

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

CAMPUS CENTRO

ESCOLA SUPERIOR DE DESENHO INDUSTRIAL

CURSO SUPERIOR BACHARELADO EM DESIGN

LUÍS PEDRO LUCAS DA ROSA

VITERA

PROPOSTA PARA O LANÇAMENTO DE UM SISTEMA
DE RPG INDEPENDENTE

RIO DE JANEIRO, JANEIRO DE 2023

BANCA AVALIADORA

ALMIR MIRABEAU

ANDRÉ MONAT

RAFAEL PINHO

AGRADECIMENTOS

A minha mãe, meu pai, e minhas irmãs, por me incentivar e ajudar quando eu não encontrava soluções para as minhas dificuldades, ou quando não confiava na minha capacidade; e aos meus orientadores Dr. Almir Mirabeau e Dr. André Monat, por acreditar na viabilidade do meu projeto e me auxiliar nesse processo com sua experiência.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem o objetivo de desenvolver um projeto de lançamento para um jogo independente de RPG, com o um protótipo de alta fidelidade de um livro. Para contextualizar, o projeto inclui brevemente a história do mercado do RPG e o cenário atual. Para metodologia utilizei a técnica de análise de produtos similares para assimilar as identidades visuais e as regras dos sistemas de RPG, adaptando os conceitos para construir o produto. Por fim eu descrevo as partes desenvolvidas para o produto final que contemplam as regras e o projeto editorial.

Palavras-chave: TRPG, Fantasia, Arts and Crafts, Design Gráfico, Design de Jogos, Projeto Editorial, Independente

SUMÁRIO

1. Introdução	6
2. O que é RPG	6
2.1. Elementos de um RPG	6
2.2. Projeto editorial e identidade visual	14
2.3. A História do RPG e o Cenário atual	15
3. Método	21
3.1. Definição de Público	21
3.2. Projeto Editorial	28
3.3. Análise de Produtos Similares	29
3.4. Design de Regras	34
3.5. Testes	34
4. Vitera	36
4.1. Proposta	36
4.2. Nome	36
4.3. Fluff (Contexto)	36
4.4. Crunch (Regras)	37
4.5. Rolando Dados	37
4.6. Descanso	39
4.7. Habilidades	39
4.8. Itens	40
4.9. Progressão	40
4.10. Personagem	41
4.10.1. Atributos	41
4.10.2. Classes	42
4.11. Identidade Visual e projeto gráfico	43
4.12. Artefatos Finais	46
4.13. Proposta de Implementação	49
4.14. Orçamento	50
5. Conclusão	51
6. Referências	53
7. Lista de Figuras	54

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso tem o objetivo de desenvolver uma proposta de lançamento para um jogo independente de RPG, com o um protótipo de alta fidelidade de um livro de regras. Dentro desse objetivo buscarei demonstrar o potencial do RPG como um produto de design, mostrando o processo projetual para desenvolver este tipo de jogo como uma prática válida em design.

Por tanto, para a estruturação desse projeto foram definidas as seguintes metas: determinar o público alvo, analisar a identidade visual de produtos concorrentes, produzir a identidade visual, desenvolver, testar e refinar as regras do jogo, montar o protótipo final e estabelecer um modelo de negócios.

Sendo assim, com esse projeto tem a ambição de desenvolver um produto de RPG que posteriormente seja capaz de reter uma comunidade de jogadores deste estilo de jogo e crescer como marca para fortalecer o mercado independente e concorrer com títulos tradicionais do cenário do RPG.

2. O QUE É RPG?

Os RPG's, sigla do termo geral *Role Playing Games*, são jogos que partem do princípio de um ou mais jogadores interpretando personagens protagonistas em uma história, que pode ser ambientada em qualquer contexto histórico ou ficcional. Denilson Luís da Silva (2017) faz um paralelo para exemplificar:

O RPG incorpora muito dessas antigas práticas, acrescentando regras para transformá-las em um jogo de faz-de-conta menos confuso. Como poderia ser definido, por exemplo, em uma brincadeira de polícia e ladrão, quem atirou primeiro? Ou quem acertou seu alvo? O RPG pode ser visto, de maneira bastante simplificada, como um jogo que traz regras para este tipo de brincadeira imaginativa. (DA SILVA, 2017. p 14).

Como citado acima, brincadeiras como Faz-de-Conta ou Policia e Ladrão, possuem a essência da contação de história de forma improvisada, porém, sempre carecem de lógica interna, então, comumente ocorrem discordâncias sobre o desenvolvimento da história. Por isso os RPGs fornecem aos jogadores alicerces lógicos na forma de regras para solucionar desafios e impulsionar o desenvolvimento das histórias.

ELEMENTOS DE UM RPG

Esse tópico busca esclarecer que elementos compõem um RPG. No livro *RPG Caracterização* (que se trata de um compilado de artigos publicados digitalmente) são citados dois termos que definem composição de um jogo de RPG: o *Fluff* e o *Crunch*.

O Fluff (Contexto); termo em inglês, que remete a parte imaginativa do jogo, contempla o contexto/universo onde as histórias são desenvolvidas enquanto se joga; e o Crunch (Mecânicas); representa o que tange às regras do jogo.

Abaixo estão expostos produtos que comumente são encontrados para venda e que estão relacionados diretamente aos sistemas de RPG.

Livro de Regras: Onde ficam registradas as regras dos sistemas de RPG, tendo a função de mostrar o sistema aos jogadores novos e tudo o que ele oferece. Como referência para quem já tem experiência. O exemplo a seguir são os livros de regras essenciais do sistema D&D 5e (Dungeons and Dragons: Quinta Edição), a esquerda o *Manual dos Monstros* o qual traz as fichas que informam as habilidades dos adversários dos jogadores; no meio é o *Livro do Jogador* que apresenta as principais regras aos jogadores e contém as opções de criação de personagens; a direita é o *Livro do Mestre* apresentando como conduzir o jogo aos narradores e regras opcionais.



Figura 1 - Livros Básicos do Jogo Dungeons and Dragons 5ª edição;

Fonte: https://www.nicepng.com/ourpic/u2t4u2y3e6y3q8r5_dungeons-dragons-5th-edition-core-rulebook-gift-set/

Ficha de Personagem: Folhas de papel, onde os jogadores escrevem as informações de seus personagens, para servirem de referência durante as partidas e para controlar os recursos que eles possuem. O exemplo acima é a explicação da ficha de personagem do sistema desenvolvido neste projeto.

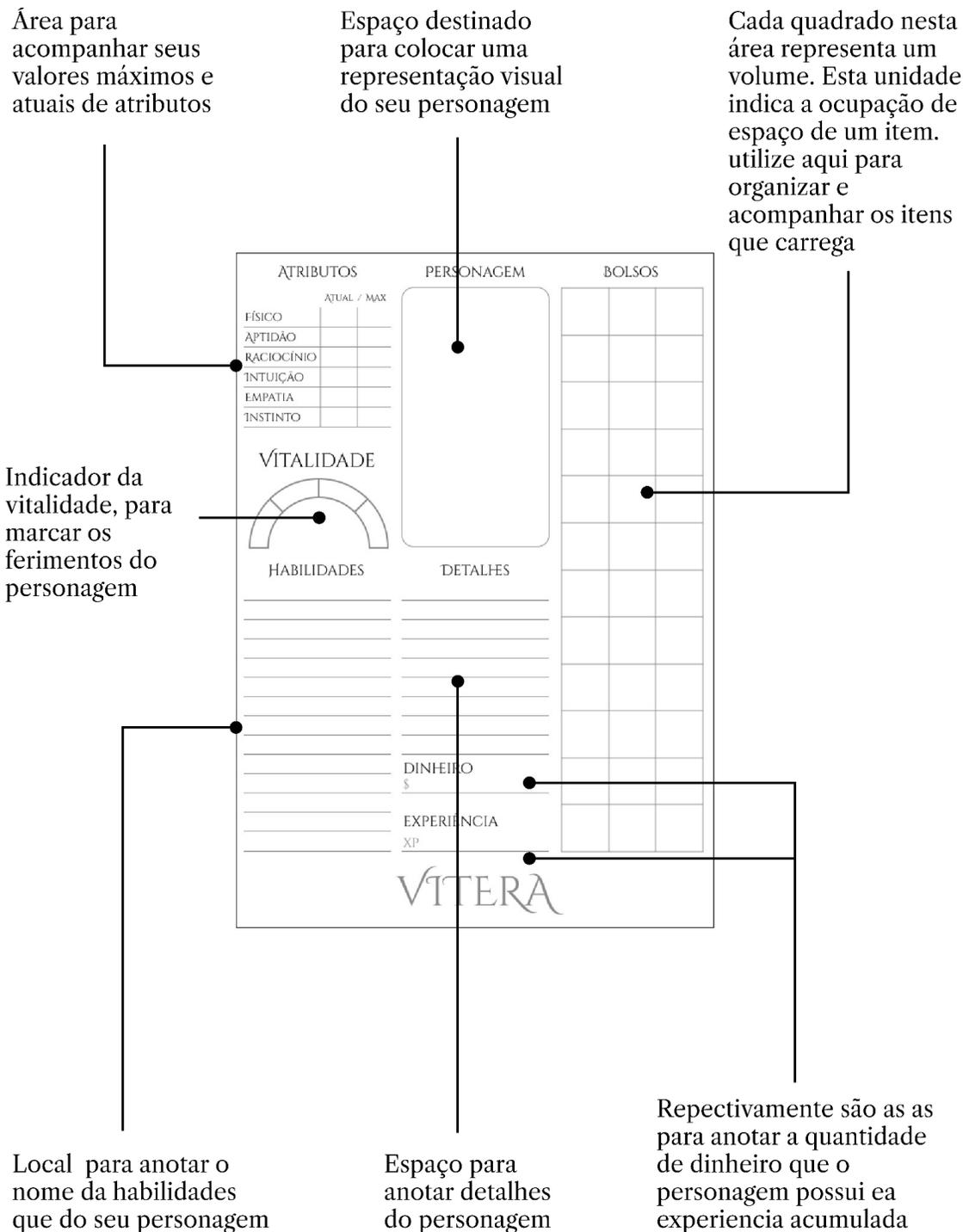


Figura 2 - Morfologia da Ficha de Personagem de Viterá RPG; Fonte:Produção Própria

Dados Multifacetados: Comumente utilizados nos sistemas para promover imprevisibilidade e tornar o jogo mais justo e interessante. Abaixo estão as variedades de dados mais utilizadas em diversos sistemas; no meio é o D4 (dado de quatro lados); abaixo D10, acima D20; direita acima D12; direita abaixo D6; esquerda acima D100; esquerda abaixo D8.



Figura 3 - Dados de seis lados;

Fonte: <https://www.extra.com.br/poliedrico-roxo-verde-brilho-dice-set-dnd-dice-fit-dungeons-and-dragons-d-amp-d-rpg-pathfinder-role-playing-games-acrylic-dice-com-glitter-de-carre/p/1516937258>

Baralho: Possuem funções distintas em cada sistema, como, substituir os dados como fator de aleatoriedade, cartas de referência de habilidades, sistema autônomo de combate, entre outros. Neste exemplo da imagem está representado baralhos com função supérflua no sistema D&D 5e, tendo sido produzido por uma empresa terceirizada, o produto serve como representação física de itens, monstros, personagens, entre outros, função essa que não foi contemplada pela empresa responsável pelo jogo oficial.



Figura 4 - Cartas auxiliares para D&D 5e;

Fonte: <https://bleedingcool.com/games/casting-easy-reference-we-review-the-deck-of-many-dd-card-sets/>

Grid (Tabuleiros): Cenários em duas ou três dimensões, geralmente com a superfície quadriculada como um tabuleiro de xadrez, representando um ambiente onde os personagens tomarão ações controladas, como, por exemplo, estar limitado a se mover um determinado número de quadrados. A esquerda há um tabuleiro em 3 dimensões com miniaturas que representam personagens, monstros e objetos, uma opção mais bonita visualmente porém mais cara; já à direita há um tabuleiro apagável, que é popular por ser mais versátil e barato do que a outra opção.



Figuras 5 e 6 - Tabuleiro de Batalha a esquerda e mapa/grid de batalha a direita;

Fontes respectivamente: <https://www.casasbahia.com.br/o-battle-grid-game-board-23x27-dry-erase-square-hex-rpg-miniatures-mat-tabletop-role-playing-dice-map-portable-reusable-dragons-gam/p/1515697574>;
https://slyflourish.com/images/df_room.jpg

Torre de Dados: Serve como uma forma diferente de rolar os dados e também como elemento visual para os jogadores. Acima há um exemplo econômico do produto citado, feito de compensado de madeira.



Figura 10 - Torre de Dados de Compensado; Fonte: <https://www.alquimistasdosjogos.com.br/torre-de-dados>

Escudo do Narrador: Possui a função bloquear a visão dos jogadores em relação às anotações do narrador, também possui várias referências de regras e tabelas para o narrador não precisar consultar no livro, e por fim permitir o narrador realizar rolagens de dados secretas aos jogadores, para que assim ele possa provocar tensão na narrativa e também controlar o resultado do dado para impulsionar a narrativa. O produto abaixo se trata do escudo oficial do sistema D&D 5e, com o verso ilustrado que será a visão dos jogadores, e a parte principal com tabelas aleatórias para determinar combates, tesouros ganhos, eventos de viagem, entre outros atalhos e regras.



Figura 8 - Escudo do mestre básico para D&D 5e;

Fonte: <https://www.livrariascuritiba.com.br/dungeons---dragons-escudo-do-mestre-galapagos-lv462885/p>

Rolador de Dados: É uma base onde o jogador utiliza simplesmente para suas rolagens de dados, evitando que eles caiam da mesa ou no meio do mapa de batalha. Abaixo o produto apresentado é de madeira compensada, e possui um espaço para rolar os dados e outro para guardá-los.



Figura 9 - Rolador de dados de Madeira; Fonte: <https://d3ugyf2ht6aenh.cloudfront.net/stores/001/094/959/products/5ba127c0-aba7-4e4c-98a4-a75b950349b11-0affa43fe55f84261615843708449943-1024-1024.jpg>

Miniaturas: São representações dos personagens, comumente utilizadas nos mapas de batalha, sendo a referência visual da localização do personagem. As miniaturas abaixo são feitas de filamento para impressora 3D e estão representando personagens de um jogo de fantasia medieval.



Figura 7 - Miniaturas para representar personagens de RPG; Fonte: <https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1843112883-pack-g-miniaturas-herois-dungeons-and-dragons-dd-rpg-3d-jm>

PROJETO EDITORIAL E IDENTIDADE VISUAL

A materialização dos sistemas de RPG normalmente é feita a partir de projetos editoriais podendo assumir formatos como; livros, panfletos, revistas, páginas únicas, entre outros; e mais recentemente formatos digitais também como PDFs e sites para referência de regras (SRDs). Essa tarefa estabelece resoluções para a definição do projeto, exigindo organizar informações como o nome, público alvo, linguagem, formato e orçamento.

Para isso ser realizado é preciso desenvolver simultaneamente a identidade visual que diz respeito aos elementos pictóricos, paleta de cores, tipografia, concept art, entre outros. Essa construção tem a tarefa muitas vezes de comunicar ao leitor/jogador o tom que o sistema busca estabelecer para as histórias.

Sendo assim é importante comentar que como característica os RPG não costumam desenvolver concept art de personagens, sendo exceção os perigos e oponentes que os jogadores irão enfrentar. Isso acontece porque faz parte da proposta desse estilo de jogo que cada grupo de jogadores crie seus próprios concepts personalizados,

A HISTÓRIA DO RPG E O CENÁRIO ATUAL

Neste tópico será contemplado apenas as partes relevantes da história do RPG, no que diz respeito ao mercado e os modelos de negócio que se desenvolveram ao decorrer da evolução desta modalidade de jogo.

ORIGEM

A origem do RPG foi por volta da década de 70, com o lançamento do clássico *Dungeons and Dragons*, desenvolvido pelos designers de jogos Dave Arneson e Gary Gygax na empresa que fundaram para publicar o jogo, TSR(Tactical Studies Rules Inc.). Ambos trabalhavam como designers de *wargames* (jogos analógicos que simulam batalhas entre exércitos), e o D&D foi desenvolvido com base no sistema de regras de combate do wargame “*Chainmail*”. A herança desse outro estilo de jogo ainda é visível no uso de miniaturas de personagens, mapas de batalha quadriculados, e destaque para regras de combate no desenvolvimento da edição mais recente do D&D e em outros sistemas contemporâneos.

Appelcline (2013. p 14) relata que com investimento de associados, a TSR se sustentou e foi capaz de realizar a primeira publicação de D&D em janeiro de 1974, composta de um conjunto de três livros pequenos vindos numa caixa, pelo preço de 10 dólares (considerado caro para época).

O autor destrincha os esforços de Gygax e seus associados em popularizar o jogo ainda mais. Eles escreveram artigos para periódicos de wargame e realizaram bancas em convenções de cultura pop, tendo a *Gen con VII* (1974) apontada por Appelcline como o principal marco da divulgação.

Até o final de fevereiro, as vendas haviam chegado a 150 cópias, e ao fim do ano se contabilizou mais de 1000. A partir desse momento, este novo conceito de jogo ganhou entusiastas primeiramente entre *wargamers*, e depois entre jovens entusiastas da temática de fantasia medieval, muito influenciados pela popularidade dos livros de *Senhor dos Anéis*, de J.R.R. Tolkien.

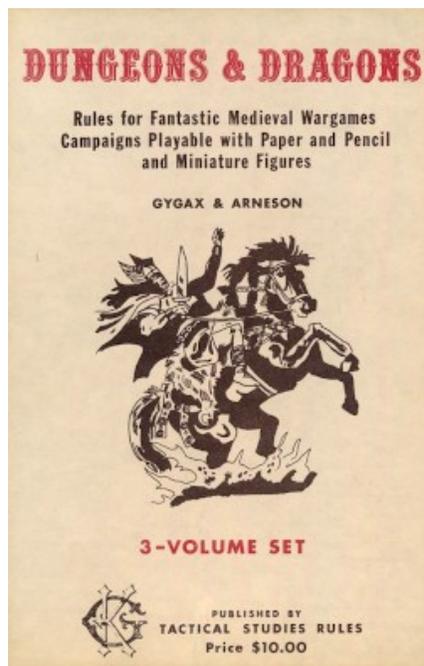


Figura 11 - Frente da caixa do D&D original; Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/8e/D%26d_Box1st.jpg
Acesso em 21/5/2021.

EVOLUÇÃO DO GÊNERO

Apesar de centrar seu conteúdo em contar a história das empresas de RPG que começaram a publicar nos anos 70, Appelcline também aponta marcos e tendências da história deste tipo de jogo de forma breve. Primeiramente, o autor destaca o crescimento da popularidade do RPG no início da década de 1980, devido à maior exposição da mídia, e o fracasso comercial que se deu logo em seguida, por volta de 1982-1983, uma vez que essa cobertura midiática se tornou negativa. Segundo Appelcline, isso fez com que muitas editoras que publicavam tais jogos fossem à falência.

Logo em seguida, a partir do ano de 1984, o autor aponta uma mudança na perspectiva dos jogos de RPG: até então, o foco era em exploração baseada em localização, no entanto, nessa época, surgiram muitas publicações do gênero (como *Dragonlance*, *Paranoia* e *Toon*) cujos sistemas davam mais destaque à história. Appelcline chamou tal período de “Revolução Narrativista” (tradução minha).

Após a “Revolução Narrativista”, Appelcline segue falando sobre uma outra revolução, que se deu a partir de 1985: a “Revolução dos computadores” (tradução minha), que ocorreu a partir do surgimento dos computadores *desktop*. Isso proporcionou, segundo o autor, a editoração e publicação digital de livros de RPG e, conseqüentemente, o surgimento de novas pequenas editoras. Esse é um fato significativo para a indústria dos RPGs, porque um dos aspectos de publicação que

mais impactam no preço final são os materiais do livro. Quando os computadores foram popularizados nos Estados Unidos, os livros passaram a ser produzidos e vendidos em formato digital. Essa possibilidade permitiu que os custos de produção e venda dos livros fossem reduzidos drasticamente. Até hoje o mercado digital de RPG se expande, atualmente com serviços como plataformas para jogar RPG online. Elas possuem ferramentas para simular os elementos físicos do jogo e comportam vídeo chamadas simultâneas tornando a comunicação entre os jogadores direta.

Outro momento do percurso dos RPGs ao longo da história destacado por Appelcline foi o surgimento do cenário do tipo *Cyberpunk*, derivado do estilo ficção científica, que se deu com a publicação do RPG *Cyberpunk 2013* no ano de 1988. O sistema *Cyberpunk* dominou o mercado dos RPGs na década que se seguiu.

Já na década de 1990, entre 1993 e 1996, o autor chama atenção para o destaque dado aos *Collectable Card Games* ou jogos de cartas colecionáveis, conhecidos pela sigla CCGs. Com o sucesso e a lucratividade do CCG *Magic: The Gathering*, da *Wizards of the Coast*, muitas das empresas que produziam RPGs migraram para os CCGs. Entretanto, como afirma Appelcline, o interesse do público pelos CCGs logo se dissipou.

A próxima aposta da *Wizards of the Coast*, segundo o autor, foi um novo sistema de RPG para a terceira edição do D&D, chamado *Sistema D20*. O diferencial desse sistema, publicado em 2000, estava em sua licença, que permitia que qualquer pessoa ou editora criasse materiais para ele. Isso o que atraiu o foco do mercado para o D&D, porém, após a explosão do modelo, ele também entrou em declínio alguns anos depois, assim como os CCGs. Por fim, além do *Sistema D20*, Appelcline aponta outra tendência do mercado dos jogos de RPG no início dos anos 2000, que foi o movimento de jogos *indie*, oriundo de ideias do sistema storytelling que surgiu nas décadas anteriores. Tal movimento ganhou força entre as pequenas editoras, que passaram a desenvolver jogos focados em temas de relevância pessoal, contrariando a tendência tradicional do mercado de jogos com foco no combate.

RPG SOLO

Ainda em meados dos anos 2000, houve outra revolução na estrutura do RPG. Na publicação do D&D original, o conceito do jogo entendia a necessidade de, ao menos, dois indivíduos para jogar, um narrador e um jogador, e assim permaneceram o design dos sistemas por muitos anos, como um pilar do RPG. Com isso, Usando como referencia o vídeo Tarcísio Lucas¹, ainda nos primeiros anos de existência do RPG, Gary Gygax, o designer de D&D, escreveu o artigo

¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=99XTzXF2O5I>. Acesso em 24 Agosto 2022

“Solo Dungeon Adventures”, com isso propondo uma maneira de jogar D&D de forma solo. Para isso o artigo continha tabelas para serem para os jogadores rolaem dados, compararem os resultados dos dados com as tabelas e tirar delas, inimigos para combater e salas das masmorras, gerando as aventuras de procedualmente e imprevisível.

Apesar destes fatos, somente em 2003 foi lançado outro sistema com ferramentas para se jogar solo, chamado Mythic, por Tana Pygeon. A princípio com a proposta de ser uma ferramenta para facilitar o processo do narrador de preparar as histórias. Contudo, a autora criou uma mecânica, batizada posteriormente de “emulador de mestre”, que passou a ser utilizada pelos jogadores para jogar sem um narrador, como conta Tarcísio.

Obtendo um sucesso moderado dentro da comunidade de RPG outras versões deste sistema foram sendo lançadas e que incorporaram o aspecto do jogo solo de forma definitiva e assim continuou pelos próximos anos sendo único sistema prioritariamente de RPG solo.

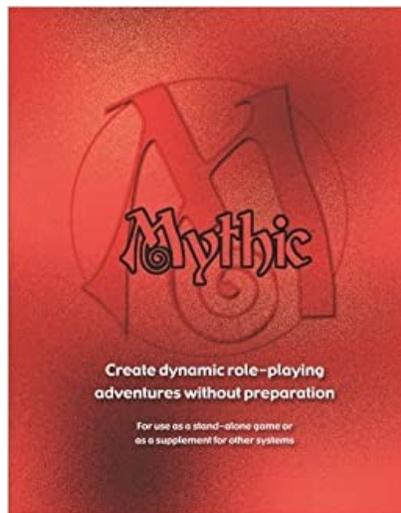


Figura 12 - Capa da edição original do Mythic

Fonte: Imagem disponível no livro Mythic

A mudança de panorama veio em meados de 2012 quando foi formada uma comunidade no Google Plus, de jogadores de RPG que buscavam maneiras alternativas para jogar. Essa comunidade durou pouco tempo, por conta do fim da plataforma onde havia sido formada. Porém as discussões e o material produzido por ela, se espalharam por outras plataformas e assim outros grupos de entusiastas foram se formando. Assim, a partir de 2015 outros marcos foram estabelecidos pelas comunidades de RPG Solo.

O Brasil atualmente possui no *Facebook* uma das maiores e mais engajadas comunidades de RPG Solo do mundo, com aproximadamente 3.500 membros e mais de 1.400 arquivos de sistemas solo, suplementos, entre outros arquivos gratuitos. Além disso, em 2018, teve o

lançamento do sistema *Ironsworn*, por Shawn Tomkin, esse que ganhou imensa popularidade na comunidade de RPG como um todo pela material gratuito e de alta qualidade o que foi uma das maiores divulgações da modalidade Solo e rendeu posteriormente o financiamento coletivo da variação sci fi do sistema chamada *Starforged*.

O CENÁRIO ATUAL

Voltando nos anos 2010, com a expansão dos mercados digitais de produtos e entretenimento, surgiram novas práticas que transformaram os meios de jogar com as plataformas virtuais e chamadas de áudio; de publicar com os financiamentos coletivos; e compartilhar o RPG em redes sociais como *Youtube*, *Reddit*, *Facebook*, etc.

As plataformas virtuais viabilizaram jogar RPG remotamente. A mais utilizada na atualidade é conhecida como *Roll20*, lançada a partir de um financiamento coletivo em 2012 e que de acordo com seu relatório pessoal do segundo quarto de 2021 possui mais de 10 milhões de usuários.

Os financiamentos coletivos abriram portas para a adaptação de inúmeros títulos de sucesso no exterior por parte de grandes editoras do meio do RPG e estimulou também as pequenas editoras com um formato onde poderiam competir com menores riscos financeiros.

Entre os financiamentos coletivos, temos como destaque nacional o Tormenta RPG, um cenário brasileiro lançado em 1999 na revista *Dragão Brasil*, que fez vinte anos desde sua primeira publicação. Os criadores desse cenário desenvolveram um projeto de financiamento coletivo para uma edição mais moderna, com um sistema novo e o cenário modificado. A meta para financiar o projeto era oitenta mil reais, e foi alcançada no primeiro dia da campanha. Ao longo de três meses, o financiamento alcançou um valor de um pouco menos que dois milhões de reais, e se estabeleceu como o financiamento coletivo mais caro da história no Brasil.

No que se refere às mídias de entretenimento pela internet, muitos nichos tiveram produtores autônomos de conteúdo audiovisual desenvolvendo formatos para apresentar ao público. No RPG o formato que se difundiu foi a transmissão ao vivo de mesas de RPG. Esse modelo, tanto no Brasil como no exterior, abriu espaço para a expor o jogo novamente com muitos produtores autônomos e algumas grandes produtoras.

Nos Estados Unidos, o grupo chamado "*Critical Role*" alcançou os números mais expressivos do RPG, tendo até hoje em suas transmissões pouco mais de 500 mil pessoas assistindo no mundo todo. Seu sucesso também se refletiu em 2019, com o financiamento coletivo que desenvolveram para uma animação da história principal que desenvolveram na primeira temporada de suas transmissões. A exemplo do financiamento citado anteriormente, a meta estipulada em 750 mil

dólares foi batida no primeiro dia, e ao final da campanha foram arrecadados mais de 11 milhões e 300 mil dólares, tornando o projeto inicial de um episódio de 22 minutos em uma série animada completa de 10 episódios, e o sexto financiamento mais caro da plataforma *Kickstarter*.

Neste momento o RPG é um nicho em leve crescimento, e ainda monopolizado pela marca do Dungeons & Dragons. Isso pode ser observado por meio de estatísticas das plataformas virtuais e de pesquisas no google. No relatório do quarto bimestre de 2021 da plataforma virtual *Roll20 D&D 5e* representou mais da metade das salas de jogo criadas como é possível observar no gráfico abaixo. Essa dinâmica apresenta benefícios ao mercado como exposição do jogo graças a menções em produções populares ou de grande orçamento como *Stranger Things* e o filme que a própria marca irá lançar em 2022. Contudo essa relação também acaba sendo injusta é para todas as outras marcas que buscam competir nesse mercado.



Industry Report Q4 | 2021 AT A GLANCE

Most Popular Systems BY PERCENTAGE OF CAMPAIGNS

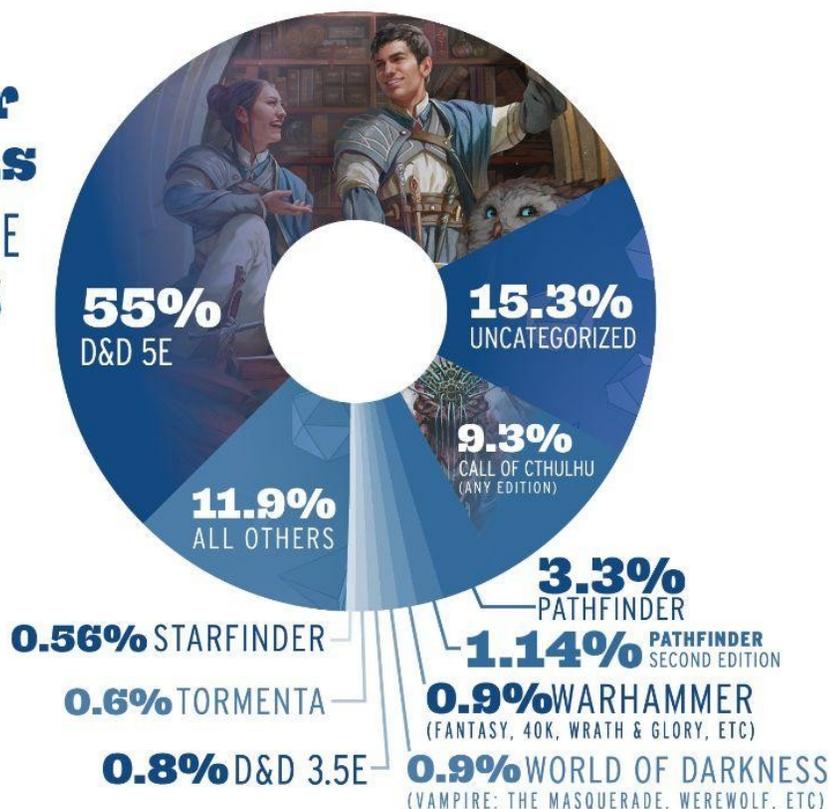


Figura 13 - Relatório do quarto bimestre de 2021 da plataforma *Roll20*; Fonte: <https://blog.roll20.net/posts/the-orr-report-q4-2021/>

3. MÉTODO

O desenvolvimento de jogos de RPG precisa de competências distintas para serem realizados, sendo projeto editorial e design das regras. Partindo dessas necessidades foi definido a separação em dois processos para aplicar metodologias e definir resultados.

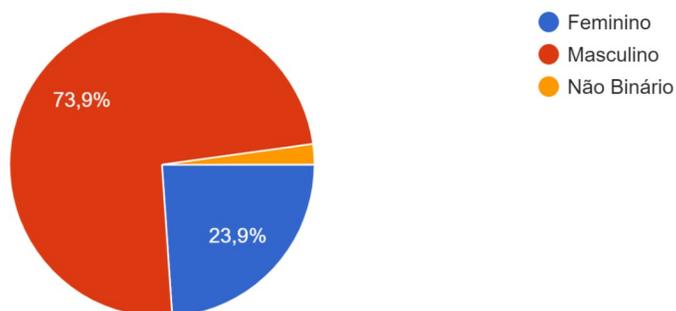
Além desses processos havia a necessidade de estabelecer o público e os temas populares do RPG's para tematizar o próprio projeto.

DEFINIÇÃO DE PÚBLICO

Neste seguimento foi realizada uma pesquisa quantitativa em forma por meio do google forms e compartilhadas com os grupos no Facebook *RPGPontoCom* de 25 mil membros; grupo fundado em 2014 que busca abranger todos os nichos da modalidade em grupo do RPG incentivando produção de entretenimento; e *Solo RPG* de 4 mil membros; grupo fundado em 2018, específico da modalidade solo do RPG, que se posiciona ativamente no incentivo a produções independentes de novos jogos; onde se obteve 138 respostas. As perguntas estabelecidas e os resultados foram os seguintes:

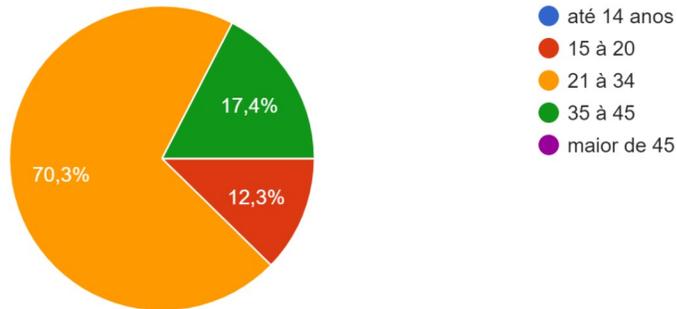
Qual gênero você se identifica?

138 respostas



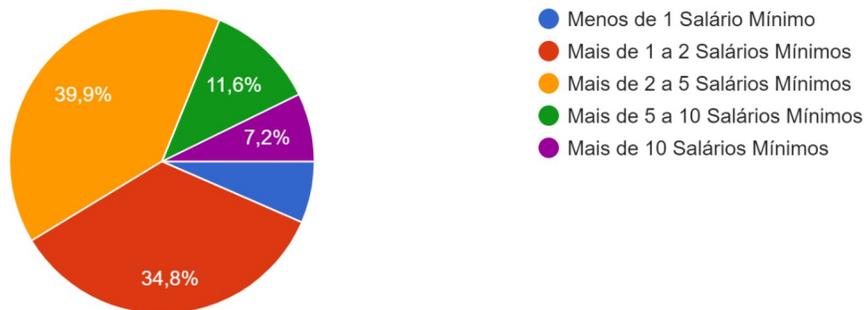
Qual a sua faixa etária?

138 respostas



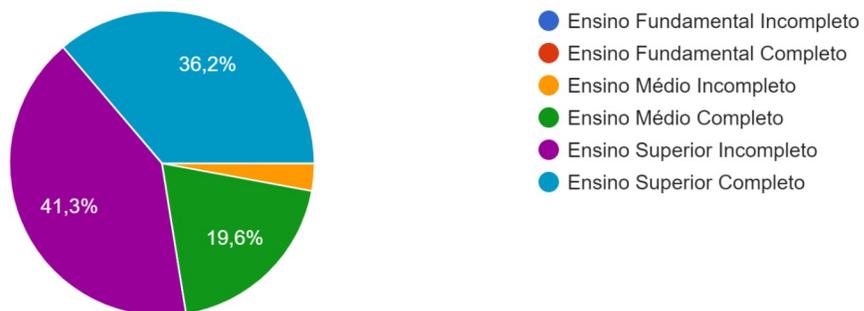
Qual é sua renda familiar (média dos salários do integrantes de sua família)?

138 respostas



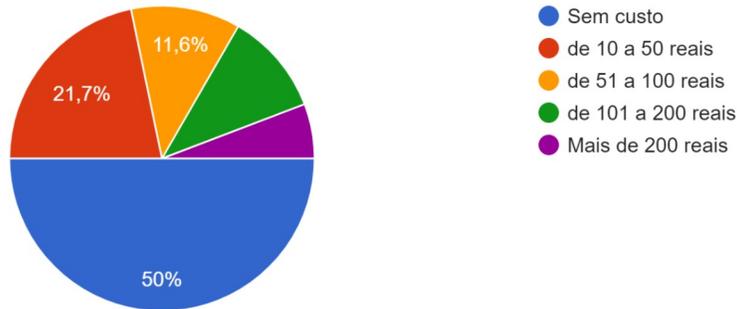
Qual é o seu grau de escolaridade?

138 respostas



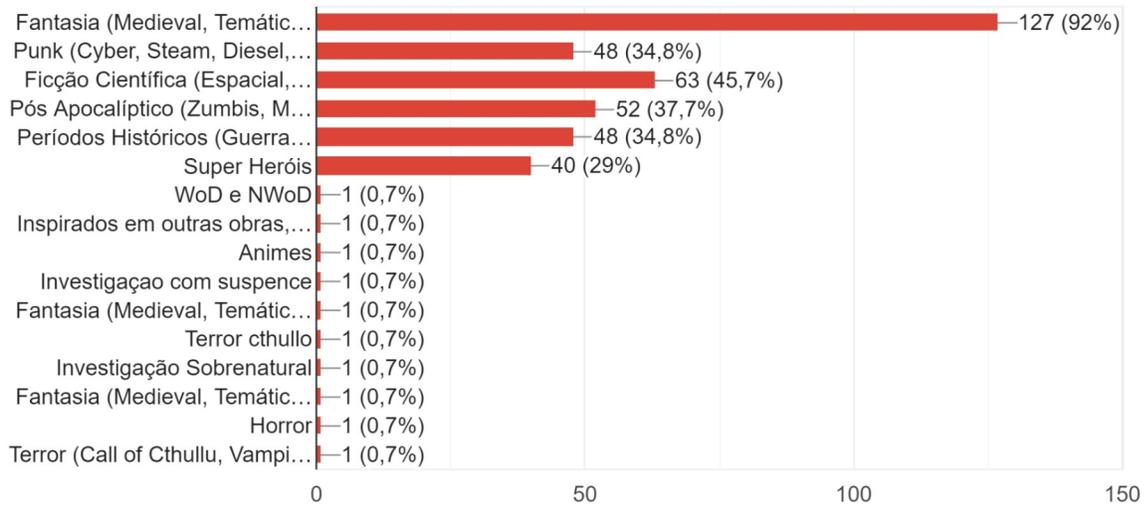
Quanto você costuma pagar num livro/pdf de RPG?

138 respostas



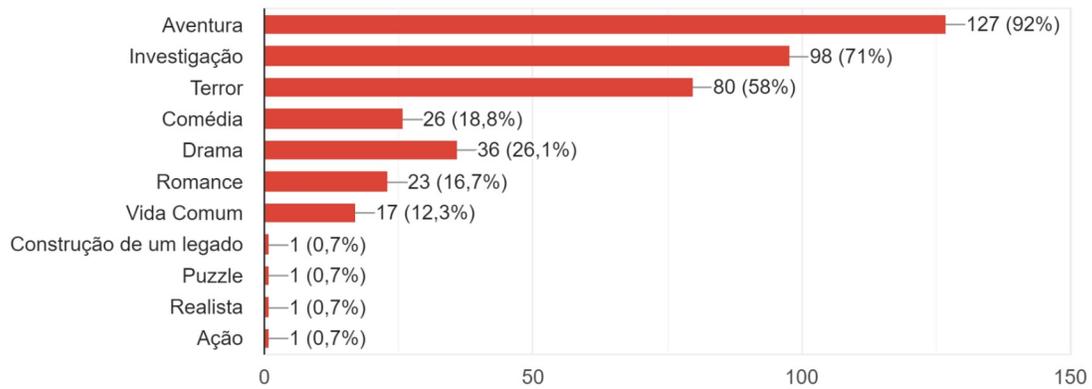
Qual são os seus 3 cenários(temas) preferidos para jogar RPG?

138 respostas



Levando em consideração os cenários escolhidos anteriormente, quais são os seu 3 estilos de narrativa preferido em RPG's?

138 respostas



Qual o sistema que você mais jogou na vida?

138 respostas

Dungeons & Dragons

D&d

Storyteller

GURPS

D&D 5E

Vampiro: a Máscara

D&D 3.5

Dnd

D&D 5.E

Qual(ais) sistemas você está jogando agora?

131 respostas

D&D

D&D 5e

Nenhum

Tormenta 20

Sistema próprio

D&D

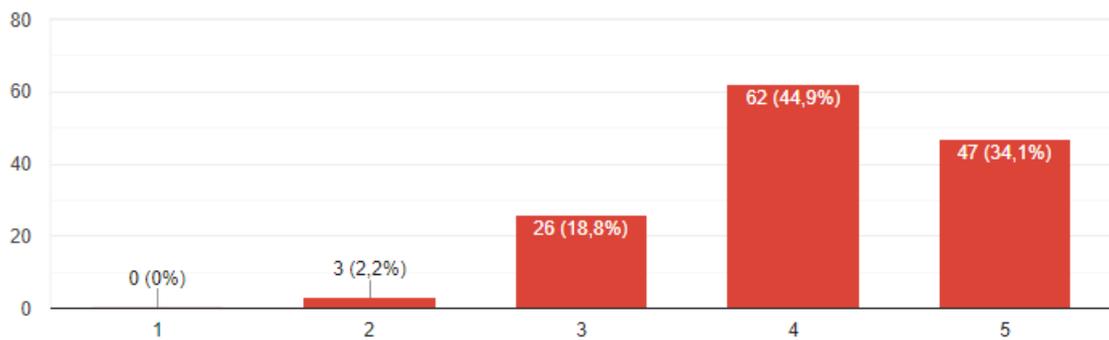
Próprio

Mina de phandelve, era uma vez e outros onde shot

Daemon

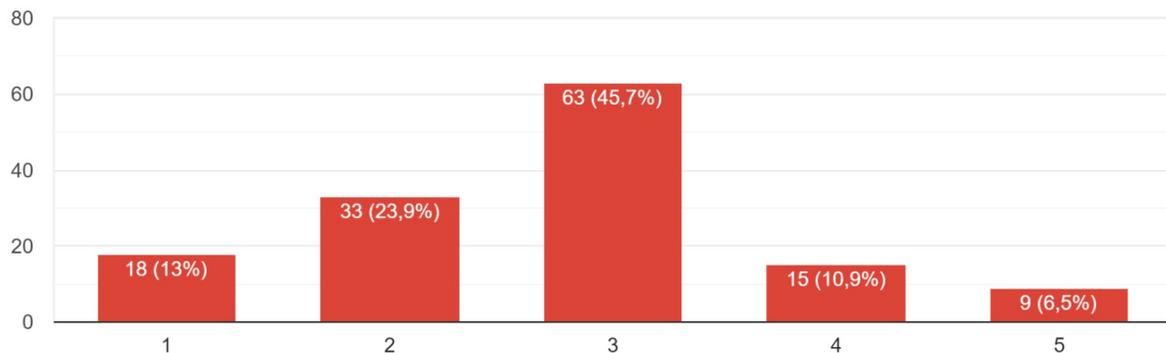
Na escala abaixo indique sua satisfação com os sistemas de RPG sendo 1 Insatisfeito e 5 Totalmente Satisfeito (levando em consideração como mecânicas deles se encaixam nos cenários e estilos que foram marcados acima; ou se é necessário os jogadores criarem regras próprias)

138 respostas



Quão difícil você considera aprender as regras de outros RPG's (sendo 1 Muito fácil e 5 Muito difícil)?

138 respostas



Os resultados da pesquisa são quantitativos e facilitaram a tarefa de definir o perfil médio e excepcional dos jogadores de RPG, os temas e sistemas populares e a dificuldade dos jogadores de lidar com os sistemas.

As primeiras cinco perguntas foram principalmente utilizadas para traçar as *personas* no público do RPG. A primeira informação visível é o desequilíbrio nos resultados. Na primeira questão já se pode observar a maioria masculina; o que integra o RPG também em ambientes de exclusão de minorias históricas. Na segunda define um limite de idade médio entre os jogadores, onde o limite máximo (45 anos ou mais) é devido ao RPG ser recente do ponto de vista histórico; e o mínimo devido a complexidade das regras.

As três questões em sequência refletem o cenário econômico do Brasil, onde a maioria nesse caso são pessoas de renda média, onde o RPG representa uma atividade de lazer ainda que não seja possível ter acesso a opções de luxo.

Nas perguntas seguintes busquei informações para basear o design editorial e de jogos do meu projeto. As respostas obtidas na sexta e sétima perguntas serviram para analisar quais são as combinações possíveis de temas que têm maior popularidade.

As perguntas oito e nove foram termômetros para descobrir quais jogos foram muito populares, quais estão na moda e quais se mantiveram consistentemente nesse processo; nos quais eu pensei em utilizar como referências para as análises de produtos similares nos campos visual e de regras.

Por fim, as perguntas dez e onze buscavam assimilar a satisfação e a compreensão respectivamente dos jogadores em relação às regras dos RPG que eles jogam, e claramente os jogadores

aprovam a forma como as regras atualmente expressam as histórias que eles contam, porém também é certo que o RPG é mais complexo do que precisa ser visto os resultados médios da última pergunta.

A partir desses resultados então foram estabelecidas as *personas* abaixo. Elas servirão para estabelecer os públicos alvo do projeto, os quais buscarei atrair jogadores experientes, e para facilitar a introdução de novos jogadores.



Meu nome é Leonardo e, desde sempre, sou entusiasta das obras de ficção, consumindo ela em todas as mídias que tenho acesso. Quando não estou trabalhando passo meu tempo escrevendo histórias e praticando minhas atividades preferidas. Costumo também ser ativo na cena dos jogos de RPG, assumindo o papel de narrador para velhos amigos e iniciantes no hobby. Com isso dedico um longo tempo para adaptar as histórias que crio em campanhas para jogar. Conciliar essas atividades exigem eficiência que nem sempre é possível, então estou sempre em busca de maneiras novas de jogar e de me preparar.

Perfil

Nome: Leonardo Tavares

Idade: 26 anos

Profissão: Ator

Passatempos:

- jogar jogos analógicos
- jogar videogames,
- ler livros,
- assistir filmes,
- conhecer outros fãs de ficção

“ Os RPG's são onde consigo imergir de maneira fácil, divertida e segura em mundos fantásticos com meus amigos ”

Difuculdades e Desejos

- Conciliar trabalho com seus passatempos
- Reversar o papel de narrador com outros jogadores
- Introduzir novos jogadores ao RPG
- Aprender sistemas novos
- Popularizar seus hobbies em outras cenas
- Marcar um dia onde todos os jogadores não tenham compromisso
- Montar uma estação de ferramentas para aumentar a imersão em suas atividades

Estratégias e Soluções

- Alternar entre passatempos evitando esgotar
- Ensinar o papel de narrador para jogadores experientes ou curiosos
- Realizar partidas com menos regras específicas
- Variar modelos de sistemas e cenários/temas
- Criar conteúdo visual informativo ou divertido
- Conversar sobre flexibilidade com os grupos e jogar mesmo com ausências
- Testar produtos disponíveis e buscar exemplos de outras estações semelhantes

Figura 14 - Persona Média; Fonte: Produção Própria



Perfil

Nome: Juliana Almeida

Idade: 14 anos

Profissão: Estudante

Passatempos:

- Brincar com os amigos
- Imaginar histórias
- Contar histórias em família
- Estudar História e Literatura
- Ler contos e crônicas

“ Acredito que a partir desse jogo eu consiga expressar melhor minhas ideias e histórias. ”

Olá, meu nome é Juliana, estou no 7º ano e, desde bebê, meus pais contam pra mim histórias *fantásticas onde os heróis precisam salvar o mundo de criaturas do mal*. Por isso minha brincadeira favorita é *criar histórias fantásticas* e, recentemente, descobri na internet um jogo feito para *criar histórias*. O nome é RPG e nele uma pessoa conta o que está acontecendo e os outros jogadores fingem ser os personagens em busca de resolver os problemas colocados. Esse jogo despertou minha curiosidade porque me lembra de quando eu brincava de *faz de conta* quando eu era mais nova, só que nele tem regras que dizem o que pode e não pode ser feito, e pra mim isso é perfeito porque ajuda muito a *criar situações complicadas e interessantes nas histórias*.

Difículdades e Desejos

- Acesso os livros
- Conhecer alguém que me ensine a jogar o RPG
- Convidar meus amigos para jogar
- Inventar um mundo novo para minhas histórias

Estratégias e Soluções

- Utilizar versões digitais gratuitas dos livros como documentos de referência de sistema e imprimir
- Procurar um adulto (parente ou professor) que já conheça ou que se proponha a aprender e criar um grupo para jogar RPG
- Se propor a narrar uma partida para os seus amigos
- Buscar ideias em outras histórias e adaptar elas em novos conceitos.

Figura 15 - Persona Exceção; Fonte: Produção Própria

PROJETO EDITORIAL

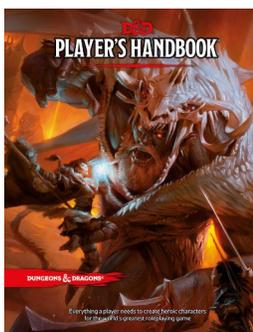
ANÁLISE DE PRODUTOS SIMILARES

Para a metodologia de análise, adaptei o modelo descritivo desenvolvido por Guilherme Cunha Lima em o Gráfico Amador, o qual propõe uma ficha para contemplar informações relevantes ao design gráfico, de onde serão assimiladas as informações para o projeto.

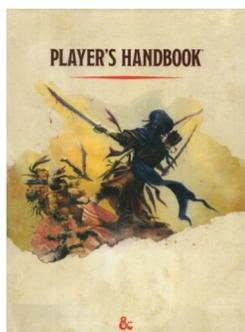
D&D 5ª EDIÇÃO - LIVRO DO JOGADOR

Jogo lançado em 2014 pela empresa estadunidense “Wizards of the Coast”, é a edição mais recente do primeiro e mais popular jogo de RPG do mundo. O sistema completo é dividido em três livros, redesenhados com vários elementos tradicionais de seus antecessores.

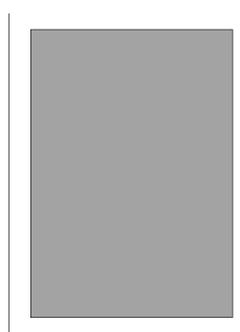
FICHA TÉCNICA



1ª capa



folha de rosto



mancha gráfica (ímpar)



capitular



miolo (página dupla)

autor: Mike Mearls e Jeremy Crawford | título: D&D 5E - Players Handbook | design: Jeremy Crawford | editora: Wizards of the Coast | ano: 2014 | país: EUA | idioma: múltiplas línguas | categoria editorial: jogos | páginas: 320 | formato: 28.5 x 21.5 cm | tipografia: corpo do texto: Bookman Headline; título: Berthold Baskerville | alinhamento: coluna dupla justificado à esquerda | cor: 4/4 cores | papel: capa: couché brilhoso; miolo: couché fosco | encadernação e acabamento: capa dura com guardas |

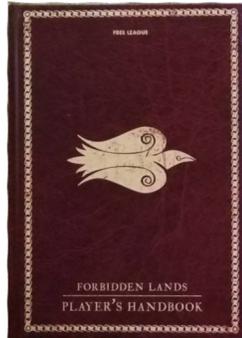
FORBIDDEN LANDS

Jogo lançado em 2019 pela empresa sueca de jogos de RPG e tabuleiro *Free League Publishing*. Recebeu os *Ennies* (premição de melhores do ano para os conteúdos voltados ao mercado de RPG) de 1º lugar em Melhor Cartografia e Melhor Valor de Produção, além de 2º lugar em Melhor Produto do Ano e Melhor Sistema de Regras,.

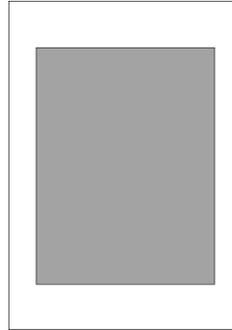
FICHA TÉCNICA



sobrecapa



1ª capa



mancha gráfica (ímpar)



folha de rosto



capitular



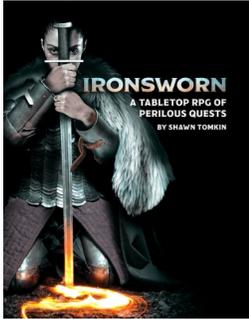
miolo (página dupla)

título: Forbidden Lands (Players Handbook) | designer chefe: Tomas Härenstam | design gráfico: Christian Granath | ilustração: Nils Gulliksson | editora: Free League Publishing | ano: 2019 | país: Suécia | idioma: Inglês, Suéco, etc | categoria editorial: jogos | páginas: 208 | formato: 17.7 x 25.5 cm | tipografia: corpo do texto: IM Fell Great Primer; título: IM Fell Three Line Pica | alinhamento: coluna dupla justificado à esquerda | cor: preto e branco | papel: capa: couché fosco; miolo: couché fosco | encadernação e acabamento: capa dura com sobrecapa e guardas |

IRONSWORN

Jogo independente, lançado em 2018 por Shawn Tomkin. Recebeu o *Ennies* de 1º lugar Jogo/Produto Grátis. Considerado um dos produtos mais populares na modalidade *Solo* do RPG.

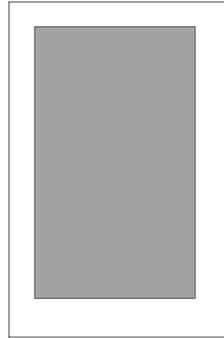
FICHA TÉCNICA



1ª capa



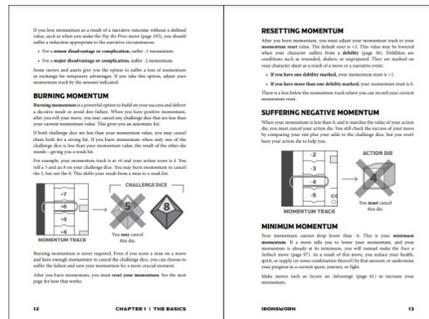
folha de rosto



mancha gráfica (ímpar)



capitular



miolo (página dupla)

autor: Shawn Tomkin | título: Ironsworn | design: Shawn Tomkin | editora: independente | ano: 2018 | país: EUA | idioma: inglês | categoria editorial: jogos | páginas: 270 | formato: 6 x 9 in (152 x 229 mm) | tipografia: corpo do texto: Minion Pro; título: Modesto Expanded; subtítulo: Modesto Poster | alinhamento: coluna simples justificado à esquerda | cor: preto e branco | papel: capa: couché brilhoso; miolo: fosco pesado 70 | encadernação e acabamento: capa dura ou brochura com guardas |

TORMENTA 20

Versão atualizada do RPG brasileiro mais popular, lançado em 2020, pela editora brasileira *Jambô*. Foi o financiamento recordista na plataforma *Catarse* com arrecadando do público brasileiro 1.918.106 reais.

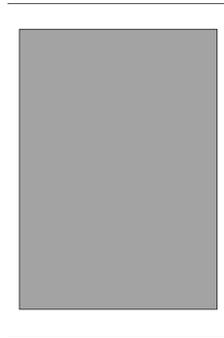
FICHA TÉCNICA



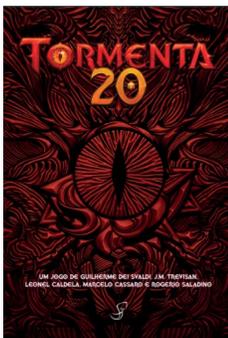
sobre capa



1ª capa



mancha gráfica (impar)



folha de rosto



capitular



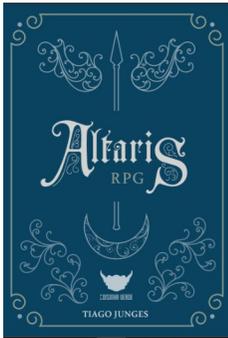
miolo (página dupla)

título: Tormenta 20 | autores: Álvaro Freitas, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, J.M. Trevisan, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rafael Dei Svaldi e Rogerio Saladino. | design gráfico: Dan Ramos | ilustração: | editora: Jambô | ano: 2020 | país: Brasil (Porto Alegre - RS) | idioma: português brasileiro | categoria editorial: jogos | páginas: 407 | formato: 28 x 21.2 cm | tipografia: corpo do texto: lowan Old Style; título: Tormenta 20 | alinhamento: duas colunas justificado à esquerda | cor: 4/4 | papel: capa: couché brilhoso; miolo: couché fosco | encadernação e acabamento: capa dura com sobre capa e guardas |

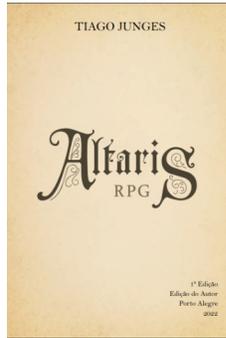
ALTARIS

Jogo de RPG Solo e Cooperativo, lançado em 2021 pela editora independente *Coisinha Verde*. Propôs trazer inovações em mecânicas para as modalidades citadas no cenário tradicional de fantasia.

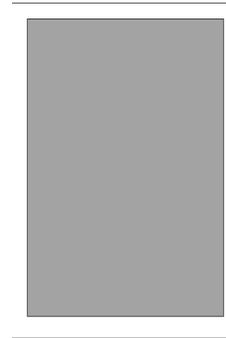
FICHA TÉCNICA



1ª capa



folha de rosto



mancha gráfica (ímpar)



capitular



miolo (página dupla)

autor: Tiago Junges | título: Altaris RPG | Ilustração: João Gabriel Garin | diagramação: Aline Maria Ribeiro | editora: Coisinha Verde | ano: 2022 | país: Brasil (Porto Alegre - RS) | idioma: português brasileiro | categoria editorial: jogos | páginas: 40 | formato: 23 x 16 cm | tipografia: | alinhamento: coluna dupla justificado à esquerda | cor: 4/4 cores | papel: capa: couché fosco; miolo: fosco pesado | encadernação e acabamento: capa brochura |

A partir da compilação das informações acima, foram observados nas publicações desse gênero uma homogeneidade em soluções gráficas, principalmente nas produzidas por editoras grandes, como o uso de coluna dupla, capa dura, grande volume de páginas e ilustrações de capa.

Portanto considerando os resultados, se observou que será necessário divergir de das tendências de publicações feitas por empresas nas dois tanto por fatores específicos do projeto (número de páginas reduzido, encadernação simples, se fazer mais acessível) quanto por fatores que não configuram uma boa decisão de design para o formato (excesso de texto, falta de informações visuais práticas como fluxogramas) lembrando que se trata de um manual de regras para um jogo.

DESIGN DE REGRAS

O design de RPG é escasso de materiais formais (livros, artigos, metodologias) portanto é comum em seus métodos de projeto a adaptação do conhecimento empírico de outros jogos. Essa prática é viável pelo fato das regras e mecânicas dos jogos não possuírem potencial de proteção por direitos autorais. A princípio realizei o mesmo processo para desenvolver o meu projeto, unindo técnicas gerais de design com o conhecimento de outros sistemas de RPG. Fiz uma análise de produtos similares e selecionei conceitos e regras que são populares em outros jogos e adaptei eles para que funcionassem de maneira complementar.

Para exemplificar, eu separei do *D&D* conceitos como os “Atributos” (Kirk, 2009, p.3), em seu glossário, define atributos em design de RPG como “Um padrão que representa uma característica comum, uma semelhança.”), “Classes”, “Descanso” e “Itens” para trazer elementos que considero estimulantes como jogador para o sistema que estou desenvolvendo. Além das citadas acima adaptei também as regras de “progressão” de *Forbidden Lands*, “iniciativa” de *Dominion Rules* e “habilidades” de *Ironsworn*, e assim finalizei o esqueleto das regras para este projeto.

TESTES

Após a definição das regras, foram feitas duas partidas testes de maneira remota, com duração média de duas horas, com cinco jogadores experientes de RPG divididos em uma dupla e um trio respectivamente. Esses jogadores foram escolhidos por participarem de outros grupos no qual participo, pois era importante ter certeza de que seria possível realizar ao menos uma partida teste. Isso foi necessário pois o RPG é naturalmente longo, difícil de compreender e precisa haver confiança entre os participantes, portanto foi difícil coordenar a disponibilidade dos jogadores dispostos a testar um jogo inteiramente novo.

Os testes partiram da explicação da proposta do jogo e as regras principais, onde o primeiro grupo avaliou positivamente os dois aspectos, pelo critério está sendo proposto novas possibilidades de estilo de jogo, no qual seus personagens teriam recursos não combativos para resolução de conflitos narrativos.

Em seguida busquei testar a criação de personagens, o primeiro grupo passou muito tempo nessa etapa; enquanto o segundo grupo sugeriu que eu rapidamente criasse personagens básicos para jogar.

Na etapa seguinte os grupos divergiram de atividades, o tempo dos participantes do primeiro grupo estava acabando então realizei um questionário orientado a tarefa com perguntas voltadas a avaliar o funcionamento das regras na opinião dos jogadores. As perguntas foram:

- Como você imagina a utilização da mecânica “Eventos” tipos de cenas como Combate, Perseguição, Infiltração, Fuga, Diálogos, Debates, Exploração, Competições Atléticas, Investigação, Interrogatório, durante o jogo?
- A criação de personagens parece densa (muitas opções)?
- Os arquétipos de personagens oferecem opções interessantes e balanceadas?
- Você sente que essa mecânica permite um controle maior do jogador e diminui a sensação de injustiça quando se tem azar no dado?
- Você acha que a rolagem de dados ajuda a manter a história andando ou desacelera o jogo?

O retorno dos jogadores demonstrou que ainda havia dúvidas em relação ao funcionamento das regras por parte deles, pois responderam buscando construir exemplos de cenas onde tais regras seriam aplicadas, e não chegaram a realizar uma crítica das regras.

Já o segundo grupo foi capaz de realizar um teste prático do jogo onde, com personagens genéricos da *classe* “Soldado”, eles foram colocados imediatamente em uma cena de combate onde os personagens precisavam lutar para sobreviver e, dessa forma, testaram as regras de evento, rolagem de dados e os elementos que compõem os personagens como os atributos, habilidades e itens.

Após o término da cena eu perguntei ao grupo suas impressões do funcionamento do sistema; eles avaliaram que o jogo foi funcional na cena e que as regras parecem mais bem encaixadas para jogos curtos (uma partida apenas/one shots) do que jogos longos (quantidade indefinida de partidas/campanhas). Dessa forma eles sugeriram regras para incorporar de outros sistemas e viabilizar jogos mais longos; por exemplo a mecânica do relógio/contador de *Blades in the Dark*, onde um círculo desenhado no papel é dividido em mais ou menos partes de acordo com a dificuldade da tarefa que os jogadores querem realizar e ele registra o avanço ou falhas dos jogadores. Dessa forma optei por não realizar o questionário anterior pois as respostas tinham sido mais satisfatórias nesse formato e o tempo havia esgotado.

A partir dessas experiências eu busquei alterar as regras para otimizar a dinâmica e a coerência das cenas, modificando assim as rolagens de dados, os eventos e a criação de personagens.

4. PROJETO - VITERA RPG

NOME

O nome “Vitera” é tanto para o produto quanto para o universo de fantasia onde o jogo irá se passar. Para definir o nome pensei em palavras que evocam a ideia de universo, mundo, planeta e por essa linha de pensamento, delimitar as palavras “terra” e “vida” e com elas realizei um anagrama simples. Minha intenção com esse método era evitar que o nome fosse instantaneamente reconhecível, para causar estranheza e instigar a curiosidade de quem olha para o nome.

TERRA + VIDA

TERRIDA VIDARA

TERVIDA VITERRA

TERDA VIDERA

VITERA

FLUFF (CONTEXTO)

O conceito do jogo tenta unificar elementos de histórias de fantasia com as sociedade britânica do final do século XIX. Essa amálgama de temas tem a intenção de complementar uma a outra e estabelecer as possibilidades do contexto que será jogado.

O final do século XIX é um período que apresenta muitas transições sociais e algumas tentativas de se apegar ao tradicionalismo, de maneira estabelece um tom atemporal para o período, do qual tento me apropriar e passar para o próprio jogo. Nela há novas tecnologias pós revolução industrial, modelos de governo reformulados e movimentos estéticos revivalistas do medievalismo de onde o *Arts and Crafts* foi tirado como essência da identidade visual do projeto.

A respeito das histórias de fantasia elas trazem elementos como a magia, criaturas folclóricas, deuses, entre outros. Sua função é expandir os limites do que é possível no contexto do jogo e assim permitir ao uma liberdade criativa aos jogadores sobre os conceitos abordados nas histórias.

CRUNCH (REGRAS)

ROLANDO DADOS

Os 6 atributos: Físico, Destreza, Intuição, Raciocínio, Empatia, Determinação, são reservas de recursos representadas por dados de seis lados que são gastas conforme o jogador realiza ações.

CONDIÇÕES

Ele deve ter ao menos um dado no atributo com o qual realizará a ação. Caso o personagem não tenha outros dados naquele atributo ele não poderá tentar realizar mais nenhuma ação que demande aquele atributo.

DIFICULDADE

Quando o jogador for realizar alguma atividade com o personagem que ele controla, o narrador lhe dará alguns dados de seis lados, variando de acordo com a dificuldade da tarefa, por exemplo, 1d6(Moleza), 2d6(Fácil), 3d6(Razoável), 5d6(Médio), 10d6(Difícil) ,20d6 (Sobre-humano) e 50d6 (Deidade).

RESOLUÇÃO

Para realizar a ação o jogador utiliza os dados/pontos dos atributos contra a dificuldade da tarefa realizada. Se a soma dos dados de atributo do personagem for maior que a dos dados de dificuldade, o personagem foi capaz de realizar a tarefa. Se a soma for menor ou igual, o personagem não foi capaz de realizar a tarefa. O jogador pode pegar pontos/dados de um ou mais reservas de atributos caso façam sentido para a ação que ele quer realizar. Os dados que resultarem em 1 na rolagem de atributo serão perdidos até realizar um descanso.

ESFORÇO

Ao rolar a resolução cada dado de atributo acima da dificuldade da ação aumentará a probabilidade de perder pontos progressivamente. Sendo assim 1 dado acima da dificuldade faz os dados resultados em 1 ou 2 serem subtraídos do total que você possui um atributo, e assim por diante. Se o jogador falhar ele pode tentar novamente realizar a tarefa contudo os dados que resultarem em 1 ou 2 na rolagem de atributo serão perdidos até realizar um descanso



EXEMPLOS DE APLICAÇÕES DOS ATRIBUTOS NAS ROLAGENS

FÍSICO:

- Carregar equipamento que excede o próprio peso,
- Empurrar objetos pesados,
- Pular longas distâncias,
- Correr longas distâncias.

DESTREZA:

- Usar uma arma em combate,
- Acertar alvos em longa distância,
- Esquivar de objetos arremessados contra o personagem,
- Escalar uma superfície íngreme.

INTUIÇÃO:

- Lembrar e tomar decisões sob pressão,
- Realizar uma ação que o personagem pela primeira vez na vida personagem.

RACIOCÍNIO:

- Lembrar de informações de conhecimento popular (história, religião, ciência, etc),
- Se concentrar para uma tarefa,
- Estabelecer uma sequência lógica de fatos.

EMPATIA:

- "Ler" o ambiente,
- Entender as intenções ou sentimentos de outro personagem.
- Inspirar outros personagens

DETERMINAÇÃO

- Mentir (deve rolar para manter um tom e expressão convincente)
- Atuar para manter um tom e expressão convincente
- Tentar intimidar outro personagem

DESCANSO

Quando os personagens estiverem passando por um tempo inerte entre suas missões e objetivos eles poderão recuperar seus atributos e se livrar de algumas condições negativas. Para ser descanso o jogador não pode gastar nenhum ponto de atributo durante.

- **Marcar um 10:** Cada hora recupera 10 nos atributos Físico e Aptidão
- **Jogar:** Cada hora recupera 10 nos atributos Raciocínio e Reflexo
- **Ler:** Cada hora recupera 10 nos atributos Raciocínio e Empatia.
- **Conversar:** Cada hora recupera 10 nos atributos Empatia e Instinto
- **Dormir:** Cada hora dormida recupera 10 em todos os atributos

HABILIDADES

Habilidades representam técnicas e conhecimentos específicos do personagem, que proporcionam alternativas para os jogadores solucionarem desafios. O jogador adquire elas quando está montando o personagem e gastando pontos de experiência durante o jogo. Elas são divididas entre as categorias conhecimento e técnica e foram estruturadas da seguinte forma:

- Nome, uma palavra que sintetiza o significado daquela competência
- Tipo, a categoria entre conhecimento ou técnica
- Custo, representa a quantidade de pontos de atributo que o personagem gasta para desempenhar a ação),
- Descrição, breve contextualização da aplicação da habilidade,

EXEMPLO

Nome: Auto de data

Tipo: Técnica

Custo: 10 em qualquer atributo.

Descrição: Possui facilidade de aprender novas habilidades.

ITENS

Essa seção contempla os objetos com funções individuais que cada personagem carrega consigo para usar quando for preciso. Eles são divididos nas seguintes categorias

- Ferramentas
- Combate
- Locomoção
- Recipientes
- Alimentos
- Medicina
- Artefatos Mágicos
- Serviços
- Mercadorias
- Conjuntos

PROGRESSÃO

Os personagens aprendem, descobrem e tentam coisas novas para poderem se aprimorar enquanto enfrentam o mundo. Quando a sessão termina os jogadores verificarão o que aconteceu na narrativa. Para cada sim nas questões abaixo o personagem ganha 1 ponto de experiência:

Ao fim das partidas, cada questão abaixo que o jogador puder demonstrar que realizou ele ganhará 1 ponto de experiência para melhorar seu personagem

- O que aconteceu nessa partida?
- O que aconteceu na partida passada?
- Tive uma interação com outro personagem?
- Realizei uma ação na qual não possuo Habilidades?
- Aprendi algo novo e importante sobre o mundo?
- Superamos um monstro, inimigo ou obstáculo?
- Ganhamos uma recompensa?
- Estive presente na partida?

UTILIZANDO OS PONTOS DE EXPERIÊNCIA

- Atributos - cada dado de atributo extra custa 5 xp e esse custo aumenta em 10 xp a cada dezena (exemplo: - de 10 dados = 5xp; + de 10 dados = 10 xp; + 20 dados = 20 xp; ...)
- Habilidades - Cada habilidade custa 10 vezes o seu custo de atributo

PERSONAGENS

Este sistema, assim como muitos outros, busca construir a história no protagonismo dos personagens que os jogadores criam, portanto quando se começa um jogo novo os personagens que serão controlados pelos jogadores serão desenvolvidos com base nas características disponibilizadas pelo sistema.

O propósito desses personagens é se relacionarem com o contexto e desenvolverem a história, a partir das decisões dos jogadores. Sendo assim, essa regra tem a função de tornar os personagens, suas habilidades e recursos mais palpáveis ao jogador, uma vez que tais informações são organizadas na ficha de personagem. Para criar um personagem no sistema *Vitera*, os jogadores seguem os seguintes passos:

1. Distribuir Atributos
2. Definir a Classe
 1. Escolher Habilidades
 2. Comprar Itens

ATRIBUTOS

Os 6 atributos são: Físico, Aptidão, Reflexo, Raciocínio, Empatia e Instinto, são (mecanicamente) reservas de recursos que são gastas conforme o jogador realiza ações.

- **Físico:** Condicionamento, força.
- **Destreza:** Coordenação, Cinestesia.
- **Intuição:** Subconsciente, Instinto
- **Raciocínio:** Consciente, Lógica
- **Empatia:** Sensibilidade, Percepção.
- **Determinação:** Confiança, Autoestima.

Para criar um personagem, distribua os valores 30, 40, 50, 60, 70 e 80 entre essas 6 reservas de recursos. Limite máximo de 200 por atributo.

CLASSES

Essa seção busca estabelecer a representação de qual atividade/profissão o personagem desempenhava antes do começo da história. Cada classe descrita abaixo contém opções diferentes de personalização para o personagem, e buscando proporcionar variedade de personagens ao limitar as habilidades e itens que podem ser escolhidos. Abaixo está listado as opções de classe imaginadas com base no Fluff (contexto) do jogo:

- Sacerdote (Força Religiosa)
- Artista (Elite Cultural)
- Trabalhador (Força de Trabalho)
- Forasteiro (Exilados da Sociedade)
- Líder (Elite Política)
- Criminoso (Renegados)
- Acadêmico (Elite Intelectual)
- Soldado (Força Militar)
- Aristocrata (Elite Econômica)

EXEMPLO

ACADÊMICO

- **Habilidades** escolha 3 opções abaixo

Arqueologia	Geografia	Historia
Matemática	Biologia	Socorrista
Cirurgião	Botânica	Arcanismo
Encantamento	Ritual	Conjuração
Alquimia	Idioma	Mensageiro
- **Itens** escolha 1 opção abaixo
 - Conjunto do Pesquisador
 - Conjunto do Professor
- **Recursos** = 1d6x10 \$

IDENTIDADE VISUAL

O tema/fluff do jogo explicado anteriormente tenta realizar uma união da estética do final do século XIX com a fantasia, para criar uma visualidade atemporal, por tanto, buscou-se estabelecer uma relação com o movimento artístico Arts and Crafts em sua característica revivalista. Esse estilo, foi adaptado para maior parte dos elementos do livro como a capa, folha de rosto e as bordas das páginas. Além disso, reforço que concept art de personagens não são desenvolvidos no RPG pois são os jogadores que montam eles baseados nas opções fornecidas na seção *Personagens* das regras.



Figura 16 - Moodboard para os florais. Fonte: <https://www.rawpixel.com/board/495869/william-morris-cc0-textiles-and-pattern-high-quality-public-domain-art>; MIT Museum



Figura 17 - Moodboard para o miolo do livro. Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Kelmscott_Press; Google Imagens

LOGO

Para a logo foi definida a fonte Cinzel Decorative que de acordo com seu designer Natanael Gama “é um tipo de letra inspirado em inscrições romanas do primeiro século e baseado em proporções clássicas.”, ou seja, apresenta o mesmo ideal revivalista do Arts and Crafts e reforça o conceito da identidade visual.

VITERA

Fonte: Cinzel Decorative

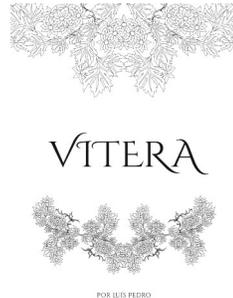
ARTEFATOS FINAIS

LIVRO DE REGRAS

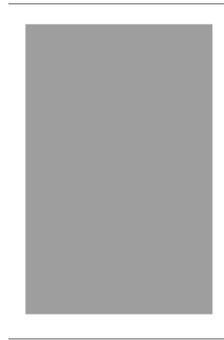
FICHA TÉCNICA



1ª capa



folha de rosto



mancha gráfica (impar)



capitular



miolo (página dupla)

autor: Luís Pedro Lucas da Rosa | título: Vitera RPG | ilustração: Luís Pedro Lucas da Rosa | diagramação: Luís Pedro Lucas da Rosa | ano: 2022 | país: Brasil (Rio de Janeiro - RJ) | cor: PB | idioma: português brasileiro | categoria editorial: jogos | páginas: 48 | formato: 23 x 16 cm | mancha gráfica: 21,6 x 14,2 cm | margens: superior: 14mm; inferior: 14 mm; interna: 18 mm; externa: 18 mm | tipografia: título: Cinzel Decorative; corpo: Libre Caslon Text | alinhamento: coluna simples justificado à esquerda | papel: capa: couché fosco; miolo: fosco pesado | encadernação e acabamento: capa brochura |

FICHA DE PERSONAGEM



Figura 18 - Ficha de Personagem

Fonte: Produção própria

DADOS DE 6 LADOS



Figura 19 - Dados de seis lados

Fonte: <https://www.academiadejogos.com.br/acessorios/central-dices-conjuntos-36-dados-d6-marmore-preto-e-branco>

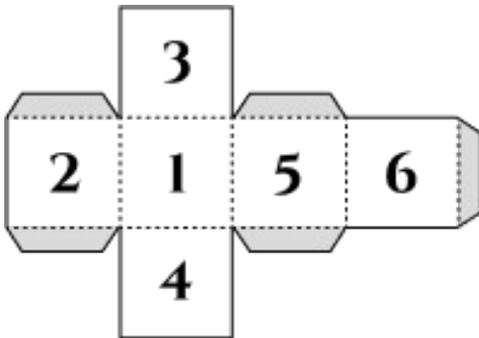


Figura 20 - Versão para destacar e montar, inserida no livro

Fonte: Produção Própria

ESPELHO

VITERA
RPG

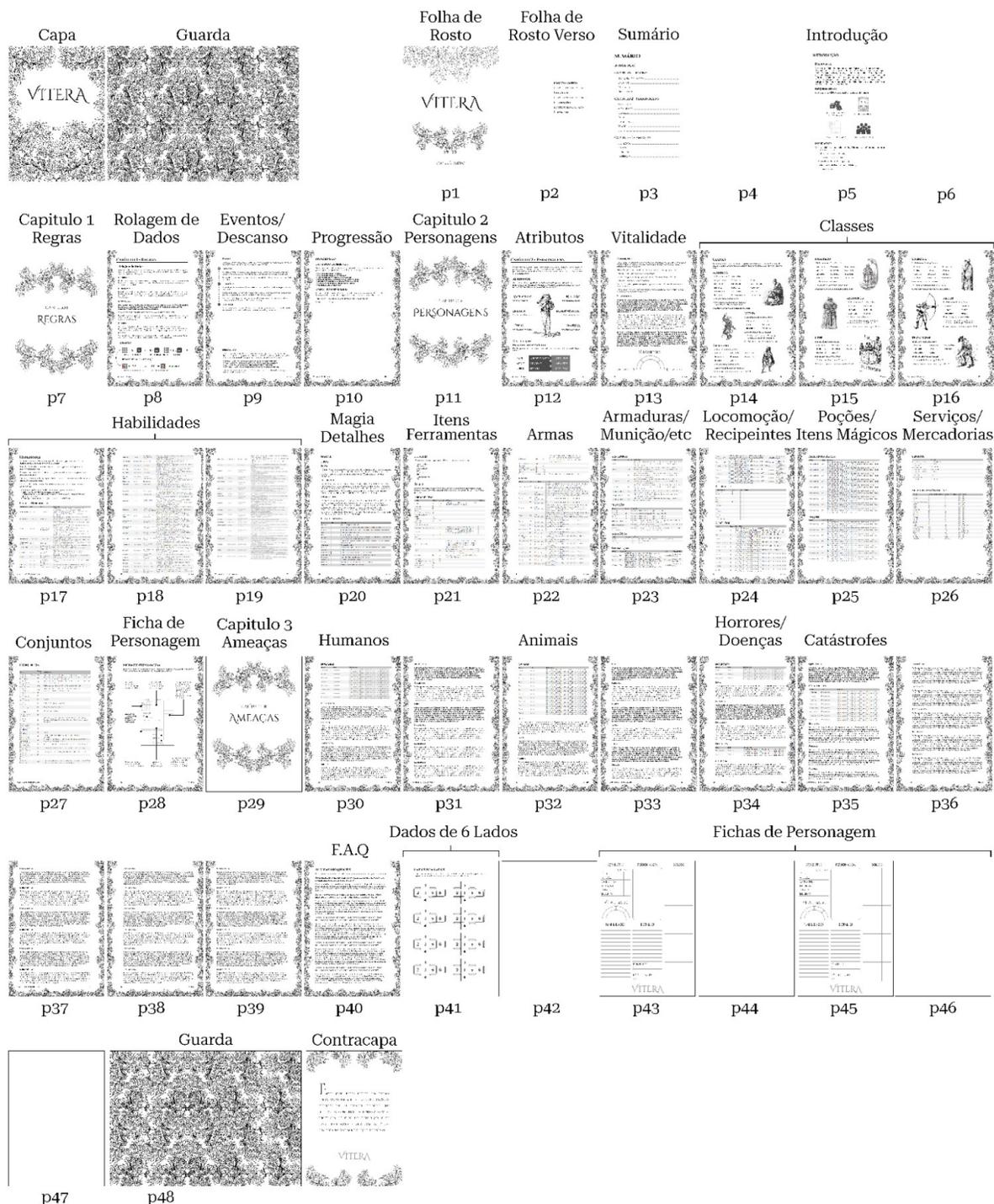


Figura 21 - Espelho das páginas interiores do livro; Fonte: Produção Própria

PROPOSTA DE IMPLEMENTAÇÃO

Por fim, para viabilizar o mercado para o artefato final, minha estratégia é disponibilizar o jogo de maneira gratuita nas plataformas digitais *Itch.io* e *Drivethrurpg* e divulgar em grupos gerais e específicos de RPG em redes sociais como o *Facebook*, *Reddit* e nesses mesmo criar grupos para o meu sistema, além de criar conteúdos audiovisuais em plataformas como o *Youtube*, *Instagram* e *Tiktok*, onde seriam produzidos vídeos curtos de explicação das regras com auxílio de elementos visuais, vídeos de dez minutos ou mais para responder dúvidas sobre as regras e possivelmente vídeos do jogo sendo jogado.



Figura 22 - Página do projeto no Itch.io; Fonte: <https://mestreluispanda.itch.io/vitera-rpg>

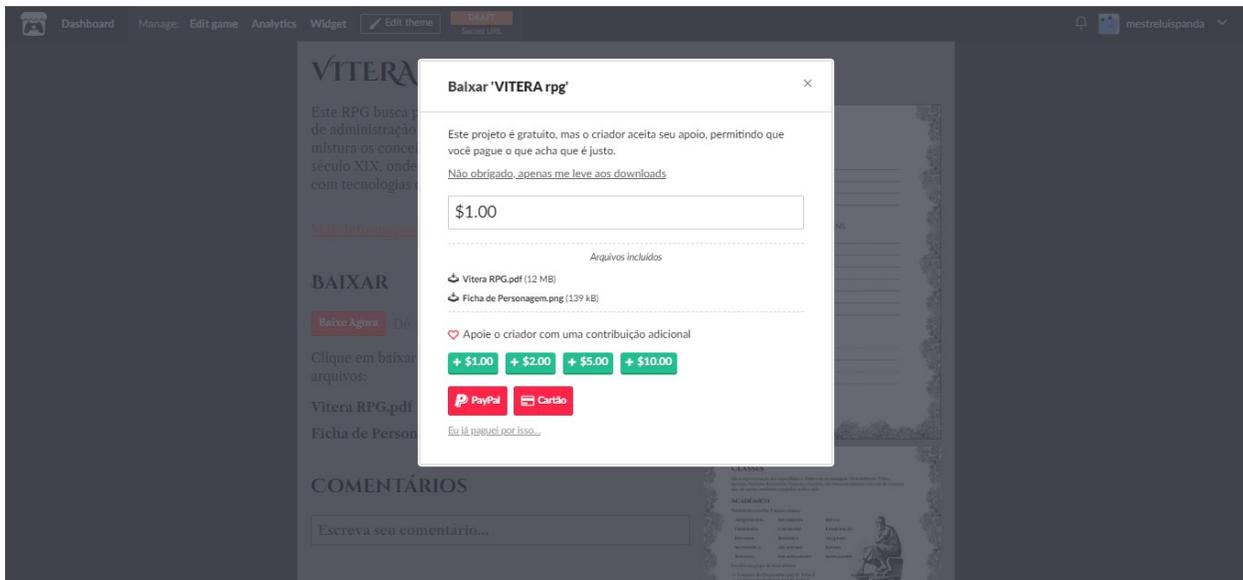


Figura 23 - Página do projeto no Itch.io, janela de doação; Fonte: <https://mestreluispanda.itch.io/vitera-rpg>

Com isso busco promover o engajamento do público do RPG com o meu produto e assim estabelecer uma familiaridade com ele para construir sua comunidade de jogadores. Após estabelecida, ela será capaz refinar o produto de maneira iterativa, onde quanto mais jogadores aprenderem o sistema mais falhas serão encontradas e corrigidas.

Por fim, caso a estratégia de implementação seja bem sucedida, posteriormente buscarei promover um financiamento coletivo na plataforma *Catarse* para produzir e lucrar com versões impressas do livro; e também localizar o jogo na língua inglesa, a fim de alcançar mercados externos.



Figura 24 - Versão impressa teste; Fonte: Produção Própria

ORÇAMENTO

O projeto se posiciona como uma publicação independente e por tanto encara a realidade de não possuir financiamento. Isso impacta diretamente em todos os campos do projeto, tendo sido necessário buscar opções de baixo custo ou zero. Abaixo estão detalhados os custos e resoluções sobre as ferramentas e profissionais necessários para a realização do projeto.

DESENVOLVIMENTO

FERRAMENTAS E SOFTWARES

- Notion: Organização de ideias (R\$ 0,00)
- Scribus: Diagramação do livro (R\$ 0,00)
- Figma: Vetorização (R\$ 0,00)
- Inkscape: Vetorização (R\$ 0,00)
- GIMP: Tratamento de Imagens (R\$ 0,00)

ESPECIALIDADES

- Ilustrações: Bancos de Imagens (R\$ 0,00)
- Capa: Produção Própria (R\$ 0,00)
- Escrita: Produção Própria (R\$ 0,00)
- Revisão: Produção Própria (R\$ 0,00)
- Carga Horária: 1h/dia = R\$ 20,00; 6h/dia, 3 meses (R\$ 10.800,00)

PUBLICAÇÃO

PUBLICAÇÃO DIGITAL

- Itch.io: (10% das vendas)
- DriveThruRPG: (35% das vendas)

Preço final: “Pague o quanto quiser”

PUBLICAÇÃO FÍSICA

Abaixo há exemplos de orçamentos para a impressão do livro onde o comprador pode utilizar de referência para definir a qualidade que ele quer imprimir por conta própria. A partir destes orçamento também

GRÁFICA Nº1 - *IRG CARIMBOS E GRÁFICA:*

- Encadernação Brochura;
- Papel couche fosco;
- Tamanho A5;
- 48 páginas;
- Total: R\$ 32,00(por unidade)

GRÁFICA Nº2 - *O ENCADERNADOR:*

Fonte: <https://www.oencadernador.com.br/p-14110901-livros-e-revistas-em-grampo-canoa>

- Encadernação Canoa;
- Papel couche fosco;
- Tamanho A5;
- 48 páginas;
- Total: R\$ 20,33 (por unidade)

Preço final: R\$ 40~30,00

CONCLUSÃO

Ao final deste projeto percebo que o escopo do projeto foi maior em relação ao período de tempo para realizar um TCC e a mão de obra necessária para realizar as etapas diferentes do trabalho. Portanto afirmo que há necessidade de refinar o método de produção de um sistema de RPG independente, levando em conta .

Há também o aspecto da monetização que ao meu ver ficou adequada para o cenário do mercado de RPG, onde o capital que circula é baixo comparado a outros mercados e há uma predominância de alguns títulos, portanto para se competir é necessário popularizar o jogo antes de fazê-lo rentável. Sendo assim, a única maneira que achei viável de captar renda inicialmente é por meio da doação do público, futuramente é possível haver novas maneiras com a produção de expansões pagas, realização de um financiamento coletivo com versões de luxo limitadas, patrocínios em conteúdos audiovisuais, entre outros.

Por fim o projeto se conclui no protótipo de alta fidelidade onde foi possível estabelecer pilares visuais e de regras para o jogo, contudo ainda sendo necessário refinar e produzir conteúdo em muitos segmentos do jogo. Entendo que alcancei uma etapa intermediária de um projeto que precisa de um grupo de profissionais para regras e identidade visual para ser desenvolvido em seu todo.

6. REFERÊNCIAS

APPELCLINE, Shannon. **Designers and Dragons**. Colesville: Evil Hat Productions, 2013.

AZEVEDO, Carolina Noury. **O design de Victor Burton**. Rio de Janeiro, 2014

DA SILVA, Denilson Luís. **RPG para o público infantil: O jogo de representação de papéis projetado como meio de desenvolvimento social e cognitivo**. Florianópolis, 2017

FREE LEAGUE PUBLISHING. **Forbidden Lands**. Suécia: Free League Publishing, 2019

JUNGES, Tiago. **Altaris RPG**. Porto Alegre: Coisinha Verde, 2022

JAMBÔ. **Tormenta 20**. Porto Alegre: Jambô Editora, 2020

KIRK III, John. **Design Patterns of Successful Role-Playing Games**. Estados Unidos, 2009.

LUCAS, Tarcísio. **SOLO DUNGEON ADVENTURES, do Gygax, era só um Gerador de Masmorra e não RPG solo?**. 16 de Maio 2021

LIMA, Guilherme Cunha. **O Gráfico Amador - as Origens da Moderna Tipografia Brasileira**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997

TOMKIN, Shawn. **Ironsworn**. Estados Unidos, 2019

WIZARDS OF THE COAST. **Dungeons & Dragons Player's Handbook: A core rulebook for the fifth edition**. Renton: Wizards of the Coast, 2014

WIZARDS OF THE COAST. **Dungeons & Dragons Dungeon Master's Guide**. Renton: Wizards of the Coast, 2014

WIZARDS OF THE COAST. **Dungeons & Dragons Monsters Manual**. Renton: Wizards of the Coast, 2014

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Livros Básicos do Jogo Dungeons and Dragons 5ª edição	7
Figura 2 - Morfologia da Ficha de Personagem de Viteria RPG	8
Figura 3 - Dados de seis lados	9
Figura 4 - Cartas auxiliares para D&D 5e	9
Figura 5 - Tabuleiro de Batalha	10
Figura 6 - Mapa/grid de batalha	10
Figura 7 - Miniaturas para representar personagens de RPG	11
Figura 8 - Escudo do mestre básico para D&D 5e	12
Figura 9 - Rolador de dados de Madeira	13
Figura 10 - Torre de Dados de Compensado	14
Figura 11 - Frente da caixa do D&D original	16
Figura 12 - Capa da edição original do Mythic	18
Figura 13 - Relatório do quarto bimestre de 2021 da plataforma <i>Roll20</i>	20
Figura 14 - Persona Média	27
Figura 15 - Persona Exceção	28
Figura 16 - Moodboard para os florais	43
Figura 17 - Moodboard para o miolo do livro	44
Figura 18 - Ficha de Personagem	46
Figura 19 - Dados de seis lados	46
Figura 20 - Versão para destacar e montar, inserida no livro	46
Figura 21 - Espelho das páginas interiores do livro	47
Figura 22 - Página do projeto no Itch.io	48
Figura 23 - Página do projeto no Itch.io, janela de doação	48
Figura 24 - Versão impressa teste	49