terço do jogo para terminar e depois de eu começar a decidir, eu tive algumas ideias para começar o jogo de sábado, que é amanhã e tentar coisas novas para ver se o tempo do jogo reduz.

V.L.: Há várias perguntas que tu tens neste tipo de jogo complexo. Uma delas, depois de teres a base do jogo, de tares satisfeito com a base do jogo, eu estou aqui um bocado a divagar, porque tu não perguntaste isto.

Interviewer: Mas eu estou a ouvir, eu quero ouvir.

V.L.: Há aqui vários desafios. O primeiro deles é conseguires fazer com que todas as mecânicas que te levam a um objetivo que tu concebeste, funcionem, porque muitas vezes tu estás a fazer um jogo e os jogadores ignoram aquela mecânica, ou ignoram aquela estratégia e tu queres que eles joguem ali, mas eles não estão a ir lá porque acham que não é valioso, ou porque acham que é muito complicado, várias razões e uma vez que todas as mecânicas funcionem e que os jogadores utilizem todos os caminhos para a vitória, digamos assim, todos os caminhos que tu propuseste para meter no jogo, que todos começam a usar, tens que balancear o jogo. E balancear o jogo quer dizer que todos aqueles caminhos, por exemplo, eu vou dizer que tem quatro caminhos diferentes, finalmente eu consegui que os jogadores utilizassem todos os caminhos, mas eles têm que estar todos balanceados.

V.L.: ou seja, têm que estar balanceados ao ponto de, se eu utilizar só dois caminhos, tenho que fazer os mesmos pontos, ou conseguir ganhar, do que se alguém utilizar três caminhos diferentes. Ele utiliza menos vezes, mas consegue ter mais ou menos os mesmos pontos e ser competitivo na mesma.

V.L.: Porque se eu descubro que há um caminho daqueles quatro, é que ganha sempre, o jogo não está bom, não é?

V.L.: Por isso, o segundo desafio é balancear todos esses caminhos e balancear todos os objetivos que tu pretendes para o jogo.

V.L.: O terceiro é fazer com que tudo isso que tu estejas a fazer esteja dentro de um determinado tempo de jogo, que é o tempo de jogo que nós pretendemos para o jogo e depois é fazer com que os turnos não sejam chatos e que as pessoas não adormeçam entre turnos, ou que desliguem, não é adormecer porque isso não acontece, mas é, normalmente o que acontece é que tu notas que as pessoas desligam do jogo, estás a perceber?

V.L.: E se tu desligas do jogo entre turnos, não está a ser um bom jogo porque as pessoas não estão envolvidas dentro do jogo.

V.L.: É das coisas mais importantes é tu manteres as pessoas constantemente envolvidas no jogo, mesmo que não estejam a jogar.

V.L.: Se conseguires arranjar maneira de as pessoas continuarem envolvidas mesmo quando não é a vez de eles jogarem, tu sabes que vais ter um bom jogo.

V.L.: Então são basicamente esses quatro desafios que é conseguir com que tudo o que tu terminas para o jogo seja usado, fazer com que as pessoas, que todos esses caminhos sejam balanceados, tanto que qualquer um deles, e a mistura deles, possa levar, tenha mesmo oportunidades de vitória, é fazer com que o tempo de jogo seja aquilo que tu queres e é fazer com que as pessoas estejam permanentemente envolvidas no jogo.

V.L.: Esses são os meus quatro objetivos normalmente quando eu estou a pensar em teoria de jogo, porque de teoria de jogo eu posso dizer que eu não percebo, puto, eu não faço ideia de nada, não sei nada sobre teoria de jogo.

V.L.: Os jogos que eu faço tenho essas quatro diretrizes e sigo-as nos playtest até ter um jogo que eu acho que gostava de jogar sempre e de facto os jogos que eu tenho lançados, não há nenhum que eu possa dizer agora que eu não queria jogar mais.

V.L.: Se alguém me pedir "mora jogar num destes teus jogos?" eu jogo na boa porque gosto de jogar todos e acho, normalmente, quando são, e tu se provavelmente vais desenhar um jogo um dia, não é?

V.L.: A coisa principal, pelo menos para mim foi assim que eu comecei, que eu normalmente digo aos jogadores que são novos, aos designers que são novos, aos que pretendem se desenhar, o conselho é de borla, por isso pode não valer muito, ok?

V.L.: É paixão, tu tens de estar apaixonado por aquilo que estás a fazer, tu tens mesmo que gostar do jogo que estás a fazer, não podes lançar um jogo que não gostes, que não queiras jogar.

V.L.: O jogo só é bom quando tu gostas daquilo que desenhaste e quando achas que é o teu melhor jogo ou é uma coisa que tu gostas mesmo de fazer e isso é a filosofia que eu tenho que seguir sempre, eu não faço um jogo que não goste e tenho que estar mesmo a gostar do jogo, senão ele não sai.

V.L.: Eu tenho aqui prateleiras e prateleiras, não digo prateleiras, posso dizer pastas no computador com montes de ideias de jogos que não foram para frente.

V.L.: Porque a meio do jogo eu achei "ah, não estou a gostar disto".

V.L.: Eu estava a desenhar um jogo com o João, que é o Santo justa, e ele disse-me hoje "temos que testar aquilo" e ele disse "ahh eu não estou a gostar de jogar o jogo, acho que não vamos fazer isso, temos de mudar o caminho dessa cena".

V.L.: Eu acho que é o mais importante. Eu sempre desenhei para mim, porque é o tipo de jogo que eu gosto, e é o tipo de jogo que eu gosto de jogar e quando o jogo é finalizado eu tenho que gostar muito daquilo que está ali, e tenho que gostar de ir jogar com os meus amigos.

V.L.: De outra forma eu não conseguia lançar o jogo.

Interviewer: Claro, um jogo que demora tanto tempo a fazer, se não tiveres orgulho de todo o tempo que estiveste com ele.

V.L.: Mas não é só orgulho, é mesmo gostar de querer jogar, de pô-lo na mesa e ter o prazer de jogar aquilo com os teus amigos.

V.L.: Como eu por exemplo tenho prazer em jogar um Brass, ou um Age of Thieves, ou os melhores jogos que estão aí, o Caylus, que são os melhores jogos do mundo.

V.L.: É a cena, tenho de bater um dos melhores jogos do mundo. Eu quero que toda a gente goste deste jogo.

V.L.: Claro que depois é difícil, quando o jogo vai para a rua, milhares de pessoas não gostam do jogo, mas temos que viver com isso.

Interviewer: Sim, mas isso ninguém agrada a todos

V.L.: E isso é um dos piores erros que muita gente faz quando desenha jogos de tabuleiro.

V.L.: É querer agradar a todos. E o jogo não fica bem porque fica uma manta de retalhos.

V.L.: A ideia nem sequer é estar a pensar nos outros, é estar a pensar naquilo que tu achas que queres atingir.

V.L.: E é com o meu desenho. Eu tenho um objetivo e vou atrás dele até eu conseguir achar que é este o objetivo que eu quero.

V.L.: O jogo está assim e pelo visto estou a fazer alguma coisa certa.

V.L.: A malta gosta ou pelo menos algumas pessoas gostam dos meus jogos.

Interviewer: Nos teus jogos tu disponibilizas player aids ,ou fazes questão que as pessoas se lembrem de todas as mecânicas?

V.L.: Não, não. Os meus player aids são enormes, o (nome de um dos seus jogos) tem um livro de oito páginas com player aids.

V.L.: Não é o livro de regras. O livro de regras tem 20 e tal mas tem um player aids com oito páginas, onde tens todos os ícones, todas as cartas que existem no jogo, todos os tiles, etc. tem os passos todos necessários para completar uma ação, tem uma série de informações que precisam.

V.L.: Todos os meus jogos têm player aids, podem ser mais pequenos, podem ser maiores, mas não, eu não faço questão que as pessoas decorem as mecânicas. Eu faço questão que as pessoas entendam o jogo e tenham prazer em jogar.

Interviewer: Achas que um jogo deve tornar-se cada vez mais difícil a meio da partida, ou durante a partida, mesmo que deixe as pessoas frustradas por alguma razão?

V.L.: Por estar difícil demais, ou não sei.

V.L.: A complexidade do jogo não deve aumentar durante o jogo só porque sim.

V.L.: A complexidade do jogo que normalmente aumenta durante o jogo porque as pessoas estão a construir mais coisas e existem mais coisas que elas possam fazer.

V.L.: Normalmente os jogos não têm só um caminho, têm várias, por isso as decisões tornam-se mais difíceis.

V.L.: Agora, se as pessoas ficam frustradas ou não, I really don't care.

V.L.: Eu acho que hoje em dia é muito fácil das pessoas ficarem frustradas ou ofendidas porque a pessoa há de ficar frustrada? Eles conhecem as regras do jogo, já sabem que o jogo faz isto ou faz aquilo, se não correr bem hoje, joga outra vez ou não joga nunca mais e se jogar outra vez vai correr melhor, de certeza, porque já conhece melhor as coisas, já sabe por aqui eu não posso ir porque vou ficar frustrado e não consigo fazer aquilo que eu quero ou então odiou o jogo e já não joga mais vezes e pronto, há milhares de jogos para jogar que se calhar faz com que as pessoas se sintam menos frustradas.

V.L.: Não é uma coisa que eu penso.

V.L.: O que eu penso é que o jogo tem que funcionar e tem que ser fixe até ao fim e que a pessoa tem que chegar ao final do jogo e estar contente com aquilo que fez.

V.L.: Obviamente vai haver um vencedor, vai haver o resto, que são perdedores, mas mesmos perdedores, se ficarem felizes e dizerem "ah, agora já sei onde é que eu errei, já sei o que é que vou fazer para a próxima vez", isso é sempre bom.

Interviewer: Mas já mudaste algum jogo porque achaste que ele estava difícil demais?

V.L.: Sim, normalmente isso acontece. Não é ser difícil demais, é que as mecânicas estão demasiado complicadas ou não fazem muito sentido.

V.L.: Sim, deve-se simplificar o jogo o mais possível, mas também não deve simplificar ao ponto de depois o jogo não fazer aquilo que tu pretendes.

V.L.: Só porque vamos simplificar e porque aquele coitadinho fica muito frustrado porque tem que multiplicar em vez de somar, porque ele só sabe somar e não sabe multiplicar.

V.L.: Não, eu não penso nisso. Os meus jogos são para pessoas que gostam de coisas mais complexas e que já sabem que muitas vezes vão perder porque não conseguem resolver os problemas que eles apresentam.

Interviewer: A aleatoriedade é importante para o jogo de tabuleiro?

V.L.: A aleatoriedade é importante para dar rejogabilidade aos jogos ou seja, se tu queres que um jogo seja jogado muitas vezes, ele precisa de ter certas mecânicas que dão alguma aleatoriedade ao jogo.

V.L.: Mas a aleatoriedade e sorte não é a mesma coisa, são coisas completamente diferentes. Uma coisa é por exemplo que tu tens um setup que muda sempre que tu começas o jogo e as cartas são sempre diferentes, o que vai dar um rumo diferente a cada jogo que tu fazes.

V.L.: A outra é que no meio do jogo as cartas começam a sair ou calhas e tu não tens controlo absolutamente do jogo, isso são coisas completamente diferentes. Eu não gosto dessa aleatoriedade no jogo, mas gosto que haja partes do jogo que façam aquilo que seja diferente sempre que jogas outra vez.

Interviewer: Jogos com limites de tempo, aqueles que têm por exemplo as ampulhetas fazem os jogadores desistirem mais facilmente porque dá stress e ansiedade ou às vezes é mais engaging porque estão a correr contra o tempo?

V.L.: Produzir ansiedade podem ser mais... podem criar alguma tensão no jogo, mas depende muito da maneira como são feitos, eu já joguei jogos pesados que tinham essa mecânica, os temporizadores, mas depende muito de como o jogo é desenhado.

V.L.: Se for bem desenhado qualquer mecânica pode lá estar bem, se não for bem desenhado só pode ser um elemento a mais.

Interviewer: Esta pergunta é um bocado óbvia, mas qual é a tua opinião sobre multitasking no jogo de tabuleiro, ou seja, fazer várias coisas ao mesmo tempo durante uma partida?

V.L.: Há duas maneiras de ver, o multitasking durante o jogo de tabuleiro pode ser quando toda a gente está a fazer tudo ao mesmo tempo e eu não gosto desse tipo de mecânica, que é o real time, ou seja, toda a gente pode fazer a mesma coisa toda ao mesmo tempo e andam as mãos todas a bater umas nas outras e toda a gente a tirar as mesmas peças e a baga de confusão e eu não gosto desse tipo de jogo, eu gosto de um jogo mais organizado.

V.L.: Quando um jogador pode fazer várias coisas ao mesmo tempo, parece-me bem, depende do que tu disseres que são várias coisas ao mesmo tempo.

Interviewer: Quando tens que dar tracking a várias coisas por exemplo, tens que trocar, depois tens que vender, depois tens que...

V.L.: Eu adoro isso, quando mais coisas conseguis fazer no teu turno mas os jogadores ficam satisfeitos, há muita gente que não gosta desse tipo de cenas, gosta de, por exemplo, eu vou ali buscar uma peça já está, é o meu turno, ou te vai por uma peça já está, é o meu turno, eu gosto em que tu vais buscar uma peça, tiras uma peça, depois vendas a peça, depois trocas a peça e já fiz o meu turno

V.L.: Eu gosto de pôr vários passos em cada mecânica porque acho que é mais interessante, o jogador pode planear o seu turno e não só "ok, agora vou buscar aquela peça, agora és tu, agora eu ponho esta peça aqui, agora és tu".

V.L.: Não acho muita piada, prefiro que haja multitasking, se é isso que tu estás a chamar de multitasking.

Interviewer: E se calhar até ajuda na parte do tempo de jogo.

V.L.: É, porque tens menos turnos, estás mais tempo parado, é verdade, porque cada turno demora mais tempo, mas ao mesmo tempo também estás o tempo que não estás a jogar a pensar naquilo que podes fazer porque tens mais coisas para pensar, certo?

Interviewer: Para ti as instruções devem ter sido uma linguagem mais informal e simples, ou deve ser mais formal, com algumas palavras ser um bocado mais difíceis, devem ser acompanhadas de ajudas visuais e gráficos?

V.L.: isso com certeza, se tu olhas para um livro de regras meu eu tenho muitos exemplos e imagens das jogadas e etc. Sim, afinal uma imagem vale por mil palavras, certo?

V.L.: Eu reforço as palavras pelas imagens, eu próprio faço as imagens dos meus próprios livros de regras, eu trabalho também em 3D, ponho as imagens todas, faço os exemplos.

V.L.: A linguagem depende da quem tu diriges, se fores fazer um livro de regras ou um jogo que é dirigido a cientistas a linguagem tem que ser científica, se for dirigido a leigos a linguagem deve ser mais informal, se for dirigido a uma família tem que ser uma coisa mais simples.

Interviewer: E os teus jogos que são para pessoas que já jogam há muito tempo e têm esses conhecimentos de jogar, fazes questão da linguagem ser simples na mesma?

V.L.: O mais informativo possível, o mais simples e técnica possível, mas eu também gosto muitas vezes de incluir o tema na própria explicação para que os jogadores percebam porque é que estão a usar aquela mecânica, não é só "ok, agora vou fazer isto, tenho que mover esta peça para ali, depois ponho aquela peça ali, depois tiro aquela peça dali".

V.L.: Eu gosto de explicar quando estou a dizer essas mecânicas porque nós somos obrigados a colocá-las, para os jogadores saberem todos os passos que têm que fazer, mas gosto de explicar porque é que tu estás a fazer aquela mecânica.

V.L.: Esta mecânica representa alguma coisa, representa o crescimento da tua influência, estás a perceber? E eu gosto de explicar isso de uma forma lógica, ou seja, eu gosto de explicar os movimentos mecânicos do jogo de uma forma lógica e temática o mais possível.

V.L.: Normalmente quando eu explico uma mecânica qualquer, tenho sempre uma pequena frasezinha que explica qual é a relação da mecânica com o tempo.

Interviewer: Achas que todos os jogos deviam ter, disponibilizar tipo instruções em vídeo, como aqueles tutoriais do Youtube, ou pelo menos instruções em áudio?

V.L.: Os meus jogos são mais complexos, eu faço sempre questão de ter um vídeo. Nós temos várias pessoas que fazem os vídeos oficiais do livro de regras. No fundo é o livro de regras em vídeo.

V.L.: Há muita gente que prefere ler livro de regras, eu sou um dos que prefere ler o livro, há outros que preferem visualmente, preferem ouvir do que estar a ler. Por exemplo, o (nome do canal do youtube) prefere ver o vídeo, por isso nós temos as duas coisas, especialmente porque o jogo é muito complexo e queremos abordar um público mais amplo.

Interviewer: As peças de um jogo, de dinheiro, tokens, fichas, cartões, devem ter componentes táteis reconhecíveis?

Táteis reconhecíveis só pelo tato? Para jogar para pessoas cegas ou com deficiência?

Interviewer: Das duas formas. Por exemplo, na (nome de um dos seus jogos), fizeste questão de ter o robozinho gravado e isso já é tátil. Mesmo que não seja especificamente para pessoas cegas, eles também conseguem distinguir pelas formas dos robôs e isso tudo.

V.L.: Eu nunca fiz nenhum jogo para pessoas cegas, não tenho nada sequer programado, mas eu gosto que as peças sejam diferentes, só isso, porque eu gosto muito de mexer nas peças com as mãos.

V.L.: Por isso é que eu gosto que os meus jogos tenham muitas peças, porque eu gosto de mover as peças de um lado para o outro e ver as representações que elas possam ter dependendo do sítio onde elas estão no tabuleiro.

V.L.: Eu sou uma pessoa um bocado tátil, por isso os meus jogos têm bastantes peças. Eu não posso responder mais do que isto, não é de propósito.

Interviewer: Era isso que eu queria saber, se tu gostavas de ter componentes táteis no jogo, tipo formas diferentes, texturas diferentes?

V.L.: Certo, há muita gente que se queixa que os jogos têm muitas peças, não sei quê, mas eu gosto, eu gosto que tenham muitas peças, gosto de as mexer, gosto de sentir as diferenças dentro das peças.

V.L.: Se reparares, por exemplo, no jogo que é o "(nome de um dos seus jogos) ", eu podia ter, por exemplo, existem uns livros no jogo, tu estás a pesquisar sobre o tempo e depois vais publicando os estudos e os estudos são representados por uns livros e nós podíamos ter feito esses livros em cartão, mas fizemos em madeira, especialmente pela experiência tática que tu podes ter, ou pela experiência tática que tu podes ter

Interviewer: Como é que a escolha de uma palestra de cores pode tornar o jogo mais acessível ao público?

V.L.: Isso sem dúvida, eu tenho cores preferidas, que tenho sempre que ter no meu jogo.

Interviewer: Quais são? Azul?

V.L.: Eu jogo sempre com amarelo, se eu não jogo com amarelo vou mexer as peças de outro jogador o tempo todo, tenho que ter sempre laranja e roxo, ok? e depois a quarta cor, depende. Eu não gosto de clubismos, evito sempre as cores dos clubes, o azul, o verde e o vermelho, mas depende muito do tom do tabuleiro de jogo.

V.L.: Por exemplo, o (nome de um dos seus jogos) tem um tom completamente azul, que eram os azulejos do tempo, não é?

V.L.: Dos azulejos de (nome de um dos seus jogos) , são todos com azul, eu não podia ter uma peça azul aqui e confundir os jogadores.

V.L.: O peão eu acho que é verde neste caso, tem peças verdes. Mas as outras três estão sempre.

V.L.: Outra coisa, eu gosto que, e isso tem sido feito muito pelo artista que desenha os meu jogos, ele procura essas cores mas com tons mais modernos. Por exemplo, o amarelo pode ser um amarelo lima, quase um esverdeado, ou um roxo, pode ser um roxo muito rosa.

V.L.: Ele procura uns tons mais engraçados, por exemplo, eu tenho cores muito engraçadas, tenho essas cores no One Mars, mas como é um jogo do espaço ele conseguiu fazer umas cores mais iluminadas, por exemplo, o amarelo é mais lima, até como se as coisas brilhassem e claro, nós temos sempre o cuidado de não misturar verde com vermelho por causa dos daltónicos.

Interviewer: Estou aqui a ver, o (nome de um dos seus jogos) tem castanho azul, rosa e laranja.

V.L.: Não, não pode ser.

Interviewer: Não é este?

V.L.: O (nome de um dos seus jogos) não tem castanho, nem rosa. Vou meter uma imagem aqui. tem que ter amarelo.

V.L.: Ah, estes aqui são as ruas, eu estava a falar das peças dos jogadores.

Interviewer: Eu achava que isto era dos jogadores.

V.L.: Ah não, não, não, isto são as ruas em que tu vais ter que jogar.

V.L.: Isto tem várias ruas e estas ruas são... isto foi por decreto. Quando foram reconstruídas na baixa de Lisboa, o Marquês de Pombal decretou que nesta rua, na primeira que é a Rua do Ouro, só podia haver ourives e relojoeiros. Daí o amarelo, com o rolo. Na Rua do Meio eram sedas e roupas, daí o rosa, porque o rosa tem uma representação... as sedas no jogo são cor-de-rosa, que eram as preferidas do rei. Depois os livros são representados por castanho e nesta terceira rua, que é a Rua dos Livreiros, eram só livreiros e alfarrabistas e na última eram coisas de velas e etc, que são representadas pelo azul.

V.L.: Estas representações são facilmente distinguidas... estas cores aqui são facilmente distinguidas pelos daltónicos e depois temos as cores dos jogadores, que não tem haver com as ruas, que são diferentes. Temos o verde, o amarelo, que é parecido com este, mas é um amarelo que é diferente. Este é um amarelo torrado, o outro é um amarelo mais vivo, mas não têm a ver com as cores dos jogadores.

Interviewer: E mesmo que as cores do jogo sejam relativamente próximas, tu costumas meter símbolos nas peças?

V.L.: Sim, as peças têm símbolos normalmente e uma das coisas que as pessoas gostam mais nas peças dos meus jogos é exatamente isso.

V.L.: É por serem peças que são impressas, sempre de um lado, que têm sempre uma cara assim, uma coisa qualquer.

V.L.: O artista que faz os meus jogos é muito bom nesses aspetos.

Interviewer: Só que isso depois deve meter o preço do jogo lá para cima, não é?

V.L.: Claro, porque depois é mais caro. Só compra quem quer.

V.L.: Sim, mas mesmo que o designer e o artista não fosse tão renomado, mesmo essas coisas de imprimir a frente e verso e meter símbolos em tudo, aumenta-te sempre.

V.L.: Sim, e o preço também dos meus jogos é uma decisão do editor.

V.L.: Ele quis meter os jogos para topo, jogos de topo, como ele diz. Por isso, é uma decisão dele.

Interviewer: Ok. As perguntas eram estas

7.24 Appendix W - Interview transcription - Game Designer W.A.

Interviewer: Portanto, perguntas. A primeira pergunta é a tua idade.

W.A.: 36.

Interviewer: E qual é a tua área dentro da produção de jogos de tabuleiro?

W.A.: De tabuleiro nenhuma, mas game design é a minha área. Jogos de tabuleiro não é muito... ou seja, é mais jogos digitais do meu lado. Jogos de tabuleiro são assim e mais por hobby.

Interviewer: Há quantos anos é que és game designer?

W.A.: 10, 9... 9 anos, por aí.

Interviewer: Qual é que é o teu jogo de tabuleiro preferido? Tipo, de todos os tempos?

W.A.: Isso é difícil. Eu acho que não tenho um jogo de tabuleiro favorito de todos os tempos, vai sempre mudando, mas, portanto, se eu tivesse que dizer, neste momento, é o Concordia.

Interviewer: Sempre chegaste a comprar o Concórdia?

W.A.: Sim.

Interviewer: Se pudesses mudar alguma coisa no Concordia, podes tornar ainda melhor, mudarias alguma coisa?

W.A.: Para já, ainda não. Ainda não explorei o suficiente para sentir necessidade de mudar alguma coisa.

Interviewer: Quando estavas a desenvolver os jogos de tabuleiro, qual é que achaste que era a etapa mais desafiante durante o processo?

W.A.: Bem, lá está, eu venho mais de jogos digitais, portanto, os jogos de tabuleiro para mim, nunca editei nenhum jogo a nível profissional, nunca tive o mesmo contexto profissional que tenho nos jogos digitais.

W.A.: Portanto, é diferente o processo, porque não tenho um deadline, não tenho assim nada que me esteja, como é que se diz, a pressionar.

W.A.: Mas o que é que é mais desafiante? É difícil responder a isso, porque quando eu parto para fazer jogos de tabuleiro, é uma de brincar, explorar.

W.A.: Os desafios não são tidos da mesma forma, como se fosse com uma pressão profissional, mas eu diria, a parte mais desafiante de qualquer jogo, e acho que é a mesma coisa nos jogos de tabuleiro, é sempre o processo de playtesting.

W.A.: Que é quando pões o jogo à frente das pessoas e começas a perceber o que é que de facto funciona ou não, das mecânicas que se pensou, dos mecanismos, tudo e mais alguma coisa.

W.A.: Portanto, eu diria que a parte mais desafiante é sempre o playtesting e os ajustes por aí fora, para os jogadores.

Interviewer: E tanto para os jogos de tabuleiro que tu fazes por hobby, quanto para os jogos digitais, onde é que tu vais buscar as fontes de inspiração? Para criar as mecânicas e para arranjar temas?

W.A.: epah isso vem de muitos sítios. O sítio óbvio é de outros jogos, mas geralmente não é tanto por aí.

W.A.: A nível profissional, muitas vezes, o jogo já existe. Já foi alguém que criou e está-te a contratar para tu ires trabalhar nesse jogo.

W.A.: Portanto, a nível profissional, geralmente, a não ser que seja a trazer ideias para o que já existe, que também acontece, mas geralmente a ideia, o conceito original do jogo, até já foi criado, mas de uma forma geral, podem vir de muitos sítios. Pode vir de música, pode vir de literatura, pode vir de cinema, pode vir de um passeio, pode vir de muitos sítios, ou seja, não há um sítio exclusivo onde eu

diga "é dali que me vêm as ideias todas". É da mistura de todos esses sítios que depois ficam aqui no subconsciente a trabalhar de alguma forma e quando é preciso, as coisas aparecem, ou pelo menos nós fazemos com que elas apareçam.

W.A.: Um processo muito natural de acontecer é quando estou a tentar resolver alguma ideia, alguma coisa que seja preciso, fazer ali um bocadinho de pesquisa para aquela ideia em específico, depois deixar aquilo um bocado a marinar algum tempo na cabeça e eventualmente alguma coisa há de surgir. Pronto, este processo é um bocado orgânico, não quer dizer que seja...

W.A.: Não estamos a falar de processos que demoram semanas, estamos a falar de coisas que se calhar podem demorar dias, horas, depende. Mas geralmente vem de todos esses sítios que eu disse. Não vem de um sítio em específico.

Interviewer: Como é que tu sabes a faixa etária de um jogo de tabuleiro? Por exemplo, como é que tu soubeste que o jogo que estás a desenvolver com a (nome de outro designer com quem trabalhou) seria para crianças do primeiro e do segundo ano e não para crianças do quarto ou quinto ano?

W.A.: Porque isso foi logo definido à partida, ou seja, não é uma coisa que vem depois, é uma coisa que geralmente, e isso é uma coisa que até é mais parecido com o que estás a desenvolver a nível profissional, tu sabes para quem é aquele jogo, tu não começas a desenvolver e depois descobres para quem é que vai ser.

W.A.: Isso é uma coisa que convém já estar mais ou menos definida, porque há uma série de decisões que vão afetar essa, de acordo com o target do jogo, que vão afetar essa, pronto, a maneira como o jogo é criado.

Interviewer: Ok. E há assim, sentes alguma diferença entre, por exemplo, se estives a fazer mecânicas para crianças do primeiro ano e do segundo ano ou se estives a fazer para crianças adolescentes?

W.A.: Sim, há uma diferença, se calhar de primeiro e segundo ano não, não há assim uma diferença tão grande, depende do jogo que estamos a falar, se estivermos a falar se calhar um jogo mais educativo que tem em conta as matérias que estão a dar, se calhar há alguma diferença, agora, de crianças da primária para adolescentes, aí há uma grande diferença porque são outro tipo de fases da vida da pessoa e que há outro tipo de interesses.

W.A.: Não que eu tenha feito muitos jogos para essa faixa etária, mas são pessoas diferentes, são diferentes interesses, portanto sim, completamente diferente.

Interviewer: Sentes que algumas categorias ou géneros de jogos são mais acessíveis ao público do que outras?

W.A.: lá está, depende do público que estamos a falar, algumas são mais acessíveis a um determinado tipo de público, outras a outro, de uma forma geral, se estivermos a falar do mainstream, e por isso é que há sempre aquela conversa nos jogos tabuleiros do Monopoly e do Risk e por aí fora, que são aqueles jogos que toda a gente conhece, portanto, aí acho que não é uma questão de, às vezes, acessibilidade, é mais a ver com uma questão de comunicação, das pessoas sem sequer saberem que existem outros jogos, que felizmente, pelo menos nestes últimos tempos, tem-se observado que as pessoas, de facto, já começam a procurar para lá dos Monopolys e já começam a entrar no Catan e outros tipos de jogos, portanto, isso, acho que era mesmo uma questão de comunicação e das pessoas fazerem esse catch-up e chegar lá, mas fora isso, há de facto jogos específicos, ou jogos que requerem determinado tipo de conhecimentos, ou determinado tipo de investimento por parte da pessoa, que não é para toda a gente, de facto, por exemplo, aqueles jogos que tomaram muitas horas, eu sou uma pessoa que, por exemplo, não aprecia tanto, portanto, a partir da, tenho curiosidade em experimentar uma ou outra coisa, eu não quero experimentar uma ou outra vez, mas não seria um jogo que eu me iria, por defeito, não iria jogar muitas vezes um jogo desse género, pronto, é um investimento de muitas horas e eu não apetece dedicar tantas horas a um jogo dessa forma.

W.A.: Assim como jogos que requerem, se calhar, mais conhecimentos, ou de matemática, ou de lógica, se calhar, há pessoas que não estão tão para isso, não lhes apetece tanto, ou nem sequer têm essa capacidade, ou jogos que requerem que a pessoa tenha alguma destreza, e nem toda a gente pode ter essa destreza por vários fatores, portanto, ou seja, há de facto jogos que não são acessíveis a toda a gente.

Interviewer: O preço é um fator importante para a popularização de um jogo?

Essa pergunta seria melhor feita a um editor, mas do ponto de vista de consumidor, faz sempre, ou pelo menos pensando na parte dos jogos digitais que ainda têm mais experiência, faz muita diferença e é algo que é logo discutido no início, até porque quanto aquele jogo vai custar, tem logo um impacto no orçamento de investimento da produção de um jogo, portanto, eu presumo que nos jogos de tabuleiro seja semelhante.

W.A.: Por isso faz toda a diferença na parte da produção, saber quanto é que o jogo vai custar, porque sei quanto tempo é que posso dedicar a trabalhar naquele jogo, para o público em si, é muito mais fácil tu convences alguém a gastar 5€ do que a gastar 10€ ou mais, portanto, sem dúvida que se for mais barato, provavelmente as pessoas numa questão de, ou seja, é menos atrito a experimentar esse jogo.

Interviewer: Consideras que nos jogos onde é necessário ter algum conhecimento prévio, por exemplo, algumas palavras que só nós escutamos neste meio conseguimos perceber, ou algumas mecânicas, esse conhecimento prévio devia estar disponibilizado no manual, ou as pessoas deviam só ir ao Google e tentar perceber o que é por elas próprias?

W.A.: Pois, essa é aquela parte interessante no meu caso, porque nos jogos digitais, onde eu estou mais habituado a trabalhar, tudo o que tu precisas para perceber o jogo tem que vir no jogo, pelo menos de uma maneira que a pessoa que vá jogar consiga começar do zero sem perceber nada do jogo e conseguir tirar partido do jogo e, portanto, divertir-se com o jogo, portanto, tudo o que seja necessário para a pessoa aprender tem que lá estar.

W.A.: Nos jogos de tabuleiro, eu seguiria o mesmo princípio, pelo menos até hoje, todos os jogos que eu joguei consegui perceber como é que o jogo se jogava, mas, inevitavelmente, a primeira coisa que faço num jogo de tabuleiro, que é curioso, é ir ver um vídeo para perceber como é que se joga porque é muito mais rápido.

W.A.: Se houver palavras, ou seja, se o jogo for para um determinado nível de jogador em que eles já tenham que perceber alguma coisa de antemão, logo à partida esse jogo vai alienar uma série de pessoas que não vão ter esse conhecimento, não é?

W.A.: O que pode não ser um problema porque pode ser um produto nicho, e esses produtos nichos também têm o, a meu ver, podem existir à vontade.

W.A.: Do meu ponto de vista, eu enquanto consumidor, se calhar, não vou ser atraído por um jogo desses, e espero que já não me ter desviado muito da pergunta, mas, podes-me relembrar, desculpa, acho que já não sei responder à pergunta.

Interviewer: Se jogos não é necessário ter conhecimentos prévios para jogar, esses conhecimentos deviam estar no manual.

W.A.: E, pá, sim, se o objetivo do, lá está, tem tudo a ver com o tal Target que falávamos há bocado, de uma forma geral a resposta poderia ser sim, não é? De uma forma assim universal, sem, assim superficial, mas quando começas a pensar um bocadinho mais nisso, se calhar, o mercado desse jogo já é para um determinado tipo de pessoa em que aquilo que se vai gastar a pôr lá essa informação, se calhar, não se justifica porque se calhar a pessoa nem deve começar por aquele jogo, se calhar, tinha que começar por outro para perceber, se calhar, esses termos, e por isso, lá está, a resposta é um bocado, depende, de uma forma geral, sim, deve lá ter tudo o que é preciso para se jogar, mas depois tem que ser visto caso a caso.

W.A.: Essencialmente é essa a resposta.

Interviewer: Qual é a tua opinião sobre representatividade na arte dos jogos, tanto digitais como de tabuleiro?

W.A.: Eu sei que pelo menos nos jogos digitais tem vindo a haver mais preocupação com representatividade, claro que provavelmente pode melhorar, de certeza, mas eu sei que tem havido um

esforço grande porque há muitas pessoas a trazer esse tema à baila e a garantir que isso é algo que as produtoras de videojogos estão a se preocupar com essas questões.

W.A.: No caso dos jogos de tabuleiro, eu não sei se está a ser tão falado como nos jogos digitais, não tenho tanto essa noção, confesso, mas, nos jogos de tabuleiro, há alguns tipos de jogos de tabuleiro que eu gosto, não vou dizer que são os que eu gosto mais, mas são jogos que são completamente alheios à questão da representatividade porque são jogos abstratos.

W.A.: Porque estamos a falar de formas, estamos a falar de cores, não estamos a falar de pessoas ou de temas sociais ou questões históricas etc.

W.A.: Portanto, há um conjunto de jogos que nem sequer tem um state nesse tema, os que têm, eu sei que há muitas questões por causa dos jogos que têm muitos temas de colonialismo, ou de estratégia de conquista de territórios e esses temas que para algumas pessoas podem ser mais sensíveis, e portanto nessa vertente, eu acho que pelo menos só pelo simples facto de haver mais pessoas a falar sobre esse assunto, lá está, não estou a dar uma resposta muito boa no caso dos jogos de tabuleiro porque eu não tenho tanta noção, mas penso que estão no mesmo caminho.

W.A.: Agora nos jogos digitais é algo que é constantemente falado, cada vez que se vê mais jogos, lá está, que vão buscar temas e pessoas que inicialmente ou antigamente não eram histórias que eram exploradas, ou não eram assuntos que eram explorados, e, portanto, desse ponto de vista, claro que pode-se sempre fazer mais, mas já há muitas pessoas a moverem-se nesse espaço.

W.A.: Portanto, é uma preocupação muito grande nos jogos digitais, nos jogos de tabuleiro não sei, não consigo responder tão bem, desculpa.

Interviewer: E achas que a representatividade deve haver em qualquer situação, por exemplo, falaste dos jogos históricos, por exemplo um jogo sobre a guerra colonial ou alguma coisa assim do género, ou na segunda guerra mundial, achas que devia haver representatividade mesmo que essas pessoas não fossem a maioria, ou fossem só casos específicos?

W.A.: É assim, lá está, tem que fazer sentido, ao meu ver há coisas que têm que fazer sentido, ou seja, se estamos a falar de um jogo histórico, de um retrato histórico de uma época, então devemos respeitar essa época, porque senão se estamos a dizer que estamos a fazer um jogo que faz um retrato histórico e depois começamos a incluir elementos, pode nem ter a ver com pessoas, pode ter a ver só com objetos que nem sequer fariam parte daquela época, portanto aí temos um problema, ou pelo menos eu acho que temos um problema.

W.A.: Agora, se estivermos a falar de jogos de fantasia, ou por exemplo, que às vezes parece que é muito polêmico ver um Spiderman, ou ver um super-homem, ou que seja, que é mulher, ou é de outra raça, ou que seja, aí não vejo problema nenhum porque se estamos a falar de fantasia, estamos a falar

de super-heróis, as pessoas inventam o que quiserem, não há uma questão histórica do mesmo nível de representatividade em termos históricos, portanto, ou seja, tudo o que seja uma questão histórica, por exemplo, se falasse da guerra colonial, aí também pode depender do que é que queremos retirar desse jogo, se o objetivo é eu jogar e poder ser uma das personagens envolvidas naquele conflito, eu se calhar tenho que pensar nos vários tipos de pessoas envolvidas, tanto nos invasores, como nas pessoas que estão a ser invadidas, como noutro tipo de intervenientes, aí sim tenho que pensar em todos esses elementos porque fazem parte desse contexto histórico.

W.A.: Agora se estamos a falar da guerra dos 100 anos, na Europa, medieval, etc., se calhar aí temos que pensar qual é o sentido que faz estar a pôr representatividade só porque sim.

W.A.: Portanto é isso, eu acho que definia, diferenciava as coisas nesse sentido que é, contexto histórico é uma coisa, fantasia vale tudo, podemos fazer o que quisermos, se queres um jogo de fantasia, Terra-média, medieval e quiser usar todo o tipo de pessoas de raças diferentes e de crenças diferentes, porque não, estamos a falar de fantasia, portanto vale tudo, não vejo problema nenhum com isso.

Interviewer: Achas que jogos que são para um maior número de jogadores são mais acessíveis ao público do que jogos para menos jogadores? Dos dois lados?

W.A.: É uma pergunta interessante, jogos digitais geralmente, bem, quando estás a fazer essa pergunta nos jogos digitais estás a assumir que as pessoas estão a jogar todas juntas ao mesmo tempo, não é?

Interviewer: Exato.

W.A.: Ou seja, quanto mais pessoas precisas para ter a jogar um jogo digital ao mesmo tempo, menos acessível o jogo se torna, não pelo jogo em si, mas pela questão de logística, não é?

W.A.: Tens que juntar, se bem que toda a gente agora tem telemóveis ou uma consola ou um computador, mais telemóveis do que outra coisa, portanto se precisares dessas pessoas todas e elas tiveram um telemóvel é fácil de te ligares, mas geralmente nunca tens muito mais que duas, três pessoas, por norma.

W.A.: Os jogos que precisam de mais pessoas ao mesmo tempo, estamos a falar de jogos maiores, que requerem sessões de jogo maiores e portanto, à medida que vais acrescentando este tipo de exigências, digamos assim, torna-se menos acessível, do ponto de vista de ter a logística no sítio para que as coisas sejam jogáveis.

W.A.: Estou a pensar em jogos como os Fortnites, na questão digital, que são logo aos 60 ou 50 pessoas de cada vez.

W.A.: Quando uma pessoa é lançada para um jogo destes pela primeira vez, tudo bem que há tutoriais e há explicações de como é que se joga, mas as primeiras experiências daquelas pessoas provavelmente vão ser quase aterradoras porque em dois segundos perde o jogo, não é?

W.A.: Claro que podem logo voltar a tentar a seguir e sair do jogo, mas eu diria que não são tão acessíveis desse ponto de vista, que requer mesmo que a pessoa queira estar ali a investir aquele tempo e a perceber.

W.A.: Geralmente, jogos digitais com muitas pessoas ao mesmo tempo, requer um grande investimento de tempo por parte da pessoa.

W.A.: No caso de jogos de tabuleiro, eu já não verifico isso. Há jogos que sim, precisam desse investimento todo, como os jogos digitais, mas há outros que não.

W.A.: Há jogos simples que se explicam em 5 minutos, que dão logo para jogar com 10 ou 8 pessoas, portanto, eu diria que nos jogos de tabuleiro há mais essa maleabilidade porque nos jogos digitais, mesmo que o jogo seja fácil de perceber e dê para uma data de pessoas, que também existem, só o simples facto da logística necessitando de cada pessoa ter um dispositivo, mais o jogo, é muito atrito.

W.A.: No caso de jogos de tabuleiro, basta ter uma caixa de jogo, juntar ali um grupo de pessoas, que também tem a dificuldade de juntar um grupo de pessoas, mas basta isso e é muito mais rápido de estarmos a jogar e são jogos para muitas pessoas que são mais acessíveis desse ponto de vista.

Interviewer: Qual é o número mínimo de línguas que um jogo deve ter desde o início?

W.A.: Eu acho que não há uma resposta direta a isso. Depende para quem é que está… para que mercados o jogo vai e isso também é algo que é definido logo no início da produção.

W.A.: Não sei se existe um número mínimo de línguas, ou seja, não sei dar uma resposta a isso, se são duas, se são três. Eu acho que nem sequer há essa forma de pensar na parte digital, geralmente se fazes inglês e está bom. A não ser que queiras entrar num mercado asiático ou num mercado que não fale inglês ou, por outra razão, que sejas obrigada por uma questão de que queres vender o teu jogo no determinado mercado, que se és obrigada a ter o jogo nessa língua.

W.A.: Em Espanha, em Alemanha, por exemplo, pode ser necessário ter essa tradução, só por uma questão de necessidade é que é pensado do ponto de vista de produção, claro que o ideal é termos o nosso jogo no máximo de línguas possível para poder ter mais pessoas a jogar o jogo. Isso do ponto de vista ideal, mas não há propriamente um número fixo.

Interviewer: Mas, por exemplo, se fosses fazer agora um jogo, tu sabes, por exemplo, português e inglês, talvez uma terceira língua.

W.A.: Sim, poderia fazer.

Interviewer: Começarias a fazer o jogo só ao pensar no inglês? Fazias logo com português e inglês? Depois tentavas arranjar tradutores?

W.A.: Geralmente é tudo feito em inglês primeiro, pelo menos na parte digital e depois o resto pode vir por aí, sim ou porque tu sabes outra língua e traduzes tu ou porque tens pessoas perto de ti que sabem traduzir essa língua e tu fazes a mesma coisa e pedes-lhes ajuda mas, ou seja, a não ser que seja um requisito da produção, ou a não ser que tu queiras, por alguma questão, por uma questão da representatividade, queiras chegar a algum tipo de pessoa que fale em uma determinada língua, então, desse ponto de vista, tu farias essa tradução com esse intuito.

W.A.: A pergunta de quantas línguas é que é no mínimo que se faz, ou seja, depende da produção, não é uma coisa que, não há tipo um número que tu metas, "ah, é sempre 3, ou é sempre 2" é nesse sentido que eu estava a responder, não te sei dar um número.

Interviewer: De uma forma geral, achas que a comunidade de boar dgames portuguesa é inclusiva, ou pelo menos acolhedora, para outros tipos de jogadores, sejam estrangeiros, mulheres, com deficiências, sem deficiências?

W.A.: Ok, eu não diria que estou dentro da comunidade dos board gamers em Portugal, porque a minha experiência limita-se a ir ao LeiriaCon e pouco mais, mas a experiência de ir ao LeiriaCon e de ver o contraste entre eventos de jogos, maioritariamente digitais, mas eventos de jogos e depois um evento como o LeiriaCon que também é de jogos, o ambiente, pelo menos no LeiriaCon, que é o meu contacto maior com a comunidade de board games portugueses, é bastante inclusivo no sentido em que, como tu disseste, homens, mulheres, crianças, famílias inteiras, ou seja, é um ambiente muito acolhedor para famílias, não é um ambiente, que eu diria, mais agressivo como é um evento de jogos digitais, que aquilo é para teenagers e pouco mais, porque som alto, tudo muito cores e barulho e tem que ser tudo muito rápido e animado, etc. Já para nem falar depois em outras questões de representatividade, que às vezes alguns jogos não têm essa, não é nem a questão dos jogos e às vezes as pessoas que estão por trás dessas promoções não têm esse cuidado, pelo menos no LeiriaCon, na minha opinião, eu sinto que é um ambiente, para todo o tipo de pessoas e pelo menos não parece que haja nenhuma animosidade a que mais pessoas venham de vários tipos, de vários países, de vários sítios. Lá está, se calhar, se fosse um estrangeiro a visitar a LeiriaCon, se calhar teria outra opinião acerca de algum tipo de acessibilidade porque os jogos, as instruções dos jogos, por exemplo, falando desse ponto de vista dos jogos, estão lá nas línguas, ou inglês, ou francês, às vezes há muitos deles que até só estão em alemão, portanto, para nós, às vezes, é até mais complicado estar a aprender o jogo, do que uma pessoa da Alemanha que venha a aprender o jogo ali, mas do ponto de vista de ambiente do evento, pelo menos parece-me bastante inclusivo.

Interviewer: Mais nos jogos analógicos, achas que todos os jogos deviam ter uma mecânica de desistência, por exemplo, um jogador pode desistir a meio de um jogo sem estragar o que os outros já estão a fazer, ou achas que ter sempre essa opção poderia estragar a experiência de jogar, ou até as pessoas poderiam abusar dessa mecânica?

W.A.: Tu estás a dizer "se eu abandonar" e o resto do grupo continua a jogar, isso vai ser sempre dependente do jogo, nunca há aqui uma resposta que é "ah, é sempre assim" ou "nunca é assim", não pode ser, vai depender muito do jogo.

W.A.: Há jogos em que isso poderá não ser um problema, não sei como estão as regras do Uno, mas por exemplo, se algum jogador abandonar o Uno a meio, o resto da volta pode continuar a jogar e acho que não há problema nenhum, agora foi sim um exemplo que me veio à cabeça.

W.A.: Portanto, ou seja, há outros jogos em que se um jogador abandona a meio, já é mais complicado, se calhar, para mau exemplo meu, mas vem-me à cabeça também o Monopoly, se calhar aí é mais complicado de tentar garantir que isso não seja um problema.

W.A.: Claro que se isso for uma preocupação desde o início do jogo, e aqui passa sempre por isso, do ponto de vista do game design pelo menos, se tu incluíres uma... se essas preocupações forem tidas no início da criação do jogo, então é algo que se houver essa preocupação fará parte do game design.

W.A.: Estar a pôr isso depois do jogo já estar feito, há jogos que pode não haver problema em incluir esse tipo de mecânica ou regra, porque até se adaptam bem, há outros que se calhar vai dar problema.

W.A.: Eu percebo que pode ser interessante existir isso para uma questão de acessibilidade até para o jogo, mas acho que vai depender muito do tipo de jogo que se está a fazer.

W.A.: Não vejo que seja assim uma regra que deve ser sempre aplicada ou não.

Interviewer: Jogos com turnos de espera e/ou eliminação total dos jogadores, sentes que aborrecem mais facilmente os jogadores? Ou às vezes é bom fazer uma pausa e pensar na tua estratégia, ou se calhar ver os outros jogos jogados fora para entender melhor o jogo?

W.A.: No contexto que eu costumo jogar jogos de tabuleiro, assim com amigos e mais casualmente, é sempre um aborrecimento se isso acontecer.

W.A.: Nós até evitamos... uma coisa é um turno que pode demorar ali um minuto ou qualquer coisa, isso tudo bem, mas evitamos jogos em que haja eliminação porque, quer dizer, se vais combinar com amigos, vão para casa jogar num jogo qualquer e daquela hora ou duas que estão ali a jogar, de meia hora ou 40 minutos passas fora do jogo não tem assim muita piada para a pessoa que estiver de fora, ou seja, em casos em que são jogos mais rápidos isso não vejo um problema e o mesmo acontece com os jogos digitais, estamos a falar de escalas de tempo diferentes, mas o problema é o mesmo.

W.A.: Se estão todos a jogar e algum fica de fora e depois tem que esperar para que os outros acabem, esse tempo de espera não pode ser excessivo e portanto, excessivo, se calhar estamos a falar mais de 10 minutos já é demasiado, porque então a pessoa está ali a olhar para o boneco, literalmente.

W.A.: Enquanto jogador tenta evitar esses jogos em alguns contextos com amigos, porque queremos estar todos a divertir-nos, a não ser que quando tu és eliminado do jogo, porque não me estou a lembrar agora aqui de um exemplo concreto, mas há jogos que permitem ainda estar a interagir de alguma forma.

W.A.: Por exemplo, em jogos digitais tens isso muitas vezes eu lembrei-me agora do Among Us, quando tu perdes és eliminado, mas ainda podes continuar a fazer coisas no jogo e isso tem interesse, mantém-te, não é uma coisa que podia ser mais elaborado talvez, mas mantém-te na ação e portanto, acho que deve haver essa preocupação se for um jogo em que o turno demora muito tempo ou que a eliminação até que acabe o jogo demora muito tempo, então a pessoa que foi eliminada deve poder fazer qualquer coisa ou deve poder ter outro papel no jogo, se não é uma seca, é literalmente esse o problema.

Interviewer: A duração de um jogo é importante para ele ser mais acessível? Por exemplo, tanto digital como analógico?

W.A.: Sim, eu diria que sim, até porque quando eu comecei a dedicar-me mais aos jogos de tabuleiro eu comecei a escolher os jogos que eram mais rápidos, porque eram mais fáceis de aprender à partida, eram jogos que demoravam menos tempo e assim era mais fácil eu perceber rapidamente se gostava daquela mecânica ou não.

W.A.: Portanto, para mim foi muito progressivo nesse sentido, fui começando com jogos mais rápidos até que comecei a evoluir para jogos mais... quando eu digo isto digo... depois obviamente já tenho jogado Monopoly e Riscos, obviamente, mas quando comecei a redescobrir os jogos de tabuleiro foi nessa lógica, começar com jogos mais curtos.

W.A.: Depois há jogos curtos que começam a ter ali um... um... um vislumbre de mecânicas mais complexas ou pelo menos o que é que pode ser uma mecânica mais complexa e depois aí já te dá vontade de começar a ver os jogos um bocadinho mais longos.

W.A.: Eu agora já estou confortável a jogar jogos de 40 minutos, 90 minutos, já estou mais confortável com essa proposta, apesar de já ter tido experiência com Dungeons and Dragons e coisas mais longas, mas é diferente, esses jogos são diferentes, mas neste caso eu diria que faz todo o sentido em termos de acessibilidade porque as pessoas lá está têm tudo a ver com o atrito inicial à semelhança do preço, "pá quanto tempo é que eu vou investir nisto?" "ok, são só 10 minutos, 15 minutos, ok, então deixa lá

ver.", se me divertir imenso, se calhar há aqui qualquer coisa e isto pode ser um passo para eu depois ver mais coisas a seguir.

Interviewer: E acho que nos jogos digitais isso também é importante, por exemplo os jogos que duram 80 horas, obviamente a pessoa não vai jogar 80 horas de uma vez, mas... do que jogos que demoram 30 minutos.

W.A.: Eu tenho uma opinião um bocado enviesada sobre isso porque eu para mim já estou farto de jogos de 80 a 100 horas, porque isso tem tudo uma série de questões por trás a nível de produção que me chateiam e acho que o mercado precisa de mudar nesse sentido, mas também é enviesado porque eu não tenho tempo para jogar jogos de 100 horas, portanto não estou tão preocupado com esse tipo de produto.

W.A.: Preferia jogos mais curtos, mais baratos e mais curtos, com o mesmo nível de produção, mas que pudesse haver mais. Claro que isto é um bocado... calhar utópico, mas já eu conheço pessoas e jogos que estão aí no sentido de serem mais curtos, serem experiências mais contidas e mais curtas e mais baratas e portanto eu estou a ver, eu acho que há uma corrente nesse sentido, mas na parte de triple A ainda não é essa a lógica, até porque a maior parte das pessoas que compram esses jogos quer que o jogo dure as tais 80 a 100 horas porque está a investir 60 euros ou o que seja, então há muitas pessoas que ainda fazem a conversão euro hora de jogo e isso é uma conversão que a meu ver não faz qualquer tipo de sentido, porque eu posso passar 100 horas aborrecido com um jogo que é sempre a mesma coisa, ou passar 2 horas com um jogo delicioso e fantástico e isso calhar sai muito mais satisfeito.

W.A.: Portanto as pessoas não estão a olhar pela qualidade do tempo, estão a olhar pelo valor hora que às vezes nos casos funciona, nos outros não funciona.

W.A.: Em termos de acessibilidade também a resposta é semelhante, ou seja, se eu puder mostrar a alguém que não está habituado a jogar jogos uma experiência de 2, 3 horas que é inesquecível, essa pessoa se calhar vai ficar mais curiosa de experimentar os jogos a seguir.

W.A.: Se lembrar por exemplo do jogo do Journey, o Journey é para 4 horas de jogo ou 3 horas de jogo, é um jogo muito acessível, ou pelo menos mais acessível do que a maioria dos jogos e as pessoas estão muito satisfeitas daquele jogo, há muitas reações que as pessoas têm aquele jogo que não ficam indiferentes e é um jogo curto, não precisa ser maior.

W.A.: Portanto lá está, a minha opinião é sim, jogos mais curtos são mais acessíveis e precisamos de mais, o que eu diria.

Interviewer: Tanto nos jogos digitais como no jogo analógico que estás a fazer agora com a (nome de outro designer com quem trabalhou), as pessoas têm que se lembrar de todos os aspetos do tutorial, das instruções, ou tu disponibilizas player aids ou dicas, hints?

W.A.: E geralmente o que faz é, claro que as pessoas têm que se lembrar das coisas, mas no início, nas primeiras vezes que as pessoas estão a jogar, é uma coisa que não é imediata.

W.A.: Portanto, os tais player aids, como estás a dizer, é uma solução, aqueles pequenos cartões que têm de uma forma sucinta as ações que as pessoas podem fazer ou que têm que fazer de turno a turno ou de fase a fase do jogo e, portanto, acho que isso nos jogos de tabuleiro é essencial especialmente para pessoas que estão a começar.

W.A.: Eu pelo menos, eu por mim, eu falo por mim, eu mesmo já tenho jogado alguns jogos, eu preciso sempre disso no início porque não vou lembrar tudo, não vou ler tudo e decorar, com alguma experiência já começas a perceber o que é que aquele mecanismo vai ser, porque já viste aquilo numa data de outros jogos, mas sim, sem dúvida é uma coisa necessária porque, porque é que não às de incluir isso porque se vai tornar a experiência do jogo muito mais fácil e muito mais inclusiva.

W.A.: Portanto, aliás, os jogos até para além disso deviam vir com, e alguns já vêm, com links para o vídeo de como é que se joga e explicar bem como é que as coisas funcionam.

W.A.: Portanto, alguns já fazem isso, nem todos fazem e é tudo, todos esses elementos ajudam a, tudo o que seja, para eliminar o atrito entre o jogador e a diversão que o jogo proporciona, é tudo coisas boas.

Interviewer: Achas que um jogo deve tornar-se cada vez mais desafiante, mesmo que isso possa deixar as pessoas frustradas de certa forma?

W.A.: Depende do jogo, eu dizer sim, nos jogos digitais geralmente, dependendo do que é que se, lá está, antes disso, depende sempre do jogo que estamos a falar.

W.A.: Se for um jogo em que o foco é o tal desafio de qualquer coisa, seja de construir uma coisa, seja de tentar chegar primeiro com o outro, dependendo do que seja, deve haver algum desafio.

W.A.: A frustração nem sempre é uma coisa má, desde que não seja ao ponto de fazer as pessoas desistir do jogo, aliás, tu tens essa linha muito ténue entre frustração, entre estar no flow do jogo e andar ali entre uma coisa e outra.

W.A.: Portanto, nos jogos nós não devemos remover a frustração do jogo, até porque, por exemplo, eu posso estar a jogar um jogo de tabuleiro com várias pessoas e uma das jogadas dessas pessoas causar-me imensa frustração, mas isso ser extremamente prazeroso porque, de repente, aquela pessoa

pensou numa estratégia, que me está a tramar e agora eu tenho que tentar reger isso da melhor forma possível, portanto, essa frustração causada é bastante positiva e sem ela o jogo se tornava uma seca.

W.A.: Portanto, não devemos, agora, que tenham que ser sempre cada vez mais desafiantes ao ponto de frustrar, lá está, se for equilibrado, a resposta ter que ser sempre, não, não tem que ser sempre, depende do jogo, se devemos remover a frustração do jogo, não, agora não pode ser um ponto em que as pessoas desistam, senão estamos a perder os jogadores.

Interviewer: A aleatoriedade é importante para um jogo?

W.A.: Mais uma vez, a resposta depende do jogo, porque há jogos que nem sequer têm qualquer tipo de aleatoriedade, há outros que só vivem de aleatoriedade e há outros que é uma mistura de duas coisas, entre ser determinísticos ou aleatórios.

W.A.: Onde a aleatoriedade é importante, para dar uma resposta um bocadinho mais, se calhar, útil, é quando tu queres aproximar os jogadores menos bons dos jogadores mais veteranos, ou seja, exemplos em jogos digitais, tens o Mario Kart, o Mario Kart de uma forma geral é um jogo extremamente acessível para pessoas que já jogam há muito tempo e para pessoas que começaram a jogar agora.

W.A.: Claro que, obviamente, estou a assumir que a pessoa tem destreza para usar um comando, porque isso seria outra questão, mas assumindo que isso não é um problema, as mecânicas do jogo estão preparadas para que tu possas sempre, nunca sabes até à última volta quem é que vai ficar em primeiro lugar e às tantas até pode ser o tipo que não está a jogar nada mas que lá atrás apanha um item que faz com que seja catapultado para o primeiro lugar ou qualquer coisa assim e portanto, a aleatoriedade geralmente é utilizada desta forma para tentar equilibrar esta diferença entre os jogadores novatos e os jogadores mais veteranos.

W.A.: Claro que os jogadores veteranos odeiam isso, porque estás a introduzir elementos que saem fora do controlo, do seu domínio das mecânicas do jogo e, portanto, não gostam tanto.

W.A.: Isto aqui há que haver um equilíbrio, porque eu estou-me a lembrar de um caso muito concreto no Team Fortress 2 há uns anos atrás, quando eles decidiram incluir estas mecânicas mais aleatórias para que os jogadores novos pudessem ter uma chance, em que a cada x tiros que a personagem dava, porque estamos a falar de um jogo em equipa que cada um tem um personagem específico, que mais ou menos todos têm uma arma diferente, andam aos tiros, o que acontece é que ao fim destes tiros há um deles que é um critical, ou seja, que dá mais dano do que os outros e quando isto foi introduzido, isto foi introduzido para que os jogadores novos pudessem ter uma chance, porque o Team Fortress já tinha muitos anos de jogo, de vida, e portanto havia pessoas muito veteranas e havia ali um problema de os jogadores novos abandonavam o jogo rapidamente porque não tinham qualquer hipótese.

W.A.: Portanto, isto foi na altura polémico para os jogadores mais veteranos, mas, portanto, quanto sei ajudou os jogadores novos a ficarem um bocadinho mais tempo no jogo.

W.A.: Portanto, foi um problema que foi um não-problema, ou seja, resolveu essa questão, chateou um bocadinho ali algumas pessoas, mas depois as coisas acabaram por ficar bem ou seja, eu sei que toda a alma resposta é muito longa, mas essencialmente, sim, pode ser utilizado para aproximar estes dois públicos de um jogo em específico, ou seja, os novatos e os veteranos e tu pessoalmente gostas de jogos que tenham a aleatoriedade ou de sorte e assim

W.A.: Eu geralmente tendo a não gostar muito de jogos de sorte, porque gosto mais dos sistemas, e de... bem, não é que a sorte não faça parte do sistema, mas gosto mais de tentar ter alguma previsibilidade e tentar antever as coisas nesse sentido, mas obviamente que não digo que não a um jogo que tenha a aleatoriedade, perdão, nem que seja só pelo simples facto de "ok, vais buscar uma carta e pode sair qualquer coisa", mas estou a me lembrar, por exemplo, do Catan, o duelo, por exemplo, para duas pessoas, em que tu tens que ir tirando cartas para ir buscar coisas, de ações que podes fazer, mas tens uma mecânica no jogo que te permite, ou seja, mitigar por completo essa aleatoriedade se tu pagares determinados materiais e portanto, o facto de isso existir é interessante porque diz-me que, ok, eu enquanto jogador tenho a possibilidade de definir melhor a minha estratégia, porque o jogo está mais preocupado com a parte da estratégia do que tanto com a parte da aleatoriedade e a aleatoriedade às vezes pode estragar um jogo, se for um jogo deste género, assim, com muitas decidas estratégicas, estás a construir a tua aldeia ou a tua base, etc. E portanto, em jogos destes, a sorte, a aleatoriedade é um bocado aborrecida, por exemplo, outro jogo que toda a gente conhece, o Cluedo, a aleatoriedade do dado para tu podes te movimentar de um sítio para o outro, é uma seca, porque tu sabes que queres ir ao jardim de inverno, porque queres ir lá ver qualquer coisa, e tens que estar dependente de lançar o dado para andares nas casas suficientes para lá chegar.

W.A.: É um bocado artificial essa aleatoriedade, não é? Porque é que eu não posso ir de uma casa a outra, fiquei preso na casa, os meus sapatos deixaram de funcionar, o que é que se passou aqui? É um bocado... a aleatoriedade nesse contexto é um bocado... só existe para atrasar o progresso do jogo, portanto, o jogo era só vamos a todo lado e descobrimos as pistas, pronto.

W.A.: Portanto, se for bem utilizada, não vejo qualquer problema, se for artificial, não há tanta piada à aleatoriedade.

Interviewer: Jogos com limites de tempo, como por exemplo os temporizadores ou os countdowns, fazem que os jogadores desistam mais facilmente porque pode causar ansiedade e outras emoções negativas, ou achas que os jogadores costumam ficar mais engaged porque estão a correr contra o tempo e contra o jogo?

W.A.: Lá está, vai sempre dependendo do jogo e das pessoas, ter esse tipo de ansiedade não é mau, desde que não seja em excesso, ou desde que não seja uma coisa que as pessoas estejam ali de facto a sofrer imenso com aquilo, portanto, lembrar-me de jogos como o pictonary, que estás ali a desenhar qualquer coisa, ou charadas, ou o que seja, que aquele tempo da piada porque obriga a pessoa a ter que desenhar uma coisa qualquer imediatamente e isso faz parte da piada do jogo, ou seja, se eu tivesse todo o tempo a desenhar não tinha o mesmo efeito.

W.A.: Portanto, ter turnos limitados, estou-me também a lembrar do Pandemic, que não está contabilizado, é de acordo com as cartas que vão sair e com a propagação das coisas, esse jogo causa alguma ansiedade, mas se esse jogo não causasse essa ansiedade não funcionava.

W.A.: Aquela ansiedade de tu teres que estar a preocupar-te com o que é que se está a passar, faz parte do core, do loop do jogo, não, de eu tenho que sempre estar atento e executar as ações para que isto não seja um problema.

W.A.: Portanto, lá está, não é uma coisa, não pode ser, vamos tirar a ansiedade toda dos jogos, ou vamos tirar os turnos todos, ou a contagem de tempo, desde que faça sentido para a experiência, pode ser uma boa adição, ou se não fizer sentido para a experiência pode de facto ser uma coisa que só causa ansiedade porque sim.

W.A.: Portanto, a resposta a sempre a essas mecânicas vai ser sempre muito dependente da experiência do jogo que se quer fazer, ou do, por exemplo, eu pôr, sei lá, um temporizador, imagina que eu ponha um temporizador na influenza para que cada pessoa só tenha 10 segundos por turno, se era excessivamente causar ansiedade só porque sim, porque não havia sentido nenhum para fazer isso.

W.A.: Portanto, vai sempre depender do contexto agora, imagina, no exemplo que eu dei do Pictionary, ok, se a pessoa fica demasiado ansiosa quando der segundos, pá, então a gente pode aumentar, se calhar, para podermos aí ser adaptativos e mudar para 50 segundos, ou 2 minutos, ou o que seja, ou seja, e os jogos digitais que, semelhantes a estes jogos de charadas tipo Pictionary, tu tens sempre essa hipótese, tanto nos jogos de tabuleiro também não vejo qual será o problema de fazeres isso, mas sim, não remover por completo, remover por completo não faz sentido porque há jogos que dependem disso.

Interviewer: Há muitos jogos digitais que se fazem com o momento, tendo aqueles momentos de perseguição, ou que têm um climax maior, achas que também faz sentido haver os temporizadores nessas alturas, para criar ainda mais climax e ansiedade?

W.A.: Faz, claro, claro que faz. Aquilo que me vem logo à memória, o Metroid, quando tu chegas ao fim da base, acho que não sei se acontece em todos os níveis, mas é quase em todos os níveis, em que

tu chegas ali a um ponto, encontras o boss, tens a batalha com o boss e no fim aquilo que vai-te ao destruir em um minuto e tens de fugir dali para fora e voltar para a nave.

W.A.: Esse momento, quase à Indiana Jones, tens de fugir, é muito esse momento, é muito essa sensação de "oh não, isto agora vai-te arrebentar, tenho que sair daqui".

W.A.: Portanto, sem esse temporizador, não conseguirias criar essa tensão e esse momento, pelo menos esse sentimento em específico. Claro que há outras maneiras de causar essa tensão que não seja com o temporizador, mas essa em particular, o temporizador é uma boa ferramenta para o fazer, mais uma vez, vai-te sempre depender do contexto e vai-te sempre depender da sensação que queres causar ao jogador e se faz sentido, naquele momento, causar essa sensação.

W.A.: O que não faz sentido é, se de facto o jogador, se estivermos a causar uma situação onde a maior parte dos jogadores está a ficar por vezes ali, se calhar temos que pensar bem na questão do temporizador, por exemplo, o Out of Line tem um momento em que o jogo logo, não é logo no início, agora já não estou a lembrar que parte do jogo é que é, mas pronto, é uma parte do jogo em que não é um temporizador, mas estás a ser perseguido.

W.A.: Estás a ser perseguido por algo e a dada altura tens que fazer uma acção que envolve um bocadinho mais de perícia.

W.A.: Pronto, essa situação no jogo, eu diria que se calhar era uma situação menos acessível porque estamos a criar ali tensão e obrigamos-te a ter que ter mais destreza com as mecânicas do jogo.

W.A.: Portanto, aí há um balanço que tem que ser feito, ou seja, quando a mecânica de pressão ou de ansiedade que estás a criar mexe com mais coisas, como neste caso mexe com a destreza que tu tens que ter ou não a usar numa outra mecânica, isto tem que ser bem descartado e tem que ser bem preparado.

W.A.: Até aquele momento se o jogador nunca tiver que ter usado aquela mecânica, neste caso era a mecânica da lança, o personagem tem uma lança que pode arremessar contra os objetos, contra os objetivos, os petões e por aí fora, portanto, se até aquele momento o jogador nunca tivesse que ter usado aquilo, então estar a causar aquela sensação e a obrigar o jogador a fazer aquela ação naquele momento era demasiado injusto, mas como todo o teu discurso até ali é fazer aquela ação, agora só tens que fazer esta ação um bocadinho num momento mais apertado em termos de tempo ou em termos de uma perseguição, já não vês tanto problema e diferencia ali um bocadinho no sentido em que até ali estás muito relaxado a usar aquela mecânica e ali naquele momento não, tens que ser um bocadinho mais preciso e mais rápido.

W.A.: É um bom contraste. Desde esse ponto de vista vai sempre depender destes fatores todos que têm que ser considerados, por isso é que fazer jogos é difícil e equilibrar estas coisas todas é difícil, mas é uma mecânica que continua a fazer sentido existir.

W.A.: Agora podemos partir aqui para um... eu sei que estou a falar muito sobre esta mecânica, mas acho que há aqui uma coisa que possa acrescentar que pode fazer sentido que é agora que as coisas estão a avançar, especialmente nos jogos digitais que é mais fácil de fazer isto, as coisas estão a avançar de uma determinada maneira em que tu cada vez vais começar a ter inteligência artificial, até aqui já tinhas uma coisa chamada dificuldade adaptativa que eram sistemas dinâmicos que alteravam o jogo para, sem tu saber, para que as coisas sejam mais simples.

W.A.: Sem tu saberes, ou seja, o jogador não sabe que isto está a acontecer, mas dependendo da sua performance o jogo vai-se adaptando à sua dificuldade, à sua maneira de jogar.

W.A.: Claro que são sistemas limitados porque funcionam por, vou-lhe chamar por pesos ou por variáveis, o jogador fez x vezes x, então quer dizer que se calhar vamos baixar aqui esta variável.

W.A.: Com a inteligência artificial se calhar a fazer parte de um jogo eventualmente, ainda não existe mas não há de faltar muito tempo, podemos criar verdadeiros sistemas adaptativos com isso e aí esta questão do tempo que se calhar para o jogador são 10 segundos e para o outro é 50 pode ser altamente dinâmico consoante a performance que a inteligência artificial vê que aquele jogador tem e consegue adaptar aquele momento para fazer exatamente a mesma sensação para aquele jogador que faz para o outro, só que para aquele jogador vai demorar 50 segundos porque aquele jogador precisa de 50 segundos e o outro em 10 consegue fazer a mesma coisa, ambos vão ter a mesma experiência mas o jogo adaptou-se.

W.A.: Portanto isto seria o cenário ideal adaptativo e inclusivo da introdução dessa mecânica da ansiedade e aí podias ter a mesma que causas a sensação porque é aquela coisa, quando estamos a ver o Indiana Jones e ver aquele momento de ele estar a fugir, de ter apanhado o cálice ou qualquer coisa e aquilo estar tudo a vir atrás dele e a bola de pedra etc.

W.A.: Estamos todos a sentir o que ele está a sentir, ali da pressão estamos todos a viver a mesma experiência que o outro.

W.A.: Aqui é uma maneira de trazer isso e ser adaptado a qualquer tipo de jogador.

Interviewer: A dificuldade adaptativa é comum? Ou é mais comum do que a maioria pensa?

W.A.: É assim, o problema de, pelo menos nos jogos que eu fiz até hoje, nós não tivemos budget nem possibilidade de fazer isso, é um sistema bastante complexo, ou pode ser um sistema bastante

complexo, pode ser também bastante simples, mas que eu me lembre dos jogos que eu trabalhei acho que não chegámos a fazer isso.

W.A.: Agora, é difícil de responder essa questão no geral porque se eles estiverem muito bem feitos tu nem sequer sabes que eles existem, e a maior parte dos jogos tu não sabes que eles existem, a não ser que as pessoas ou os criadores venham falar deles.

W.A.: Eu estou-me a lembrar do Ratchet & Clank por exemplo, acho que no 2 pelo menos, não sei, eu só descobri que o Ratchet & Clank tinha um sistema de dificuldade adaptativa, e que um dos designers daquele jogo veio falar disso, há muitos anos depois.

W.A.: Portanto, eu creio que eles existem, nós é que não sabemos que eles existem, porque não é, ou seja, o bom da dificuldade adaptativa, ou pelo menos para mim o sistema ideal, não é perguntar ao jogador "olha, queres isso fácil, médio ou difícil?"

W.A.: Um jogador que pode não saber o que é que isso quer dizer de um jogo, eu pelo menos pessoalmente não gosto muito desse tipo de opções, eu acabo de escolher o normal, a maior parte das vezes, mas eu sei lá o que é que é o difícil ou o que é que é o fácil no contexto deste jogo, das pessoas que viraram a este jogo.

W.A.:O ideal é, tu começas o jogo e aquilo que faz adapta-se ao que tu souberes jogar, claro. Isso é um custo, não é uma decisão de produção que tem que ser feita eu diria cedo, mas também tens outras abordagens diferentes, por exemplo agora que o Final Fantasy novo que vai sair, e que não é o único a fazer isto, nem o primeiro, mas tens o jogo normal, a dificuldade normal e depois tens a dificuldade de história, que é para as pessoas que só querem mais ver a história do jogo e não estão tão preocupadas em evoluir os personagens e fazer contas e as mecânicas todas de RPG que aquilo tem.

W.A.: Querem ver a história, querem só jogar e ver a história, e, portanto, é um modo adaptativo que é uma escolha que tu tens de fazer de antemão, mas aí já é uma escolha mais acertada, não é se é fácil ou difícil, não, aí isto eu quero é para quem está mais interessado na história, portanto tenho esta opção.

W.A.: Portanto, respondendo-te diretamente à questão, é difícil de saber a não ser que as próprias empresas que fizeram o jogo te digam que o implementaram, de outra forma tu tens que estar atento ou tens que ver várias pessoas diferentes a jogar o mesmo jogo para perceber o que é que apareceu de diferente num sítio e noutro sítio, o ideal é que tu nem deixes por isso.

Interviewer: Ok. Isto acontece mais nos jogos de tabuleiro, mas qual é a tua opinião sobre os jogos que têm multitasking, fazer várias coisas ao mesmo tempo? Tu gostas, não gostas, achas interessante?

W.A.: Nos jogos digitais tens muito multitasking, há vários jogos em que tu tens que estar, especialmente tudo o que seja League of Legends e coisas deste género, tens que estar sempre a fazer

multitasking, tens que estar preocupado com a estratégia do grupo, com a tua estratégia, com o que é que o inimigo está a fazer, ou qualquer jogo, por exemplo Starcraft que é um desporto nacional na Coreia, há muito multitasking envolvido nas fases iniciais, e não só, mas especialmente nas fases iniciais de construção da base em que tu tens que fazer 30.000 coisas ao mesmo tempo.

W.A.: É assim, multitasking, do ponto que eu pelo menos estou convencido disto, eu acho que multitasking é uma grande falácia, porque nós não conseguimos concentrar em várias coisas ao mesmo tempo, ou pelo menos concentrar bem em várias coisas ao mesmo tempo.

W.A.: Agora, do ponto de vista de entretenimento, pode ser interessante obrigar as pessoas a ter vários focos de atenção, quer dizer, num jogo de tabuleiro, às vezes estamos a falar de multitasking que passa sem turnos, não é? mas no turno das outras pessoas também tens que estar atento ao que é que se está a passar e podes ter ações que podes tomar nesses turnos. Lá está, não tenho propriamente algo contra multitasking, apesar de achar que é um bocadinho falacioso, não sei se, ou seja, não tenho nada nem contra, nem a favor.

W.A.: Não tenho assim uma opinião muito... sim, podes usar multitasking ou podes não usar. Desculpa, a pergunta era o que é que eu achava de multitasking nos jogos, certo?

Interviewer: Sim, se tu vais mais para os jogos que... Sim, se preferes jogos que tenham multitasking, depende dos dias...

W.A.: Acho que é um bocado isso, depende sempre dos dias, especialmente, assim, uma coisa muito simples de pensar, se for um dia muito agitado e se vais refugiar num jogo para passar ali um bocado de tempo, se calhar não vais para um jogo muito exigente, com muito multitasking.

W.A.: Aparecendo que não, um jogo como a Fortnite ou o Call of Duty ou os League of Legends são jogos extremamente intensos e não só do ponto de vista de ok, da ação, mas também do ponto de vista de multitasking, a nível de...

W.A.: As coisas que tu tens que pensar por minuto e as decisões que tens que fazer por segundo são muito grandes, ou um jogo como o Apex Legends, tudo o que seja estes Battle Royales, etc. não é só apontar e disparar, tu tens que mesmo pensar, ok, quantas pessoas é que foram para ali, quantas pessoas é que foram para ali, vale a pena eu ir para ali, vou agora para este caminho, vou para aquilo, qual é o meu plano a b e c e se eu consigo encontrar alguém pelo caminho, ou seja, tens muito multitasking a esse nível na parte digital que podes ter que fazer e que não é a experiência que eu escolheria para relaxar.

W.A.: Às vezes apetece nesse tipo de experiência e, portanto, aí, la esta, vou escolher um jogo que tenha essa exigência, portanto é isso, depende dos dias, essencialmente.

Interviewer: No manual de instruções e nos tutoriais dos jogos, eles devem ter uma linguagem mais informal e simples, devem ter uma linguagem mais avançada ou adaptada ao tema do jogo, devem ser acompanhados por ajudas visuais, não devem ser acompanhados por ajudas visuais?

W.A.: Totalmente acompanhados por ajudas visuais, idealmente um vídeo até, se for preciso, como eu estava a dizer há bocado, ou seja, vir com o vídeo a explicar as regras do jogo, tudo o que seja diagramas é muito mais fácil de perceber do que texto, aliás nem é preciso ir aos jogos, basta ir às instruções do Ikea, aquilo tem zero texto, é imagens, é explicar como é que aquilo se monta e é universal, ou seja, resolve o problema da linguagem, de ter que traduzir coisas.

W.A.: Não quer dizer que não se possa por texto, a maneira como o texto está escrito, eu acho piado um bom manual que use bem o tema do jogo e escreva de acordo com isso, faz todo o sentido, não tem que ser todos assim, obviamente, mas a parte dos diagramas visuais é que é indispensável, ou seja, eu não consigo conceber um manual que não tenha um diagrama visual de explicar, nem que seja só o setup do jogo, como é que se monta as cartas.

W.A.: Como é que se monta o tabuleiro, onde é que devem estar as coisas, porque a informação é muito mais fácil de passar dessa forma, pelo menos algum tipo de informação, há outras coisas que é melhor escrito, obviamente, mas de uma forma geral, diagramas.

Interviewer: E na linguagem, deve ser simples, deve estar adaptada ao tema do jogo, pode ser um bocadinho mais formal, se calhar, tanto digital como analógico.

W.A.: Geralmente no digital não tens essa questão, porque no digital faz parte do trabalho do designer e do jogo em si, garantir que as pessoas conseguem jogar o jogo, portanto, não é, ou seja, claro que no jogo de tabuleiro também, mas a diferença é que tu não controlas o que é que a pessoa vai ler o manual, se não vai ler como é que vai fazer, num jogo digital tu controlas o primeiro nível, o segundo nível e por aí fora, se não houver níveis mas controlas os momentos iniciais do jogo e portanto aí és obrigado a fazer o tutorial, que o tutorial pode ser uma coisa tradicional, em que de facto está-te a explicar como é que se salta, como é que se anda, como é que se fala, como é que se apanha o objeto, ou o que seja, de uma forma muito tradicional, mas muitas vezes pode nem sequer envolver texto, pode nem sequer parecer um tutorial, e portanto tem muito mais maleabilidade nesse sentido.

W.A.: No jogo de tabuleiro, até agora, pelo menos aqueles que eu joguei, não há muita volta a dar, tens que ter o manual e tem que ler as regras. A forma como deve estar escrito? Deve estar bem escrito, muitas vezes nós aqui em Portugal apanhamos traduções horríveis, portanto, número 1 estar bem escrito, a seguir a linguagem, sim, deve ter que ser acessível, não estou a me lembrar às vezes de coisas que são ditas, especialmente com aqueles termos das cartas, que às vezes há pessoas que podem não estar tão familiarizadas com isso, ou dos turnos, ou o que seja, portanto, dependendo do target do jogo, devemos ter essa preocupação, se o target for para pessoas mais veteranas de jogos de tabuleiro,

que se calhar a linguagem pode ser, ou seja, já é expectável que a pessoa vá saber esses termos, mas de uma forma geral sim, simples.

W.A.: A parte de ser adaptado ao jogo no sentido temático, eu acho que tem mais a ver com o caráter e com a personalidade do jogo, nem todos os jogos têm que ser assim, as regras podem ser, desde que sejam simples e claras, e bem explicadas e bem escritas, fazem o seu trabalho, torna-as logo acessíveis, mas eu acho que 90% das vezes, pelo menos eu falo por mim, eu vou sempre ver um vídeo de como é que se joga o jogo e geralmente vou ver um vídeo de pessoas que eu já sei que explicam bem o jogo, e vou ver os vídeos dessas pessoas, portanto, só vou ao manual quando quero ver, por exemplo, listadas as ações de uma determinada carta, ou das cartas todas que existem, só para perceber como é que elas funcionam e por isso, como é que o jogo funciona, vou sempre ver um vídeo. Eu acho que já quase desci de ler regras, o que diz qualquer coisa, não devo ter o único a fazer isto.

Interviewer: No jogo de tabuleiro, achas que as peças de um jogo de tipo o dinheiro, fichas, os mini soldados, devem ter componentes táteis reconhecíveis?

W.A.: Lá está se forem para serem utilizados para abrirmos o leque de pessoas que podem jogar estes jogos, só desta forma é que se calhar vão perceber que aquilo é uns 50 centímetros e aquilo é um euro.

W.A.: Acho que é relevante fazer esse esforço, entre aspas, quando digo aqui esforço, também ver o esforço económico de produção do jogo, porque estamos a abrir o jogo para mais mercado, mas lá está.

W.A.: Esse mercado vai sempre depender do target do jogo e se é esse foco. O que pode acontecer aqui, e é algo que é interessante falar com uma produtora, é perceber se eles sequer sabem que existe esse mercado.

W.A.: Porque se calhar, imaginem, se calhar estamos a falar de um aumento de custo, pode ser residual e que se calhar para eles pode fazer sentido, mas vai sempre passar por esse tipo de pensamento ou seja, do ponto de vista de design para mim faz todo o sentido incluir esses elementos, porque estamos a amplificar o número de pessoas que podem jogar, mas depois vai sempre bater nesta questão de "ok, mas isto, nós conseguimos suportar este custo, não conseguimos, isto faz sentido?".

W.A.: Portanto, vai sempre haver essa conversa por parte do lado da produção, mas a resposta é sim, claro. Não afeta nada ao jogo.

Interviewer: E achas que até atrai mais os jogadores, por exemplo, com peças diferentes ou texturas diferentes?

W.A.: Vai depender das pessoas, mas eu pelo menos gosto desse tipo de peças. Gosto de peças mais trabalhadas ou com essas diferenças táteis, estou-me a lembrar do jogo do maraquesh , por exemplo,

em que tu literalmente tens que andar a pôr tapetes no tabuleiro e são mesmo mini-tapetes, as pecinhas são mini-tapetes e têm ali uma sensação ao toque que é interessante.

W.A.: Estou-me a lembrar também de um outro monopólio que tinha umas moedas que eram monopólio a euros e que traziam as moedas de 1 euro feitas de plástico, ou seja, a parte tátil com relevo e com textura é algo que, mesmo que não seja por uma questão de acessibilidade, teres as miniaturas, teres as peças, teres as coisas trabalhadas é algo sempre que é interessante, traz valor ao jogo, ou que pode trazer valor ao jogo, não quer dizer que seja sempre o que é necessário, mas pode trazer valor ao jogo.

W.A.: Eu pessoalmente gosto desse tipo de peças.

Interviewer: Como é que a escolha de paleta de cores pode tornar um jogo mais acessível, tanto no digital como no analógico?

W.A.: É simples, pegando na questão do daltonismo, faz toda a diferença para pessoas que percecionam as cores de maneira diferente, determinados tipos de jogos ficam completamente excluídos, não dá para jogar porque é impossível perceber umas coisas das outras.

W.A.: Nos jogos digitais tem-se vindo a assistir essa inclusão de opções para os vários tipos de daltonismo, e alguns jogos têm essa preocupação na paleta de cores que estavas a dizer.

W.A.: Essa medida é tão fácil de implementar, porque já vais ter que pintar as coisas de qualquer das maneiras, porque não ter essa preocupação e pintar as coisas com as cores que não causam problemas de diferenciação de um elemento para o outro.

W.A.: É aquela questão da inclusão que não vai excluir ninguém, é uma preocupação que as pessoas podem e devem ter desde o início.

Interviewer: Muitas vezes nos jogos analógicos metem coisas com cores, mas metem símbolos. Nos jogos digitais como as pessoas conseguem fazer essa diferenciação? Fazem modelos diferentes, metem símbolos também?

W.A.: Nos jogos digitais há a mesma opção de pôr símbolos, também podes ir pela questão da silhueta.

W.A.: Por exemplo no Puzzle Bubble tens os símbolos. Eu só descobri que as bolinhas do Puzzle Bubble tinham símbolos porque um colega meu de daltónico jogava assim, isso já foi há muitos anos, ele jogava Puzzle Bubble e ele conseguia jogar e eu não percebia.

W.A.: Eu perguntei-me como é que tu consegues jogar, sendo que tu és daltónico, como é que tu vês isso? E ele "Ah, então as bolas têm todos os símbolos diferentes". Portanto, os símbolos é uma coisa que também são utilizadas nos jogos digitais.

W.A.: Nos jogos digitais tens a questão da silhueta, por exemplo há bocado falado do Team Fortress. O Team Fortress é uma equipa vermelha com a equipa azul e se isso puder causar algum problema de algum tipo de daltonismo, as silhuetas dos personagens são todas altamente bem definidas, foi uma das coisas que eles trabalharam imenso e sendo que tu nunca podes matar um colega de equipa, não há problema, basta disparares para a personagem ver se é da tua equipa ou não, caso a questão da cor seja aí um problema.

W.A.: Mas pronto, tens a questão da silhueta, tens a questão dos símbolos, tens a questão dos filtros, os jogos digitais, tu tens muitas vezes o que eles fazem é por causa de haver vários tipos de daltonismo, tu tens um filtro para cada tipo de daltonismo que tu podes aplicar no jogo e mudares cores por completo do UI, das personagens, tudo ao mesmo tempo ou seja, em vez de estarem a fazer modelos de personagens ou texturas diferentes, não, simplesmente aplica um filtro que passa por cima de tudo.

W.A.: Agora, eu não tenho conhecimento sobre a eficácia desses filtros, porque eu sou daltónico e não estudei sobre o assunto o suficiente, mas pelo menos pelo que eu percebi, ou pelo que eu percebo, a perceção que eu tenho, é que eles funcionam bastante bem.

W.A.: Então, tens estas três hipóteses, se calhar até tens mais, mas estas três eu conheço, pelo menos conheço exemplos.

Interviewer: Pronto, essa era a última pergunta.

W.A.: Ok, muito bem.