



Universidade Federal de Pernambuco

Campus do Agreste

Núcleo de design e comunicação

Curso de Design

SÁVIO RAMON SANTIAGO PAULINO

DESIGN E RPG: Uma transmissão imersiva do conhecimento

Caruaru

2021

SÁVIO RAMON SANTIAGO PAULINO

DESIGN E RPG: Uma transmissão imersiva do conhecimento

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Design do Campus
Agreste da Universidade Federal de
Pernambuco – UFPE, na modalidade
monografia, como requisito parcial para a
obtenção do grau de bacharelado em Design.

Área de concentração: Tecnologia

Orientadora: Renata Garcia Wanderley

Caruaru

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Paulino, Sávio Ramon Santiago.

DESIGN E RPG: Uma transmissão imersiva do conhecimento / Sávio
Ramon Santiago Paulino - 2022.
170f.: il.;30 cm.

Orientador(a): Renata Garcia Wenderley
TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design,
2022.

Inclui referências, apêndices.

1. Design. 2. RPG. 3. Game Design. 4. Conhecimento. I. Wenderley,
Renata Garcia II. Título.

600 CDD (22.ed.)

SÁVIO RAMON SANTIAGO PAULINO

DESIGN E RPG: Uma transmissão imersiva do conhecimento

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Design do Campus
Agreste da Universidade Federal de
Pernambuco – UFPE, na modalidade
monografia, como requisito parcial para a
obtenção do grau de bacharelado em Design.

Aprovado em: 21/12/21

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Renata Garcia Wanderley (Orientadora)

Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Ricardo Oliveira da Cunha Lima (Examinador Interno)

Universidade Federal de Pernambuco

Prof^ª. Dr^ª. Maria Teresa Lopes (Examinadora Externa)

Universidade Federal de Pernambuco

Agradecimentos

Quero agradecer por todos que me ajudaram a chegar até aqui e que ajudou no desenvolvimento deste trabalho, tendo dito isso quero agradecer:

A minha professora orientadora Renata Garcia que teve bastante paciência para compreender minhas confusões ao escrever as frases no desenvolvimento do trabalho, tendo algumas frases sem sentido ou que terminavam do nada por eu ainda estar formulando o pensamento ou estar sobrecarregado de informação. Mas também quero agradecer por sua coragem em pegar esse tema que trata de um assunto tão específico que é o RPG e que não tinha domínio, mas que buscou entender e mostrar alguns pontos que poderiam ser melhorados. Por fim, agradeço a correção dos trabalhos que identificaram os meus erros como comentados anteriormente e possibilitaram tornar as informações mais acessíveis a qualquer pessoa que deseje ler esse trabalho.

Em seguida quero agradecer aos docentes, especialmente os da minha formação em design, mas também aqueles que tive o prazer de conhecer nos cursos de administração, engenharia civil, comunicação social, pedagogia e outros, os quais muitos me passaram conhecimentos muito importantes para minha formação, não apenas acadêmica e profissional, mas também como pessoa.

Tenho muito a agradecer também a Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste (UFPE - CAA) por muito tempo utilizei sua estrutura como uma casa quando me mudei para a cidade de Caruaru, gostava de estar nesse ambiente por me proporcionar encontro com pessoas incríveis (docentes, discentes, terceirizados, pessoas do bloco administrativo entre outra), um lugar agradável para fazer minhas atividades e estudos e ainda conseguia me alimentar e descansar.

Agradeço também a UFPE – CAA por ter me dado a oportunidade de estagiar em um dos melhores lugares que eu poderia ter estagiado, que foi no Programa de Ensino Tutorial – Infoinclusão (PET – Infoinclusão). Junto a esse agradecimento a universidade também agradeço pela oportunidade que foi dada pela tutora Anna Rita Sartore em participar do programa, também a amigos e colegas que fiz dentro do programa, um agradecimento especial a Amanda Rodrigues, Iasmin Tabosa, Maria Iris, Millena Maria e Thays Souza por terem me ensinado muito sobre design na teoria e prática. Por fim, agradeço a nossa nova tutora Michele Lima que vem conduzindo o programa com paciência, cuidado e carinho.

Falando em amigos e pessoas importantes conhecidas até essa etapa de minha vida quero deixar meus agradecimentos a todos eles, sendo alguns deles Haillyder, Iris, Camila, Iasmin, Fábio, João, Deyan, Juliana, Danilo, Millena, Xavier, Livia, Vitoria, Guilherme, Gabriel, Amanda, Josivaldo, Luiza, Eduardo, Tercilia, Bruna e muitas outras pessoas que de alguma forma me motivou, incentivou, cuidou, ensinou ou de alguma forma me ajudou. Gostaria de detalhar onde cada dessas e demais pessoas foram importantes na minha caminhada até aqui, mas daria mais uma monografia, mas espero retribuir em vida sempre que possível e agradecer sempre que possível.

Assim também gostaria de agradecer minha família, minha mãe Solange e meu pai Cícero que mesmo com todas as dificuldades sempre buscaram dar o melhor para seus filhos. Aos meus dois irmãos Caio (Swame) e Symon, que sempre possamos estar unidos e termos nossa amizade, carinho e cuidado um com o outro. Também aos meus avós, principalmente ao

avô Simão, uma pessoa que tenho muita admiração, carinho e respeito e que deveria viver para sempre. Obrigado a todos vocês e os admiro demais.

Por fim, reforçar meu agradecimento a todos já mencionados e aqueles que ajudaram na pesquisa e nas entrevistas, dando opinião sobre determinados tópicos, dando sugestões de referências, às próprias pessoas que construíram esses conhecimentos que utilizei como referência entre outros.

RESUMO

Esta pesquisa buscou desenvolver uma estrutura base de criação de RPGs para no futuro vir a ser usada no desenvolvimento de um RPG inspirado no curso de design da UFPE – CAA, com o intuito de transmitir o conhecimento sobre algumas das áreas de design de forma simples e de fácil compreensão, mas também trazendo informações importante sobre a estrutura do curso (UFPE – CAA), como os eixos e algumas das possibilidades que o designer pode seguir em sua atuação. Para chegar a esse resultado foi necessário conceituar o que é design, buscando seu surgimento, conceitos populares, elementos de trabalho (importante para o desenvolvimento da estrutura de RPG) entre outros, além de conceituar o curso mostrando parte de sua estrutura física, mas também burocrática e metodologia de ensino, que possam vir a serem utilizados no projeto futuro. Já para a estrutura de RPG foram analisados seis RPGs com temáticas, cenário, mecânicas, história e outros elementos diferentes, mas que em suas similaridades trouxeram uma base estrutural simplificada.

Palavras-Chaves: Design; RPG; Game Design; Conhecimento;

ABSTRACT

This research sought to develop a base structure for creating RPGs to be used in the future in the development of an RPG inspired by the design course at UFPE - CAA, in order to transmit knowledge about some of the areas of design in a simple and easy to understand, but also bringing important information about the structure of the course (UFPE – CAA), such as the axes and some of the possibilities that the designer can follow in performance. To reach this result, it was necessary to conceptualize what design is, seeking its emergence, popular concepts, work elements (important for the development of the RPG structure), among others, in addition to conceptualizing the course showing part of its physical structure, but also bureaucracy and teaching methodology, which may be used in the future project. As for the RPG structure, six RPGs with different themes, scenario, mechanics, story and other elements were analyzed, but which in their similarities brought a simplified structural basis.

Keywords: Design; RPG; Game Design; Knowledge;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Funcionalidades por Papanek	22
Figura 2 –	Imagens	26
Figura 3 –	Tipografia gótica em livro	27
Figura 4 –	Tipografia cursiva – Rachel Comey. Logotipos, 2003	28
Figura 5 –	Lettering	29
Figura 6 –	Estrutura Tipográfica (serifada)	29
Figura 7 –	Serifada X Sem serifa	30
Figura 8 –	Família serifadas	31
Figura 9 –	Tom Haugomat – Original	31
Figura 10 –	Tom Haugomat – Alterado	31
Figura 11 –	Padrão com textura	31
Figura 12 –	Texturas táteis e visuais	32
Figura 13 –	Diagrama em jornal	33
Figura 14 –	Material (texto e imagem), grid (template) e diagramação	34
Figura 15 –	Grid	34
Figura 16 –	Estrutura do livro	43
Figura 17 –	Capa 3D&T	49
Figura 18 –	Início de capítulo 3D&T	49
Figura 19 –	folha dupla 3D&T	50
Figura 20 –	Grid 3D&T	50
Figura 21 –	Ficha de personagem 3D&T	51
Figura 22 –	Capa Dragon Age RPG	58
Figura 23 –	abertura de seção Dragon Age RPG	59
Figura 24 –	Abertura de capítulo Dragon Age RPG	60
Figura 25 –	Grid Dragon Age RPG	60
Figura 26 –	Segundo Grid Dragon Age RPG	61
Figura 27 –	Ficha de personagem Dragon Age RPG	61
Figura 28 –	Fichas auxiliares Dragon Age RPG	62
Figura 29 –	Capa D&D	71
Figura 30 –	Abertura de seção D&D	72
Figura 31 –	Abertura de capítulo D&D	73

Figura 32 –	Grid D&D	73
Figura 33 –	Fichas de personagem D&D	74
Figura 34 –	Fichas de personagem parte 3 D&D	74
Figura 35 –	Capa Dungeon World	82
Figura 36 –	Abertura de capítulo e página Dungeon World	83
Figura 37 –	Grid Dungeon World	84
Figura 38 –	Ficha de personagem Dungeon World	84
Figura 39 –	Capa The Strange	91
Figura 40 –	Abertura de seção The Strange	91
Figura 41 –	Abertura de capítulo The Strange	92
Figura 42 –	Grid The Strange	92
Figura 43 –	Ficha de personagem The Strange	93
Figura 44 –	Ficha de personagem The Strange parte 3	93
Figura 45 –	Capa de Four Against Darkness	101
Figura 46 –	Abertura de capítulo de Four Against Darkness	101
Figura 47 –	Grid Four Against Darkness	102
Figura 48 –	Ficha de personagens Four Against Darkness	102

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	Contextualização.....	11
1.2	Objetivos.....	13
1.3	Metodologia.....	14
2.	DESIGN.....	17
2.1	Revisão histórica.....	17
2.2	Conceito.....	18
2.3	Princípios Básicos.....	20
2.4	Elementos de trabalho do design gráfico.....	25
3	RPG.....	36
3.1	Caracterização.....	36
3.2	Pesquisa analítica.....	42
3.3	O Modelo Base.....	107
4	OS CONTEXTOS PARA O RPG – O CURSO E OS ALUNOS.....	113
4.1	O curso de design do CAA / UFPE.....	113
4.2	O contexto dos discentes.....	122
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	129
	REFERÊNCIAS.....	131
	APÊNDICE A – Introdução a pré-projeto.....	133

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização

O design é uma ciência muito versátil, envolvendo conhecimento de várias áreas (como comunicação, psicologia, engenharia têxtil, ciência dos materiais, entre outros) e trabalhando desde os vestuários, a móveis e peças gráficas digitais ou impressas como livros e jogos. Contudo, essa versatilidade dificulta sua conceituação, a definição de suas a(s) área(s) de atuação, ou escolha de conhecimentos necessários etc. Um jogo poderia fornecer a orientação necessária de forma lúdica para a construção de uma carreira na área de design.

Lobach, diz (2001 p.16)

[...]O design consistiria então em corporificar desta ideia para, com a ajuda dos meios correspondentes, permitir a sua transmissão aos outros[...]suficiente para tal, a confecção de croqui, projetos, amostras, modelos constitui o meio de tornar visualmente perceptível a solução de uma ideia[...] O design estaria então realizando o processo configurativo.

Para muitos, o design pode ser um processo, um planejamento ou um plano para solucionar um problema. Sendo assim, é responsável por criar e organizar ideias, indicando o que o artefato vai fazer (função), como ele vai ser (forma) e o que ele pretende representar (símbolo).

Suas ênfases se ramificam por muitas áreas, podendo se conectar entre si, mas também se conectando com outras áreas de conhecimento. Suas grandes áreas podem ser organizadas em: gráfico, moda e produto. A área gráfica trabalha a comunicação visual por meio de elementos gráficos de forma impressa ou digital, como imagens e textos, envolvendo assim trabalhos de editoração, desenvolvimento de logo, ilustração entre outros. Já a moda trabalha na confecção de produtos, ações e conhecimentos relacionados ao mercado da moda, desde o vestuário aos objetos que ajudam a identificar grupos sociais. E por fim, a área de produto abrange o desenvolvimento de artefatos móveis.

Essa polivalência do design constrói cursos diversos na área. Algumas faculdades preferem delimitar um dos segmentos do design (como design gráfico, de interiores, moda ou produto) com disciplinas direcionadas para a especificidade do curso e titulação específica quando concluído a formação. Já outras, como a Universidade Federal de Pernambuco – Campus Agreste (UFPE – CAA), preferem deixar o curso mais generalista, com os alunos

podendo participar de disciplinas de diferentes ênfases e com titulação de bacharel em design quando concluir o curso.

Sendo mais específico, o curso de bacharelado de design da UFPE – CAA se divide nas 3 ênfases básicas: gráfico, produto e moda, com disciplinas disponíveis para todos nessas áreas específicas e em áreas gerais (como arte, empreendedorismo e pesquisa). Dentro dessa ênfase, organiza os conhecimentos em 04 eixos ciência, estética, sociedade e tecnologia.

Essa liberdade de escolha traz benefícios, mas também complicações. Uma dessas complicações é a dificuldade de conseguir identificar quais matérias (conhecimentos) poderiam lhe auxiliar mais na carreira (ênfase) que pretende seguir. Outro problema é identificar a importância dos eixos e o que cada um busca agregar na formação. Também não saber muito bem as possibilidades que o design oferece (como o ramo do grafite ou tatuagem na área gráfica, ou desenvolvimento de algum aparato para melhorar atendimentos na área da saúde) é uma complicação. Por fim, outro problema está no mercado, tendo alunos com receio e medo do que o mercado espera deles e se realmente estão preparados para enfrentá-lo.

Diante desse cenário, o problema de pesquisa deste estudo é a dificuldade de alunos em se organizarem para conseguir seguir uma linha de estudo que mais se adeque a área de interesse. Sendo assim, questiona-se: (a) quais as possibilidades que o curso de design da UFPE – CAA oferece? (b) Que diretrizes podem ser seguidas para o desenvolvimento de um RPG? (c) Como se pode tornar mais interessante e imersivo a consulta ao material auxiliar para os alunos se guiarem e saberem o que desejam aprender?

Essas possibilidades de escolha e desafios da área de design acaba lembrando um jogo, em mais especificamente o *RolePlaying-Game*, também conhecido como RPG ou RPG de mesa. Assim sendo, um RPG sobre o curso de design do CAA / UFPE pode ser um veículo de orientação para estudantes organizarem seu curso.

O RPG fez muito sucesso nos anos 80, mas aparentemente está novamente tendo visibilidade. E no Brasil o mercado parece estar cada vez mais favorável, tendo grandes financiamentos coletivos. Fora isso, a comunidade está cada vez maior, seja pelo movimento geek, ou pela ação das comunidades de RPG e dos *streamings*.

É verdade que os jogos têm mais público em sua forma digital, mas com o crescimento do digital, o analógico também cresceu. Tem, assim, sua responsabilidade, segundo a Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos (Abrinq), de ser 10% dos brinquedos vendidos no Brasil no ano de 2018. O mercado do RPG está no mesmo caminho de crescimento,

conseguindo ampla divulgação por meio de podcasts, séries, *streamings*, redes sociais e outras formas de divulgação que estão deixando cada vez mais popular esse hobby.

Nos RPGs, fora a variação dos temas e dos cenários, existe também a possibilidade de criação de personagem. Dependendo do sistema do jogo, pode trazer uma infinidade de talentos e habilidades permitindo a personalização dos personagens ao gosto do jogador quando vai fazendo escolhas para decidir no que o personagem vai ser bom, mas também no que o jogador está afim de interpretar.

Esses jogos não tratam apenas de diversão e momentos de lazer, mas algumas pesquisas feitas trazem resultados para o ensino. Johan Huizinga (2010), fala do jogo na história e como ele faz parte do desenvolvimento humano. Já Jean Vial (2015) aborda mais no âmbito educacional, falando sobre como o jogo ou brincadeira está conectado com a educação e não em conflito. E segundo Rogers (2012, p. 77) “Outra coisa legal sobre jogos infantis (caramba isso se aplica a todos os jogos) é que você pode ensinar coisas a seus jogadores sem que eles saibam.”

Assim sendo, um RPG pode ser uma maneira mais interativa e imersiva de se trabalhar a apresentação do conteúdo do curso de design da UFPE – CAA. Ele pode apresentar as possibilidades do curso em um jogo com o jogador (aluno) tendo o poder de escolha dentro de um universo próprio que remete a problemas encontrados no design no contexto do dia a dia, no meio acadêmico e no mercado de trabalho.

1.2 Objetivos

Esse trabalho tem como objetivo geral desenvolver uma proposta de estrutura base de desenvolvimento de RPG, para que no futuro seja utilizada para o desenvolvimento de um RPG inspirado no curso de design da Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico do Agreste (UFPE – CAA). Para isso, terá como objetivos específicos:

- a) Contextualizar o curso de design citado acima;
- b) Analisar diferentes RPGs para encontrar uma estrutura base;
- c) Fazer o desenvolvimento inicial de um pré-projeto do RPG relacionado ao design;

1.3 Metodologia

Essa pesquisa se caracteriza como analítica e descritiva quando avalia e descreve os objetivos de estudo (os RPGs e o curso de design). Tem um caráter monodisciplinar por envolver apenas uma área de conhecimento, o design e suas áreas de atuação.

Trabalha o método de abordagem dedutiva, partindo da grande área (o design) aplicando em um contexto específico (o RPG). Utiliza o método de procedimento estruturalista, ao construir um sistema através das características do design e do RPG para criar de um modelo real. Igualmente trabalha o método funcionalista quando identifica e relaciona a função dos elementos (informações do curso e os elementos gráficos e informacionais do RPG) para construção e expressão do todo (do curso e do RPG). Também envolve o comparativo ao confrontar informações (de alguns RPGs) para identificar um padrão.

Como técnicas de pesquisa serão usadas pesquisa bibliográfica, análise de conteúdo, pesquisa documental e entrevista.

A pesquisa bibliográfica (capítulo 2) estrutura a fundamentação teórica, apresentando um pouco da história do design, mostrando as grandes áreas que se relacionam com o curso (gráfico, moda e produto) e suas ramificações. E mostrar alguns conceitos das “funcionalidades” dadas por alguns autores sobre a criação de artefatos.

A análise de conteúdo trabalha a comparação de alguns jogos de RPG para encontrar suas características básicas (elementos informacionais, elementos gráficos, sistema organizacional, ações necessárias, entre outros) semelhantes e assim construir diretrizes contendo as características básicas para o desenvolvimento de um RPG (capítulo 3). A amostragem dos RPGs é por tipicidade, sendo eles *Defensores de Tóquio 3ª Edição – Alpha* (3D&T Alpha), *Dragon Age RPG*, *Dungeons & Dragons* (D&D), *Dungeon World*, *The Stranger* e *Four Against Darkness* (digital). Eles foram escolhidos por terem significativo grau de popularidade, além de terem suas diferenças no cenário, sistema e produção.

A pesquisa documental caracteriza o curso de design referência apresentando o Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de design da UFPE-CAA (capítulo 4). Ela busca mostrar a proposta do curso e as opções de ações e suas consequências.

A entrevista foi aplicada com alunos de design (capítulo 4), buscando identificar necessidades, habilidades, problemas, ações, entre outros elementos relacionados ao discente no curso. Foi realizada de forma online e semiestruturada por meio de formulários.

Com os alunos são trabalhados: (a) as dificuldades em se organizar no curso, como questão de ênfases e eixos. (b) enfrentamento do mercado de trabalho e (c) problemas que dificultam seus desempenhos nas atividades acadêmicas. O formulário se caracterizou por seis etapas com um total de 15 perguntas. A amostragem dos sujeitos é aleatória, simples, podendo envolver qualquer aluno do curso de design do CAA/UFPE. Para tanto, aplicam-se as etapas e questões:

Etapa 1: Acesso

Acessar o formulário utilizando o e-mail com o domínio da UFPE.

Etapa 2: Informação do Participante

- 1- Qual seu nome?
- 2- Seu turno é?
Integral ();
Noturno ();
- 3- Qual seu período?
1° (); 2° (); 3° (); 4° (); 5° (); 6° (); 7° (); 8° (); 9° (); 10° (); Outro ();
- 4- Qual cidade você habitava antes de iniciar o curso?
- 5- Mudou de cidade ou permanece na mesma após o início do curso?
Sou de Caruaru e permaneço em Caruaru. ();
Sou de Caruaru, mas só voltei a morar em Caruaru após o curso. ();
Não sou de Caruaru, mas vim morar em Caruaru por conta do curso ou outros motivos. ();
Não sou de Caruaru e usava transporte para frequentar o curso (antes da pandemia). ();
Outros. ();

Etapa 3: Graduação e Ênfase

- 1- Por que escolheu cursar design? E por que no CAA-UFPE?
- 2- Sabe sua ênfase ou ênfases de interesse? Justifique abaixo.
Gráfico (); Moda (); Produto ().
- 2.1 – Justifique seu interesse na(s) ênfase(s):
- 3- Você conhece as áreas de atuação principal dessa(s) ênfase(s)? se sim, pode citar algumas delas?
- 4- Você sabe quais os conhecimentos e/ou ações necessários para essas áreas? Quais?

Etapa 4: Conhecimento sobre estrutura do curso

- 1- Você já sabe como era a estrutura do curso quando escolheu design? Justifique abaixo de acordo com sua resposta nessa pergunta. Sim (); Não ();
- 1.1- Se sim, como você soube e compreendeu a estrutura do curso? (de acordo com a sua resposta na questão 1 desta etapa)
- 1.2- Se não sabia da estrutura do curso, sabe agora? Como soube? (de acordo com sua resposta na questão 1 desta etapa)
- 2- Você sabe o que são os eixos e a importância e função deles? Pode caracterizá-los?
- 3- Quais são seus critérios para se matricular em uma matéria ao começar um novo semestre?
- 4- Quais as suas principais dificuldades nessas matrículas?

Etapa 5: Curso e vivência

- 1- Quais são suas principais dificuldades no desempenho das atividades do curso?

- 2- O que te motiva a fazer e a concluir o curso?
- 3- Quais sentimentos são mais presentes em relação a você e o curso? Alegria (); Tristeza (); Satisfação (); Raiva (); Paixão (); Ansiedade (); Esperança (); Frustração; Outros ();

Etapa 6: Mercado

- 1- Você já trabalha ou trabalhou no mercado como designer? (Responda as questões abaixo tendo essa como base.)
 - 1.1- Se sim, onde? Com o que? Como está sendo ou foi? Se sente ou sentia preparado(a)?
 - 1.2- Se não, você se sente preparado(a) para enfrentar um emprego? Justifique.

Por fim, as informações do curso, dos alunos são organizadas em um pré-projeto introdutório do RPG de design (Apêndice A). Para o desenvolvimento da proposta dessa base introdutória serão usadas as diretrizes construídas e a metodologia híbrida organizada no capítulo 3.

2 DESIGN

2.1 Revisão histórica

O design acompanha a história a muito tempo, mas existe uma grande discussão sobre o conceito de design e quando ele realmente apareceu. O início do design como estudo e profissão é difícil definir de maneira exata, porém a preocupação com design começou a se tornar maior na Revolução Industrial. E é do ponto dessa revolução que essa pesquisa trabalha o design.

A primeira parte da Revolução Industrial teve seus acontecimentos entre os séculos XVIII e XIX, em que “a energia foi um impulso importante para a transformação de uma sociedade agrícola em uma sociedade industrial.” (Meggs e Purvis, 2009, p.174). Começou com a energia a vapor e depois surgindo a energia elétrica e motores movidos a gasolina, com essa evolução permitindo a mudança do processo manual para um processo mecânico mais aprimorado. O trabalho realizado antes por várias pessoas, a máquina poderia fazer mais rápido e com um padrão.

A Revolução começou na Inglaterra com a mudança de produtos sob encomendas para produtos produzidos em grande escala. Essa mudança trouxe a diminuição do custo de fabricação, que pode ser vista primeiramente na indústria de fabricação de tecidos de algodão, tendo um aumento por volta de 5.000% da produção entre a década de 1780 a 1850. Nesse setor industrial dos tecidos, entre 1830 e 1860, também foi possível constatar a necessidade de uma reforma sobre as leis de patente e de copyright, como aponta Cardoso (2000, p.20 e 29) e Forty (1986, p.69).

Ainda no começo do século 19 duas invenções marcaram o desenvolvimento do design na época de 1800 e 1810, as impressoras tanto a de Lorde Stanhope, no ano de 1800 (ainda manual, mas necessitando de menos esforço que as anteriores) e quanto a de Friedrich Koenig, no ano de 1810 (movida a vapor). Essa inovação foi de suma importância para a comunicação e transmissão de notícias, pois com o aumento da população da cidade e a alfabetização de tais, mais jornais, folhetos, revistas e outros materiais impressos demandaram ser produzidos.

A outra invenção importante foi a fotografia, tendo seus primeiros testes feitos ainda no século 18. No século 19 começou seu aprimoramento, mas só de 1860 a 1870 se tornaram mais acessíveis e tiveram seus primeiros testes na aplicação de mídias impressas e outros materiais. Entretanto, só se tornou mais notória para o jornalismo no século 20 com os registros dos

acontecimentos das guerras, como apontam Meggs e Purvis (2009, p.190 - 195) e Cardoso (2000, p.52 - 54).

Antes das fotos se tornarem comuns nos meios impressos, eram comumente usados desenhos, gravuras e pinturas para fazer representações. Na metade do século 19 também apareceu a gráfica Harper and Brothers e com ela em 1840 fizeram um grande feito, um livro com 1600 xilogravuras, conhecido como Nova Bíblia iluminada e ilustrada da Harper. (MEGGS e PURVIS, 2009: p208).

Muitos designers começaram seus trabalhos nessa época de meados do século 19 como Christopher Dresser e William Morris. Os designers dessa época começaram a trabalhar com diferentes materiais pertencentes ao grupo dos metais, vidros e cerâmicas, na confecção de papéis de paredes, móveis e tapeçarias. Também trabalharam com a mudança nos padrões impressos no ramo de alfaiataria. O design então mostrou essas novas possibilidades tanto de trabalho como de identificação por meio de artefatos, através do significado dos objetos.

Assim sendo, o design realmente começa a ter reconhecimento, tendo início na Inglaterra e se expandido pela Europa. Um número considerável de trabalhadores se consideram designers, estando relacionados principalmente na confecção de padrões ornamentados na indústria têxtil (CARDOSO, 2000, p.17 - 18).

2.2 Conceito e áreas de atuação

Diante dessa contextualização histórica, o design é uma área difícil de ser delimitada. Ele pode se ampliar e ser aplicado a diversas áreas como: artes, arquitetura, engenharia, moda, entre outras áreas. Cardoso (2013, p.110) comenta: "O design tende ao infinito – ou seja, a dialogar em algum nível com quase todos os outros campos de conhecimento."

De acordo com Cardoso (2013, p.111):

“Em grande parte, o design é uma área projetual que atua na conformação da materialidade – em especial, dos artefatos móveis. Ele está associado, em suas origens, a outras áreas que projetam a configuração de artefatos, como artes plásticas, arquitetura e engenharia, tangenciando cada uma delas em várias frentes. Ao mesmo tempo, o design é uma área informacional que influi na valoração das experiências, todas as vezes que as pessoas fazem uso de objetos materiais para promoverem interações de ordem social ou conceitual. Nesse sentido, abre-se para outras áreas de atribuição de valor abstrato e subjetivo, como publicidade, marketing e moda, tangenciando cada uma delas em várias frentes. Resumindo, pode-se dizer que o design é um campo essencialmente híbrido que opera a

junção entre corpo e informação, entre artefato, usuário e sistema. Com a crescente importância da imaterialidade e dos ambientes virtuais em nossas vidas, a fronteira entre esses dois aspectos do design – conformação e informação – tende a ficar cada vez mais borrada”. (CARDOSO, 2013, p.111).

Sendo um agente de configuração como Lobach (2001) diz e como Cardoso (2013, p.2) completa “O design nasceu com o firme propósito de pôr ordem na bagunça do mundo industrial”. E essa organização é feita por meio das configurações (características e organizações) feitas em cada artefato, como exemplos explícitos aponta-se os cartazes, sinais ou placas e até mesmo um mapa de metrô. Esse trabalho também está em outros pontos do cotidiano como a representação por meio do vestuário, informações por meio de mídias e em como nos relacionamos com alguns objetos indo da maneira que nos sentamos em uma cadeira a como utilizamos um celular.

Atualmente o design se encontra nas mais diversas áreas de atuação sejam elas “puras” ou híbridas com outras áreas. Elas podem ser organizadas em:

1. Design Gráfico: é a configuração (normalmente) visual de artefatos analógicos e digitais, estando relacionado à transmissão de mensagens em mídias. Possui uma grande flexibilidade em complementar outras áreas do design como também se complementar com conhecimentos delas. Envolve, por exemplo, subáreas como: editorial, identidade visual, estamparia, web design, *motion design*, animação, ilustração, embalagem, entre outros.
2. Design de Moda: desenvolve artefatos de moda com mensagem visual que trazem uma identidade para os usuários ou ambiente. É comumente associado ao vestuário, mas também estando presente em outros objetos que possam gerar um reconhecimento entre as pessoas (gerando um significado). Trabalha com, por exemplo, criação de vestuário, acessório e joia, modelagem, montagem e costura, análise e desenvolvimento de tecidos e novas tecnologias, entre outros.
3. Design de Produto: foca na produção de artefatos presentes no cotidiano. Muitas vezes é relacionado a móveis, também tendo que considerar os materiais, formas e métodos de fabricação. Faz assim uma grande conexão com as outras áreas do design.

Outras estruturas podem apresentar áreas do design. Focando nos objetos de estudo específico de trabalho, Design Educacional (artefatos, conhecimentos e sistemas educacionais),

Design da Informação (sistema de informação visual), Design Instrucional (projeto instrucional), por exemplo, indicam trabalhos do design. Design social (papel do designer e a sua responsabilidade na sociedade) também é outra rotulação para atuação do design.

2.3 Princípios Básicos:

Os conhecimentos teóricos e a experiência prática do design apontam seus fundamentos básicos. Eles orientam seus pensamentos e ações.

Preocupações básicas

Para Norman (2006) o design precisa de dois fundamentos básicos para um projeto: conceituação e visualização. O primeiro deles é produzir um bom modelo conceitual, um “esboço” detalhado definindo a proposta do artefato, para que o usuário possa entender ao visualizar, assim como o designer que o produziu. O segundo, é tornar as “coisas visíveis”, apresentar indicadores visuais para demonstrar o uso do artefato pelo usuário de maneira intuitiva e sabendo quais e onde opções o produto oferece.

Norman (2006, p.222) também aponta como objetivos do desenvolvimento dos artefatos:

- Tornar fácil determinar as ações possíveis no artefato a qualquer momento, deixar visíveis todas as possibilidades (correção, retorno etc.) que os artefatos podem proporcionar, além de dar um feedback ao usuário por suas ações;
- Tornar as coisas visíveis, inclusive o modelo conceitual do sistema, as ações opcionais e os resultados das ações;
- Tornar fácil avaliar o estado atual do sistema: funcionamento, danos, necessidades de outra ação.
- Seguir os mapeamentos naturais entre (a) as intenções e as ações exigidas; (b) as ações e o efeito resultante e (c) as informações visíveis e a interpretação do estado do sistema.

Ele então resume esses itens em “assegurar que (1) o usuário pode descobrir o que fazer, e (2) que tenha condições de saber o que está acontecendo.”

Foco no público-alvo:

Muitos pesquisadores como Twyman (1985), Lobach (2001), Norman (2006), entre outros, apontam o público-alvo dos projetos como uma preocupação fundamental. O perfil deste público, como idade, escolaridade, repertório, entre outras características, influenciam na capacidade de identificação, compreensão e aceitação das informações.

Preocupação com a sustentabilidade:

Ao passar dos anos, o design acabou esbarrando em novas preocupações sobre a sustentabilidade e a preservação do meio ambiente. Assim, Cardoso (2000, p. 220) coloca 3 fatores que o design deve se preocupar cada vez mais: (1) o uso de materiais não poluentes, (2) eficiência de operação e facilidade de manutenção do produto e (3) potencial de reutilização e reciclagem após o descarte.

Artefatos funcionais, estéticos e simbólico

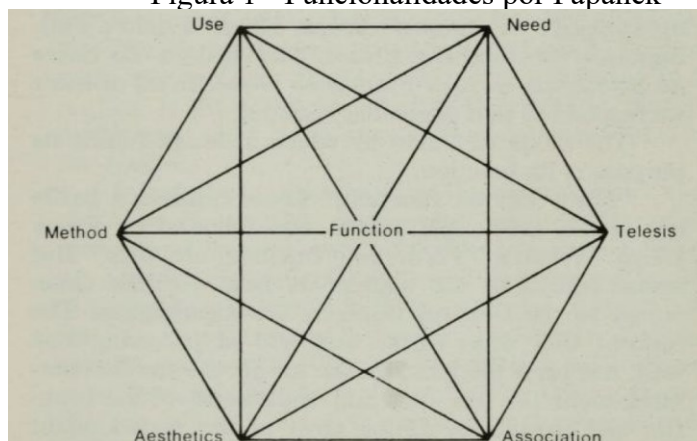
Segundo Lobach (2001) é necessário saciar três desejos nos projetos e artefatos: funcionalidade, estética e simbologia. Todos são importantes, contudo, dependendo do artefato se um deles se destaca.

O primeiro desejo é a função, artefatos que em seus aspectos práticos ajudem as pessoas a realizarem uma tarefa de maneira eficaz, como acontece com relógios e utensílios domésticos. O segundo é a forma do objeto, que deve ser adequada ao uso e converse com a função e o significado e vice-versa, como pode ser observado em barbeadores com lâminas como formatos para melhor mobilidade e proteger a pele. E por fim, é o símbolo, artefatos que representam algo, em que a sociedade por meio de sua cultura acaba dando significado a um artefato, podendo ele ser um vestuário conhecido por sua qualidade, ou um livro representando inteligência, ou um automóvel representando poder aquisitivo.

Funções expandidas dos artefatos

Papanek (1971) expandiu o antigo pensamento dos primórdios do design moderno de criar produtos funcionais e passando agora a ter muitas funções: associação, estética, método, necessidade, *telesis* e uso. A figura 01 esquematiza essas funções.

Figura 1 - Funcionalidades por Papanek



Fonte: Livro *Design For The New World*, de Victor Papanek, 1971, P. 26.

A associação (*Association*) corresponde a ligação que faz lembrar de algo pertencente ao passado desse indivíduo. Pode assim ser uma memória boa, fazendo-o ter mais desejo pelo produto, ou negativa, levando um distanciamento do produto (pelo menos inicialmente).

A estética (*Aesthetics*) trabalha as cores, formas e outras características visuais. Busca construir significado no contexto de beleza, lembrando que a beleza é relativa e uma forma de comunicação.

O método (*Method*) corresponde às ferramentas, os materiais e os processos. Envolve o uso de maneira adequada deles a nível econômico, produtivo, funcional, entre outros.

Telesis é o pensamento sobre como o produto vai entrar na sociedade. Em primeiro momento o produto deve refletir sua origem tendo em conta o espaço, tempo e condições do ambiente em que vai ser inserido e com isso inclui as condições socioeconômicas do público. Envolve uma pesquisa sobre o público-alvo, analisando o que os atraem, representam (ou podem vir a representar), além do quanto pode ser acessível financeiramente para esse grupo de possíveis usuários.

Outra questão importante é o uso (*use*). O designer desenvolve pensando em uma utilidade específica, mas também é importante as múltiplas possibilidades de uso empregadas pelo usuário e os efeitos provocados por esses usos na sociedade.

Por fim, é apontada a importância das necessidades (*Need*). Papanek (1971) coloca que muitas das necessidades atendidas “recentemente” pelo design são as necessidades superficiais ou evanescentes, pois elas também são mais fáceis e lucrativas. E as necessidades essenciais estavam sendo negligenciadas por serem mais difíceis de serem alcançadas além de menos

lucrativas, como as econômicas, psicológicas, espirituais, tecnológicas e intelectuais. E ele ainda acrescenta que essas necessidades são cuidadosamente projetadas e manipuladas fazendo assim a moda pela moda.

Fatores condicionantes para o significado:

Cardoso (2013) aponta seis fatores que podem dar significado para um artefato: (1) uso, (2) entorno, (3) duração, (4) ponto de vista, (5) discurso e (6) experiência. Os três primeiros fatores estão relacionados a situações material do objeto e os três últimos fatos estão ligados à percepção. Todos esses fatores estão interligados, tendo importância para a construção de significado de um objeto ou artefato. Juntando o pensamento de Cardoso (2013) ao de Papanek (1971), compreende-se que o design trabalha com significados e funções sendo estes mutáveis ao depender de seus usuários.

O primeiro fator é o “uso”, abrangendo de forma interligada operacionalidade, funcionalidade e aproveitamento. Representa, assim, as possibilidades que o artefato pode desempenhar em uma sociedade, saindo do padrão de sua origem e se adaptando a necessidade do(s) novo(s) usuário(s). (CARDOSO, 2013)

O segundo fator é o “entorno”, apresentado como o espaço físico ao redor de um artefato e suas alterações podem afetar a percepção sobre um artefato mudando até sua importância e significado. O conceito de “entorno” também pode ser aplicado no contexto atual como o *feed*, um espaço em que um usuário, pessoa ou empresa, faz uma publicação.

O terceiro fator é a “duração”, conectado à questão de espaço e tempo, agentes de mudanças que podem alterar o significado de um artefato por afetar sua “conservação”, uma característica desse fator. Quanto mais um artefato dura mais propenso de agentes externos como o “uso” e o “entorno” contribuem para a mudança de seu significado.

O quarto fator “ponto de vista” corresponde ao julgamento visual juntamente da experiência de uma pessoa para com um objeto. O convívio das pessoas e suas trocas de experiência com outras e com objetos pode gerar uma forma hierárquica sobre os valores, significado e sentimento sobre outros artefatos, sendo algo mutável. Segundo Cardoso (2013), todas as perspectivas visuais de uma pessoa para um artefato são importantes para o reconhecimento e geração de significado, podendo gerar alterações em seu significado e identificação dependendo do ponto de vista (literal) em que o usuário esteja observando.

O próximo fator é a “discursão”, representando como a vivenciada da experiência de uma pessoa com o artefato é transferida para outra. Cardoso (2013) declara que a comunicação da experiência de outra pessoa com artefato pode afetar a compressão do mesmo por outra. Ele também afirma a quase impossibilidade de se ter uma experiência sobre um objeto sem antes receber nem que seja uma pequena informação sobre ele. E coloca que uma “...própria independência de ponto de vista só pode ser conquistada pelo muito conhecimento do discurso que cercam a situação, e nunca por sua ausência.” (CARDOSO, 2013, p.28).

E então para finalizar está o fator “experiência”, correspondendo à relação direta do “usuário” e o objeto, experiências atuais e anteriores. Ela pode causar um *feedback* positivo ou negativo, quando, por exemplo, atende (ou não) às expectativas ou provoca uma surpresa com interação com um artefato que apresenta função nova. Esse último fator não descarta as outras experiências de uma pessoa com o artefato em questão, seja ela por meio da “discussão” e do “ponto de vista”, como também não descarta as experiências obtidas que não o envolvem.

Cardoso (2013) aponta ainda o “tempo” como outro fator atuante e de forte impacto nos outros seis anteriores, fazendo que o significado de um artefato mude ao decorrer do tempo. O tempo acaba transformando cada um dos fatores mutáveis (“uso”; “duração”, “entorno” e os outros) em qualidades estáveis:

- O uso se torna o propósito;
- A duração se torna a história;
- O entorno se torna permanência;
- O tempo enquanto ponto de vista se torna em atenção;
- O discurso é a consagração;
- A experiência é a memória.

Cardoso (2013, p.29) afirma: "O que importa é lembrar que tudo é passível de mudança no tempo – inclusive os significados que associamos a qualquer objeto." O usuário pode mudar o que o artefato é para ele, mas a ideia concebida para o artefato em si continua a existir e vai continuar existindo até se tornar obsoleta. A renovação sobre o significado de um artefato se faz presente tanto nos desejos e necessidades, como mencionado anteriormente, como por meio da percepção de um designer sobre necessidades próprias ou da sociedade fazendo assim uma atualização no artefato, gerando um novo significado mesmo sem perder o antigo por completo.

Artefato, ciclo de vida e significado

O designer deve conhecer o processo de significação, isso inclui saber os significados de um artefato em seu ciclo de vida, como diz Cardoso (2013). E para isso ele apresenta quatro fatores: (a) ambiente, (b) materialidade, (c) tempo e (d) usuário. Esses fatores servem para fortalecer a discussão sobre função e significado dada anteriormente.

Como ambiente são englobados: o entorno, a situação, a inserção social e o contexto de uso. O significado pode ser mudado se for mudado o contexto geral do artefato, não sendo necessário o passar do tempo para ter essa mudança de significado. Sendo assim, seu ambiente está fundamentalmente ligado em como o artefato vai ser observado e isso pode influenciar no seu valor adicionando ou subtraindo qualificações importantes, desvalorizando ou valorizando-o.

Já a materialidade é a construção, estrutura, forma e configuração do objeto. Então, ela está intrinsecamente relacionada ao processo de fabricação do artefato e a identificação do produto como pertencente a algum segmento. A materialidade faz com que, independentemente do estado do artefato, ele seja reconhecível mesmo com muitas alterações ele possa voltar a seu estado natural mesmo parcialmente.

A passagem do tempo reflete, como já foi mencionado anteriormente, alteração de significado, mas também a questão da durabilidade com o descarte de artefatos, prática comum nos tempos atuais. A utilização imediata ou de curta duração dos artefatos torna mais difícil um ganho de significado fora sua utilidade básica, mas que pode ser contornado pelos admiradores de produtos e marcas, estudiosos em história, colecionadores e lojas de antiguidades.

E para finalizar os fatores apresentados, tem-se os usuários. Eles trazem consigo “seu repertório, gostos, comportamento, requisitos ergonômicos, ideais ou intenções.” (CARDOSO, 2013, p. 69). E como já comentado, esses usuários são uma parcela muito atuante na modificação do significado de algum artefato. Além disso, essa modificação pessoal pode acabar se expandir ou ser recusada para os demais usuários a depender do aceite da ressignificação de tal artefato.

2.4 Elementos de trabalho do design gráfico

O design possui alguns elementos de trabalho para o desenvolvimento de um projeto. Na área gráfica, por exemplo, destaca-se: imagem, tipografia, cor, textura, diagramação, entre outros. Esses elementos não necessariamente são obrigatórios, ou melhor, empregados em todos os projetos, mas são meios de construir as mensagens dos projetos e influenciam sua eficácia.

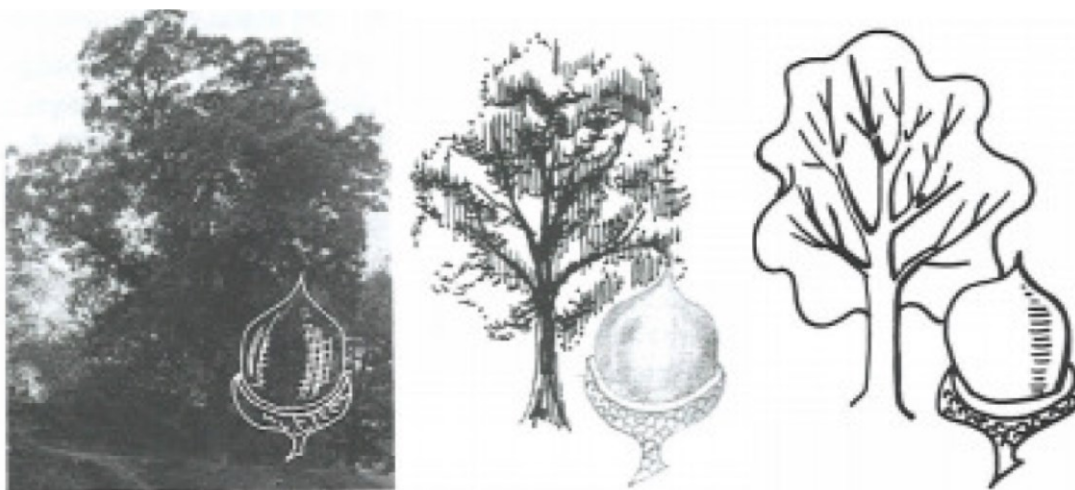
Todos esses elementos podem se tornar elementos de trabalho em um RPG, sendo assim, elementos importantes para as análises dos RPGs que serão apresentadas mais à frente.

Imagem

As imagens são elementos visuais pictóricos. Tem sua leitura mais universal do que a escrita pois não se restringe a um idioma e possibilita a redução do uso de palavras, como mencionado Dondis (1997, p.82), a imagem pode “expressar instantaneamente um grande número de ideias...uma imagem valem mais de mil palavras”. Assim sendo, as imagens, também conhecidas como ilustrações no ramo gráfico, podem ser: gráficos, diagramas, desenhos, fotografia, mapas etc.”

Possuem muitos elementos que podem chamar atenção e possuir um grande significado como cores, escala, textura, contraste, símbolos, entre outros elementos. A representação da imagem pode ser feita de diversas maneiras. Sua forma realista tenta manter e trazer o máximo de detalhes possíveis comparado a visão humana através da fotografia, pintura e desenho realista. Sua forma mais simples apresenta informações mais estilizadas e simplificadas como “semi realista”, cartoon, mangá, ilustração infantil, entre outros. E sua forma mais abstrata envolve formas básicas e silhuetas ou como símbolos. Esses exemplos podem ser vistos na figura 2, (a) fotografia preta e branca (realista), (b) desenho com sombra e volume (“semi realista”) e (c) desenho só com traço de uma árvore (símbolo).

Figura 2- Imagens



Fonte: Sintaxe da Linguagem Visual, de Donis A. Dondis, 1997.

Elas podem formar uma composição em si ou complementar uma composição, misturando um conjunto de elementos como imagens, textos, texturas e outros elementos como

panfletos e catálogos. Também podem complementar / auxiliar informações textuais quando próxima ao texto a qual está auxiliando, como em manuais de instrução e livros infantis. Além desse campo informacional, as imagens ajudam também em questões de ambientação ou de imersão por meio da representação, como no caso dos RPGs.

Tipografia

Tipografia pode ser considerada a forma visual gráfica das palavras orais (faladas), suas letras, palavras, pausas e entonações. Trabalha para a apresentação das informações textuais tanto para a materialização de conteúdo como para sua caracterização estética e simbólica, através de suas características físicas (como serifas, formas arredondadas, rebuscadas etc.), tamanho, estilo (como bold e itálico), família, linha de base, ascendente, descendente e outras características.

A tipografia se encaixa como uma forma de passar informação, ajuda a contextualizar épocas, diferenciar, ambientar, hierarquizar conteúdo, texturizar, simbolizar e outras funções. A utilização de uma tipografia inspirada em uma época ou contexto pode vir a servir para ambientar um artefato, como a utilização de uma capitular gótica para a aberturas de capítulos de um livro tematizado na idade média (figura 3), um estilo tipográfico cursivo para representar uma escrita manual (figura 4) e os estilos *display* ou *lettering* para chamar a atenção de forma elegante, fazendo que seja contemplada (figura 5).

Figura 3- Tipografia gótica em livro



Fonte: Livro *Ars Magica*, de Jonathan Treen e Mark Rein•Hagen, 2011.

Figura 4- Tipografia cursiva - Rachel Comey. Logotipos, 2003



Fonte: Livro *Thinking with type*, de Ellen Lupton, 2004, P. 53.

Figura 5- Lettering



Fonte: Capa do livro *The Golden Secrets Lettering*, da Martina Flor, 2017.

As tipografias podem se caracterizar como serifadas e sem serifas. As fontes serifadas possuem algum prolongamento em algumas extremidades como no exemplo da figura 6, já as sem serifas não possuem esse prolongamento como na figura 7. É uma característica que define um tipo e indica suas possibilidades de aplicação.

Figura 6- Estruturas Tipográfica (serifada)



Fonte: Livro *Thinking with type*, de Ellen Lupton, 2004, P. 34.

Figura 7- Serifada X Sem serifa

Scala	Scala Sans
<i>Scala Italic</i>	<i>Scala Sans Italic</i>
SCALA CAPS	SCALA SANS CAPS
Scala Bold	Scala Sans Bold

Fonte: Livro *Thinking with type*, de Ellen Lupton, 2004, P. 47.

Outra escolha importante é a escolha da família tipográfica, tipografias que seguem as mesmas regras em suas estruturas base. Pode vir com uma variação mais simples, dando as possibilidades de uso em romana, itálica (tipografia mais cursiva, sendo mais próxima da escrita), algarismos de título e variando em peso, como light, médium, bold e black ou uma variação mais complexa trazendo ainda os tipos em versalete, algarismos de texto. (BRINGHURST, 2005, p. 63 - 69)

Por exemplo, a família das romanas ou *serif* (serifadas), tendo muitos exemplos bem conhecidos como a *Times New Roman*, *Lora* e *Merriweather*, podendo esses grupos serem consideradas subfamílias ou, também, as próprias famílias. Existem muitos outros, como pode ser visto na figura 8.

Figura 8- Famílias serifadas



Fonte: Site da Google Fonts.¹

Cor

A cor é o estímulo visual recebido através do estímulo da luz (espectros eletromagnéticos – radiação) nos olhos sendo interpretada e compreendida pelo cérebro. Alguns fatores podem afetar essa percepção seja a quantidade de luz, a reflexão do material, o tipo de pigmento, a própria capacidade de recepção de luz dos olhos, entre outros.

Como diz Eva Heller (2013, p.24) “Não existe cor destituída de significado. A impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebe.” Cada cor já tem alguns significados individuais incorporados por diferentes contextos com referências diretas (ex: verde – natureza), aprendidas (ex: cinza – tecnologia) ou simbólicas (ex: preto – luto). As cores realmente são conhecidas por despertarem significado, entretanto, é importante entender o contexto em qual está sendo aplicada, pois ele interfere nessa interpretação. O vermelho, por exemplo, está relacionado tanto ao amor quanto à violência.

As cores se influenciam mutuamente em composições tanto de visualização como de significado. Como pode ser visto na comparação da ilustração original de Tom Haugomat (figura 9) com suas versões alteradas (figura 10), desperta diferentes sentimentos pelas cores

¹ Disponível em: <<https://fonts.google.com/?category=Serif>>. Acessado em: 06 dez. 2021.

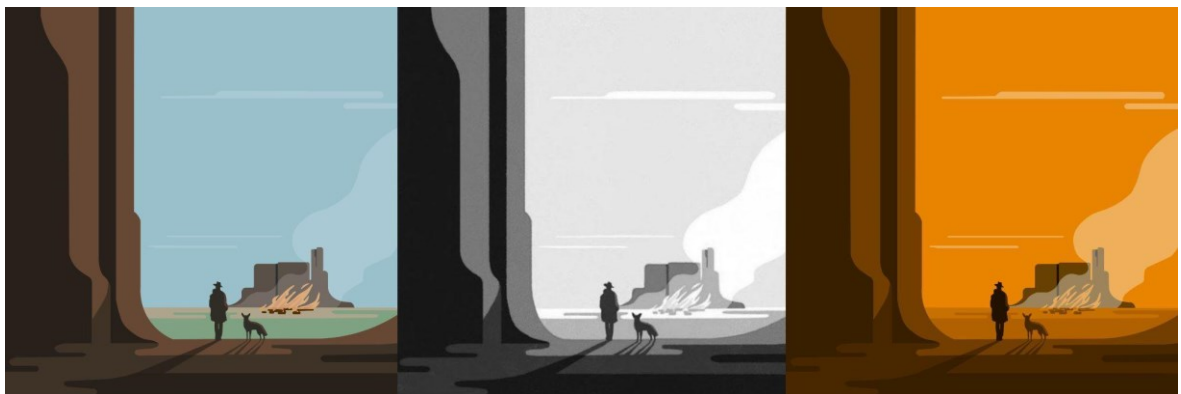
utilizadas como de melancolia, solidão, tranquilidade, calor ou outros a depender de quem está interpretando.

Figura 9- Tom Haugomat - Original



Fonte: Ilustração de Tom Haugomat.

Figura 10- Tom Haugomat - Alterado

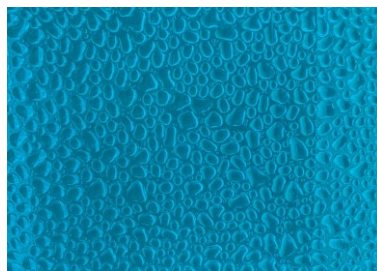


Fonte: Conjunto de imagem produzida pelo autor.

Textura

A textura corresponde a características de uma superfície. É um elemento Mesmo uma textura não tendo uma sensação tátil, ela pode despertar uma sensação visual, como demonstrado na figura 11.

Figura 11- Padrão com textura



Fonte: produzida por autor.

O uso da textura pode ser feito por diversos motivos como dar destaque, interação, imersão entre outros. Lupton e Phillips (2018, p.53) comentam “... o designer usa texturas para estabelecer uma atmosfera, reforçar um ponto de vista ou expressar uma sensação de presença física.”

Elas podem ser formadas por elementos naturais (madeira, areia, concha, folhas...) e gráficos como geométricos (círculos, quadrados, triângulos...), imagens, variações tipográficas, de cores, entre outros. Na figura 12 as letras são apresentadas em diferentes texturas.

Figura 12- Texturas táteis e visuais



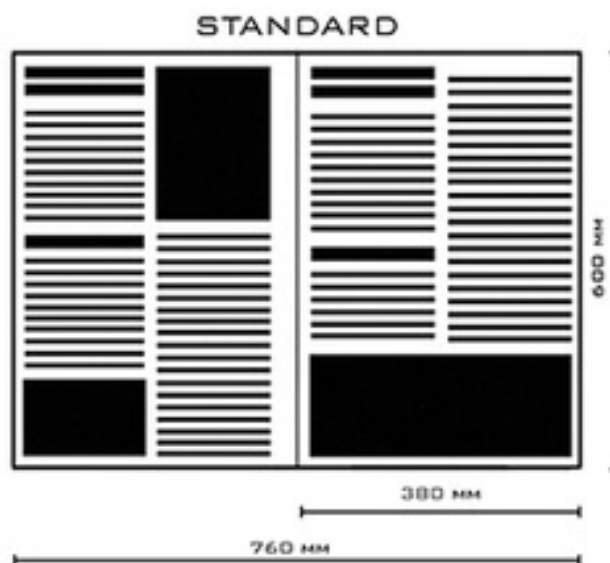
Fonte: *Novos Fundamentos de Design*, de Ellen Lupton e Jennifer C. Phillips, 2008.

Diagramação

Para organizar todos os elementos do projeto é utilizado a diagramação. Ela gerencia os elementos dentro de um espaço através de um grid buscando aplicar uma hierarquia em sua organização. Lupton e Phillips (2018, p. 199) afirmam “um diagrama é a representação gráfica de uma estrutura, situação ou processo”

Muitos artefatos da área editorial ou de mídias utilizam a diagramação, como jornais, livros, revistas, catálogos, sites e outros. Nesses espaços a diagramação vai ajudar com a leitura do usuário, tentando organizar em um sentido lógico a leitura e a hierarquia do conteúdo. Na figura 13 está presente um exemplo de diagramação de um jornal do tipo *standard*, possuindo três tipos de retângulo, onde os maiores são para imagem, o médio para títulos e o mais fino para o texto.

Figura 13- Diagrama em jornal



Fonte: Site Faça Seu Jornal.²

Grid

O grid é um sistema de organização e distribuição de informações. Ele pode envolver colunas, linhas, espaço de respiro (calhas, linhas horizontais e margens), e entre outros, para orientar o designer na distribuição dos elementos. É muito utilizado na construção de mídias editoriais (livros, revistas, jornal...) como também em cartazes e marcas, projetos arquitetônicos, nos desenvolvimentos de produtos entre outros.

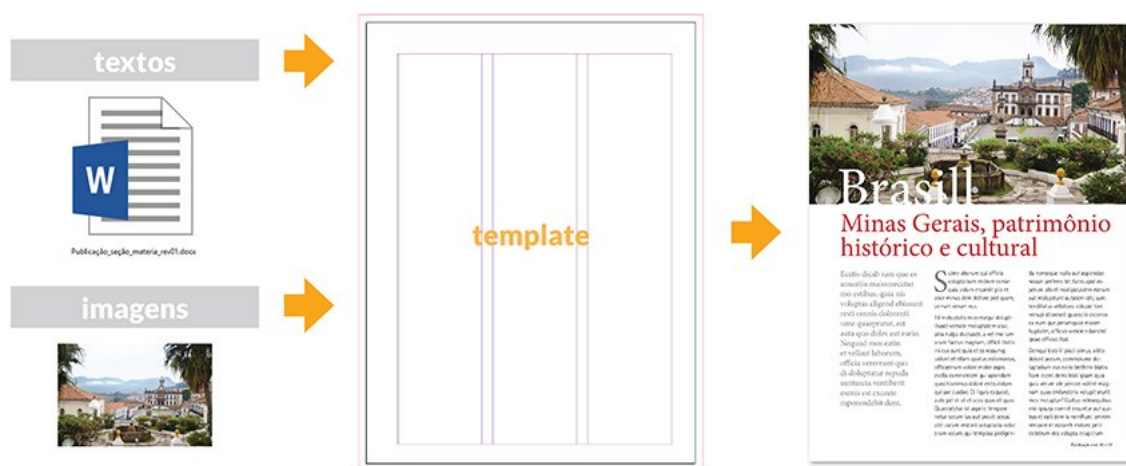
O grid não necessariamente limita o elemento às suas margens, sejam externas (margem de sangramento) ou internas (colunas, linhas e espaço de respiro), porém ele possibilita melhor alinhamento dos elementos, melhor distribuição de conteúdo proporcionando uma melhor mancha gráfica. Como diz Lupton e Phillips (2018, p. 175) “Um grid bem-feito incentiva o designer a variar a escala e o posicionamento dos elementos, sem precisar contar apenas com

² Disponível em: <<https://facaseujournal.weebly.com/diagramacao.html>>. Acessado em: 30 ago. 2021.

julgamentos arbitrários e caprichosos. O grid oferece um ponto de partida racional para cada composição...”.

Os grids podem ser construídos de diversas maneiras, podendo variar em número de colunas, margem de sangramento, linhas horizontais, largura de calha e outras possibilidades. A figura 14 mostra um grid simples de três colunas com a diagramação do texto da matéria respeitando o grid, e o título e imagem respeitando apenas as margens de sangramento.

Figura 14- material (texto e imagem), grid (template) e diagramação



Fonte: Site do estúdio Acará.³

Um outro exemplo de grid está presente na figura 15, sendo do tipo modular, apresentando alguns elementos já mencionados como as colunas, linhas horizontais e calhas. Os espaços entre as calhas e linhas horizontais formam módulos que potencializam a melhora na organização dos elementos no momento de diagramação.

Figura 15- Grid

³ Disponível em: <<https://acara.com.br/revistas-informativos>>. Acessado em: 30 ago. 2021.



Fonte: Site da Revista Glifo.⁴

⁴ Disponível em: <<https://revistaglifo.com.br/design-editorial/os-7-elementos-do-grid-no-design-editorial/>>. Acessado em: 30 ago. 2021.

3 RPG

3.1 Caracterização

Os jogos sempre fizeram parte da cultura. Possui função desde lazer a didática, podendo ter caráter lúdico e acadêmico. Tem como um dos seus gêneros o RPG, que começou a ganhar sua forma na década de 70 como apresentado no livro *Designers & Dragons: The '70* de Shannon Appelcline (2014). O RPG teve seu início reunindo algumas pessoas em torno de uma mesa e utilizando a imaginação, papel e lápis para ser jogado. Ele se originou nos jogos de estratégia de guerra, tendo ainda esse tipo de conflito (de combate) muito presente em muitos atualmente.

RPG significa “role playing game”, jogo de interpretação de papéis. Eles são conhecidos pelo desenvolvimento de personagens pelos jogadores através de narrativas e mecânicas de progressão guiado por uma delas, conhecido como mestre do jogo. Em uma visão macro os RPGs podem ser divididos em pelo menos (1) “RPG de mesa” (*Tabletop RPG* - TRPG), (2) “jogo de interpretação ao vivo” (*Live Action RP* - LARP), (3) “RPG eletrônico” (*Computer RPG* - CRPG) e (4) “RPG online massivo para múltiplos jogadores” (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* - MMORPG).

O TRPG, o foco dessa pesquisa, foi o primeiro tipo dessa categoria de jogo, como já mencionado acima, desenvolvido a partir dos jogos de guerra, porém em vez de mover tropas, o jogador se dedicaria a um personagem, com mais profundidade em sua história, interagindo com outros personagens do mundo e ganhando mais elementos de fantasia. Tem como características: (a) ser um jogo com sessões presenciais em que junta um grupo de amigos em torno de uma mesa; (b) com cada um interpretando pelo menos um personagem e (c) normalmente tendo um “mestre”, também conhecido como “narrador”, responsável por organizar e guiar o jogo, levando em consideração as ações e escolhas dos outros jogadores. Atualmente o TRPG vem ganhando uma nova forma de ser jogado, sendo através de chats online ou softwares voltados para esse tipo de jogo. Sua diferença para o método tradicional é que os jogadores não estarão no mesmo ambiente e muitos dos materiais se encontram de forma digital, como fichas, dados, livros e outros materiais, trazendo suas vantagens e desvantagens.

Já o LARP, é um tipo de RPG em que os jogadores realmente “se tornam os personagens” pelo tempo da sessão ou até fazer um sinal escolhido pelo grupo para dizer que está fora do personagem. Sobre “se tornam os personagens”, isso quer dizer que os jogadores

além de se caracterizarem com roupas, acessórios e até mesmo o modo de falar de uma determinada época ou cultura, as ações de fala e movimento do jogador (dentro da sessão) são consideradas do personagem, só parando de ser considerada ao fim da sessão. Para uma melhor organização, alguns grupos decidem ter mestres ou moderadores que ajudam tanto na narrativa, quanto em manter o que é ficcional dentro do jogo e o que não é fora.

E os tipos CRPG e MMORPG foram desenvolvidos pegando elementos do TRPG e levando para o mundo dos jogos digitais. Os CRPGs, normalmente, trabalham com elementos mecânicos e de narrativa dos TRPG, sendo assim alguns utilizando as mecânicas de turno, evolução ou habilidade vistas no TRPG, além da história possuindo uma principal, mas dando oportunidade de algumas secundárias. E os MMORPGs tentam trazer também o elemento social através da dinâmica entre os jogadores de diálogo, negociação, conflito, clã, entre outras, podendo envolver milhões de jogadores. Entre esses dois tipos existem também os RPGs multijogadores online, normalmente podendo juntar entre 2 a 12 jogadores e ter algumas mecânicas mais tradicionais como turnos em qual cada jogador poderá fazer pelo menos uma ação como atacar, usar magia ou itens e se movimentar.

No livro *Role-Playing Game Studies: A transmedia approach* de Sebastian Deterding e José Zagal (2018) são apresentadas algumas características comuns encontradas nos RPGs de mesa (TRPGs), como:

- Um grupo de jogadores sentados cara-a-cara em torno de uma mesa para jogarem juntos (no mesmo lugar e tempo);
- O jogador cria, decreta e governa as escolhas individuais de seu personagem em um mundo de jogo fictício;
- Um mediador “determina” o mundo do jogo, gerenciando e comunicando aos jogadores os acontecimentos e controlando todos NPCs (*Non player Characters* - personagens não jogáveis);
- Os jogadores e mediadores colaboram para uma experiência agradável;
- O mundo do jogo, incluindo os PCs (*player characters* - personagens jogáveis), NPCs e suas ações, são constituídos por conversas entre o mediador e os jogadores, muitas vezes, com adereços de apoio, como ficha de personagem, miniaturas, livros de regras, mapas;
- O mundo do jogo geralmente está associado a um gênero de ficção (fantasia, ficção científica, terror etc.) ou uma mistura destes;
- As ações dos PCs são limitadas pela imaginação dos jogadores;

- As habilidades dos personagens e os resultados de suas ações são geralmente determinados por um sistema de regras quantitativo-probabilístico, com regras extensivas para a resolução do conflito;
- O jogo tem início e fim e pode ser jogado em múltiplas sessões;
- Os eventos dentro do jogo podem ser pré-produzidos pelo design do mundo do jogo e conduzido pelo mediador ou vir da iniciativa do jogador;
- Os personagens dos jogadores melhoram com o tempo e pelo sistema de progressão do jogo.

Os autores terminam essa caracterização afirmando que nem todos os TRPGs precisam ter todas essas características. Contudo, elas podem ajudar a entender melhor o que é um RPG de mesa (DETERDING e ZAGAL. 2018, p. 31).

Mas para uma melhor compreensão do que seria um RPG, eles podem ser estruturados dentro de um documento de game design, também conhecido como GDD (*game design document*).

O GDD é um documento em que estrutura o jogo, contendo desde sua ideia básica, mecânicas (correr, pular, formar grupo, progressão de jogo...), personagens e história. Portanto, ele norteia o desenvolvimento do jogo. (SCHUYTEMA, 2017, p. 87 - 100). Ele é um dos aspectos mais importantes na criação de um jogo e que normalmente fica a cargo do game designer o desenvolver.

Um modelo de estrutura de GDD está presente no livro de Paul Schuytema (2017). Essas etapas caracterizam o processo de desenvolvimento no geral, mas nem todos são necessárias para todos os jogos, dependendo das suas características. Ele divide o processo em 10 etapas com subdivisões.

- (1) Visão Geral Essencial, com as subdivisões (a) Resumo, (b) Aspectos Fundamentais e (c) *Golden Nuggets*;
- (2) Contexto do game, com as subdivisões (a) História do game, (b) Eventos Anteriores e (c) Principais Jogadores;
- (3) Objetos essenciais do game, com as subdivisões (a) Personagens, (b) Armas, (c) Estruturas e (d) Objetos;
- (4) Conflitos e soluções,
- (5) Inteligência Artificial;
- (6) Fluxo do game;

- (7) Controles;
- (8) Variáveis;
- (9) Definições;
- (10) Referências.

A ‘Visão Geral Essencial’ apresenta as características básicas do jogo, mostrando suas propostas de forma breve e mais detalhadas. “A intenção é fazer com que qualquer pessoa se familiarize rapidamente com a ideia do game.” (SCHUYTEMA, 2017, p. 101) mesmo que esse documento seja apenas para a equipe que está desenvolvendo.

Assim sendo, o ‘Resumo’ traz “uma síntese de toda a experiência do game” (SCHUYTEMA, 2017, p. 101), não necessitando de muitos detalhes nesse primeiro momento. Nos ‘Aspectos Fundamentais’ encontra-se as mecânicas do jogo sendo as possibilidades que os jogadores poderiam experimentar dentro do jogo de uma maneira simplificada. ‘*Golden Nuggets* ou Diferencial de Venda (DV)’ são os diferenciais do jogo em desenvolvimento em comparação com os concorrentes já existentes no mercado.

A seção de ‘Contexto do Game’ ajuda a entender melhor o mundo do game apresentando onde, quando, quem e o que está envolvido nesse universo do jogo.

Então a ‘História do Game’ apresenta desde o começo da história do jogo até o fim em que o jogador estará envolvido. Mostra detalhadamente e explica os acontecimentos no progresso do jogo pela perspectiva do jogador (relações entre personagens, acontecimentos, escolhas, cenários e outras características).

Em ‘Eventos Anteriores’ se contextualiza a história do jogo dentro de seu universo antes do momento do jogo em si (antes da experiência do jogador). Busca uma melhor ideia de imersão para os desenvolvedores através de uma construção de mundo mais profunda do que será apresentada no jogo.

‘Principais Jogadores’ é a etapa em que se apresenta os personagens, sendo eles jogáveis ou não, ou seja, que o jogador controla ou não, com um pouco da história do personagem, (b) qual seu papel no jogo, (c) suas motivações, (d) suas habilidades. Entretanto nessa seção só estarão os personagens não jogáveis principais como principais antagonistas e aliados.

Em ‘Objetos Essenciais do Game’ há as descrições dos diversos objetos do jogo, sejam eles os personagens, equipamentos, estruturas e outros objetos que possam afetar a jogabilidade do jogador.

‘Personagens’ contêm todos os personagens do jogo, sejam eles personagens jogáveis, outros personagens principais da história e os *NPCs* (Non Player Characters – personagens não controlados pelo jogador). A diferença dessa seção para a anterior (personagens principais) é que nessa além dos principais estarão personagens com menor impacto na trama principal do jogo, mas que tem importância para a progressão do jogo ou que possa trazer algo sobre a história entre outros motivos.

‘Armas’ apresentam o arsenal de armas e habilidades que os personagens do jogo podem possuir. Podem ser exclusivas para o jogador, para os *NPCs* (*Non player Characters* - personagens não jogáveis) ou de ambos.

Em ‘Estruturas’ se encontram todos os prédios, construções ou outras estruturas relevantes dentro do jogo. Podem servir como pontos de referência para direcionar o jogador ou realmente para interações que o jogador poderá fazer (como o caso de uma loja de itens e cavernas ou banco para se sentar).

Os ‘Objetos’ “são objetos como itens de inventário e *powerups*, itens que tem função no game, mas existem mais como coadjuvantes ou componentes para uma busca maior, como a solução de um enigma” (SCHUYTEM, 2017 p.103)

‘Conflitos e Soluções’ contêm todos os dados de interação de conflito entre os objetos do jogo e suas soluções, conduzidas através de ações dando ao jogador um feedback do que está acontecendo. Existem alguns tipos de conflitos, como de combate (briga física, mágica, com armas e outros) e social (negociação, discussão, políticos e outros), dependentes do tipo de jogo desenvolvido.

‘Inteligência Artificial’ resume “qualquer comportamento que define as ações dos oponentes computadorizados e quaisquer informações (por parte da IA) que afetarão esse comportamento.” (SCHUYTEM, 2017, p.104)

O ‘Fluxo do Game’ contém todos os itens anteriores (desde a história aos objetos) organizados para gerar um fluxo de jogo. Nesse fluxo será trabalhado cada nível/ambiente de maneira particular, mostrando (a) sua linha de dificuldade no seu progresso, (b) quais as possibilidades de mecânicas que o jogador poderá fazer, (c) enigmas, (d) os itens (coletáveis, colecionáveis, *powerups* e outros), (e) os objetos do nível e ligando uma fase a outra por meio dos artifícios das histórias e ambientes.

Todos os comandos e controles do jogo se encontram na seção ‘Controle’. E se o jogo se estender para diversas plataformas, também apresenta as descrições de cada botão responsável em executar determinada ação nesse determinado controle.

Em variações de Jogo são apresentados por exemplo uma forma para múltiplos jogadores e para jogador sozinho, detalhando as mudanças em cada contexto até mesmo com as alterações necessárias nos níveis da seção de ‘Fluxo do Game’. Caso o jogo só tenha uma forma de jogo, essa seção é desnecessária.

‘Definições’ cria um glossário de termos que possam ajudar a equipe de desenvolvimento do jogo. Só é necessária se tiver termos que realmente se diferenciam do cotidiano.

E por fim a seção ‘Referência’ ajuda a captar a ideia do jogo, seja na parte de ambientação ou da jogabilidade. Para melhor visualização do jogo pode conter ilustrações, filmes, partes de livros, jogos concorrentes, qualquer matéria que possa exemplificar uma ideia que o designer de jogo teve e inspirar a equipe.

Essa metodologia está mais voltada para os jogos digitais, com isso algumas sessões devem ser adaptadas ou realmente removidas para atender aos jogos de RPGs. Duas sessões já citadas e que devem ser removidas ou “alteradas”: (a) Etapa 5 - Inteligência Artificial e (b) Etapa 7 - Controles.

A seção 5 Inteligência Artificial não se aplica ao RPG de mesa por se tratar de um jogo em que todos os personagens são movimentados pelos próprios jogadores (jogadores ou mestre). Deve, portanto, não ser trabalhada.

Já a seção 7 Controles não se aplica completamente a esse tipo de jogo, pois como é um jogo feito por falas, possíveis rolagem de dados e parte na imaginação, não se tem a necessidade de um controle físico (teclado, mouse, *joystick* - controle de vídeo game e outros). Entretanto, essa seção também trata dos “comandos”, podendo ser considerado como similar das “ações” nos RPGs.

A seção 8 pode englobar tanto (1) a possibilidade comum de jogar o RPG (um grupo de pessoas se juntam para interpretar personagens dentro de um grupo de regras), mas também (2) as variações. Estas podem ser: (a) regras de RPG para apenas um jogador, tornando-se semelhante a um livro-jogo e (b) divisão da experiência ou dos pontos de aprimoramento do

personagem, dependentes da quantidade de pessoas no grupo ou dos diferentes tipos de conflitos que podem gerar esses pontos.

Essas etapas caracterizam o processo de desenvolvimento no geral, mas nem todos são necessárias para todos os jogos, dependendo das suas características. Um jogo analógico, por exemplo, não envolve inteligência artificial e raramente um controle.

3.2 Pesquisa analítica

A estrutura de um RPG é formada por muitas informações, desde sua estrutura física (dimensões e materiais) e gráfica (tipo de ilustrações, diagramação, símbolos e outros), como também de game design (aspectos fundamentais, regras de ações, personagens, habilidades e outras). Tendo algumas dessas características exploradas e comparadas é possível notar uma estrutura básica para um RPG, mesmo com todas suas diferenças.

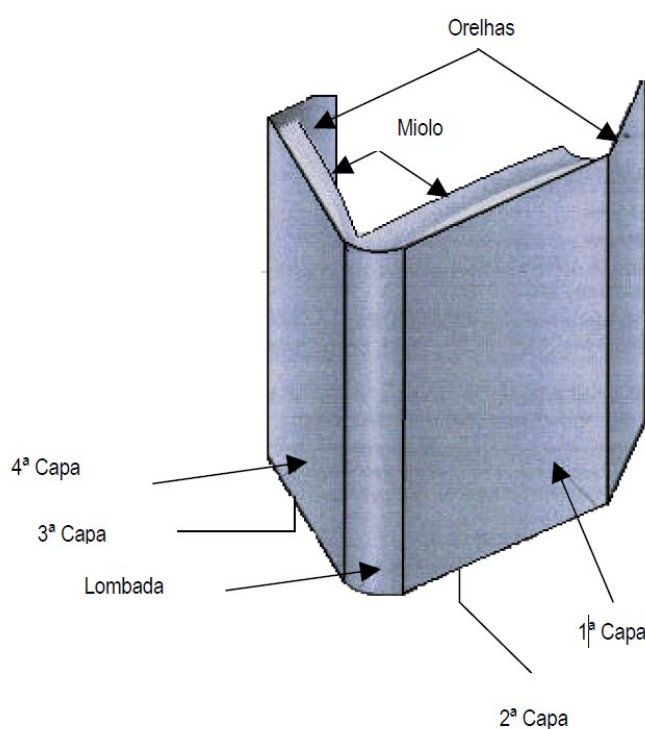
Para tanto foi realizada uma pesquisa analítica com alguns RPGs com a análise dos aspectos editoriais, aspectos gráficos e os aspectos de game design. Foram escolhidos os seguintes RPGs: (1) Defensores de Tóquio 3ª - Alpha (3D&T Alpha); (2) Dragon Age RPG (3) Dungeons e Dragons; (4) Dungeon World; (5) The Strange; e (6) Four Against Darkness.

Nos **aspectos editoriais** serão analisadas (1) elementos externos, (marcadores; sobrecapa; capas; lombada; orelha e guarda); (2) elementos pré-textuais (falsa folha de rosto; folha de rosto; catalogação; epígrafe; dedicatória; agradecimento; apresentação; prefácio; sumário; lista de figuras e tabelas; resumo); E (3) elementos textuais (introdução; corpo ou desenvolvimento; ilustrações; notas); (4) elementos pós-textuais, (anexos; glossário; índice; encarte; colofão; suplemento ou adendo).

Os elementos externos são basicamente acessórios de um livro e protetores do seu miolo. O marcador é um dos elementos, podendo ser uma linha ou fita presa na lombada com a responsabilidade de marcar a página de leitura. Sobrecapa, normalmente feita de papel ou outro material, serve para proteger o livro e trazer as informações da capa. A lombada ou dorso é o elemento que junta as capas do livro, ficando na lateral normalmente contendo o título do livro, autores, editora e ano. Orelha é um elemento que excede a capa ou sobrecapa dobrando para dentro, podendo conter informações sobre os autores ou obras. A guarda, presente em livros capa dura, serve para unir as capas com o miolo do livro, podendo ter ilustrações impressas. Por fim, existem quatro capas, podendo ser de material flexível (brochura) ou rígido (capa dura cartonada ou encadernada):

- a primeira capa é a da frente (figura 16) normalmente com pelo menos título do livro, nome do autor, editora e data de publicação,
- a segunda capa, ou parte interna da primeira capa, pode conter algumas informações sobre o livro ou onde será colada a guarda em casos de livro capa dura, assim como terceira capa;
- a terceira capa normalmente não traz informações
- a quarta capa (figura 16), a parte de trás do livro, podendo conter o código de barras, marcas e um texto relacionado com o livro.

Figura 16- Estrutura do livro



Fonte: imagem retirada do livro *Manual de Editoração*, da Agência Nacional de Energia Elétrica (Aneel).

Elementos pré-textuais são elementos que normalmente trazem informações sobre a produção do livro, o que será discutido (tema) e podem proteger mais o miolo. O primeiro é a falsa folha de rosto que normalmente tem apenas o título e subtítulo e em seu verso pode conter algumas informações como autores e instituições. A folha de rosto se assemelha com a falsa folha de rosto, entretanto, é nela em que normalmente se encontram as informações de identificação de uma obra. A catalogação ou ficha catalográfica, normalmente encontrada no verso da folha de rosto, é um desses elementos de identificação, contendo nome de autores, título do livro, código e outras informações. A epígrafe é uma citação que pode estar presente

no início da obra, contendo também o nome do autor referente a citação (não é obrigatório). A dedicatória é onde está presente a quem o autor dedica seu trabalho, (não sendo obrigatório). Os agradecimentos também é uma folha opcional que o autor agradece a pessoas e instituições que colaboraram no desenvolvimento da obra. A apresentação, elemento que pode ser feito pelo autor ou um convidado, pode conter algumas informações genéricas sobre a obra, entretanto, dando informações sobre os motivos de sua criação e sobre seus pontos fortes. Assim também é o prefácio, podendo ser feito tanto pelo autor quanto um convidado, traz uma apresentação mais crítica sobre a obra, podendo revelar seu diferencial e relevância compará-la a outras obras, trazer um breve histórico da obra suas dificuldades, intenções e finalidades. O sumário é um elemento fundamental para melhor navegação por uma obra, ele traz os assuntos da obra dividida por títulos e páginas, normalmente sendo a última folha dos elementos pré-textuais. Lista de figuras e tabelas também servem para indicar, porém, diferente do sumário, essa lista indica onde está localizado alguma dessas informações mais relacionadas com imagens e conjuntos de dados. O resumo é o último elemento do pré-textual em que apresenta os pontos mais relevantes do conteúdo, podendo estar presente também no começo de cada seção da obra.

Os elementos textuais estão envolvidos no “conteúdo real” da obra, sendo, provavelmente, o conteúdo de maior interesse e relevância ao leitor, além do texto, também pode trazer demonstrações de elementos que apoiam o que está sendo discutido na obra. O primeiro é a introdução “onde são expostos o argumento, os objetivos da obra, e o método de tratar o assunto” (ANEEL, 2002, p. 35). Depois vem o corpo ou desenvolvimento, onde está desenvolvido o assunto do livro de forma mais intensa, podendo estar dividido por capítulos, seções e parágrafos. Por fim, para auxiliar os elementos textuais e o entendimento melhor do leitor, existem elementos como as ilustrações e notas. Ilustrações são desenhos; diagramas; fotografia; gráficos; mapas; entre outros. Já as notas podem servir para indicar fontes citadas ou adicionar uma, acrescentar informação ou fazer um comentário, como também podendo fornecer uma tradução ou significado e outras informações.

Elementos pós-textuais são os elementos complementares encontrados após todas as seções de texto do livro. Eles podem servir para ressaltar alguma temática vista no decorrer do livro com materiais de apoio, explicar alguns termos usados, dar mais referências do que foi debatido, entre outras funções. Esses elementos são divididos em: anexos, glossário, índice, encarte, colofão, suplemento ou adentro. Os anexos são um desses elementos, tendo a função de trazer “fundamentação, comprovação ou ilustração” (ANEEL, 2002, p. 50). Já o glossário serve como um dicionário da obra, trazendo em ordem alfabética o significado de alguns termos

mais restritos ao tema da obra ou que não sejam de uso comum. O índice é semelhante a um sumário, entretanto suas indicações estão relacionadas a algum elemento da obra não possuindo uma ordem pelas páginas, como: nome de pessoas; nomes geográficos; acontecimento histórico; legislação, entre outros. Encarte são materiais adicionais relevantes para o conteúdo do livro, postas dentro do livro (como ilustrações; mapas; fichas) ou embalados e presos dentro (como CDs e cartões). Colofão são algumas informações sobre a impressão ou compositor (como endereço, local e data de impressão) colocadas na última folha do miolo ou às vezes na terceira capa. Suplemento ou adendo é um material extra, podendo ser capítulos ou volumes vindo posteriormente a impressão da obra principal.

Complementando a análise editorial, vem os elementos dos **aspectos gráficos**, tendo como base alguns dos elementos citados no tópico “2.4 - Elementos do trabalho do design gráfico”: ilustração, marcas e símbolos (estilo de ilustração); cor; texturas; tipografia; grid e diagramação.

Ilustrações, marcas e símbolos trabalham nos RPGs para materializar informações (como, cenários, personagens, armas, entre outros). O estilo de ilustrações é bastante utilizado para imergir o leitor no mundo do jogo através de características gráficas, como diferentes traços, como: anime / mangá, cartoon, realista, entre outras. Os jogos de cores podem envolver paleta preta e branca, colorida ou ambas, dependendo das condições, proposta e escolha de quem está produzindo. Textura visual é outro elemento visual envolvido diretamente na criação de atmosfera do RPG. E o grid é um elemento "invisível" que ajuda a organizar uma página juntamente com a diagramação, sendo assim serão analisadas as quantidades de colunas para distribuição desses elementos e como são distribuídos em diferentes páginas.

Para analisar os aspectos de game design serão utilizadas algumas características das metodologias mencionadas anteriormente, principal a de Schuytema (2017), mas tendo o apoio também da de Rogers (2012). Para tanto, identifica como são apresentados: visão geral, resumo, aspectos fundamentais, contexto e história do game, eventos anteriores, principais jogadores, objetos, armas, estrutura, conflitos e soluções, fluxo do game, variações e definições.

Começando pela visão geral, é analisado um resumo geral sobre o jogo, tendo em vista o contexto geral e proposta do jogo, cenário e sistema. Em seguida nos aspectos fundamentais são observadas algumas das características essenciais do sistema como tipos de personagens jogáveis, atributos, algumas de suas variações de criação de personagem, mecânicas únicas e

base e outros. E depois são complementados pela análise do diferencial de venda, o que torna o jogo mais único em comparação com os outros.

Em seguida o contexto do game é averiguado, vendo se ele possui uma base de história, dando aos jogadores um contexto de cenário, com suas características ambientais, culturais, sociais e outros ou se é um sistema generalista que dá uma base para que os jogadores construam seu próprio cenário. Em caso de ter uma história base, também será analisado se o livro traz o contexto a qual deixou o universo do jogo no estado atual, os eventos anteriores ao cenário atual. E por fim, quais são os personagens principais, ou seja, os personagens que os jogadores podem interpretar.

Para entender melhor as possibilidades do jogo, foi analisado em objetos essenciais do game: (a) todos personagens que o jogo oferece, sejam as possibilidades de personagem dos jogadores, quanto as do mestre, (b) as armas (não incluindo o arsenal de magias), (c) outras habilidades que o sistema pode oferecer, (d) as estruturas que o jogo oferece com mecânicas, para que os jogadores possam utilizar, como alojamentos, lojas, portais e outros e (e) os objetos, que inclui qualquer outro tipo de objeto, como armaduras, acessórios, roupas, utensílios e outros.

Os conflitos e soluções mostrará quais tipos de conflitos os jogos possuem e quão importante ele é dentro do sistema, tendo em vista os conflitos do tipo (1) combate, (2) pessoal e (3) social e como solucionar eles com as regras do sistema.

Já na variação de jogo é visto se há variação de cenário, quais variações os personagens podem ter, desde suas espécies, classes, atributos, a se existe variação de armaduras, armas e outros equipamentos.

Por fim, as definições são trabalhadas: como são apresentados os conceitos dentro do livro, de forma progressiva, de acordo em que o jogador vai lendo ou se oferece um glossário ou outra forma de facilitar o entendimento do que está presente no livro.

Resumo de aspectos analisados:

- Aspectos editoriais: Elementos externos, Elementos pré-textuais, Elementos textuais, Elementos pós-textuais;
- Aspectos gráficos: ilustração, marcas e símbolos, estilo de ilustração, cor, textura, elementos tipográfico, grid e diagramação.

- Aspectos de Game Design:
 - Visão Geral, Resumo, Aspectos Fundamentais, Diferencial de venda, *Golden nuggets*;
 - Contexto do game, História do game, Eventos anteriores, Principais jogadores;
 - Objetos essenciais do game: Personagens, Armas, Estruturas, Objetos;
 - Conflitos e soluções;
 - Variações de jogo;
 - Definições;

Análises individuais dos RPGs:

RPG 01: Defensores de Tóquio / 3ª Edição – Versão Alpha / Editora Jambô.

Aspectos Editoriais:

Elementos externos:

- Marcador: Não possui.
- Sobrecapa: Não possui.
- Capa (1ª capa, 2ª capa, 3ª capa e 4ª capa):
 - Tipo de capa: Brochura.
 - A primeira capa: colorida, contendo autor, marca e título;
 - Segunda capa: não possui nenhuma impressão ou elemento;
 - Terceira capa: com ilustração, marca, site e anúncio publicitário;
 - Quarta capa: possui ilustração, marca, anúncio publicitário, código de barras e classificação etária;
- Lombada contendo título e marca.
- Orelha: não possui.
- Guarda: não possui.

Elementos pré-textuais:

- Falsa folha de rosto e verso da falsa folha de rosto: Não possui.
- Folha de rosto, verso da folha de rosto: Possui com a logo do RPG e em seu verso possui créditos, marca, ilustração, dados de direitos autorais e a ficha catalográfica.
- Catalogação na publicação de monografia: possui.
- Epígrafe: Não possui.
- Dedicatória: Não possui.
- Agradecimento: Possui.
- Apresentação: Não possui
- Prefácio: Não possui.
- Sumário: Possui.
- Lista de figuras e tabelas: Não possui.
- Resumo: Não possui.

Elementos textuais:

- Introdução: Possui, contendo explicações do que é o jogo, as mudanças ocorridas das versões anteriores para essa, novidades, glossário e possuindo uma introdução de como jogar o RPG.
- Corpo ou desenvolvimento: O livro se divide em 12 partes, tendo aproximadamente 144 páginas. O primeiro capítulo é composto de introdução, glossário e resumo. Do segundo ao décimo primeiro estão as mecânicas e regras do jogo e possibilidades de criação aos jogadores. Já a última parte é apenas um anexo, a ficha de personagem.
- Ilustrações: Possui, complementando os textos, sendo elas coloridas e em preto e branco.
- Notas: Possui para indicar sugestões, dicas e regras opcionais.

Elementos pós-textuais:

- Anexos ou apêndices: Possui a ficha de personagem.
- Glossário: Existe, porém, está presente na introdução.
- Índice: Não possui.

- Encarte: Possui.
- Colofão: Não possui.
- Suplemento ou Adendo: Existe, como o *manual dos monstros* ou *manual da magia*.

Aspectos gráficos:

Capa:

Figura 17- Capa 3D&T



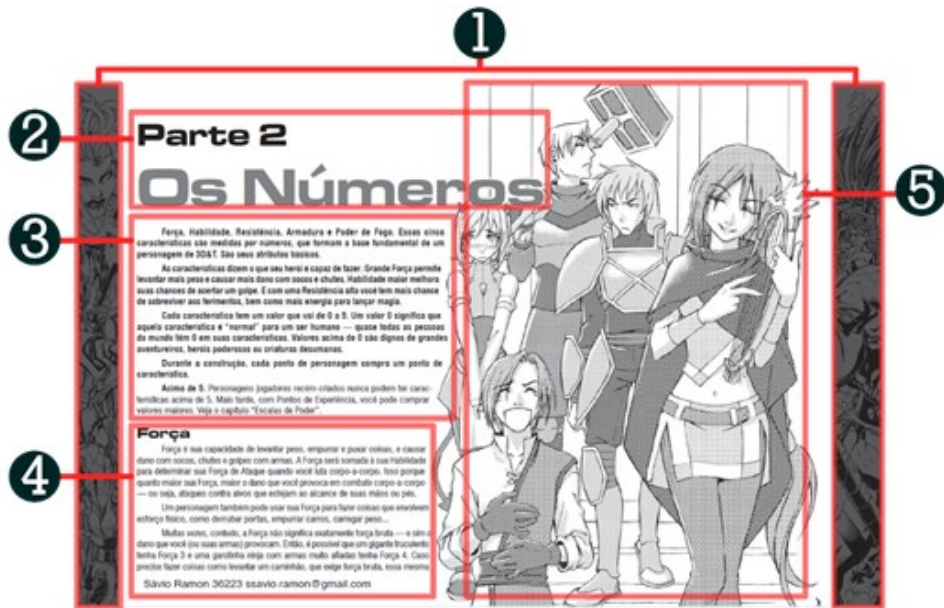
Fonte: Produzida pelo autor.⁵

Página de abertura de “parte” ou seção: Não possui.

Páginas internas: abertura de capítulo e outra página:

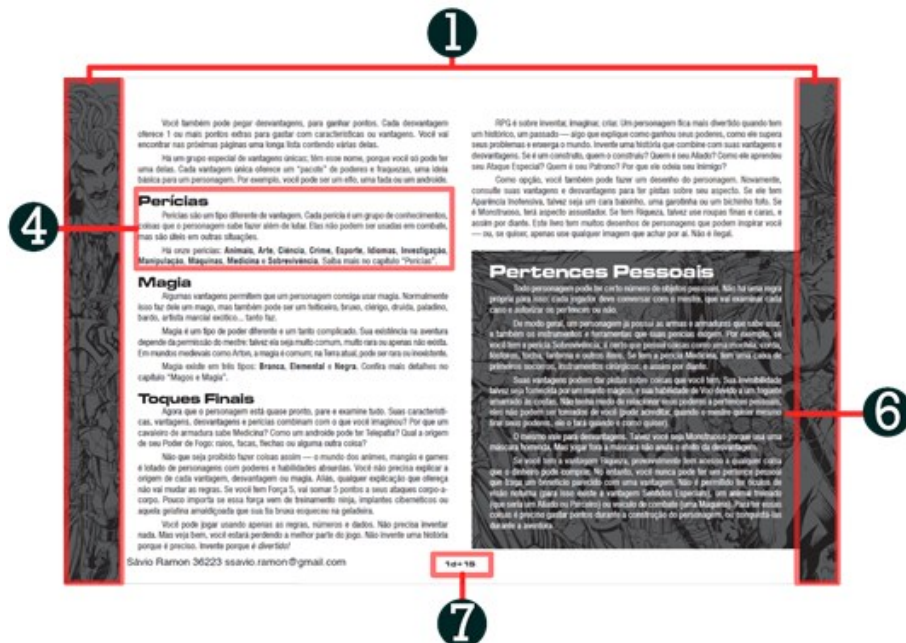
Figura 18- Início de capítulo 3D&T

⁵ Imagem produzida a partir do livro *Manual 3D&T Alpha - Edição Revisada*, de Marcelo Cassaro, editora Jambô, 2015.



Fonte: Produzida pelo autor.⁶

Figura 19- folha dupla 3D&T



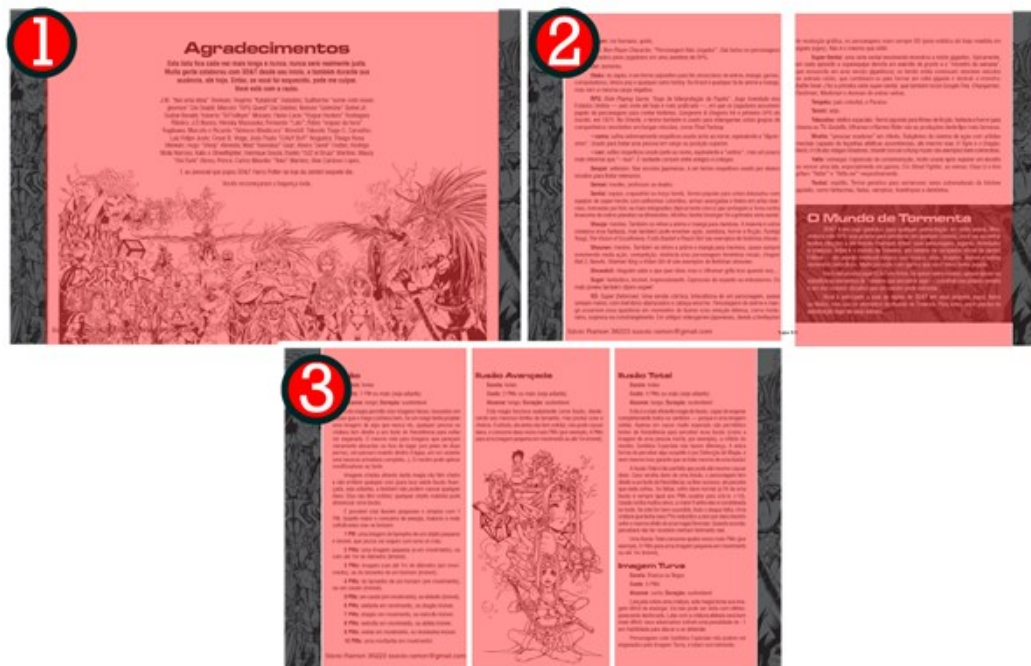
Fonte: Produzida pelo autor.⁷

Grid:

Figura 20- Grid 3D&T

⁶ Imagem produzida a partir do livro *Manual 3D&T Alpha - Edição Revisada*, de Marcelo Cassaro, editora Jambô, 2015.

⁷ Imagem produzida a partir do livro *Manual 3D&T Alpha - Edição Revisada*, de Marcelo Cassaro, editora Jambô, 2015.



Fonte: Produzida pelo autor.⁸

Ficha de jogo:

Figura 21- Ficha de personagem 3D&T

⁸ Imagem produzida a partir do livro *Manual 3D&T Alpha - Edição Revisada*, de Marcelo Cassaro, editora Jambô, 2015.

Fonte: Produzida pelo autor.⁹

Análise gráfica:

Cores: O livro apresenta ser colorido apenas na capa e quarta capa (contracapa). Seu miolo é totalmente em preto e branco.

Estilo de ilustração: São ilustrações do tipo digital com traços do estilo mangá, coloridos e P&B.

Marcas ou Símbolos: Capa – Logo do RPG no elemento (2) e marca da editora no (5); Páginas internas – numeração da página (7), o 1d simboliza os dados de RPG. Por exemplo 1d6 para dados de 6 faces ou 1d20 para um dado de 20 faces.

Texturas: Capa – Gradiente e figura de fundo; Páginas Internas – ilustração como visto nos elementos (1) e (6); Fichas de Jogo – ilustração no fundo da página.

Grid:

Foram observados três tipos de grid, sendo a (1) de uma coluna sendo usada com menos frequência, e as seguintes de duas e três colunas encontradas com mais frequência.

Tipografia: Sem serifa. A de texto corrido parece uma Helvética e a de títulos parecem pertencer a Microgramma.

Elementos:

Capa – (1) Ilustração colorida; (2) Logo do RPG; (3) Título do RPG; (4) Autor e edição; (5) Logo da editora.

Páginas Internas – (1) Bordas com ilustração com textura presente em todas as páginas internas; (2) Padrão de título de abertura de capítulos; (3) Introdução ao capítulo; (4) Padrão de subtítulos de capítulos e desenvolvimento sobre o assunto; (5) Ilustração P&B de início de capítulo, podendo ser localizada tanto na página esquerda quanto direita; (6) Estilo de nota, em que a tipografia se torna branca em vez de preta e o fundo se torna a ilustração (1); (7) Numeração da página.

Fichas de Jogo – (1) Título do RPG e da ficha; (2) Identificador de personagem e pontos; (3) e (4) duas colunas que forma a diagramação, além de trazer uma distribuição de informação

⁹ Imagem produzida a partir do livro *Manual 3D&T Alpha - Edição Revisada*, de Marcelo Cassaro, editora Jambô, 2015.

simples, tendo como diferencial no elemento (3) as linhas cinzas com letras brancas e cinzas e na parte (4) na parte inferior regras básicas sobre combate.

Aspectos de Game Design:

Visão Geral:

- a. Resumo: 3D&T é um RPG genérico, mas que tem muitas menções a Tormenta RPG que se passa no mundo de Arton, com a proposta de ser simples para introduzir novos jogadores, mas além disso, traz a possibilidade de adaptação de universo podendo ir de fantasia medieval a combate de robôs gigantes, pode até misturá-los. Essa variação acaba por satisfazer novos jogadores e outros mais veteranos.
- b. Aspectos Fundamentais: Os personagens têm 5 atributos básicos, são eles: Força, habilidade, resistência, armadura, poder de fogo. A força representa o poder de danificar algo com ataques corpo-a-corpo e quanto peso pode carregar, empurrar e puxar. A habilidade vai ajudar a auxiliar os outros atributos, representando agilidade, velocidade e podendo até ser a inteligência ou força para atacar ou defender o personagem. Resistência é o vigor físico do personagem, o quanto ele suporta situações de castigo podendo ser golpes até venenos. A armadura é outro atributo que ajuda na defesa do personagem, juntamente da habilidade pode evitar que o personagem sofra danificações. O poder de fogo representa o poder dos ataques a distância que o personagem pode fazer, como jogar uma pedra ou disparar laser e bolas de fogo. Essas habilidades só podem, inicialmente, ser aumentadas até 5 pontos, sendo que quanto mais pontos em uma dessas características mais potente ela será. Esses pontos de atributos devem ser pensados juntos das vantagens únicas, que é a “espécie” de personagem que o jogador vai querer ser, podendo ser apenas uma. Mas juntamente a essas escolhas também tem as vantagens e desvantagens que podem custar pontos, em caso das vantagens, ou podem retirar pontos, em caso de desvantagens. Fora isso, algo que traz o diferencial ao personagem são as perícias que vai ajudar em afazeres do dia a dia, em que vai proporcionar outro tipo de conflito sem ser de combate para os jogadores. Seu sistema usa como base os dados de 6 faces (d6) e como ação básicas, tem: ação (ataque, lançar magia e vantagens que são utilizadas com as anteriores); movimento (a cada turno pode usar duas dessas atividades, com exceção da “ação” referente ao item anterior - mover, interagir com ambiente ou objetos ou usar ação); esquiva (reação de quando algum personagem é atacado, fazendo com que se bem sucedido não receba dano); turno inteiro (algumas vantagens, manobras e esquivas exigem a utilização de um turno completo); ações muito simples (são ações que não levam tanto tempo, como soltar um objeto

ou falar, não interferindo dos movimentos); iniciativa (rolagem de dados para determinar a ordem de ação dos jogadores); e teste de perícia (linhas de conhecimentos de perícias - animais, arte, ciência, crime, esporte, idiomas, investigação, máquina, manipulação, medicina e sobrevivência); descanso (recupera recursos dos personagens dos jogadores).

c. Diferencial de venda (Golden nuggets): Seu diferencial é a quantidade de personagens que ele pode proporcionar, tendo 35 vantagens únicas (espécies), mais 55 vantagens e 24 desvantagens a escolha, fora as 187 magias. Com todas essas possibilidades e sendo um sistema genérico ele pode se adaptar em qualquer tipo de história e fantasia.

2. Contexto do game:

a. História do game: Por se tratar de um sistema genérico ele possibilita que a história venha da cabeça dos jogadores, não tendo assim um cenário, época ou tipo de fantasia específica.

b. Eventos anteriores: Não possui.

c. Principais jogadores: Os jogadores podem escolher jogar com: humano, anão, elfo, elfo negro, gnomo, halfling, meio-elfo, meio-orc, alien, anfíbio, centauro, goblin, kemono, meio-dragão, minotauro, ogro, troglodita, anjo, demônio, fada, licantropo, meio-abissal, meio celestial, meio-gênio, androide, ciborgue, golem, mecha, meio-golem, nanomorfo, robô positrônico, esqueleto, fantasma, múmia, vampiro e zumbi.

3. Objetos essenciais do game:

a. Personagens: Os jogadores podem escolher jogar com: humano, anão, elfo, elfo negro, gnomo, halfling, meio-elfo, meio-orc, alien, anfíbio, centauro, goblin, kemono, meio-dragão, minotauro, ogro, troglodita, anjo, demônio, fada, licantropo, meio-abissal, meio celestial, meio-gênio, androide, ciborgue, golem, mecha, meio-golem, nanomorfo, robô positrônico, esqueleto, fantasma, múmia, vampiro, zumbi, cidadão típico, bandido típico, policial ou guarda típico, soldado de elite típico, grunts, general e vilão final.

b. Armas: Depende do cenário, criada pelos jogadores. Mas podem ser mágicas.

c. Estruturas: Depende do cenário, criado pelo mestre.

d. Objetos: Itens de cura, pergaminhos, poções, armaduras mágicas, acessórios, itens amaldiçoados e mechas.

4. Conflitos e Soluções:

a. Pessoal: Esse não é o tipo de conflito foco desse RPG, oferecendo assim poucos recursos para a criação de um personagem “profundo”. Mas as ferramentas de “vantagens únicas” (espécies de personagens - Humanos, anões, elfos etc.) e vantagens e desvantagens, podem ajudar o jogador a desenvolver uma história mais detalhada, ter seus motivos, entre outros fatores, outra ferramenta são as “perícias” que dão aos personagens a possibilidade de ter uma aptidão física ou de conhecimento, como uma profissão também.

A forma de resolver alguns dos conflitos pessoais são por meio da narrativa e progressão do jogo, mas outros devem ser resolvido através de teste de habilidade utilizando as perícias para ter algum bônus, tendo:

- **Tarefas fáceis:** personagens com a perícia adequada não precisam de nenhum teste. (personagem) Sem perícia, um teste de habilidade - 1.
- **Tarefas médias:** personagens com a perícia adequada fazem um teste de Habilidade +1. (personagem) Sem perícia, um teste de habilidade - 3.
- **Teste Difíceis:** personagens com a perícia adequada fazem um teste de Habilidade - 2. (personagem) Sem perícia, não são permitidos testes.

Não aparenta ter uma dificuldade pré-definida, sendo o trabalho do mestre a definir quanto o jogador deve tirar no dado. Mas a regra existente afirma que se o resultado for igual ou menor o personagem tem sucesso, sendo o dado de 6 faces utilizado no jogo a tarefa com dificuldade mínima que necessita de uma dado tem a dificuldade de 5, já a mais difícil deve dar a possibilidade de tirar pelo menos 1 no dado se for menos que isso o personagem não consegue fazer e se tirar 6 é falha automático.

b. Social: Também não é o foco desse jogo, seguindo os mesmos princípios das regras de conflito pessoal.

c. Combate: Esse é o tipo de conflito de maior foco no jogo tendo que utilizar das “vantagens únicas”, vantagens e desvantagens, magias, armas e outros equipamentos para resolver. A capacidade ofensiva de um personagem é medida por sua força, habilidade e poder de fogo, já sua capacidade defensiva está na habilidade, resistência e armadura.

Quando esse tipo de conflito ocorre, os jogadores devem jogar um dado para saber quem é o primeiro (conhecido como iniciativa), quem tiver a pontuação mais alta começa. Depois, o personagem pode atacar seu oponente e quando isso ocorre o jogador vai rolar um D6 (dado de 6 faces) e somar com sua habilidade e poder de fogo (ataque à distância) ou força (ataque corpo-a-corpo), caso ele ultrapasse a capacidade defensiva (habilidade + armadura + 1d6) do oponente

ele obtém um sucesso retirando os pontos de vida do oponente igual a quantidade de pontos ultrapassou a defesa.

5. *Variações de jogo*: O jogo com seu livro básico apresenta apenas o estilo de jogo em grupo. Tendo pelo menos um jogador e um narrador. A personalização do personagem pode ser feita através da escolha de:

- Vantagem única: Que é a espécie do personagem e que ocorre algo criar o personagem;
- Compra de características: força, habilidade, poder de fogo, armadura e resistência. Ocorrendo na criação do personagem com uma quantidade de pontos definido pelo mestre ou seguindo as sugestões do livro e pode ganhar mais na progressão do personagem dentro do jogo.
- Vantagens e desvantagens: adquiridas na criação do personagem gastando os mesmos pontos da compra de característica no caso de vantagens ou ganha se pegar desvantagem. Cada uma delas tem um valor para ser comprada ou para dar pontos. Itens também podem dar alguma dessas características, mas ao se desvincular a característica também é removida.
- Perícias: Também utilizada dos pontos para serem adquiridos. Existem 11, sendo: Animais, arte, ciência, crime, esporte, idioma, investigação, manipulação, máquina, medicina e sobrevivência. Cada um possui "subáreas", por exemplo em "animais" tem de domar, montaria, tratamento etc. o jogador pode escolher pegar uma dessas subáreas pagando um ponto ou pagar dois pontos e comprar o pacote completo (a área).
- Magia: é uma opção que os jogadores podem optar por ter, caso a escolha de cenário e o narrador permita. Sendo necessário a compra de uma vantagem.
- Cenário: Como é um RPG genérico ele possibilita que os jogadores escolham as mais diversas temáticas para seu jogo: idade medieval, terror, suspense, investigação entre outros. Ele tem muitas referências do cenário Tormenta RPG e de animes e mangás, mas suas regras não se limitam a essas características, sendo mais uma opção.

Essas são as possibilidades de variação do jogo um jogo de grupo em que os jogadores têm 35 vantagens únicas, 55 vantagens, 24 desvantagens e 187 para escolher, fora a escolha de cenário.

6. *Definições*: O manual apresenta algumas palavras que podem ajudar a ambientar o RPG, tendo uma proposta mais relacionada aos animes, que são a animação feita de desenho, em principal no Japão.

RPG 02: Dragon Age RPG / Editora Jambô.

Aspectos Editoriais:

Elementos externos:

- Marcador: Não possui.
- Sobrecapa: Não possui.
- Capa (1ª capa, 2ª capa, 3ª capa e 4ª capa): Primeira capa é dura, possui ilustração, título e nome do autor. A segunda e terceira estão com a folha de guarda colada nela. Já a quarta possui ilustração, anúncio publicitário, marca, apoiadores e código de barras.
- Lombada: Título, ilustração e marca.
- Orelha: Não possui.
- Guarda: Possui, e nelas está ilustrado o mapa.

**Elementos pré-textuais:*

- Falsa folha de rosto e verso da falsa folha de rosto: Não possui.
- Folha de rosto, verso da folha de rosto: Possui, com título, gênero, créditos, agradecimentos, marca, editora e ficha catalográfica.
- Catalogação na publicação de monografia: Possui.
- Epígrafe: Não possui.
- Dedicatória: Não possui.
- Agradecimento: Existe um pequeno agradecimento na folha de rosto.
- Apresentação: Não possui.
- Prefácio: Não possui.
- Sumário: Possui.
- Lista de figuras e tabelas: Não possui.
- Resumo: Não possui.

** Elementos textuais:*

- Introdução: Possui.

- Corpo ou desenvolvimento: O livro é dividido em 13 capítulos, mais uma introdução, um glossário, índice e os materiais de apoio e ficha de personagem. Começando com a introdução, passando então pelos 13 capítulos, que são divididos entre guia do jogador e guia do mestre, para o jogador passa pelos capítulos que ensinam a criação de personagem, mecânicas de jogo, opções para personalizar personagem, equipamentos, magias, dicas de interpretação, apresentação do cenário. Para o mestre é passado dicas de como mestra, mecânicas de jogo, apresentação da proposta do cenário e dicas de como conduzir uma campanha, mais história sobre o mundo, personagens enriquecer o cenário e por fim as recompensas. Em seguida vem o glossário, índice e material de apoio e ficha de personagem. Composto assim cerca de 334 páginas.

- Ilustrações: Possui.

- Notas: Possui para indicar sugestões, dicas e regras opcionais.

Elementos pós-textuais:

- Anexos ou apêndices: Possui ficha de personagem, ficha de exército, carta de feitiço.

- Glossário: Possui.

- Índice: Possui.

- Encarte: Possui.

- Colofão: Não possui.

- Suplemento ou Adendo: Existem dois livros de aventuras oficialmente e histórias.

Aspectos gráficos:

Capa:

Figura 22- Capa Dragon Age RPG



Fonte: Produzida pelo autor.¹⁰

Página de abertura de “parte” ou seção:

Figura 23- abertura de seção Dragon Age RPG



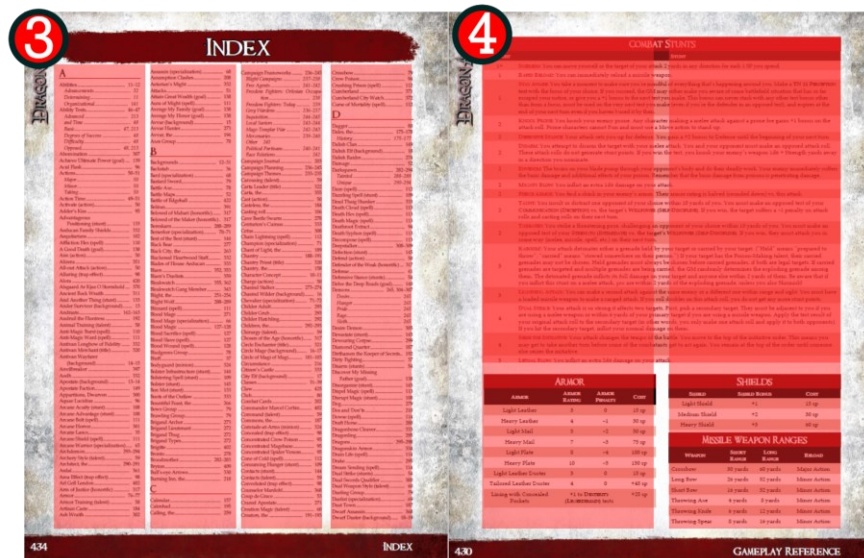
Fonte: Produzida pelo autor.¹¹

Páginas internas: abertura de capítulo e outra página:

¹⁰ Imagem produzida a partir do livro *Dragon Age RPG*, de Chris Pramas, editora Jambô, 2016.

¹¹ Imagem produzida a partir do livro *Dragon Age RPG*, de Chris Pramas, editora Jambô, 2016.

Figura 26- Segundo Grid Dragon Age RPG



Fonte: Produzida pelo autor.¹⁴

Ficha de jogo:

Figura 27- Ficha de personagem Dragon Age RPG

¹⁴ Imagem produzida a partir do livro *Dragon Age RPG*, de Chris Pramas, editora Jambô, 2016.

Fonte: Produzida pelo autor.¹⁵

Figura 28- Fichas auxiliares Dragon Age RPG

The image displays four distinct auxiliary cards from the Dragon Age RPG system, arranged in a 2x2 grid. Each card is a form with various fields for player information and game mechanics. The cards are:

- Card 3 (top left):** MASS BATTLE FORCE CARD. It includes fields for Party Name, Commander, Primary Troop Type, and several slots for Troop Specialists (1-4).
- Card 4 (top right):** INITIATIVE CARD. It features fields for Name, Class/Level, and a grid for Initiative rolls (1-4).
- Card 5 (bottom left):** QUICK REFERENCE CARD. It contains a large table for tracking various statistics and abilities, with fields for Name, Class/Level, and a section for Spells.
- Card 6 (bottom right):** SPELL CARD. It includes fields for Name, School/Type, Cast Time, and a section for Spell Effects.

 Each card is highlighted with a red border and a numbered red circle (3, 4, 5, 6) pointing to its respective card.

Fonte: Produzida pelo autor.¹⁶

Análise gráfica:

Cores: O livro é quase completamente colorido, tendo apenas as fichas quase completamente em P&B.

Estilo de ilustração: Ilustração digital, com um estilo cartoon indo para o realismo, sendo todas coloridas.

Marcas ou Símbolos: Nas amostras de páginas apresentadas não têm um símbolo em específico, apenas talvez elementos como a representação de sangue presentes em títulos visto nas aberturas de partes e capítulos, que é um elemento importante para o cenário do jogo. Fora isso é possível encontrar alguns símbolos no livro relacionados a grupos, reinos e magia.

Texturas: Capa – Na parte preta da capa é possível notar uma textura de fumaça, além disso nas ilustrações também são apresentadas algumas texturas como padrões de estampa e ilustrações; Páginas Internas – Existe um padrão nas laterais esquerdas e direitas das páginas, com uma mistura de cinza e marrom; Fichas de Jogo – Mesmo padrão de textura das páginas internas.

¹⁵ Imagem produzida a partir do livro *Dragon Age RPG*, de Chris Pramas, editora Jambô, 2016.

¹⁶ Imagem produzida a partir do livro *Dragon Age RPG*, de Chris Pramas, editora Jambô, 2016.

Grid:

O grid encontrado é flexível, sendo formado por uma coluna até quatro colunas, podendo ter uma distribuição de elementos diferente do grid da página.

Tipografia: Com serifa. A de texto corrido parece Times New Roman ou Kuenstler e as de títulos parece uma Anavio talvez modificada.

Elementos:

Capa – (1) Ilustração colorida em cima de fundo preto e textura de fumaça; (2) Título do RPG; (3) Autor; (4) Indicação de tipo de livro.

Página de abertura de “parte” / seção – (1) Ilustração colorida na folha toda; (2) Título da parte do livro.

Páginas Internas – (1) Número do capítulo; (2) Ilustração de começo de capítulo; (3) Letra capitular em começo de capítulo; (4) Numeração da página, título e numeração do capítulo; (5) Títulos com variações de tamanho e padrão de cor e fundo para a formação da hierarquia; (6) Título do RPG; (7) Estilo de nota do livro.

Fichas de Jogo – (1) e (2) são elementos que demonstram as duas colunas do grid encontradas nas duas primeiras páginas, já na terceira página, mesmo que pareça se tratar da mesma formação a verdade é que se trata de fichas para serem utilizadas de maneiras específicas e de forma independente; (3) Título do RPG. (4) Ficha para grandes guerras; (5) e (6) Fichas que servem para aumentar o fluxo do jogo.

Aspectos de Game Design:

1. Visão Geral:

a. Resumo: Dragon Age RPG é baseado no universo da franquia de jogos de Dragon Age. Em que se passa em um cenário sombrio com tramas políticas, sociais e culturais, além de ter que enfrentar as crias das trevas, o flagelo e a corrupção. O sistema tem como base o dado de 6 faces (d6).

b. Aspectos Fundamentais: O personagem terá 8 habilidades básicas, são elas: Astúcia, comunicação, constituição, destreza, força, magia, percepção e vontade. Sendo astúcia o conhecimento e inteligência do personagem. Comunicação é a desenvoltura social do personagem. A Constituição é a resistência física do personagem. A agilidade e coordenação

motora é representada pela destreza. A força mostra a capacidade física do personagem. Magia é o poder arcano que o personagem possui. Percepção é relacionada ao que o personagem nota a sua volta por meio dos seus sentidos. E por último vontade que representa a confiança, disciplina e resistência mental. Fora isso o jogador pode representar algumas raças do universo do jogo sendo algumas variações de anões, elfos, humanos e qunari e que nessa escolha algumas vezes não é visto por sua raça, mas sim por um grupo como *Mago do Círculo* e *Mercador Rivaini* sendo assim seu histórico. Outro ponto que o jogador pode escolher é a classe, que são 3, os guerreiros, ladinos e magos, essa escolha após progredir no jogo poderá se tornar cada vez mais única dando especializações a cada classe. Além disso, o histórico e classes acabam conversando entre si, alguns históricos só permitem o jogador seguir por caminho de algumas classes específicas. Outra forma de personalização são os focos de astúcia e o talento. Os jogadores precisam pelo menos de três dados de seis lados (d6), com um tendo a cor diferente dos outros. Algumas das ações básicas são: iniciativa (rolagem de dados para decidir a ordem de jogo dos jogadores); turno (espaço de tempo em que cada personagem vai ter um número de ação para fazer na sua iniciativa, normalmente podendo ser uma ação principal e uma ação menor, ou duas ações menores); ação principal (ataque corpo-a-corpo ou à distância, ataque total, carga, corrida, curar ou defesa); ação menor (ativar, erguer a guarda, ficar firme, forçar o ataque, mirar, movimento, preparar e sacar); ação livre (ação simples que podem ser feitas em conjunto com outras, como falar ou algumas magias); magia (elas podem tomar o espaço de uma ação principal, menor ou livre); descanso (serve para recuperar recursos dos personagens dos jogadores - vida, mada e outros).

c. Diferencial de venda (*Golden nuggets*): Mecânica de *façanha* que possibilita um jogo mais fluido e emocionante. Mecânicas de batalha em massa, criação de organizações e inscrições de runas, opcionais. Dado do dragão que em um conjunto de três dados de seis lados é o de cor diferente, sendo assim dois da mesma cor e um de cor diferente o qual pode servir para algumas mecânicas de decisão de sucesso.

2. Contexto do game:

a. História do game: O RPG foi desenvolvido pensando em se passa durante *o último Flagelo a Ameaçar Thedas*. Mas o livro acabou disponibilizando outras opções de campanha, como *Guardiões Cizentos*, *Capanhas do Flagelo*, *Lutadores da Liberdade* entre outras propostas encontradas no capítulo 10.

b. Eventos anteriores: O livro traz um pouco da história anterior aos eventos atuais.

c. Principais jogadores:

Raças / Histórico: Anão da superfície. Anão de casta alta. Anão de casta baixa. Anão do pó. Andarilho antivano. Apóstata. Artesão fereldeniano. Avvar. Aventureiro nevarrano. Beresaad qunari. Burguês das planícies livres. Convertido seheron. Elfo escravo fugitivo. Elfo urbano. Elfo valeano. Estudioso orlesiano. Exilado orlesiano. Homem (mulher) livre fereldeniano (a), Mago do círculo. Mercador rivaini. Nobre fereldeniano. Nobre orlesiano. Pebleu orlesiano. Saqueador do mar desperto. Selvagem chasind. Sobrevivente ander. Tal-vashoth. Tevinter, altus. Tevinter, laetan. Tevinter, soporati.

Classes: Guerreiro, ladino e mago.

3. Objetos essenciais do game:

a. Personagens: Anão da superfície. Anão de casta alta. Anão de casta baixa. Anão do pó. Andarilho antivano. Apóstata. Artesão fereldeniano. Avvar. Aventureiro nevarrano. Beresaad qunari. Burguês das planícies livres. Convertido seheron. Elfo escravo fugitivo. Elfo urbano. Elfo valeano. Estudioso orlesiano. Exilado orlesiano. Homem (mulher) livre fereldeniano (a), Mago do círculo. Mercador rivaini. Nobre fereldeniano. Nobre orlesiano. Pebleu orlesiano. Saqueador do mar desperto. Selvagem chasind. Sobrevivente ander. Tal-vashoth. Tevinter, altus. Tevinter, laetan. Tevinter, soporati. Povos de Thedas. Feras de Thedas. Crias das trevas. Dragões. Espíritos malignos e cadáveres possuídos. Demônios. Cetus. Caçador das Profundezas. Espectros da rocha. Golens. Gosma luminosa. Lobisomem. Silvicola selvagem. Varterral.

b. Armas: Arco curto, arco longo, escudo, flechas, besta, cirote, maça, martelo, marreta, alabarda, forcado militar, glave, arma improvisada, manopla, punho, cajado, estrela-da-manhã, porrete, broquel com espinhos, florete, main gauche, adaga, espada curta, faca de arremesso, espada bastarda, espada de duas mãos, espada longa, azagaia, lança, pique, lança de justa, lança montada, lança montada pesada, machado de arremesso, machado de batalha, machado de duas mãos.

c. Estruturas: Alojamento genérico.

d. Objetos:

Moedas: Peça de ouro, prata e ouro,

Armaduras e escudos: Couro leve, couro pesado, malha leve, malha pesada, placas leves, placas pesadas, revestimento com bolso escondido, escudo leve, escudo médio, escudo pesado.

Viagem e aventura: Apito, barbante comum, barbante de pescaria, boia, bomba de fedor, bomba de fumaça, bússola, caneno (de latão), cartas de baralho, cobertor, corda comum, corda de seda, corrente, equipamento de pesca, espelho, espigão, frigideira, gancho, gazuas, giz, grilhões, haste, incenso, laço de caçador, lanterna, lona comum, lona encerada, luneta, panela, pederneira, pedra de amolar, prato, saco de dormir, talheres, tenda pequena, tenda grande, tocha, tubo de ignição, vela e vela-relógio.

Transporte e armazenamento: Balde, barril, barrilete, baú pequeno, baú grande, bolsa, bolsa (cinto), cadeado cilíndrico, cadeado a chave, caixote, cesta, dobradiça, ferrolho, frasco, garrafa argila, garrafa vidro, mochila, mochila viajante, odre, saco, serragem.

Ferramentas: Ancinho, bigorna portátil, broca, pote pequeno de cola, enxada, escada corda, escada madeira, faca de esfolar, foicinha, foice, fole, forçado, formão, machadinha, machado de lenhador, maço, martelo ferro, martelo forja, martelo construção, pá, pá de jardinagem, pé de cabra, pinça manual, pinça forja, pregos, serra e sovela.

Vestuário: Botas, calças, calças corsário, camisa, capuz, chapéu, chinelos, cinto, colete, faixa, gibão, jaqueta, luvas, manto, máscara pano, máscara moldada, meias, robe de mago, robe, roupas íntimas, saia, sandálias, sapatos, tabardo, vestido, vestido de festa.

Bens de troca e matérias-primas: Algodão, cera de abelha, comida, corante, couro, farinha, lá, linho, mel, miçanga, pele pequena, pele grande, penas, sal, seda, temperos

Equipamento profissional: Cadeado de livro, cera de selar, corneta de caça, instrumento musical (chifre, corda, tambor e sopro), kit de curandeiro, kit de iluminuras, kit de pintor, lápis, livro, papel, papel folha para mapa, pena, pergaminho, sinete padrão, sinete personalizado, tela, tinta, tinta à óleo.

Objetos do lar: Armação de cama, banco, cadeira (madeira e acolchoada), caldeirão, cálice, caneca argila, caneca metal, cobertor, colcha, colchão (palha e pena), copo (argila, latão e madeira), escova, espelho (corpo inteiro, pequeno), lampião, mesas, óleo, pente, sabão, tigela (argila, madeira e metal), travesseiro, vassoura.

Venenos: Extrato de raiz da morte, pó de hale, veneno de aranha, veneno de corvo, beijo de víbora, mata-mago, soro da podridão, veneno de aranha concentrado, veneno de corvo concentrado, mata-mago concentrado, morte quieta, tranca-medula, veneno de wyvern.

Granadas: Bomba de choque, bomba de fogo, bomba de gelo, frasco de ácido.

4. Conflitos e Soluções:

a. Pessoal: O livro possui bastante recursos para o desenvolvimento de conflitos pessoais, sendo algumas delas a escolha de "histórico", sugestões de nomes por espécies, apresentação da história do cenário, classe, foco em habilidade e outros. Além disso, o jogo incentiva a criação de objetivos pessoais (voltado ao jogo) e para o personagem, dando exemplos.

O “histórico” é referente à escolha de espécies do personagem (anão, elfo, humano, qunari ou tal-vashoth) e de onde são, se pertencente a algum grupo ou guilda entre outras características, afetando em parte narrativa e parte mecânica (regras) também. Como mencionado, essa escolha também pode envolver a escolha do nome do personagem, a classe e profissão.

Alguns dos conflitos pessoais, assim como sociais podem ser resolvidos por meio de um teste de habilidade, esses testes são feitos utilizando 3d6 (três dados de seis lados). Tendo o resultado igual a rolagem dos 3d6 + habilidade (astúcia, comunicação, constituição, destreza etc.) + foco (acrobacia, cartografia, caligrafia, coragem etc.). Outros conflitos podem ser resolvidos através da narrativa.

b. Social: Como mencionado os conflitos sociais se relacionam com o pessoal, pelo menos na maneira de resolução de alguns, porém às vezes ocorre uma disputa, ocorrendo um “teste oposto” em que o jogador e o narrador vão fazer uma rolagem de teste de habilidade e verá qual resultado se sobressai ao do outro, quem tiver mais pontos ganha, em caso de empate o jogador que possui o maior número no dado do dragão ganha.

O jogo também incentiva a criação de vínculos entre os personagens dos jogadores, mesmo que em primeiro momento no jogo os personagens não se conheçam.

c. Combate: No caso desse RPG esse conflito acaba tendo quase a mesma atenção que os outros, podendo até ocorrer uma conexão entre eles. Mas no caso de um conflito de combate ele existem muitas variações pelos tipos de armas e magias ou ações que o personagem vai tomar e outros.

O “tempo de ação” é quando começa um combate, em que os jogadores jogam a iniciativa (teste de destreza), caso haja empate que tiver o maior número no dado do dragão ganha, caso continue no empate quem tiver maior habilidade ganha. Depois os jogadores podem fazer uma ação principal e uma ação menor ou duas ações menores, ao concluir as ações o turno do personagem acaba.

As “ações principais” são: ataque corpo-a-corpo, a distância, total, carga, corrida, curar, defesa. As “ações menores” são: ativar, erguer a guarda, ficar firme, forçar o ataque, mirar, movimento, preparar, sacar.

Para efetuar um ataque o jogador deve escolher o alvo, ver que tipo de ataque quer fazer (corpo-a-corpo ou distância), ver se cumpre os requisitos de distância e se está conseguindo ver o alvo. Caso cumpra os requisitos do tipo de ataque desejado, o jogador deve fazer uma rolagem de 3d6 + habilidade do tipo de ataque (destreza ou força) + foco (caso se aplique). Se a jogada superar ou empatar com a pontuação da defesa do adversário então acerta. Ao acertar o jogador deve jogar o dado de dano da arma + habilidade (força ou percepção) + qualquer modificador que se aplique e com isso vai tirando a saúde do adversário até matar ou incapacitar.

5. Variações de jogo:

RPG tradicional para jogar em conjunto para resolver uma aventura ou campanha, com pelo menos um jogador e um mestre. Acrescenta as opções de jogar em guerras massivas de exército contra exército, como os jogos de guerra. E tem a possibilidade de jogar com um personagem de vida comum como um mercador ou um político e enfrentar conflitos mais sociais e focado em sua profissão ou até mesmo pessoais. Possuindo as variações em:

- Quantidade de jogador: Interferindo no nível de desafio que o narrador vai ter que colocar e quanta experiência os jogadores ganham;
- Escolhas de personalização de personagem: 8 habilidades (astúcia, comunicação, constituição, destreza etc.); 20 históricos (anão do pó, avvar, elfo urbano, mago do círculo, beresaad qunari etc.); 3 classes (guerreiro, ladino e mago), equipamento (armas, armaduras, roupas, mochilas etc.); nome (anão, élfico, humano, qunari ou Tal-Vashoth); foco em habilidade (conhecimento cultural, disfarce, natação etc.); mais de 30 talentos (batedor, cirurgia, conhecimento, contatos etc.); 21 especializações (guardião, bardo, metamorfo etc.); mais de 100 magia e outros;
- Modo de jogo: Personagem principal ou comandar exército;
- Escolhas de progressão de personagem (habilidades, talentos, especializações etc.);
- Época do cenário que a aventura passará;
- Criação de organizações e inscrições de runa e outras.

6. Definições: Existe um glossário explicando termos relacionados à mecânica principalmente, mas dentro de cada capítulo os itens são definidos como armas, magias, equipamentos, objetos, habilidades.

RPG 03: DUNGEONS & DRAGONS (D&D) / Editora Wizard Of The Cost.

Aspectos Editoriais:

Elementos externos:

- Marcador: Não possui.
- Sobrecapa: Não possui.
- Capa (1ª capa, 2ª capa, 3ª capa e 4ª capa): Primeira capa dura e possui título (tanto do que o livro trata como do jogador, mestre ou monstros, quanto do RPG), a logo, ilustração e mensagem sobre o assunto do livro. A segunda e terceira estão com a folha de guarda colada nela. Já a quarta possui ilustração, anúncio publicitário, marca, apoiadores e código de barras.
- Lombada: Título do RPG, título do livro e logo.
- Orelha: Não possui
- Guarda: Possui uma preta.

** Elementos pré-textuais:*

- Falsa folha de rosto e verso da falsa folha de rosto: Não possui.
- Folha de rosto, verso da folha de rosto: Possui a falsa folha de rosto com o título e ilustração e seu verso possui os créditos, ilustração e ficha catalográfica.
- Catalogação na publicação de monografia: Possui.
- Epígrafe: Não possui.
- Dedicatória: Não possui.
- Agradecimento: Não possui.
- Apresentação: Não possui.
- Prefácio: Possui.
- Sumário: Possui.
- Lista de figuras e tabelas: Não possui.
- Resumo: Não possui.

Elementos textuais:

- Introdução: Possui.
- Corpo ou desenvolvimento: O livro do jogador é dividido em 3 partes, com um total de 11 capítulos, mais uma introdução, cinco apêndices, índice e os materiais de apoio e ficha de personagem. Começando com a introdução, passando então pelos 11 capítulos, que são divididos entre criação de personagem do capítulo 1 ao 6, guia de mecânicas sendo o capítulo 7 utilizações de habilidades, as 8 mecânicas de aventura e 9 sobre combate e por fim a terceira parte, fala de magias no capítulo 10 e 11, em seguida vem os apêndices que tem informações de imersão e depois a ficha de personagem. Compondo assim cerca de 320 páginas.
- * Obs.: Existem mais o livro do mestre e dos monstros como base e que segue características similares.

- Ilustrações: Possui.

- Notas: Possui.

* Elementos pós-textuais:

- Anexos ou apêndices: anexo da ficha de personagem e 5 anexos, sendo 1- condições (mecânica), 2- deuses do multiverso, 3- Os planos de existência, 4- estatística de criaturas e 5- leitura inspiradora.
- Glossário: Não possui.
- Índice: Possui.
- Encarte: Possui.
- Colofão: Não possui.
- Suplemento ou Adendo: Possui aventuras, cenários diferentes, contos, livros de arte.

Aspectos gráficos:

Capa:

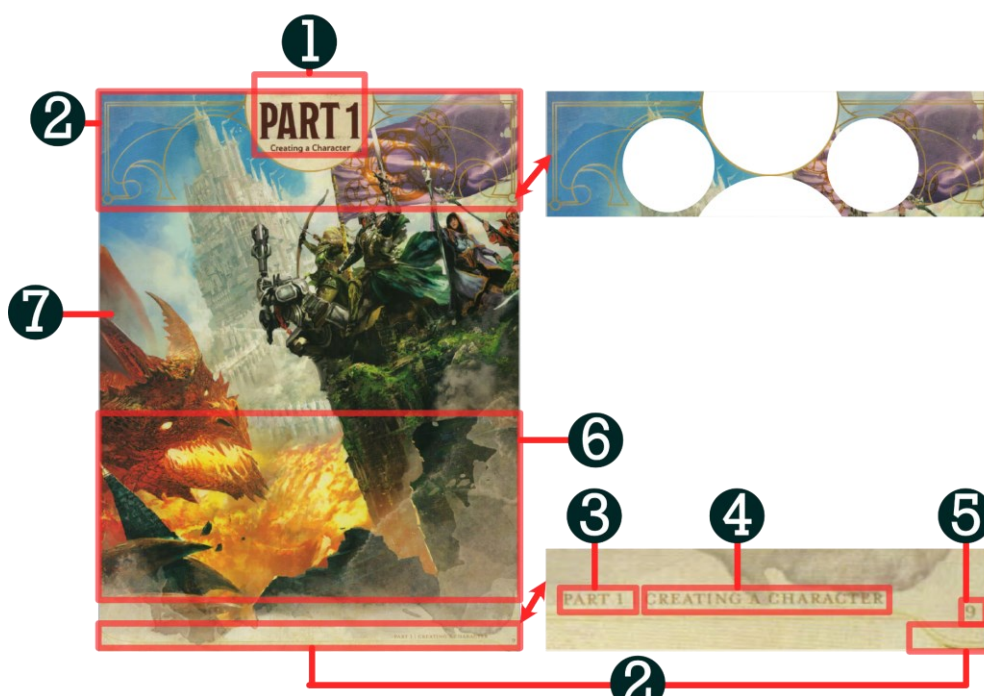
Figura 29- Capa D&D



Fonte: Produzida pelo autor.¹⁷

Página de abertura de “parte” ou seção:

Figura 30- Abertura de seção D&D



Fonte: Produzida pelo autor.¹⁸

¹⁷ Imagem produzida a partir do livro *Dungeons & Dragon - Player's Handbook*, da Wizard Of The Coast, 2014.

¹⁸ Imagem produzida a partir do livro *Dungeons & Dragon - Player's Handbook*, da Wizard Of The Coast, 2014.

Páginas internas: abertura de capítulo e outra página:

Figura 31- Abertura de capítulo D&D



Fonte: Produzida pelo autor.¹⁹

Grid:

Figura 32- Grid D&D



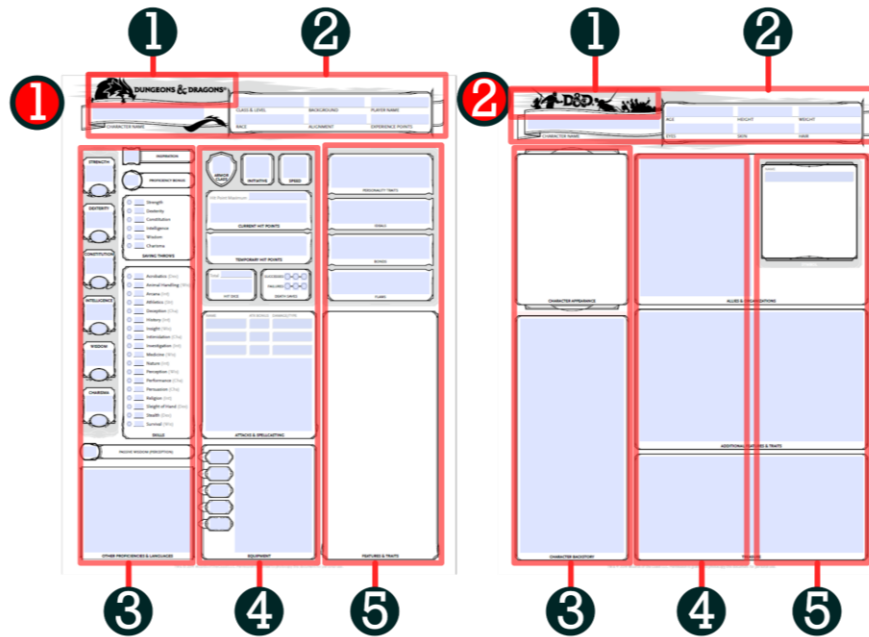
Fonte: Produzida pelo autor.²⁰

Ficha de jogo:

¹⁹ Imagem produzida a partir do livro *Dungeons & Dragon - Player's Handbook*, da Wizard Of The Coast, 2014.

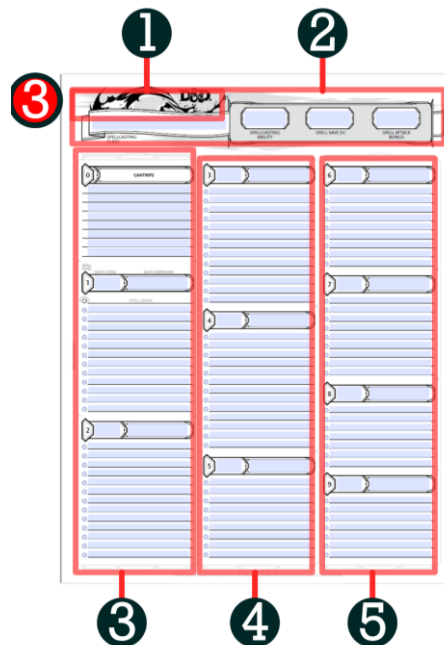
²⁰ Imagem produzida a partir do livro *Dungeons & Dragon - Player's Handbook*, da Wizard Of The Coast, 2014.

Figura 33- Fichas de personagem D&D



Fonte: Produzida pelo autor.²¹

Figura 34- Fichas de personagem parte 3 D&D



Fonte: Produzida pelo autor.²²

²¹ Imagem produzida a partir do livro *Dungeons & Dragon - Player's Handbook*, da Wizard Of The Coast, 2014.

²² Imagem produzida a partir do livro *Dungeons & Dragon - Player's Handbook*, da Wizard Of The Coast, 2014.

Análise gráfica:

Cores: O livro é quase completamente colorido, tendo ilustrações com grandes variações, como também monocromáticas simulando as cores de “papel antigo” similares às cores padrões das folhas, entretanto mais escuras. As únicas folhas P&B são as de ficha.

Estilo de ilustração: Ilustração digital.

Marcas ou Símbolos: Capa – Logo do RPG no elemento (2) e (3); Fichas de jogo – Nas três páginas no elemento (1) existem em cada uma um símbolo, sendo o primeiro um dragão, o segundo um combate e o terceiro uma “magia”. Outros símbolos encontrados no decorrer do livro fazem referência a “planos de existência” (universos no mundo do jogo), escolas de magias e outros.

Texturas: Páginas internas (geral) – No livro é possível observar a presença de uma textura voltada a papel antigo e algumas vezes manchado como se uma bebida ou algo líquido tivesse caído sobre ele. Como pode ser visto nos fundos das páginas e na página de abertura de “parte” no elemento (6).

Grid:

Segue um grid padrão de duas colunas, mas pode haver casos de ter de três colunas até cinco colunas.

Tipografia: Com serifa. Utilizado em texto corrido uma Times New Roman ou semelhante como a Bookmania, já no título do livro algo semelhante a Modesto Bold Condensed e nos títulos gerais talvez uma Mrs Eaves Small Caps.

Elementos:

Capa – (1) Ilustração colorida de página inteira; (2) Nome do RPG; (3) Logo do RPG e título do livro; (4) Frase de chamada.

Páginas de abertura de “parte” / seção – (1) Título da parte; (2) Adorno dourado no cabeçalho e rodapé; (3) Indicação da parte que o leitor está; (4) Título da parte; (5) Numeração da página.

Páginas Internas – (2) Adornos dourados na parte inferior e superior e lateral esquerda; (7) Ilustração padrão de começo de capítulo, sempre na página esquerda; (8) Letra capitular em

começos de capítulos; (9) Títulos com diferenciações de tamanhos para estabelecer uma hierarquia; (10) Estilo de nota do livro.

Fichas de Jogo – (1) Símbolos nas três páginas fazendo relação ao jogo; (2) Características de identificação do personagem na página um e dois e na página três características voltadas ao poder mágico do personagem; nas três páginas estão localizadas uma diagramação de três colunas, representadas nos elementos (3), (4) e (5) em que existem elementos de organizações com formatos entre círculos e elipses, como também quadrados e retângulos com pontas arredondadas e mais algumas formas.

Aspectos de Game Design:

1. Visão Geral:

a. Resumo: *Dungeons & Dragons* é o primeiro RPG e o maior do mercado, mesmo que nos últimos tempos tenha competido com outros. Seu cenário básico trata de um mundo medieval de alta fantasia com magos, guerreiros, criaturas mágicas e outros aspectos. O sistema usa como base o dado de 20 faces, porém as mecânicas do jogo utilizam dados com menos faces como o d12, d10, d8 e outros.

b. Aspectos Fundamentais: O personagem terá 6 características, sendo elas carisma, constituição, destreza, força, inteligência e sabedoria. O carisma mede o quanto o personagem se dá bem em situação social indo além da sua aparência, a constituição é o quanto o personagem é resistente, destreza mostra o quanta coordenação motora e precisão o personagem tem, força é o potencial físico, inteligência é a capacidade de entendimento e memorizar, sabedoria mede a percepção e intuição do personagem. *Dungeons & Dragons* também oferece a possibilidade com uma variedade de “raças”, “sub-raças” e de classes, fora isso oferece alguns “antepassados” para incrementar a história do personagem e dar alguns bônus. Algumas ações básicas são: iniciativa (determinando a ordem de combate); movimento (podendo andar o deslocamento do personagem ou o dobro pelo custo de uma “ação em combate” - ataque, lançamento de magia, pegar item na mochila ou outras); ações bônus (ações concedidas por algumas magias, habilidades ou outras características dos personagens, não afetando a ação de movimento ou de combate); ação em combate (ataques à distância ou corpo-a-corpo, conjurar algumas magias, desengajar, esquivar entre outras); teste de resistência ou perícia (rolagem de dados para ver se o personagem consegue superar um desafio, seja contra uma situação ou outro

ser); descanso curto e longo (serve para recuperar recursos dos jogadores - vida, magias, habilidade e outras.

c. Diferencial de venda (*Golden nuggets*): Por ser um RPG antigo ele possui muito conteúdo de história por meio de suplementos, além disso suas novas versões simplificaram regras para iniciantes possam jogar sem tanta dor de cabeça, mas sem tirar tanto da complexidade de alguns aspectos que jogadores mais antigos buscam como amplificar o personagem, ou usar as mecânicas de forma mais artilosa.

2. Contexto do game:

a. História do game: Esse RPG foi criado quando Gary Gygax e Dave Arneson resolveram transformar um jogo de guerra em um jogo de interpretação de papéis. O jogo em si foi feito para ser um jogo de alta fantasia medieval, com aventuras épicas, atualmente existem vários cenários para o mesmo RPG.

b. Eventos anteriores: D&D tem vários universos e em cada um deles suas histórias.

c. Principais jogadores:

Raças: Anão, elfo, halfling, humano, draconato, gnomo, meio-elfo, meio-orc e tiefling.

Classes: Bárbaro, bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino, patrulheiro.

3. Objetos essenciais do game:

a. Personagens: Anão, elfo, halfling, humano, draconato, gnomo, meio-elfo, meio-orc e tiefling, divindades, águia gigante, aranha gigante, cavalo de guerra, cavalo de montaria, cobra constritora, coruja, corvo, crocodilo, diabrete, esqueleto, falcão, gato, javali, leão, lobo, lobo atroz, mastim, morcego, mula, pantera, pseudodragão, quasit, rato, sapo, serpente venenosa, sprite, tigre, tubarão dos arrecifes, urso marrom, urso negro e zumbi.

b. Armas: Adaga, azagaia, bordão, clava grande, foice curta, lança, maça, machadinha, martelo leve, porrete, arco curto, besta leve, dardo, funda, alabarda, cimitarra, chicote espada curta, espada grande, espada longa, glaive, lança longa, maça estrela, machado grande, machado grande, machado de batalha, malho, mangual, martelo de guerra, picareta de guerra, rapieira, tridente, arco longo, besta de mão, besta pesada, rede e zarabatana.

c. Estruturas: Alojamento genérico e depende do cenário.

d. Objetos:

Moeda: Peça de ouro, prata e bronze ou outros nomes, mas com a mesma variação de valor.

Escudos e armaduras: Armadura leve acolchoada, couro e couro batido, armadura média gibão de peles, camisa de malha, brunea, peitoral e meia-armadura, armadura pesada de cota de anéis, cota de malha, cota de talas, placas e escudo.

Armas: Adaga, azagaia, bordão, clava grande, foice curta, lança, maça, machadinha, martelo leve, porrete, arco curto, besta leve, dardo, funda, alabarda, cimitarra, chicote espada curta, espada grande, espada longa, glaive, lança longa, maça estrela, machado grande, machado grande, machado de batalha, malho, mangual, martelo de guerra, picareta de guerra, rapieira, tridente, arco longo, besta de mão, besta pesada, rede e zarabatana.

Equipamento: Ábaco, ácido, água benta, algemas, aljava, ampulheta, antídoto, apito de advertência, aríete portátil, armadilha de caça, arpéu, balança de marcador, balde, barril, baú, bolsa de componentes, caixa de fogo, caneca, caneta tinteiro, cantil, cesta, cobertor de inverno, corda de cânhamo, corda de seda, corrente, equipamento de pescaria, escada, esfera, espelho de aço, estrepes, fechadura, foco arcano, foco druídico, fogo alquímico, frasco, garrafa de vidro, giz, grimório, jarra, kit de escalada, kit de primeiros-socorros, lâmpada, lanterna coberta, lanterna furta-fogo, lente de aumento, livro, luneta, manto, marreta, martelo, mochila, munição, óleo, pá, panela de ferro, papel, parafina, pé de cabra, pedra de amolar, perfume, pergaminho, picareta de minerador, píton, poção de cura, porta mapas ou pergaminho, porta virotes, prego de ferro, rações de viagem, robes, roldana e polia, roupa comum, roupa de viajante, roupa de entretenimento, roupa fina, sabão, saco, saco de dormir, símbolo sagrado, sineta, sino, tenda para duas pessoas, tocha, tinta, vara, vela, veneno fresco, ferramentas de trabalho, jogos, kit disfarce e outros.

4. Conflitos e Soluções:

a. Pessoal: Narrativamente o jogo oferece a possibilidade dos jogadores escolherem uma das opções de traços de personalidade, ideais e defeitos, como também uma escolha de tendência (neutro, bom ou mal, caótico ou ordeiro) e que pode servir de guia moral para o personagem. Mas existem escolhas que também podem afetar os conflitos pessoais como: escolha de antecedente, raça, classe, atributos, perícias e outras de uma maneira mecânica também. Dentro das perícias e antecedentes podem conter a profissão do personagem (mesmo que de maneira discreta), assim como suas aptidões de tipos de conhecimentos e habilidades físicas.

Mesmo o jogo dando uma boa quantidade de incentivo na criação da história do personagem, o livro do jogador básico aparenta estar mais relacionado às mecânicas. Dando

uma base sobre as características das raças, mas não dando uma base tão profunda do cenário, falando um pouco sobre os “multiversos” do jogo o que pode fazer com que jogadores novatos não consigam desenvolver tanto esse tipo de conflito.

b. Social: Esse tipo já é mais favorecido pelas regras, ficando encargo do narrador o desenvolver nas sessões de jogo. Esse tipo de conflito pode ser resolvido por meio de teste de habilidade, em que o teste ocorre da seguinte maneira:

- $1d20 + \text{modificador de habilidade (força, inteligência, sabedoria etc.)}$.

ou em caso utilize uma perícia específica (intuição, atuação, história etc.):

- $1d20 + \text{modificador de habilidade} + \text{pontos na perícia}$.

Caso o resultado do teste seja igual ou maior do que o nível do desafio que está tentando superar, o jogador obtém um sucesso.

c. Combate: D&D traz diversas mecânicas para esse tipo de conflito, existindo muitas variações desde as classes com suas habilidades únicas, aos talentos e magias. Para a resolução desse tipo de conflito pode ser feito:

- $1d20 + \text{Modificador de habilidade (força ou destreza)}$

Caso maior ou igual a classe de armadura do oponente o jogador tem um sucesso e acerta o alvo. Depois deve jogar o dano para ter o resultado do ataque, caso erre não rola os dados de dano.

Outro modo de combate é por magia, que possui uma grande variação de efeito, tempo de conjurar (ação bônus, reação, ação etc.), alcance entre outros. Fora isso as mágicas também podem possuir uma duração tendo o seu resultado só quando dissipada ou terminar a duração. (Mágicas também podem estar relacionadas a outros tipos de conflitos.

5. *Variações de jogo*: D&D existem algumas variações, sendo algumas delas:

- Quantidade de jogadores, variação de experiência recebida e nível de dificuldade dos desafios.
- Personalização de personagem; Raça, classe, antecedente, atributos de habilidade, perícias, armas, magias etc.
- O livro analisado, junto com os outros dois considerados básicos, que podem servir de base para alguns cenários como *forgotten realms*, *dark sun*, *eberron* e outros.

6. *Definições:* As definições são feitas quando são apresentadas ou em momentos mais à frente do livro, algumas vezes indicadas na leitura para ir para a página da definição.

RPG 04: DUNGEON WORLD / Editora Secular Games

Aspectos Editoriais:

Elementos externos:

- Marcador: Não possui.
- Sobrecapa: Não possui.
- Capa (1ª capa, 2ª capa, 3ª capa e 4ª capa): A primeira capa é dura e tem o título, uma ilustração colorida e o nome dos autores. A segunda e a terceira possuem a folha de guarda preta colada. Na quarta está a logo da editora, estúdio do jogo e parceiro, mas também tem ilustração, e algumas informações sobre a proposta do RPG.
- Lombada: Título, autores e logo do estúdio do jogo.
- Orelha: Não possui.
- Guarda: Possui.

Elementos pré-textuais:

- Falsa folha de rosto e verso da falsa folha de rosto: Não possui.
- Folha de rosto, verso da folha de rosto: Possui, tendo o título na folha de rosto e no verso os dados catalográficos, créditos, marca da editora, desenvolvedora e apoiadora do jogo.
- Catalogação na publicação de monografia: Possui.
- Epígrafe: Não possui.
- Dedicatória: Não possui.
- Agradecimento: Não possui.
- Apresentação: Não possui.
- Prefácio: Não possui.
- Sumário: Possui.
- Lista de figuras e tabelas: Não possui.
- Resumo: Não possui.

Elementos textuais:

- Introdução: Possui.
- Corpo ou desenvolvimento: O livro possui 20 sessões e 6 apêndices. O primeiro capítulo é a introdução falando sobre o universo do jogo, os personagens e dicas. Já o segundo ao quarto aborda as mecânicas básicas, as descrições, tendências e habilidades. Do quinto ou 13 fala das classes. Já os capítulos do 14 ao 18 são mais focados para os mestres / narradores de jogo com mecânicas, descrição de cenário e monstros, dicas para narrar e tornar o jogo mais interessante para os jogadores. Capítulo 19 fala sobre os equipamentos e o 20 trata de técnicas mais para mestres / narradores, mas também para os jogadores que desejam personalizar mais seu jogo. O apêndice um tem os agradecimentos, o dois fala sobre ensinar a jogar, o três convertendo a aventura, o quatro fala de criação de personagens não jogáveis de forma rápida, o 5 trata de rótulos e o último (seis) tem o índice.
- Ilustrações: Possui, sendo apenas as da capa colorida.
- Notas: Possui.

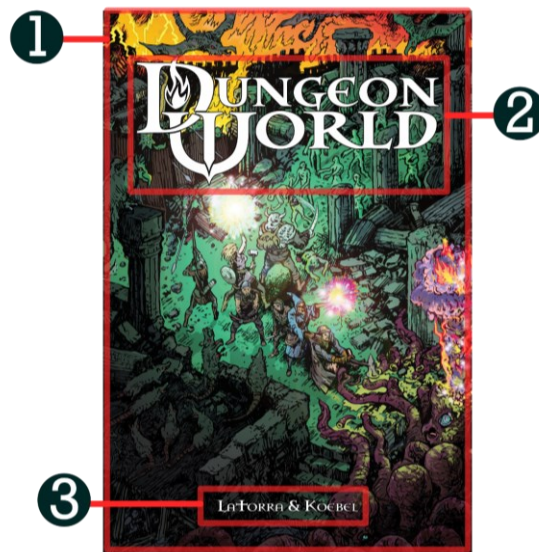
** Elementos pós-textuais:*

- Anexos ou apêndices: Possui apêndice, porém o apêndice se encontra no início, abaixo do sumário.
- Glossário: Possui.
- Índice: Possui.
- Encarte: Não possui.
- Colofão: Não possui.
- Suplemento ou Adendo: Não possui oficialmente.

Aspectos gráficos:

Capa:

Figura 35- Capa Dungeon World

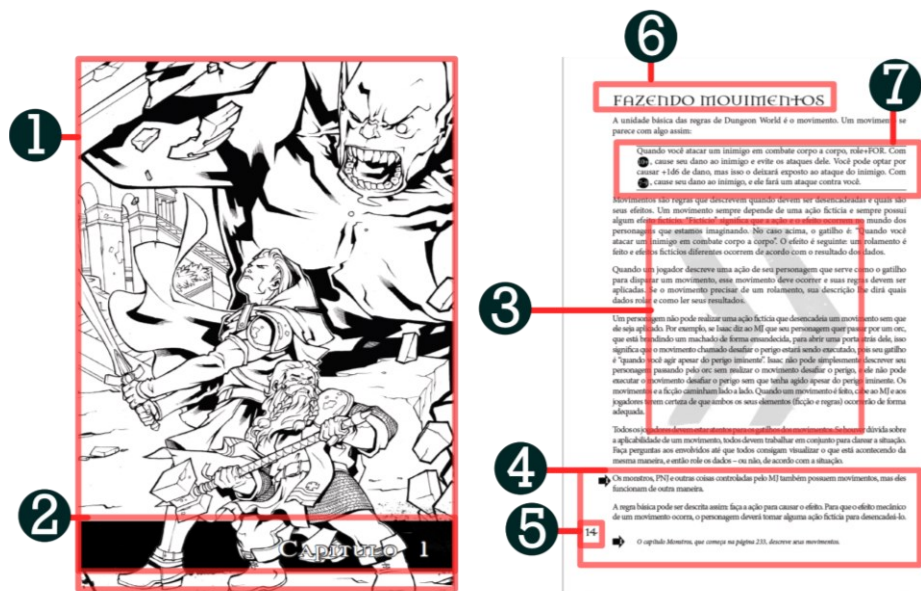


Fonte: Produzida pelo autor.²³

Página de abertura de “parte” ou seção: Não possui.

Páginas internas: abertura de capítulo e outra página:

Figura 36- Abertura de capítulo e página Dungeon World



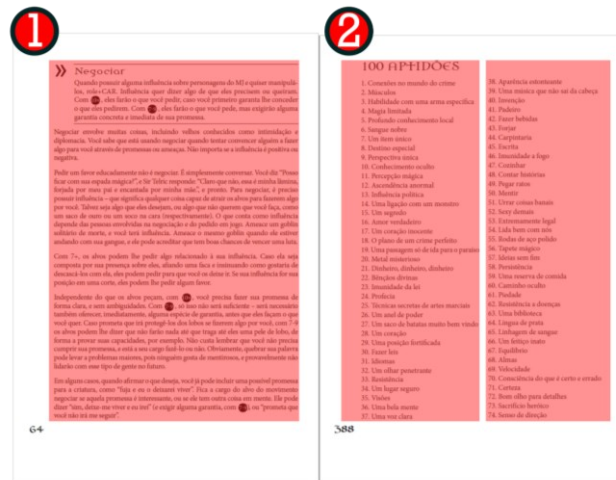
Fonte: Produzida pelo autor.²⁴

²³ Imagem produzida a partir do livro *Dungeon World*, de Sage Latorra e Adam Koebeli, publicado pela editora Secular Games, 2013.

²⁴ Imagem produzida a partir do livro *Dungeon World*, de Sage Latorra e Adam Koebeli, publicado pela editora Secular Games, 2013.

Grid:

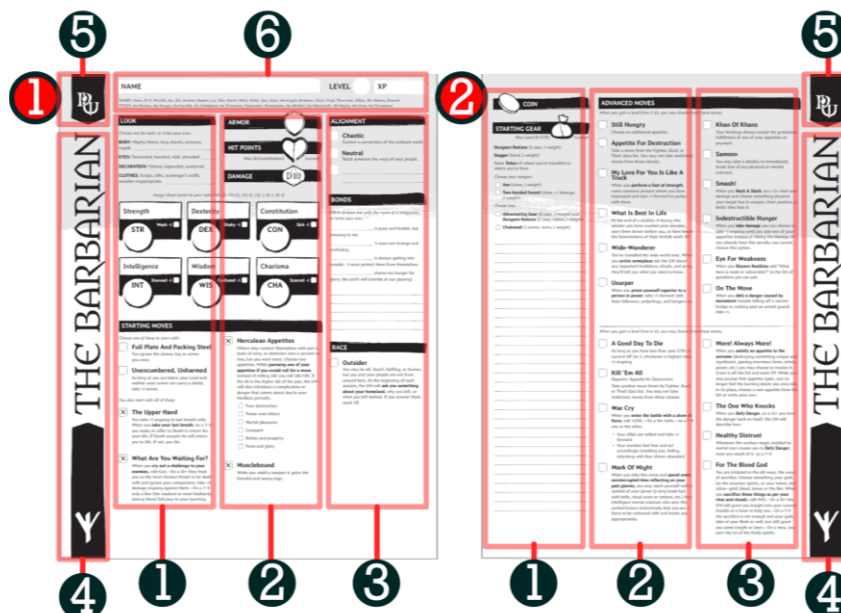
Figura 37- Grid Dungeon World



Fonte: Produzida pelo autor.²⁵

Ficha de jogo:

Figura 38- Ficha de personagem Dungeon World



²⁵ Imagem produzida a partir do livro *Dungeon World*, de Sage Latorra e Adam Koebeli, publicado pela editora Secular Games, 2013.

Fonte: Produzida pelo autor.²⁶

Análise gráfica:

Cores: A capa é colorida, já o miolo é P&B.

Estilo de ilustração: Ilustração digital.

Marcas ou Símbolos: Capa – Existe um fogo dentro do D no item (2) que é relacionado a magia; Páginas internas – Sete no fundo da página (3) e setas para indicação (elemento 4); Fichas de jogo – Logo do jogo (5) e símbolo da classe jogável (4). Outros símbolos encontrados estão presentes antes das aberturas de capítulos e existem um diferente para cada “classe”.

Texturas: Não possui.

Grid: O mais comum é em grids de uma coluna, entretanto também foi observado a presença de grids de duas colunas.

Tipografia: Com serifa. Para texto corrido Times New Roman ou algo semelhante como Minion Pro Condensed Subhead Regular e para títulos uma tipografia não identificada, podendo ser exclusiva.

Elementos:

Capa – (1) Ilustração colorida de página inteira; (2) Título do RPG; (3) Autores.

Páginas Internas – (1) Ilustração de começo de capítulo sempre na página esquerda; (2) Indicação de capítulo; (3) Símbolo; (4) Estilo de nota do livro; (5) Numeração da página; (6) Título com tipografia diferente do corpo; (7) Exemplos dados pelo livro sobre o jogo.

Fichas de Jogo – (1) ao (4) Mostra o grid feito para as partes da ficha; (4) Mostra a classe do personagem tanto pelo nome, quanto pelo símbolo; (5) Logo do Jogo.

Aspectos de Game Design:

1. Visão Geral:

a. Resumo: *Dungeon World* é um RPG simples que busca fazer os jogadores assumirem o papel de um herói ou vilão, explorando um mundo que para as pessoas comuns seria impossível de

²⁶ Imagem produzida a partir da ficha de *Dungeon World*, personagem do tipo “Barbarian”, disponível em: <https://dungeon-world.com/downloads/Dungeon_World_Play_Sheets.pdf>. Acessado em: 30 ago. 2021.

alcançar. Mesmo com essas descrições o livro oferece um sistema e um cenário aberto e fácil que dá para adaptar para a vontade dos jogadores sem problemas.

b. Aspectos Fundamentais: Os personagens terão 6 características, sendo elas força, constituição, destreza, inteligência, sabedoria e carisma. Existindo algumas ações básicas, que são os movimentos de matar e pilhar (ataque), disparar, desafiar o perigo, defender, falar difícil, discernir realidade, negociar, ajudar, interferir e outros. As classes.

c. Diferencial de venda (*Golden nuggets*): O sistema é fácil, mecânicas com vínculo tem peso para os personagens, mecânicas que permitem o seguimento fluido da narrativa por meio de mecânicas simples.

2. Contexto do game:

a. História do game: O jogo não oferece um contexto do mundo, deixando livre para os jogadores criarem.

b. Eventos anteriores: O jogo não possui uma história.

c. Principais jogadores: Bárbaro, bardo, clérigo, druida, guerreiro, ladrão, mago, paladino e ranger.

3. Objetos essenciais do game:

a. Personagens: Bárbaro, bardo, clérigo, druida, guerreiro, ladrão, mago, paladino, ranger, ankheg, rato das cavernas, esganador, capeiro, guerreiro anão, elemental da terra, besouro de fogo, gárgula, cubo gelatinoso, goblin, goblin conjurador de guerra, golias, otyugh, lula-larva, verme púrpura, laçador, verme da putrefação, senhor das aranhas, troglodita, bakunawa, basilisco, geleia negra, coutal, crocodiliano, doppelganger, tartaruga-drgão, filhote de drãgo, ekek, enguias flamejantes, homem sapo, hidra, kobold, homens lagarto, medusa, sahuagin, sauropode, trôpego do pântano, troll, fogo fátuo, abominação, banshee, devorador, ossada de dragão, draugr, fantasma, carniçal, lich, mohrg, múmia, asa noturna, sombra, sigben, esqueleto, espectro, vampiro, lobo sombrio, zumbi, videira assassina, cão lampejante, centauro, caos gelatinoso, cocatriz, dríade, senhor das águias, guerreiro elfo, alto arcano, grifo, gigante da montanha, ogro, javali-navalha, sátiro, sprite, ente, lobisomem, worg, formian operário, formian supervisor, formian centurião, formian rainha, gnoll rastreador, gnoll emissário, gnoll alfa, orc guerreiro sanguinário, orc furioso, orc destruidor, orc um-olho, orc xama, orc escravagista, orc caçador das sombras, orc chefe de guerra, tritão espião, tritão invocador das mares, tritão naval, tritão nobre, bulette, quimera, derro, digestor, larapio etéreo, ettin, girallon,

golem de ferro, golem de carne, kraken, mantícora, urso coruja, pégaso, monstro da ferrugem, xorn, dragão apocalíptico, aboleth, cria do caos, chuul, elfo das profundezas assassino, elfo das profundezas mestre espadachim, elfo das profundezas sacerdote, dragão, dilacerador cizento, magmin, minotauro, naga, salamandra, anjo, diabo serrilhado, diabo das correntes, elemental conceitual, corruptor, djinn, cão infernal, diabrete, inevitável, larva, pesadelo, quasit, o tarrasque, demônio das palavras, acolito, aventureiro, bandido, rei dos bandidos, rolo, guardas, halfling ladrão, mago inferior, alto sacerdote, caçador, cavaleiro, mercador, nobre, camponês, rebelde, soldado, espião e funileiro andarilho.

b. Armas: Arco rústico, arco de alta qualidade, arco de caçador, besta, maço de flechas, flechas élficas, clava, shillelagh, cajado, adaga, shiv, faca, adaga de arremesso, espada curta, machado, martelo de batalha, mangual, alabarda, florete e florete de duelo.

c. Estruturas: casebre, cabana, casa, mansão, fortaleza, castelo e grande castelo.

d. Objetos: Armadura de couro, cota de malha, armadura de escamas, armadura de placas, escudo, equipamento de aventureiro, bandagens, pomadas e ervas, poção de cura, barril de cerveja anã, sacola de livros, antitoxina, rações de masmorra, banquete pessoal, bolacha anã, pão élfico, cachimbo halfling, óleo de tahit erva sangreta raiz dourada, lágrimas de serpente, carroça, carroção, barca, bote, navio mercante, navio de guerra, presente camponês, fino e nobre, anel ou camafeu, ornamento, tapeçaria fina, uma coroa digna de um rei.

4. Conflitos e Soluções:

a. Pessoal: Além da criação narrativa, o jogo oferece alguns recursos que pode gerar esse tipo de conflito, como:

- Alinhamento;
- Aparência;
- Nomes;
- Movimentos únicos de classe e raça;
- Um exemplo de como o personagem age;

b. Social: Esse tipo de conflito também pode ser desenvolvido através da narrativa, mas o jogo oferece um recurso chamado “vínculo” que já faz com que dois jogadores personagens criem uma problemática que pode ser resolvida no jogo e que caso solucionada ele ganha experiência para progredir no level do personagem. Por exemplo:

- Vínculos do Ladino: (a) eu roubei algo de _____. (b) _____ estará comigo se algo der errado. (c) _____ conhece detalhes incriminadores a meu respeito. (d) _____ e eu estamos fazendo uma falcatrua.

Esses tipos de conflitos podem ser criados além dos que já vem no livro e sua forma de ser resolvido é através da narrativa (normalmente).

c. Combate: O combate está presente, porém também leve um aspecto mais narrativo, entretanto mecanicamente os comandos são chamados de “matar e pilhar” para combates corpo-a-corpo, “disparar” para a distância.

Para a resolução dos conflitos (pessoal, social ou de combate) por meio da mecânica normalmente é utilizado um teste geral:

- Role (2d6) + modificador de habilidade (força, constituição, inteligência etc.)

Caso o resultado seja 10 ou mais o jogador consegue um sucesso com pouco ou nenhum problema. De 7 a 9 o jogador tem sucesso, mas com alguma complicação. Com 6 ou menos, o mestre diz o que acontece e o jogador ganha experiência para progressão do personagem.

5. *Variações de jogo*: O sistema oferece a possibilidade de ser jogado em qualquer cenário. Podendo jogar com nove classes, que podem conter uma variação de raça, nome, aparência, características (força, inteligência, constituição etc.), movimentos iniciais e avançados, alinhamento, equipamento e vínculo em sua criação de personagem. Também estão presentes no livro, criaturas de nove ambientes diferentes para o desenvolvimento da história.

6. *Definições*: As definições se encontram no decorrer do livro e não em uma parte específica.

RPG 05: THE STRANGER / Editora New Order.

Aspectos Editoriais:

Elementos externos:

- Marcador: Não possui.
- Sobrecapa: Não possui
- Capa (1ª capa, 2ª capa, 3ª capa e 4ª capa): A capa um é dura, possui ilustração, título, autor, empresa, editora e indicador de faixa etária. A capa dois e a três, apresentam parte da cosmologia do universo do jogo, com uma folha de guarda. Já a quarta capa apresenta uma introdução ao universo, diferencial de venda, classificação de faixa etária, código de barras, logos das empresas envolvidas com a obra, direitos autorais e sites.
- Lombada: Possui, com logo da editora, do RPG, o título, e logo da empresa responsável pelo jogo.
- Orelha: Não possui.
- Guarda: Possui.

Elementos pré-textuais:

- Falsa folha de rosto e verso da falsa folha de rosto: Não possui.
- Folha de rosto, verso da folha de rosto: Possui, com seu título e os símbolos dos “mundos”. Já seu verso tem créditos, dados catalográficos e ilustração.
- Catalogação na publicação de monografia: Possui.
- Epígrafe: Não possui.
- Dedicatória: Não possui.
- Agradecimento: Possui em uma nota.
- Apresentação: Possui.
- Prefácio: Possui.
- Sumário: Possui.

- Lista de figuras e tabelas: Não possui.

- Resumo: Não possui.

* Elementos textuais:

- Introdução: Possui.

- Corpo ou desenvolvimento: Possui 8 sessões divididas em 23 capítulos e 6 apêndices. A primeira seção traz dois capítulos, o primeiro de introdução falando sobre o cenário, já o segundo fala como jogar. A segunda seção é formada por 5 capítulos, que abordam a criação do personagem, mostrando como ele vai ser, suas habilidades e seus equipamentos. Já a terceira seção trata das regras do jogo sendo mostrada em 2 capítulos. A seção quatro abrange o universo do jogo, falando dos mundos que já existem para o jogo e mostrando como criar outras, a seção é formada por 6 capítulos. Já a com mais dois capítulos a seção 5 é formada, falando sobre criaturas e personagens não jogáveis. A sexta seção aparenta estar mais voltada para o mestre do jogo, com 4 capítulos falando sobre itens para ajudar os jogadores, regras, construção de história e como conduzir um jogo. Com a seção sete vem uma aventura e um guia para criação de aventuras. E por fim a oitava seção, que são os apêndices que contêm conteúdo sobre os ambientes que o jogador pode utilizar (indicações de filmes, serie e outras fontes de inspiração) para se inspirem na criação do livro, o segundo apêndice apresenta os apoiadores do projeto, o terceiro traz o glossário, o quarto o índice, quinto guia de criação de personagem passo-a-passo e o sexto a ficha de personagem.

- Ilustrações: Possui, completamente colorida.

- Notas: Possui.

Elementos pós-textuais:

- Anexos ou apêndices: Possui o capítulo 8, tendo apêndices e 4 anexos.

- Glossário: Possui.

- Índice: Possui.

- Encarte: Existe a ficha de personagem.

- Colofão: Não possui.

- Suplemento ou Adendo: Possui aventura e guia de jogador.

Aspectos gráficos:

Capa:

Figura 39- Capa The Strange



Fonte: Produzida pelo autor.²⁷

Página de abertura de “parte” ou seção:

Figura 40- Abertura de seção The Strange

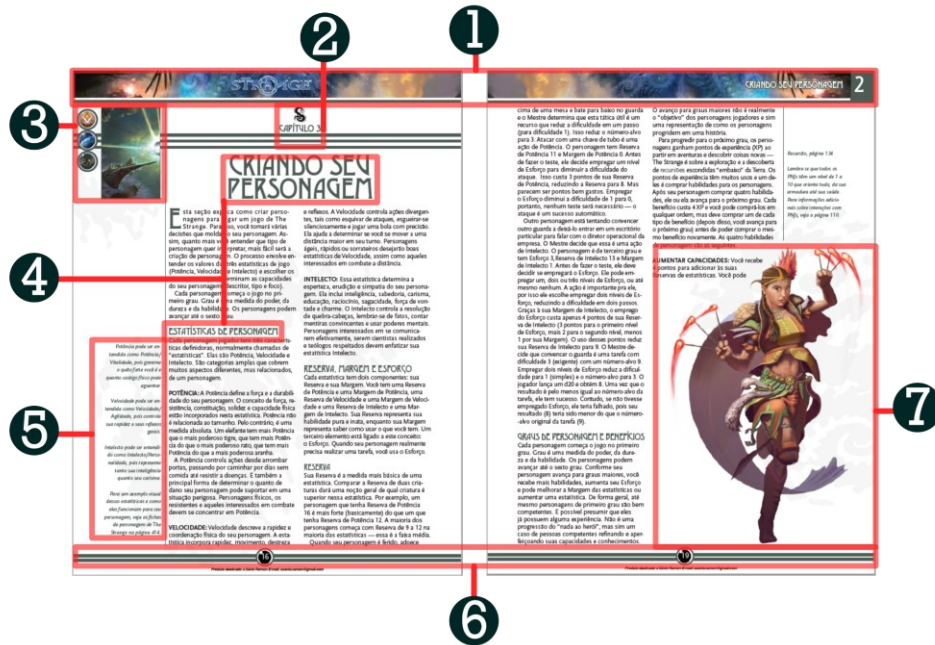


²⁷ Imagem produzida a partir do livro *The Strange*, de Bruce R. Cordell, publicado pela editora New Order, 2017.

Fonte: Produzida pelo autor.²⁸

Páginas internas: abertura de capítulo e outra página:

Figura 41- Abertura do capítulo The Strange



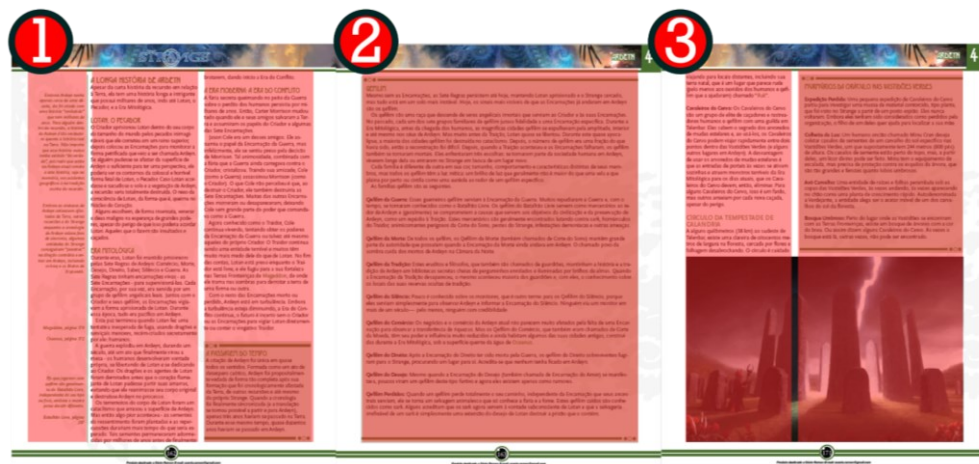
Fonte: Produzida pelo autor.²⁹

Grid:

Figura 42- Grid The Strange

²⁸ Imagem produzida a partir do livro *The Strange*, de Bruce R. Cordell, publicado pela editora New Order, 2017.

²⁹ Imagem produzida a partir do livro *The Strange*, de Bruce R. Cordell, publicado pela editora New Order, 2017.



Fonte: Produzida pelo autor.³⁰

Ficha de jogo:

Figura 43- Ficha de personagem The Strange

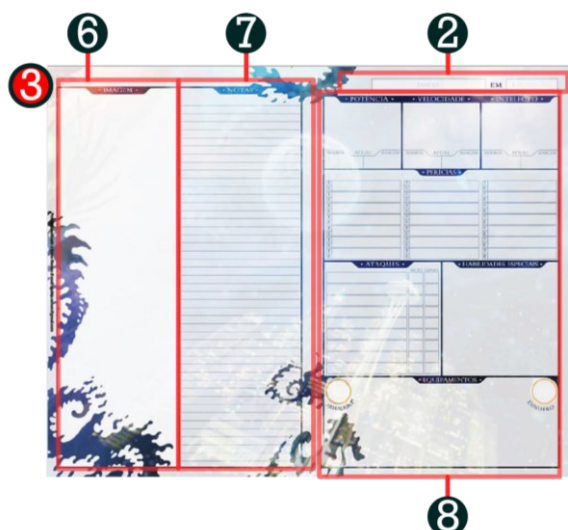


Fonte: Produzida pelo autor.³¹

Figura 44- Ficha de personagem The Strange parte 3

³⁰ Imagem produzida a partir do livro *The Strange*, de Bruce R. Cordell, publicado pela editora New Order, 2017.

³¹ Imagem produzida a partir do livro *The Strange*, de Bruce R. Cordell, publicado pela editora New Order, 2017.



Fonte: Produzida pelo autor.³²

Análise gráfica:

Cores: Livro totalmente colorido.

Estilo de ilustração: Ilustração digital.

Marcas ou Símbolos: Capa – O título (2) tem um elemento como se estivesse em órbita o que se relaciona ao cenário e no elemento (3) que é a logo da editora possui um capacete antigo; Página de abertura de “parte” – (2) Símbolo que representa o “Strange”; (6) Símbolos que representam três mundos do cenário, sendo eles respectivamente Ardeyn representados por uma pirâmide e duas espadas que faz alusão ao seu cenário mais voltado ao “medieval e antigo”, Ruk que mostra um cenário mais avançado que a terra em tecnologia em uma maneira distopia e que é representado por um robô e por fim a Terra baseada na real é representado como sua aparência vista da estação espacial; Páginas internas – (3) São as representações dos mundos principais do jogo falados anteriormente e no elemento (2) existe um “S” representando a logo do jogo com traços do que ele representa no cenário.

Texturas: Página de abertura de “parte” – (5) existe um elemento de textura semelhante a fumaça; Páginas internas – (7) é possível notar através da ilustração uma textura orgânica e relacionada ao cenário do jogo; Fichas de jogo – Pode notar a textura orgânica por parte da ficha trazendo uma imersão ao cenário.

Grid:

³² Imagem produzida a partir do livro *The Strange*, de Bruce R. Cordell, publicado pela editora New Order, 2017.

Foram notados grids de uma a três colunas, em que o de três colunas é o mais comum. Entretanto a largura das colunas não são todas iguais.

Tipografia: Com serifa. Para texto corrido uma tipografia sem serifa não identificada e para títulos parece ser Quaint Gothic SG Regular.

Elementos:

Capa – (1) Ilustração colorida de página inteira; (2) Título do RPG, autores; (3) Logo da Editora.; (4) Indicativo de faixa etária.

Página de abertura de “parte” / seção – (1) Título da parte; (2) Símbolo do “Stranger”; (3) Ilustração colorida; (4) Capítulos presentes na parte e sua página; (5) Fundo da página e textura; (6) Símbolos dos principais mundos do jogo.

Páginas Internas – (1) Cabeçalho com fundo ilustrado, título do jogo, título do capítulo e numeração da parte; (2) Numeração do capítulo e logo do jogo; (3) Símbolos dos mundos e ilustração; (4) Títulos de tamanhos diferentes formando hierarquia textual; (5) Estilo de nota do livro; (6) Rodapé com numeração da página; (7) Exemplo de ilustração colorida presente por todo o livro.

Fichas de Jogo – (1) Título do RPG; (2) Espaço para dados sobre o personagem separados; (3) e (4) Espaço para mais informações sobre o personagem e equipamentos e grid de duas colunas com distribuição de elementos de forma assimétrica; (5) Indicações para o uso das fichas; A página 3 é feita para ser utilizada de forma horizontal diferente das outras que a folha está na vertical, com isso essa passa a ter 3 colunas (6), (7) e (8).

Aspectos de Game Design:

1. Visão Geral:

a. Resumo: É um jogo de RPG que se passa na Terra como ela é, podendo usar o tempo atual ou como um passado ou um futuro imaginado, fora isso usa o sistema de recursões tendo dois apresentados que é *Ardeyn*, que trabalha a ideia de fantasia medieval e o outro é *Ruk* que é uma distopia de um futuro com robôs e tecnologia avançada, mas fora essas deixasse aberto que pode existir recursões tanto quanto possa imaginar podendo usar qualquer história ou universo já criado no nosso mundo para criar uma aventura em *The Strange*. Além disso, ele dá a possibilidade de adaptar o personagem cada vez que entra em um novo universo (uma nova

recursão) o transformando em um personagem totalmente diferente, sendo chamado de processo de translação.

b. Aspectos Fundamentais: Os personagens possuem 3 reservas (potência, intelecto e velocidade). Existem 3 aspectos para definir como o personagem é, sendo eles o tipo, o descritor e o foco. E o sistema único de *translação*, que seria a tradução de um personagem de um mundo para o outro, não sendo uma viagem física, sendo algo parecido com *Avatar* (2009). Usa um dado de 20 faces (1d20) como base, mas também o de 10 faces (d10) e o de 6 (d6). Algumas de suas ações básicas são: ação / tarefa / teste (atacar, usar dispositivo, poder especial etc., qualquer ação significativa que dos personagens. Cada personagem tem direito de uma ação por turno / rodada caso esteja em combate, fora de combate os jogadores determinam a ordem); esforço (usa da reserva de atributos do jogador para facilitar um teste); recuperação / descanso (serve para recuperar recursos do jogador); iniciativa (decidir a ordem de ação dos personagens em um cena de conflito).

c. Diferencial de venda (*Golden nuggets*): Jogo focado mais na narrativa, tendo só os jogadores rolando os dados e falando o que deseja fazer e o mestre para dizer o nível de dificuldade para fazer a ação, além de narrar a história e proporcionar os conflitos e acontecimentos. Possui o sistema de *translação*, que permite os jogadores poderem mudar alguns aspectos de seu personagem fazendo com que não torne tão repetitivo o jogo, sempre permitindo mudanças em personagens para cada seção. Possibilidade de jogar em qualquer universo de histórias já criadas.

2. Contexto do game:

a. História do game: O jogo se passa na Terra atual ou em alguma outra época a desejo dos jogadores. Porém existe o *Stranger* que é uma rede que faz ligações entre universos e mundos, podendo assim alguém que descobre como acessar o *Stranger* ir parar em outro mundo. O jogador então pode assumir o papel de um investigador do *acervo* ou uma pessoa que de alguma maneira descobriu o *Stranger* ou até mesmo uma criatura de outra *recursão* (“mundo” podendo vir de um imaginário coletivo).

b. Eventos anteriores: Os eventos anteriores apresentados pelo *acervo* é que o *Strange* provavelmente foi uma criação dos alienígenas para possibilitar a viagem intergaláctica.

c. Principais jogadores: Vetor, paradoxo, tecedor. Estão dentro dos aspectos do guerreiro, mago e ladino para um universo medieval.

3. Objetos essenciais do game:

a. Personagens: Vetor, paradoxo, tecedor, agiófago, barata do cataclismador, combatente veneno, construtor qinod, desconstrutor qinod, demônio de lotan, devorador de cifras, dlamma, dragão, espírito da fúria, farão da energia escura, gigante, gnatostomo, golem, hidra, hieraça da caosfera, homúnculo do traidor, homúnculo vermelho, jaguardarte, kray, kro caçador, lobo umbroso, macaco alado, marroide, miriande, monitor, nezerek, qephilim, juiz umbroso, sark, sem-alma, shoggoth, sirrush, sombrio, thonik, vtrículo, veriocárnio, vaxt, verde, verme de esporo, agente, guarda, criminoso, comandante, recursor, técnico, cinticus z e professor Moriarty.

b. Armas: bastão de luz, chicote, desarmado, faca de caça, pistola leve, arco composto, chave de tubo de 90cm, lamina media, machete, pistola média, submetralhadora, escopeta, fuzil, fuzil de assalto, katana, montante medieval, pistola pesada, adaga, arco curto, bastão, foice, sabre, arco, arma de haste, azagaia, besta, cajado, lança, maça, machado de batalha, mangual, martelo, shamshir, tridente, besta pesada, lança grande, machado grande, malho, talwar, agulha de dedo, aljava de canivete, faca, lança-agulha, pistola de esporos, zarabatana, borrifador caustico, espada longa, lâmina letal, lança, lança espinho, pistola de espinho, acelerador de matança, fuzil de espinho, lança pesada, machado de haste, casulo ácido, casulo de esporo, casulo de fumaça, casulo flamejante...

c. Estruturas: Portal de recursão, portal de translação, portal impróprio, esfera portal, recursão, o acervo, fenda sark, telenbar, círculo de tempestade, fortaleza de mageddon, câmera da noite, o consultório, casa de kupparun, kolun, travas de jir...

d. Objetos: Jaqueta de couro, sobretudo, colete tático blindado, armadura corporal completa, câmera oculta, caneta-câmera, chaveiro eletrônico, kit de automação, kit de disfarce, lente telescópica, óculos de visão noturna, smartphone, linha, pé de cabra, bolsa, berrante, kit explorador, tocha, veneno, binóculo, roupas, artefatos...

4. Conflitos e Soluções:

a. Pessoal: O jogo traz muitos recursos para o desenvolvimento de uma narrativa com conflitos pessoais, algumas delas são resolvidas através de narrativa outras podem se fazer necessário um teste. Algumas das características que podem afetar esse conflito, são:

- Estatística de habilidade (potência, velocidade e inteligência);
- Perícias;

- Antecedência;
- Vínculo;
- Descritor de Personagem;
- Foco do Personagem.

b. Social: Esse também tem um grande potencial já que o jogo oferece um cenário com bastante recursos como “agência de investigação” que vai interagir diretamente com os jogadores, mas podendo existir muitas outras formas de interação que também podem ser interferidas pelas características vistas no conflito anterior. A resolução desses problemas normalmente utiliza as perícias, normalmente exigindo um teste básico com determinada dificuldade escolhida pelo mestre.

c. Combate: O combate está presente e possuem bastantes recursos para sua realização, desde o tipo de personagem e descritor (classe), estatística de habilidade, equipamentos, cifras e outros.

Para a resolução dos conflitos (pessoal, social ou de combate) por meio da mecânica, normalmente é utilizado um teste geral em que o jogador precisa rolar um dado de vinte lados (1d20) contra a dificuldade determinada pelo mestre que pode utilizar a tabela de referência do livro. Para diminuir a dificuldade de um teste, o jogador pode utilizar de qualquer recurso que o personagem tiver, como: habilidade, equipamento, treinamento e outra.

5. *Variações de jogo*: O jogo é aberto para que o jogador jogue em que cenário, podendo escolher usando o sistema de “recursões”, que permite usar qualquer cenário já visto em qualquer mídia, além de criar os próprios ou utilizar os três presentes no livro (Terra, Ardeyn e Ruk), sendo o maior foco do RPG a exploração. Outras variações podem estar presentes em:

- Personalização de personagem: estatísticas, perícias, antecedentes, vínculos, descritor de personagem, foco do personagem etc.;
- Armas, armaduras, cifras e outros equipamentos com diferentes efeitos.

6. *Definições*: As definições ocorrem no decorrer do jogo, mas possui um glossário em um dos apêndices.

RPG 06: FOUR AGAINST DARKNESS (digital) / Editora Retro Punk.

Aspectos Editoriais:

Elementos externos:

- Marcador: Não possui.
- Sobrecapa: Não possui.
- Capa (1ª capa, 2ª capa, 3ª capa e 4ª capa): A primeira capa é brochura, colorida, autor, título e edição. Segunda capa não identificada na versão digital. Terceira capa não identificada na versão digital. Quarta capa possui ilustração no fundo, breve contextualização sobre o jogo e código de barras.
- Lombada: Não identificada.
- Orelha: Não possui.
- Guarda: Não possui.

Elementos pré-textuais:

- Falsa folha de rosto e verso da falsa folha de rosto: Não possui.
- Folha de rosto, verso da folha de rosto: Possui com a logo do RPG, edição, ilustração, autor e editora que publicou e em seu verso possui créditos, marca, dados de direitos autorais, a ficha catalográfica e site da editora que publicou o livro.
- Catalogação na publicação de monografia: possui.
- Epígrafe: Não possui.
- Dedicatória: Não possui.
- Agradecimento: Não possui.
- Apresentação: Não possui
- Prefácio: Não possui.
- Sumário: Possui.
- Lista de figuras e tabelas: Possui.

- Resumo: Possui.

Elementos textuais:

- Introdução: Possui.
- Corpo ou desenvolvimento: O livro se divide em 15 parte, tendo a primeira parte uma introdução, primeiras regras e explicações sobre o jogo e personagens. Na segunda os equipamentos. A terceira traz os monstros e suas regras. Em seguida vem a quarta onde se encontram as tabelas de sala do jogo e suas regras e mais outras para os personagens. A próxima é a quinta, que fala sobre evolução e sexta sobre magia. Na sétima tem mais regras sobre encontros e na oitava aborda as regras de *vasculho*. Em seguida vem pequenas explicações e informações para auxiliar como o jogador como símbolos para marcar o mapa e as fichas de personagens, sendo assim tem uma para “regra-leve”, em seguida “FAQ”, depois “Símbolo abreviado”, “Guia para as tabelas de construção”, “Ficha de referência rápida”, “Ficha de personagens” e “Ficha de monstros derrotados”. Tendo aproximadamente 76 páginas (versão digital).
- Ilustrações: Possui, complementando os textos, sendo elas preto e branco.
- Notas: Possui.

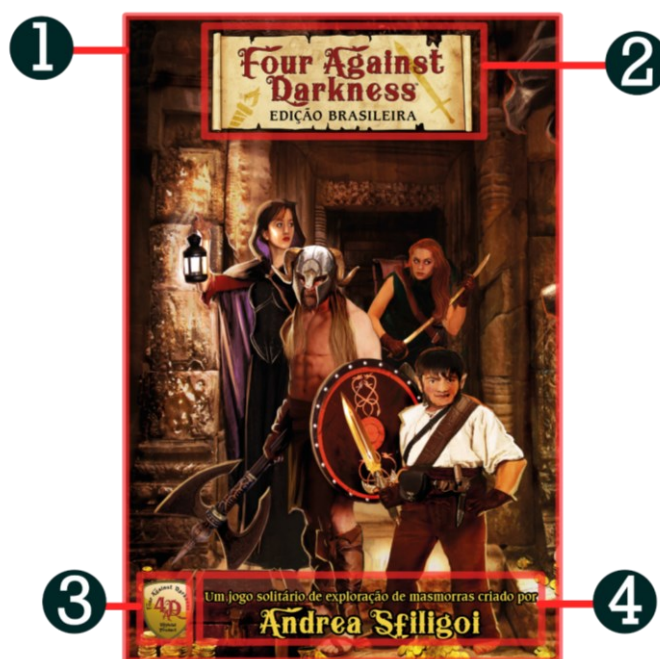
Elementos pós-textuais:

- Anexos ou apêndices: Possui a ficha de personagem.
- Glossário: Possui, porém não da maneira convencional no final do livro, mas sim no decorrer dele.
- Índice: Possui.
- Encarte: Possui.
- Colofão: Não possui.
- Suplemento ou Adendo: Existe, como aventuras.

Aspectos gráficos:

Capa:

Figura 45- Capa de Four Against Darkness

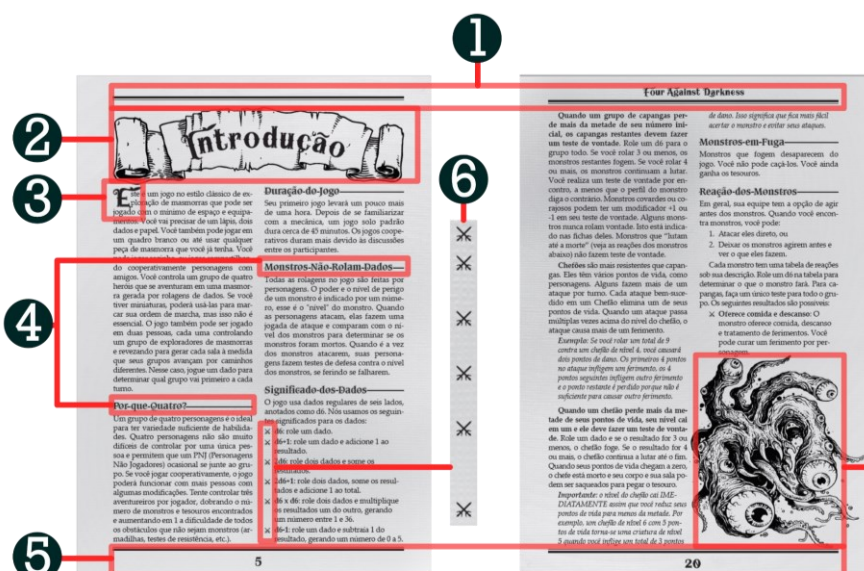


Fonte: Produzida pelo autor.³³

Página de abertura de “parte” ou seção: Não possui.

Páginas internas: abertura de capítulo e outra página:

Figura 46- Abertura de capítulo de Four Against Darkness

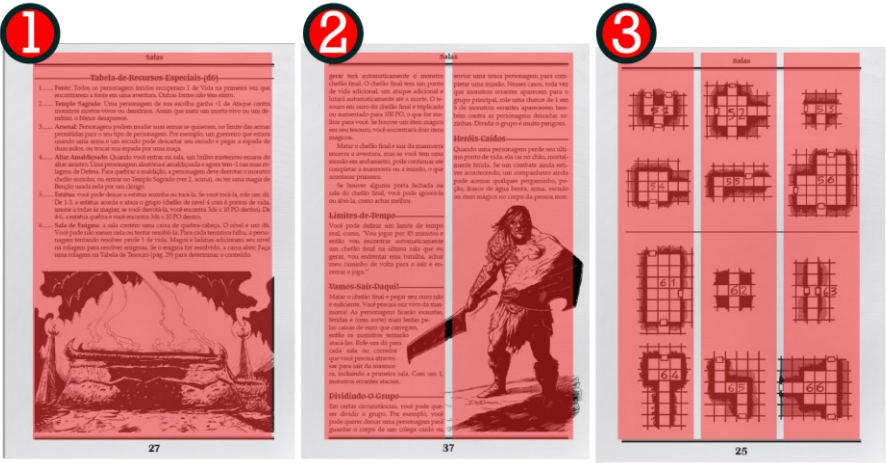


³³ Imagem produzida a partir do livro *Four Against Darkness*, de Andrea Sfiligoi, publicado pela editora Retropunk, 2020.

Fonte: Produzida pelo autor.³⁴

Grid:

Figura 47- Grid Four Against Darkness



Fonte: Produzida pelo autor.³⁵

Ficha de jogo:

Figura 48- Ficha de personagens Four Against Darkness



Fonte: Produzida pelo autor.³⁶

³⁴ Imagem produzida a partir do livro *Four Against Darkness*, de Andrea Sfiligoi, publicado pela editora Retropunk, 2020.
³⁵ Imagem produzida a partir do livro *Four Against Darkness*, de Andrea Sfiligoi, publicado pela editora Retropunk, 2020.
³⁶ Imagem produzida a partir do livro *Four Against Darkness*, de Andrea Sfiligoi, publicado pela editora Retropunk, 2020.

Análise gráfica:

Cores: A capa é colorida, já o miolo é P&B.

Estilo de ilustração: Ilustração digital, tendo a possibilidade que a ilustração da capa seja edição de foto.

Marcas ou Símbolos: Capa – Espadas e tocha no item (2), (3) marca do jogo; Páginas internas – (6) Existem símbolos como essas espadas que servem para indicar e existem símbolos para serem usados nos mapas para indicar o que contêm nas salas (p. 59 a 64).

Texturas: No elemento (2) da capa e nas fichas.

Grid:

Os grids mais comuns são de duas ou uma coluna, porém existem os de três também.

Tipografia: Com serifa. Parece que é usado para texto corrido Maged Regular ou semelhante e para títulos gerais parece Caxton Bold. Já a dos títulos de capítulos não foi identificada.

Elementos:

Capa – (1) Ilustração colorida de página inteira; (2) Título do RPG e edição; (3) Logo do jogo; (4) Frase de chamada e nome do autor.

Páginas Internas – (1) Cabeçalho com o nome do jogo; (2) Título do capítulo; (3) Tipografia capitular para início de capítulo; (4) Subtítulos com mesmo padrão; (5) Rodapé com numeração da página; (6) Símbolos; (7) Ilustrações P&B encontradas no interior do livro.

Fichas de Jogo – Às fichas são simples, a da primeira página traz três colunas em que estarão as informações dos personagens e a segunda serve para anotar os inimigos derrotados nas aventuras.

Aspectos de Game Design:

1. Visão Geral:

a. Resumo: *Four Against Darkness* é um jogo de RPG de mesa, porém, diferente de outros do gênero ele foi projetado para jogar sozinho, sendo assim o jogador comando um grupo de até quatro aventureiros, tendo oito classes para escolher e montar a equipe como desejar, as aventuras ocorrem em masmorras que são criadas aleatoriamente, com a utilização primeiramente de um dado de seis faces, para saber a qual a entrada da masmorra e depois

rolando dois dados de seis faces para saber qual a continuidade dela. Mas o jogo pode ser jogado por mais de uma pessoa, mas continua com um diferencial que é não necessitar de um mestre para se jogar.

b. Aspectos Fundamentais: Existem oito classes, em que cada um tem suas vantagens e características, tendo assim suas funções mais bem definidas que em outros jogos do gênero. É um jogo que se baseia em grande parte em aleatoriedade, como a decisão de matar, conflito (inimigos, armadilhas e outros), recompensas, mecânicas de combate e mais. E por fim, seu sistema usa como base os dados de seis faces (d6).

c. Diferencial de venda (*Golden nuggets*): Seu diferencial se encontra em poder jogar sozinho principalmente, mas também a forma de jogar com mais de uma pessoa e sem um mestre, seu sistema não se faz necessário a figura de um mestre para dar os acontecimentos e as recompensas, tudo pode simplesmente ser rolado nas tabelas.

2. Contexto do game:

a. História do game: O jogador que cria sua história, o cenário do jogo se baseia em exploração de masmorras e então fica a cargo do jogador decidir como vai ser a ambientação.

b. Eventos anteriores: Não possui.

c. Principais jogadores: Guerreiro, clérigo, ladino, mago, bárbaro, elfo, anão e halfling.

3. Objetos essenciais do game:

a. Personagens: Guerreiro, clérigo, ladino, mago, bárbaro, elfo, anão, halfling, rato, morcego vampiro, goblins, centopeias gigantes, sapos vampíricos, ratos esqueléticos, esqueleto, zumbi, hobgoblin, orc, troll, povo fungo, múmia, orc bruto, ogro, medusa, senhor do caos, dragão pequeno, minotauro, comedor de ferro, quimera, catóblepa, aranhas gigantes e gremlins invisíveis.

b. Armas: Arco, arma de duas mãos, arma de mão, arma leve.

c. Estruturas: masmorras.

d. Objetos: Armadura leve, armadura pesada, atadura, corda, escudo, frasco de água benta, funda, lanterna, poção de cura, ração.

4. Conflitos e Soluções:

a. Pessoal: Não é o foco desse jogo, oferecendo algumas raças e classes que podem ajudar na criação de uma narrativa, mas vai depender muito do desejo do jogador a geração desse tipo de conflito.

b. Social: Também não é o foco, dependendo do jogador e poucas interações oferecidas pelo sistema. Sendo conflitos resolvidos através de narrativa e trocas.

c. Combate: É o maior foco do jogo, juntamente com a exploração de masmorras, mas mantendo uma regra simples em que o personagem ataca e se defende, quando ataca o jogador rola um dado de seis lados e soma com os modificadores de ataque (nível da classe/raça, armas e outros modificadores), caso a pontuação for maior que o nível de desafio do inimigo, o jogador causa “dano” igual o que exceder do nível de desafio. Já quando o jogador vai se defender ele deve rolar um dado de seis lados e somar com seus modificadores de defesa (armaduras, classe/raça e outros modificadores), caso o resultado seja maior que o nível de desafio do monstro ele se defende.

4. *Variações de jogo*: O jogo foi desenvolvido para ser jogado solo, mas dá a possibilidade de jogar com mais de um jogador dividindo assim os 4 personagens entre eles. As variações mecânicas podem ser encontradas em:

- Escolhas de personagens para o grupo;
- Habilidades escolhidas para cada personagem;
- Mecânicas de geração de masmorras: salas e corredores;
- Possibilidades do que se encontra na exploração;
- Equipamentos.

5. *Definições*: As definições são feitas no decorrer do livro.

Discussão dos Resultados

Os jogos de RPG possuem diferentes formas de serem apresentados e produzidos tanto em sua parte editorial, gráfica e de game design.

Nos aspectos editoriais foram observados:

- As capas mais presentes nas amostras foram do tipo dura, 66,4% dela e apenas 33,2% como brochura;
- 83% dos RPGs analisados apresentaram lombadas tendo localizadas nelas, mais comumente, o título e a logo da editora;
- 66,4% dos RPGs, que possuem a capa dura também possuem a guarda;

- Todos os RPGs possuem folha de rosto, tendo normalmente o seu título na frente e em seu verso dados catalográficos, créditos, faixa etária e outras informações;
- Todos os RPGs possuem sumário localizado normalmente após a folha de rosto;
- 50% dos RPGs possuem agradecimentos;
- Todos dão uma introdução, falando um pouco do jogo;
- Todos possuem muitas ilustrações, na maioria dos livros sendo coloridas com apenas uma quase completamente em preto e branco;
- Todos possuem notas dando dicas, exemplificando ou dando ideias para os jogadores;
- Todos possuem apêndices, normalmente apresentando informações sobre universo do jogo e trazem dicas de leituras, filmes ou séries de inspiração para os jogadores;
- 66,4% dos RPGs possuem Glossário;
- dos RPGs possuem Índice;
- Todos possuem encarte, quando considerado a ficha do personagem;
- A média de número de páginas foi de 322 páginas dentro dos livros escolhidos, porém não tem limite ou mínimo para um livro de RPG;

Nos aspectos gráficos foram constatados:

- Todas as capas possuem ilustrações coloridas;
- Metade dos RPGs tinha ilustrações internas coloridas e a outra metade preta e branca (P&B);
- A ilustração digital está presente como estilo nos em todos os RPGs;
- Em todos os RPGs há símbolos e marcas, como símbolos representando indicações, “escolas de magia”, grupo / clãs, reinos, classe e outros;
- 83% dos RPGs possuem texturas de diferentes estilos, seja para imitar papel antigo, sangue, fumaça, formas cósmicas entre outras relacionadas ao cenário do jogo;
- Todos os RPGs se caracterizam por pelo menos duas variações de grid, de uma coluna até cinco colunas.
- 100% dos RPGs analisados utilizam ao menos duas tipografias, sendo uma para os títulos e outra para o texto corrido;
- 83% dos RPGs usam tipografias serifadas, enquanto apenas 33,2% usam tipografia sem serifa.

No contexto do Game design foram identificadas:

- Todos os RPGs possuem atributos físico, mental ou social dos personagens, tendo, em média, 6 fatores, principalmente força, destreza, constituição para a área física; carisma e comunicação para a área social e a inteligência e sabedoria (divididas em percepção, astúcia) para área mental;
- Cada jogo escolhido possui seu sistema com a maioria com o uso do dado de 6 faces, 66,4% dos RPGs;
- Cada jogo possui seu diferencial, seja em seu cenário, sistema ou realmente em uma mecânica única;
- 75% dos RPGs analisados possuíam cenário e história próprios. Os generalistas (25%) deixam abertas a escolha do cenário para os jogadores utilizando os objetos (personagens, armas e outros) do livro;
- 83% dos RPGs ainda utilizam “raça” dos personagens, como humanos, anões, elfos entre outros bem conhecidos;
- Todos os RPGs trazem classes, sendo as mais comuns guerreiro, mago e ladino trabalhadas individualmente, misturadas ou com outros nomes, mas com mesma função;
- Profissões não foram identificadas em nenhuma como uma mecânica principal; apenas indiretamente;
- Todos os RPGs trabalham com equipamentos como suporte ao jogador;
- Ação / movimento (mecânicas): Encontrou-se uma repetição no padrão de movimentos básicos como iniciativa, ataque, movimento e uso de magias ou artefatos em todos os RPGS, mesmo com as diferenças de mecânicas dos sistemas e cenários.

3.3 O Modelo Base:

Todos os RPGs, dos mais simples aos mais complexos, possuem muitos elementos de conteúdo informativo e como gráfico tanto em sua parte editorial e gráfica, quanto na de game design. Com a pesquisa analítica, foi possível notar algumas características mais frequentes nos RPGs, mas também algumas características exclusivas de cada um que faz seu diferencial. E, como consequência, foi possível construir um modelo de elementos das áreas editorial, gráfica e de game design com elementos essenciais para o desenvolvimento de um RPG, pelo menos dentro dos padrões escolhidos de aventura e ação em um mundo de fantasia. Também estará presente alguns aspectos opcionais para os modelos indicados por *.

Modelo Editorial:

Nos elementos externos são necessários:

- Capa dura* e com ilustração colorida*, título do jogo e nome do autor;

- Lombada com título do jogo e marca da editora.

As capas normalmente são duras e possuem guarda para ter mais aderência ao miolo, entretanto não é uma escolha realmente obrigatória, já que pode depender do tamanho do livro, condição financeira e de proposta do projeto, entre outros motivos. Assim também para a capa colorida, mesmo presente em todos da amostragem, não é necessariamente um item obrigatório, pois depende do tema do RPG a proposta da capa e recursos financeiros.

Para os elementos pré-textuais são indicados:

- Folha de rosto com título na frente e dados catalográficos, créditos, indicativo de faixa etária e outras informações no verso;
- Sumário: com divisão em “parte ou seção” *, com capítulos e depois subcapítulos, sendo localizado após a folha de rosto;
- Agradecimentos*: contendo a inspiração (outros jogos), pessoas e até mesmo softwares que possibilitam o livro a ser feito.

As “partes ou seções” vistas nos RPGs são como um conjunto de capítulos separados por conteúdo de discussão, contendo um grupo de capítulos mais voltados ao jogador ou mestre. Já os “agradecimentos” estão presentes em metade das amostras, não sendo um componente obrigatório, mas que traz reconhecimento para todos que possibilitaram o desenvolvimento do projeto.

Os elementos textuais pedem:

- Introdução: contendo o que é o jogo (tema), o que é RPG (conceito), algumas regras básicas (de RPG geral), o dado do sistema e mais algumas informações sobre o jogo.
- Capítulos e subcapítulos: contendo indicativos de cada parte do livro podendo vir dentro de seções. Normalmente os primeiros capítulos estão voltados a apresentar o jogo e as possibilidades dos jogadores, já a outra metade do livro é mais dedicada a narradores ou pessoas que querem se aprofundar mais no cenário e regras do jogo;
- Ilustrações: devem ser trabalhadas para materializar, por exemplo, personagens, objetos, cenário, mapas e outros;
- Notas: devem ser exploradas para trazer conceitos, regras, ideias, exemplos e outras informações. Podem estar presentes abaixo do texto da página, nas laterais ou em “caixas”, com um indicativo de nota como uma seta apontando, uma caixa de cor diferente do fundo da folha, ou com tipografia com tamanho menor;

Os elementos pós-textuais demandam:

- Apêndice e anexos: devem ser explorados para apresentar algumas informações extra sobre o jogo, como: dados sobre o universo, indicações de inspirações, ficha de personagem e outros;
- Glossário*: são importantes para dar o significado de algumas palavras não tão comuns para leitores não habituados com o jogo;
- Índice*: importante ser utilizado para facilitar para os jogadores encontrarem ações, habilidades, personagens, mecânicas e outros elementos;

Possuir o glossário torna a leitura do livro mais fácil para novos usuários por ter a informação em um lugar concentrado. Os “índices” encontrados possibilitam encontrar informações mais rapidamente.

Aspectos gráficos:

O projeto gráfico depende de muitos aspectos como tema, recursos disponíveis (tempo, financeiro, condições de uso etc.) e até do estilo do desenvolvedor do RPG. Contudo, algumas dicas já podem ser apontadas:

- **Ilustrações*:** indica-se o uso de ilustrações para materializar as informações ajudando na imersão e na ideação do jogo pois ele acontece bastante na imaginação. Para tanto, aconselha-se o uso de ilustrações nas capas coloridas e nas páginas do interior do livro, podendo variar de colorida a preto e branco. Em relação aos estilos da ilustração existe uma diversidade de possibilidades de escolhas, seja ilustrações mais “cartoonizadas” ou puxando mais para o realismo, mangá, abstrata e outros, dependendo da temática do livro e do contexto em qual sendo, normalmente, representadas por meio da pintura digital ou desenhos e *line art* (possuindo apenas o traço).
- **Marcas e símbolos:** além das marcas que apoiam o projeto, da editora ou desenvolvedora do jogo, o uso de símbolos próprios dentro do livro, é imprescindível, representando classes, escolas de magias e outros elementos que facilitam o entendimento dos leitores na progressão do livro sem precisar ler a palavra. Contudo, é fundamental a identificação clara e fácil do significado dos símbolos;
- **Textura*:** como com a ilustração, a textura é indicada como elemento importante para a imersão do jogo, trazendo elementos que lembram o ambiente como metal, terra, folha de papel envelhecida ou outros;
- **Grid:** o uso do grid é bem orientador na construção do projeto gráfico do RPG. Contudo, é importante pensar em um grid tendo em vista a dimensão do papel (A4, A5 ou outro) a ser empregado e os elementos que podem ser importantes, como título, ilustrações, texto, notas e outros. Os grids mais presentes estão entre duas a três colunas em folha A4 ou aproximadamente isso. Em folhas menores pode ser mais difícil colocar grid de três colunas ou mais, dependendo também da orientação da folha (sentido horizontal ou vertical);
- **Tipografia:** é um recurso muito importante em RPGs já que normalmente são livros longos e com muita informação. A tipografia também pode ser um elemento que ajuda na imersão no jogo. Normalmente deve escolher duas tipografias, uma para muito texto e outra para títulos.

Modelo de Game Design:

Indica-se três fases para a construção do Game design: (1) pré-produção; (2) produção e (3) pós-produção.

A pré-produção envolve etapa de apresentação e discussão de todos os elementos de game design (do item 1. visão geral ao item 6. definições), além da escolha do sistema. Nessa etapa são escolhidas muitas características do jogo de maneira mais teórica, podendo haver alterações no decorrer do processo. Algumas dessas características são: Cenário de jogo; história; tipo de conflito; sistema; diferencial e outros. Gerando assim um *game design document* (GDD) ou sua base inicialmente.

Na produção acontece o desenvolvimento mais prático, como o término do GDD. Começa-se a escrita e estruturação do item “2. contexto do game” (cenário, história, acontecimento e outros), da apresentação, das mecânicas de forma mais específica desde o item “4. Conflitos e soluções”, à criação dos itens “3. Objetos essenciais (personagens, armas, equipamentos e outros), às “5. Variações do jogo” e outros elementos como mecânicas (regras)

básicas e avançadas. Aqui já começa a juntar o modelo de game design com ou outros (editorial e gráfico)

O processo de pós-produção está relacionado ao desenvolvimento dos anexos e apêndices com outro material de apoio do conteúdo do jogo. Além disso, ocorre a fase revisão, teste e balanceamento.

Pré-produção:

- **Visão geral e contexto do jogo:**
 - Deve trazer um resumo sobre o que é o jogo e seus aspectos fundamentais de forma básica, podendo ser uma lista com algumas características ou um breve parágrafo do que caracteriza o jogo, pontos importantes para dar a personalidade do jogo tendo em vista a trama central e o que leva a experiência e diversão do jogo;
 - Tendo também como uma das escolhas consequentemente do **cenário**, sendo ele um cenário próprio (criado exclusivamente para contextualizar o RPG), se vai usar ou se apoiar em algum cenário já existente (baseado na Terra ou um mundo ou lugar fictício encontrado nas mídias - livro, filme, jogo etc.) ou se vai ser generalista, assim dando as ferramentas para que os jogadores desenvolvam o cenário que desejarem. Outra escolha do cenário está dentro do gênero, tendo alguns exemplos, como: alta fantasia; baixa fantasia; fantasia sombria; moderno; terror cósmico; futurista; etc. Não sendo necessário se limitar a um gênero, podendo misturar. Caso o jogo tenha um cenário base provavelmente ele também apresentará uma **história**. E para o desenrolar da história são necessários os personagens principais, nos casos dos RPGs normalmente tendo apenas os protagonistas que são os personagens dos jogadores. Além disso, é bom separar pontos do que o vai diferenciar dos outros jogos do gênero e sua história, mostrando seu **diferencial de venda**, que são pontos que não podem faltar no jogo e que vai o torna diferente dos demais;
- **Objetos essenciais:** devem ser mostrados no momento inicial da pré-produção apenas os possíveis objetos e personagens que podem existir no jogo e a capacidade e o tipo de interação dos personagens dos jogadores podem ter. Esses elementos devem conversar com o cenário do jogo ou possibilitar os jogadores a usarem em seus próprios cenários. Os objetos envolvem personagens, armas, estruturas e outros objetos (qualquer um que não se encaixe nas categorias anteriores);
- **Sistema:** é outra característica importante, pois é a base das regras iniciais e mais a frente as regras avançadas do jogo, podendo ser um sistema próprio ou um já existente. Um sistema próprio, pode ser desenvolvido do zero, definindo atributos dos personagens, o dado(s) utilizado(s), tipo de conflitos e soluções, habilidades, mecânicas (ações) etc. Também se pode utilizar um sistema ou mais como uma inspiração mais direta, escolhendo algumas regras e as adaptando outras, porém tendo cuidado de não se tornar um plágio de outro sistema.-Existem alguns sistemas livres de direito autoral, que podem ser usados caso se encaixem na proposta do jogo;
- **Conflitos e Soluções:** são as principais ferramentas de construção e avanço de narrativa. Nessa pesquisa foi escolhido separa os conflitos nos tipos (a) pessoais, em que apenas o personagem pode solucionar, podendo ser um teste de habilidade ou questão narrativa como motivações e escolhas; (b) social, quando há uma necessidade de um personagem interagir com outro; e (c) combate, quando os personagens acabam tendo que lutar e tentam derrotar o oponente por meio de poder, seja ele físico, mágico ou de outras fontes;

- **Variações:** nessa etapa é trabalhado as ideias de variações como: jogar em grupo (cooperativo) ou sozinho, podendo até ter as duas opções; quais são as possibilidades de personalização de personagem (classes, profissões, raças, ancestralidade, históricos, habilidades, talentos etc.); variação de ambientes, época, cenário; categorias de equipamento e qualquer outra variação que possa ser descrita;
- **Definições:** o jogo passa a maior parte dos conceitos em sua progressão de leitura, mas podendo ter um glossário para uma consulta mais rápida e sobre alguns termos específicos.

Produção:

- **Contexto do game:** nessa etapa deve ser aprofundado e desenvolvido o cenário e sistema, contendo, como os jogadores podem usar o sistema para jogar em seus cenários e as possibilidades dentro do jogo (personagens jogáveis). Caso ele não tenha um cenário próprio, deve ser explicado o motivo de porque não tem um ou gênero específico;
- **Conflitos e soluções:** escolhidas na pré-produção como ideias e mecânicas, aqui elas ganham suas demonstrações de como estarão presente no jogo e como os jogadores poderão tentar resolver com o uso das regras. Um ajuste ou incrementação das mecânicas pode ocorrer nessa etapa;
- **Objetos essenciais do jogo:** deve conter todos os equipamentos disponíveis no jogo (arma, armadura, itens de uso e outros), como também a “estrutura” (como prédios ou locais que existem no cenário, ferramentas narrativas para a criação de um lugar, como ocorre em tabelas de itens). Outros “objetos” são os personagens, qualquer criatura base para a narrativa (normalmente esse grupo fica em um capítulo diferente dos outros dois, os equipamentos e estruturas);
- **Variações do jogo:** deve abranger qualquer variação que estiver dentro do sistema (como a criação e progressão de um personagem, tipos de personagens, habilidades, talentos, dano da arma, ferramentas de geração de narrativa). Também em caso do jogo em grupo deve apresentar como é distribuída a experiência do jogo por resolução de conflito, se tiver um modo de um jogar também entra nessa categoria e como vai ser seu ganho de experiência para progressão do personagem;
- **Ficha de personagem:** após ter as regras do sistema concluída é importante ter uma ficha para organizar e agrupar os dados do personagem do jogador, servindo para que seja consultada sempre que necessário.

Todas as regras do jogo devem ser finalizadas nesta etapa, as quais serão analisadas nas próximas etapas (pós-produção) para ver se há necessidade de alteração.

Pós-produção:

- **Materiais de apoio:** são indicações ou materiais que ajudam os jogadores a entender mais sobre o jogo ou seu universo, normalmente não trazem novas regras e podem ser postos na etapa de produção caso já tenha sido planejado;
- **Revisão:** fase importante para perceber se não foi cometido algum engano na descrição de conceitos, regras ou outras informações, tentando evitar que o jogo seja lançado sem erros, inclusive ortográficos.
- **Teste:** normalmente são feitos por pessoas que não estão envolvidas com o desenvolvimento do jogo, com a função de analisar se existe algum erro de mecânica, podendo mostrar se é necessário mudar alguma regra, balancear o jogo, adicionar mais informações, se está divertido e outras informações que sejam importantes para o aprimoramento do projeto;

- **Ajustes:** envolve o conserto de problemas encontrados na fase de teste.

4 OS CONTEXTOS PARA O RPG - O CURSO E OS ALUNOS

Para o desenvolvimento de um jogo voltado ao curso de bacharelado em Design, da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) – Centro Acadêmico do Agreste (CAA), é necessário entender 02 contextos: o curso em si, os alunos. Eles indicam as informações básicas para o conteúdo do jogo e assim orientar os elementos de jogo para compor a mecânica, os objetos e o cenário. O curso foi trabalhado em cima do Projeto Político Pedagógico inicial do curso de 2019. O contexto dos discentes foi organizado com base em entrevistas com eles.

4.1 O curso de design do CAA / UFPE

A história do curso

A Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) existe desde 1946, porém só no ano de 2006 começou seu processo de interiorização, criando o Centro Acadêmico do Agreste (CAA) na cidade de Caruaru e o Centro Acadêmico de Vitória (CAV) na cidade de Vitória de Santo Antão. O CAA teve seu início com cinco graduações e entre elas o Bacharelado em design, pertencente ao Núcleo de Design e depois como a estruturação do curso de comunicação em 2016, atualmente pertencente ao Núcleo de Design e Comunicação.

O curso foi inicialmente organizado por alguns membros do curso de design do Centro de Artes e Comunicação do campus do Recife tendo ênfases em design gráfico e design de produto. Contudo o contexto do agreste uma nova ênfase era necessária, tendo em vista as demandas da região e arredores (a) o mercado da moda com o polo de confecções do agreste pernambucano que “abriga mais de 12 mil empreendimentos” (PPC, 2019, pag.9). Assim sendo, foi formado a trindade de ênfases: gráfico, produto e moda que estruturou o curso de bacharelado em design do Centro Acadêmico do Agreste. Outras demandas em que o curso foi baseado também são apresentados também no PPC: (b) o polo moveleiro “tendo mais de 960 empresas, destas 280 são em Caruaru” (PPC, 2019, pag.9) e (c) o polo de artesanato “em grande parte concentrado em Caruaru, onde se destaca a Feira de Caruaru e o Alto do Moura. (PPC, 2019, pag.9) Enfim,” essa escolha foi feita “...a partir das diretrizes curriculares nacionais vigentes a época, bem como considerando a realidade/características/demandas do entorno.” (PPC, 2019, pag.9).

Propostas e objetivos:

O curso de graduação em design da UFPE-CAA, foi desenvolvido com a proposta tanto de formar estudantes capazes de serem pesquisadores dessa área, mas também participar ativamente do processo de desenvolvimento da área de design na região, não deixando de lado o aspecto do desenvolvimento nacional e mundial.

Como é apresentado no PPC (2019):

Esta proposta de Curso de Design da UFPE do Campus Acadêmico do Agreste está, portanto, na pesquisa como elemento de potencialização regional; na reflexão da prática projetual direcionada ao aperfeiçoamento mercadológico local; e na extensão como ação integradora universidade-sociedade do agreste pernambucano. Assim, propomos um currículo versátil, flexível e condizente com as atividades e demandas locais em confluência com o contexto e evolução tecnológica mundial do Design, refletido nas Diretrizes Curriculares Nacionais de Design. (PPC, 2019, pag. 10).

Tendo então como objetivo geral, como é indicado no PPC, pag. 29:

Formar um profissional com sólida formação humana, pensamento reflexivo e sensibilidade artística que tenha capacidade de transitar pelas diversas ênfases do campo do Design, que atenda às demandas do campo cultural e produtivo da região, produzindo projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto sócio-econômico e cultural. (PPC, 2019, pag. 29).

E, por fim, seus os objetivos específicos, conforme as diretrizes do MEC, apresentados no PPC (2019, págs. 29 e 30) são:

- a) Capacitar criativamente o aluno para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação;
- b) Estimular o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;
- c) Proporcionar a interação com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- d) Prover uma visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;
- e) Capacitar o domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;

- f) Proporcionar o conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo mobiliário, confecção, calçados, jóias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;
- g) Estimular a visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócio-econômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

Estrutura do curso:

Acesso:

O ingresso ao curso pode ocorrer por meio de:

- SISU: a principal forma de ingressar nos cursos da UFPE, desde 2015, é pelo *Sistema de Seleção Unificada* (SISU), em que pessoas que participaram do *Exame Nacional Do Ensino Médio* (Enem) podem concorrer a uma vaga pelo SISU e entrar em um curso da universidade.
- Extravestibular: quando o curso possui ainda vagas não preenchidas pode acontecer uma transferência interna ou externa de outro campus, reintegração ou integração de portador de diploma em outra graduação.
- Convênios entre a UFPE e outras instituições: ingresso feita através do intermédio da Diretoria de Relações Internacionais (DRI), nos casos de convênios internacionais e pelo PROACAD, no caso de convênios nacionais.

Além desses meios de ingresso no curso, há outros processos para acessá-lo:

- Matrícula em disciplinas isoladas, tendo esse direito alunos vinculados a universidade;
- Acessibilidade e inclusão. Implantação de ações (a) que proporcionam um ambiente adequado para aplicação de prova para pessoas com necessidades especiais; (b) isenção da taxa de inscrição para alunos de escola pública; (c) sistema de cotas para alunos de escola pública e para pessoas pretas, pardas, indígenas e outras etnias (tendo como base o censo do *Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística* -IBGE para preenchimento de vagas proporcionalmente entre essas minorias, chegando a preencher 50% das vagas).

O Currículo

O currículo é construído por 3 fases sequenciais: (1) básica, (2) específica e, por fim, (3) profissional, compostas por grupos de estudos / disciplinas estruturando créditos curriculares. Além disso, o currículo é completado com as atividades complementares e ou componente eletivo livre (com por exemplo, atividades de pesquisa, atividades de extensão, monitoria, estágios não obrigatórios, participação em cursos e eventos acadêmicos e de mercado, entre outros). Esse currículo exige um total de 3030 horas juntando todas as atividades (obrigatórias e complementares), sendo 2550 de atividades dentro dos ciclos e 480 das atividades complementares e ou de componente eletivo livre e 146 créditos com o tempo mínimo para os alunos se formarem de 08 períodos e o máximo de 14 períodos.

No ciclo básico é apresentado os fundamentos do design no geral, focando, por exemplo, na linguagem da área, formas de ver e expressar o mundo, como o design se encontra neste e suas responsabilidades. Essa fase é obrigatória e é formada por dois semestres, tendo uma carga horária total de 600 horas e 30 créditos. Como componentes curriculares aponta-se:

no primeiro semestre (1º período):

- História do design,
- design contemporâneo,
- sistema de representação bidimensional,
- sistema de representação tridimensional,
- metodologia científica.

no segundo semestre (2º período):

- História da arte,
- Teoria da comunicação,
- Desenho de observação,
- Estética e plástica e
- Design sociedade e cultura.

Já no ciclo específico, o aluno começa a ter contato mais específico nas ênfases (gráfico, produto e moda). Ele é desenvolvido em quatro semestres, tendo um tempo total de 960 horas e proporcionando 48 créditos. Também se caracteriza pela livre escolha pelos alunos das disciplinas oferecidas no semestre com base na ênfase desejada. Como é apontado no PPC

(2019, p.41), “evidencia-se que a organização curricular proposta enaltece os aspectos de flexibilidade e interdisciplinaridade curricular, que é característica nata da área do Design.”

A partir desse ciclo o curso é estruturado em quatro áreas de conhecimento para uma formação completa do perfil profissional do aluno: (a) Design e Sociedade; (b) Design e Ciência; (c) Design e Tecnologia; e (d) Design e Estética. É necessário o cumprimento de 04 componentes curriculares em cada eixo para a finalização do ciclo específico.

A última fase, o ciclo profissional, é formada por disciplinas obrigatórias com carga horária total de 990 horas e contemplando os estudantes com 44 créditos. Os componentes dessas etapas são: Estágio supervisionado I; Estágio Supervisionado II; Projeto de Graduação em Design I; e, Projeto de Graduação em Design II. O estágio supervisionado obrigatório representa a experiência prática dos conhecimentos adquiridos no curso, podendo ocorrer (a) dentro de alguma unidade da UFPE (como em laboratórios e nas áreas administrativas). Mas também fora da instituição em (b) Empresas, Conveniada da UFPE ou por meio de Centro de Integração e como (c) Funcionário/Empresário-Estudante. Já o projeto de graduação de design faz parte do processo final de conclusão de curso, significando a construção de uma monografia projetual ou analítico sob orientação de um docente do curso de Design e defendido pelo aluno perante banca julgadora formada por integrantes do corpo docente do Núcleo de Design e Comunicação e convidado externo.

Entre os ciclos existem os componentes eletivos livres, as atividades complementares. Esses componentes podem estar presente no próprio curso ou em outros cursos da universidade, mas também fora dela. São necessários 480h dessas atividades, proporcionando os últimos 24 créditos para a conclusão do curso.

Ênfases:

As ênfases representam a área profissional de interesse do discente. Como comentado anteriormente as ênfases oferecidas pelo curso de design do CAA / UFPE são: Design Gráfico; Design de Moda; e Design de Produto. Elas são oferecidas dentro da mesma graduação, bacharelado em design, dando assim a liberdade para o aluno escolher sua ênfase ou aprender o que acha mais importante para sua formação.

A ênfase do design gráfico é uma grande área direcionada para as informações visuais encontradas no dia a dia, seja em mídias analógicas, como em digitais. Busca não apenas

traduzir as ideias dos clientes, mas também mostrar novas soluções através dos conhecimentos e aplicações dos elementos gráficos nas diversas linhas “...sistemas de identidade visual, projetos gráficos, projetos editoriais, direção de arte, design da informação, tipografia, produção gráfica, web design, game design, animação, entre outros.” (PPC, 2019, p.22). Essa área tem uma natureza interdisciplinar dando suporte a outras áreas do conhecimento, como é visto no PPC (2019).

...o Curso de Design da UFPE do Centro Acadêmico do Agreste e sua ênfase em Design Gráfico vêm para dar suporte ao desenvolvimento de negócios locais, formando profissionais que possam atuar junto à concepção e manutenção da imagem de novas empresas, produtos e serviços, bem como atuar junto a ações sociais que promovam a educação, saúde e cultura, entre outros aspectos locais. (PPC, 2019, p.21)

Já a ênfase de design de moda trabalha com pesquisa, criação e utilização de artefatos de moda, envolvendo materiais, processos, planejamento, gestão entre outros. A moda também busca entender as tendências, (1) passadas, seus conceitos, contexto, qualidades e técnicas, (2) futuras, estudos e experimentação, inovação e redescobertas e (3) contemporâneas, demanda do mercado atual, suas necessidades, qualidades e preferências.

A ênfase de produtos ocupa-se de artefatos móveis, indo além de dar forma a ideias. Trabalha tanto no setor industrial quanto no artesanal com sinalização; expositores; embalagem; embalagens; equipamentos; entre outros” (PPC, 2019, p.17).

Eixos:

Como já mencionado o curso possui quatro eixos: Design e Sociedade; Design e Ciência; Design e Tecnologia; e, Design e Estética, áreas de conhecimento para a formação profissional de melhor qualidade.

Design e sociedade trabalha com a maneira de como o design afeta a sociedade ou como pode vir afetar, seja em áreas do mercado (marketing, desenvolvimento de produtos, gestão...) e cultura (história, cultura regional, contemporânea e mais). Alguns exemplos de componentes curriculares desse eixo são: História da Moda; Conceito e Projeto com Enfoque Regional; Design da Informação; Inovação e Empreendedorismo; Gestão em Design; Animação 2D.

O eixo de design e ciência envolve as ações mais analíticas e de pesquisa, trazendo fundamentos, métodos de aplicação e abordagem mais científica. Alguns exemplos de componentes curriculares desse eixo são: Introdução à Pesquisa em Linguagem Gráfica; História da Animação; Introdução à Pesquisa em Moda; Ergonomia Aplicada à Moda;

Ergonomia do Produto; Projeto de Produto com Ênfase em Biônica; Design Universal e Acessibilidade.

O eixo design e tecnologia traz o aprendizado em design no âmbito de estudo e aplicação de técnicas e métodos, tendo um foco mais voltado à prática do design. Além disso, procura-se com novas tecnologias que possam ajudar nas ênfases de design, seja aprimorando artefatos, criando artefatos mais sustentáveis ou aperfeiçoando um tipo de processo. Alguns exemplos de componentes curriculares desse eixo são: Game Design; Energia e Design; Matérias Têxteis, Moda e Sustentabilidade; Sinalização; Produção Gráfica; Interação Humano-Computador; Ilustração de Matérias Para Design de Moda; Matérias e Processos Industriais; Modelagem Tridimensional do Produto.

O último eixo design e estética trabalha além da aparência em si de um artefato, também busca as mensagens subjetivas que o produto pode passar. Nele se encontra um conjunto de conhecimentos que vai refinar a visão do aluno para formas, organização, harmonia, proporção e outras características atribuídas a estética de um artefato, ensinando a aplicar e a analisar a estética e estimulando a criatividade de uma maneira responsável. Alguns exemplos de componentes curriculares desse eixo são: Design Editorial; Rendering Digital; História e Estética da Produção dos Estilistas; Design de Superfície; Desenho da Figura Humana; Acessório de Moda; Fotolinguagem na Representação Visual; Design de Embalagem.

Avaliação:

As avaliações para os discentes são feitas de duas maneiras: (a) presença e (b) avaliação de aproveitamento. Sendo assim os discentes para serem aprovados, devem obter pelo menos 75% da presença e uma nota mínima de 7,0.

A presença não necessariamente vai ser um critério de nota, mas pode gerar reprovação caso o aluno participe menos de 75% das aulas.

A avaliação de aproveitamento pode ocorrer de muitas maneiras como provas escritas, orais ou práticas, trabalhos escritos ou de campo, seminários, teste ou outros meios propostos pelo professor no plano de ensino, aprovado pelo núcleo ou departamento acadêmico. A avaliação tem sua escala de nota podendo variar de 0,0 a 10,0 e tendo o 7,0 como a média para o aluno conseguir a aprovação.

Suportes para Funcionamento do Curso

Uma universidade precisa de múltiplas estruturas físicas, processuais e sistêmicas para funcionar. O ambiente para a transmissão do conhecimento como uma sala de aula é a primeira ideia, porém isso não é o suficiente, necessitando também de ambientes para a área administrativa e de suporte aos integrantes e não integrante do ambiente da universidade, principalmente quando se deseja uma aprendizagem de qualidade.

O curso de design atualmente possui 07 salas com a capacidade de suportar 250 alunos em cada turno, tendo cinco salas com 40 carteiras cada e mais duas com 25 carteiras cada. Além disso, as salas possuem um quadro branco e um projetor e climatização. Para os professores é disponibilizado um gabinete climatizado, com mobiliário e material de escritório.

Além das salas e gabinetes, o curso também até 2019 possuía 16 laboratórios no total, dos quais 13 destes possuem espaço físico. Esses laboratórios são utilizados para desenvolver atividades de pesquisa, ensino e extensão, sendo eles: Lab CG, Oficina, LTA, Usina Design, LabDier, Sendes, LabModa, Fotolab, Trama, Lab têxtil, LabDin, Laboratorio de Design em Espaços, Digimoda, GComo, ErgoQG e LabTec. Além desses laboratórios o curso pode usufruir de outros laboratórios e estruturas de outros cursos e campus que podem completar habilidades em design e oferecer uma experiência interdisciplinar, como PET Infoinclusão.

Outras estruturas que fazem parte desse suporte são: Biblioteca, auditórios, laboratório de informática e espaço de funcionamento administrativo. Cada um possuindo um tipo de serviço ou utilidade específica que será comentada a frente.

A biblioteca é um ambiente que atende as áreas de conhecimentos de todos os cursos da universidade, dando suporte a atividades de ensino e pesquisa. Possui um ambiente climatizado, diversos livros impressos e digitais de múltiplas áreas e espaços de estudo individual, sendo 44 cabines e para o estudo em grupo, tem 4 cabines. Como serviços ela oferece: Consulta local; Empréstimo domiciliar; Renovação e reserva de publicações pela internet; Acervo nas áreas de conhecimento do CAA com acesso livre; E-books; Auxílio e orientação aos usuários no uso do acervo e do Pergamum; Orientação na normalização de trabalhos acadêmicos; Rede sem o; Rede Pergamum – Pesquisa online ao acervo da biblioteca; Repositório Institucional e BDTD nacional; COMUT – acesso a artigos de periódicos das bibliotecas brasileiras; Página web; Visita dirigida; Cabine de estudos individual ou em grupo; Recursos de acessibilidade e mais outros.

Já os auditórios são 3 unidades com um espaço climatizado, capacidade para 200 pessoas e possuindo TV, DVD, vídeo, computador, datashow e retroprojetor. Esse ambiente é utilizado para

transmissão de notícias e comunicados do curso ou instituição, eventos, palestras, aulas e presta outros serviços.

O laboratório de informática é um ambiente que possibilita a pesquisa e desenvolvimento de trabalhos. Na estrutura se encontram 25 computadores, uma impressora e um scanner.

Por fim, tem-se o espaço de funcionamento administrativo que engloba: Sala de direção; Salas para coordenação dos Núcleos; Sala de coordenação do curso; Sala de reuniões; Setor de contabilidade; Sala de recursos humanos; Escolaridade; e Setor de apoio ao docente. O setor de apoio possui um acervo de projetores, computadores e outros equipamentos de apoio às atividades de ensino.

Apoio ao Discente:

Para apoiar os discentes a UFPE possui: (a) materiais de apoio, como o site da universidade ou o próprio SIG@ e “ações de (b) acolhimento e permanência”, (c) “apoio psicológico” e (d) “acessibilidade metodológica e instrumental” vistos no projeto pedagógico do curso de design (2019).

Como **ações de acolhimento e permanência** aponta-se: (a) acesso ao Restaurante Universitários, (b) Núcleo de Atenção à Saúde do Estudante, (c) Bolsas Assistências Estudantis, (d) Bolsa Atleta, (e) Programa de Estudantes-Convenio de Graduação, (f) Auxílio Financeiro Para Apresentações de Trabalhos em Eventos Internacionais e (g) Central de estágio.

A **bolsa assistência estudantil** são bolsas dadas para estudantes em situação de vulnerabilidade socioeconômica para tentar dar condição de permanência e conclusão da formação em graduação na universidade.

A bolsa de assistência estudantil, também traz o benefício da utilização sem custo do **Restaurante Universitário (RU)** do CAA / UFPE, inaugurado em 2017, quando em no nível 3 ou 4. Também pode ser usado por outros estudantes e demais integrantes da comunidade acadêmica pagando o valor da refeição inteira.

O **núcleo de atenção à saúde do estudante** busca dar suporte aos alunos no âmbito da saúde. Esse suporte envolve “atendimento em psicologia, psiquiatria, enfermagem, nutrição, serviço sociais, além de atendimento psicopedagógico e médico (clínico ou eletivo)” (PPC, 2019, p.63). Esse atendimento é para todos os estudantes em graduação em situação de

vulnerabilidade socioeconômica ou de violência de direito, mas tendo preferência os estudantes que já estão inclusos no benefício da assistência estudantil.

Outra bolsa importante é a **bolsa atleta** que busca estimular os alunos, sejam eles da graduação ou pós-graduação, a praticar esporte e ter uma melhor formação acadêmica. Esses esportes são oferecidos na própria universidade, podendo ser um professor/treinado ou até mesmo um aluno/treinador que tenha conhecimento no esporte para poder passar para outros.

O **programa de estudantes-convenio de graduação e auxílio financeiro para apresentação de trabalhos em eventos internacionais**. No caso dos estudantes-convenio está relacionada a bolsa de mérito concedida a estudantes estrangeiro com desempenho acadêmico excepcional. E o auxílio financeiro ajuda estudantes em apresentações “de trabalhos em eventos científicos, tecnológicos, culturais e esportivos de abrangência internacional.” (PPC, 2019, p. 64)

Já a **central de estágio** é a união de setores “como objetivo atuar junto aos discentes, docentes e concedentes de estágio, orientando-os e apoiando-os no que concerne ao desenvolvimento da atividade acadêmica de Estágio Curricular no âmbito do Campus do Agreste.” (PPC, 2019, p.64).

Por fim, uma estrutura de muita importância é o núcleo de **acessibilidade metodológica e instrumental** promovida pelo Núcleo de Acessibilidade (NACE/UFPE), com a pretensão de ajudar estudantes e servidores que possuem alguma limitação física e mental. Além disso, o NACE trabalha com tradução visual, audiodescrição, interpretação de libras e mais outros serviços que ajudam a promover a acessibilidade comunicativa dentro da universidade.

4.2 O contexto dos discentes

Para caracterizar a realidade da relação do aluno com o curso, foram trabalhadas entrevistas estruturadas, via formulário, direcionada para os alunos de design. Esse formulário foi composto de 6 etapas. Sendo disponibilizado no grupo de design, da UFPE – CAA, no *Facebook* informando os requisitos dos participantes (alunos de design, atualmente matriculados, podendo ser de qualquer período e sendo necessário a utilização do e-mail institucional para ter acesso). Foram obtidas 35 participações, tendo desde o 1º período de design ao 12º e apenas uma pessoa invalidada por já ter concluído o curso.

Fase 02 - Informação do Participante

A primeira observação identificada foi a diversidade de locais de origem dos estudantes participantes, sendo apenas 29,4% (10) dos alunos já habitavam a cidade de Caruaru, já os outros 70,5% (24) moram ou estão vivendo em outros locais da região de Pernambuco, como Bezerros, Escada, Garanhuns, Gravatá, Lajedo, Petrolina, Recife, Riacho Das Almas, Sanharó, Santa Cruz do Capibaribe, São Caetano, Sertânia, Surubim e Vitória do Santo Antão. Tendo em vista a pequena amostra de participantes obtidas com essa grande diversidade, pode-se supor o quanto maior deve ser essa diversidade dentro do curso e da universidade.

Também 35,9% (12) dos estudantes deixaram suas cidades para irem morar na cidade da instituição (Caruaru) por conta do curso ou outros motivos. Já outros 38,2% (13) começaram a utilizar transporte de suas cidades para frequentar o curso.

Fase 03 - Graduação e Ênfase

A terceira observação é sobre o "porquê" da escolha do curso, tendo como motivos mais comuns: (a) a existência de um interesse por uma das ênfases já oferecidas (gráfico, moda e produto) ou grade do curso (61,7%); (b) a escolha do design por ser mais próxima da área que gostaria, como arquitetura, artes plásticas, ilustração ou jogos (50%); (c) o interesse pelo design como trabalho criativo (29,4%), (d) por ser pública ou federal (23,5%) e (e) 8,8% dos discentes especificaram também a questão dos gastos e acessibilidade.

O quarto ponto importante é sobre a escolha da universidade, em que alguns alunos escolheram por (a) localização, seja pela influência do mercado da cidade e região ou por ser a cidade onde o discente mora ou a mais próxima dela (58,8%); (b) acessibilidade, por questões financeiras e de locomoção (35,2%), tendo em vista que algumas pessoas não teria condições de pagar uma faculdade privada e outras pelo preço mais acessível de transporte por morar na cidade ou em uma das cidades da região, alguns optando até por se mudarem para a cidade da instituição; (c) indicação ou influência de familiares, amigos ou informações (23,5%); (d) prestígio de estudar em uma federal ou pública (23,5%).

Como quinto tema foi questionado sobre a(s) ênfase(s) de escolha dos alunos, podendo escolher mais de uma. Assim sendo, 82,3% (28) dos participantes escolheram a gráfica como uma de suas escolhas de ênfase foco, depois 26,4% (09) colocando moda e por fim, 26,4% (09) a ênfase de produto. Apenas uma pessoa citou o design com um só, dizendo que "...é uma metodologia, um processo de desenvolvimento de algo, seja bidimensional ou tridimensional.". As escolhas das ênfases tiveram motivos variados, sendo o motivo mais comum a (a)

identificação com a ênfase (79,4%) ou (b) uma ramificação dela com uma área próxima (14,7%), e (c) a oportunidade de emprego na região (29,4%). Um ponto interessante é que alguns dos alunos colocaram que era de uma ênfase, mas acabou se interessando por outra e agora vai tentar buscar conhecimento nas duas ou segue “dividido(a)” entre elas.

Ainda nesse tema foram trabalhadas informações sobre as ramificações das ênfases que ajudaram a identificar áreas para serem apresentadas no jogo. Algumas delas são, (a) gráfico: design editorial; produção visual de mídias sociais; game design; UX / UI; identidade visual; direção de arte; motion design e outras; (b) produto: modelagem 3D; movelaria; produção de acessórios e joias; rendering digital; paleoart; automóveis; acessibilidade e outras; (c) moda: design de criação de coleção; design de estampas; modelagem; figurinista; ilustração para moda e outras.

E por fim, os conhecimentos e habilidades necessários para a execução das atividades dessas áreas., sexto foco, foram discutidos: (a) Conhecimento em softwares e ferramentas (64,7%); (b) conhecimento dos fundamentos do design ou ênfase (58,8%); (c) conhecimento complementar de ênfase ou ramificação (50%); (d) conhecimento em metodologias (20,5%); (e) repertório (14,7%); (f) acompanhar tendências e mercado (14,7%); (g) conhecimento de materiais (14,7%); (h) experiência prática (11,7%); e (i) saber se comunicar e trabalhar em equipe (5,8).

Fase 04 - Conhecimento sobre o curso

Como sétimo objeto de estudo foi investigado o conhecimento prévio da estrutura do curso quando escolheu cursar, tendo 67,6% (23) pessoas não sabendo e apenas 32,3 % (11) sabendo. As pessoas com conhecimento souberam por, principalmente, por pessoas do seu convívio ou integrantes do curso (100%) e pesquisando na internet (54,5%). O grupo sem conhecimento já cursando o curso comentaram que alguns (a) acabaram aprendendo com a convivência no curso (78,2%), (b) através de professores, amigos, colegas e outros integrantes da universidade (60,8%), (c) através de pesquisa (21,7%) e (d) ainda não sabem completamente (13,3%).

A conhecimento da estrutura do curso (eixos - conceito e importância) também foi trabalhada tendo como conclusão a não percepção e compreensão desta estrutura em sua grande maioria dos alunos, tendo apenas 4 (11,7%) descrevendo com precisão.

Com isso, dentre todos os entrevistados, 82,3% (28) deles afirmaram que sabiam quais eram os eixos, sua importância e função. Contudo, nem todos souberam descrever ou caracterizar suas importâncias, tendo (a) 41,1% (14) deles citando o nome de cada eixo, (b) 29,4% (10) não sabendo descrever a importância ou caracterizar o eixo, (c) 17,6% (6) acreditando que serve para uma melhor formação dos alunos, (d) 11,7% (4) misturou ênfase com eixo. Do total dos entrevistados, (a) 14,7% não tinham certeza se sabiam quais eram os eixos, sua importância ou os descrever; (b) 8,8% acrescentaram que provavelmente servia para dar uma melhor formação e outros 8,8% também misturaram eixo com ênfase. Apenas 2,9% (1) não sabem do que se trata.

Com isso, apenas 9,1% (04) pessoas conseguiram ou tentaram caracterizar os eixos. 30,3% (10) das pessoas não sabiam a importância ou se ausentaram de responder. Apenas 6,1% (02) pessoas acham as ênfases e os eixos com relações diretas. E, por fim, 3% (01) pessoa comentou sobre ter mais matérias de uma ênfase para um eixo do que para outra ênfase, obrigando-a pagar matérias de ênfases em que não possui interesse.

Dentro dos conceitos, foi entendido que: (a) o eixo de tecnologia é mais voltado a técnicas, métodos e prática, (b) o eixo de sociedade se relaciona ao entendimento de como o design afeta a sociedade, (c) o eixo de estética foca no refino visual do estudante sobre artefatos e por fim, (d) o eixo de ciência traz conceitos e metodologias importante para pesquisa, às vezes mais voltado ao âmbito teórico. Uma observação extra foi notada, cerca de 11,7% acharam que os eixos atrapalhavam um pouco a formação.

E para finalizar essa etapa, foi abordada a questão da matrícula No contexto dos critérios de escolha das disciplinas, foram observados: (a) o interesse no conteúdo (88,2%) é o mais motivador para a matrícula no componente curricular e como ele vai acrescentar na sua formação para sua ênfase, mas também (b) eixo para completar (mesmo que não tenha para a ênfase foco) (47,05%), (c) professor da disciplina e sua metodologia (23,5%), (d) horários, pois algumas pessoas trabalham ou só possuem disponibilidade em um horário (20,5%), (e) ranking do aluno no curso e a concorrência da disciplina (14,7%), (f) nível de dificuldade da disciplina (11,7%). Outros motivos citados poucas vezes foram curiosidade, raridade de oferta, relevância, indicações ou feedbacks de alguma disciplina (14,7%), além de demonstrarem interesse por disciplinas que não fazem de sua ênfase pelo conhecimento que pode somar a sua área de foco (5,8%).

Sobre a dificuldade em fazer essas matrículas foram apontados como problemas: (a) insuficiência de vagas, disciplinas oferecidas e ranking dos alunos representa 64,7% das dificuldades na matrícula; (b) eixos sem disciplinas suficientes de uma ênfase específica (17,6%), se soma com a dificuldade anterior; (c) SIGA, (com sistema sobrecarregado e interface não intuitiva para novos alunos) (14,7%), (d) horários (14,7%) e (e) materiais de apoio para achar mais informações sobre disciplinas (8,8%). Por fim, 23,5% apontaram que não possuíam uma dificuldade, mas alguns deles participaram dos comentários anteriores (20,5% / 07).

Fase 05: Experiência do estudante com o curso

A experiência do estudante com o curso foi trabalhada com base nas (a) dificuldades em desempenhar as atividades do curso, (b) a motivação dos alunos para concluir o curso e (c) os sentimentos mais presentes no decorrer do curso.

As dificuldades mais encontradas em desenvolver as atividades estão mais presentes no (a) tempo (47,05% / 16) devido a se sentirem sobrecarregados (38,2% / 13), por terem outras matérias com mais atividades práticas, ou outras demandas do curso destacam e (b) falta de conhecimento em softwares já que o curso não tem o foco em ensino de softwares) (14,7% / 05); (c) questão financeira, gastos com ferramentas, impressão e materiais (14,7% / 05);

- problemas pessoais (11,7% / 04);
- problemas com trabalhos em grupos (como com alunos não contribuindo com a equipe) (8,8% / 03);
- falta de saúde mental ou física (8,8% / 03);
- falta de conhecimento teórico ou prático, para desempenhar de forma satisfatória as atividades do curso (5,8% / 02);
- falta de criatividade dos docentes, por sentir-se sempre repetindo atividades parecidas ou por não ser tão desafiador (5,8% / 02);
- falta de interesse nas matérias, pois algumas vezes só a pagam para completar o eixo (2,9% / 01);
- dificuldade de conseguir um estágio para concluir o curso (2,9% / 01);
- restrições para a utilização de alguns laboratórios e maquinários (2,9% / 01).

Como motivação para conclusão do curso é identificado em primeiro lugar vem ter uma educação de qualidade, para então ter um diploma com credibilidade e trabalhar na área que

tanto gosta, sendo motivo de 79,4% (27) pessoas. Depois, também contribuem para esse incentivo:

- carreira acadêmica e aproveitar todas as possibilidades de agregar nessa área, sendo a opinião de 29,4% (10);
- ter um diploma 23,5% (08)
- a estrutura do curso (11,7% / 04);
- já estar próximo de terminar e não pretende desistir, sendo comentado por 11,7% (04) de pessoas;

(f) apoio de amigos e família, tendo apenas 11,7% (04) de participantes o citando;

(g) a capacidade do design em trabalhar para mudar a realidade para melhor, dando um exemplo a área de sustentabilidade (11,7% / 04).

(h) apoio dos professores, com suas experiências e ensinamentos (8,8% / 03);

Por fim foram identificados os sentimentos gerados em relação ao curso com igualdade de valor entre sentimento positivo (alegria, satisfação, paixão, esperança e realização) e negativos (tristeza, raiva, ansiedade, frustração e desespero).

Dos sentimentos falados ansiedade ficou em primeiro lugar com 82,3% (28) pontos, em seguida vinda frustração (64,7% / 22 pontos), esperança (61,7% / 21 pontos), alegria (61,3% / 21 pontos), satisfação (47,05% / 16 pontos), paixão (44,1% / 15), tristeza (41,1% / 14 pontos), raiva (41,1% / 14 pontos), desespero (2,9% / 1 ponto) e realização (2,9% / 1 ponto). Contudo, a pandemia pode ter influenciado esses sentimentos com seu contexto diferente e inusitado.

Fase 06 - Mercado

A relação do preparo dos estudantes para o mercado também foi trabalhada focando: (a) se já teve alguma experiência de trabalho ou não, (b) se já teve, como foi ou está sendo essa experiência, se sentia-se preparado ou ganhou isso com a experiência e (c) se ainda não teve a experiência, se sentia-se preparado para atuar na área.

Os alunos demonstraram que mais da metade tiveram ou têm uma experiência no mercado (52,9% / 18) e os outros acabaram ainda não tendo essa experiência (47,05% / 16). Contudo, estes últimos afirmaram que a metodologia do curso acaba dando essa oportunidade nos últimos períodos quando exige estágio obrigatório.

Os alunos sem experiência comentaram que (a) 56,25% (9) não se sentiram preparados, (b) 12,5% (02) “talvez” e (c) 12,5% (02) se sentiram preparados. Três dos 47,05% (16) se ausentaram de justificar suas respostas. As justificativas mais comuns são: (a) não possuir habilidade técnica suficiente (43,7% / 07), (b) experiência do curso muito diferente da esperada pelo mercado (31,25% / 04), (c) deseja migrar para outra área (12,5% / 2), (d) vagas que aparecem muito oportunistas, cobrando muito e dando um retorno financeiro desproporcional (6,25%), (d) faculdade trazendo um conhecimento teórico grande e técnico de softwares pequeno ou quase nulo (18,75% / 03).

Os alunos com experiência no mercado (18) comentaram que muitos não estavam ou ainda não estão preparados, entretanto, a experiência acaba dando cada vez mais confiança. Essa experiência se caracteriza como: (a) trabalham freelancer (22,2% / 04), (b) empreendendo em espaços próprios de trabalho, sozinho ou com um ou mais amigos (22,2% / 04), (c) estágio em laboratórios da universidade ou empresa (16,6% / 03) e (d) trabalharam em estúdios ou agências (33,3% / 06). O estagiário de laboratório (33,3% / 01) contou ter uma experiência agradável, por possuir mentoria, cronograma e organização, mas os que estagiaram em empresas (66,6% / 02) demonstraram ter um certo trauma, por falta de organização, demandas com o prazo imediato, críticas desmotivacionais e estresse, mas 50% (1) comentou que foi uma boa experiência. Por fim, dos 11,1% (2) que tiveram experiência, acharam a remuneração inadequada. As áreas de atuação mais comuns foram de identidade visual e mídias sociais (50% / 09). Outras áreas também apareceram com menos destaque: estilista, ilustração, sinalização, desenvolvimento de *tags* e etiquetas para roupas, desenvolvimento de embalagem e estampas, design de software e impressos, pesquisa e aula. (55,5% / 10).

Outro contexto em destaque, tendo em vista todos os participantes, foi o desejo de virar um freelancer, trabalhando por conta própria ou abrindo seu próprio negócio (29,1 % / 10). Contudo, um participante mencionou a dificuldade de ser autônomo “...a faculdade meio que nos ensina a ser um profissional que vai trabalhar para alguém, não a ser autônomo, pelo menos sinto isso na minha área (moda)...”, esperando que a universidade oferecesse mais ensinamentos de como ter seu próprio negócio, ser um empreendedor.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo principal proposto foi cumprido tendo apresentado uma estrutura base de desenvolvimento de RPG, trazendo questões editorial e gráfica, quanto de game design. Para chegar a esse objetivo principal foram cumpridos os objetivos específicos com (a) contextualização do curso da UFPE-CAA, entendendo sua proposta acadêmica para os estudantes e a sociedade, sua estrutura e sua base, (b) analisar diferentes tipos de RPGs trazendo a estrutura já mencionada e (c) a introdução do pré-projeto do RPG relacionado ao design, estando presente no apêndice A.

O entendimento de alguns aspectos do design trazidos na fundamentação teórica foi de suma importância para a percepção das diferentes formas da percepção sobre as preocupações e processos do design, além de sua abrangência abraçando diversas áreas, porém que pode-se ter noção de como trabalhar as áreas tendo em vista a análise documental da estrutura do curso de design tanto sua forma metodologia de diferentes formas de avaliação, formas de trabalho (teóricas e práticas), abordagens das ênfases de gráfico, moda e produto da a condição do aluno ter uma noção em diferentes escalas em alguns áreas específicas das ênfases e outras informações que podem vir ser apresentadas em um RPG.

Complementando o entendimento sobre o design foi apresentada uma pequena demonstração de como é essa vivência de aprendizado na visão dos alunos tendo em vista que são os públicos alvos, feita através de entrevistas que revelaram pontos importantes sobre seus conhecimentos na área de design, sua relação com a instituição e o curso através da sinalização sobre os sentimentos mais presentes na sua vivência, além dos relatos sobre algumas situações, como também como se sentem para enfrentar o mercado de trabalho ou como já foram suas experiências, entre outros entendimentos importantes para trazer um pouco mais de realidade ao jogo em seu futuro desenvolvimento.

Já a pesquisa analítica mostrou que mesmo existindo diversas formas de jogos de RPG, eles possuem muitos aspectos similares em suas estruturas e esses elementos foram tomados como base, mas tem um pontos importante de divergência com essa estrutura sendo ele alguns elementos mencionado diretamente quando se falou da estrutura que se demonstraram "elementos obrigatórios" tem em vista estarem presentes na maioria dos exemplos, mas que provavelmente são elementos opcionais quando se desenvolve um projeto tendo em vista o orçamento disponível para o projeto e sua proposta estrutural e estética.

Contudo, para encontrar, organizar e sintetizar todas as informações e conhecimentos que compõem a pesquisa foram encontradas algumas dificuldades, sendo elas:

- Encontrar um conceito que realmente definia “o que é design”;
- Encontrar uma bibliografia que caracterize um RPG e como pode ser desenvolvido;
- Sintetizar todas as informações contidas nos livros de RPG analisados;
- Tempo para o desenvolvimento mais profundo do jogo, saindo de pré-projeto, para um projeto em si;
- Conseguir participantes para as entrevistas, o que poderia ter sido mais fácil presencialmente;
- Equilibrar a fantasia e realidade para que o jogo possa tanto para estimular os estudantes e mostrar as áreas de design, como também divertir pessoas interessadas ou não na área

Entretanto, deve-se ressaltar que a estrutura desenvolvida serve de base para o entendimento do que forma uma base de RPG, podendo ser utilizada como uma base simplificada em análises e estudos voltados a esse tipo de jogo, como também para o desenvolvimento deles e os materiais obtidos sobre design trazem tanto uma fundamentação para o trabalho, como para o projeto futuro relacionado ao desenvolvimento do RPG inspirado no curso de design da UFPE - CAA.

Contudo, demonstrou-se que o material possibilita entender o design, conhecer algumas das suas áreas de atuação, dando já uma breve noção de algumas de suas possibilidades e desafios dentro do futuro jogo que venha a ser desenvolvido. E todo o conteúdo do livro acaba servindo como guia mesmo para quem não for jogar, servindo assim como um livro de consulta e manual ou até mesmo podendo servir para motivar a busca por conhecimento, principalmente na área de design.

Com isso pode-se dizer que esse trabalho colaborou na área do design como grande área, mas também para as áreas específicas de (a) game design, como também de (b) design gráfico e (c) editorial. E que trouxe mais possibilidades de resultados positivos que podem vir a ser desenvolvidos com as informações presentes aqui.

REFERÊNCIAS

- APPELCLINE, Shannon. **Designers & Dragons**: a history of the roleplaying game industry '70-'79. Silver Spring, MD: Evil Hat Productions, 2014.
- BRASÍLIA, Agência Nacional de Energia Elétrica (Brasil). **Manual de editoração**. Brasília: Aneel, 2002.
- BRINGHURST, Robert. *Elementos do estilo tipográfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- CARDOSO, Rafael. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- CASSARO, Marcelo. *Manual 3D&T Alpha*. Porto Alegre: Jambô, 2015.
- CORDELL, Bruce. *The Strange*. Rio de Janeiro: New Order, 2017.
- CRAWFORD, Jeremy. *Dungeons and Dragons: Player's Handbook*. Renton, WA: Wizard of the Coast, 2014.
- DONDIS, Donis. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- Editora Edgard Blücher Ltda. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. São Paulo: Blucher, 2011.
- FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FORTY, Adrian. *Objetos de desejo*: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- HALUCH, Aline. *Guia prático de design editorial*: criando livros completos. Teresópolis, RJ: 2AB, 2013.
- HELLER, Eva. *A Psicologia das Cores: como as cores afetam a emoção e a razão*; São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- KIRK III, Whitson. *Design Patterns of Successful Role-Playing Games*. [S.l.] 2009.
- LATORRA, Sage. *Dungeon World*. Belo Horizonte: Secular Games, 2013.
- LIDWELL, William; HOLDEN, Kristian; BUTLER, Jill. *Princípios Universais do Design*. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- LOBACH, Bernd. *Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Editora Blucher, 2001.

LUPTON, Ellen. *Thinking with type: a critical guide for designers, writers, editors, & students*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2004.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer. *Novos Fundamentos do Design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MCGONIGAL, Jane; *A realidade em jogo*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MEGGS, Philip; PURVIS, Alston. *História do Design Gráfico. Purvis*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

NORMAN, Donald. *O design do dia a dia*. Rio de Janeiro: Editora Anfiteatro, 2006.

PAPANEK, Victor. *Design For The Real World*. New York: Bantam Books, 1973.

PERNAMBUCO, Universidade Federal de Pernambuco. *Projeto Pedagógico de Curso de Design*. Pernambuco, 2019.

PRAMAS, Chris. *Dragon Age RPG*. Porto Alegre: Jambô, 2016.

ROCHA, Mateus. *RPG: JOGO E CONHECIMENTO - O Role-Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento*. 2006.

ROGERS, Scott. *Level UP: um guia para o design de grandes jogos*. São Paulo; Blücher, 2012.

SAMARA, Timothy. *Grid: Construção e desconstrução*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SCHUYTEMA, Paul. *Design de games: uma abordagem prática*. São Paulo: Editora Cengage Learning, 2017.

SFILIGOI, Andrea. *Four against darkness*. Curitiba: Retropunk publicações, 2020.

TWYMAN, Michael. Using Pictorial Language: A Discussion of the Dimensions of the Problem. *Designing Usable Texts*. Orlando: Academic Press, 1985. v.13, p. 245–312.

VIAL, Jean. *Jogo e educação: As ludotecas*. Rio de Janeiro: Vozes, 2015.

WILLIAMS, Robin. *Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual*. São Paulo: Callis, 1995.

ZAGAL, José; DETERDING, Sebastian. *Role-Playing Game Studies*: transmedia foundation. Nova Iorque: Routledge, 2018.

APÊNDICE A - Introdução a pré-projeto

Introdução

Utilizando as diretrizes bases de design (capítulo 2) com as construídas para o desenvolvimento de um RPG (capítulo 3), juntamente com as informações do curso de design da UFPE – CAA (capítulo 4) é apresentada uma proposta para o desenvolvimento de um livro em formato RPG para orientação de alunos e interessados na área de design utilizando aspectos da estruturação do curso anteriormente mencionado, dos conhecimentos e ações necessários para a formação de um bom profissional de maneira simplificada e de fácil entendimento.

O pré-projeto do RPG

Essa etapa se trata da etapa inicial da pré-produção, apresentando os conceitos e ideias para posteriormente executar a proposta. Apresenta a estrutura básica do livro com seu possível conteúdo e as características do jogo, sendo separados em: (a) Características do jogo (game design) e (b) Estrutura do livro (editorial e gráfico).

Características do jogo - Game design

A característica do jogo, no contexto de game design, é composta por: visão geral e contexto, objetos essenciais, conflitos e soluções, sistema e definições.

Visão Geral e Contexto

Resumo:

Esse RPG é um jogo de interpretação com jogadores assumindo o papel de um estudante de design e utilizando seus conhecimentos tanto da área de design como da vida para resolver problemas e conflitos. O contexto é um mundo com situações de vulnerabilidade em questão de (a) segurança das cidades, (b) condições financeiras da população e (c) estado de saúde mental e física das pessoas de maneira mais explícita do que normalmente é visto no nosso mundo. A universidade e seu curso de design é o lugar de esperança para transformar os fardos em glória, riquezas, alegria e realização. Os personagens trabalham buscas pessoais, profissionais e sociais com ênfase nas emoções como desmotivação, agressividade, reserva, ansiedade, depressão entre outras formas de fardos. Os fardos se materializam em monstros, consumindo-os ou consumindo quem está à sua volta.

Aspectos Fundamentais:

- Os personagens normalmente são estudantes de design;
- Envolve conhecimentos de design e complementares relacionados a outras áreas, influenciadores na sobrevivência dos personagens os quais os personagens podem adquirir no decorrer do jogo;
- Conhecimentos concedem habilidades passivas (presente inatamente em um estado estável ao personagem independente de sua vontade) e ativas (o personagem pode utilizar quando achar mais adequado);
- A universidade, uma mistura de lar, trabalho e estudo, serve como uma base de treinamento para tornar as pessoas mais capazes de sobreviver aos problemas do mundo. É onde os personagens dos jogadores vão atrás de conhecimentos, orientação para o desenvolvimento de projetos e pesquisas, apoio o emocional e físico (com amigos, professores ou profissionais);
- Nem todos conseguem concluir o treinamento, normalmente por motivos pessoais ou por não suportar a cobrança;
- Os transtornos e doenças podem se materializar em monstros, afetando quem os possui e originou (normalmente sem sua vontade) e pessoas no entorno, dependendo do nível e tipo da criatura;
- Alguns sentimentos positivos também podem possuir essa materialização como criaturas ou artefatos;
- O dado principal do jogo é o de seis faces;
- Os personagens terão as 6 características como atributos base: constituição, carisma, destreza, força, inteligência e sabedoria;
- A humanidade está cada vez mais intolerante, gananciosa e propensa a transtornos, levando a corrupção e confrontos violentos-

Cenário:

O cenário é próprio, tendo um recorte maior para Caruaru e cidades da região e o CAA/UFPE. Não apresenta esses ambientes exatamente como o real, mas utiliza algumas de suas características, com seus mapas e estruturas bases.

Sua aparência tem como base o mundo contemporâneo com algumas modificações, evitando aspectos estereotipados. Tem inspirações também em outros lugares do Brasil e do mundo, buscando que todos que jogarem consigam se identificar com algo e ter a suspensão voluntária de abstração para aproveitar melhor a fantasia proposta.

Sua base está mais voltada à temática de Dark Fantasy (Fantasia Sombria) com:

- (a) evidência de alguns problemas sociais: segurança precária evidenciando a violência e criminalidades; questões financeiras focando no abismo econômico, dificuldade de conseguir um emprego e corrupção; dificuldade de acesso a serviços de saúde, enfatizando a dificuldade de atendimento, falta de recursos e materiais e falta de cuidado com a saúde mental, entre outros problemas;
- (b) os tons de cinza da humanidade entre herói, vilão e sobreviventes,
- (c) a magia tendo um custo e
- (d) criaturas fantásticas muitas vezes são amedrontadoras.

História

A história narra o contexto do design, com sua escolha como estratégia, pensamento, ação e comportamento, através de suas possibilidades de ação, formação, entre outros. Tem, contudo, um recorte mais voltado ao mundo acadêmico (CAA / UFPE) para experiência de ensino, com também, para sensações do cotidiano.

A universidade se caracteriza como um centro de treinamento intensivo e "fantástico" em que os alunos aprendem a usar e adquirem habilidades e conhecimentos para explorar o mundo se preparando para qualquer conflito. São recebidas missões que levam os personagens a explorar o mundo e a testar suas habilidades. Sendo assim, apresenta (a) aulas presenciais, excursões, eventos, congressos e demais experiências possíveis na área, (b) pontos conhecidos e importante na universidade e (c) eventos, momentos culturais e outros acontecimentos que fazem parte do cotidiano de um estudante.

A cidade onde a Universidade está localizada é rica em detalhes em questões culturais, mercado, diversidade de pessoas, possibilidades de atuação da área, entre outros. Permite, portanto, (a) aquisição de materiais, (b) interação com o mercado direto como as confecções, artesanato, produtos, gráficas, publicidade, seja ela de roupa, como também com o mercado global ou outras formas de trabalho a qual a área possa se envolver, (c) participação em eventos culturais e sociais para desestressar, festejar, socializar, profissionalizar e ganhar novos conhecimentos.

Boa parte dos elementos de fantasia vem do “Obscuro”, que é um plano de existência paralelo ao que as pessoas vivem (plano material), formado pela conexão das mentes de todas as criaturas do “plano material”, contendo conhecimentos, doenças psicológicas, sentimentos,

sonhos e vontades. O problema ou solução é tudo que existe no “Obscuro” podendo se materializar no mundo em que as pessoas vivem (plano material), pela urgência da sociedade possui e da condição quase distópica.

Atualmente muitas “criaturas do obscuro” estão surgindo na cidade de “Caruaru”, causando muitos problemas, como destruição de estruturas, aumento da violência e medo entre a população. Outros problemas que aflige o país, incluindo a cidade, é uma guerra política, entre aqueles que tentam omitir os surgimentos dos problemas devidos o surto de invasões de “crias do obscuro”, contra aqueles que tentam conter, combater e eliminar as crias como também possíveis pessoas que possam estar ajudando no surto e os que equilibram entram o controle das “crias do obscuro” e outros problemas sociais que estão envolvidos ao surto.

Atualmente a universidade tem um de seus focos em dar mais oportunidades de as pessoas deixarem de apenas sobreviver, para viver, dando capacitação intelectual, corporal e profissional, conseguindo assim enfrentar as criaturas e a sociedade como pessoas, mas também como profissional em uma área. Nas capacidades intelectuais estão as habilidades vindas do conhecimento, naturais (com o uso do corpo, mente, materiais e ferramentas), como mágicos (com o uso do corpo, mente e magia). Já nas corporais se encontram treinamentos em (a) combate (com armas ou corpo); (b) resistência (capacidade de corrida tanto na potência como no tempo, suportar golpes ou mais bem gasto de energia); e (c) força (capacidade de carregar e levantar objetos, como também causar dano). A capacitação profissional se dá por conta dos conhecimentos obtidos, como também os métodos científicos, seja para entender, passar ou desenvolver informações e conhecimento de maneira que todos ou muitos consigam fazer ou entender o mesmo, como também a postura e comportamento respeitoso com outras pessoas, adquiridas com a convivência e experiências, incluindo o estágio. Mas a universidade possui algumas dificuldades como cobranças de atividades e trabalho, avaliações, relações com outras pessoas, atividades em grupo, conciliar a vida pessoal com os estudos e trabalho, entre outros.

Nesse cenário, os designers da universidade estão trabalhando para solucionar muitos problemas, como também sua própria sobrevivência e realizações. Alguns desses problema e objetivos se encontram em (a) conseguir cumprir as missões e metas estabelecidos pela universidade; (b) ajudar a sociedade e comércio através dos seus conhecimentos e desenvolvimento de artefatos; (c) desenvolver artefatos que ajudem a conter o surto de crias do obscuros malignas; (d) conseguir um local de trabalho para se manter; (e) conseguir um trabalho que cumpra com suas realizações pessoais; entre outros.

Personagens Principais:

Os personagens principais são aqueles que os jogadores podem ser, sendo assim, não incluindo os personagens normalmente utilizados pelo mestre, as “criaturas” (personagens pré-determinados e produzidos encontrados no livro, utilizados para o desenvolvimento da narrativa). Os personagens dos jogadores serão estudantes de design, mas sua personalização é o que deixará eles como pessoas únicas e isso é feito através das seguintes escolhas:

Arquétipos:

Os arquétipos correspondem aos personagens possíveis para os jogadores serem, não como uma classe ou profissão, mas sim como ele é visto na sociedade e como ele se porta na sociedade. Eles são: (a) Guerreiro, com meio de evolução o tipo de conflito de combate, sendo pessoas que normalmente tomam a frente em situações perigosas, busca estar atento a ameaças e prontos para um combate, também podem demonstrar interesses por atividades físicas e práticas (b) ladino, com meio de evolução o tipo de conflito social, sendo pessoas mais voltadas ao diálogo, em que também podem ter interesse em explorar novos ambientes interesses, usar seus contatos para resolver problemas, além de em alguns casos preferir passar despercebido e (c) mago, com meio de evolução o tipo de conflito pessoais, já essas, são pessoas que buscam se entender e entender o mundo a sua volta normalmente por meio da análise, normalmente tendo um grande apreço pelos conhecimentos e os buscando, as vezes podem parecer desconexos da sociedade.

O jogador escolhe um para ser o principal. Os dois arquétipos não escolhidos pelo jogador se tornam arquétipos secundários, também podendo progredir, porém de maneira mais lenta. Mecanicamente essa escolha dá algumas habilidades únicas aos personagens, as quais o jogador vai escolher inicialmente duas de uma lista de cinco pré-definidos, em quais ficam a cargo do jogador escolher e não o mestre, como em todas as escolhas relacionadas a criação de personagem do jogador, talvez o mestre possa pedir que o jogador conte como ele conseguiu essa habilidade e o personagem do jogador ao subir de nível (máximo nível 10) pode pegar mais algumas e liberar outras. Quando é completado um desafio do seu arquétipo principal o jogador recebe mais experiência que o normal do desafio e já se for concluído um desafio de seus arquétipos secundários é recebido a experiência normal, fazendo com que seu arquétipo principal evolua mais rápido, caso o jogador decida ou consiga fazer mais desafios voltados aos seus arquétipos ou se manter as resoluções dos tipos de conflito de maneira equilibrada entre eles (combate, pessoal e social).

Conhecimentos e habilidades:

Os Conhecimentos e habilidades correspondem aos saberes práticos e teóricos dos personagens, seguindo a frase popular “conhecimento é poder”, às vezes esses conhecimentos são demonstrados através de habilidades e magias só possíveis em um mundo fantástico, mas tendo a realidade como base. Podem ser relacionados a design (como software, edição de imagem ou vídeo, linguagem das cores, história da arte, entre outros) ou não (como desenho, música, cozinha).

Os conhecimentos também possibilitam outras mecânicas, primeiro as de teste de conhecimento, servindo para provas e atividades, a prática também ajuda em consolidar o conhecimento (seja através de realmente construir um artefato ou através de fazer um artigo ou algo parecido) o que vai levar ao personagem ganhar habilidades, sendo elas: (a) habilidades passíveis, intrínsecas ao personagem a todo momento, sem a necessidade do jogador falar que vai usar, (como em testes), como vai ocorrer na criação de artefatos complexos onde algumas habilidades podem servir para o personagem tentar fazer mais rápido, fácil, fazer um melhor aprimoramento, entre outros e (b) habilidades ativas, pertencentes ao personagem, porém só podendo ser utilizadas em determinadas situações e com uma limitação de uso por determinado período (como em um combate utilizando de uma técnica de luta, na cozinha com uma pequena manipulação de fogo ou na construção de pequenos artefatos para ajudar o personagens a sair de situações complicadas). Nas habilidades passíveis ganha-se bônus nos dados para determinados testes ou diminuindo sua dificuldade.

O conhecimento também possui seu sistema de evolução, envolvendo normalmente mais o conflito pessoal (como estudos, produção de trabalho, resolução de avaliações e outros), mas também o social (como seminários, estudos em grupo, conhecimento para vantagens sociais como escolhas de estilo de roupas e cores, entre outros). Entretanto, com o conflito de combate, o jogador pode utilizar os conhecimentos para ter vantagem na batalha ou as habilidades ativas para o auxiliar a derrotar ou escapar do adversário, como habilidades de luta para desarmar, derrubar, imobilizar os inimigos entre outras, como habilidades que aumentam a precisão dando bônus em acerto ao atacar, habilidades de criação de artefato para o desenvolvimento de itens que o auxilie em combate como um aprimoramento nas roupas, armas ou acessórios entre outras formas de utilização de habilidades.

Progredindo em sua evolução de acordo com seu uso e retrocede-se caso o personagem pare de usar por um determinado tempo. Esse retrocedimento volta até o estado de “conhecimento sólido”, o conhecimento que o personagem conseguiu compreender de forma tão profunda que mesmo que ele passe bastante tempo sem utilizá-lo, ele vai ter essa base.

Fora as formas de conflitos falados anteriormente (combate, pessoal e social), os jogadores podem ganhar bônus em sua evolução de arquétipo ou conhecimento através de exploração e experimentação como trazer uma o conhecimento de fora do jogo sobre design para dentro do jogo, explorar algum ambiente dentro do jogo e testar se encontra algo interessante ou entrar em locais a qual o mestre fala que existe no ambiente da cena, usar o ambiente para ganhar em algum conflito entre outras formas. Sendo assim o mestre, também, pode conceder um pouco mais de experiência (a) caso o jogador mostre interesse pelo o ambiente que está sendo descrito ou (b) possibilitar a superação de um desafio de uma forma inusitada utilizando o ambiente ou algum conhecimento que ele conseguiu fora do jogo e faz sentido o personagem saber desse conhecimento (como no caso de uma matéria de design que o personagem esteja estudando), estimulando assim os jogadores a se envolverem mais com o jogo e a buscar mais conhecimentos e experiências fora dele.

Fardos:

Fardos são também uma das características que caracteriza um personagem, mesmo com algo negativo, porém podendo ser superado. Eles são um estado que o personagem tem que o afeta fisicamente e / ou psicologicamente, um peso oriundo de traumas, maus relacionamentos, de sua criação, escolhas entre outros. O fato é que o personagem vai ter uma doença ou uma “condição” (diferente da próxima característica descrita) psicológica ou física que o atrapalha ou exige tempo no seu cotidiano, alguns exemplo de um fardo físico são (a) relacionamentos tóxicos, prejudicando a sanidade do personagem e tirando sua vontade, como também podendo ser até alvo de um conflito do tipo combate dependendo do nível desse fardo, (b) o trabalho ou os próprios estudos podem virem a se tornar um fardo talvez por uma falta de organização, ambiente não agradável, alta demanda, baixa remuneração entre outros, podendo fazer com que o personagem além de sofrer exaustão, também possa gerar um fardo psicológico (assim como o relacionamento abusivo) e outros. Já alguns exemplos de fardos psicológicos, que em alguns caso pode estar relacionado a características físicas também são (a) ansiedade que é um dos fardos mais comum podendo existir por diversos motivos, uma consequência de alguns mencionado anteriormente, cobranças de pessoas próximas ou própria, falta de dinheiro para

cobrir as necessidades (básicas ou não) entre outros motivos, com esse fardo o personagem pode não conseguir desenvolver uma atividade como deveria ou descansar bem, (b) outra é a insegurança, que prejudica a vontade do personagem como suas relações com outras pessoas e por fim (c) narcisista é um fardo que alguns podem não considerar um fardo, mas ele pode prejudicar o personagem maquiando quem ele realmente é inclusive para o próprio, isso quer dizer que um personagem assim sempre acha que faz os melhores trabalhos, não suporta críticas talvez ele nem as rebata na hora, mas vai guardar aquilo o “consumindo” tirando um pouco de sua energia ao longo do tempo. Existem outros fardos e todos podem ser “superados”, mas isso vai exigir tempo e trabalho, podendo também ter ajuda de amigos e familiares ou de um profissional da psicologia. Ao personagem “superar” um fardo ele se liberta dele e ganha experiência por isso, mas se não se cuidar pode adquirir de volta.

Condições:

Positivas e negativas as condições são estadas nos quais o personagem se encontra temporariamente ou permanentemente, elas podem trazer bônus ou "prejuízos". Algumas das condições temporárias são (a) “inspirado” que é quando o personagem se encontra envolvido com uma situação e vai dar o melhor possível para fazer essa atividade da melhor maneira possível, (b) “exausto” é basicamente o oposto da “inspiração”, mas afetando até mesmo atividades que ele estaria afim de fazer de forma negativa e (c) “assustado” tendo três níveis (muito, “médio” e pouco), na condição mais grave o personagem não consegue fazer nada com a fonte do seu medo, mas pode se movimentar ou pegar algum acessório ou item, já no intermediário o personagem vai conseguir até agir contra quem ou o que está lhe causando essa condição, mas um pouco prejudicado em suas ações e não vai conseguir manter a concentração e na forma mais leve ele vai conseguir "disfarçar" o medo, mas não vai poder fazer nada que exija concentração. Nas condições permanentes estão condições físicas como (a) estar “cego”, (b) cadeirante, (c) surdo que podem ter condições de mobilidade prejudicadas principalmente por questões falta de um planejamento de acessibilidade de alguns ambientes ou mesmo em ambiente naturais, podem ter também alguns problemas na questão do aprendizado em alguns momentos como aulas orais ou escritas, como em atividades que ainda possua um déficit na acessibilidade, podendo existir mais algumas. Já condições permanentes relacionadas ao psicológico ou neurológico não se possui conhecimento até o momento para serem trabalhadas.

Atributos:

Os atributos correspondem a algumas características básicas. Os jogadores tem seis atributos, sendo eles: (a) carisma, capacidade de influência social e percepção por outros, com sua evolução acontecendo através de conflitos sociais; (b) constituição, capacidade de resiliência física e resistência, com sua evolução acontecendo por meio de conflitos de combate; (c) destreza, a graciosidade, velocidade (em todos movimentos menos corrida) e precisão, com sua evolução acontecendo através de conflito de combate; (d) força, capacidade de carga do personagem, de dano que ele causa a outras criaturas ou objetos e sua velocidade de corrida, com sua evolução acontecendo por meio do conflito combate; (e) inteligência, capacidade de raciocínio lógico e rápido, memória e acúmulo de conhecimento, com sua evolução acontecendo através de conflitos do tipo pessoal e (f) sabedoria, capacidade de percepção de mundo e de si, de se pôr no lugar de outro e o compreender, com sua evolução acontecendo através de conflitos do tipo pessoal ou social. O carisma pode interferir no uso de algumas habilidades mágicas, influenciando em seu dano (por meio do "sacrifício" - gastando saúde além da energia da magia). A destreza também interfere no dano de alguns tipos de ataque. A inteligência afeta algumas habilidades mágicas, seja em seu custo, dano, duração ou efeito. E a sabedoria influencia na vontade e foco, mas também pode interferir em habilidades.

Cada arquétipo tem três atributos principais, exceto o ladino que possui quatro. Sendo assim, os (a) guerreiros podem escolher entre constituição, destreza ou força como primário e qualquer outro como secundário, (b) os ladinos podem escolher dois entre carisma, destreza, inteligência e sabedoria como principal (com evolução rápida) e qualquer outro como secundário (com evolução normal) e o (c) mago pode escolher dois entre inteligência, sabedoria e carisma como principal e qualquer outro como secundário. Os atributos não escolhidos têm uma evolução mais lenta (recebendo metade da experiência por resolução de conflito).

Esses atributos para os personagens jogadores variam entre 15 a 20 pontos (podendo exceder com utilização de foco, habilidades ou artefatos). Inicialmente eles só podem ter no máximo 5 e no mínimo 5 (considerando apenas a rolagem dos dados). Sua definição é determinada pela jogada de dois dados de seis faces, sendo um positivo e outro negativo. Quando o jogador obtiver dois resultados “-5”, ele joga novamente e com três resultados negativos ele pode jogar um dado de quatro faces ou um de seis faces (valendo os resultados apenas de 1 a 4) para somar a um dos atributos negativos.

Estilo de combate:

O estilo de combate corresponde ao meio de luta, podendo os jogadores decidirem utilizar armas, (b) o próprio corpo ou (c) magia, adquiridas através dos conhecimentos. O arquétipo foco pode acabar levando o jogador a escolher um estilo que ganhe mais benefício para seu tipo, porém os estilos não estão limitados a um arquétipo. Contudo, há algumas regras, como (a) o mago tendo acesso mais rápido a magias e conhecimentos (habilidades), (b) o ladino tendo acesso mais rápido a alguns conhecimentos (habilidades) e alguns combates armados ou com o próprio corpo e (c) o guerreiro tendo acesso mais rápido a tipos de treinamentos de combate armado ou o próprio corpo. Todos os arquétipos têm acesso a maioria das habilidades em sua progressão.

Lar:

O lar corresponde aos locais em que o personagem repousa e normalmente podem fazer suas atividades e alguns de seus trabalhos, além de ter momentos de lazer, mas também ser um ambiente em que tem algum tipo de “opressão” ou outros problemas. Eles podem dar benefícios, fardos e condições ao personagem, além de determinar o meio de transporte que o personagem vai utilizar para se locomover.

Como estrutura eles variam em (a) casa ou apartamento próprio na cidade principal, (b) casa, apartamento ou quarto alugado na cidade principal, (c) casa ou apartamento próprio em cidade próximas ou não tão distantes e (d) casa ou apartamento alugado em cidade próxima ou não tão distante. Dentro dessas estruturas estão o local de descanso, podendo ser (a) único, quando tem um local só para o personagem e (b) compartilhado, em que o personagem divide o espaço com uma ou mais pessoas.

Também envolve a qualidade do *home office*, podendo ser: (a) tranquilo (com tendo alguém que cuida dele; não haver perturbação enquanto trabalha e faz suas atividades ou ser um espaço para trabalhar bom, com ferramentas e materiais) com o personagem ganhando bônus por trabalhar nesse lugar; (b) neutro, com situações e boas e ruins (como com alguém o perturbando, muito quente, não possui tudo que precisa); e (c) caótico, quase não tem condições de trabalhar nesse espaço, utiliza-se porque é o único jeito.

Transporte:

Os transportes são como o personagem vai se locomover normalmente para a universidade, podendo utilizar outros dependendo da situação ou para fazer outras coisas. Eles são divididos em: (a) transporte próprio (carro, moto, bicicleta, van); (b) Transporte público pago (ônibus locais ou metrô); (c) transporte público gratuito ou com baixo custo (ônibus e vans que transportam os alunos, normalmente por contrato com a prefeitura); (d) transporte alugado (carro, vans ou ônibus); e (e) andar a pé.

Relacionamentos e networking:

Relacionamentos e networking são as relações com pessoas da família, amigos, animais de estimação, professores, empresários, pequenos empreendedores, entre outros, que o personagem pode começar e cultivar alterando-se no decorrer do jogo, perdendo algumas e ganhando outras. Essas relações vão influenciar nas possibilidades dentro do âmbito acadêmico, de trabalho, lazer e social do personagem, trazendo benefícios (como condições positivas, retorno financeiro ou oportunidade de ganhar mais conhecimentos e experiência em cada área) como também causando traumas gerando fardos e condições negativas como o fardo de “sobrecarga” seja por conta da alta demanda, por má gestão de um superior, relação tóxica entre outros motivos ou se machucar e ficar na condição de “enfermo” leve, médio ou grave, ou desenvolvendo “depressão” entre outros .

Equipamentos:

Equipamentos são os instrumentos utilizados pelos personagens, como armas, armaduras, roupas, acessórios, materiais, ferramentas e outros objetos. Eles podem começar com os personagens ou adquiridos na progressão do jogo

Cada personagem pode carregar uma certa quantidade de itens, dependendo da sua força:

- Aqueles com força entre -4 e 0 podem carregar até 2 kg sem penalidade na movimentação e empunhar armas muito leves como adagas, chicote, cajados e machadinhas (pesando menos de 1 kg);
- Aqueles com força entre de 1 a 4 conseguem carregar 4kg e empunhar um escudo e espada curta, espada longa, massa, machado de lenhador ou outras de peso médio (entre menos de 1 kg e 1,5 kg);
- Aqueles com força entre de 5 a 9 carregá 8 kg conseguem empunhar machado de batalha, martelo de guerra, bastão de ferro, espadas montantes e outras pesadas (com um peso entre 1,5 kg a 3 kg);
- Aqueles com força entre 10 a 14 carregam 12 kg e impunham qualquer arma comum e um pouco mais pesando (entre 3 kg a 4 kg) sem penalidade;
- Aqueles com força entre 15 a 20 carregam até 18 kg e conseguem empunhar armas que precisam de uma força sobre humana (pesando entre 4,5 kg e 7 kg).

Objetos Essenciais:

São elementos que estão disponíveis no “arsenal” do jogo, alguns servindo para os jogadores e mestres, como armas, ferramentas, equipamentos e outros, como também exclusivo ou mais voltado ao mestre como as criaturas e estruturas que servem para tornar a narrativa mais rica.

Criaturas

As criaturas do jogo são normalmente os personagens que o mestre controla, portanto, não englobando os personagens dos jogadores. Suas características (atributos, habilidades, características físicas e de hábito, locais, nível de dificuldade para eventuais confrontos, entre outras) já estão definidos no livro para que o mestre não precise perder tempo construindo um personagem do início. Elas são organizadas nesse caso em:

- Habitantes da Civilização: personagens humanos (como professores, alunos, funcionários, pessoas de empresas e comuns); animais domésticos (como gatos, cachorros, pássaros, lagarto, cobras, entre outros) e animais urbanos (como pombo, gavião, insetos, ratos, entre outros);
- Habitantes da mata: animais (como lobo-guará, cobras, onça, pássaros, peixes etc.);

- Habitantes do obscuro: personificações de sentimentos (como ansiedade, estresse, paixão e outros); doenças e transtornos (como depressão, bipolaridade, transtorno alimentar e outros).

Armas:

Armas são qualquer equipamento ou habilidade utilizado por um personagem para danificar um outro personagem ou objeto, podendo ser armas especializadas para isso (como bastões, lâminas médias e grandes, naturais, armas de fogo e outros) ou improvisada (como pedra, tesoura, estilete e outros). Os personagens devem possuir um determinado treinamento para utilizar com eficácia as armas, sendo estes também considerados conhecimentos e evoluindo com treinamento e uso, caso não tenha treinado os ataques terão penalidades. Já as habilidades ofensivas normalmente vêm das habilidades das linhas de combate ou magias.

Estruturas:

As estruturas estão relacionadas ao universo de um estudante: estruturas (a) do meio universitário, (b) mercado, (c) lazer, (d) saúde e (e) lar, podendo uma estrutura estar em mais de uma categoria.

- Estruturas Universitárias: são todas as estruturas da universidade, atendendo às questões de alimentação, lazer, estudos, treinos, saúde e outros auxílios:
 - Salas de aulas;
 - Laboratórios (informática e design);
 - Biblioteca;
 - Auditório
 - Lanchonete;
 - Restaurante;
 - Administrativo;
 - Local de trabalho para um(a) designer (estágio);
 - Quadra de esporte e academia;
 - Outros;
- Estruturas do mercado: são as estruturas localizadas normalmente em um centro comercial como:

- Gráfica;
 - Ateliê;
 - Oficina;
 - Supermercado;
 - Galeria;
 - Feira;
 - Shopping;
 - Loja de materiais de design;
 - Lojas variadas;
-
- Estruturas de lazer: são locais os quais os personagens dos jogadores podem ir para tentar descansar e se distrair:
 - Parque e praça;
 - Quadra para esporte e pista de caminhada;
 - Campo de acampamento;
 - Shopping;
 - Casa;
 - Feira;
 - Galeria;
 - Bar e Restaurante;
 - Universidade;
 - Teatro e show;
 - Mata e fazenda;
 - Praia;
 - Outros;
-
- Estrutura de Saúde: são locais onde os personagens podem ir para buscar ajuda para sua saúde, seja para prevenir ou realmente tratar:
 - Hospitais;
 - Clínicas;
 - Posto de Saúde;
 - Farmácia;

- Estrutura de lar: É normalmente o local onde o personagem se sente mais seguro e sendo utilizado para muitas coisas, como descansar, lazer, trabalho e outros:
 - Casa própria;
 - Casa alugada;
 - Apartamento próprio;
 - Apartamento alugado;

Objetos:

- Roupas: são equipamentos que podem ajudar na sobrevivência em questão de calor e frio, como também em interações sociais, estética e carga de itens (normalmente carregando itens pequenos e no máximo médio);
- Acessórios: são equipamentos que podem ajudar na estética, interações sociais, sobrevivência, e carga de itens (como bolsas e malas que permitem carregar objetos do tamanho pequeno, médio e grande);
- Ferramentas: são equipamentos e máquinas que auxiliam os personagens em sobrevivência, trabalho, lazer, entre outras;
- Material: são itens que podem ser utilizados para a produção de artefatos ou outros materiais, seja para trabalhos ou lazer. Eles normalmente têm uma quantidade de uso, pois seu uso altera seu estado de origem, às vezes tornando o reuso impraticável;
- Alimentos: são itens consumíveis que ajudam na sobrevivência, sendo comida ou bebida.

Conflitos e Soluções:

Os conflitos podem ser:

(a) Conflitos pessoais: são dilemas pessoais que acabam gerando conflito de escolhas dos personagens (como pode acontecer no caso do personagem precisa se distrair ou sair para cuidar de sua saúde, mas precisar estudar ou fazer um trabalho pois está próximo da entrega ou precisa do dinheiro, deixando assim o jogador escolher qual faria mais sentido ele fazer), gerando coisas boas ou ruins. Eles envolvem problemas e sentimentos internos da personagem, como autoestima, insegurança, vontades,

relacionamentos etc. Outra parte do “conflito pessoal” envolve os conhecimentos (de design ou de outras áreas) e algumas perícias (como estudar algum assunto e resolver uma avaliação);

(b) Conflitos sociais: envolvem conflitos econômicos, culturais, políticos e educacionais mais comumente percebidos envolvendo quaisquer escolhas e ações relacionadas a interações interpessoais e que não envolve uma violência física. Mecanicamente esse conflito ocorre quando os jogadores precisam jogar um dado para convencer outro personagem, um personagem do mestre tenta convencer os jogadores, seja por persuasão ou intimidação (perícias em que o personagem pode ser bom ou não), ou através de ações como protestos ou debates. Esse tipo de conflito pode desencadear em um conflito pessoal e um conflito do tipo combate.

(c) Conflito de combate: envolve conflitos que podem causar danos físicos ou mentais aos envolvidos, seja aos personagens dos jogadores ou do mestre. Normalmente esse conflito ocorre quando um personagem não consegue passar em algum teste dos outros dois tipos de conflitos (pessoal ou social), com essa falha levando ao confronto violento, mas também podendo ocorrer ao encontrar alguém já disposto a ações violentas ou por instinto (como com alguns animais ou “crias do obscuro”). Nesse tipo de conflito normalmente são utilizadas ações e mecânicas de ataque, magia, habilidade, defesa, vida, energia e teste de resistência (contra magia ou condições). Em alguns casos os jogadores e mestre podem tentar reverter o combate no tipo de conflito social, através do diálogo ou até mesmo ações.

Sistema e dados:

O sistema é próprio, desenvolvido exclusivamente para o jogo, que busca (a) usar a profissão de design para a resolução de alguns problemas. (b) trazer uma experiência de como é estudar na universidade. Envolve mais conflitos sociais e pessoais em comparação a outros sistemas mais focados no combate, porém tendo um equilíbrio entre eles para que os jogadores decidam como preferem jogar.

Para desenvolver suas regras será utilizado o dado de seis lados (d6). Exige que os jogadores possuam pelo menos 1d6 (um dado de seis lados), mas podendo ter regras ou mecânicas que se faça necessário mais dados de seis faces. Além de regras simples para que mesmo pessoas que não conheçam o hobby consigam compreender e jogar facilmente.

A base da mecânica está na rolagem de 2d6, sendo um positivo (vai somar) e um negativo (vai subtrair), então ficando em termos gerais 1d6 somado com seu atributo mais qualquer habilidade ou vantagem que traga algum benefício para um teste específico e subtraído 1d6 mais qualquer desvantagem.

Por exemplo:

- Combate:

Ataque: $1d6 + \text{atributo do ataque (força, destreza, sabedoria ou inteligência)} + \text{qualquer bônus devido de equipamento, habilidade, conhecimento, condições ou outros} - 1d6 - \text{quaisquer penalidades vindas de fardos, condições ou outros}.$

Defesa: Caso o ataque de um personagem dê um resultado maior que a defesa do outro ele o acerta, caso seja empate quem atacou erra e caso seja inferior a defesa também erra. A defesa é somada da defesa concedida pela roupa ou armadura + destreza + vantagens - desvantagens.

Mecânicas Gerais

O jogo terá como base muitas mecânicas encontradas em outros jogos como o ataque, descanso, proficiência, movimento, entre outros que servem como base para a narrativa. Entretanto, são tratados de uma maneira diferente já que o sistema não vai ser focado no combate físico, mas também na “luta” por conhecimento e motivações pessoais. Busca um equilíbrio entre os conflitos.

Por exemplo, o sistema de proficiência, que define a progressão da evolução do personagem, terá como base o conhecimento e medirá a capacidade para executar determinada função e ter uma visão mais apurada para sua área de aprendizagem. Quanto mais se ganha proficiência em uma área de conhecimento, seja ela geral ou específica, de design ou não, mais o personagem evolui.

Ficha de personagem (jogador):

A ficha é dividida em alguns blocos que agrupam informações, relacionadas (como identificação do personagem e jogador, conhecimentos do personagem, relacionamentos, entre outros).

- Identificações e informações: quem é o jogador; qual é o personagem que ele controla; com definição do arquétipo; idade; tamanho; origem, entre outros;
- Atributos: caracterização do personagem pelos parâmetros de bonificação para somar em outras características (dano, acerto, defesa e outros) e para fazer alguns tipos de testes;
- Espaço de desenho (retrato): espaço para os jogadores desenharem ou descreverem a aparência de seu personagem;
- Dados de combate: algumas das capacidades, normalmente física do personagem, como “defesa”, “ataque”, “energia” e outros;
- Conhecimentos: saberes teóricos que o personagem acumula, mostrando o nível de conhecimento em determinado assunto, (como o conhecimento de “linguagem das cores”);
- Habilidades: conhecimentos práticos do personagem, sendo capacidades que os personagens desenvolvem através do conhecimento ou de alguma vivência;
- Fardos: algumas características negativas que fornecem “prejuízo” ao personagem podendo ser algo temporário, com o personagem resolvendo com trabalho e tempo, como ansiedade, relacionamentos tóxicos, insegurança, entre outros;
- Condições: características positivas ou negativa temporárias, como doença, exaustão, delírio, inspirado, focado, tutor de animal de estimação entre outros, ou permanente, como cadeirante, cego, surdo, entre outros;
- Equipamentos:
 - Bolsa: utensílio para carregar alguns dos itens;
 - Acessórios: equipamentos mais visíveis, como luvas, touca, chapéu, entre outros,
 - Lar: o ambiente base, normalmente a casa ou quarto do personagem;
 - Arsenal: todos os itens disponíveis para o personagem dentro de seu lar, dando bônus em alguns aspectos (por exemplo, ter um bom lugar de descanso ou de lazer ou que melhore sua potência de aprendizagem);
- Networking: os contatos do mundo acadêmico como o do mercado, os quais darão mais oportunidades nesses meios e que devem ser cuidados para não perder caso exista interesse na pessoa ou no que ela pode oferecer;
- Relacionamentos: pessoas mais próximas como amigos, colegas, familiares, relacionamentos amorosos e animais de estimação;

- Companheiro animal ou familiar: animais de estimação ou criaturas que possuem algum tipo de ligação com o personagem, podendo colaborar no bem-estar e na resolução de conflitos, mas também custando tempo e dinheiro;
- Lar: ambiente em que normalmente o personagem descansa, mas também se alimenta e tem lazer.
- Transporte: meio o qual o personagem utiliza normalmente para se locomover para a universidade.

Diferencial:

O diferencial do livro está no:

- Uso de uma profissão do mundo atual como umas das mecânicas principais de solução de problema;
- Demonstração de como é estar no ambiente acadêmico, mercado e outros do cotidiano ou não na condição de estudante e futuro profissional na área de design;
- Uso do mundo atual como base juntamente com o uso de fantasia explorando conflitos pessoais do personagem e a mecânica, como fardos, exaustão e sanidade para tratar alguns temas como saúde emocional de forma discreta;
- Equilíbrio dos conflitos pessoais e sociais com o de combate, diferente de outros RPGs com o combate como foco;
- Mecânica de energia dos personagens funciona como um controle de recurso básico, com a personagem tendo uma quantidade para usar no dia, como a vida (HP - hit points) e a energia mágica (*mana* ou *MP*);
- A vida (ou *HP*) é bastante limitada com os personagens sendo frágeis. Quando o personagem ficar sem energia ou outras habilidades para se defender, sua morte será fácil pela perda dos pontos de *HP*.
- A energia vai substituir a energia mágica;
- A mecânica de lar é semelhante ao covil de monstro em D&D, no qual os monstros ganham algumas vantagens e mecânicas únicas, mas dando benefícios para o personagem do jogador e servindo para armazenar equipamentos e acomodar outros personagens e animais de estimação;

- A mecânica de fardos e condições pode tornar os ambientes para os personagens mais hostil, mas também dá uma camada de realidade ao RPG de fragilidades e problemas humanos e possibilita mais camada de personalização ao personagem para uma interpretação mais única;
- Caracteriza-se por sistema de evolução horizontal com o personagem em vez seguir uma evolução de maneira linear (vertical) com suas ações levando para o mesmo lugar, com pouca variação dentro dessa evolução (comum nos RPGs de mesa), ele vai seguir uma evolução que permitirá o jogador escolher em que o personagem deve focar no momento pode evoluir por caminhos diversos se adequando ao que preferir.

Variações do jogo:

- Estilo de jogo: em grupo, de 2 a 6 pessoas;
- Personalização de personagem:
 - Arquétipo: guerreiro, ladino e mago;
 - Conhecimentos: (a) conhecimento em design; (a) conhecimento complementar (cozinha, esporte, luta, animação, desenho, software, música etc.); (c) conhecimento de combate. Cada um desses conhecimentos possui uma forma de divisão com subáreas;
 - Habilidades e fardos;
 - Origem;
 - Lar;
 - Transporte;
 - Relacionamentos e networking;
 - outros;
- Ambientes;
- Armas e equipamentos;
- Magias;
- Inimigo;
- Outros;

Estrutura do livro - Editorial e Gráfica

A estrutura do livro é organizada em: elementos externos, elementos pré-textuais, textuais e pós-textuais.

Estrutura Externa:

A estrutura externa é composta por: capa, lombada e miolo.

- Capa:
 - Dimensão: 21,5x28,5 cm,
 - Tipo de capa: brochura,
 - Tipo de Papel: couchê 250g,
 - Conteúdo: título do RPG, autor e ilustração colorida;
- Lombada:
 - Dimensão: 1 a 2 cm,
 - Conteúdo: logo da editora e da UFPE, título do RPG;
- Páginas internas:
 - Dimensão: 21x28 cm,
 - Conteúdo: 100 e 300 páginas;
 - Tipo de papel: couchê 90g - 120g L2.

A dimensão do livro teve como base o padrão encontrado em livros mais populares de RPG. Ela possibilita uma boa diagramação, conseguindo suportar grids de duas a quatro colunas, com uma boa distribuição de elementos, como ilustrações e notas sem prejudicar a legibilidade. A quantidade de páginas internas tem a margem entre 100 e 300 por ter sido observado uma média de 281 páginas na amostragem da pesquisa.

A dimensão da lombada tem uma margem de 1 a 2 cm, pois depende da quantidade de páginas que o livro terá. Já os elementos presentes na lombada e capa tem como base a amostragem da pesquisa.

Entretanto, o tipo de capa (brochura) foi contra os vistos comuns na pesquisa, tendo predominado capas duras. Essa escolha foi feita por se tratar de um livro que não pretende ter muitas páginas, alto manuseio e ser acessível.

Estrutura pré-textual:

O RPG tem como elementos pré-textuais: (a) folha de rosto e (b) ficha catalográfica para registrar informações de registro do livro; (c) agradecimentos à instituição de ensino e às pessoas que colaboraram para produção da obra e (d) sumário contendo os assuntos dentro do livro.

- Folha de rosto:
 - Conteúdo: título do RPG na página inicial e em seu verso os dados catalográficos e créditos;
- Agradecimentos:
 - Conteúdo: quem ajudou a produzir o livro, dando apoio científico, emocional e financeiro.
- Sumário:
 - Conteúdo: segue uma hierarquia de seção, depois capítulo e por fim subcapítulo. Dividido em: introdução; seção - “Guia do Jogador” (englobando do capítulo 1 ao 6); seção - “Guia do Mestre” (englobando do capítulo 7 ao 10); e apêndice.

Estrutura Textuais:

A estrutura textual é composta por: introdução e capítulos.

- Introdução: Apresenta “o que é RPG?”, “do que se trata esse RPG?” e “o que é necessário para jogar?”;

Seção - Guia do Jogador

Capítulo 1 - Criação de personagem:

- Introdução: (a) resumo do processo de criação de personagem, (b) explicação da ficha de personagem, (c) regras básicas para jogadores e compra ou rolagem de atributos; (d) arquétipo (guerreiro, ladino e mago);
- Conhecimentos (básico, específico, profissional e complementar) e sua progressão;
- Origem da uma habilidade e/ou fardo;
- Lar: espaço de armazenamento de equipamentos e qualidade de *home office*;
- Transporte: gastos financeiros e tempo de possível descanso curto;
- Relacionamentos: Amigos, família, animal de estimação e outros;
- *Networking*: profissional, acadêmica e outros;

- Capítulo 2 - Habilidades, Fardos e Condições
 - algumas características para tornar o personagem mais único, podendo ser boas e ruins.
 - condições permanentes ou passageiras;
- Capítulo 3 - Equipamentos:
 - Armas,
 - roupas,
 - equipamentos,
 - ferramentas,
 - materiais e
 - outros objetos. Está presente o arsenal de artefatos que podem auxiliar o jogador em qualquer tipo de conflito (pessoal, social e combate);
- Capítulo 4 - Artefatos e Magias:
 - habilidades mágicas, como efeitos, modo de usar, tempo de conjuração e outras informações importantes para personagem que possuem a capacidade de lançar magias;
- Capítulo 5 - Especializações:
 - possíveis caminhos que o designer pode seguir tendo em vista sua proficiência nas grandes áreas e suas escolhas de estudos.
- Capítulo 6 - Ambientes e Recursos:
 - cenário do jogo de maneira mais profunda,
 - mecanicamente alguns recursos que os personagens podem buscar (cidades, universidade, lojas, biblioteca, laboratórios etc.);

Seção - Guia do Mestre:

- Capítulo 7 - Mestre de jogo:
 - “O que é um mestre?”;
 - tipos de narrativas e condução;
 - atenção aos detalhes;
 - entendendo e lidando com o grupo;
 - improvisando;
 - dicas;
- Capítulo 8 - Regras do jogo:

- Conflitos e soluções por meio de regras.
- Capítulo 9 - Aventuras e campanhas:
 - “O que é uma campanha e uma aventura”;
 - desenvolvimento de conflitos;
 - eventos; criaturas;
 - recompensas;
 - improvisação e
 - missões secundárias em campanhas;
- Capítulo 10 - Criaturas:
 - todos os personagens não jogáveis (PNJs) estão presentes aqui, podendo ser humanoides (professores, cidadão comum, assaltante, hippie), animais e personificações de doenças e transtornos.

Elementos pós-textuais:

A composição pós-textuais se caracteriza pelo apêndice e o glossário.

Os apêndices contêm a ficha de jogador, que serve para o jogador anotar informações sobre seu personagem, como arquétipo, nome, nível de conhecimento, equipamentos, habilidades e outras informações. Também traz uma base bibliográfica e documental e links de leitura para ajudar a construir uma base sobre design e outras especializações da área e para que quem consultar o livro possa pesquisar mais facilmente sobre a UFPE-CAA e o curso de design.

O glossário se faz importante para que novos jogadores, estudantes ou curiosos possam entender melhor o livro, caso surja alguma dúvida sobre algum termo específico do jogo, palavras mais corriqueiras na academia ou mais específica da faculdade de design.

- Apêndice: Possuindo todo material extra que possa ajudar os jogadores, seja diretamente no jogo, como a ficha de personagem, ou indicando conteúdo que possa colaborar na construção de conhecimento sobre design ou RPG.
- Glossário: contendo uma lista de palavras mencionadas no livro, mas que não são de entendimento comum, sendo elas voltadas ao RPG (de forma geral), design e ao cenário e sistema.

O livro se inicia com uma introdução para explicar: (a) que o livro é um jogo e que tipo de jogo ele é, (b) o que precisa para jogar, mas também, (c) a possibilidade de usá-lo como consulta para conhecer um pouco da profissão de design.

A seção “Guia do Jogador”, do capítulo 1 ao 6, trata de assuntos mais voltados para os jogadores que assumirão o papel de apenas um personagem, normalmente os personagens principais da história a ser construída. Apresenta

- no primeiro capítulo
 - uma introdução demonstrando as etapas do processo de criação de personagem,
 - explicação da ficha de personagem,
 - como é solucionado os conflitos com regras básicas de jogo, como ataque e defesa para combates, teste de proficiência para conflitos pessoais e sociais e outros.
 - escolhas do jogador para seu personagem, escolhendo
 - (a) o **arquétipo** de guerreiro, ladino e mago, clássicos principalmente em fantasia medieval, porém apresentada aqui para os dias atuais, dando alguns atributos e características únicas relacionada a como é visto e se comporta;
 - (b) os **conhecimentos**, sendo dividido em básico, específico, profissional e complementar, com os três primeiros direcionados aos conhecimentos de design e sua formação, tendo o “básico” conhecimentos que podem envolver qualquer área de design, “específico” começa a definir a grande área (gráfico, moda ou produto) e “profissional” quando o personagem já tem uma maior compreensão de onde vai atuar, já os “complementares” são áreas que podem auxiliar o design ou atividades do cotidiano como: programação para o desenvolvimento de aplicativos, sites ou jogos; .
 - (c) a “**origem**” refletindo de onde ele veio, sendo assim o jogador pode se basear em uma cidade ou por convívio com outros seres. É uma escolha que fornece característica ao personagem, seja ela positiva (habilidade) e/ou negativa (fardo);

(d) "**lar**" representando o ambiente em que o personagem vai poder depositar seus equipamentos, além de colaborar ou não para o descanso, qualidade de trabalho e estudo;

(e) "**relacionamentos e networking**" podem ser escolhidos inicialmente, principalmente para definir qual a relação entre os personagens da mesa.

- No capítulo 2:

- “**habilidades**”, que podem dar capacidades (mecânicas) positivas, pontos de atributos e aspectos que tornam o personagem mais único e até mesmo mais poderoso;
- “**fardos**”, que são características negativas do personagem, mas que tornam ele mais profundo e único. A diferença dos fardos para as habilidades, é que os fardos podem ser superados e isso gera uma evolução do personagem;
- As habilidades e fardos podem proporcionar “**condições**”, mas elas também podem vir através de acontecimentos, magia e outros, essas condições são status passageiros ou permanentes, por exemplo em ambientes com baixa luminosidade os personagens podem estar na condição de visão reduzida ou dormindo estar na condição de indefeso, entre outros mais sérios e que vão mudar mais o jeito de jogar, como de limitações físicas e mentais, o que deve ser trabalho com bastante cuidado, mas que é relevante tendo em vista os aspectos de acessibilidade tanto da universidade, quanto do curso de design.

No capítulo 2:

Outro aspecto importante para a criação do personagem são os “**equipamentos**” (capítulo 3). Os equipamentos são o arsenal de itens disponíveis para os personagens, sendo possível adquirir alguns inicialmente e outros com o decorrer do jogo com o acúmulo de riquezas e experiência. As armas são voltadas para o combate, podendo colaborar com os personagens em um conflito corpo-a-corpo ou a distância, alguns exemplos são: bastões (metal ou madeira), facões, machado, machadinha, estilingue, besta e outros. Entretanto seu uso contra pessoas é mais restrito que em outros jogos. As roupas são basicamente as “armaduras”, podendo contribuir um pouco na defesa física, mágica e climática (conflitos de combate e exploração), além do bem-estar e identificação. Outros equipamentos são os acessórios, como: mochila ou bolsa,

brinco, carteira e outros. As ferramentas e materiais são itens que auxiliam na produção de algum artefato, podendo ser digitais ou físicos, algumas delas são: computadores, softwares, tesoura, estilete, tinta, régua, furadeira e outros.

A lista de equipamentos não está limitada apenas aos que os alunos (personagens) normalmente podem ter acesso comprando com o dinheiro de seu trabalho ou de outras fontes de renda, mas sim trará equipamentos acessíveis (por exemplos disponíveis nos laboratórios da universidade ou em possíveis trabalhos em empresas e grupos).

Artefatos e magias (capítulo 4) envolve mecânicas importantes no desenvolvimento do personagem e do jogo. Primeiramente, por artefatos estarem diretamente relacionados ao ofício de designer, estando presente aqui alguns exemplos de artefatos para inspirar os jogadores a desenvolverem os seus e para que sirvam de recompensas para eles. Essa mecânica de artefatos, estará relacionada a progressão dos estudos, quanto mais avançado será possível uma produção melhor e mais complexas. Já as magias vão estar mais relacionadas aos arquétipos, estudos e a proposta do cenário, tendo em vista que em outros cenários a magia está relacionada aos estudos. Neste capítulo estará presente como o jogador pode adquirir as magias, como o pré-requisito básico tanto de ser um conjurador de magias, como para ter magias específicas, não sendo algo restrito ao arquétipo do mago, mesmo que eles possuam maior facilidade de adquirir. Essas magias para os jogadores serão baseadas nos conhecimentos dos estudos básicos ao profissional, entretanto seu efeito pode ser diferente dependendo do arquétipo.

As **especializações** (capítulo 5) traz ainda mais a variável de caminhos que o designer pode seguir, essas especializações fazem necessário o conhecimento em estudos básicos e específicos, trazendo aqui o conhecimento sobre áreas como o design editorial, design de joias, acessibilidade e outros. Ao jogador escolher uma especialização ele abre uma nova linha de evolução que vai garantir algumas habilidades únicas.

O último capítulo (6) voltado aos jogadores, que também envolve o mestre, é o de **“ambientes e recursos”**, se encontra em ambientes uma apresentação do cenário mostrado lugares, como universidade, shopping, lojas, parques e outros que possam ser interessantes para o jogador, mas também apresenta quais as dificuldades do ambiente, seus perigos e preocupações mais presentes. Ao falar dos ambientes também está presente os recursos que eles oferecem, como na universidade, suas assistências seja para o bem-estar de seus integrantes ou para proporcionar uma melhor experiência de trabalho e ensino com os laboratórios, eventos, palestras e outros, também apresentará em mais detalhes sobre o mercado, suas dificuldades

tanto para conseguir, quanto para manter, oportunidades (digitais ou presenciais), alguns dos pré-requisitos que podem exigir, entre outros.

Já do capítulo 7 ao 10 está o “Guia do Mestre” passando ensinamentos mais voltados para quem vai assumir o papel do **mestre**, o jogador-narrador que ajudará a decidir e direcionar o jogo. Iniciando, no capítulo 7 com (a) o que é um mestre (b) formas de narrativa, seguido de (c) algumas dicas de como assumir esse papel e criar um ambiente agradável com os jogadores.

O capítulo 8 aprofunda e **organiza regras** já apresentadas nos capítulos anteriores, além de trazer (a) novas regras mais voltadas para o uso do mestre, (b) dicas de quando usar e evitar, (c) tabelas de nível de dificuldade, intensificação de situação e outras. Sendo complementado pelo capítulo 9, que ensina ao mestre a desenvolver uma aventura ou até mesmo uma campanha, como colocar conflitos e como eles devem dialogar com os personagens dos jogadores equilibrando para que todos consigam aproveitar. Além de propostas de aventuras, uso de criaturas, eventos, recompensas, improviso, gancho de aventuras relacionada a escolhas de jogadores ou até mesmo utilizando ideias relacionadas ao histórico do personagem dos jogadores.

O capítulo 9, “**Aventuras e campanhas**”, além de dar o conceito de cada termo e como produzi-las e conduzi-las, também deve possuir dicas e sugestões de como abordar o conhecimento de design dentro das aventuras, utilizando o que foi mencionado durante o livro, como habilidades, conhecimentos e especializações, tornando mais fácil o desenvolvimento no jogo para até mesmo pessoas que não tenham tanto conhecimento de design em sua formação. Outro método de facilitar é dando um exemplo de campanha, que poderia ter cinco aventuras principais direcionadas aos conhecimentos do ciclo básico de design, sendo essas duas campanhas incluídas no livro, a primeira voltada ao primeiro período e outra voltada ao segundo, proporcionando os conhecimentos básicos de design para o personagem e então possibilitando o jogador a escolher realmente o caminho que deseja seguir.

Já o último capítulo (10) “**Criaturas**”, têm a intenção de trazer personagens prontos para que o mestre possa usar em seu jogo para impulsionar a narrativa para os outros jogadores. Esses outros personagens pré-definidos podem ser usados em encontros aleatórios ou serem incluídos em algum momento da aventura. Variando de tipos de humanos (professores, vendedores, motoristas...), a animais (cachorros, cobras, escorpiões, gatos sapos...), e criaturas que representam doenças psicológicas (depressão, bipolaridade, TOC, distúrbios alimentares...) e sentimentos (amor, tristeza, raiva etc.).

Sendo assim, sua forma estrutural demonstra um processo de ensino progressivo, primeiro dando uma introdução do que se trata o livro e o jogo, depois servindo como guia para os jogadores, que normalmente é uma função menos trabalhosa que a do mestre e por fim a do mestre que traz todos os recursos para narrar e criar as próprias aventuras.

Aspectos gráficos:

Ideia base: A ideia é trazer algo diferente em questões estéticas como:

- Nas **ilustrações** saindo de algo mais voltado para o realismo, para uma variação entre algo mais voltado ao flat design e cartoonizados (inspirado em desenhos de animação e alguns jogos 2D) em grande parte do livro e talvez em alguns caso algo mais realista quando se trata em mostrar a estrutura do curso como os laboratórios ou outras coisas que precisem ser mostradas com mais detalhes ou um impacto diferente, essa ideia vem já na perspectivas de adaptar as ilustrações para outras mídias tanto para questões de publicitárias, quanto de criação de produtos transmídiaicos.
- **Marca e símbolos** produzidos de maneira mais minimalista, tanto a marca para a identificação do próprio RPG, como também os símbolos para identificar os arquétipos, áreas gerais e específicas do design, tipos de criaturas, tipo de dano de arma, entre outros.
- As **cores** serão algo puxadas mais para saturadas tendo em vista as ilustrações, porém em alguns casos podem ter algumas mais voltadas ao preto e branco (P&B) como algumas das representações do “obscuro”.
- As **notas** serão feitas através de “post-it” não de verdades, mas sim ilustrados representando-os, buscando esses elementos para ambientar os leitores ao mundo dos estudantes, outros materiais utilizados comumente por estudantes podem estar presentes no livro com outros propósitos.
- **Tipografia**, como visto seria interessante possuir duas, uma serifada para o texto corrido como a própria *Times New Roman* ou *Bookmania*, *Minion*, *Lora* ou outra. Já para título seria melhor aguardar a produção da marca e identidade visual, para ter algo que se dialoga mais com o tema.
- **Texturas**, em alguns pontos uma textura relacionada ao “obscuro” vai estar presente buscando fazer contraste com o colorido das ilustrações e uso de cores, para tentar ambientar mais os leitores ao mundo do jogo.

- Para a **diagramação** e **grid**, foi pensado um grid de uma a três colunas para serem utilizadas. Como na capa um de uma ou duas colunas e no miolo um de duas ou 3 colunas, tendo em vista a distribuição do conteúdo pelas páginas.

Exemplo de jogo básico:

Aqui está presente uma possível introdução dos jogadores aos jogos, por meio de uma simulação tendo um mestre e três jogadores, serão apresentadas muitas mecânicas básicas e que ainda precisam passar por algumas etapas para serem aprovadas, tratando assim de uma demonstração “alpha” do projeto (termo utilizado na indústria de jogos, quando o jogo ainda está em fase de teste e possui apenas suas mecânicas básicas, assim como seus elementos básicos):

- Mestre: Agora com os personagens de vocês criados, vamos começar. Existem algumas pessoas na cantina, parecem alguns novatos empolgados com o começo de suas jornadas, alguns demonstram preocupação e um certo desconforto por estar ali. Jogador 1 quem é você entre essas pessoas, com quem você está e você conhece algum dos outros jogadores?
- Jogador 1 (Mateus): Bom, meu personagem está conversando com outros novatos e empolgado com o começo dos estudos, ele se chama Mateus, é alto, branco, magro e gosta de usar roupas largas, mesmo ele parecendo um pouco esquisito as pessoas costumam achar ele bastante carismático, talvez pelo jeito extrovertido e acolhedor que ele tem. Conheço a Maria, mas porque estudamos na mesma escola, porém sem muito contato (personagem do jogador 2) e acho que é isso.
- Mestre: Muito bem. Jogador 2, você está chegando agora no bloco de design e você vê um conhecido seu, muito animado como sempre, mas então quem é você e o que deseja fazer?
- Jogador 2 (Maria): Como eu não o conhecia muito bem, eu olho para ele e continuo andando esperando alguma ação dele, caso não tenha eu me sento em uma mesa próxima desocupada e vou estudar... Siiim! a Maria é uma pessoa preta, introvertida, baixinha e estudiosa, ela veste um casaco preto mesmo em dias quentes, um short alaranjado e um óculo arredondado.
- Mestre: Muito bem, muito bem. Antes que o jogador 1 diga se fez algo ou se a viu... jogador 3 apresente o seu personagem.

- Jogador 3 (Alice): Bom... a minha personagem é a Alice, ela parece ser meio marrenta, meio roqueira, sabe? e seus traços físicos é um cabelo longo e preto, tem um corpo um tanto forte e sua pele é um pouco negra e ela tá usando uma camisa preta de banda e uma calça jeans preta. Ela estava um pouco distante do grupo que estava conversando na cantina observando eles e quem estava chegando. Ela não conhece nenhum dos personagens, mas quando viu Maria chegando, ela teve interesse em falar com ela e vai tentar se aproximar.
- Mestre: Bom, agora que vocês já apresentaram os personagens, vamos começar as ações. Então jogador 1 você viu a Maria?
- Jogador 1 (Mateus): Acho que não vi por que como estava empolgado na conversa nem prestei atenção.
- Mestre: Você pretende algo com essas pessoas que você está conversando? tipo está criando uma amizade, tentando conseguir alguma informação sobre o curso ou outra coisa?
- Jogador 1 (Mateus): Não sei... nesse primeiro momento acho que só estou criando uma amizade mesmo.
- Mestre: Pois faça um teste de carisma para ver como está sendo seu desempenho com essas pessoas, não sendo muito difícil por conta da animação que vocês estão (na verdade é um teste de dificuldade fácil e o tipo de conflito é social, mas o mestre pode falar assim para não deixar explícita a dificuldade e não deixar a narrativa muito rígida falando das mecânicas em si).
- Jogador 1 (Mateus): Como se faz mesmo?
- Mestre: Jogue dois dados de seis faces, sendo o preto o positivo (p) e o vermelho o negativo (n), depois de ver o resultado some a seus pontos de carisma (car) e qualquer outra vantagem de carisma que você tenha vinda do seu arquétipo ou outras habilidades e subtraia no caso de fardos ou condições que afetam o carisma, depois de somar e subtrair tudo diga o resultado.
- Jogador 1 (Mateus): Está bem... (rolagem de dados) o resultado foi 4 (1 (p) - 2 (n) + 2 da habilidade "carisma do malandro" que foi pego pelo seu arquétipo foco que é o de ladino + 3 do atributo carisma - 1+2+3-2= 4).
- Mestre: Muito bem, você está se saindo muito bem. Anote em seus relacionamentos o nome de Rafael e Ana, que são essas pessoas que você está conversando, e na pontuação

- de nível de relacionamento coloque 1 ponto em “amistoso”. Jogador 2 como ele não notou Maria você se senta e vai estudar, certo?
- Jogador 2 (Maria): É, na verdade gostaria de praticar desenho, aí queria tentar fazer um desenho do Mateus com o pessoal que ele está.
 - Mestre: Muito bem, faz um teste de conhecimento de desenho, mais tuas habilidades motoras que é tua destreza, mais outros bônus que tenha, como também menos qualquer desvantagem que você tenha... Aaah! sim como está bastante movimentado, muitas pessoas conversando, se mexendo e você é uma pessoa introvertida, por isso vai ser mais difícil você fazer o desenho (esse é um tipo de conflito pessoal, esse teste de conhecimento e prático para desenhar, que se tornou um desafio de nível difícil pelo “fardo” da personagem, a de ser introvertida, se não fosse por isso ou pela situação o teste seria médio).
 - Jogador 2 (Maria): Tudo bem, vou rolar os dados... (rolagem de dados) huum... deu 8 (4 de atributo de inteligência, mais 2 do atributo de destreza, mais 2 de “conhecimento de mago” com foco no do conhecimento em desenho, adquirido pelo arquétipo foco do mago e mais 3 do dado positivo (p) e menos 1 do dado negativo (n)).
 - Mestre: Caramba! mesmo você não se sentindo bem naquele ambiente você foi muito bem, para outras pessoas está perfeito, mas para você falta algo, porém mesmo assim lhe agrada.
 - Jogador 2 (Maria): Uhuuu!
 - Mestre: Alice (jogador 3) você está chegando perto da Maria e vê que ela está focada fazendo um desenho, para você o desenho parece muito perfeito e você repara que são pessoas que estão ali no ambiente, o que você faz?
 - Jogador 3 (Alice): Eu olho impressionada, e falo assim:
 - Oi, tudo bem? Bem profissional você em? Vou sentar com você, tudo bem? (interpretando a personagem falando por ela)
 - E já vou me sentando.
 - Jogador 2 (Maria): De uma forma meio surpresa eu agradeço, digo que ela pode sentar e dou um sorriso (interpretando a personagem falando suas ações).
 - Mestre: Maria, ao levantar a cabeça e falar com Alice você nota que Mateus está se levantando, por um breve momento você vê que por traz do seu sorriso que na verdade ele está tendo uma crise da depressão, que às vezes ocorria já na época da escola e ele começa a sair da cantina de forma rápida. O que você faz?

- Jogador 2 (Maria): Eu ao notar isso, perco o sorriso do rosto, fico preocupada, peço licença e vou atrás dele.
- Jogador 3 (Alice): Eu fico sem entender nada e vou atrás da Maria e peço para ela esperar.
- Mestre: Mateus, você se encontra em uma crise depressiva, do nada a conversa agradável se tornou sem sentido para você e com isso você está tentando se afastar de todos, você se encontra atrás do bloco, ao redor tem grama baixa e mais a frente um muro de mata nativa, fora um córrego que passa um pouco da sujeira da universidade, mas mais a frente você vê um laguinho, você se senta e começa a chorar e junta as suas lágrimas sai um tinta preta e densa dos seus olhos, mas faça um teste de vontade, jogue dois dados de seis faces e some com sua sabedoria e qualquer bônus que você tenha e subtrai qualquer desvantagem.
- Jogador 1 (Mateus): deu -2 (0 de sabedoria + 2 no dado positivo - 4 dado negativo).
- Mestre: Poxa... se tivesse sido pelo menos 0. Como ficou negativo você caiu ao chão e não consegue fazer mais nada (condição de amedrontado) além de chorar e rolar como se deseja-se cair na água, seus olhos se tornam negros e o liquido preto começa a se tornar uma criatura. Jogadores 2 e 3 antes de dizerem o que vão fazer, rolem a iniciativa, você também Mateus. (rolagem de iniciativa = Destreza + dado positivo + qualquer habilidade que ajude - dado negativo - qualquer fardo ou condição que atrapalhe)
- Ordem: 1- Maria, 2- Alice, 3- Criatura e 4- Mateus.
 - Turno 1: (conflito do tipo combate e pessoal)
- Mestre: Vocês chegam e veem essa cena, ele caindo e uma criatura do “obsuro” se formando. Maria, o que você faz?
- Jogador 2 (Maria): Como é alguém que eu conheço eu quero tentar tirar ele de lá.
- Mestre: Faça um teste de vontade.
- Jogador 2 (Maria): (rolagem de dados) deu 4 (2 de sabedoria + 4 do dado positivo - 2 do dado negativo.)
- Mestre: Tudo bem. Você está “muito assustada” (condição) com tudo que está acontecendo, você pode correr ou qualquer outra que não seja atacar ou que necessite se concentrar, como pegar algo na mochila ou ao redor, mas você pode fazer apenas uma ação nesse estado.
- Jogador 2 (Maria): Pois eu vou sair correndo para tentar “acordar” ele e o chamando.

- Mestre: Certo, você chega até Mateus. Alice (jogador 3) diga o que você faz, mas antes role o teste de vontade (o mestre pode chamar o jogador pelo nome da personagem para tornar a sessão mais imersiva)
- Jogador 3 (Alice): (rolagem de dados) deu 6 (3 de sabedoria + 3 no dado positivo + 2 da habilidade de guerreiro “inimigos eternos” a qual o jogador pode escolher um tipo de inimigo em que ele tem vantagens em combater - 2 dado negativo)
- Mestre: Muito bem, você se encontra “assustada” (condição), isso quer dizer que você não pode utilizar qualquer habilidade que exige concentração, mas pode fazer suas duas ações normal.
- Jogador 3 (Alice): Tudo bem, eu gostaria mesmo era de atacar. Eu visto meus socos ingleses que estão abaixo da minha blusa, preso a calça e vou para cima “investida” (o jogador pode usar seu deslocamento para atacar em sequência caso o inimigo esteja dentro da área máxima do deslocamento, mas correndo o risco de ficar em situação de vulnerabilidade perdendo defesa e perdendo sua segunda ação caso erre).
- Mestre: Jogue uma rolagem de investida, como o terreno não é difícil, jogue normal (Destreza + dado positivo + outras habilidades + 2 da investida - dado negativo - qualquer outro fardo ou condição - 6 caso o terreno seja difícil).
- Jogador 3 (Alice): Certo. (Rolagem de dados) deu 11 mais críticos! (2 destreza + 6 dado positivo + 2 de “inimigos eternos” + 2 de investida - 1 dado negativo). (um acerto crítico ou erro crítico se dá quando o jogador tira 6 em um dos dados e 1 no outro, podendo ele ser acerto caso o 6 foi tirado no dado positivo e falha caso o 6 foi tirado no dado negativo)
- Mestre: Poxa! Como foi esse ataque?
- Jogador 3 (Alice): Quando eu vi a criatura se formando me subiu um ódio pelo que uma me fez passar no passado, então eu cheguei correndo e dei um soco bem ao lado da cabeça dela que já estava quase formada.
- Mestre: Ok. Como você escolheu a cabeça, vamos rolar na tabela dano crítico contundente na cabeça. Role um d6 (dado de seis faces)
- Jogador 3 (Alice): Deu 2.
- Mestre: Certo, nesse caso você dá metade do seu dano em vez de ser na energia (EN ou EP), vai ser diretamente na vida (PV ou HP) do oponente. Quando você dá um soco você vê saindo da boca dele um líquido branco, como você já enfrentou uma criatura assim você sabe que é a vitalidade dele se esvaindo.

- Jogador 3 (Alice): Uhuuu! Certo, quero dar meu segundo ataque. (Rolagem de dados) deu 6.
- Mestre: Você consegue acertar nesse primeiro turno. Como foi esse segundo ataque?
- Jogador 3 (Alice): Eu tentei dar outro soco, mas dessa vez tentando afastar ele.
- Mestre: Certo, você o acerta, ele dá um passinho para trás, mas continua bem próximo de vocês. Role suas jogadas de danos dos dois certos. (Em caso de acerto deve ser jogado a rolagem de dano que é = força, destreza, inteligência ou sabedoria a depender do atributo que o jogador use + dano da arma ou magia + qualquer outro bônus que possua - qualquer condição negativa que possua)
- Jogador 3 (Alice): O primeiro deu 9 de dano e o segundo 4.
- Mestre: Está bem. E agora é a vez dele, como vocês pegaram ele quando ele estava se formando ainda, ele não pode agir nesse turno ainda. O próximo é você Mateus.
- Jogador 1 (Mateus): Mas eu posso fazer alguma coisa?
- Mestre: É, nesse caso você pode fazer outro teste de vontade para sair dessa situação, com um bônus de +2 pela ajuda que Maria está te dando. Mas está mais difícil agora, porém se conseguir escapar desse estado você faz com que a criatura não consiga se formar completamente.
- Jogador 1 (Mateus) Pois eu vou tentar. (Rolagem de dados) deu 5 (sabedoria + dado positivo + ajuda - dado negativo).
- Tuno 2:
- Mestre: Você está em completa escuridão, sozinho e com frio, do nada uma voz soa em seus ouvidos chamando por você, você sente um pouco de calor em seus braços e rosto, a escuridão começa a se desfazer e sua visão vai voltando aos poucos, você ainda não conhece reconhecer quem é, mas se sente acolhido pelos braços de alguém. Vamos para o próximo turno. Vocês, Maria e Alice, veem parte da tinta sendo absorvida pelo corpo de Mateus e seus olhos voltando ao normal, mas a criatura que estava ajoelhada começa a se levantar mesmo que não estando completa ela é bastante grande, o que vocês fazem?
- Jogador 3 (Alice): Eu peço que Maria o tire dali. (falar é uma ação livre)
- Jogador 2 (Maria): Como maga e aprendiz de designer eu puxo um giz da minha bolsa, pelo meu conhecimento inicial em “sistema de representação bidimensional” eu tenho uma magia chamada “figura e fundo” que me permite criar pequenas ilusões de sombra a partir de algum desenho que faça em uma superfície próxima. Eu quero usar isso para criar um muro fino de sombra entre Alice e a criatura com um buraco na altura da visão

de Alice para ele, na tentativa de ajudar ela a continuar acertando e ele a não acertar ela. E como segundo movimento vou ajudar a levantar o Mateus.

- Mestre: Tudo bem você criou essa barreira. Alice, você vê que essa criatura parece muito mais forte do que qualquer uma que você já viu, o que você faz?
- Jogador 3 (Alice): Bom, no caso eu sei se dá para derrotar ela?
- Mestre: Não, pelos seus conhecimentos você sabe que criaturas fracas do obscuro até dá para lidar, com muita sorte uma média e com ajuda ainda, mas essa parece mais poderosa do que qualquer uma que você já tenha visto.
- Jogador 3 (Alice): Então eu falo:
 - Boa ideia garota, mas acho que realmente é melhor nós correremos o mais longe possível.
 - E pegou Mateus pelo outro lado para tentar tirar ele de lá.
- Mestre: Muito bem, vocês começaram a andar, mas essa criatura não precisa ver para saber onde estão as pessoas. E com isso ela vai atacar vocês. Vou rolar um Dado para ver quem vai ser o primeiro ataque 1 e 4 para Mateus, 2 e 5 para Maria e 3 e 6 para Alice. (rolagem de dado) deu 4. Vou rolar o ataque e a gente vê o que vai acontecer. (Rolagem de dados) O ataque da criatura deu 8 para acertar, foi um ataque ruim dele, mesmo você estando desprevenido por estar se acordando, qual seu nível de defesa, Mateus? (Defesa = roupa ou armadura + destreza + qualquer habilidade que dê bônus de defesa)
- Jogador 1 (Mateus): Como uso uma armadura leve tenho mais um, minha destreza é igual a quatro e minha habilidade de ladino “olhos de gatunos” me dá mais um de defesa, além de me dá a possibilidade de não ser pego desprevenido, jogando um d6 e tendo um resultado de número ímpar, em caso de sucesso eu não posso utilizar essa habilidade de novo por um dia ou descanso longo, nem seu bônus de mais dois para perceber itens valiosos e nem o de mais um em defesa. Vou rolar o dado e minha defesa é igual a seis... (rolagem de dado) deu 5!.
- Mestre: Pois muito bem, sendo assim você não está desprevenido e o ataque dele é igual a 6, como não ultrapassar o nível de sua defesa ele erra, mas você sente uma onda de ar passando pelas suas costas em um corte vertical.
- Jogador 1 (Mateus): Mestre, eu gostaria de ter escutado a criatura quando ela começou a atacar e ao escutar e minha consciência voltando quase por completo eu acabo

empurrando as meninas para dar um passo mais longo e aí que o ataque da criatura passa pelas minhas costas.

- Mestre: Tudo bem, pode ser. Você sente que ainda toca em você, talvez por você está com essa armadura leve a lâmina não o cortou. Agora é sua vez.
- Jogador 1 (Mateus): Certo, agora que estou bem melhor eu digo:
 - Vamos, não temos tempo.
 - Mostrando que estou bem eu tiro meus braços que estavam sobre os ombros delas e começo a correr.
- Turno 3:
 - Mestre: Certo. Maria, o que você faz?
 - Jogador 2 (Maria): Quando vejo que ele já está bem eu começo a correr junta a ele.
 - Mestre; E você, Alice?
 - Jogador 3 (Alice): Faço o mesmo.
 - Mestre: Alice, quando você está chegando na parte que vai entrar para o bloco, por algum motivo você olha para trás e junto da magia de Maria, uma lâmina gigantesca, negra e de aparência sinistra some daquele lugar por meio deu uma fenda formada da própria parede de sombra, ela vai se tornando fina e some. E com isso ocorre o fim do combate.
 - Fim de combate.
 - Mestre: e o que vocês fazem?

...