

Do papel para a mesa 2 - Por que é que o The Red Cathedral tem tão bom aspeto?

Num artigo anterior, falámos um pouco sobre o processo desenvolvido a partir da ideia dos daquele que é hoje o The Red Cathedral, até que tenha o jogo na sua mesa e se divirta com os seus amigos. Hoje continuamos a conversa com David Esbrí, editor da Devir, e aprenderemos mais sobre o trabalho de arte, ilustração e design que deu origem a este jogo.



David conta-nos que quando a Devir assumiu o projeto do The Red Cathedral, Pedro Soto e Chema Román já estavam a trabalhar na arte, pelo que muitas das suas ideias foram implementadas no produto final. Eles dizem-nos que no passado já trabalharam juntos e que se complementam muito bem. Porém, para Chema foi a primeira experiência a trabalhar num jogo de tabuleiro, embora o seu perfil de historiador o tenha ajudado muito. Em discussão com Pedro decidiram usar o estilo pan-eslavo, típico do processo de recuperação dos valores da Rússia Czarista no início do século XX, adaptando-o ao período histórico da construção da catedral (século XVI).

Questionados sobre as suas fontes de inspiração, Pedro e Chema contam-nos sobre os pintores russos itinerantes que faziam pinturas históricas, com ilustrações frontais, com linhas limpas e cores planas mas muito expressivas. Em particular, centraram-se na arte de Iván Bilibin, cujo desenho parece representar plano sobre plano, como se fosse uma encenação teatral, sem perspectivas forçadas.



Combinar seus estilos foi um desafio. Pedro queria conseguir um efeito em que alguns desenhos mais realistas combinassem bem com os desenhos e modelos típicos dos planos da catedral. Embora inicialmente planeasse participar no design gráfico, compromissos anteriores impediram-no de fazê-lo, foi aí que Jordi Roca entrou em cena.

Depois de ter trabalhado para a Devir no design de Paris: La Cité de la Lumière, David Esbrí convocou-o para dar-lhe uma linguagem gráfica e projetar os componentes do The Red Cathedral. Jordi jogou o protótipo várias vezes para entender bem a mecânica e depois trabalhar na iconografia. O seu objetivo era fazer com que as ações fossem bem compreendidas, ordenando o tabuleiro e representando tudo de uma forma que não tivesse dependência do idioma. (Caso não saiba, o The Red Cathedral inclui cinco livros de regras, em Espanhol, Catalão, Português, Italiano e Inglês, e as cartas não têm texto.)

A composição do livro de regras também levou em consideração o desenho dos elementos, dando ao jogo um estilo único. Jordi reconhece que o design dos componentes, para poder colocá-los numa caixa pequena, foi um trabalho de engenharia, mas finalmente conseguimos, para surpresa de muitos. E por falar nesses elementos, David lembra a sua busca por objetos que pudessem não só dar ao jogo um aspecto visual único, mas também que fossem funcionais à experiência de jogo. Por exemplo, uma versão anterior das gemas era achatada de um lado, o que tornava-as muito difíceis de levantar da mesa.



Em relação à caixa, David optou pela consistência na coleção de jogos Devir (A caixa do The Red Cathedral é do mesmo tamanho que Silk, Karekare e Ratzzia), ao propor um grande jogo, com excelente qualidade de componentes, e poder ser oferecido num tamanho mais transportável. Ele também levou em consideração que o transporte para os Estados Unidos e América Latina fica muito caro quando as caixas estão meio vazias, e este tamanho permitiu otimizar custos e oferecer ao público um preço mais do que conveniente pelo que está sendo oferecido.

Questionados sobre o que eles acreditam ser o diferencial do The Red Cathedral em relação a outros jogos, as opiniões são diversas. Pedro Soto acredita que a mecânica do rondel de dados é uma novidade. Jordi Roca afirma que além da originalidade da fase de mercado, as regras simples mas a complexidade estratégica serão muito importantes. David também confia na ludicidade e acredita que é um jogo que pode interessar a uma ampla gama de jogadores e que todos podem divertir-se.



Como pudemos ver nestes artigos, The Red Cathedral oferece uma experiência renovada: mecânicas simples, profundidade estratégica, arte excepcional, componentes de luxo, tudo num tamanho, que surpreende pelo seu conteúdo.

Já experimentaram The Red Cathedral? Se não, do que estão à espera?