

4ª EDIÇÃO | BRASIL . NOVEMBRO 2019



VERSÃO BRASIL

SPA TÓTIPO



SPA DE JOGOS
MACEIÓ 2019





SPA DE JOGOS - ALAGOAS 2019

COORDENAÇÃO GERAL

Tuanny Lôbo, Daniel Conde, Geraldo Marinho (Tio Gêra),
Geraldo Melo, Paulo Ferreira e Tendson Silva

MARCAS APOIADORAS DO SPA



EDITORIAL

Mas uma vez estamos aqui, após nos ausentarmos das edições do SPA de Jogos de João Pessoa-PB e Juazeiro do Norte-CE. Na grande verdade, as ausências foram lamentáveis, porém necessárias para que pudéssemos reorganizar nosso trabalho e os nossos objetivos como publicação e assim, buscar oferecer um conteúdo ainda melhor para nossos leitores.

Mas vamos virar as páginas do tempo de nossa breve história e voltarmos a atenção ao SPA, que se realiza em Maceió. Alagoas sedia pela segunda vez o principal encontro de jogadores, colecionadores e designers de board game do Nordeste. O estado nos recebe apresentando um encontro bastante procurado e com muitas expectativas de êxito. Afinal, não é à toa que os pacotes de hospedagem se esgotaram em pouco mais de dois meses, tempo recorde, que surpreendeu muita gente e deixou muitos interessados já ansiosos para participarem da próxima edição, que está prevista para maio de 2020.

O importante é que o retorno do SPAtótipo ao encontro restabeleceu aos designers de jogos uma área apropriada para expor projetos e debater os rumos que a criação, desenvolvimento e produção de jogos, propõe para o futuro do hobby. A volta do SPAtótipo

trouxe também nossa revista, que é dedicada aos leitores que desejam se aventurar no cenário do designer de jogos de mesa. Então, vamos seguir em frente, afinal, nesta edição você vai saber um pouco do perfil de Tuanny Lôbo, a coordenadora e cicerone da 7ª edição do SPA. Já na coluna Rolê de Mesa, vamos saber um pouco mais dos principais fatos regionais que movimentaram o meio board game durante os meses que antecederam a realização do encontro. Enquanto isto, na sessão Check-in, você vai conhecer a estrutura oferecida pelo SPA aos participantes e de gancho, conhecer a história da capital alagoana. Além do mais, o conceituado designer brasileiro Fel Barros é o nosso entrevistado na sessão Na Mesa. Ele, nos fala sobre sua vida criativa dando dicas e comentando sobre os desafios que envolvem o hobby, na sua carreira e no meio.

Acompanhe ainda, como os designers Lucas Melo, Ron Halliday e Sabrina do Vale conseguiram publicar seus projetos no especial Game Designer: Eles Conseguiram Cruzar a Linha de Chegada.

E mais, conheça em detalhes os jogos experimentais que estarão no encontro, saiba quem são seus criadores e se organize para jogá-los com o Guia do SPAtótipo 2019.

Se envolva com um projeto que vem levando a prática da criação de jogos para a educação na Bahia e se você é do tipo que curte ilustração, não pode deixar de ler uma entrevista exclusiva com o talentoso Douglas Duarte...Bem, melhor parar por aqui e deixar você aproveitar a revista... Então, Boa leitura!

J. Cesar ..
Editor Chefe





GAMEBOOK SPATÓTIPO

Edição SPA de Jogos Alagoas
5 de novembro de 2019
Publicação digital
semestral
spatotipo@gmail.com

EDITOR

Julio Cesar Cesar Gomes de Oliveira
DRT-PB 5580/99

CRÔNISTAS COLABORADORES

Roberto Pinheiro
Laíse Lima

DESIGNERS e COLABORADORES

Daniel Guimarães, Dainel Portugal,
Felipe Headley, Francelino Segundo,
Geraldo Melo, Giuseppe Lúcio, Laíse Lima,
Mário Sérgio, Paulo Gonçalves, Ricardo Enzo,
Roberto Dino e Salomão Fernandes

FOTOGRAFIAS e ILUSTRAÇÕES

Laíse Lima, SeJoga, Sabrina do Vale,
Fotos Glamour, Lucas Melo, Fel Bar-
ros, Murilo de Melo, Pixabay.com. Mario
Sérgio, Paulo Gonzaga, Tuanny Lobo,
Douglas Duarte e Ritz Suíte Hotel

Os artigos assinados são de exclusi-
va responsabilidade dos autores.
Fica expressamente proibida a reprodução
total ou parcial sem prévia autorização.

PROJETO GRÁFICO



Stand Box Entretenimento

Rua Miguel Seabra
Fagundes 94. Dinamérica II
Campina Grande-PB Brasil
CEP: 58.432-335
spatotipo@gmail.com

CONTÉUDO



Perfil: Tuanny Lôbo

Ela encarrou o desafio de mais
uma vez, coordenar o melhor
Encontro de jogadores de
Board Game do Nordeste.

08

Rolê de Mesa:

Um roteiro dos principais encontros
e eventos realizados na região.

14

Check-in

SPA, Sol e Diversão

Maceió recebe o SPA de Jogos
com seu ar caribenho e exótico.

18

Na mesa:

FEL BARROS

Entrevistamos um dos
principais designers de
jogos do Brasil na
atualidade.





27

Gamebox

Publicar jogo no Nordeste

Roberto Pinheiro fala um pouco dos sentimentos e desafios do desenvolvimento local.



38

Game Designer

Eles Cruzaram a Linha de Chegada

Designers da nova geração expõe suas experiências sobre o desenvolvimento de jogos.

GUIA SPATÓTIPO

Conheça os projetos de jogos de tabuleiro que estarão oficialmente participando do SPA de Jogos 2019.

40 **Monges Voadores**
Eurogame

44 **Britto**
Card Game

48 **Mondrian**
Tile placement

52 **Colors**
Destreza

56 **Futreta**
Card Game esportivo

60 **Resgate**
Dungeon Crawler

64 **Portal**
Family Game

68 **Ártico**
Family Game

72 **Rainbow**
Family game

76 **Colordominó**
Tile Placement

80 **Ah é, Né?**
Card Game

84 **Arqueolória**
Family Game

88 **Oppulence**
Eurogame

92 **Especial:
Oficina de
Diversões**

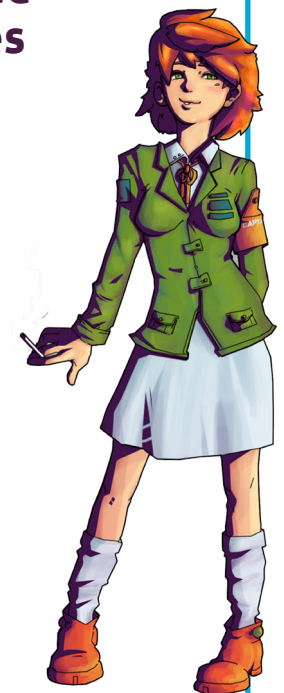


96

Ilustrador

DOUGLAS DUARTE

Entrevistamos um dos talentos da ilustração de jogos no Brasil.



PERFIL



TUANNY LÔBO

Coordenadora da 3ª edição do SPA de Jogos realizado em União dos Palmares, em 2017. Tuanny Rocha Lôbo, assumiu a missão de mais uma vez, levar para Alagoas o encontro de jogadores de Board Game mais reconhecido do Nordeste, em sua 7ª edição. Desta vez, Maceió foi escolhida como sede, prometendo uma das melhores edições já realizadas do evento. Revisora de profissão e atualmente cursando administração, Tuanny Lôbo, somente ingressou no hobby quando, ao lado do marido Daniel Conde, foram a uma loja de artigos geek e se interessaram por um jogo de tabuleiro. No local acabaram conhecendo o jogo Game of Thrones (GOT), que inicialmente não conseguiram jogar porque ao adquirir não perceberam que tratava-se de um jogo para no mínimo três jogadores. “Foi então que Daniel passou a assistir os

videos de Jack Explicador para conhecer mais sobre o hobby interessando-se em comprar mais jogos, daí não paramos mais”, ressalta Tuanny. Atualmente o hobby é parte de seu cotidiano de lazer e diversão em família. Segundo ela, a possibilidade de integrar-se e conhecer personalidades do meio, faz tudo ganhar um bom sentido, pois admite que adora viver rodeada de pessoas. Quanto ao SPA de Jogos, cita que seu interesse pelo encontro começou a partir da primeira edição realizada em Campina Grande, quando conheceu Tio Gêra e viu os horizontes que este encontro poderia ter em termos de crescimento e promoção dos board games na região. Logo de imediato, interessou-se em levar para Alagoas, mas somente após a edição de Natal, conseguiu esta possibilidade. “Nesta 7ª edição, o principal desafio é se dispor a trabalhar para o público, e

como tudo que se dispõe a isto, tem como maior desafio o próprio público!” Afimou, referindo-se a determinação de buscar oferecer as melhores condições aos participantes do evento. Todo esforço e dedicação foram agraciados com o êxito da edição, que chegou a esgotar os pacotes oferecidos com muita antecedência. Agora, para Tuanny, é esperar que tudo possa atender ao desejo de diversão de todos e assim, o SPA possa continuar agregando cada vez mais pessoas para as edições futuras.

Para Tuanny o ideal é que todos possam aproveitar ao máximo, jogando e jogando muito, além de conhecer a bela cidade de Maceió, afinal, o SPA é um encontro feito para quem participa dele. Quanto aos seus planos após o encontro, será dedicação ao hobby e buscar promovê-lo ainda mais em Alagoas e quem sabe retornar em outra coordenação.



Imagens: J.Cesar

Encontro exclusivo para protótipos

Avaliar e aprimorar projetos de jogos de mesa, realizando reuniões técnicas entre designers da Paraíba. Esta é proposta dos desenvolvedores de jogos paraibanos que se iniciou em Abril e encerrou em Outubro, com previsão de retorno para 2020, em edições mensais, realizadas alternadamente entre cidades de Campina Grande e João Pessoa.

O encontro conta com a participação do público, e vem recebendo apoio da livraria Leitura dos shoppings Mangabeira e Partage. Além dos projetos apresentados, o **BG Lab** tem o objetivo de divulgar, incentivar e buscar novos talentos do segmento de criação de jogos locais.

Apesar de ser formado por designers paraibanos, a reunião já contou com a participação de desenvolvedores dos estados de Pernambuco e do Rio Grande do Norte e atualmente é um dos raros eventos de board game no país que prioriza apenas a participação de protótipos de jogos de mesa.

Hackfest

Organizado pelo Instituto Metr pole Digital-UFRN e pelo Minist rio P blico do Rio Grande do Norte, o Hackfest e uma maratona de programac o, no qual os participantes desenvolvem aplica es de tecnologia da informa o para serem disponibilizadas   popula o e aos  rg os de fiscaliza o, como ferramenta de cidadania ou combate a corrupc o. O ponto positivo da edi o deste ano foi   participa o dos jogos de tabuleiros como atividade l dica para os visitantes. Os jogos foram disponibilizados pelo **Tramolim da Aventura** e chamou a aten o de todos que compareceram ao evento.

Oficina L dica RN

Continua em plena atividade no campus da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), o **Oficinas L dicas**. A iniciativa deste evento   do professor Igor Pereira, que busca incentivar por meio dos jogos de tabuleiro o exerc cio do desenvolvimento criativo e socializa o dos participantes, deste que   um dos principais encontros do hobby no estado. O Oficinas, tem o apoio do mestre de jogos Tendson Silva e contou com a participa o colecionadores, designes de jogos e dos alunos da UFRN.

Imagens : Tendson Silva





Lends no Recife

Lends Club de Porto Alegre inaugurou dia 28 de junho, um board game café, uma franquia em Recife com **400 jogos** é um espaço dedicado aos fãs dos jogos de mesa que funciona com perfil de clube social. Os frequentadores pagam uma taxa de acesso para não somente saborear a alimentação e os drinks, mas também para se deliciar com os jogos do cast do local.

Quem desejar, pode se filiar pagando uma mensalidade para ter livre trânsito no estabelecimento Rafael Henrique Freitas é o proprietário da tabuleiria e aposta no crescimento deste segmento na capital pernambucana, tanto que a capacidade de atendimento é 116 clientes, em 220m2 de espaço para diversão. A Lens Club esta na rua Conde de Irajá, 486, no bairro da Torre.

AniMAC

Movimentando a expansão dos jogos de tabuleiro pelo Nordeste, os mestres Tendson Silva e Salomão Fernandes participaram de mais uma edição do **AniMac Cultura Pop**. O evento que aconteceu em Agosto, no Centro Cultural da cidade de Macaíba-RN, reuniu fãs dos Quadrinhos, cosplay, Kpop e games do estado. O evento geek contou com uma área dedicada ao jogos de tabuleiro.



Spazito



Uma novidade na realização desta edição do SPA de Jogos foi à criação das prévias promocionais do encontro, ou Spazitos. A iniciativa serviu para o lançamento da edição do SPA aos jogadores de **Maceió**, tornando-se um evento mensal de jogatina na capital alagoana até a realização do Encontro em Novembro. A boa receptividade das prévias também possibilitou a realização de uma versão do Spazito em Natal no Rio Grande do Norte.

VIVAHQ

Os departamentos dos cursos de Letras das universidades estadual da Paraíba e federal de Campina Grande, decidiram unir forças e realizaram a 1ª edição do VIVAHq nos dias 9 a 11 de setembro passado. O objetivo foi oferecer à Campina Grande um evento que englobasse os afixionados pela cultura geek na região e aconteceu simultaneamente nos campus das duas instituições de ensino. Palestras, debates, cosplay, torneios de videogamers, RPG e oficinas sobre Hqs, ministradas por professores e mestres, foram o ponto principal deste encontro. Agora, graças a boa receptividade do público, a organização pretende já arregassar as mangas para organizar a edição do próximo ano.

Entre as propostas, está a inclusão de novos conteúdos da cultura nerd, entre eles, a inclusão dos jogos de tabuleiro e protótipos. É aguardar o desenvolvimento da 2ª edição e verificar se os BGs terão o seu espaço no evento.

Gamepolitan em Salvador

Considerando atualmente um dos grandes eventos do circuito de jogos digitais e cultura geek no Brasil, o Gamepolitan chegou a mais uma edição com extremo sucesso de público e com o tema “Diversão Desplugada”, dando atenção especial aos jogos analógicos.

O evento criado pelo jovem empresário Ricardo Silva, teve como curadoras de conteúdo Evelling Castro e Silvani Neri, e foi realizado nas dependências da faculdade Jorge Amado, em Salvador-BA.

Embora seja bastante dedicado aos jogos eletrônicos, destacou-se pelo espaço generoso dedicado a presença dos jogos de tabuleiro e protótipos, que ocuparam um andar inteiro do local.

Esta edição contou com a participação do grupo Oficinas Lúdicas da mestra **Laise Lima** que levou os jogos de mesa ao conhecimento mais uma vez dos participantes. O Gamepolitan consolida-se como outro bom evento para a divulgação dos jogos de tabuleiro em nossa região.

Bahia ministra cursos

Com o desenvolvimento de jogos em alta no Brasil, a região Nordeste não poderia ficar de fora de iniciativas que não somente valorizam, como também capacitam os entusiastas da criação de jogos de tabuleiro. Uma destas ótimas iniciativas aconteceu em Salvador-BA, no bairro do Retiro, com a realização do curso Game Designer: A mecânica da criação de Jogos. Organizado pelo Oficinas Lúdicas da Bahia em parceria com o projeto **Conexões Criativas** do Sesi. O curso é pioneiro no Norte e Nordeste e utiliza um sistema modular e personalizável de criação e aplicação de jogos analógicos em sala de aula e ambientes corporativos, atendendo a educadores, gestores e profissionais de Recursos Humanos.

Imagem : Laise Lima





Imagem : Laíse Lima

Bienal dos Jogos

A 13ª Bienal Internacional do Livro do Ceará, ocorrido em Fortaleza nesta edição contou com uma área lúdica com jogos de mesa. O evento que busca promover políticas de livro, culturais, leituras e literaturas alcançou sua consolidação estando atualmente no cenário das cinco maiores feiras do gênero no Brasil. E nesta realidade a participação

dos jogos de tabuleiro foi um diferencial em relação a outros eventos do mesmo tipo e característica no país e a iniciativa de levar os Bgs para a bienal partiu da **Covil Associação** (ex-Covil do RPG), que tem como um dos membros o mestre Fernando Machado, hoje, um dos principais articuladores da pela expansão da prática cultural do RPG e Board Game no estado do Ceará.

Imagem: Covil Associação



HQPB em João Pessoa

Ocorreu com sucesso mais uma edição do já consagrado HQPB. O evento, destinado aos fãs dos quadrinhos é um dos principais do gênero no Brasil e este ano comemorou 10 anos de atividade recebendo um dos maiores públicos de sua história. Novamente o Espaço Cultural de João Pessoa foi palco de shows, cosplay e atrações da cultura geek do Nordeste. Nesta versão, tivemos a presença de um local destinado aos board games e também como novidade a presença de uma área voltada aos protótipos de jogos analógicos, organizado pela equipe do **Calangão RPG**.

Board Game Power

Em Juazeiro do Norte-CE, cidade que realizou a edição anterior do SPA de Jogos, também acontece o Board Game Power. A jogatina tem a participação do mestre de jogos **Cesar Cusin** e vem movimentando mensalmente os amantes dos jogos de tabuleiro no interior do Ceará. O BG Power vem somar-se aos eventos de jogos de tabuleiro que estão gradualmente conquistando espaço nos shoppings centers nordestinos, sendo realizado no Cariri Garden Shopping, um dos principais centros comerciais da região. A jogatina é aberta ao público e acontece sempre aos domingos das 13 às 20h com uma ótima presença de jogadores da área metropolitana de Juazeiro.

Benfica

A Associação Covil dos Jogos está realizando mensalmente o Joga Benfica. O encontro já é considerado o melhor evento de jogos de mesa da capital cearense. O espaço é gratuito e coordenado pela equipe formada por Arusha Oliveira, Camila Gouveia e o mestre Fernando Machado. O **Joga Benfica** reúne fãs dos jogos de RPG, board game e card games e se realiza no Shopping Center Benfica, em Fortaleza sempre das 14 às 20h.



Mudança

A editora **K&M Jogos**, publicadora dos jogos Azzelij, Pega Ossos, Treta do Anzol e Uga-Uga Bufapum e até então, a única editora de jogos em atividade na região nordeste, deverá



ter casa nova, em 2020. O editor Mario Sérgio está transferindo as atividades para o estado do Paraná e a nova sede da K&M será na cidade de Curitiba, onde pretende lançar inicialmente os jogos que já estão no cash de publicação como Ártico, Portal e Oktober. A mudança de localidade deverá acontecer logo após a realização do SPA de Jogos

Fechou...

Um dos maiores desfalques no cenário de promoção e divulgação do hobby no país acabou sendo o encerramento, em maio, das atividades da revista **Vempramesa**. A publicação que tinha como principal característica um excelente conteúdo deixou de ser postada na internet, no entanto, seus editores afirmam que a revista cumpriu sua missão disponibilizando no web meio um material de referencia para leitores e aficionados pelo hobby. Com o fim da vempramesa, o espaço literário sobre jogos está em aberto e a expectativa é que a curto prazo outra publicação possa dar continuidade ao excelente trabalho iniciado pela VPM. Aguardar!



Paranaué

A editora paulista Ludens Spirit, está apostando no jogo Paranaué do jovem designer paraibano **Wagner Porto**. O jogo tem previsão de lançamento para o primeiro semestre de 2020 e atualmente está em circuito demonstrativo em eventos que conta com a participação da editora. Paranaué leva a mesas de jogo as rodas de capoeira, trazendo especialmente a força temática da cultura afro-brasileira que ainda pouco explorada no cenário de produção de jogos nacionais.



Abriu!

Em 2020, o Nordeste vai ganhar uma nova editora de jogos e mais uma luderia. A iniciativa é do empresário natalense **Gilberto Azevedo**, que começará seu catálogo editorial com o lançamento de pelo menos 5 jogos de tabuleiro, todos de autoria de designers da região. A proposta do empreendedor é apostar no desenvolvimento local de jogos e valorizar o desenvolvimento local. A editora estará presente ao SPA de Jogos, apresentando-se ao público e demonstrando um dos jogos que poderá ser lançado ainda no primeiro semestre do próximo ano.



Dice

Seguindo o exemplo dos criadores de jogos da Paraíba, está acontecendo em Fortaleza o **Dice Lab**. A iniciativa visa possibilitar que os designers de jogos do Ceará possam testar seus projetos com o público que curte jogos de mesa. O Dice já teve duas edições, a primeira realizada em 29 de setembro, aconteceu na luderia Quantum e recentemente, em outubro, o encontro aconteceu dentro da 3ª edição do Joga Benfica, no shopping Benfica.



CHECK-IN

SPA, SOL E DIVERSÃO

Sol que aquece a alma, praias de um azul caribenho exuberante e belezas de encher os olhos dos mais desavisados. Maceió recebe o SPA de Jogos de tabuleiros abertos e estrutura formidável para os participantes





Redação: **Julio Cesar**

Fotos: **Murilo de Melo**
e Site: **Ritz Suíte Hotel**

Realizado a partir de 2016, com sua primeira edição na cidade de Campina Grande-PB. O SPA de Jogos é um acontecimento que reúne por 72 horas, um público apaixonado por jogos de tabuleiro modernos, oriundos de várias partes do Brasil. Com perfil itinerante e promovido a cada seis meses, tornou-se o principal evento do gênero realizado na região Nordeste do país. Agregando não somente jogadores de mesa, como também especialistas, comerciantes, representantes de editoras e criadores de jogos, que vão ao encontro, não apenas para divertir-se, como também, debater sobre futuro dos jogos de mesa como ferramenta de socialização, lazer familiar e mercado.

Após a primeira edição realizada na Paraíba, o SPA já esteve presente nos estados do Rio Grande do Norte (*Natal*), Alagoas (*União dos Palmares*), Pernambuco (*Gravatá*), mais uma vez, na Paraíba (*João Pessoa*) e recentemente no Ceará (*Juazeiro do Norte*). Agora, retorna à Alagoas com extremo sucesso no número de participantes, ao ponto de esgotar em apenas 70 dias os pacotes de hospedagem disponibilizados. Nem mesmo o passaporte de acesso, para quem reside em Maceió, restou. Sendo esgotando por antecedência por jogadores que estarão na cidade, porém, não conseguiram vaga no hotel Ritz.

A realização do Encontro tornou-se uma vitrine para as cidades que buscam incentivar e promover a cultura dos board games e ao término de uma edição, algumas cidades já lançam suas candidaturas formando comissões que são responsáveis pela organização do SPA. Para Maceió, a revisora e administradora Tuanny Lôbo e Daniel Conde, são os cicerones do evento, que se realiza nos salões do sofisticado Ritz Suítes Hotel, localizado na orla da capital alagoana. Os hotéis são com



CHECK-IN



Acomodações aconchegantes, piscinas refrescantes, um excelente e intimista bar, além de um belo restaurante dão ao SPA de jogos de Alagoas seu charme.



certeza um dos pontos altos dos SPAs e nesta edição, não foi diferente. O Ritz se destaca principalmente pelo conforto de seus apartamentos e por sua proximidade com a praia de Cruz das Almas, em Maceió.

Além das boas comodidades, os participantes do SPA de Jogos poderão ter acesso gratuito a rede wi-fi, TV a cabo e estacionamento coberto, além de deliciar-se com um cardápio de qualidade do restaurante Café da Maré e do aconchegante Bar & Mar, ambos no espaço interno do Hotel, onde a comida regional dar um toque todo especial aos sabores dos pratos

e os drinks, ganham estilo tropical. Quanto aos serviços disponíveis para os hóspedes, estão às piscinas para adultos e crianças relaxarem, academia, sauna a vapor e playground. Outro ponto positivo é a proximidade com equipamentos comerciais, como restaurantes, supermercados, lojas de conveniências e o Parque Shopping Center.

O salão Nize da Silveira (*módulos I e II*), dispõe de ar-condicionado e acústica agradável e permanecerá aberto 24 horas a plena disposição dos jogadores, isto durante o período de 21 a 23, e no dia 24, funcionará até o horário do check-out dos parti-

cipantes. O espaço também abrigará a 4ª edição da mostra SPAtótipo, que retorna após ficar ausente nas duas últimas edições do SPA, dando aos criadores de jogos e seus protótipos, sua nobre área para a realização de debates e playtest. Mantendo a tradição de todas as edições realizadas, os jogadores estarão participando de sorteios, torneios e leilões de jogos, onde quem desejar se desfazer ou adquirir algum jogo, pode fazê-lo. A Interação, mais uma vez, será o forte do evento e Alagoas possibilitará que jogadores de 11 estados do Brasil possam se conhecer, jogar juntos e divertir-se.



PASSEIO HISTÓRICO

De engenho à cidade turística

A capital de Alagoas, Maceió, atualmente com 932.078 habitantes, surgiu nas terras de um engenho de açúcar em Pajuçara, bem antes de sua fundação, em 1609. Neste local, residia Manoel Antônio Duro, que tinha recebido uma sesmaria de Diogo Alves, alcaide mor de Santa Maria Madalena. O local pertencia à capitania de Pernambuco, administrada na época pelo tenente Alexandre de Moura. Até 1673, as terras foram passando de donos e neste ano, o rei de Portugal, determinou que o visconde de Barbacena erguesse no sul da capitania, um forte nas proximidades do porto de Jaraguá, para combater o comércio ilegal de pau-brasil. No entorno do porto e do forte, foi se consolidando um povoado que em 1815, passou a condição de vila das Alagoas, dois anos depois, como repesaria pela participação pernambucana no movimento da Confederação do Equador, o rei D. João VI, decidiu dividir Pernambuco, emancipando a parte sul onde ficava a vila das Alagoas,

criando uma nova capitania administrada por Sebastião de Melo e Póvoas. O novo governador, tratou de transferir setores administrativos de Alagoas para uma nova capital chamada Maceió e isto gerou desagrado dos homens públicos contrários que queriam que a vila fosse a verdadeira capital. A insatisfação gerou tumultos e o rei enviou expedições oriundas da Bahia e de Pernambuco para acalmar os ânimos da população. Somente em 1839, Maceió tornou-se definitivamente a capital consolidando a partir de então, seu desenvolvimento administrativo e político. Séculos mais tarde, Maceió se tornou uma das cidades mais atrativas para o turismo no Nordeste, além de forte polo comercial e industrial regional. A capital de Alagoas conta com um excelente parque gastronômico e hoteleiro, que se destaca por valorizar a comida típica tropical e os sabores oriundos da cana de açúcar. Também se destaca por seu artesanato exportado para países da Europa e por sua diversidade cultural.

NA MESA

FEL BARRROS

Do garoto inventivo ao professor apaixonado por jogos de tabuleiro e que se tornou um dos game designers mais conhecidos do Brasil.

Redação: **Julio Cesar**

Fotos: **Acervo pessoal de Fel Barros**





André Felipe de Oliveira Barros, 35, nasceu no Rio de Janeiro e quando garoto estabeleceu seu primeiro laço com o universo da cultura geek, através do livro jogo Rôbo Comando. Ainda na adolescência, jogava e bolava suas próprias regras para o card game Spelfire, teria aí, surgido a alma de designer de jogos.

Formado em Letras pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), trabalhou com ensino entre os anos de 2003 a 2013, mas somente em 2006, conheceu os board games como hobby, numa comunidade da extinta rede social Orkut. A partir de então, este contato mudaria completamente sua trajetória de vida. Seu envolvimento com os jogos de tabuleiro, gradualmente lhe direcionou para a criação de jogos e seu primeiro trabalho surgiu em 2007, com o card game Warzoo, daí para frente não parou mais de criar trabalhos. Atualmente já conta com vários jogos editados dentro e fora do Brasil.

Entre seus trabalhos reconhecidos, estão as co-autorias nos jogos Space Cantina, Pot de Vin e Sapotagem com o designer Wamy Marçano. Looterz com Marco Portugal, Gekido, em parceria com Rômulo Marques e Narcos com Renato Sasdelli. Warzoo, Medievalia e Inner Geek, foram de autoria individual e todos os jogos da fase do ACE Studio. God Of War: The Card Game é uma co-autoria com Alexandru Olteanu e Trundvang é com Guilherme Goulart, Jordy Adan, Fabio Tola e Eric Lang. Todos já são trabalhos autorais da sua fase na editora CMON Limited.

O jovem André Felipe com a caixa de Dungeons & Dragons do Dragon Quest lançado pela Grow no Brasil em 1994. A caixa continha 2 livros com regras e aventuras, cards, um tabuleiro maleável e miniaturas plásticas que fascinava crianças e adultos.

ENTREVISTA

Fel Barros faz parte no rol dos principais designers de jogos do Brasil. Como Barros enxerga Fel neste momento da carreira dele?

Não gosto muito dessa história de “principais designers” ou falar em terceira pessoa já que eu vejo meu papel mais como o cara de chinelo que tenta sempre ser sincero com os outros em relação a projetos e aspirações. Sobre o momento da carreira, diria que estou, a cada ano, indo um passo mais alto do que o ano anterior. Esse ano lancei meu primeiro Kickstarter como lead designer (*Trudvang*) arrecadando mais de 1,5 milhões de dólares, sou co-autor do *God of War: The card game* e estou vendo o reprint do *Encantados voar da prateleira*. Dificilmente 2020 vai superar isso mas estamos trabalhando para tal!

Quando o garoto que jogava Magic em 2006 se descobriu um criador de jogos?

Eu jogo Magic desde 1997 :p, mas a criação de jogos veio antes do hobby, o que é divertido, porque eu sempre fui muito missionário de jogar novos títulos para criar. Eu só levei a sério depois de ver o *Recicle* do Luis e Warny, meu eterno parceiro de criações, ficar empolgado com o *Warzoo* em 2007!

O que você achou complicado no início da trajetória como designer de jogos?

Sem dúvida nenhuma a parte mais espinhosa (*até hoje*) é prototipar. Eu tenho uma frustração enorme tentando fazer um protótipo bacana e no começo, sem conhecer as ferramentas, fiz as cartas do *Warzoo* todas com caneta e giz de cera. Além disso, no começo, a produção era muito menos estabilizada e a criatividade para conseguir produzir algo aqui foi algo que exigiu bastante esforço (*stress*!)

O jogo Warzoo foi seu primeiro projeto, o que te motivou a criar o jogo e quando você sentiu que era o momento?

O *Warzoo* foi criado usando um deck normal de cartas. Eu estava entediado em João Pessoa, dividi um deck ao meio e criei essa regra de comparar com o “2” vencendo o Às, sendo uma regra do *Combate*. O momento de lançar foi quando sai da minha startup, vi alguns clones de *Bang* sendo financiados no *Catarse* e senti que o *Warzoo* teria espaço!

Para o Warzoo você não optou pelo financiamento coletivo e decidiu bancar seu primeiro projeto. Você acredita que este seria o caminho de quem deseja dar o passo inicial no mercado?

Na verdade, o *Warzoo* passou pelo *Catarse*, eu financeei a arte inicial, vídeo, divulgação e gastei bastante com playtests subornados por cartas de *Magic* para me ajudar. Pessoalmente, acho que é uma ferramenta que perdeu muito o valor nos últimos anos, mas sabendo que nem todo mundo pode desembolsar 20 ou 40 mil para lançar um jogo, recomendo pensar em editoras também!



Dos ilustradores Daniel Araújo e Marcelo Groo, Davi é um dos personagens centrais do card game *Warzoo*.

FEL BARROS

Financiamento coletivo logo de cara é correr o risco de, quem sabe, queimar um jogo, mesmo ele sendo um bom projeto, caso ele não passe. Esta é uma preocupação que todos devem ter, quando optam por este processo?

Não concordo com a parte de “queimar” um jogo. Acho bacana os projetos não-financiados que repensam o modelo e voltam para o mercado. Pelo contrário, a exposição em um FC pode te dar informação valiosa sobre o seu produto!

Há quem defenda que o segredo é fazer primeiramente o nome, lançando algo, para somente depois, “arriscar” os futuros projetos em financiamentos. O que você acha deste conceito?

Acho válido. No entanto, fazer um nome passa, necessariamente, por fazer um jogo bom. E isso é difícil, com ou sem financiamento!

Humoristicamente você se considera um arcano dos jogos de tabuleiro no país, como você observa essa nova geração que chega em relação ao pioneirismo da sua?

Acho que chegam com uma bagagem que eu não tinha, Hoje tem muito mais conteúdo

disponível (*inclusive vários podcasts e palestras minhas detalhando os erros que cometi*). O grande avanço, no entanto, são as editoras focadas nessa fomentação como a TGM e a Ludens Spirit. Outro ponto importante é que com mais acesso e mais bagagem, eles naturalmente são mais competentes e melhores do que o Fel “arcano”!

Na CMON desde 2015, Fel Barros, diz esta neste momento da carreira, feliz e realizado profissionalmente.



Quais critérios que Fel Barros usa para determinar um bom jogo?

Eu tenho um gosto muito peculiar para jogos. Gosto de jogos com baixa interação agressiva, arte e componentes acima da média. Os meus jogos favoritos, invariavelmente, tem um replay alto baseado no comportamento dos jogadores (*Imperial, Chicago Express e Food Chain Magnate, por exemplo*). Recomendo meu top 100 no Siga o Coelho para ter uma idéia melhor do que eu considero um bom jogo!

E para conceituar um bom criador de jogos?

Eu diria que o bom criador é o sujeito que consegue usar o game design informando um bom produto. Seja pelo tema (*O Azul ter os azulejos para criar as pecinhas que diferenciam*) ou pela mecânica (*o autor do Spirit Island faz assimetria para criar toda uma mitologia ao redor do jogo*). Outro conceito que eu gosto é quando o autor consegue mesclar mecânicas de vários jogos para criar algo único (*como o Tapestry, do Stegmaier*). Como é o meu modus operandi, estou sempre aprendendo com as pessoas que fazem isso melhor do que eu!



Ao lado de Patrícia Gil de Brolezzi comemorando mais um ano juntos

O mercado de Jogos de mesa no Brasil ainda é considerado por muitos como um nicho, você vê desta forma. Por quê?

Quando um jogo de tamanho médio custa 250 reais e o salário mínimo é mil reais, não é possível dizer que é um hobby popular. Ainda assim, graças a iniciativas de expansão do hobby fomentadas pelas grandes empresas (recentemente fui num corujão da Galápagos no Starbucks) estamos aumentando o alcance!

No Brasil o mercado de jogos nacionais se expande, porém, o que ainda falta para ele se consolidar de vez?

Ou um bom parque gráfico local ou melhores condições de importação para os jogos. Quando um jogo de 100 dólares chega por 600 reais, 700 reais no Brasil e você sabe que os impostos de importação passam de 100% do valor do jogo, existe espaço para melhoria!

Os jogos de criadores nacionais ainda sofrem muito com preconceitos e comparações em relação aos jogos estrangeiros, ou isto é apenas uma sensação de complexo de vira-latas que temos?

Tirando a dupla Zatz/Halaban que estão há mais de 20 anos no mercado, estamos to-

dos na curva de aprendizado. Existe sim um complexo de vira-lata, menor hoje em dia, mas alguns jogos meus como Looterz e Pot de Vin foram publicados em diversos países mas só começaram a vender bem depois que foram para fora!

Há espaço para jogos de tabuleiro produzidos em outras regiões do Brasil conseguirem publicação nas editoras, ou tudo ainda se concentra muito no sul/sudeste, inclusive prioridades de produção?

Jogo bom vem de qualquer lugar do Brasil. Lembro de uma galera do nordeste com um projeto gráfico muito bacana sobre o folclore local e Brasília com o Thiago Boaventura, no The Capitals!

Criamos a FEL GAMES, como editora, estaríamos investindo em jogos nacionais ou buscaríamos um porto seguro em algum jogo consagrado estrangeiro?

Estou muito feliz na CMON e pretendo seguir carreira por aqui já que o mercado externo ainda é muito maior do que aqui. Dito isso, se eu tivesse uma "fel games", eu tiraria da gaveta alguns

projetos autorais e focaria em publicá-los já que sou muito mais competente como autor do que jamais seria como distribuidor!

O jogo Looterz foi um trabalho teu que foi publicado no exterior para depois ser lançado no Brasil. Qual é a sensação e como isto aconteceu?

O Looterz foi um trabalho do Marco Portugal que eu peguei carona bem cedo. Ele e o Gekido fizeram parte dos meus projetos "express" que deram certo. Fiz uma tiragem pequena no Brasil, mostrei na CMON, a recepção foi muito boa no exterior e hoje estamos em diversos mercados, inclusive Israel e Irã!



Atualmente você faz parte da equipe da renomada CMON, como você conseguiu chegar lá?

Foi através do Gekido. Tive um stand dividido com a Conclave, a CMON se interessou por lançar o jogo fora do Brasil. Depois de algumas conversas, eles também pegaram o Looterz e fizeram aquela oferta que eu não pude recusar “ao invés de assinarmos todos os seus jogos, vem trabalhar neles aqui dentro”. Topei na hora, mudei de cidade e estou mais feliz e realizado profissionalmente do que jamais estive nesses 4 anos aqui dentro!

Recentemente você fez parte do bem sucedido projeto Trudvang Legends, como está sendo viver este momento de sua carreira?

Como disse lá atrás, é o ponto mais alto da minha carreira. Trudvang é um projeto realmente inovador e faz parte do legado que eu e meu time deixaremos na indústria!

O que foi mais desafiador neste projeto?

Sem dúvida nenhuma foi a parte de storytelling. Eu não sou nenhum expert em RPG, então tive que conhecer a fundo o mundo de Trudvang e as expectativas que poderiam ser traduzidas para o tabuleiro e o que é próprio do RPG e seria besteira

tentar traduzir. Além disso, temos uma equipe de 5 autores, a maior com quem eu trabalhei, então é sempre difícil essa coordenação!

“

Acho péssima a presença de protótipos em eventos que não são feitos para isto.

Fel Barros

”

Hoje se multiplicam os eventos de jogos de tabuleiro, onde a participação de protótipos se torna cada vez maior. Há algum ponto negativo e positivo no seu entendimento, sobre esta multiplicação?

Por mim tinha evento todo dia. Não vejo nada de negativo nisso. No entanto, como já disse diversas vezes, acho péssima a presença de

protótipos em eventos que não são feitos para isso. Fica o autor como vendedor chato tentando mendigar pessoas para jogar. O que eu apoio e acho incrível é o Mansão Convida, um evento dedicado a apresentação de protótipos, o que tira o fator “vendedor chato” e filtra melhor o público que está presente!

Em alguns eventos que participou você se absteve um pouco de frequentar áreas destinadas aos protótipos, há algum receio ou já figura alguma sobra de ego envolvendo Fel Barros?

Zero relação com ego. Por questões contratuais, eu olhar para um protótipo exige uma série de dobramentos legais (*para evitar que a pessoa ache que estou roubando a idéia, como já aconteceu*). Além disso, meu trabalho envolve, diariamente, olhar e jogar protótipos. Então quando eu vou em um evento, querendo encontrar a galera e curtir a companhia, não ficar “trabalhando” em jogo dos outros!

Há momentos no hobby. Dizem que atualmente os jogos assimétricos e os roll & Write, são as grandes apostas e o desenvolvedor de jogos precisa está na onda do momento. Isto é uma regra ou uma exceção no universo das editoras?

Quando alguém percebe essa tendência, é comum que todos

FEL BARROS

queiram uma fatia do bolo. O Roll & Write em especial atende uma parcela não-gamer E é muito barato de produzir, daí a proliferação natural deles!

Formar uma equipe ou criar sozinho um jogo. Na sua opinião, o que o mercado acha mais promissor em apostar?

Equipe, sempre. Raramente fiz um jogo sozinho e não pretendo voltar a fazê-lo. Ser autor sozinho, possível. Não ter um desenvolvedor e um produtor por trás é doideira!

O que mudou na criação de jogos no Brasil, que antes você percebia como negativo?

Acho que hoje existe um respaldo melhor da própria comunidade. Se hoje a galera vê como vendedor chato a pessoa como protótipo, antigamente era recebido de forma grosseira e até como motivo de piada quando alguém queria mostrar um jogo próprio. Hoje a recepção é bem melhor!

Conselho é bom e todo mundo adora. Porém, que conselho Fel Barros gostaria de receber de alguém sobre sua trajetória de criação?



Fel ao lado dos seus trabalhos mais reconhecidos pelo público na fase da ACE Studio

Gostaria que alguém tivesse me falado para fazer um jogo com poucas artes, gostaria de saber que devia ter feito um jogo grande mais cedo e que colocar 25 variantes (*sapotagem*) não ajuda em nada na venda :p!

E qual conselho Fel Barros daria para alguém que quer iniciar uma trajetória de criação?

Parar de ficar preso em teoria, escrever manual e gerar idéias, senta e prototipa. Vejo muita gente há meses debruçada num projeto sem nunca ter jogado de fato o próprio jogo quando deveria ter feito isso nas primeiras 24h de concepção!

Quais são seus planos para um futuro próximo e o que esperar de Fel Barros para o amanhã?

Estou trabalhando na entrega épica do Trudvang. Espero que a recepção da galera (*amanhã*) seja boa, assim como a do God of War. Meu plano continua sendo crescer junto com a CMON e aumentar minha reputação aqui e lá fora!

Uma dica para quem se dedica e sonha em publicar um jogo?

Não desista. É mais chato do que parece mas o prazer de segurar o jogo lacrado depois do exaustivo processo e ver outras pessoas se divertindo com isso em vários lugares do mundo não tem preço!



PUBLICAR JOGO NO NORDESTE!

Claramente o Nordeste não é onde os jogos de tabuleiro reinam. Temos poucos eventos locais, mesmo nas Capitais. Temos poucas lojas físicas, termina que a referência é a Livraria Cultura, um péssimo sinal para o ramo. Afinal, só comprova a inviabilidade de abrir um negócio focado puramente em jogos de tabuleiro. Dá para contar nos dedos da mão do Lula as editoras na região. E não, não são quatro, é apenas uma. K&M Jogos do amigo Mário Sérgio. Que na verdade nos deixa no próximo ano, ao se mudar para o Sul do país. Resumindo: jogos de tabuleiro ainda estão longe de ser um negócio lucrativo por aqui. Ou se for, ninguém enxergou como tal, pois são pouquíssimos tentando algo nessa linha.

Conseqüentemente, o game designer do Nordeste sofre com isso. Especialmente aqueles interessados em publicar seus jogos com outras editoras. Você vai nos eventos, não há presença de editora. “Mas Roberto, temos a internet. Temos as redes sociais. Temos todas as ferramentas necessárias para trabalhar remotamente com qualquer pessoa que você queria em qualquer lugar do mundo. A distância não deveria ser uma barreira. Se seu jogo for realmente bom, será publicado.” Bom, então, caríssimo colega... Eu só tenho jogo bosta. São 13 protótipos inúteis e 8 anos desperdiçados.

Se você ainda acredita nessa lenda que contato pessoal não importa, você está pior que o Jon Snow. Isso sim! Eu já

troquei e-mail e contato online com mais de 10 editoras diferentes. Nunca consegui nada. Sabe quando assinei meu primeiro contrato? Quando tive contato pessoal com a editora. Quando olhei no olho e quando falei do meu jogo! Não se compara você sentar com outro ser humano e mostrar seu projeto e você apresentar ele por um texto ou vídeo. Afinal, seu concorrente está lá na mesa da editora e você na caixa de entrada, torcendo para lerem seu e-mail e darem alguma importância.

Se você aguentou ler até aqui, talvez esteja naquele momento que você irá dizer que estou de “coitadismo”, “vitimismo” ou qualquer “ismo”, desses que usam para desvalorizar os argumentos e sentimentos de alguma pessoa. Afinal, é “mimimi”! Sinto informar, mas tudo que falei é real e de quem vivencia isso há quase uma década. O negócio é que, por mais que pareça o contrário, eu não vim aqui chorar. Sim, temos um plot twist! Eu vim aqui lhe explicar como eu ainda insisto, tendo plena noção da nossa realidade, do quanto trabalhei e nada alcancei em tanto tempo. Não quer ler tudo? Vou resumir: eu sou louco. E não é brincadeira. Mas eu sou sim!

Eu insisto por uma razão bem simples, mas que vou dizer de maneira bem prolixa. O processo de ter uma ideia, colocar no papel, ver aquilo crescer e ganhar vida é fantástico. Se você nunca criou nada na sua vida, eu recomendo. Eu parti para jogos de tabuleiro, pois é meu hobby e é

um assunto que entendo bem. Sendo que isso vale para tudo: desenhar, esculpir, escrever, etc. O processo criativo é um negócio fantástico. Você vai dormir pensando naquilo, vai pensar tomando banho ou fazendo o número 2. Pode parecer até um caminho ruim a ser trilhado, mas não é... Todo esse pensamento, quando convertido em algo real é gratificante. Você se sente inteligente, capaz. Bate até um orgulho quando aquela solução que estava apenas na sua cabeça funciona como você previu. No final das contas, o processo criativo é uma excelente válvula de escape para os problemas da vida. Eu diria terapêutico! Então, para resumir: eu crio jogos porque me faz bem.

Se criar jogos me faz tão bem, porque passei metade desse texto reclamando? Foi simplesmente para dar um tom dramático e chegar nessa conclusão. Você que tem uma editora que lança jogos de autores nacionais, dê uma olhada no Nordeste. Isso não é um pedido de socorro, é um conselho. Se você for olhar para cá, encontrará desenvolvedores com anos e anos de experiência só aguardando uma oportunidade. Você dando essa oportunidade, vai perceber o tanto de empenho que os game designers nordestinos estão dispostos a realizar para que seu projeto se torne realidade. A escassez de oportunidade criou guerreiros. Temos aqui sonhadores incansáveis. Trabalhando no que acredita, pois sabe que algum dia alguém vai perceber. Resumindo tudo: loucos!

ELES CRUZARAM A LINHA DE CHEGADA

Promesas do desenvolvimento de jogos no Brasil dão dicas e relatam um pouco de suas trajetórias e experiências no meio

Redação: **Julio Cesar**
Revisor: **Daniel Portugal**

Fotos: **Acervo Sabrina do Vale, sejoga, fotos Glamour e acervo Lucas Melo**

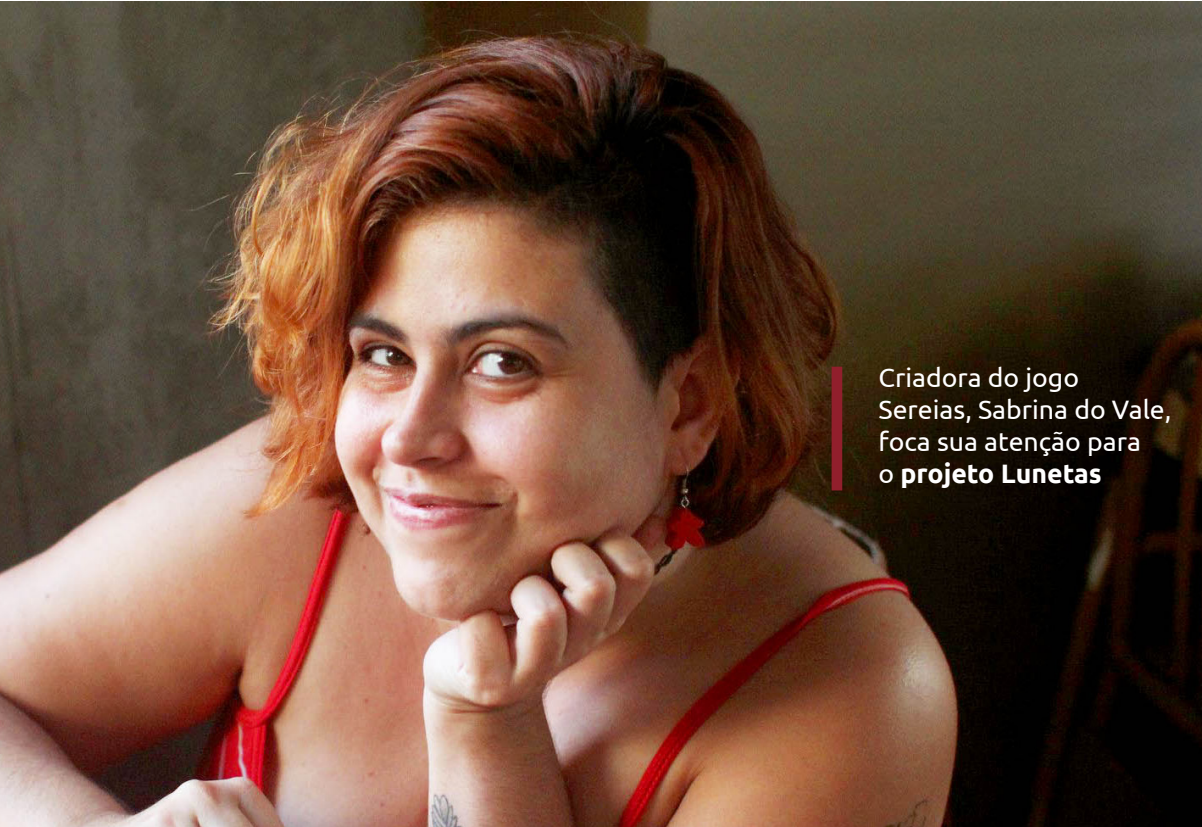
Após uma longa hibernação cultural, os jogos de tabuleiro estão reconquistando o interesse de várias gerações e junto com eles um mercado que aglutina colecionadores, comerciantes, editores e também criadores de jogos. Atualmente, o segmento de criação vivencia uma expansão dentro do meio com o surgimento de desenvolvedores de jogos e a inclusão de áreas destinadas à apresentação de projetos. Agora, vários eventos que, no passado recente, observavam a prototipagem como um intruso indesejado dentro de espaços para jogadores e suas jogatinas, estão abrindo áreas destinadas aos futuros jogos de mesa.

Neste momento vivenciado pelo hobby, eventos que não destinam áreas para a presença dos protótipos estão um passo atrás em relação àqueles que já apostaram nesta tendência desde o início. Gradualmente os jogadores vão se conscientizado quanto à importância de incentivar a criação de jogos no país. Muitos destes mesmos jogadores já começam a se aventurar neste cenário criativo. O futuro, em curto prazo, reserva uma realidade semelhante ao mercado literário, onde vamos ter vários games designers e várias possibilidades de jogos atrativos. No horizonte do mercado nacional, este cenário esta cada vez mais breve, aumentando as possibilida-





“
Depois de dezenas
de pessoas ter
me perguntado
“**Cadê Revanche?**”
Não houve editora
em Brasília, então
resolvi fazer
Ronald Halliday”



Criadora do jogo Sereias, Sabrina do Vale, foca sua atenção para o projeto Lunetas

“ Achar que fazemos jogos por hobby causa uma impressão errada de como as pessoas e editoras veem **nosso trabalho**

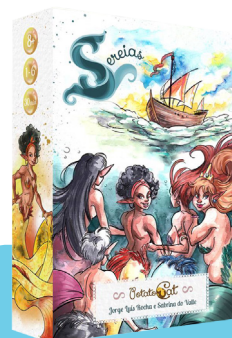
Sabrina do Vale

”

des de desenvolvedores conseguirem concretizar o sonho de ver seus jogos publicados, afinal, jamais será apenas mais um jogo, para quem cria é uma oportunidade.

São horas dedicadas, recursos financeiros escassos inseridos e uma parcela grande de amor pelo que se cria, por isto é natural que sangue, suor e lágrimas necessitem de reconhecimento. Neste trajeto, os caminhos são diversos, entre aqueles que conseguiram está o cearense Lucas Xavier de Melo, 28, autor do jogo Histórias de Pescador, um card game publicado pela editora TGM do Rio de Janeiro, também autora do jogo Quix. Lucas afirma que a partir do momento que conheceu os modernos jogos de tabuleiro, logo alimentou o sonho de criar seu próprio jogo e isto fomentou ainda mais seu interesse de vê-lo publicado.

“A sensação de publicar um jogo,



Sereias

Editora: Potato Cat

Designer: Sabrina do Vale

Jogo: Card Game

Idade: +14 anos

Na mesa: 2 a 6 Jogadores

Tempo: 20 minutos

ver um projeto seu sendo reconhecido, perceber seu jogo sendo jogado por pessoas que você sequer conhece é realmente a realização de um sonho”, explica. Além dele, outro que vem se destacando no cenário recente de publicações é o canadense Ronald Keith Angus Halliday, 42. Conhecido no meio de desenvolvimento de jogos como Ron Halliday. Cartógrafo de profissão, ele residia no Peru em 2015, quando idealizou seu primeiro jogo de mesa e faltando um ano para retornar ao Brasil se viu numa encruzilhada, ou procurar um contrato profissional de curta duração, ou aproveitar o tempo livre para tentar elaborar um jogo. A decisão foi partir para o desenvolvimento e publicação do jogo Psychomachia. “Por minha sorte, tinha conhecido o dono de uma editora peruana no ano anterior, então entrei em contato e consegui elaborar um

jogo que ele gostou.” afirma Ron.

A carioca Sabrina do Valle, 32, autora do jogo Sereias, publicado pela Potato Cat, exalta a felicidade e a sensação, de muito mais do que realizar um sonho, que é ter seu trabalho reconhecido pelo potencial dele e ver tudo isto validado com a assinatura do contrato.

Aparentemente embora as histórias de Lucas, Ron e Sabrina pareçam distintas, elas se encontram no sentimento que nunca pensaram em parar. Ron de imediato percebeu que se tornar game designer poderia sim, ser uma carreira viável, mas ressalta que para poder deixar de lado sua carreira profissional, o desenvolvimento de jogos tem que render e render muito. Ser designer de jogos de mesa ainda não está relacionado à rentabilidade e muitas pessoas se aventuram nesta jornada por várias razões, parte delas bem pessoal e grande parte, por puro hobbismo. Porém, a tendência natural, dada a expansão dos jogos de tabuleiro, é que o setor se torne cada dia mais profissional e competitivo, numa realidade prevista para ocorrer em curtíssimo espaço de tempo, não descartando um horizonte de até 4 ou 5 anos.

Neste futuro, para quem está começando, o interessante é se preparar bastante e de acordo com Lucas Melo, faz-se essencial jogar jogos diferentes, não se limitando a um único tipo ou estilo. Este conceito já é um exemplo do amadurecimento dos designers locais, que decidiram adotar uma visão mais eclética, sem ficar atrelado ao seu gosto pessoal, como antes, e muito menos, ao seu ciclo restrito de jogadores, que também pensavam da mesma forma, está aí, o passaporte

O cearense **Lucas Melo** apresentou seu **Histórias de Pescador** em vários eventos de Board Game



Histórias de Pescador

Editora: TGM jogos
Designer: Lucas Melo
Jogo: Card Game
Idade: +14 anos
Na mesa: 2 a 6 Jogadores
Tempo: 20 minutos

para o sucesso neste segmento. Variedade de público, idades, estilos e locais para jogar é um excelente termômetro para medir a temperatura e a verdadeira “pegada” do seu projeto. O crescimento do mercado vai valorizar o desenvolvedor que conseguir atender às fases que o próprio mercado irá exigir, afinal, nem sempre o eurogame, abstrato ou american game, etc, poderão estar no topo da preferência.

A expansão dos jogos de tabuleiro também implica em expansão de consumo e na chegada de um novo público embalado na “onda Geek”, que ganha força no Brasil e inicialmente este público demonstra estar muito mais preocupado em curtir a “moda do momento” e divertir-se do que se envolver com a complexidade dos gêneros dos jogos.

Rotas entre o jogo e as editoras

Chegar a criar um jogo é um processo que difere muito de desenvolvedor para desenvolvedor, assim como de projeto para projeto. Há jogos que podem estar prontos em menos de 1 ano, outros contudo, chegam a 4 anos de maturação. No geral, quem cria jogos não pode determinar com precisão um tempo, pois tudo é bastante relativo e vai muito da resposta do jogo durante o desenvolvimento.

Em tese, poderíamos afirmar que não é o criador do jogo quem determina que em X período de tempo o seu projeto estará numa realidade “jogável” e “publicável”. É provável que isto possa ocorrer com certa raridade de casos, ou com maior facilidade, naqueles que além de game designers, são também proprietários de suas editoras. Na verdade, é o jogo quem dita ao desenvolvedor se ele está ou não percorrendo um caminho certo e tudo é bastante condicionado ao ritmo e à dedicação que o criador está disposto a doar para o projeto, pois dificuldades certamente irão surgir, pois faz parte de todo processo de criação elas ocorrerem.

Tanto Sabrina do Valle, quanto Lucas Melo, atribuíram como a maior dificuldade na criação de seus primeiros jogos,



Jorge Luís Rocha e Sabrina Do Valle ao lado de Ron Halliday jogando Sereias



Revanche F.C

Editora: Conclave

Designer: Ron Halliday

Jogo: Card Game

Idade: +14 anos

Na mesa: 2 Jogadores

Tempo: 30 minutos

as mudanças nas regras e mecânicas, responsáveis pelo balanceamento do projeto. Segundo Sabrina, as maiores dificuldades eram nos momentos em que precisava realizar ajustes nestes dois critérios e mesmo assim, ainda não sentia o projeto fluindo bem. Neste caso, fez valer o tempo e os feedbacks de diversas pessoas durante suas jogatinas na Casa do Goblin e Oficina do Playtest, ambas frequentadas por desenvolvedores no Rio de Janeiro.

Já Ron Halliday cita que não passou por maiores dificuldades e que gostaria de ter divulgado mais o jogo, fomentando mais seguidores e gerado mais “hype”. Chegar às editoras é um caminho que nos casos de Ron e Sabrina foram encarados como simples, Sabrina acreditou

na sorte, por ter despertado o interesse da Potato Cat e tudo ter fluído bem em pouco tempo. Enquanto Ron teve a oportunidade de conhecer e fazer amizade com um editor peruano, que lhe orientou sobre os tramites para conseguir publicar seu primeiro projeto e também afirma que o resultado saiu em menos de 1 ano.

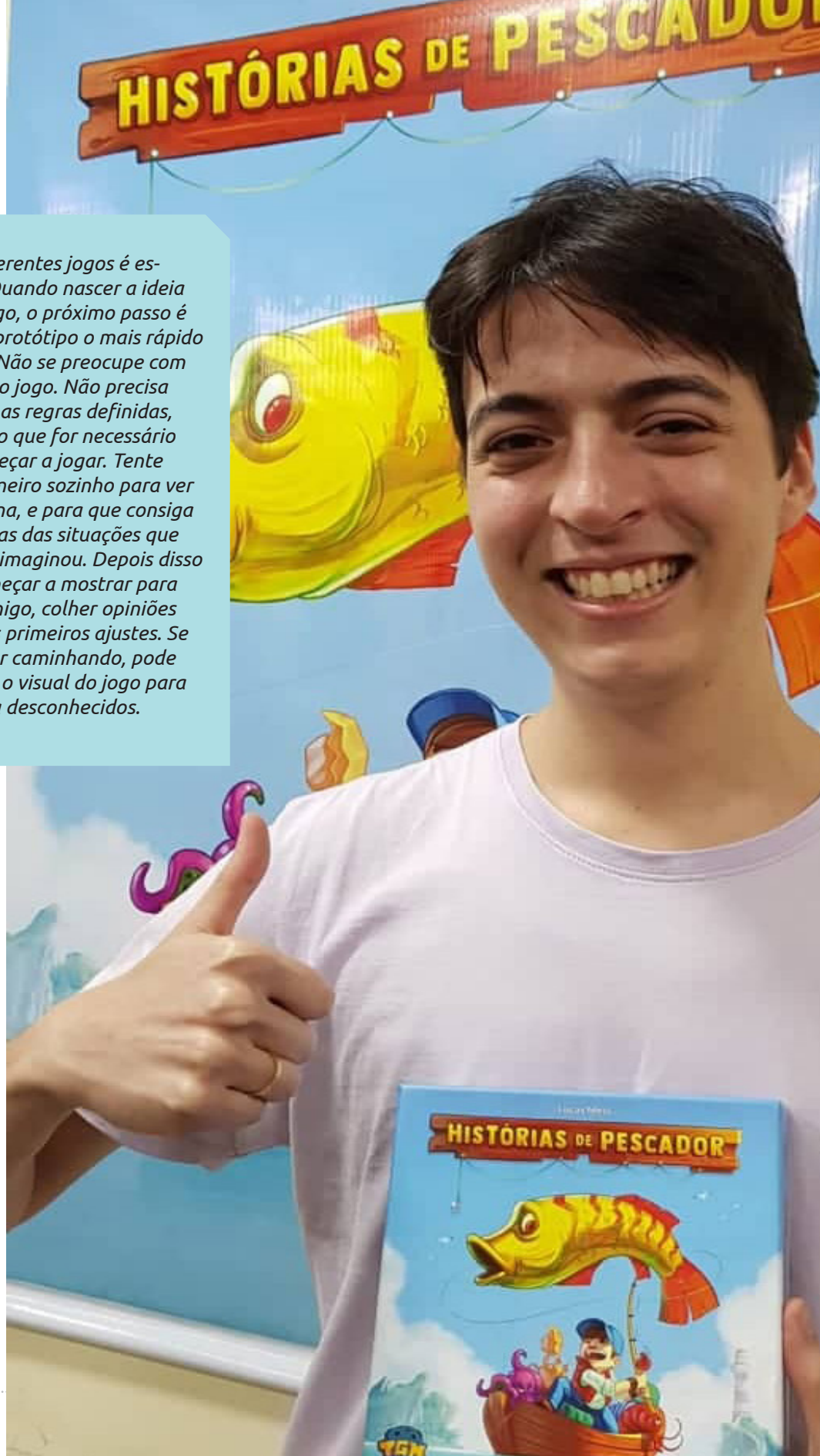
Apesar de o ciclo de espera deles tenha sido relativamente pequeno, existem situações em que as editoras fecham contrato com os criadores e o projeto acaba levando um período mais longo para chegar ao mercado. Neste trâmite, a editora estará analisando vários fatores como complexidade de regras, estratégias, nível de diversão, imersão com o tema abordado, interesse do público pelo estilo, custos com a produção de componentes, capacidade de marketing e potencial comercial. Assim, enquanto o desenvolvedor enxerga seu projeto como jogo com potencial para ser publicado, a editora vai visualizá-lo como um produto e de preferência vendável.

Daí, poucas editoras vão se comprometer a dar crédito ao seu trabalho ao ponto de se dedicarem por conta própria na realização de ajustes, seja inserindo pontos que entenda como um perfil mais comercial, produzindo um novo designer visual, modificando alguma regra ou componente para tornar mais viável a produção, etc. Isto vai exigir muita paciência e maturidade por parte do desenvolvedor antes que ele possa assinar seu primeiro contrato.

Lucas Melo apostou no divertido card game **Histórias de Pescador** lançado pela editora TGM

DICA

Jogar diferentes jogos é essencial. Quando nascer a ideia do seu jogo, o próximo passo é criar um protótipo o mais rápido possível. Não se preocupe com o visual do jogo. Não precisa ter todas as regras definidas, somente o que for necessário para começar a jogar. Tente jogar primeiro sozinho para ver se funciona, e para que consiga criar regras das situações que você não imaginou. Depois disso pode começar a mostrar para algum amigo, colher opiniões e fazer os primeiros ajustes. Se a coisa for caminhando, pode melhorar o visual do jogo para mostrar a desconhecidos.



Quando a criatura fala com o criador

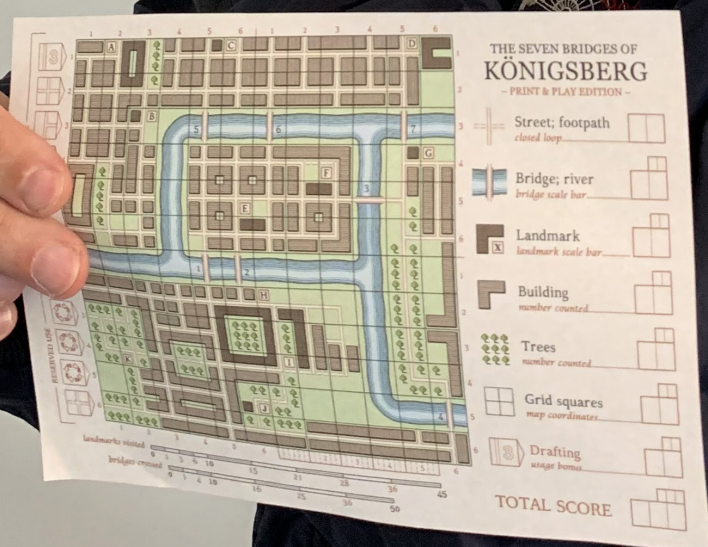
Quem frequentemente desenvolve jogo e publica, seja por conta própria ou apostando no financiamento coletivo, argumenta que o próprio jogo costuma dar a resposta ao desenvolvedor, indicando através do “burburinho de mesa!”, no caso dos eventos de jogos, que pode já estar pronto. Embora este indicativo não seja algo preciso, ou alguma ferramenta de avaliação técnica, ele serve pelo menos para indicar que o projeto pode estar de alguma forma no caminho certo.

Entre os projetos bem sucedidos de Ron Halliday, está o card game Revanche, com temática voltada ao futebol. Ron comenta que de tanto as pessoas perguntarem “Cadê o Revanche?” decidiu partir para a produção independente de 100 cópias na The Game Maker, direcionando para venda avulsa como também para apreciação de editoras, esta ação acabou despertando o interesse da Conclave, editora que anunciou a publicação do jogo para 2020. Ainda assim, os planos

O canadense braçuca **Ron Halliday** e seu novo trabalho o Roll & Write Seven Bridges

DICA

Pesquisar sobre as editoras para saber os tipos de jogos que elas estão procurando atualmente. Anotar e organizar bem todas as suas ideias, não importa tão boba que seja. Criar uma perfil privado no Facebook para postar todo seu trabalho, para ter uma página bacana na hora de torná-la pública. Entrar em todos os grupos sobre jogos no Facebook e Reddit e fica quieto por três meses até aprender as regras ‘não-escritas’ dos mesmos. Participar em playtests de outros designers e ir nos eventos e encontros na sua cidade. Aprender a fazer sell sheets. Não se limitar ao mercado brasileiro e as editoras brasileiras, que deve representar 1% de jogos originais publicados no mundo anualmente.



de Halliday é ir mais longe no sonho e internacionalizar o Revanche com edições em outros países. Lucas Melo também afirma que o desenvolvedor deve ficar atento às pessoas durante as jogatinas. “O momento de mostrar para editora é quando você sente que o jogo está despertando o interesse das pessoas para quem você mostra o jogo, ou seja, quando você sente que ele está se divertindo o suficiente. Quando não há maiores ajustes a serem feitos”, cita. E a partir daí, destes sinais é que se desenrolam os caminhos que se devem percorrer até chegar a uma editora. No caso da publicação do Sereias, Sabrina afirma que o jogo chamou a atenção da editora, que firmou contrato e auxiliou na conclusão do projeto e o resultado final foi fruto justamente deste interesse e parceria, pois, a Potato Cat levou bastante a sério tudo, contribuindo para acelerar todo o processo de conclusão e publicação.

Observar o sucesso das iniciativas apenas mostra o quanto é importante para o game designer deixar de lado os preciosismos, vaidades, cobranças e apegos desnecessários para expor seu protótipo nos eventos, submetendo ele ao crivo crítico e sugestivo do público. Neste processo o “burburinho de mesa!” é o reflexo positivo não somente da possibilidade do jogo estar encaminhado, como também, reflete o amadurecimento do próprio criador do jogo em relação ao desenvolvimento.

DICA

Fora as dicas mais comuns, como testar muito o jogo, ouvir o que as pessoas têm a dizer sobre ele (principalmente as coisas ruins), não ter vergonha de mostrar ao público. É preciso valorizar seu trabalho, enxergar quanto de esforço foi dado nele, olhando para ele como um produto mais do que como uma obra. A editora não faz um favor em publicar o seu jogo, pois se ela faz isso, é porque seu jogo é bom. Então tente entender como o mercado funciona, quais suas responsabilidades como desenvolvedor ou desenvolvedora, quais seus deveres, mas entenda também quais são as responsabilidades e deveres da editora. Tenha um olhar crítico com relação ao seu jogo, à sua própria atuação e também ao que as editoras estão oferecendo a você.

Depois do Sereias, lançado pela Potato Cat, Sabrina do Vale dedica sua atenção ao seu próximo projeto



saber viver no mundo dos erros e acertos

Entrar no universo do desenvolvimento de jogos de tabuleiro muitas vezes é uma rota sem retorno, entende muitos games designers já consagrados, pois você estará dando um passo além do simples prazer de jogar com as demais pessoas. Um mergulho onde o afogamento pode ser a frustração de não ver seu sonho torna-se realidade, tem que ter cabeça para suportar isto. Essa frustração pode ser substituída pelo sentimento de missão cumprida, aceitando que você teve a capacidade de criar seu próprio jogo.

Mas para quem ariscou a dar este mergulho, não valeria a pena no início investir num protótipo super bonito. Despreocupar-se com o visual é parte da receita adotada pelos designers Sabrina e Lucas, ambos concordam que o principal é perceber se fatores como regras e mecânicas estão em sintonia, evitando gastos financeiros e de tempo, principalmente sabendo que poderá haver mudanças à medida que se balanceia o projeto. Lucas aconselha que um protótipo com visual mais impactante apenas seria necessário para uma fase em que o jogo já estivesse



Lucas Melo sempre buscou aprimorar seus jogos nos encontros de board game

“

Quando comecei
estudar sobre
como publicar,
descobri mais
sobre como
funciona esse
processo e meus
**horizontes
se abriram**

Lucas Melo

”

com um perfil mais próximo do seu final.

Ron prefere indicar que não se deve acreditar que o primeiro projeto que você desenvolveu possa, logo de cara, ser publicado, isto é muito raro e alimentar essa crença pode gerar muita frustração, então o ideal sempre será não se limitar a um único projeto, daí a importância de ser eclético no desenvolvimento de jogos. Também aconselha que não é uma boa ideia apostar em um jogo pesado como primeiro título. “São poucas as editoras que querem jogos pesados, ainda menos de um designer desconhecido”, fala.

Outra coisa é não apostar nas opiniões dos seus amigos e da sua família, procure opiniões de pessoas ‘neutras’. Nesta questão, Lucas Melo concorda com Halliday e não apostaria em um jogo grande como primeiro projeto com pretensão de publicação. “Eu não apostaria em jogos grandes, complexos e principalmente caros. O preço do jogo é muito importante na decisão de compra. É improvável que as pessoas comprem

um jogo caro de alguém desconhecido pelo mercado. As editoras normalmente levam isso em consideração”, diz Melo.

Outro fator é que o designer precisa estar atento ao “momento” de preferência do mercado, não que isto seja uma regra, mas também é uma boa dica para emplacar aquele projeto que atenda o “hype”. Jogos vivem ciclos de alta e baixa, comportam-se como uma maré, sendo preciso às vezes perceber a “onda” chegando. Neste momento, jogos roll and write andam cativando muita gente e embora possam parecer mais viáveis para novos designers criarem, na opinião de Ron, não é tão simples, bastando para isto analisar que a maioria dos que estão surgindo no mercado, são “afiliados” de jogos consagrados e já existentes. O que demonstra que não é tão fácil como aparenta. Mas, concorda em citar que para as editoras este gênero de jogo de mesa é muito mais viável de produzir e vender pelo baixo custo do que os mais complexos que estão ficando mais caros.

Atualmente Sabrina do Valle, Lucas Melo e Ron Halliday são exemplos que estão no rol desta nova geração de game designers que chegam e almejam ocupar seus lugares no horizonte futuro do desenvolvimento de jogos de mesa brasileiros. São apostas de um cenário emergente e que gradualmente vai buscando consolidar-se na preferência dos novos jogadores e hobbistas que surgem. Sabrina deseja que mais mulheres se aventurem no desenvolvimento e mesmo sabendo que ainda há poucas dedicadas, reforça esta importância, ressaltando nomes como Bianca Melyna (Moby Studio), Samanta Geraldini (Potato Cat) e Isabel Butcher (Curió Jogos). Mulheres

Não mãos de **Ron Halliday** o sonho de ver o Revanche ganhando o mundo.



que marcam presença no desenvolvimento, na criação e edição de jogos e, após o Sereias, volta suas atenções no projeto do Lunetas. Lucas Melo, vive o bom momento após a publicação do Histórias de Pescador aproveitando um pouco mais do jogo, isto antes de partir para seu novo projeto e aconselha que o desenvolvedor se dedique a aprimorar-se, ampliar seus conhecimentos e visão sobre o hobby e o

mercado. Ron Halliday acompanha os resultados dos seus esforços se dedicando aos seus projetos, enquanto seus trabalhos atuais ganham espaço nas editoras do Brasil e exterior. Em todos os casos, houve a determinação e articulação de sempre acreditar que seus projetos estariam ocupando as mesas e fazendo o divertimento de jogadores e fãs de jogos de tabuleiro espalhados no país.

O Guia do Spatótipo chega a sua 4ª edição para apresentar a todos os projetos e designers, que oficialmente estarão participando da mostra de protótipos de board game inserida na 7ª edição do SPA de Jogos. Chegamos mantendo o compromisso de levar aos leitores e designers um conteúdo consistente, esclarecedor e fundamental para auxiliar no entendimento dos fatores que envolvem o segmento de criação de jogos de mesa no país. Desde sua primeira edição, o Spatótipo assumiu o determinado papel de possibilitar aos criadores de jogos, participantes do SPA, este guia, que na verdade, sempre foi um robusto bem elaborado Sell-Sheet sobre os projetos expostos durante o encontro. Desta maneira, nossa finalidade é proporcionar que jogadores, apoiadores financeiros e editores possam ter em mãos a oportunidade de conhecer uma parcela dos vários jogos que estão sendo elaborados no Brasil. Fruto de uma geração de criadores apaixonados pelo hobby e que será responsável pelas transformações do futuro mercado nacional de jogos de tabuleiro.

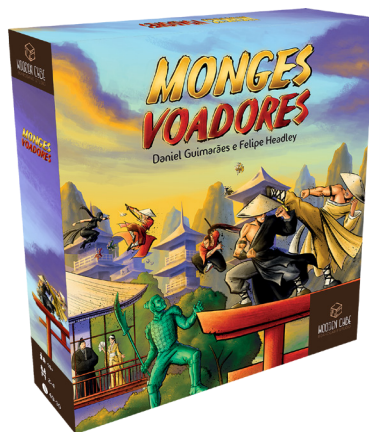
APRESENTANDO SONHOS

The background is a textured blue surface. It features several brown line-art icons: a gear at the top center, a triangle at the top right, a pencil at the top left, a star on the left, and a star on the right. A dashed line curves across the right side. The text 'GUIA SPATÓTIPO' is centered in white, bold, sans-serif font.

GUIA SPATÓTIPO

The background is a textured blue surface. It features several brown line-art icons: a gear at the top center, a triangle at the top right, a pencil at the top left, a star on the left, and a star on the right. A dashed line curves across the right side. The text '2019' is centered in a dark, distressed, sans-serif font.

2019



Caixa:
Frente: 220 x 220 mm
Altura lateral: 70 mm



Categoria:
Combate e fantasia



Estilo:
Assimétrico



Ilustrador:
Adjair França



Mecânicas:
Movimento em grade,
alocação de trabalha-
dores, jogadores com
diferentes habilidades
e rolagem de dados.



Componentes:
01 Manual
02 Tabuleiros
02 Dados
67 cartas
106 peças



Duração:
100 Minutos



Idade:
14+



Na mesa:
3 ou 5 jogadores

MONGES VOADORES

No extremo oriente clãs formados por edificadores, espionagens, ninjas e samurais desencadeiam um conflito épico para cumprir os decretos de um imperador enlouquecido que decidiu buscar fortalecer seu exército de monges e expandir seu território a qualquer preço. Monges é um jogo com uma proposta assimétrica de combate e nasceu inspirado nos filmes do gênero kung-fu que invadiu as telas de cinema nos anos 70 e 80.

Nele, os jogadores assumem o controle de um destes clãs e com diferentes objetivos e habilidades únicas, tentarão atender a loucura do imperador até final das 4 estações do ano. Estas estações representam o número de rodadas da partida e após o ciclo o jogo é encerrado, vencendo o jogador que obtiver a maior quantidade de pontos.

Movimentando peças no tabuleiro, cada jogador terá que contratar e treinar seus guerreiros e assim construir toris, monastérios e palácios. Os combates podem ser decididos no resultado obtido nos dados de defesa e ataque ou simplesmente pelas habilidades conseguidas durante o processo de aperfeiçoamento dos monges no templo.

O jogo é composto por dois tabuleiros, o primeiro trás o mapa que serve de cenário e trilha de pontuação e dependendo dos pontos conquistados pelo jogador indicará o momento para construção de Toris. Enquanto isto, o segundo tabuleiro representa o interior de um templo, é nele, que os jogadores poderão promover o aperfeiçoamento das habilidades de aquisição, ataque ou defesa de suas peças.

São sobre árvores e construções que os jogadores realizarão a maior parte de suas ações de combate. Um dos pontos atrativos deste projeto pode-se salientar, além da trama, é a qualidade gráfica das artes produzidas pelo ilustrador Adjair França e o visual das peças em madeira.

MONGES VOADORES



MONGES VOADORES



DESIGNER DANIEL GUIMARÃES

Cidade: João Pessoa - PB

Daniel Guimarães é publicitário, fã e colecionador de board games. Apesar de jogar vários gêneros de jogos, tem preferência por euros. Há um ano, durante uma jogatina, avaliou um projeto do designer Felipe Headley e deste primeiro contato se estabeleceu uma parceria visando o desenvolvimento de jogos de tabuleiro. Atualmente participa da formação do estúdio de criação Wooden cube ao lado de Felipe.





As ilustrações de Adjair França nos tabuleiros de evolução dos personagens e jogo, além das cartas que representam as estações do ano no decorrer da partida, criam a bela identidade visual do Monges.



DESIGNER FELIPE HEADLEY

Cidade: João Pessoa - PB

Felipe Headley Lima Frazão da Costa é formado em designer gráfico e atualmente atua com freelance no setor de criação. Em 2014, conheceu os jogos de tabuleiro modernos e logo de imediato apaixonou-se pelos novos conceitos adotados. Desenvolveu o jogo educativo Esquadrão da Saúde e após esta experiência decidiu definitivamente torna-se game designer. Hoje, lado de Daniel Guimarães criou o selo Wooder Cube Board Game Studio com o objetivo de apresentar ao mercado de jogos seus projetos.



Caixa:
Frente: 220 x 120 mm
Altura lateral: 70 mm



Categoria:
Temático



Estilo:
Abstrato



Ilustrador:
Geraldo Melo



Mecânicas:
Ações de pegar cartas,
leilão, reconhecimento
de padrão e gerenciamen-
to de mão.



Componentes:
01 Manual
04 envelopes
134 cartas



Duração:
30 Minutos



Idade:
14+



Na mesa:
2 a 4 jogadores

BRITTO

O pernambucano Romero Britto é um dos artistas plásticos brasileiros mais consagrados na atualidade. Radicado nos Estados Unidos, seus trabalhos são internacionalmente reconhecidos pelo traço marcante composto por estampas multicoloridas que se caracterizam por tratar das coisas simples e cotidianas da humanidade de maneira lúdica e divertida. Apostando nesta proposta o card game Britto foi criado para homenagear o estilo artístico de vanguarda e deste pintor. Nele os jogadores tornam-se Marchand e devem buscar adquirir nos pregões do disputado mercado de artes, as obras inspiradas no traço e talento de Romero Britto.

Para tanto, os jogadores participam de leilões de arte, onde quatro obras são expostas por período determinado por uma ampulheta e ao encerrar o prazo, ficarão ocultas deixando os jogadores a cargo da memória visual das obras. Assim, terão que dar seus lances em envelopes lacrados, que somente serão validados se o reconhecimento visual do lance coincidir com os padrões da obra exposta. Uma vez validado o lance ele servirá para tentar obter quadros leiloados.

O objetivo é adquiri-los e depois conseguir revendê-los para uma rigorosa banca de críticos de arte, responsáveis por dar a real avaliação da obra e pagar o preço justo pelo quadro.

Além das cores intensas que retratam o estilo do artista o jogo se caracteriza por ter um perfil leve, descontraído e divertido com um bom gerenciamento de mão e principalmente reconhecimento padrão. O tempo de partida segue o ritmo de apresentação dos quadros expostos e a partida se encerra após quatro rodadas.

Britto, além de uma bela homenagem ao pintor é também um jogo onde os jogadores precisam está atentos aos recursos, aos lances do pregão e as obras disponíveis. Vence quem conseguir os melhores preços de aquisição e revenda dos quadros conseguindo transformar seu investimento em renda.

BRITTO



BRITTO



Britto se caracteriza pela rejogabilidade na mesa. O card game atrai os jogadores tanto pelo visual multicolorido que se baseia nas obras do Romero Britto, quanto pela mecânica simples de leilão.







Caixa:
Frente: 220 x 220 mm
Altura lateral: 50 mm



Categoria:
Temático



Estilo:
Abstrato



Mecânicas:
Sequencia de ações,
gerenciamento de
mão, posicionamento
de blocos, reconhe-
cimento de padrão e
seleção de conjuntos.



Componentes:
01 Manual
03 sacos
04 Playboards
50 peças
50 Cartas
105 Tiles



Duração:
100 Minutos



Idade:
14+



Na mesa:
2 a 4 jogadores

MONDRIAN

Piet Mondrian foi um dos mais renomados pintores modernos do século XX. Sua arte inconfundível tornou-se referência para muitos artistas inclusive na arquitetura e no design, onde suas obras conseguiram como poucos tornar-se referência na história. Conceituar o abstrato era muito mais do que uma identidade de expressão deste artista, era na verdade, um reflexo de sua própria alma. Mondrian é um jogo onde os jogadores são convidados a conhecer um pouco do mundo deste surpreendente artista.

Nele, todos tornam-se pintores que deverão reproduzir uma das figuras abstratas apresentadas após a retirada de cartas do deck de objetivos, e com tiles coloridos, buscar reproduzir o que exige a carta, pintando obras de arte inspiradas no estilo de Mondrian e comprando em seguida a carta no qual conseguiu pintar o objetivo.

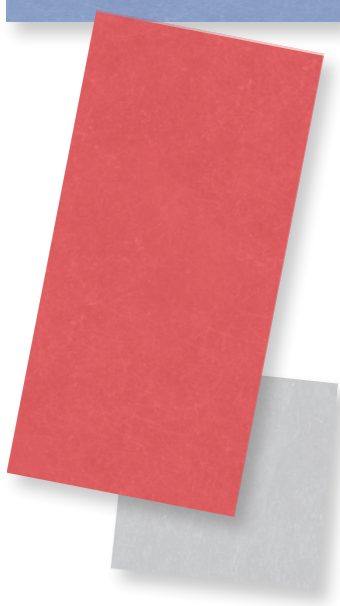
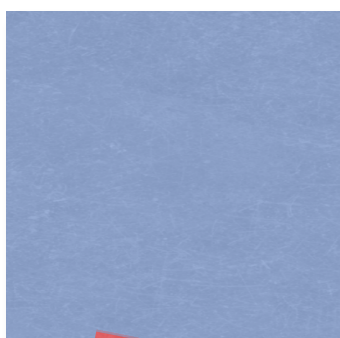
Neste jogo, os participantes ocupam os tiles com meeples ao mesmo tempo que vão espalhando cores sobre suas telas (*Playboards*). E assim, obtendo meeples e movimentando-os para adquirir mais cores o jogo se processa. Cada cor em Mondrian tem uma pontuação específica e cada objetivo uma pontuação extra, o jogo termina quando os tiles acabam e o vencedor é definido, após contabilizar as pontuações conquistadas com as cores e também com os objetivos concluídos e adquiridos pelo jogador.

MONDRIAN



MONDRIAN

Mais do que uma homenagem ao pintor, Mondrian é um tile placement que exige concentração e principalmente uma boa estratégia para conseguir os pontos a medida que consegue cumprir as cartas de objetivo.

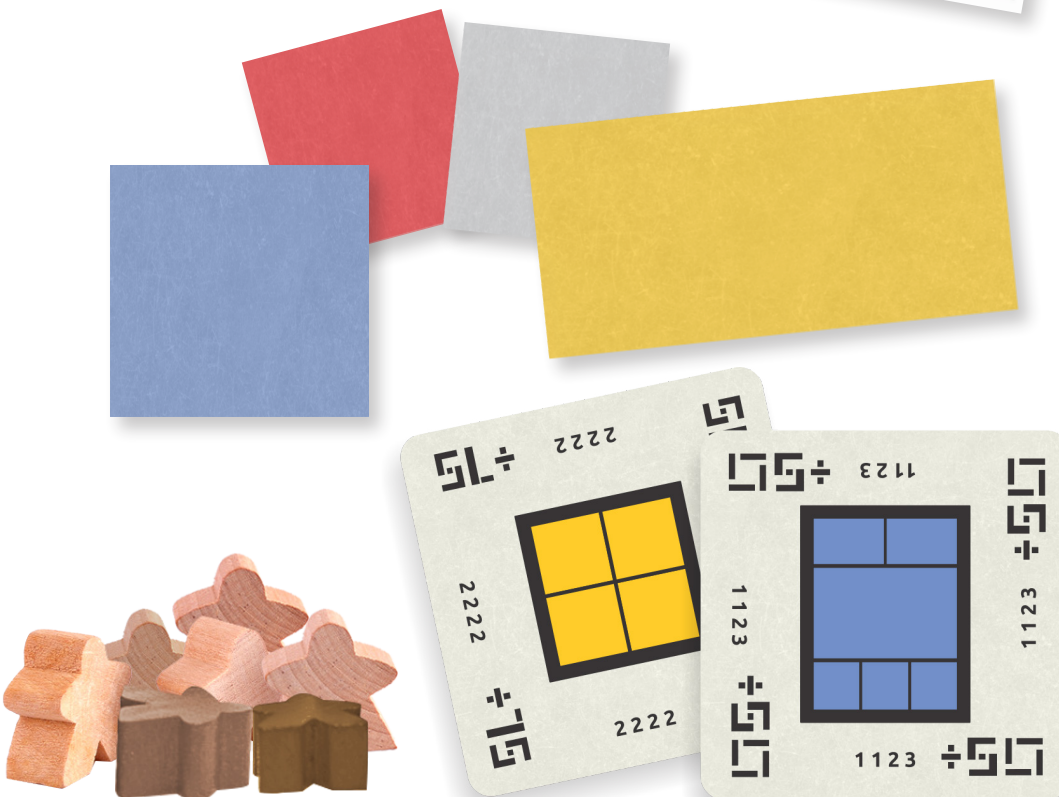




DESIGNER GERALDO MELO

Cidade: João Pessoa - PB

Professor e Designer formado na Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Em 2006, mudou-se para João Pessoa onde passou a movimentar o universo dos jogos de tabuleiro e narrativos organizando encontros como Table Day e Top Day. Atualmente é membro do conselho organizador do SPA de Jogos e trabalha como freelancer na área designer.





Caixa:
Frente: 220 x 220mm
Altura lateral: 50 mm



Categoria:
Habilidade e precisão



Estilo:
Destreza



Mecânicas:
Arremesso de componente, obtenção de cartas e pontos.



Componentes:
01 Manual
01 Caixa
03 Bolas
04 Palyboards
24 Cartas



Duração:
30 Minutos



Idade:
14+



Na mesa:
2 a 4 jogadores

COLORS

Na idade moderna em pleno renascentismo aprendizes foram escolhidos por grandes mestres da pintura para se tornarem artistas consagrados e capazes de herdar as habilidades dos gênios como Michelangelo, Rafael Sanzio, Leonardo da Vinci e Botticelli.

Para isto, todos têm como objetivo pesquisar as cores, descobrindo como aplicá-las nas suas futuras obras de arte. Estes aprendizes precisam impressionar seus tutores, mostrando que conhecem bem os segredos das cores que usam. O melhor dos aprendizes receberá prestígio junto aos grandes reis da Europa se tornando um novo mestre das grandes artistas clássicas do mundo.

Colors é um jogo de destreza onde a diversão é um dos ingredientes principais da trama, nele os jogadores utilizam uma bola objetivando quicar em direção a caixa que representa o godê com as cores. Cada cor deve ser obtida de acordo com a paleta de cores da carta de objetivo e sempre que o jogador consegue ele pontuará, da mesma forma que a cor indesejada retirará pontos. Vence o jogo quem conseguir acumular o maior número de pontos no decorrer das rodadas da partida.

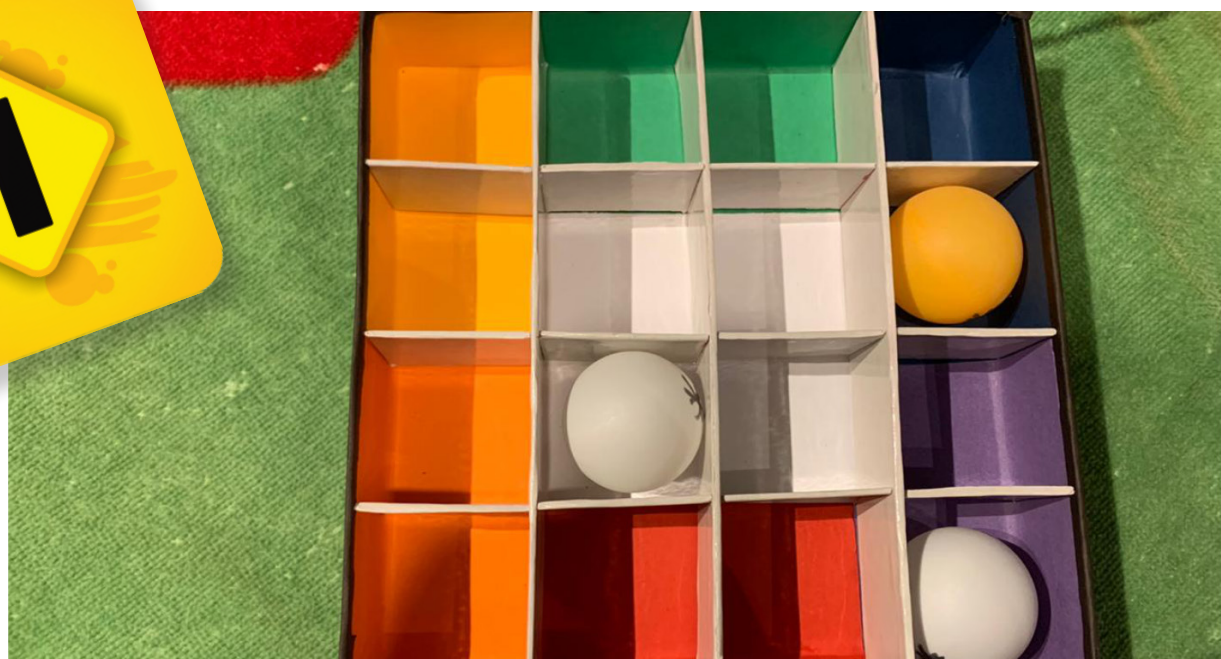
COLORS



COLORS



A própria caixa do Colors também serve como tabuleiro de ações e pontuações. O jogo de destreza agrada pelo alto nível de divertimento que cativa pessoas de todas as idades.





DESIGNER GIUSSEPE LÚCIO

Cidade: João Pessoa - PB

Administrador de empresas, Pepe como é conhecido é colecionador de jogos de tabuleiro e um incentivador da expansão do hobby na capital paraibana. Desde os 15 anos é adepto dos jogos de mesa e por um período de sua vida chegou a deixá-los em segundo plano. Porém, retomou o gosto pelo meio e atualmente se aventura na criação de jogos e também no sonho de criar uma fundação que valorize as atividades lúdicas como ferramenta para o ensino.



Caixa:

Frente: 140 x100 mm
Altura lateral: 50 mm



Categoria:
Jogo de cartas



Estilo:
Simulador esportivo



Ilustrador:
Julio Cesar



Mecânicas:
Dedução, confronto, aquisição e gestão de cartas. Obtenção de pontos.



Componentes:
04 Playboards
06 Tokens
16 Peças
74 Cartas



Duração:
30 Minutos



Idade:
14+



Na mesa:
2 ou 4 jogadores

FUTRETA

Estádio lotado, torcidas em festa... Trila o apito, começa o espetáculo! Assim é Futreta. Um divertido jogo de cartas com temática de futebol, onde o participante assume a função de treinador com o objetivo de obter a vitória para a sua equipe. Para isto, precisar escalar bem seus jogadores e elaborar as melhores ações que possam resultar em jogadas decisivas para seu time. No jogo os competidores poderão disputar torneios, copas e campeonatos de acordo com as cartas de regras sorteadas que servem para indicar aos jogadores que competição esportiva estará disputando naquele momento do jogo, caso não, podem simplesmente optar por jogar uma partida amistosa.

No Futreta, as jogadas são definidas através do confronto de cartas, que ficam com seus valores ocultos na mesa. Assim, após definir o confronto as cartas e seus valores são revelados e caso a jogada seja bem sucedida, os pontos são computados nas pranchetas dos técnicos. O objetivando é alcançar o valor mínimo e desta maneira convertê-lo em gol.

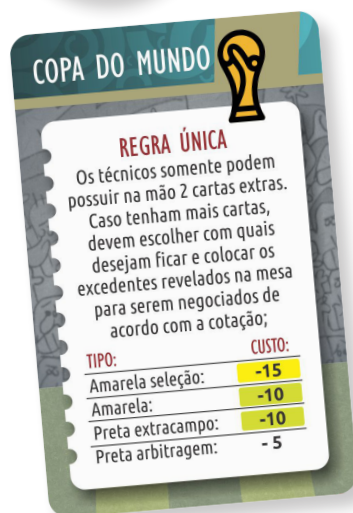
Após 22 rodadas, o jogador que conseguiu marcar mais gols vence a partida, porém se houver empate, os jogadores podem acatar a igualdade de resultados e encerrar o jogo sem vencedores, ou obter por uma definição nas cobranças de penalidades e definir um vencedor. Surpreenda seu adversário articulando os melhores posicionamentos de cartas em campo e conquistando o maior número de pontos possível. Afinal, a vitória de sua equipe depende de sua astucia no gramado!

FUTRETA



FUTRETA

Voltado ao público de jogadores que são apaixonados por futebol, Futreta é um rápido card game onde a partida é resolvida em apenas 22 rodadas. Este fator faz o jogo ter ampla rotatividade nas mesas.



CRONÔMETRO

00:00

1 3 5 10 15 20 25 30 35 40 45

SISTEMAS TÁTICOS

Use 3 cartas na linha ofensiva e deixe as excedentes sem uso no banco de reservas!

Use 3 cartas na linha ofensiva, deixe as excedentes sem uso no banco de reservas e com um apito, exclua uma carta adversária!

BRASIL

RECEBA 1 CARTA | RECEBA 2 CARTAS | RECEBA 3 CARTAS

5	10	15	20	25	30	35
40	45	50	55	60	65	70

ESCALAÇÃO

75 a 85 | 90 a 95 | 100 ou +

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

BICICLETA

50

30

1 2

SOL INTENSO

Esta carta anula jogadas especiais em chuva intensa!

ANTIDOPING

Este atleta sera examinado por suspeita de doping. A carta ficará retida por 2 rodadas!

IMPEDIMENTO

Lance anulado pelo auxiliar da partida!



Caixa:
 Frente: 240 x 240 mm
 Altura lateral: 100 mm



Categoria:
 Exploração



Estilo:
 Dungeon Crawler



Ilustrador:
 Julio Cesar



Mecânicas:
 Exploração de ambiente, aquisição de cartas e Rolagem de dados



Componentes:

01 Manual
04 Tiles
06 Dados
06 Playboards
09 Tabuleiros
36 Peças
56 cartas
68 tokens



Duração:
 30 a 60 Minutos



Idade:
 14+



Na mesa:
 1 a 5 jogadores

RESGATE

Após capturar uma estranha criatura no interior do Brasil, o Exército convenceu o governo a criar uma base com finalidade de usá-la para desenvolver compostos biológicos capazes de colocar as forças militares nacionais no topo tecnológico de armas no século 21.

Para despistar agências internacionais e outros governos, foi elaborado um plano de desinformação na mídia sobre o caso e paralelo a tudo, vários experimentos foram desenvolvidos, gerando mutações genéticas que ficaram confinadas nos laboratórios. No entanto, uma sabotagem no sistema de segurança, ocasionou uma evacuação do complexo. Para a surpresa dos militares, o principal cientista e os componentes de um antídoto acabaram retidos no local.

Resgate é um jogo de exploração e combate tático (Dungeon Crawler) com características de um pequeno RPG e com missões cooperativas, quanto competitivas de aventura. Nele um grupo de remanescentes da base tenta deixar o local sem perdas e necessitando gerenciar bem seus limitados recursos para isto. Assim, em Resgate os jogadores assumem o papel dos membros deste grupo e tentam cumprir a missão estabelecida pelo comando, combater os monstros, encontrar recursos, resgatar e sobreviver ao caos são as únicas maneiras de evitar que as criaturas cheguem à superfície e iniciem a destruição da humanidade. Os jogadores vencem se conseguirem cumprir o objetivo determinado pela missão.

RESGATE



RESGATE

Missões, desvendar salas e encontrar itens são alguns dos desafios inseridos em Resgate. O jogo é uma proposta nacional para jogos na linha Dungeon Crawler que agrada públicos de todas as idades.

CAMPINA GRANDE 4+

27 CARTAS

15	Monstros
12	Itens
13	Cadeados
12	Portas
1	Tampa

O comando necessita que possam resgatar o **cientista** e os **componentes químicos**. Somente assim, poderemos desenvolver o antídoto e conseguir conter a infestação!

RECURSOS  12  2

SOBREVIVENTES: Até 

COMPLEXO:

S	16	2	
3	10	15	6
1	14		

SETORES

1	MAIDY
2	ARGORY
6	SÁDA





DESIGNER JULIO CESAR

Cidade: Campina Grande - PB



Julio Cesar Gomes de Oliveira, 46, jornalista e cartunista com trabalhos ilustrativos e reportagens publicadas em varios jornais e revistas pelo Brasil. há exatos 4 anos, decidiu dedicar-se a criação de jogos de mesa como hobby e isto possibilitou se aprofundar nos jogos de tabuleiro modernos. Atualmente trabalha como designer de impressos na Universidade Estadual da Paraíba.

**Caixa:**

Frente: 220 x 220 mm

Altura lateral: 70 mm

**Categoria:**

Family Game

**Estilo:**

Family Game

**Ilustrador:**

Douglas Duarte

**Mecânicas:**Aquisição de cartas,
movimentação
de meeples, rola-
gem de dados**Componentes:****01** Manual**01** Tabuleiro**01** Dado**20** Peças**56** Cartas**Duração:**

40 a 80 Minutos

**Idade:**

14+

**Na mesa:**

2 a 4 jogadores

PORTAL

Num arquipélago mágico e remoto, formado por belas montanhas, florestas e praias, terríveis goblins invasores escravizaram a deusa da ilha gerando a discórdia entre as 4 tribos guerreiras, responsáveis por proteger os templos sagrados da grande ilha. Possuidores de diamantes encantados que juntos podem libertar um poderoso mago, capaz de salvar a deusa e ainda expulsar os invasores. Agora, em guerra, os protetores da deusa acreditam que somente uma das tribos pode salvar os destinos de todos que vivem no arquipélago.

Porém, para isto, os guerreiros desta tribo, precisam conseguir levar todos os diamantes das demais tribos para o grande santuário e assim, salvar toda a sua existência. No Portal, os jogadores deverão movimentar seus guerreiros objetivando pegar os itens e levá-los até o centro do tabuleiro, para isto precisam adquirir cartas de ataque e defesa evitando as ações de seus adversários, além de proteger-se dos eventos promovidos pela própria trama do jogo e que estão contidas nas cartas de eventos e no tabuleiro. Nele, qualquer falha estratégica pode determinar o fracasso da missão. Vence o jogo quem conseguir levar os itens e retornar para a sua tribo.



PORTAL





Após publicar os jogos Uga-Uga Bufapum, Treta do Anzol e Azzelij, Mário Sérgio volta sua atenção ao Portal. O jogo tem o visual gráfico criado pelo designer Douglas Duarte e já está em fase avançada de testes para publicação em 2020 pela K&M Jogos.



Caixa:
Frente: 240 x 240 mm
Altura lateral: 70 mm



Categoria:
Family Game



Estilo:
Aventura



Ilustrador:
Douglas Duarte



Mecânicas:
Movimentação de área, aquisição de cartas e coleta de itens



Componentes:
01 Manual
01 Tabuleiro
01 Tile
09 Peças
16 Tokens
86 Cartas



Duração:
40 Minutos



Idade:
14+



Na mesa:
2 a 4 jogadores

ÁRTICO

Afetado por problemas climáticos, uma região do Ártico está sofrendo um degelo acelerado e muitos animais que correm risco de extinção estão em grande perigo. Para socorrer os governos de várias partes do mundo montaram equipes de resgate que tem a missão de recuperar estes animais e ainda coletar itens valiosos que vão sendo revelados pela ação do descongelamento.

Ártico é um jogo de aventura onde cada jogador torna-se uma equipe de resgate devendo deslocar seus navios ao local e salvar os buscar salvar o maior número possível de animais. Porém, a missão também oferece riscos que exigem dos jogadores atenção para não perder pontos. Além de cumprir o que determina seu objetivo, vence quem resgatar e coletar itens. A proposta levada pelo designer Mario Sérgio é não apenas oferecer aos jogadores uma proposta de jogo de aventura, como também chamar a atenção para a conscientização ecológica.

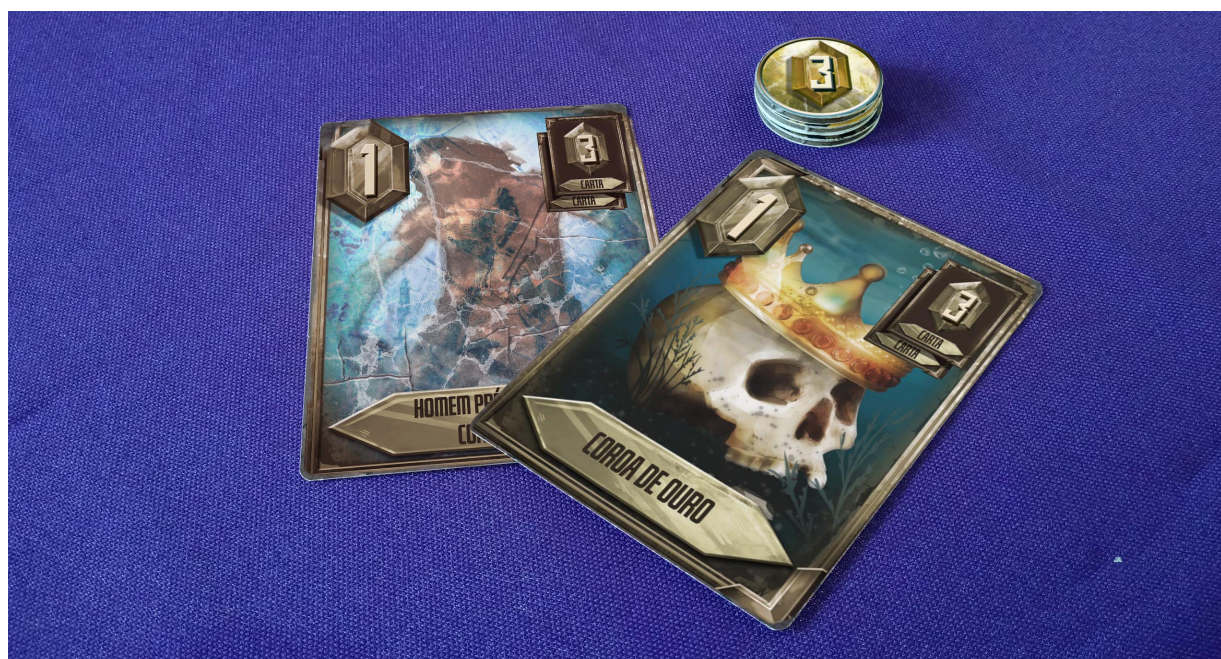
ÁRTICO



ÁRTICO



Ártigo contará com o excelente trabalho gráfico do ilustrador paulista Douglas Duarte. O jogo será uma das boas propostas da K&M Jogos para 2020.





DESIGNER

MARIO SÉRGIO

Cidade: Recife - PE

Militar da força a área Brasileira. Mário tornou-se uma apaixonado por jogos de tabuleiro, tanto que decidiu criar seus próprios jogos. Idealizador, decidiu montar sua própria editora com a finalidade de publicar seus projetos. Atualmente é o proprietário da K&M Jogos e vem trabalhando na consolidação de sua editora no mercado nacional de Board Game.





Categoria:
Temático



Estilo:
Abstrato



Mecânicas:
Movimentação
em trilha e aquisição
de itens.



Componentes:

- 01 Manual
- 01 Tabuleiro
- 01 Sacola
- 01 Copo
- 05 Playboards
- 36 Peças
- 40 Tokens



Duração:
30 Minutos



Idade:
8+



Na mesa:
2 a 4 jogadores

RAIBOW

Símbolo de beleza e prosperidade para todas as criaturas mágicas do mundo, o arco-íris misteriosamente perdeu suas cores, surpreendendo a todos e gerando um temor que a tristeza dominará todas as criaturas, subjugando suas esperanças. Preocupado com os danos, o destino decidiu então, contratar uma das mais renomadas escolas de artes das terras mágicas administrada pelo famoso pintor Pablo Bicasso, um gênio das grandes pinturas e bastante conceituado no universo da magia.

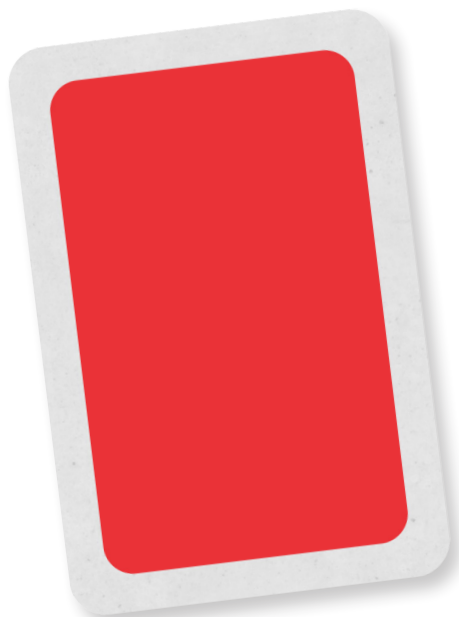
Pablo decidiu então recrutar um pintor aprendiz que passou a ter a incumbência de devolver as cores do arco-íris e restabelecer a crença na felicidade. No entanto, essa tarefa deve ser executada com eficiência e rapidez, onde o aprendiz precisa combinar adequadamente as cores disponibilizadas pelo mestre. Rainbow conduz os jogadores ao desafio de manipular com esperteza as tintas dispostas no tabuleiro, coletá-las e combiná-las e para isto cada jogador tem um playboard que representa o arco-íris e com as fichas, devem movimentar-se no tabuleiro adquirindo cartas de cores para pintar.

Para obter tons de cores, os jogadores verificam na tabela de matizes quantos tons é necessários conseguir para converter na cor desejada e inseri-la no playboard. Vence o jogo quem conseguir completar seu arco-íris e tiver aproveitado melhor suas tintas apresentando para isto, o menor desperdício de tintas.

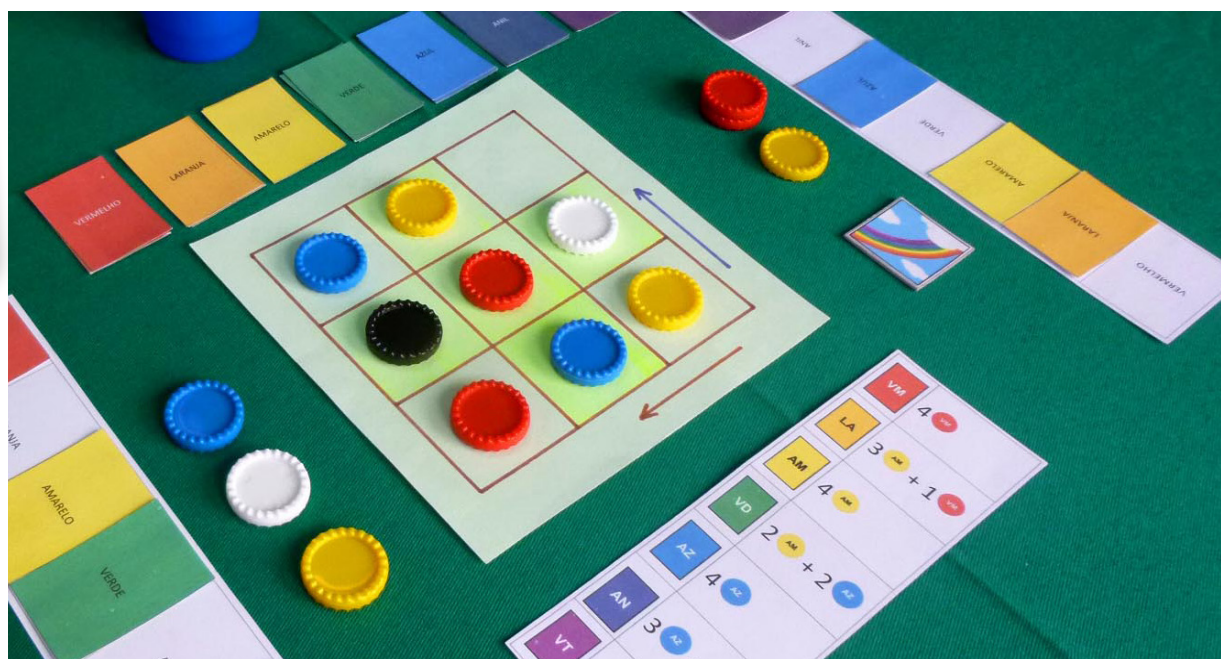
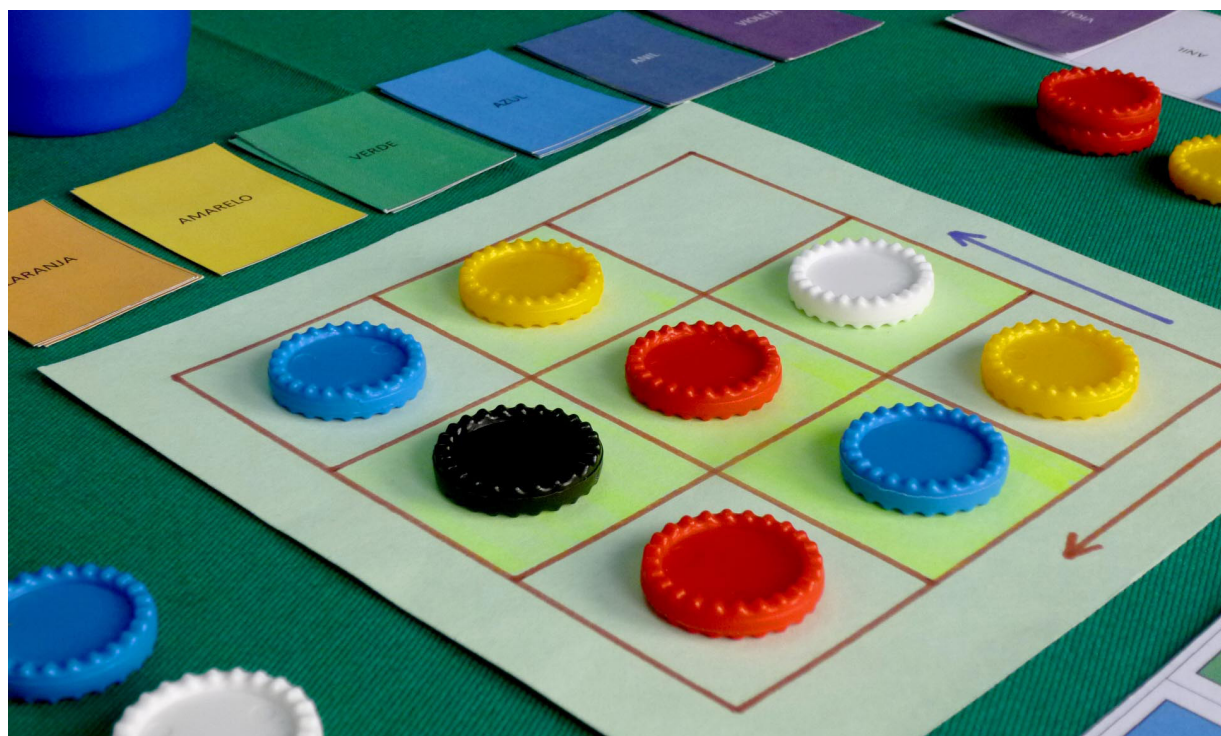
RAINBOW



RAINBOW



Rainbow é a nova proposta do designer paraense Paulo Gonzaga. O jogo é composto por fichas, playboards e cartas além de uma dinâmica cativante de jogar.







Categoria:
Tetris



Estilo:
Abstrato



Mecânicas:
Controle de área
e movimentação
de peças



Componentes:
01 Manual
01 Tabuleiro
04 Peças
04 Biombos
36 Tiles



Duração:
30 Minutos



Idade:
8+



Na mesa:
2 a 4 jogadores

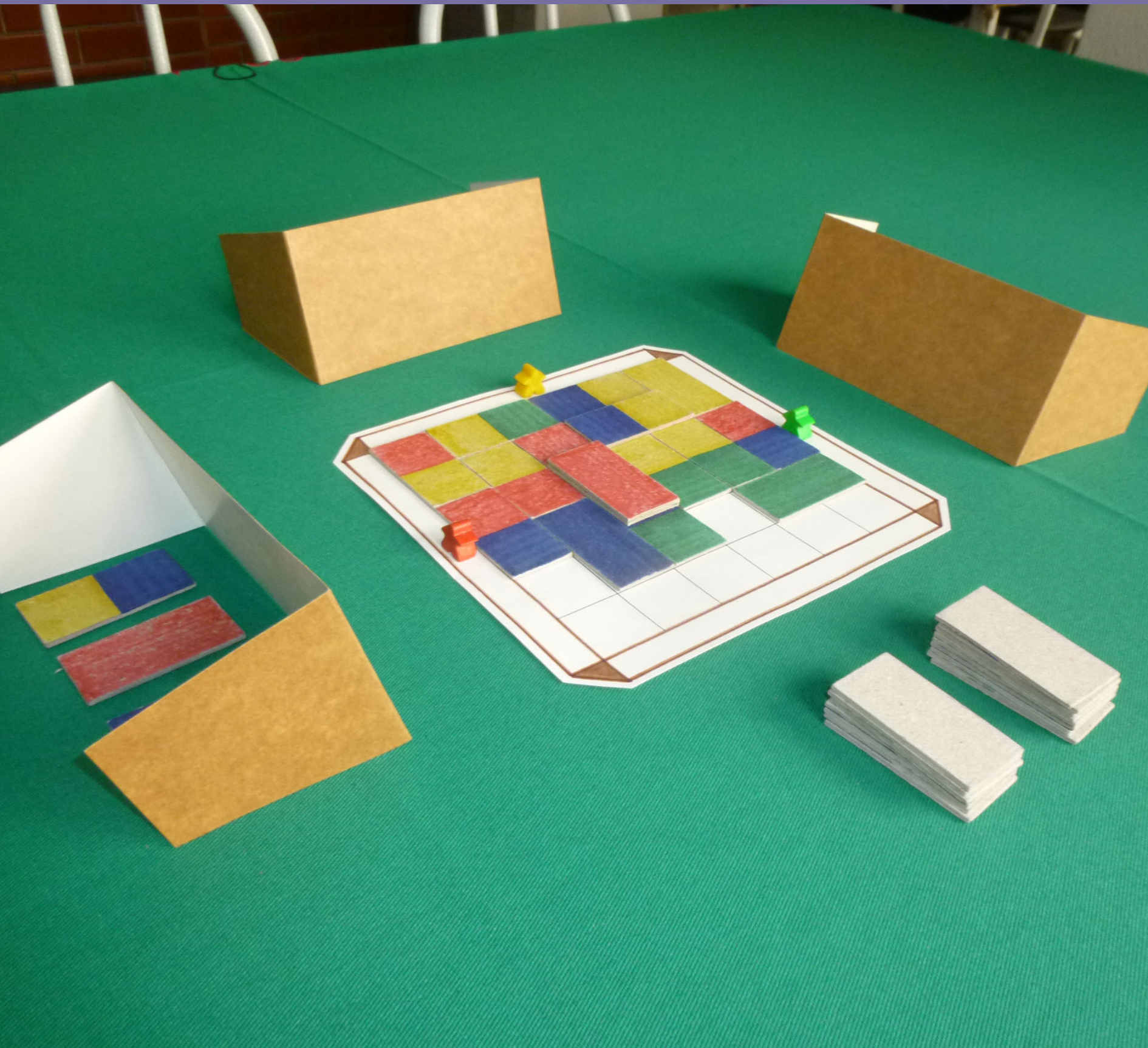
COLORDOMINÓ

Após encontrarem uma grande ilha inexplorada, grupos de impetuosos colonizadores deram início ao processo de dominação e exploração do local. Agora todos almejam expandir suas áreas e exercer sua conquista neste novo mundo e assim tomar posse como o mandatário da região. Em colordomino os jogadores assumem o papel destes exploradores e para tal, no decorrer do jogo deverão ir acrescentando ao tabuleiro as peças, que são dominós coloridos, onde cada cor representa um tipo de terreno.

Neste contexto, o objetivo dos jogadores é fazer sua expansão, ampliando seu domínio no cenário, formando regiões de cores contínuas todas conectadas aos seus respectivos territórios iniciais. Durante a partida os dominós podem ser sobrepostos, isto possibilita que um jogador possa em alguns momentos da partida e estrategicamente sobrepujar uns aos outros, causando assim, drásticas mudanças nas áreas formadas e na ocupação da ilha.

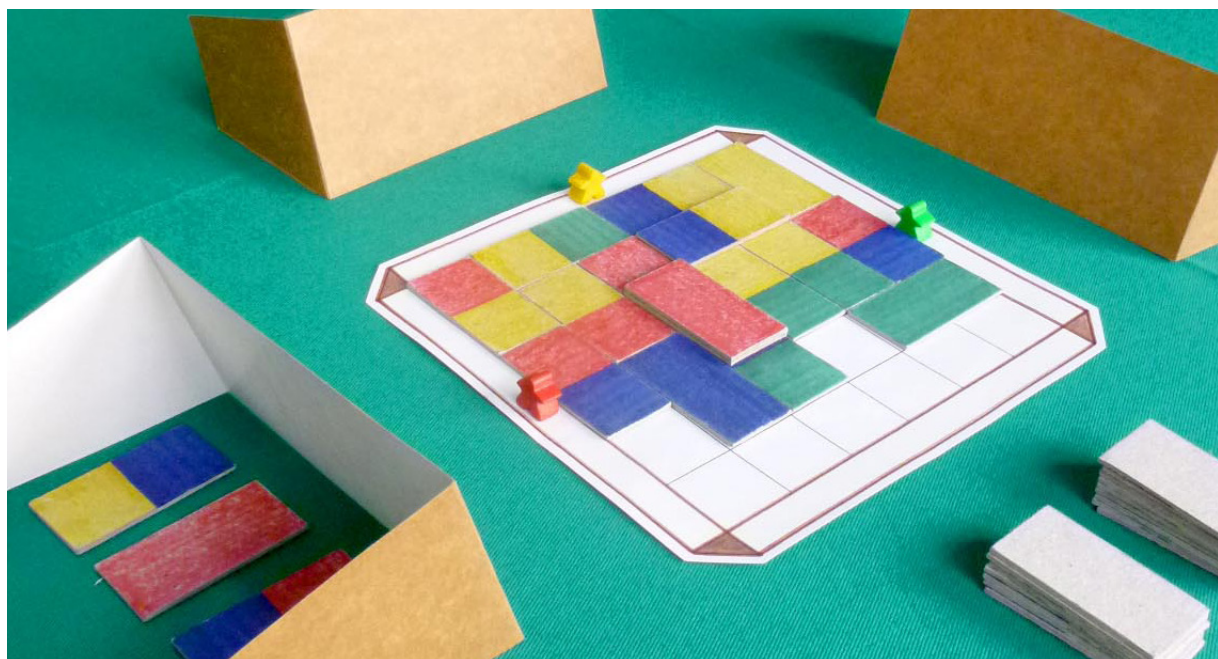
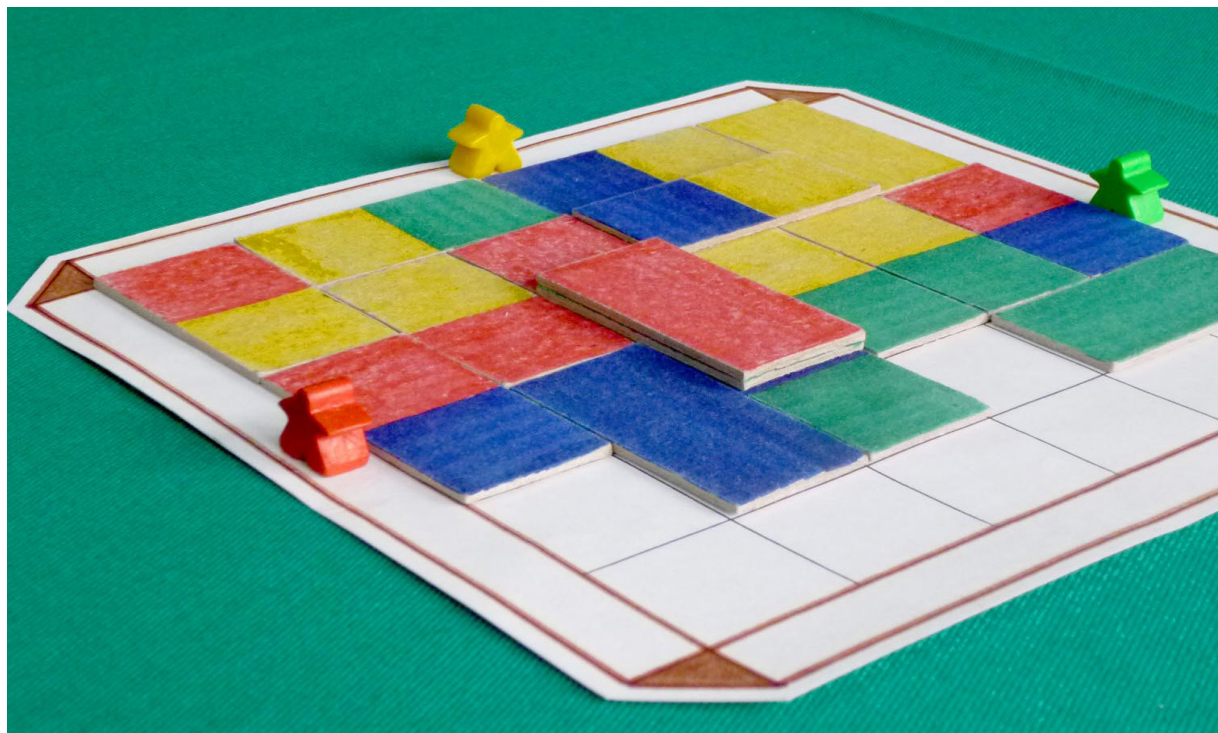
Vence o jogo, aquele colonizador que conseguir somar o maior número de pontos, sendo a pontuação estabelecida de acordo com o tamanho das áreas ocupadas.

COLORDOMINÓ



COLORDOMINÓ

Abstrato, tile placement com pegada tetris. Colodominó exige do jogador bastante raciocínio para ocupar as áreas e conquistar os pontos de vitória.





DESIGNER

PAULO GONZAGA

Cidade: Curitiba - PR

Oficial aviador da FAB, Paulo Roberto Gonzaga de Oliveira, 50, desde criança gostou de jogos de tabuleiro, porém, com os anos deixou um pouco de lado seu interesse até que há 4 anos se reencontrou com os jogos, desta vez, na sua versão mais moderna. Apaixonado pelos BGs, acabou migrando para o desenvolvimento de jogos de mesa e sonha em publicá-los no futuro.



Caixa:
Frente: 140 x 100 mm
Altura lateral: 50 mm



Categoria:
Argumentação



Estilo:
Fantasia



Ilustrador:
Julio Cesar



Mecânicas:
Gestão de cartas e
pontuação por mérito.



Componentes:
01 Manual
16 Tokens
32 cartas



Duração:
15 Minutos



Idade:
14+



Na mesa:
2 a 6 jogadores

AH É, NÉ?

Um jogo para quem tem argumentos! Bons argumentos! Toda a habilidade de criar um álibi será posta à prova a partir da última carta usada na mesa, dando continuidade à história, por mais fabulosa que seja. Ah é, Né? Coloca você na situação de tentar surpreender a todos com a história mais convincente, mesmo que ela possa parecer absurda. No jogo, os jogadores também precisam assumir o papel de julgadores e dar pontos de credibilidade a quem realmente conseguiu dar continuidade a história um direcionamento lógico, mesmo que não seja verdadeira!

A dinâmica do jogo é simples, porém, garante ótimo divertimento aos participantes. Uma carta inicial é disponibilizada na mesa e cada jogador recebe uma mão com uma quantidade X de cartas. A partir daí, deve verificar os itens tem e na sua rodada, tentar dar continuidade à história contada a partir desta carta inicial, ou da última carta disponibilizada por algum adversário. Cada carta disposta deve sobrepor a que esta na mesa com um argumento que consiga cativar os demais jogadores e por conta disto, receber deles pontos de credibilidade que serão fundamentais para determinar quem venceu o jogo.

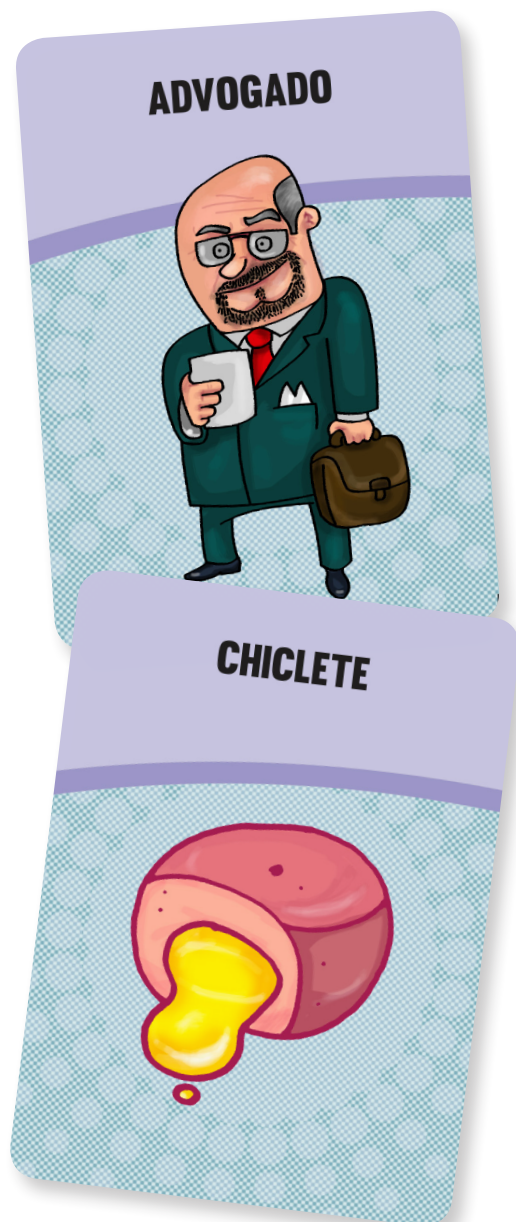
Em caso de empate na rodada em número de pontos de credibilidade, o jogador que estiver a esquerda de quem finalizou a rodada é declarado vencedor. Já para vencer o jogo, basta ter o maior número de pontos de credibilidade acumulados. O jogo termina quando todas as cartas tiverem sido utilizadas e quem obteve o maior número de fichas de credibilidade será declarado vencedor. Porém, se houver empate, os demais jogadores alheios ao resultado tem o poder de escolher quem realmente teve o argumento mais criativo e assim declarar um vencedor.

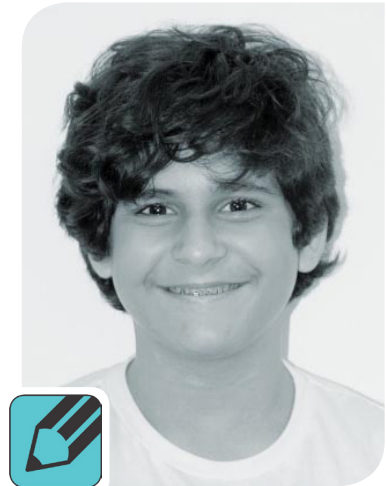
AH É, NÉ?



AH É, NÉ?

Simplicidade nos componentes e alta rejogabilidade é um dos melhores fatores do Ah é, né?. O jogo estimula o lado argumentativo dos jogadores com muita diversão.





DESIGNER

RICARDO ENZO

Cidade: João Pessoa - PB

É estudante e aos seis anos de idade surpreendeu a todos seus familiares quando propôs jogar um jogo que ele havia feito, desenhado à lápis, meticulosamente, cada uma das cartas num papelão recortado de uma caixa de sapatos. Ao longo dos anos modificações foram sendo implementadas até a versão final! Hoje aos doze anos de idade, Ricardo tem o jogo em mãos, aprovado pelo mais diversificado público, deixando com seu carisma e humildade a mensagem de que é possível, sim, conceber um bom jogo em qualquer idade!



Categoria:
Histórico



Estilo:
Aventura



Mecânicas:
Movimentação em grid, ocupação de área, negociação econômica e aquisição de cartas.



Componentes:

01 Manual
01 Tabuleiro
12 Tokens
49 peças
60 cartas
100 cédulas



Duração:
45 - 60 Minutos



Idade:
14+



Na mesa:
2 a 4 jogadores

ARQUEOLOGIA

Organizar uma expedição e encerrar as agruras do deserto na busca por tesouros do antigo Egito. Enfrentar a astúcia de seus adversários, tempestades de areia e tuaregs dispostos a impedi-lo de alcançar seu objetivo. Montar acampamento, descansar num Oásis, navegar pelo Rio Nilo, encontrar passagens secretas e voar num tapete voador. No entanto tenha cuidado para não deixar seu cavalo morrer de sede!

Preveja a ação de seus oponentes usando o Olho de Hórus ou consiga a chave da vida e tenha o poder de ressuscitar seus animais, proteja-se da Maldição do Faraó! Assim é Arqueologia, um Family game com fases de jogo onde o objetivo é chegar às cidades, encontrar as relíquias e contabilizar os recursos obtidos com a expedição!

No tabuleiro, durante a primeira fase, os jogadores podem optar entre mover-se pelo mapa usando camelos e ocupando com eles, as principais cidades do Egito, trocar sua movimentação por cartas de bônus, disponíveis num deck de cartas, ou utilizar os recursos financeiros que dispõe recebido no início da partida, para adquirir mais camelos e expandir suas rotas de busca por mais cidades. As escolhas fazem parte da preparação estratégica para a próxima fase do jogo.

Na fase seguinte, os jogadores usam cavalos e no retorno as cidades que ocupou, escavam o local em busca de relíquias que se tornam, ao lado dos recursos financeiros mantidos, pontos de vitória na contabilização final do jogo. Vence aquele que obtiver as relíquias mais valiosas e quem conseguiu economizar a maior quantia financeira. Maktub! (Boa sorte!)

ARQUEOLOGIA



ARQUEOLOGIA

Projetado há 25 anos, Arqueologia passa por um processo de atualização ao perfil dos jogos modernos. O jogo busca imergir os jogadores no contexto da busca por tesouros perdidos nas areias do deserto do Saara no Egito.





DESIGNER

ROBERTO DINO

Cidade: João Pessoa - PB

Roberto Dino Lattaruli, é paulista radicado há 25 anos em João Pessoa, onde exerce sua profissão de Cirurgião Plástico. Em 1989, depois de fazer uma viagem ao Egito, decidiu criar um jogo sobre escavações pelas principais em busca dos tesouros deixados pelos faraós em suas tumbas. Este jogo é uma homenagem (*in memoriam*) aos seus pais e irmã, também nascida no Egito, que já não estão mais vivos. Recentemente, após contato com os jogos modernos, decidiu voltar a trabalhar no projeto.





Categoria:
Gerenciamento



Estilo:
Administração
de recursos



Mecânicas:
Marca, diferentes
poderes, definição de
coleções e rondel.



Componentes:

01 Manual
01 Tabuleiro
04 Playboards
07 Tiles
28 peças
60 cartas



Duração:
40 Minutos



Idade:
14+



Na mesa:
2 a 4 jogadores

OPPULENCE

Nos últimos anos da idade média, a nobreza feudal europeia, decidiu fortalecer novamente sua influência no cotidiano da sociedade, que começava a passar por transformações intensas às portas de um novo tempo. Neste período, muitos foram os investimentos para dotar as velhas cidades medievais com obras marcantes, que pudessem, não apenas deixar gravar seus nomes, mas também devolver à nobreza seu status na história.

Nesta realidade e decidida a aumentar seu enriquecimento, uma destas famílias de nobres apostou seus recursos financeiros na construção destas obras. Para isto, contrataram grandes construtores e assim, irão satisfazer o desejo dos demais nobres e assumirem o papel de protagonista nas cortes. No jogo, os jogadores deverão obter o máximo de combinações de construções relacionadas a diferentes países e assim poderem construir castelos, pontes, parques etc.

No tabuleiro de Oppulence, os jogadores vão se movimentando em círculo na aquisição dos componentes necessários para a construção das obras exigidas pelos nobres, vencendo a partida o jogador que conseguir concluir o maior número de construções e trazer riquezas para a família de nobres a quem serve.

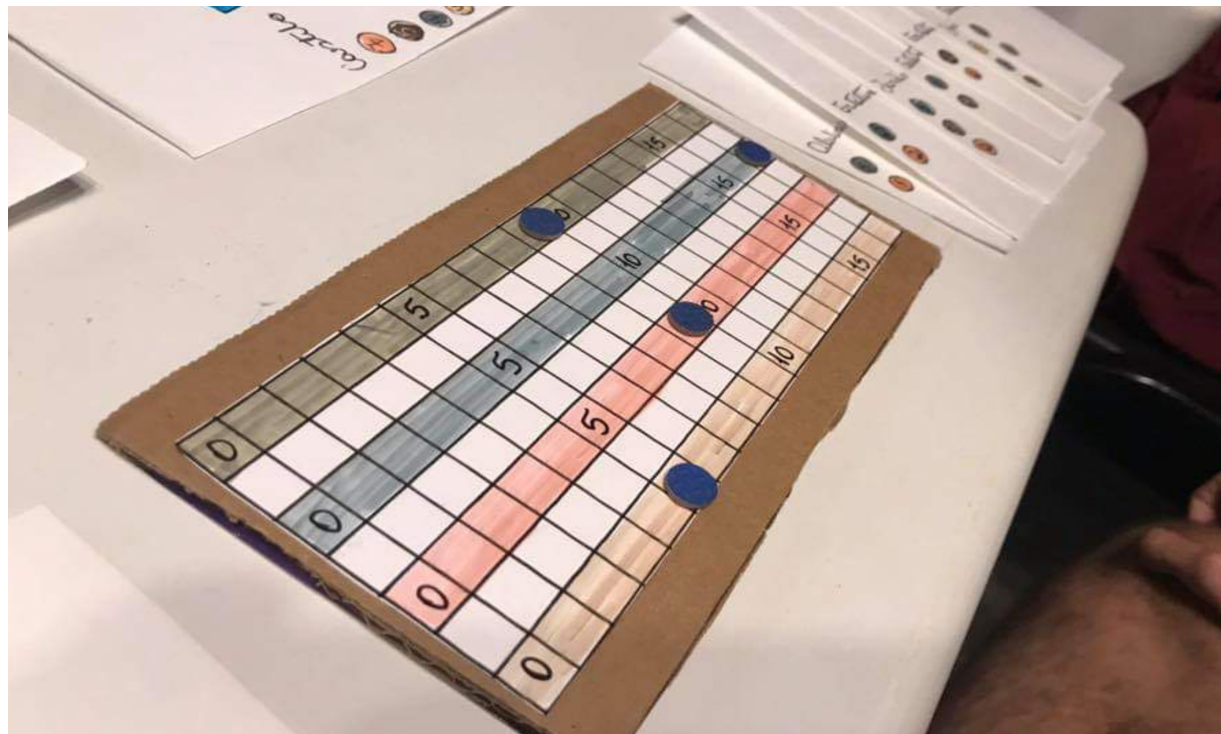
OPPULENCE

Oppulence
YVES ROCHER



OPPULENCE

Oppulence é o trabalho de estreia do jovem designer Salomão Fernandes. O jogo é uma proposta leve de eurogame onde o gerenciamento de recursos e sua utilização fazem toda a dinâmica que vem recebendo elogios dos jogadores. Embora as imagens mostrem o projeto ainda esboçado, a proposta final está em andamento como mostramos nestas páginas.





DESIGNER

SALOMÃO FERNANDES

Cidade: Natal - RN

Formado em Enfermagem pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Salomão Fernandes é um dos incentivadores da prática do board game na cidade de Natal. Sua vivência na cooperação de eventos e encontros promovidos pela Trampolim da Aventura lhe possibilitou interessar-se pela criação de jogos de mesa.





Oficina de DIVERSÕES

Projeto/ Empresa desenvolvido na Bahia transforma jogos de tabuleiro em ferramentas multidisciplinares

Redação: **Julio Cesar e Laíse Lima**

Fotos: **Acervo Projeto Oficinas Lúdicas**

Criado em 2013, em Salvador, o projeto educacional Oficinas Lúdicas surgiu idealizado pela fonoaudióloga Laíse Lima, fã de jogos de tabuleiro modernos que desejava conciliar seu hobby como uma ferramenta de auxílio no processo de aprendizado.

Com o lema “É possível aprender jogando!”, Laíse tem dado aos soteropolitanos uma visão mais ampla da funcionalidade do lúdico neste processo de contribuição educacional. O Oficinas Lúdicas começou atendendo inicialmente aos alunos do fundamental II e posteriormente chegou aos estudantes do ensino Médio com suas oficinas de board games modernos e de criação de jogos.

O estímulo através do incentivo a criatividade contribuiu para a expansão dos horizontes do projeto que oferece atualmente treinamento

para professores, universitários de licenciatura e bacharelado, gestores e profissionais de Relações Humanas (RH), na criação e aplicação dos jogos analógicos no processo de ensino e aprimoramento de habilidades.

Pioneiro no Norte/Nordeste, nestes 6 anos de atividades o Oficinas se tornou o primeiro sistema de ensino modular e personalizável de criação e aplicação de jogos analógicos em sala de aula do Brasil e hoje conta com uma equipe multidisciplinar de 25 profissionais. Laíse afirma que tudo começou com um questionamento desprezioso. logo quando conheceu os jogos de tabuleiros modernos, afinal por que eles não eram usados na escola ainda? Ela começou então a estudar a possibilidade de unir suas duas paixões, jogos e educação. “Eu precisava levar esses jogos

como um diferencial para o processo de ensino, com a dificuldade de serem praticamente todos importados, ou seja, eu também precisaria aprender inglês!”, conta a fundadora do projeto.

A iniciativa de um projeto/empresa começou a torna-se realidade em agosto de 2013, quando Laíse conheceu Alisson Belém, primeiro sócio da empresa, que agregou o conhecimento sobre jogos clássicos orientais no esboço das atividades. A partir de fevereiro de 2014 as oficinas de jogos orientais e jogos modernos iniciaram suas atividades em uma escola de Salvador -BA, atendendo inicialmente 50 alunos do Fundamental II. Durante um ano o projeto piloto foi testado e reformulado. Novas ferramentas foram criadas para aprimorar as atividades como relatórios de avaliação e feedback e modelos de oficinas e monitoria.

Durante os anos de atividade, a metodologia de trabalho foi aprimorada se tornando mais profissional. Atualmente a atuação com os alunos é suporte e embasamento, além de carro chefe do projeto. A capacitação de profissionais da educação e do meio corporativo que queiram aplicar o lúdico em sala de aula, no recrutamento e seleção de equipes ou na consultoria de empresas são outros pontos positivos e trabalhados.

A elaboração de uma rede distribuída com a agregação de uma equipe transdisciplinar foi um dos marcos do projeto. “Percebemos que um ou dois olhares apenas, não dariam o embasamento teórico e prático que um projeto como esse exigia. Então começamos a procurar pessoas de várias áreas para



OFICINAS LÚDICAS

2 MIL ALUNOS

Atendidos apenas em 2019

300

Professores orientados

agregar conhecimento e novos olhares para a educação e a dinâmica da ludicidade, e precisávamos de pessoas que gostassem de jogos, para falarmos de jogadores e profissionais para um público que também precisaria gostar de jogar”, afirma Laíse Lima, idealizadora do projeto. Uma das responsáveis por trazer a visão da rede distribuída para o Oficinas Lúdicas, foi a professora Silvani Neri, atualmente, coordenadora e responsável pelo segmento de conteúdos da empresa. “O Oficinas trabalha hoje com as potencialidades de cada membro da equipe. Nosso objetivo é facilitar o crescimento de cada um na sua área de atuação, através do trabalho com jogos. É um trabalho macro com células autônomas e independentes que crescem em várias frentes de



atuação, seguindo um olhar transdisciplinar”, relata Silvani.

O projeto é composto atualmente por fonoaudiólogos, psicólogos, psicopedagogos, licenciados em geografia, filosofia e história, pedagogos, profissionais de tecnologia da informação, especialistas em educação a distância e até engenheiros. “O Oficinas renovou meus conceitos sobre a minha atuação profissional. Agora, meu sonho é desenvolver pesquisas e aprimorar o uso dos jogos analógicos no diagnóstico psicológico e em terapia”, cita Felipe Randam, estudante de psicologia e coordenador da equipe de saúde do projeto.

Os serviços oferecidos pela equipe vão desde a consultoria individual, até palestras e cursos para grandes

“ O Oficinas
renovou meus
conceitos sobre
a minha atuação
profissional.
Agora, meu sonho
é desenvolver
pesquisas e
aprimorar o uso
dos jogos

Felipe Randam

grupos, como na participação do projeto na jornada pedagógica do município de Madre de Deus, região metropolitana de Salvador, na qual 200 professores conheceram o projeto e foram capacitados e motivados a utilizar jogos em suas aulas e nas oficinas do tempo integral oferecido pelas instituições.

O Oficinas Lúdicas conta com um ótimo acervo de jogos e em 2019 já são muitos alunos atendidos nos cursos e workshops oferecidos, além dos professores orientados em mais de 50 eventos realizados. Num total de 20 escolas atendidas e 8 cidades visitadas, não contabilizando a capital. Segundo Laíse Lima, nada seria possível sem os parceiros e a equipe agregada durante os anos, elementos que são essenciais para o sucesso da empresa.

DOUGLAS DUARTE

Seu traço e estilo já ilustrou muitos jogos nacionais como o Anime Saga, Vossa Excelência e Treta do Anzol. Conheça um pouco mais sobre este promissor e talentoso artista brasileiro.

Redação: **Julio Cesar**

Fotos e Ilustrações: **Acervo pessoal
Douglas Duarte**

Imagem: Douglas Duarte



Douglas Vicente Duarte, nasceu na cidade de Jaú, interior de São Paulo, cidade onde reside e atualmente trabalha como freelancer. Formado em educação artística pela UNESP, sempre sonhou em trabalhar com desenho. Decidindo a transformar seu sonho em realidade, buscou focar e aperfeiçoar seu trabalho aprimorando suas técnicas durante seu curso universitário e também através de cursos online. Tudo objetivando se inserir em algo que fosse designer. Após concluir sua formação em 2012, buscou se dedicar a carreira que escolheu e está trajetória o levou a trabalhar com histórias em quadrinhos. Porém, as dificuldades do início da carreira causaram reflexos, e desempregado, sem maiores perspectivas, chegou a ficar desestimulado a ponto de pensar em abandonar a área por completo.

Em 2016, o amigo Guilherme Leal, autor do jogo Imigrantes, lhe indicou uma postagem na internet, em que se precisava de um desenhista para ilustrar um board game. Tratava-se do projeto do designer Alexandre Amaral, com seu jogo Obras S/A. A partir daí, o hobby passou a ter uma conotação mais profissional e outros projetos começaram a contar com meus trabalhos como o Anime Saga, Treta do Anzol, Apex K, etc. Atualmente, seus serviços vem despertando o interesse de outros game designers., porém, Douglas admite que no princípio tudo é um pouco assustador, pois a parte visual de um jogo de tabuleiro exige planejamento e diálogo entre as ilustrações e os itens como caixa, tabuleiro, cartas e manual, por exemplo.

“As vezes a quantidade de componentes a serem ilustrados e os prazos curtos causam muito receios e espantam alguns ilustradores”, fala. No entanto, hoje, segundo diz, já se encontra adaptado ao cenário mercadológico dos editores e autores de jogos.



Quando começou a sua carreira de ilustrador e por quê?

Tudo começou em 2011, no mesmo período em que eu cursava o segundo ano de educação artística. Naquele momento eu participei de uma seleção e fui aceito como ilustrador/ estagiário em uma empresa que desenvolvia jogos educativos. Antes de me imaginar trabalhando com ilustrações, trabalhei por cinco anos em uma fábrica de calçados e achei a experiência simplesmente horrível. Apesar de ser um emprego digno, era algo extremamente tedioso, que não me proporcionava nenhum prazer e crescimento interno. Tudo isso me ajudou em ter coragem de arriscar e buscar um trabalho que me fizesse feliz, transformando o hobby em profissão!

Enfrentou muitas dificuldades nesta fase inicial de carreira, quais foram as mais difíceis?

Muitos. Tem por exemplo as agências de publicidade que tentam tirar vantagem da falta de portfólio com promessas de divulgações em troca de trabalhos não remunerados. Também existem as empresas que exigem duzentos cursos e especializações para uma vaga que vai pagar infelizmente um salário mínimo. Coisas assim desmotivam os profissionais da área em continuar trabalhando!

Sentiu algum medo do seu futuro em relação ao caminho escolhido. Explique?

Eu acredito que não. Meu medo sempre foi me tornar aqueles velhos que vivem reclamando da vida e nunca buscou sair daquela situação!

Algum profissional (ilustrador (a), artista plástico, designer...) serviu ou serve de inspiração na sua carreira?

Com certeza a minha primeira inspiração veio das obras de Akira Toriyama (Dragon Ball)!

O que é mais marcante no estilo deste teu inspirador?

Os traços e a forma dinâmica de narrativa gráfica que ele usava me deixavam atônito, me fazia querer copiar o traço dele. Com essa base, fui aprendendo anatomia, histórias em quadrinhos, mangás e tudo que envolvia ilustração!

Você tem consciência que pode estar inspirando alguém neste momento, pessoas que admiram e querem seguir seu estilo. Chega a imaginar isto, chega a assustar isto?

Nunca pensei nisto. Se estiver, espero estar inspirando para algo bom!

DOUGLAS DUARTE

Observando seus trabalhos de alguns anos atrás, da para perceber mudanças nos seus estilos de desenhar?

Dá pra perceber e muito. Acredito que a melhor maneira de evoluir o traço ou pintura é sair da zona de conforto de sempre desenhar aquilo que gosta e buscar novos estilos!

Como se dar o teu processo criativo?

Não tem muito segredo. Eu pesquiso o contexto da ilustração, como o tipo de roupa, elementos e estilo de arte. Daí eu crio um rascunho e depois finalizo!

Desenhar é um dom ou é possível quem nunca desenhou chegar ao patamar de Douglas Duarte. Qual é a receita para tornar-se um ilustrador?

Acredito que quem desenha na fase adulta são as crianças que nunca pararam de desenhar. Toda criança, se repararmos, gosta de pegar nem que seja um giz de cera e rabiscar uma folha em branco. Da mesma forma que ocorre nas áreas de música, esporte e etc, a dedicação e estudos são primordiais para evoluir.

Com certeza existem pessoas que tem uma habilidade acima da média, mas como esse não é meu caso, eu só posso dizer que é necessário buscar aprender e praticar!



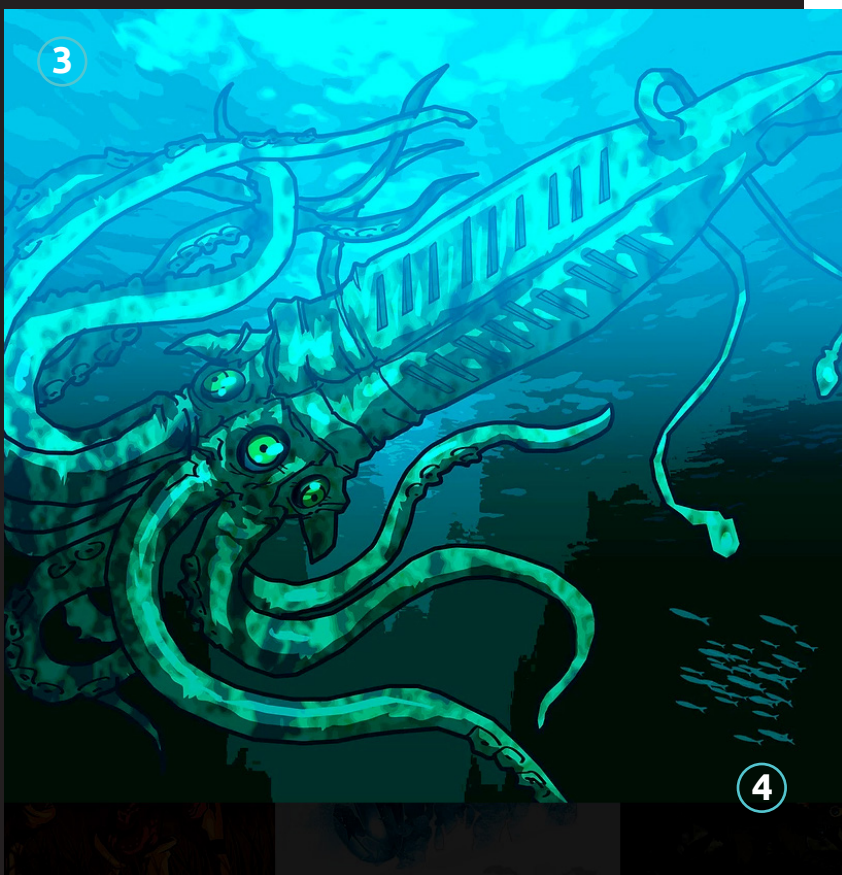


Você é bem eclético na sua maneira de ilustrar com obras de perfil que vão do caricato ao SCI-FI mais adulto. Ser eclético é uma consequência de sua personalidade. Fale um pouco?

É bem provável que seja. Essa busca em querer aprender novos estilos é algo crucial para conseguir novos projetos no mercado de trabalho!

Já houve momentos em que durante o processo criativo você chegou a travar (dar branco) e não conseguir elaborar o trabalho. O que você faz para destravar e seguir?

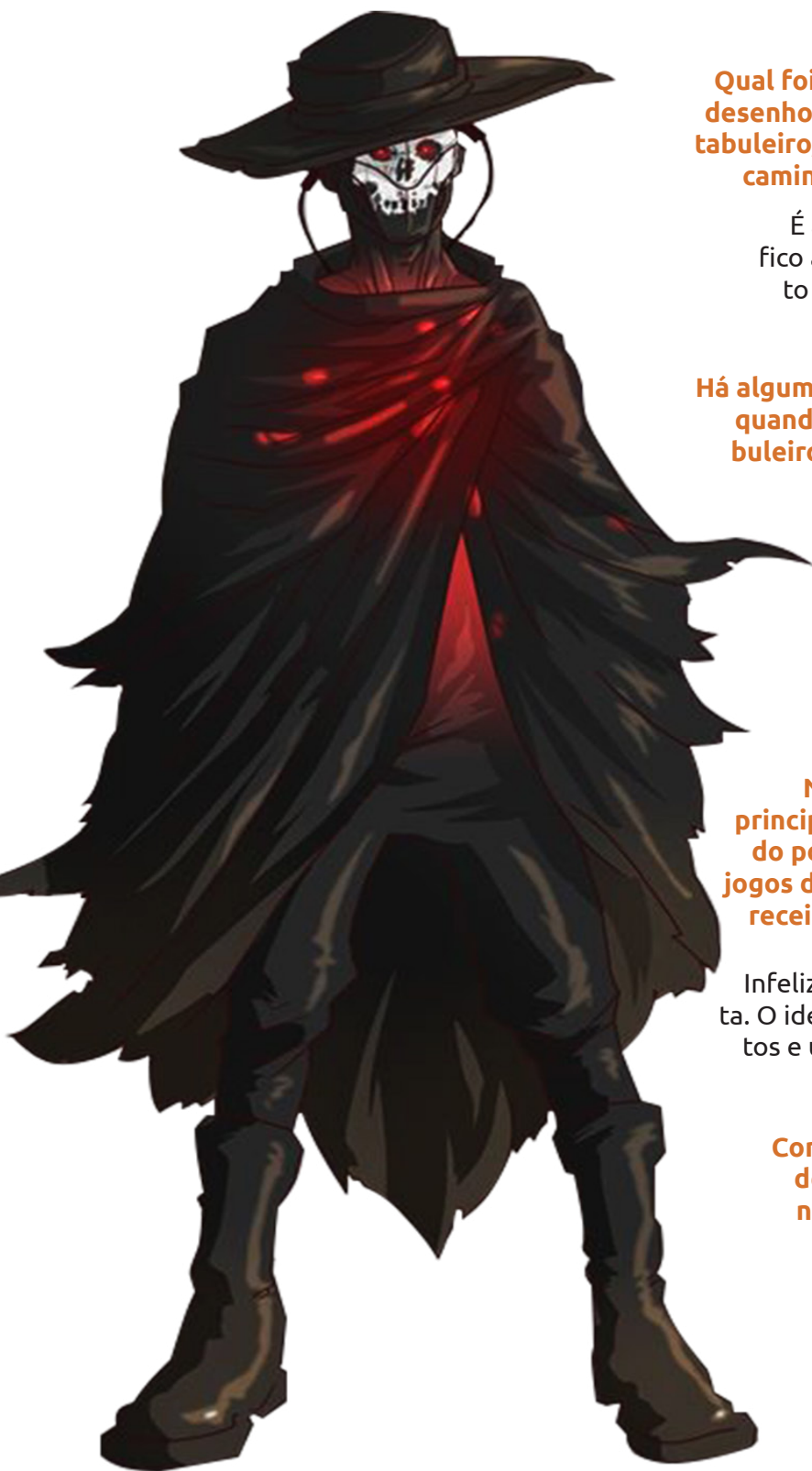
Várias vezes. O ideal é ficar calmo e dar um tempo. Comigo funciona!



Atualmente você tem trabalhos publicados em jogos de tabuleiro produzidos no Brasil. Quando tudo começou e por quê?

Por meio de algumas páginas de desenvolvedores no facebook, acabei encontrando alguns game designers que precisavam finalizar os protótipos e tirar algumas ideias do papel. Com o tempo, um trabalho foi levando a outro!

1 - Ilustração para as cartas do jogo Apex K Truck Race de Fernando Kornijezuk. 2 - Ilustração urbana para poster. 3 - Ilustração para o Konya 52. 4 - Artes do jogo Grid Hunters do Marcelo Dias.



Qual foi a sensação de ver seus desenhos ilustrando um jogo de tabuleiro, imaginou que seria um caminho a seguir na carreira?

É algo incrível. Às vezes eu fico analisando e nem acredito que ilustrei vários jogos!

Há alguma diferença de conceito quando se ilustra jogos de tabuleiro, existem dificuldades?

Não é necessário conhecer totalmente o universo dos boardgames, mas no mínimo ter referências de jogos e artes facilita o desenvolvimento dos projetos!

Na sua opinião, qual é o principal problema enfrentado por quem deseja ilustrar jogos de tabuleiro. Há alguma receita para tudo dar certo?

Infelizmente não existe receita. O ideal é ter bastante contatos e um portfólio atualizado!

Como você ver o mercado de board game nacional no Brasil. O que é negativo e positivo nele?

O negativo é que o problema geralmente é o Brasil e sua política de taxações e impostos que sufoca os produto-

res nacionais, as gráficas e toda cadeia de profissionais que fazem o jogo chegar às lojas e nas casas.

O lado positivo com toda certeza são os desenvolvedores nacionais, que sempre buscam inovar e que trazem para o mercado ideias muito interessantes!

As editoras de jogos no Brasil valorizam o trabalho do ilustrador nacional. O que ainda falta para ficar melhor?

Eu não tenho do que reclamar. Acho que nunca tive problemas com editoras. São bastante sérias e prestativas na maioria das vezes em todo Brasil!

Qual a maior exigência que uma editora de board game faz para quem esta com a missão de ilustrar um jogo?

Geralmente é o prazo de entrega curto para trabalhos extensos!

Como está sendo empreender na área de ilustração?

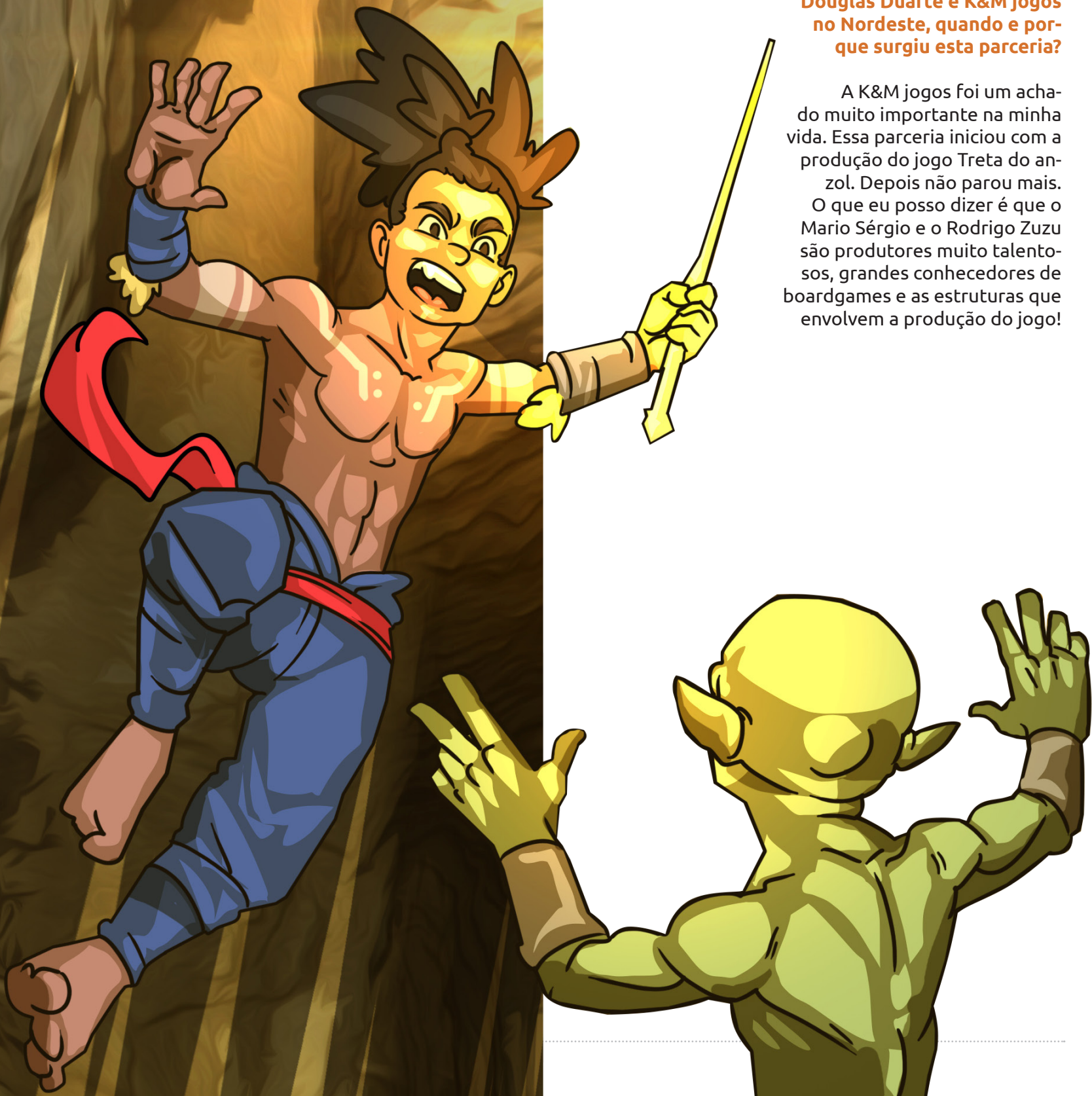
Tem seus altos e baixos. O bom é que todos os trabalhos no final, gostando ou não, enriquecem o portfólio. O ruim é quando falta trabalho!

Ilustração para o jogo Portal da K&M Jogos. Parceria que teve início com o Treta do Anzol.

DOUGLAS DUARTE

Douglas Duarte e K&M jogos no Nordeste, quando e porque surgiu esta parceria?

A K&M jogos foi um achado muito importante na minha vida. Essa parceria iniciou com a produção do jogo Treta do anzol. Depois não parou mais. O que eu posso dizer é que o Mario Sérgio e o Rodrigo Zuzu são produtores muito talentosos, grandes conhecedores de boardgames e as estruturas que envolvem a produção do jogo!



DOUGLAS DUARTE



Há novos projetos em andamento com a K&M ou outras editoras. Quais, podem ser revelados?

Estamos com dois jogos no forno, que serão em breve divulgados pela K&M!

Se Douglas Duarte de hoje, encontra-se o Douglas de ontem, qual conselho ele daria?

Faça medicina!

Na verdade, para quem esta começando como ilustrador que conselho Douglas Duarte daria?

Não tente levar tudo para o pessoal, procure ouvir as demandas do cliente e tenha paciência para alterar e descartar muitas artes!

Existe uma formula secreta para obter sucesso desenhando e existe algum caminho curto para tornar-se ilustrador de board game?

Infelizmente não existe!

Se tivesse este poder, você desenharia o mundo diferente e no que ele seria diferente?

Depois que me tornei pai de uma linda menina, se tivesse essa oportunidade, eu adicionaria apenas um pouco mais de empatia. Tem muita coisa ruim ocorrendo na humanidade que a fonte é a falta de pura e simples empatia com o próximo!



Em sua opinião um ilustrador pode ser considerado um escritor de imagens, por que?

Não sei responder essa questão. Pois o escritor permite que o leitor produza com o repertório pessoal uma imagem particular do conteúdo descrito no texto. Já o ilustrador, passa uma ideia pessoal do conteúdo ilustrado!

Como Douglas Duarte definiria Douglas Duarte atualmente em se tratando do profissional e do ser humano cotidiano.

Uma pessoa de boa com a vida, que procura sempre melhorar e que precisa fazer uma dieta urgente!

Qual é a sua maior satisfação e orgulho no campo da ilustração?

É estar trabalhando na área!

Alguma dica para quem está lendo esta entrevista e está disposto a começar a seguir seus passos?

Eu recomendo investir inicialmente em um bom PC, monitor, software e uma mesa digitalizadora. Depois é só explorar os cursos on-line e ir criando um portfólio pessoal. O portfólio digital é uma vitrine importante para conseguir novos projetos!

ACESE

DOUGLAS DUARTE

douglasduartearte.wixsite.com/douglas-duarte

UMA JORNADA AO ALÉM

Está você na mesa de jogo ao lado de amigos, jogando vários jogos consagrados, até ai tudo normal! Porém de repente, você é acometido por um sentimento intrigante e desafiador. Os outros não sabem, mas neste momento, você está pensando em criar um jogo. Afinal, tantos anos jogando vários jogos e experimentando tantas regras, já te dão aquela sensação de segurança de que é possível ir além. Daí pensa, se eles criaram esse jogo eu posso criar também! No entanto, saiba que você não está equivocado!

E realmente, criar um jogo é algo muito além e vai te exigir algo que de certa maneira você precisa está preparado psicologicamente para aceitar e caso, veja bem, caso consiga sobreviver à decisão de sair da mesa, arque com a sua decisão porque pode ser que você consiga alcançar o nirvana de ter seu jogo publicado e isto vai te encher de prazer e você vai andar por aí totalmente gozado!

Mas te alerta, a realidade é mentirosa e o espaço entre ter a ideia na cabeça e ver seu jogo nas mesas dos jogadores, muitas vezes é longo e tenebroso, há casos que beira o cruel. Porém, não estou me referindo à longevidade do tempo, esse depois de empregado, se não for bem feito, não tem como recuperar e pesa muito mais do que qualquer valor no mundo. Achar que seria apenas isso é pura ignorância! Refiro-me a distância dos fatos e situações que sua decisão vai lhe render. Afinal,

você enxergou a matrix e percebeu que o jogador é na verdade uma ovelha deliciosa para editoras e você quer fazer parte da alcateia. Nem você e nem as editoras estão erradas e nem os jogadores. Todos cumprem bem o seu papel na fábula.

Embora você tenha muitos amigos, se prepare para perder alguns, pois sua postura na visão dos demais mudou. Agora seu assunto é falar de protótipo, bem, na verdade fala é o de menos, você agora é o cara que somente quer pôr na mesa a bomba do seu “jogo quebrado!”. De boa, se teu círculo de jogadores forem “gamers”, então tua agonia será pior! Vamos ser francos e racionais, “gamer” pode até jogar o projeto, mas a grande maioria não sente a menor atração em testar protótipo, isto não é obrigação deles! Além do mais, parte destas pessoas vai te achar “o arrogante” da vez. Está é realidade que o criador de jogos já sabe, mas tenta fingir que não existe! Quem gosta de protótipo são outros designers e jogadores que de alguma maneira começam a enxergar além. Então, aprenda a ter sangue frio e sabedoria nesta fase, ou você pode pôr tudo a perder.

Exercite a paciência e o desapego, entoe esse mantra na sua vida. Ser criador de jogos é dar a “cara a tapa” e muitas destas tapas vão doer bastante, algumas até vão ferir e se o ferimento for profundo com certeza você abandona tudo e volta

para a matrix, até aqui ainda dar tempo. Filtre os feedbacks e em hipótese alguma, questione o que o avaliador diz, pois se ele já te considera um arrogante, questioná-lo fará de você a transfiguração do diabo. Seu jogo não é um filho, não o rotule, não compre essa ideia absurda que vão ter passar. Ele é um produto, se dedique, organize-o, prepare-o para as condições das editoras, valorize-o, torne-o como tal, somente assim ele será reconhecido e de carona levará seu nome junto, seja para a glória ou sarjeta.

Publicar um jogo não te fará uma celebridade, não embarque nesta ilusão, se você for egocêntrico, vai te satisfazer feito um vício qualquer, onde o efeito é curto e a fissura volta logo. Já no teu ciclo de amizades e falsidades, tranquilize-se! Não te elogiar e criticar de maneira bem coerente e sóbria, mas o que te fará realmente um designer reconhecido será tua postura com os jogadores, sua conduta com editores e sua influência nos meios do nicho, principalmente entre teus pares. Então, se você não se considera preparado para tudo isto é melhor ficar aí na mesa, jogando e pagando caro para consumir produtos. Se você chegou até aqui, nesta leitura, — já sabe que uma vez iniciada a jornada de um game designer decidir retornar a mesa pode ser fatal e você pode se dar conta que se tornou um adulto e que o brinquedo de certa maneira pode ter perdido a graça!



PROGRAMAÇÃO

21/NOV - QUINTA-FEIRA

11h: Salão de Jogos Aberto*
14h: Check-in
16h: Abertura oficial do SPA
18h30 às 22h: Jantar

22/NOV - SEXTA-FEIRA

06h às 10h: Café da Manhã
12h às 15h: Almoço
14h: Check In
16h: Oficina de Pintura com Roberto Simiqueli
18h30 às 22h: Jantar
19h: Reunião técnica Spatótipo
19h40: Spatótipo: Mesa redonda com designers (*Participação Fel Barros*).
21h: Torneio de Coup

23/NOV - SÁBADO

06h às 10h30: Café da Manhã
08h às 22h30: Spatótipo
12h às 15h: Almoço
16h às 19h: Torcida FLA-SPA: Visitaçãõ a Cervejaria Hop Bross
18h30 às 22h: Jantar
21h: Leilão de Jogos

24/NOV - DOMINGO

06h às 10h30: Café da Manhã
12h: Check Out
*Salão aberto 24h**



MARÉS

DIA 21

05h11 - Baixa
11h31 - Alta
17h43 - Baixa
23h13 - Alta

DIA 22

06h19 - Baixa
12h26 - Alta
18h39 - Baixa

DIA 23

00h49 - Baixa
07h09 - Alta
13h15 - Baixa
19h26 - Alta

DIA 24

01h38 - Alta
07h56 - Baixa
14h00 - Alta
20h11 - Baixa

