



LUDENSLAB
A SUA FÁBRICA DE JOGOS

Guia & Orientações

Game Designer



LUDENSLAB

A SUA FÁBRICA DE JOGOS

Olá Designers!

Chegou a hora de você finalizar os arquivos para o seu projeto, certifique-se de usar as seguintes orientações, isso resultará em um processo de pré-produção muito mais simples e rápido.

Se você tiver alguma dúvida, sinta-se à vontade para entrar em contato atendimento@ludenslab.com.

Regras gerais

Estas são algumas regras gerais que se aplicam a todos os componentes impressos. Para minimizar o tempo que seu projeto gasta na fase de pré-impressão, por favor, certifique-se de seguir as orientações.

Formato de arquivo: envie todos os arquivos em formato JPG.

Certifique-se de que os nomes dos arquivos indiquem o tipo de componente (tabuleiro, tiles, cartas, etc.) e o lado (frente ou verso). Além disso, certifique-se de usar uma nomenclatura única para os arquivos enviados para que possamos saber qual arquivo corresponde a qual componente.

Detalhes da imagem: Todas as imagens requerem uma resolução de 300 DPI e todas o espaço de cor deve estar em CMYK. Não use cores RGB, não será impresso corretamente.

Sangria - 3 mm

Estenda qualquer arte/cor da arte para a borda (cobrindo a área cinza) para garantir que o seu layout preencha toda a área do produto.

Margem de Segurança - 3 mm

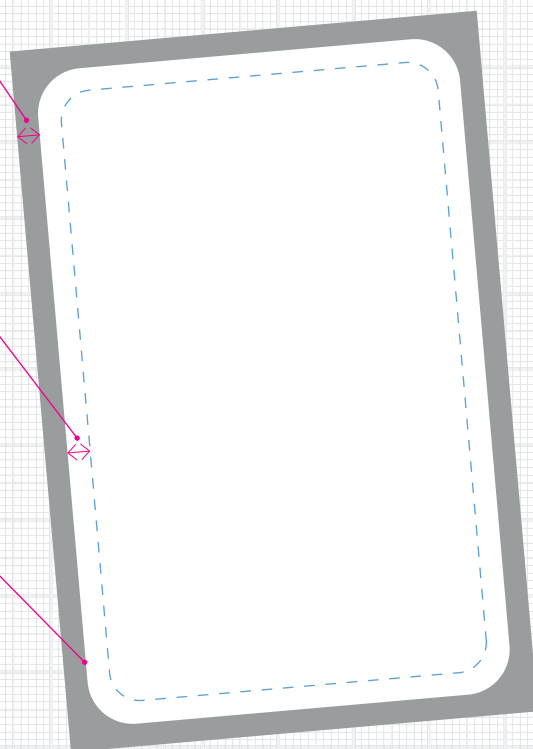
NÃO coloque nenhum texto/imagem importante além desta linha pontilhada. Qualquer coisa depois da linha pontilhada poderá ser cortada.

Linha de corte

Esta é a linha de corte final do seu layout.



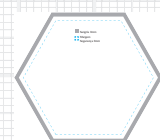
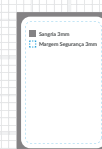
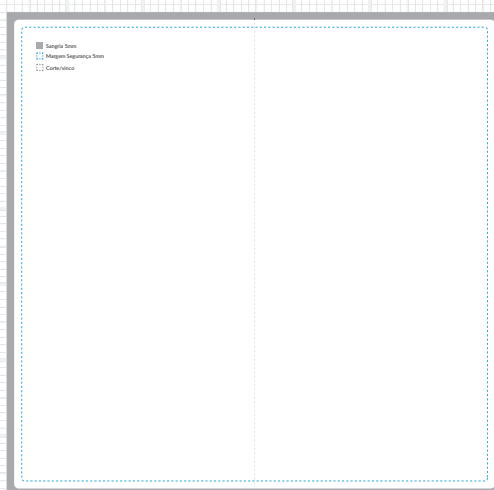
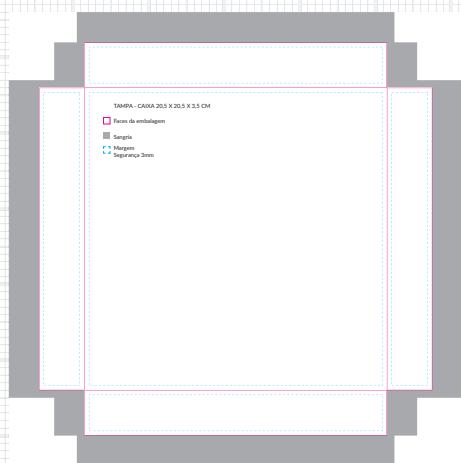
Todos os arquivos
em formato JPG



Regras gerais

Em todos os produtos da LudensLab, disponibilizamos um modelo (gabarito) para orientá-lo com relação as margens de sangria, corte e segurança. Dependendo do produto as medidas das margens podem variar, siga a orientação do modelo.

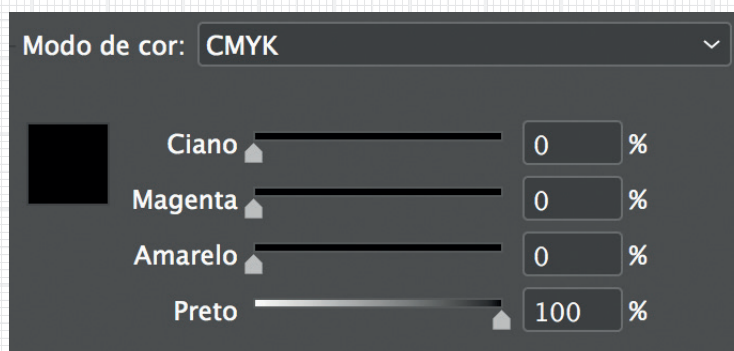
Veja alguns exemplos abaixo:



Se o seu arquivo contiver a cor preta, evite usar preto composto, pois eles podem levar a inconsistências de cores. Sempre que possível, por favor, use preto 100% puro (K) especialmente para textos, versos de cartões ou outros componentes onde a consistência de cores é essencial para jogabilidade.

Nas configurações CMYK, você pode obter preto puro com as seguintes configurações de cor:

C: 0% M: 0% Y: 0% K: 100%



Regras gerais

Seus arquivos são muito importantes e a identificação deles mais ainda, vamos mostrar alguns exemplos de nomenclatura dos arquivos e sempre que existir alguma dúvida, entre em contato com a gente.

Para produtos com diversas peças, como cartas e tiles, por exemplo, onde teremos um conjunto de peças para ser produzido, precisamos identificar corretamente o que é frente e verso. Vamos usar o produto: Carta 44x67mm com um conjunto (deck) de 36 cartas frente e verso.

Arquivos da frente:

001_nomejogo_fr.jpg	013_nomejogo_fr.jpg	025_nomejogo_fr.jpg
002_nomejogo_fr.jpg	014_nomejogo_fr.jpg	026_nomejogo_fr.jpg
003_nomejogo_fr.jpg	015_nomejogo_fr.jpg	027_nomejogo_fr.jpg
004_nomejogo_fr.jpg	016_nomejogo_fr.jpg	028_nomejogo_fr.jpg
005_nomejogo_fr.jpg	017_nomejogo_fr.jpg	029_nomejogo_fr.jpg
006_nomejogo_fr.jpg	018_nomejogo_fr.jpg	030_nomejogo_fr.jpg
007_nomejogo_fr.jpg	019_nomejogo_fr.jpg	031_nomejogo_fr.jpg
008_nomejogo_fr.jpg	020_nomejogo_fr.jpg	032_nomejogo_fr.jpg
009_nomejogo_fr.jpg	021_nomejogo_fr.jpg	033_nomejogo_fr.jpg
010_nomejogo_fr.jpg	022_nomejogo_fr.jpg	034_nomejogo_fr.jpg
011_nomejogo_fr.jpg	023_nomejogo_fr.jpg	035_nomejogo_fr.jpg
012_nomejogo_fr.jpg	024_nomejogo_fr.jpg	036_nomejogo_fr.jpg

Arquivos do verso:

001_nomejogo_vs.jpg	013_nomejogo_vs.jpg	025_nomejogo_vs.jpg
002_nomejogo_vs.jpg	014_nomejogo_vs.jpg	026_nomejogo_vs.jpg
003_nomejogo_vs.jpg	015_nomejogo_vs.jpg	027_nomejogo_vs.jpg
004_nomejogo_vs.jpg	016_nomejogo_vs.jpg	028_nomejogo_vs.jpg
005_nomejogo_vs.jpg	017_nomejogo_vs.jpg	029_nomejogo_vs.jpg
006_nomejogo_vs.jpg	018_nomejogo_vs.jpg	030_nomejogo_vs.jpg
007_nomejogo_vs.jpg	019_nomejogo_vs.jpg	031_nomejogo_vs.jpg
008_nomejogo_vs.jpg	020_nomejogo_vs.jpg	032_nomejogo_vs.jpg
009_nomejogo_vs.jpg	021_nomejogo_vs.jpg	033_nomejogo_vs.jpg
010_nomejogo_vs.jpg	022_nomejogo_vs.jpg	034_nomejogo_vs.jpg
011_nomejogo_vs.jpg	023_nomejogo_vs.jpg	035_nomejogo_vs.jpg
012_nomejogo_vs.jpg	024_nomejogo_vs.jpg	036_nomejogo_vs.jpg

Nesse exemplo, estamos considerando que todas as cartas possuem frente e verso únicos, ou seja, não se repetem.

Regras gerais

Agora considerando um conjunto onde algumas cartas se repetem, não há necessidade de enviar todos os arquivos, apenas informar na nomenclatura dos arquivos, veja o exemplo abaixo para um conjunto (deck) de 36 cartas:

Arquivos da frente:

001a004_nomejogo_fr.jpg	023_nomejogo_fr.jpg	030_nomejogo_fr.jpg
005a008_nomejogo_fr.jpg	024_nomejogo_fr.jpg	031_nomejogo_fr.jpg
009a010_nomejogo_fr.jpg	025_nomejogo_fr.jpg	032_nomejogo_fr.jpg
011a015_nomejogo_fr.jpg	026_nomejogo_fr.jpg	033_nomejogo_fr.jpg
016a020_nomejogo_fr.jpg	027_nomejogo_fr.jpg	034_nomejogo_fr.jpg
021_nomejogo_fr.jpg	028_nomejogo_fr.jpg	035_nomejogo_fr.jpg
022_nomejogo_fr.jpg	029_nomejogo_fr.jpg	036_nomejogo_fr.jpg

Arquivos do verso:

001a020_nomejogo_vs.jpg	021a036_nomejogo_vs.jpg
-------------------------	-------------------------

Nesse exemplo, a frente das cartas possuem alguns modelos que se repetem 2, 4 ou 5 vezes e também temos modelos únicos, já para o verso, temos apenas 2 modelos de layout. Identificando desta forma não teremos dúvida no momento de realizar a produção do seu jogo. Mas fique tranquilo, caso surja qualquer dúvida, nossa equipe entrará em contato com você.

Utilize esse processo de identificação para todos os produtos que possuem conjuntos de peças.

Para os produtos como caixas e tabuleiros, veja o exemplo abaixo:

Caixa:

001_nomejogo_tampa.jpg	001_nomejogo_fundo.jpg
------------------------	------------------------

Tabuleiro:

001_nomejogo_fr.jpg	001_nomejogo_vs.jpg
---------------------	---------------------