

# Entrevista – José Noce

## **Toca – De onde veio a ideia de criar um sistema próprio?**

R – O meu "modus operandi" como desenvolvedor de jogos - tanto ao criar RPGs quanto outros jogos e conteúdos correlatos - parte quase sempre do princípio da demanda. Ou seja, quando eu visualizo algo que poderia ser um problema nos jogos em geral ou de uma certa área, ou algo que ainda não foi explorado de uma certa maneira por outros antes de mim, busco criar jogos que supram da melhor maneira possível tais necessidades.

No caso do Pequenos Aventureiros, ele surgiu à partir de uma indagação que eu me fiz quando comecei a mestrar para filhos de amigos meus: "Qual a melhor idade para apresentar o RPG para crianças?" Uma coisa que constatei meio que empiricamente é que quanto mais cedo se gera um estímulo, mais arraigado ele se torna com o tempo. Com isso concluí que à partir do momento que as crianças já são capazes de prestar atenção e entender uma história que lhes é contada, elas já podem jogar RPG. No entanto, ainda existem algumas questões para se refletir, como a forma como as crianças lidam com o lúdico de acordo com sua faixa etária, além de barreiras a serem ultrapassadas, como a alfabetização. Tendo estas e outras questões em mente, resolvi desenvolver um RPG com uma mecânica mais simples e que permitisse que mesmo crianças ainda não alfabetizadas pudessem jogá-lo.

## **Toca – Qual foi sua maior inspiração para suas criações?**

R – Como eu disse antes, minhas criações partem da visualização de uma demanda, então minhas inspirações são um tanto específicas pra cada jogo. No Pequenos Aventureiros, em parte eu reciclei algumas idéias de outros jogos meus ainda na prancheta de desenvolvimento, que vi serem úteis para criar regras mais simples e gerais. O cenário foi inspirado na minha própria infância, com elementos da cultura dos anos 80 e 90, pra não ter que partir pro uso de nomes estrangeiros que poderiam confundir as crianças.

## **Toca – Pra você, qual foi a parte mais difícil da criação?**

R – Classificar a faixa etária para a qual o meu jogo seria mais adequado. Tive que estudar alguma coisa sobre como são as formas de brincadeira em cada idade durante a infância até conseguir definir que o jogo seria mais indicado para crianças entre 6 e 12 anos. Ao menos teoricamente, já que na prática consegui narrar bacana para uma faixa etária maior, de 5 a 15 anos. Mas reconheço que estes resultados são bem fora da curva.

Outro desafio que acabei de superar foi dar uma enxugada na nova versão do jogo, que devo publicar em breve, de modo que crianças à partir dos sete anos consigam ler e entender sem dificuldades. Pois como devem ter percebido, eu falo pra caraca! kkkkkkkk

### **Toca – Você acompanhava a cena independente e autoral antes?**

R – Sempre tive muito interesse no mercado RPGístico, e tento conhecer de tudo um pouco desde que comecei a jogar RPG há mais de vinte anos atrás. No entanto, eu só comecei a acompanhar mais de perto a cena autoral à partir do “Boom” independente que começou nos anos 2000. Muito também porque antes não era tão fácil a auto-publicação como nos dias de hoje, e com isso a gente acabava conhecendo e jogando apenas os jogos do mainstream. Mas atualmente, vivemos no Período Cambriano dos RPGs independentes, pois nunca tivemos tanta fartura de títulos autorais publicados, tanto graças à internet e às redes sociais quanto à ferramentas de venda como financiamentos coletivos.

### **Toca – Você diria que o primeiro projeto veio por necessidade ou diversão?**

R – Eu sempre curti criar regras. Tenho um zilhão de cadernos em casa com alguns jogos manuscritos – quase todos incompletos – da época que eu ainda não tinha um computador. Então acho que a diversão veio primeiro. Porém a necessidade veio logo a seguir, à medida que eu ia enxergando demandas que eu poderia suprir com meus jogos. Mas apesar do gosto que tenho por criar mecânicas, nunca fui um “combeiro”. Minha preocupação principal sempre foi criar sistemas que “abracem” bem a temática que quero emular com eles.

### **Toca – Alguma dica para jogadores que desejam fazer os seus próprios sistemas?**

R – Joguem bastante antes, conheçam outros sistemas e aprendam com seus pontos fortes e fracos. Leiam muito também, estudem jogos, romances, livros e materiais sobre game design, entre outros. Pois irão encontrar muitas referências úteis para a criação de regras, cenários e aventuras. E, quando começarem a criar um jogo, escrevam antes de tudo um escopo no papel, anotando todas as suas idéias da melhor maneira possível – só idéias gerais, não detalhadamente ainda – para facilitar a sua consulta posteriormente. Isso é o que eu chamo de “os 10% de inspiração”. Depois trabalhe em cima desta idéia e vá testando-a, e à medida que forem surgindo problemas, tente saná-los e teste novamente pra ver se a sua solução funcionou. E sempre que você tiver que dar uma repaginada no seu projeto, faça um novo escopo e compare com o antigo pra ver o que deu certo ou não. Apenas ponha no papel aquilo que esteja consolidado, para evitar o desperdício de trabalho. Tudo isso eu chamo de “os 90% de transpiração”. O resto é bagagem profissional, que vocês vão adquirindo com o tempo.

