

| JOGOS DE TABULEIRO

INTRODUÇÃO

Nesta aula, falaremos da criação dos seguintes assuntos: primeiro protótipo impresso; dicas para uma impressão mais bem-acabada; modelo de distribuição e direitos autorais para o jogo pronto.

TEMA 1 – CRIANDO A PRIMEIRA VERSÃO IMPRESSA

Os produtos finais começam a ganhar forma, e o design final do jogo surge no horizonte. Nesta hora, aparecem questões como: Quando e o que ilustrar? Quando usar *bitmap*? Quando usar vetores? Qual a aparência do verso das minhas cartas? Como inserir texto, sem ficar poluído?

Tenha em mente que existem sempre dois pontos de design que devem ser considerados:

DESIGN INSTRUCIONAL X DESIGN REPRESENTATIVO

Ou seja, antes de criar um elemento de design, pergunte-se qual é a sua finalidade. Se é para representar melhor os personagens, dar apoio narrativo no tabuleiro, melhorar a narrativa do lore fesign, um *game juice* nas cartas, trata-se de **design representativo**.

Se certas informações impostas pelo design marcam a condição de vitória, impõem uma diretriz, explicam como funciona uma jogada, ressaltam a posição e a estratégia, trata-se então de um **design instrucional**, cuja finalidade é dar norte e tornar o sistema inteligível, capaz de ser absorvido por todos.

Notem as duas diferenças cruciais: enquanto o primeiro dá **roupagem**, o segundo trabalha com **instruções**. No entanto, isso não significa que o que instrui deve ser feio, nem que o que representa deve ser floreado demais, a ponto de não dialogar com o ícone instrucional. Só tenha em mente a serventia dos seus elementos de design, e de que cada elemento só pode transitar em um desses lugares, sob o risco de tornar o seu jogo confuso.

Quer fazer uma carta que tenha como função bloquear, impedir? Simples, marque essa carta com um grande “X”. No entanto, e se o sistema de jogo tem como mecânica a multiplicação de itens, e o seu símbolo for confundido com “multiplique”? Esse é um erro (bem comum, por sinal) na escolha do design. Em resumo, as regras dão norte, mas o papel do design instrucional é guiar os jogadores em um *flow* mais natural ao longo da partida. Peças, cartas e demais

componentes deveriam servir para esse fim. Até a posição deles na mesa influencia na partida.

Se puder, não abra mão de um designer nesta etapa. Designer mesmo, profissional, que entende os meandros da comunicação visual de um produto. Ao menos, consulte um. Você sempre vai obter informações valiosas, soluções inesperadas, problemas não vistos, mesmo quando consultamos pessoas que não entendem nada de gamedesign, mas tem estrada longa em design.

Hora de imprimir! Nesta etapa, os jogos são impressos pela primeira vez (em impressora caseira mesmo), montados e jogados, a fim de se garantir que o produto está pronto. O propósito é avaliar se o jogo já pode ir para uma etapa final de acabamento, se os seus componentes estão funcionais e, sobretudo, se o jogo suporta uma partida inteira, física e estruturalmente.

Os critérios finais de avaliação são os seguintes:

- adequação aos design tricks sorteados e/ou planejados;
- adequação ao tema proposto (tanto em termos de narrativa como design);
- ser *print n' play* (disponibilizado em PDF para ser impresso em folhas A4, fácil de ser replicado em uma impressora caseira);
- cores certas, e layout em tamanho adequado para impressão.

Mas, a dica principal nesta etapa ainda é: **jogue, teste, jogue!**

Não é porque você está na etapa de finalizar o protótipo, que é hora de abandonar os playtests. É exatamente o inverso: quanto mais o seu jogo “ver mesa” (jargão dos apaixonados por jogos de tabuleiro, que contam quantas vezes determinado jogo de tabuleiro é jogado, ou seja, ele é montado, “vê” uma mesa), melhor. Lembre-se de aplicar o seu jogo, sobretudo, **em um grupo que represente seu público alvo.**

Jogadores mais hardcore frequentam lugares temáticos, eventos exclusivos de jogos de tabuleiro, mas costumam ser bem ferrenhos em críticas e sugestões; jogadores mais casuais tendem a se cansar rápido se a experiência está sendo complexa; crianças têm uma percepção bem particular, que sempre deve ser levada em conta. Mesmo quando o jogo não é para esse público alvo, é bem interessante fazer um playtest com crianças entre 7 e 12 anos, pois elas não se incomodam em elogiar ou criticar ferozmente quando necessário.

Em resumo: saiba para qual público você está fazendo o seu jogo, pois não existe jogo que agrade a todos.

TEMA 2 – CRIANDO O PROTÓTIPO FINAL (VERSÃO DELUXE)

Esta parte consiste em entregar uma versão física final, bem construída e finalizada. Nesse momento, uma versão deluxe (peças mais bem-acabadas, uso de outros materiais mais nobres ou diferentes, como madeira, tecido e PVC) é permitida, mas sem perder a essência de que esse jogo consegue coexistir em PnP. Afinal, nem sempre você vai estar por perto para entregar o seu jogo finalizado.

O uso de uma gráfica rápida de confiança é o caminho nesta etapa. Nada de tentar, de cara, usar um método mais industrial. Se for pensar em uma versão mais comercial, com uma tiragem pesada (mil cópias, que é o mínimo que uma editora de grande porte trabalha, por exemplo), esgote todos os problemas que uma versão impressa possa vir a ter.

Antes de partir para uma versão de tiragem grande, vale também tentar uma consultoria com um produtor gráfico (responsável por orçamentos de grande porte, e detentor de certos conhecimentos de insumos, acabamentos e papelaria). Por exemplo: o que é mais barato: peças em acrílico, madeira, ou impressão em 3D? A caixa vai ser em dobradura ou COLADA? Vai ter verniz localizado? Como avaliar a boneca de impressão, ou mesmo se está diagramado de um jeito que resulte em uma impressão sem muita perda de papel? Alguns componentes são mais baratos se forem encomendados da China? Para resolver tais questões, o produtor gráfico pode ser bem útil.

Um detalhe: a maioria das gráficas rápidas só trabalha com impressões no formato A3. Sabe o que isso significa? Se seguiu à risca até aqui o nosso método, usando inclusive o nosso playset, **dá para imprimir quatro pranchas do seu jogo usando apenas uma página A3.**

Mesmo assim, costumamos considerar que vamos imprimir as pranchas do nosso jogo duas vezes, pois a segunda seria o plano B: se na hora do corte manual ou da cola algo dá errado, já temos uma folha pronta para voltar a tentar. Fora que, de uma vez só, você já tem material suficiente para imprimir dois jogos. Logicamente, uma vez que o seu jogo ganha temática e design próprios, ele pode "se libertar" do nosso método e ousar novos tamanhos e roupagens. Mas não se esqueça que o essencial é o sistema, não o tamanho que ele ocupa.

Vale tentar imprimir todo o material em um lugar só. Gráficas rápidas não são os melhores lugares para confiar na cor da tinta. A mesma gráfica, inclusive,

pode apresentar uma cor diferente de um dia para outro, ou mesmo da manhã para a tarde, pois troca-se o tanque do toner, e a tonalidade da mistura pode variar.

TEMA 3 – DICAS PARA IMPRIMIR

Caixa: para o nosso exemplo, uma folha A4 com as duas pranchas, impressas em papel couchê na maior gramatura que houver (normalmente, 300 gramas) e laminadas, já basta. Se for fazer um tabuleiro ou peças muito pesadas, faça a caixa primeiro em papel Paraná, e imprima a arte em vinil adesivo laminado. Se tiver dificuldade, peça para alguém fazer uma caixa de forma profissional (papel Paraná, dobras e vincos nos lugares certos, cola própria, papel próprio, e talento próprio para nada sair do esquadro). Evite usar papelão microondulado, ele não dá um acabamento profissional. Caixas em MDF são uma boa opção, mas não cedem ao encaixe como o papelão. Ou seja, seu jogo pode despencar se não tiver um elástico ou coisa parecida.

Tabuleiro: nunca é bom tentar imprimir o tabuleiro direto no seu suporte final. Até existem impressões em objetos mais duros (madeira, PVC); mas, além de ser difícil de encontrar, o processo é bem mais caro. A ideia é sempre imprimir o tabuleiro em papel adesivo (vinil adesivo opaco, laminado) e aplicar sobre uma superfície dura.

Como opção, sugerimos **papel paraná 420 gramas**. Encontrado em papelarias em geral, ele tem alta resistência. O ideal é primeiro adesivar a parte de trás com um *contact* preto, encapando-o do lado de baixo e deixando uma borda sobrando para encapar pelo menos 5% das laterais da frente, para um melhor acabamento. Dobrar o tabuleiro é sempre um desafio: tente criar o espaço em segmentos, como se fosse um quebra-cabeças. Se for optar por deixar ele dobrado, corte o papel paraná em segmentos, unindo-o depois com papel *contact*.

Outras superfícies sugeridas são a **madeira** e o **PVC**. Funciona, mas fique atento à sua gramatura. Um tabuleiro pesado demais compromete a estrutura da caixa que vai condicioná-lo. Tem crescido muito também a tendência de **impressão em tecido**. A impressão em tecido permite um melhor acabamento, além da possibilidade de impressão como pergaminho (ou seja, espaço bem maior). Só fique atento, de novo, à gramatura: imprimir em lona pode ser uma ótima ideia, mas será necessário reforçar a caixa. Alguns tecidos exigem acabamento nas pontas, como overlock.

Por fim, o modo do “**brasileiro**”: sempre existe um tabuleiro comprado em lojas baratas, ou o resto de um tabuleiro cujas peças nem existem mais. Só se lembre de adesivar com *contact* preto todo o tabuleiro antes, pois o adesivo em vinil ainda tem um pouco de transparência.

Cartas: as cartas devem ter um tamanho mínimo, similar a um cartão de visita (9cm X 5cm). Pequeno demais não dá leitura, grande demais fica parecendo um deck, não uma carta. Exceção: jogos infantis (com o acréscimo ainda de cantos arredondados).

Particularmente, é melhor buscar as dimensões-padrão usadas pelas editoras de jogos de tabuleiro, a saber:

- Mini Euro: 4,4cm X 6,7cm (as que mais usamos para prototipar nossos exemplos)
- Euro 5,9cm X 9,2cm
- Padrão USA 5,6cm X 8,7cm
- Tarot: 6,9cm X 11,3cm

Fazer cartas em um padrão favorece também o uso de *sleeves*, que são plásticos resistentes comprados exatamente para proteger as cartas dos jogos comerciais. São fáceis de encontrar em lojas especializadas.

Para imprimir, prefira fazer todas as cartas em uma ou mais folhas em A4. Para o verso, existem duas opções: ou se faz um pattern (padrão gráfico que se repete e faz uma trama, como a logo do jogo repetida muitas vezes), ou a logo do jogo uma vez só, centralizada em cada verso da carta; evite aproximar-se muito da borda da carta, pois em gráfica rápida você não tem muito controle sobre o casamento da frente com o verso. Se for fazer isso, peça ajuda ao impressor, ou peça uma cópia-teste para ver se vai funcionar.

Como opção, temos **papel couchê**, na maior gramatura que tiver disponível na gráfica rápida. Tente **laminar a impressão** para um melhor acabamento e resistência.

“Casar páginas”, fazendo com que o verso coincida com a frente), é sempre um desafio. Depende do tipo de impressora, pois existe sempre a perda manual da bobina, que puxa a folha. Algumas gráficas têm esse encaixe perfeito, outras dão um espaço de 10 cm (!) entre os lados. Na dúvida, imprima os dois lados de forma separada, e cole ou use sleeves para juntar os pedaços.

Existem outros tipos de papel de gramatura alta, inclusive alguns parecidos com verniz e outros com textura. Só tome cuidado com os de textura e os reciclados, pois o manuseio das cartas pode apagar o que está impresso nelas. Deixe esse tipo de textura para a laminação, que acaba dando um toque bem elegante ao produto final.

Peões, dados e outros componentes: sempre procure em papelarias de bairro dados comuns (D6), pois eles são vendidos aos montes como material escolar de apoio pedagógico. Fichas podem ser feitas adesivando botões de camisa (procure tipos variados em lojas de bijuteria ou aviamentos, é sempre uma boa solução). Outra dica é pegar “restolho” de peças de madeira em lojas de marcenaria: normalmente se cobra pouco ou quase nada por verdadeiras obras de arte. O “jeito brasileiro” também vale aqui: compre um jogo bem barato para tirar as peças, ou pinte os peões brancos de um jogo barato de xadrez. Existem hoje empresas especializadas em vender meeples avulsos, mas é preciso procurar por sua região, senão o frete não compensa o custo.

Evite ao máximo roletas feitas à mão: elas nunca dão certo e quase não duram.

Impressoras 3D estão ficando cada vez mais comuns, porém ainda é um processo demorado e caro. Só use esse método se tiver certeza de que essa será a versão definitiva do seu jogo.

Acrílico e MDF também são boas saídas, mas as dicas anteriores prevalecem. Só use esses materiais em caso de uma versão mais perto da definitiva, senão será muito dinheiro gasto por algo ainda incerto.

Tiles impressos em adesivo e colados em papel paraná são uma ótima saída.

Importar grande quantidade de peças de lugares onde a produção em plástico é extremamente barata, como a China, acaba sendo a saída da maioria dos fabricantes de jogos de tabuleiro. Só tome cuidado com a procedência da loja, o frete, e o tempo de envio.

E para fechar, umas dicas de manufatura:

- Se for usar cola, prefira a cola branca de artesanato, PVA; elas usam pouca água em relação às colas comuns escolares.
- Só use estilete se tiver domínio de como cortar: régua de metal, ângulo certo, base de vidro para cortar.

- Sempre tenha à mão dois tipos de tesoura: uma grande, para grandes áreas, e outra pequena, de aviamentos, para recortar detalhes;
- Existem canteadeiras para cortar bordas arredondadas bem baratas, é só procurar com o nome certo.
- Se quiser cartas ou componentes redondos, existe cortador circular com suporte, ou mesmo cortadores circulares tipo furador de scrapbook. Novamente, basta procurar pelo nome certo.

TEMA 4 – JOGO PRONTO! E AGORA?

Seu protótipo do jogo está pronto, mas não sabe o que fazer? É hora de sair à caça.

Existem muitas editoras pelo país, algumas bem jovens, que gostariam de receber um protótipo bem-acabado. Isso economiza um belo trabalho.

No caso de distribuir seu jogo por conta própria, tente entrar na maior rede de eventos que conseguir, fazendo com que o seu jogo ganhe notoriedade, antes de partir para financiamento coletivo, por exemplo (a solução mais interessante que tem surgido para produtores independentes, mas o início de uma dor de cabeça interminável e o fim prematuro de uma carreira promissora, se o projeto não for bem executado). Afinal, o jogador que apoiou o seu projeto se sente incomodado se ele paga adiantado e não vê o produto em suas mãos.

Mais importante do que se certificar sobre a distribuição: **certifique-se de que o seu jogo tem mercado**. Quantas pessoas quiseram de fato jogar o seu jogo? Se elas não jogaram, foi por falta de tempo, ou falta de tempo? (Essa resposta faz toda a diferença). Pense, não veja o seu jogo como algo acabado; recolha os feedbacks, sempre trabalhe na ideia, mesmo que isso signifique voltar para o computador e imprimir tudo de novo. A ideia de ele ser PnP é para isso: é um trabalho que pode ser reciclado, é maleável, e pode ser enviado para qualquer pessoa, em qualquer parte do mundo.

Ok, mas começa a te incomodar a ideia de deixar que o seu jogo seja jogado por aí? **Crie uma demo**.

Faça uma versão menor, com a alma do jogo completo. Funcionaria como um trailer para um filme, com a diferença de ser uma degustação tátil (não poderia ser diferente, pois estamos tratando de um jogo de tabuleiro)! Muitos jogos bem-sucedidos comercialmente foram exibidos para as editoras e para o seu público assim, através de pequenas demonstrações de todo o seu potencial.

Mas o gamedesigner pode ainda se sentir incomodado com o seu jogo andando a esmo por aí...

TEMA 5 – ENTÃO... E OS DIREITOS AUTORAIS?

Por incrível que possa parecer, quanto mais você divulga o seu trabalho na internet e em redes sociais, mais protegido você está. Ao postar fotos do processo, mostrar fotos dos componentes em uma rede, participar de eventos, mais você está mostrando que é um jogo feito por você, na data tal, na hora tal. Ou seja, em um processo, por meio dessas postagens, você consegue provar que já estava trabalhando nesse jogo antes de outras pessoas. Contudo, vale ressaltar que a autoria da mecânica de jogo é algo bem complexo de provar.

Exemplificando. No cinema, você não pode plagiar um determinado filme de aventura, mas você pode filmar no *gênero* aventura, criar uma aventura muito parecida com a de um filme de aventura. Mecânicas de jogos são parecidas nesse quesito: você pode, por exemplo, criar um jogo cujo terreno vai sendo construído aos poucos, com peões que vão tomando posições no tabuleiro. Entretanto, se esses terrenos vão construindo caminhos, e se os peões pontuam quando o caminho fecha, aí você está praticamente descrevendo o jogo Carcassonne, e isso sim é plágio. O limite é tênue, mas ele existe.

Existe uma forma (bem antiga, por sinal) de proteger os direitos autorais de seu jogo: mandar uma carta registrada para você mesmo. Antigamente, quando alguém não tinha dinheiro para proteger uma criação ou tinha um volume grande de produção (personagens, quadrinhos, manuscritos de livros etc.), pedia um carimbo de “original” na biblioteca central da cidade, colocava tudo em um envelope, e mandava pelos correios para a sua própria casa. Ao chegar, guardava esse envelope em um lugar seguro. Esse envelope era a prova de que você, naquele dia, já possuía os originais desse trabalho, e o envelope era aberto na presença de um juiz. É um caminho. Mas existem juízes que não consideram o valor dessa prática; hoje em dia, temos muitas startups que registram a arte do seu jogo em pranchas por menos de vinte reais (ou seja, mais garantido e mais barato que os correios). Tenha em mente, no entanto, que você está tentando proteger os direitos autorais do seu sistema do jogo e da sua arte através de uma **declaração de autoria**, não de um **registro de fato**. Declaração, qualquer um pode contestar.

Porém, preocupe-se exatamente no oposto: tornar o seu trabalho público, formar uma rede colaborativa, estabelecer diálogos com as pessoas que gostam de consumir e produzir (e que normalmente são *tastemakers*, pessoas que influenciam a compra de produtos como o seu). Já vimos muitos jogos em PnP e em CC (Creative Commons), que, de tão jogados em seu estágio inicial, pediram o que quisessem nas campanhas de financiamento coletivo e conseguiram fechar a campanha em menos de duas horas.

Para financiamento coletivo, vale a regra de oferecer recompensas: expansões (lembra aquilo que ficou de fora no modelo PnP? Isso pode virar expansão), nome do apoiador nas regras, cartas e regras especiais feitas pelos apoiadores, *sleeves*, miniaturas, dados especiais, expansão para mais jogadores, tudo vale.

REFERÊNCIAS

HOWARD, J. **Quest**: design, theory, and history in games and narratives. Natick, MA: A K Peters, 2008.

LA CARRETTA, M. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. Curitiba: Appris, 2018.

_____. Disponível em: <www.lacarreta.com.br/quest3x4>. Acesso em: 26 dez. 2019.

SHELDON, L. **Desenvolvimento de personagens e de narrativas para games**. Cengage, 2017.

WILLIAMS, R. **Design para quem não é designer**. São Paulo: Callis, 2013.