

GLYP

TODON

MAGAZINE

N. 2 V. 1 - Mar. 2022



ENTREVISTA

Zé Mendes

PROMO

BRAZIL: Imperial
e Paper Dungeons

AGROFLORESTA

Saiba tudo sobre
o novo projeto da
Glyptodon

LUNA MARIS

Colonize a Lua e
seja o melhor na
corrida espacial

SUMÁRIO

4



Entrevista com
Zé Mendes



7

Material promocional
BRAZIL: Imperial

8



Do plantio de uma
ideia à Agrofloresta



10

Luna Maris

12



Material Promocional
Paper Dungeons



GLYPTODON

14

No que estamos
trabalhando

GAMES

Redator e Editor: Márcio Botelho
Diagramador: Kaique Messias
Revisores: Thiago Leite e Bárbara Côrtes
Gerente-geral: Diego Bianchini

Editorial – Os nomes têm poder

Rumpelstiltskin é um conto de fadas registrado pelos irmãos Grimm no começo do século XIX. Semelhante a Chapeuzinho Vermelho ou Cinderela, a história possui muitas variantes, mas o núcleo do conto é o mesmo em todas as versões: uma jovem donzela recebe ajuda de uma criatura mágica; a criatura e a donzela fazem um acordo que deverá ser pago no futuro; anos após o acordo, a criatura mágica retorna para cobrar seu pagamento; a mulher precisa descobrir qual é o nome verdadeiro da criatura para evitar um destino terrível.

O conto trata de uma variedade de temas, como os perigos da ganância e da mentira, mas a questão do nome sempre me chamou a atenção. A poderosa criatura mágica pode ser derrotada por uma simples palavra. Essa é uma mensagem importante para todos: os nomes têm poder.

Se você pensa sobre jogos de tabuleiro, um bom nome é fundamental para comunicar a ideia central de um jogo ou para criar expectativas sobre aquilo que os jogadores encontrarão assim que abrirem a caixa: **Terraforming Mars** é um bom exemplo de nome que informa o conceito principal do jogo (transformar Marte em um lugar habitável); **Carcassonne** não nos informa sobre o conceito do jogo, mas cria curiosidade ao utilizar o nome de uma famosa cidade da França.

Neste volume da Glyptodon Magazine você encontrará três exemplos de jogos com nomes criativos e interessantes. **Brazil: Imperial** convida os participantes a participar de uma versão ficcional do passado brasileiro cheia de rainhas, reis e aventuras. **Luna Maris** trata de ciência, exploração mineral e tecnologia em um futuro próximo; Já **Agrofloresta** apresenta uma maneira interessante de olhar para nossa relação com a natureza e a agricultura, uma preocupação necessária nos dias atuais.

E, já que estamos falando dos nomes e da sua importância, chegou a hora de explicar o significado do nome **Glyptodon** e por qual motivo nós o escolhemos.



Glyptodon é o nome dado a um grupo de grandes mamíferos com armadura corporal que viveram na América do Sul durante a pré-história. Eles se pareciam com tatus gigantes, chegando a mais de 3,3m de comprimento e pesando cerca de 2 toneladas com seus cascos duros. Assim, o Glyptodon é um animal fantástico e impressionante com grande resistência, força e profundamente conectado à terra. Todas características que precisamos em um novo empreendimento.

Somos um estúdio de jogos recém-nascido e sabemos que nosso caminho será longo e que teremos de provar nosso valor. Assim como o poderoso Glyptodon, precisamos praticar a resistência para sobreviver nessa indústria competitiva, ter força para superar os desafios e encontrar nossas conexões com a terra para criar algo novo e único.

E quão longe esse tatuzão vai? Apenas o tempo dirá.

ENTREVISTA ZÉ MENDES



Zé Mendes, o game designer que criou **Brazil: Imperial**, não é um novato no mundo dos jogos de tabuleiro. Seu primeiro projeto foi *Futboard*, publicado em 2018, um jogo bonito e divertido sobre o esporte mais popular do Brasil: o futebol.

Em *Futboard* podemos encontrar duas características do trabalho de Zé Mendes: seu interesse por temas brasileiros e um trabalho artístico deslumbrante, que melhora a experiência durante as partidas. Essas características são elementos fundamentais de **Brazil: Imperial** e nos ajudam a explicar o entusiasmo dos jogadores.

Nas próximas páginas, você fica sabendo tudo sobre o desenvolvimento do jogo, o alcance de seu sucesso de vendas e as inspirações por trás da criação de Zé Mendes.

Seu novo título, *Brazil: Imperial*, foi lançado no final de 2021 e tem chamado a atenção dos jogadores ao redor do mundo. O que vamos encontrar nesse jogo?

O jogo é o que estamos chamando de “Euro-X”, uma mistura dos populares jogos Euro de administração e produção de recursos com toda a liberdade de expansão pelo mapa dos jogos 4X, onde é possível criar o próprio Império “do zero”. Uma experiência de 100 minutos com uma inovação Tupiniquim: mapas modulares que recriam regiões reais. Além disso, o jogo tem como tema a rica História do Brasil, com foco nos períodos Colonial e Imperial (séculos XVI - XIX), e dezenas de personagens históricos, a maioria deles desconhecidos pela população atual.



O jogo é, sem sombra de dúvidas, um sucesso comercial. Qual é tamanho de Brazil: Imperial?

Neste momento o jogo está assinado em 14 línguas, divididas entre 3 Continentes: América do Sul, Europa e Ásia. E, pelas notícias que chegam, parece que vem mais por aí. O jogo esgotou já no primeiro mês de venda no mercado francês, e não param de chegar mensagens de vários jogadores pelo mundo querendo uma cópia. Realmente esse nível de sucesso foi algo maravilhoso e recompensa nosso trabalho e carinho dedicados ao longo dos anos de desenvolvimento.

Você acredita que Brazil: Imperial possa contribuir para a entrada de jogos de tabuleiro brasileiros no mercado internacional?

Com certeza! Estamos muito felizes com o sucesso do jogo no exterior, isso traz visibilidade para os designers e as editoras nacionais. E além de tudo o jogo se chama Brazil, o que logo traz todo o foco para o nosso país. Espero ter ajudado novos designers a lançarem um jogo no exterior com essa semente que plantamos lá fora.

Brazil: Imperial é um jogo enorme com muitas mecânicas, componentes e artes. Quanto tempo ele demorou para ficar pronto? Quais foram as mudanças mais significativas durante seu desenvolvimento?

A ideia de um jogo assim nasceu há muitos anos. Porém ele só foi para o papel no fim de 2016. Foram 5 anos de muito trabalho. Até o último momento, antes do envio dos arquivos para a fábrica, eu, Michael Alves, Diego e o time de desenvolvimento estávamos aprimorando os detalhes do jogo. Com certeza algo que me deixou muito satisfeito, e que é totalmente inovador, foi a ideia dos mapas modulares - eles não só adaptam o jogo ao exato número de jogadores, como também recriam mapas históricos. Isso foi um grande desafio até encontrarmos a forma perfeita das peças. Brazil é um jogo que precisa ser visto como "o conjunto da obra". A própria ideia de misturar os estilos Euro com 4X em uma experiência de 25 minutos por jogador é algo que você dificilmente encontra, isso por si só já foi um grande desafio, pois não há muitos jogos para se basear e estudar. Precisa ser bem testado para confirmar se realmente fica divertido.



Quais jogos te inspiraram durante esse processo?

Desde que tive meu primeiro contato com os jogos modernos, por volta de 2009, eu buscava por um jogo com liberdade de movimento e gestão de recursos. Isso era algo que eu só achava nos jogos de PC como Age of Empires e Civilization. Esses jogos deixam você criar um império do seu jeito em mapas com recursos e desafios diferentes. Um dos boardgames que me inspirou muito foi o Cuba, o meu primeiro jogo de tabuleiro moderno. Esse jogo traz toda aquela sensação maravilhosa de fabricar e comercializar os Produtos. Você tem um tabuleiro com sua própria fazenda, de onde tira esses recursos e depois tem as peças de prédios que os transformam em Produtos. Outro jogo em que me inspirei, e que talvez seja até mais importante, foi o Agricola, o Euro que mais esta-

va jogando até então. Ele foi a grande inspiração em como fazemos as ações com a mecânica de alocação de trabalhadores, e em como os recursos são produzidos no mapa. Pela vontade que eu tinha de ver jogos assim com mais liberdade no mapa, acabei criando esse jogo eu mesmo. Os jogos que me inspiraram são antigos e não são tão lembrados hoje em dia, e no caso dos jogos de PC são até desconhecidos para o público boardgamer. A união desses dois universos específicos deu muito certo e ficou exatamente como eu sonhava.

Todas as vezes que vi o jogo na mesa, os jogadores foram unânimes em elogiar a arte e os componentes. A arte foi uma preocupação desde o começo do projeto?

Foi sim, e fico muito feliz com os elogios do público! Eu também sou designer gráfico e me senti de certa forma abençoado por ter a oportunidade de trabalhar como diretor de arte em algo tão especial assim. Ainda mais se tratando desse tema histórico que eu amo e que precisava de todo o carinho que o nosso povo e país merecem. Nós convidamos 9 artistas, dentre eles 8 brasileiros, para criar as ilustrações. Toda essa parte de arte foi inspirada em pinturas históricas e na arquitetura da época, que mostram a nossa história. Por exemplo, alguns prédios ilustrados no jogo são inspirados em prédios reais da época Imperial. A nossa preocupação principal era deixar todas as artes do jogo em harmonia e principalmente com a cara do Brasil. Algo alegre, colorido e bonito. Pela recepção do público, acredito que essa missão foi cumprida.

Olhando um pouco para o futuro, você está trabalhando em algum novo jogo? Existem planos para uma expansão de Brazil: Imperial?

Designers de jogos sempre estão imaginando novos jogos. A nossa mente nunca para de criar. Neste momento eu tenho mais um projeto internacional chegando este ano e um outro jogo ainda em desenvolvimento. Além disso, em parceria com a dupla de designers nacionais Rony e Lukas, estou terminando o desenvolvimento de um novo Modo Solo para o Brazil: "AUTÔMATO". Isto é, um modo de jogo onde o jogador, por meio de algumas cartas, simula um oponente. É basicamente como jogar contra o computador, só que de forma analógica. Além disso, acabamos de lançar mais 2 mapas inéditos para o Brazil que estão gratuitos para download na Ludopedia. Mas você pergunta sobre uma expansão real para o Brazil? Será que vem algo épico por aí? Alô, produção? Diretor, está liberado comentar? Será que vem mais coisa por aí? Será? (risos)



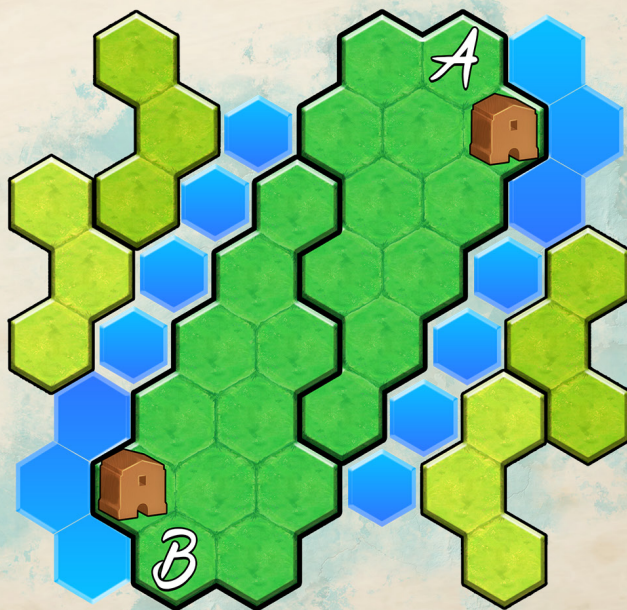
TRATADO DE UTRECHT



Chance de Combate 

A posse do Cabo Norte está em jogo, quem controlará seus rios?
Neste novo mapa para 2 jogadores há pouco espaço para mais de um império!

Um mapa de Tiago e João Paulo Miranda

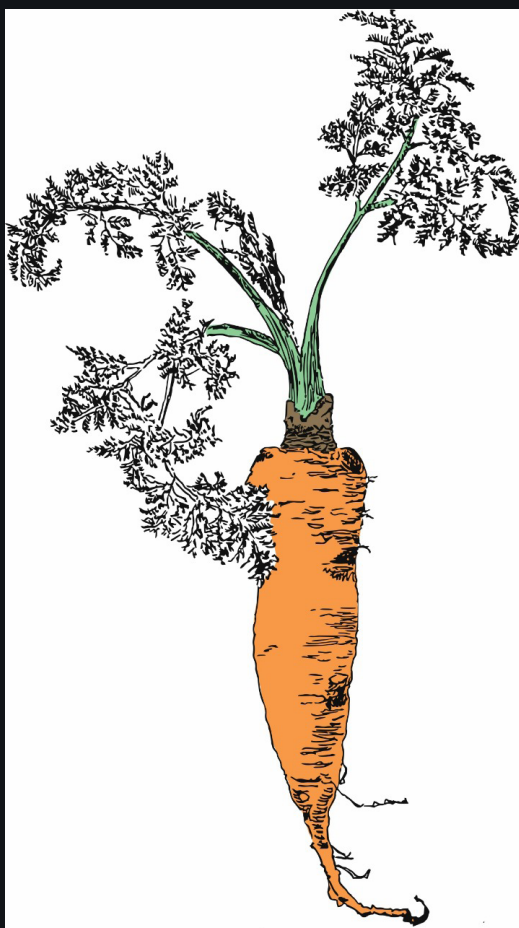


Do plantio de uma ideia à Agrofloresta

Por Monique Garcez

Há pouco mais de um ano, a **Liga Brasileira de Mulheres Tabuleiristas** plantou a sementinha de um edital que, pouco tempo depois, viria a ser o primeiro de seleção de mulheres no Brasil para publicação de um jogo inédito via editora **Meeple BR**. Este grãozinho germinou e culminou no **Agrofloresta**, jogo de cartas produzido pela artista visual Laila Terra, que carrega o selo da Liga.

No texto a seguir, Laila vai contar um pouco sobre a proposta da autora e a importância de uma iniciativa como a da Liga para fomentar a participação de mulheres no mercado editorial de jogos.



De mulheres para mulheres

“Sempre produzi e, para mim, sempre foi uma coisa muito distante a publicação de jogos. Eu me perguntava: “Como que faço para publicar?”. Até pesquisei editais, mas são pouquíssimos que se têm de jogos no mundo inteiro e, no Brasil, não cheguei a ver nenhum”. O edital Ligadas na Meeple foi, então, uma oportunidade interessante para mulheres que, como Laila, enfrentavam o desafio de falta de oportunidades.

A autora de **Agrofloresta** conta que achou o processo de seleção incrível e que houve transparência e acompanhamento por parte da Liga. “O que achei muito legal no processo do edital é que a Liga seguiu um princípio que não é o masculino, capitalista, de competição. Pensou-se num edital no qual todo mundo que produziu teve retorno, e isso é uma grande novidade”, destacou.

Para Laila, o Edital Ligadas na Meeple é um exemplo. “Achei extremamente interessante ser um edital efetivamente só para mulheres. Acredito que é uma iniciativa com impacto grande e político dentro do mundo dos jogos”, complementou.

O jogo

Agrofloresta é o tema do jogo e também a mecânica, combinada com as de administração de mão e feira, segundo conta a autora. “É um jogo de coleção também, pois você tem que criar uma plantação e há os consórcios. A partir do que você está plantando, é necessário adquirir plantas específicas para ganhar mais pontos”, explicou.



A própria Laila está trabalhando com as ilustrações, mas conta que há possibilidade de abrir chamado para outras mulheres. Além disso, ela comenta que o jogo comporta entre 2 e 4 pessoas e que é indicado para crianças e adultos, possuindo uma complexidade compatível com a idade das tabuleiristas.

“A ideia de **Agrofloresta** é trazer um princípio conceitual diferente do habitual, ainda mais porque a maioria dos jogos que se têm atualmente são europeus e eles têm um conceito colonialista e extrativista muito impregnado”, disse a autora.

Incentivo

Para as mulheres que, assim como Laila, desejam produzir e publicar jogos, ela deixa uma mensagem especial: “Criem e produzam, pois é muito prazeroso. Vocês vão vivenciar processos extremamente importantes para o ser humano. Façam uma produção criativa, liberta e crítica. Não reproduzam o que já tem, pois é machista, colonialista, extrativista, capitalista. E participem da Oficina das Ligadas* para apresentação dos jogos, que é algo muito legal e um diferencial. Criem também grupos na sua própria região, e fujam do que já existe”, finalizou.

**Encontro virtual semanal para testagem de protótipos, exclusivo para mulheres e oferecido pela Liga Brasileira de Mulheres Tabuleiristas.*

LUNA MARIS

Luna Maris é um eurogame desenvolvido por Ricardo Amaral, um talentoso designer de jogos e professor de Física.

Particpei dos playtests do jogo e consegui reunir muitas informações sobre o tema, a mecânica e outros detalhes interessantes.

Portanto, tomem suas pílulas de proteína, ajustem os capacetes e mantenham o stress sob controle, porque vamos explorar a Lua!



TEMA

A exploração espacial avança graças à cooperação entre corporações privadas e governos de todo o mundo. Antes do desafio de ocupar outro planeta, será necessário criar uma base lunar para extrair recursos no nosso satélite natural. Ferro, titânio, água e um poderoso combustível, o hélio-3, são riquezas naturais disponíveis na Lua.

Mas obter essas riquezas não é fácil: será necessário muito trabalho para instalar sondas lunares, processar minerais extraídos e assegurar as condições de trabalho dos cientistas e engenheiros da tripulação.

Em *Luna Maris* os jogadores assumem o lugar de coordenadores encarregados de organizar as operações lunares de uma grande empresa. Será necessário coordenar a tripulação, satisfazer as

encomendas, suprir as necessidades dos trabalhadores, melhorar as salas do complexo e respeitar parâmetros ambientais rigorosos.

Visão geral










Luna Maris é um jogo estratégico para 1 a 4 jogadores. As mecânicas principais são a alocação de trabalhadores, a gestão de mão, os pontos de ação e um pouco de coleção de componentes. Com essa seleção de mecânicas, é muito claro que estamos diante de um típico eurogame.

O objetivo é obter o máximo de pontos de vitória até o fim do jogo. Assim, é necessário gerar recursos - ferro, titânio, água e hélio-3 - para satisfazer as demandas que estão à disposição dos jogadores. Também ganhamos pontos por realizar determinadas ações durante o jogo, como a colheita de vegetais na estufa, mas é possível perder pontos ao se produzir grandes quantidades de lixo e CO_2 .



Cada jogador começa a partida com 6 cartas de cientista. Ao utilizar uma carta de cientista, é possível executar ações em uma das salas da base lunar. Será necessário gastar os recursos, como oxigênio, minérios, energia e água, para receber os benefícios da sala que foi ativada.

No total são 10 salas, cada uma com as suas particularidades e regras especiais:

-  **Sala de Descompressão:** neste local, os cientistas vestem trajes espaciais e se preparam para instalar sondas lunares para extrair minerais.
-  **Complexo Industrial:** os minerais extraídos são processados aqui. Os cientistas também podem controlar os filtros de ar e diminuir as emissões de CO₂.
-  **Estufa:** os astronautas precisam de comida para trabalhar. A estufa é muito importante para sustentar os tripulantes.
-  **Sala de Expedição:** após a obtenção dos recursos, é necessário expedir a carga para a Terra e receber alguns pontos de vitória.
-  **Laboratório:** pesquisas são desenvolvidas nesta área. Neste local é possível melhorar o Complexo Industrial, as instalações de Reciclagem e outras áreas.
-  **Mineração:** a extração de basalto e titânio é fundamental para sustentar uma produção de alto nível.
-  **Sala de Comunicações:** é sempre bom ter os melhores trabalhadores. É possível contratar cientistas de alto nível e aprimorar os recursos humanos da base lunar.
-  **Usinas de Energia:** as placas solares fornecem muita energia às instalações, mas por vezes é necessário um fornecimento de energia extra.
-  **Usina de Reciclagem:** as atividades industriais produzem enormes quantidades de lixo. Não se preocupe! É possível reciclar e obter recursos numa economia verde sustentável.
- Dormitório:** se o nível de stress da tripulação for elevado, talvez seja necessário conceder algum tempo de folga para alguns dos cientistas.

Cada partida tem 5 rodadas, e no final os jogadores contam os pontos e descobrem qual delas foi mais eficiente na gestão da tripulação da base lunar.

DESENVOLVIMENTO E ARTE

Fizemos um grande número de testes. Em cada nova partida foram recolhidos dados e feedback dos jogadores e o designer utilizou essas informações para melhorar o equilíbrio do jogo.

As principais preocupações eram assegurar o equilíbrio entre as possíveis estratégias e tornar todas as salas da base lunar úteis e interessantes para os jogadores. Passamos muito tempo tentando criar um bom equilíbrio entre todas as estratégias possíveis para ganhar o jogo. O mais difícil foi não permitir uma forma única de ganhar, porque nesse cenário teríamos um produto com uma vida útil muito curta.

Atualmente temos orgulho em dizer que *Luna Maris* tem muitas estratégias diferentes para atingir a vitória: concentrar-se na instalação de sondas lunares e na produção de recursos brutos; investir no complexo industrial e garantir o acesso à água e ao hélio-3 e satisfazer demandas de alto nível; contratar cientistas e otimizar as suas ações. Estas são apenas algumas das estratégias possíveis.

O outro desafio era tornar úteis todas as salas da base lunar. Em um jogo com limite de tempo, apenas 5 rodadas, havia o risco de algum espaço ser enfadonho ou pouco interessante para os jogadores. Para evitar esse problema era necessário fazer muitos cálculos, porque cada sala precisava gerar pontos de vitória de uma forma direta - marcando-os logo após ter sido utilizada -, ou de uma forma indireta - pontuando no final do jogo ou permitindo maior eficiência na produção.





A caixa branca e a arte em cores claras, uma opção pouco comum se pensarmos em jogos sobre mineração ou exploração espacial, são um diferencial de *Luna Maris*. Diego Sá foi o artista e designer brasileiro responsável por dar vida a essa aventura de exploração do espaço no século XXI.

Diego Sá escolheu imagens fotorrealistas em roxo, cor-de-rosa claro e verde, misturadas com padrões de aquarela em um estilo surpreendente e único: os tabuleiros dos jogadores semelhantes a tablets, as cartas de alimento com “dados técnicos” sobre os vegetais e a diversidade dos cientistas são a prova da criatividade e modernidade da arte de *Luna Maris*.



LUNA MARIS: PRÓXIMOS PASSOS

Enviamos os arquivos finais para a fábrica e a produção foi concluída no mês passado. Semelhante ao processo de outros jogos, como o *Brazil: Imperial* ou *Paper Dungeons*, esta é uma impressão internacional: o produto estará disponível em muitos idiomas desde o início das vendas.

Num cenário regular, *Luna Maris* chegará às lojas de jogos no final do primeiro semestre de 2022.

Um pequeno passo para nós, um salto gigantesco para o design brasileiro de jogos.

PROMO PAPER DUNGEONS - MASMORRA SOMBRIA

Logo abaixo você encontra uma Carta de Masmorra promocional que pode ser utilizada em suas partidas de Paper Dungeons. Ela funciona perfeitamente em adição aos componentes do jogo base.

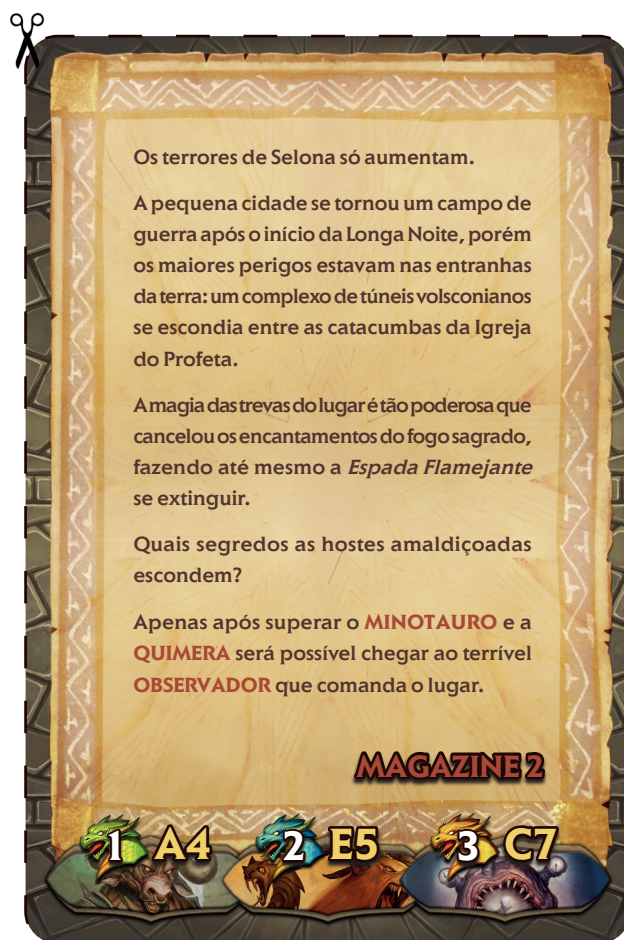
Essa masmorra apresenta três diferenças em relação àquelas encontradas na caixa base: **cursos de água adicionais, salas intransponíveis e a perda de um item mágico.**

Durante o segundo passo da preparação da partida (Manual de Regras, p. 2), além de assinalar os três vilões e marcar as paredes de cor preta, você deve pintar completamente as *salas intransponíveis* na Carta de Masmorra (C1, C5). Também será preciso traçar uma linha em zigue-zague para assinalar os cursos de água adicionais (E5, C7).

Uma Sala Intransponível não pode ser atravessada de forma alguma. Nem mesmo os itens mágicos que permitem atravessar paredes e água vão te ajudar nesse caso. Para continuar sua exploração, será necessário contornar o espaço por outro caminho.

Já os Cursos de Água Adicionais funcionam como os trechos com água das masmorras padrão: eles impedem sua movimentação, podendo ser atravessados com o uso do *Medalhão de Khar*.

A última modificação é a perda de um item mágico. As forças das trevas bloquearam o poder da *Espada Flamejante* 🔥, por conta disso você deve riscar esse item mágico de sua ficha de jogador, pois não será possível adquiri-lo durante a partida.



ESTÁGIOS DO DESENVOLVIMENTO



Novo projeto - o jogo está em estágio de protótipo e estamos trabalhando para finalizar aspectos conceituais, fechar mecânicas e identidade visual potencial.



Em desenvolvimento - o jogo está em fase de playtest para estabelecermos o fluxo da partida, suas regras e o balanço matemático.



Arte e design - as regras do jogo estão consolidadas e passamos para a criação da identidade visual do produto. Os playtestes dessa fase tratam da usabilidade.



Preparação de arquivos - a redação do manual está em fase final, estão sendo feitos testes cegos e ajustes dos arquivos para impressão.



Em produção - o jogo foi enviado para a fábrica. Após a avaliação das provas de impressão, o jogo entra em fase de produção.



Finalizado - o jogo já foi produzido e seu processo de distribuição começou.

NO QUE ESTAMOS TRABALHANDO



LUNA MARIS

Coordene astronautas em operações de mineração na Lua.



Eletrika

Construa linhas de energia e gerencie o poder das hidroelétricas.

Paper Dungeons: A Longa Noite

Explore novas masmorras, complete missões secundárias e encontre tesouros.



Marajoara

Arqueólogos procuram preciosas cerâmicas amazônicas.

Street art

Artistas de rua competem para descobrir quem vai comandar as paredes da cidade.

Agrofloresta

Cultive uma fazenda agroecológica com espécies nativas do Brasil.



1890: Plano Nacional de Viação

Construa ferrovias e faça uma fortuna investindo em companhias ferroviárias brasileiras.

Projeto Zeppelin

Duelo entre duas civilizações em um universo fantástico.

Projeto Estábulo

Toupeiras e coelhos cavam túneis e competem por cenouras.



Projeto O Sonho do Chefe

Uma experiência cooperativa de exploração.

Projeto NPC

Ajude a comunidade... e obtenha um bom lucro.