



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
– CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

DUNGEONS & DRAGONS 5e: DESENVOLVIMENTO DE UM LIVRO ILUSTRADO A PARTIR
DOS PRINCÍPIOS DO DESIGN EDITORIAL E DA NARRATIVA VISUAL

JOÃO ARTHUR DE MACÊDO RAFAEL FIGUEIREDO

CABEDELO

2021

**DUNGEONS & DRAGONS 5e: DESENVOLVIMENTO DE UM LIVRO ILUSTRADO A PARTIR
DOS PRINCÍPIOS DO DESIGN EDITORIAL E DA NARRATIVA VISUAL**

JOÃO ARTHUR DE MACÊDO RAFAEL FIGUEIREDO

Projeto apresentado ao Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) -
Campus Cabedelo, para a obtenção do título de
tecnólogo no Curso Superior de Tecnologia em
Design Gráfico.

Orientador(a): Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço

CABEDELO

2021

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

F475d Figueiredo, João Arthur de Macêdo Rafael.

Dungeons & Dragons 5e: Desenvolvimento de um livro ilustrado a partir dos princípios do design editorial e da narrativa visual. / João Arthur de Macêdo Rafael Figueiredo. – Cabedelo, 2022.

67 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico)
– Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.
Orientador: Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço

1. Design editorial. 2. Design gráfico. 3. Narrativa visual. I. Título.

CDU 741.5:655.4



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

JOÃO ARTHUR DE MACÊDO RAFAEL FIGUEIREDO

DUNGEONS & DRAGONS 5e: DESENVOLVIMENTO DE UM LIVRO ILUSTRADO A PARTIR DOS PRINCÍPIOS DO DESIGN
EDITORIAL E DA NARRATIVA VISUAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito
para obtenção do título de Tecnólogo(a) em Design Gráfico
pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da
Paraíba - Campus Cabedelo.

Trabalho avaliado na sua forma final para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design
Gráfico do IFPB Campus Cabedelo e aprovado pela banca examinadora em 20 de setembro de 2021.

Membros da Banca Examinadora:

Profa. Dra. Renata Amorim Cadena

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Cabedelo/2021

Documento assinado eletronicamente por:

- **Renata Amorim Cadena**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 23/08/2023 09:10:31.
- **Daniel Alvares Lourenco**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 23/08/2023 09:17:58.
- **Wilson Gomes de Medeiros**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 23/08/2023 09:53:50.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 21/08/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 464522

Verificador: 08fbd2d2a5

Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço à minha família, minha mãe e meu padrasto, que sempre estiveram ao meu lado e me incentivaram a seguir meu futuro, e ao meu irmão, que mesmo sem saber, teve muita importância durante minha jornada e ao meu pai, que fico muito feliz em saber que também está muito orgulhoso.

Aos professores do Instituto Federal, eu só tenho a agradecer por todos os ensinamentos, mas à professora Renata e o professor Wilson por tudo que aprendi com os anos, mas em especial ao professor Daniel por todas as incríveis aulas de ilustração, e em especial por ter sido meu orientador, e ter sido tão paciente, compreensivo e solícito durante todo esse processo e por ter aceitado fazer parte dessa aventura comigo.

Agradeço sempre aos meus amigos, que sempre estiveram ao meu lado, a acreditaram em mim até mesmo quando eu não acreditava. Luíza e Giovanna por serem as melhores amigas que eu poderia pedir e Arthur por ser sempre meu maior companheiro, mesmo nem sempre estando tão próximos. E agradeço em especial à minha amiga Débora, por toda a companhia durante essa jornada do curso, ter sido uma das minhas maiores inspirações quando comecei a gostar de ilustração e por todas as caronas e eventos que fomos juntos.

E por último mas não menos importante, eu agradeço a todos os meus amigos que estiveram junto comigo em diversas mesas de RPG, obrigado por todos os nossos jogos juntos, saibam que sem vocês, a motivação desse trabalho nem existiria.

RESUMO

Os *Role Playing Games (RPG)* vem sendo muito populares desde a sua criação na década de 1970, até os dias atuais, contudo, os diversos livros e materiais disponíveis não apresentam ilustrações narrativas que contribuem com as histórias dos jogadores. O presente trabalho apresenta a criação de um livro ilustrado trazendo novas soluções gráficas para a aventura oficial “*The Wild Sheep Chase*” para a quinta edição de *Dungeons & Dragons*. Nesse intuito, será abordada a importância dos Jogos de RPG, a relevância do design editorial e design da informação para livros de RPG e serão realizadas pesquisas sobre quais os aspectos da narrativa visual são essenciais para ilustrações em livros de RPG utilizando os seis passos para o desenvolvimento de um projeto de pesquisa sugeridos na metodologia de Lakatos e Marconi (1985). Para o desenvolvimento do livro com as ilustrações será utilizada a proposta de Alexandre Schermach (2015) para uma metodologia de projeto aprimorada e simplificada no campo do design, a partir da fusão das metodologias de Baxter, Munari e Frascara. A partir destas, pretende-se alcançar resultados satisfatórios quanto aos problemas de design editorial, design da informação e narrativa visual que este trabalho se propõe a resolver. Além de solucionar questões que poderão aparecer no decorrer da pesquisa e desenvolvimento do material. E por fim, esta pesquisa resulta em um material ilustrado que pode ser utilizado por jogadores de RPG, apresentando novas soluções gráficas para livros de RPG e unindo elementos tradicionais com novas abordagens.

Palavras-Chave: RPG, Ilustração, Narrativa Visual, Design Editorial

ABSTRACT

Role Playing Games (RPGs) have been very popular since their creation in the 1970s until nowadays, however, the various books and materials available don't present narrative illustrations which contribute to the players' stories. The present work proposes the creation of an illustrated book bringing new graphic solutions to the official adventure "The Wild Sheep Chase" for the fifth edition of Dungeons & Dragons. To this intention, the importance of role-playing games, the relevance of editorial design and information design for role-playing books will be addressed, and research will be conducted on which aspects of visual narrative are essential for illustrations in role-playing books using the six steps for the development of a research project suggested in the methodology of Lakatos and Marconi (1985). For the development of the book with the illustrations, Alexandre Schermach's (2015) proposal for an improved and simplified project methodology in the field of design will be used, from the fusion of the methodologies of Baxter, Munari and Frascara. From these, it is intended to achieve satisfactory results regarding the problems of editorial design, information design, and visual narrative that this work proposes to solve. In addition to resolving issues that may arise during the research and development of the material. And finally, this research results in an illustrated material that can be used by RPG players, presenting new graphic solutions for RPG books and uniting traditional elements with new approaches.

Keywords: RPG, Illustration, Visual Narrative, Editorial Design

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	08
1.1 Delimitação do tema	10
1.1.1 Problema prático	11
1.1.2 Problema de pesquisa	10
1.2 Objetivos	12
1.2.1 Objetivo geral	12
1.2.2 Objetivos específicos	12
1.3 Justificativa	13
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
1. <i>DUNGEONS & DRAGONS</i> – O NASCIMENTO DO JOGO DE RPG	15
1.1 O que é RPG?	16
1.1.1 Jogabilidade nos jogos de RPG	16
1.2 História do Dungeons & Dragons	18
1.2.1 Linha do tempo	18
1.2.2 Dias Atuais	19
1.3 Importância e Influência do RPG	19
1.3.1 Cultura Popular	19
1.3.2 Dungeons & Dragons 5e	21
1.3.3 A Aventura Oficial “The Wild Sheep Chase”	22
2. O DESIGN DA INFORMAÇÃO E O DESIGN EDITORIAL NOS LIVROS DE RPG	24
2.1 O Design da Informação	24
2.1.1 Aspectos do Design da Informação Voltados para o Design Editorial	24
2.1.2 Relação dos livros de D&D com outros Livros de RPGs	26
2.2 O livro de RPG e seu padrão de diagramação	28
2.2.1 Elementos gráficos para livros de RPG	36
2.2.1.1 Definição dos Elementos gráficos	36
2.2.1.2 Layout	38
2.2.1.3 Grid	39
2.2.1.4 Tipografia	39
2.2.1.5 Cor	40
2.2.1.6 Elementos da página impressa	41
2.2.1.7 A relação Texto Imagem	48

2.2.2 Aventuras de RPG	48
3. ILUSTRAÇÃO E NARRATIVA VISUAL PARA JOGOS DE RPG	50
3.1 Ilustrações em livros de RPG	50
3.1.1 Evolução das ilustrações nos livros de D&D	50
3.1.2 A Narrativa Visual nas ilustrações em jogos de RPG	52
4. METODOLOGIA	53
4.1 METODOLOGIA DE PESQUISA	53
4.2 METODOLOGIA DE PROJETO	53
5. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	55
5.1 Definição do Problema	55
5.2 Coleta de Dados	55
5.3 Análise de Dados	55
5.4 Criatividade	56
5.5 Prototipação e Produção	56
5.6 Verificação	57
5.7 Apresentação e Resultados	57
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	62
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Os três livros da primeira edição do Dungeons & Dragons. Fonte: Wizards of the Coast. Disponível em https://dnd.wizards.com/articles/features/not-so-secret-origin-dd	15
Figura 2: Jogadores em uma mesa de RPG tradicional. Fonte: do autor.....	17
Figura 3: Pictograma exemplificando um jogo básico de RPG.....	18
Figura 4: Linha do tempo com a publicação das principais edições do Dungeons & Dragons.....	19
Figura 5: Trecho do seriado Caverna do Dragão (1983) com os personagens principais reunidos. Fonte: Marvel Productions et al.....	20
Figura 6: Personagens da Série Stranger Things (2016) jogando RPG de mesa. Reprodução: Netflix.....	20
Figura 7: D&D 5e - Player's Handbook. Fonte: Wizards of the Coast (2014).....	21
Figura 8: Páginas da aventura "The Wild Sheep Chase". Fonte: Richard Jansen-Parkes (2016).....	23
Figura 9: Estrutura da linguagem. Fonte: Twyman (1982).....	25
Figura 10: Da esquerda para direita: Advanced Dungeons & Dragons (1978), Call of Cthulhu (1983) e Dungeons & Dragons 5a Edição (2014).....	27
Figura 11: Exemplo de um jogo de RPG em uma caixa de texto destacada e sua aplicação na página.....	29
Figura 12: Primeira página do primeiro capítulo, onde o livro explica o processo completo de criação de um personagem de RPG.....	30
Figura 13: Exemplo de como as raças jogáveis são apresentadas no livro. Fonte: Galápagos Jogos (2019).....	31
Figura 14: Tabela com a descrição geral de todas as classes no Livro do Jogador e sua disposição na página.....	32
Figura 15: Primeiras duas páginas do capítulo sobre o combate no jogo. Fonte: Galápagos Jogos (2019).....	33
Figura 16: Lista de magias disponíveis no Livro do Jogador. Fonte: Galápagos Jogos (2019).....	34
Figura 17: Modelo da ficha do personagem. Fonte: Galápagos Jogos (2019).....	34
Figura 18: Representação esquemática dos elementos da página. Fonte: do autor.....	37
Figura 19: Capa e contracapa do Livro do Jogador - Edição em português. Fonte: Galápagos Jogos (2019).....	38
Figura 20: Exemplo de uma página do Livro do Jogador, com destaque para o grid e os marcadores. Fonte: Galápagos Jogos (2019).....	39
Figura 21: Destaque de um exemplo de letra capitular no início do quinto capítulo do livro. Fonte: Galápagos Jogos (2019).....	40
Figura 22: Exemplo da utilização de cores por parte do livro nas páginas. Fonte: Galápagos Jogos (2019).....	41
Figura 23: Exemplo de entalhe nos marcadores de página e entalhe detalhado do prefácio. Fonte: Galápagos Jogos (2019).....	42
Figura 24: Exemplo de uma tabela mais simplificada no LDJ e como ela se comporta no grid. Fonte: Galápagos Jogos (2019).....	43
Figura 25: Exemplo de uma tabela mais composta no LDJ e como ela se comporta no grid. Fonte: Galápagos Jogos (2019).....	44
Figura 26: Exemplo da caixa de texto sendo delimitada pela ilustração na página. Fonte: Galápagos Jogos (2019).....	44
Figura 27: Exemplos dos três modelos de ilustrações aplicadas nas páginas do LDJ. Fonte: Galápagos Jogos (2019).....	47
Figura 28: Páginas da aventura "The Wild Sheep Chase". Fonte: Richard Jansen-Parkes (2016).....	49
Figura 29: Evolução das ilustrações nas edições de Dungeons & Dragons. Fonte: TSR (1974), Devir Livraria (1995, 2004, 2009) e Galápagos Jogos (2019).....	51

Figura 30: Comparativo das metodologias de Baxter, Munari e Frascara. Fonte: Schermach (2015).....	53
Figura 31: Fusão das metodologias de de Baxter, Munari e Frascara. Fonte: Schermach (2015).....	54

1. INTRODUÇÃO

O *Role Playing Game* (RPG) ou Jogo de Interpretação de papéis é um jogo colaborativo em que participantes criam ou recebem personagens, cujas ações são controladas por eles em um mundo geralmente imaginário e de fantasia, em que um outro jogador, frequentemente conhecido como Mestre de Jogo ou Narrador, conta a história e dita os acontecimentos desencadeados pelas ações dos jogadores na narrativa (em um enredo pré-estabelecido pelo mesmo). Segundo Mearls (2014), jogar RPG é um exercício de criação colaborativa, sendo necessário apenas o conhecimento das regras básicas de jogo, imaginação, alguns papéis, lápis e amigos interessados em jogar para aproveitar e se divertir com o jogo.

O primeiro RPG foi o *Dungeons & Dragons* (D&D ou DnD) criado por Gary Gygax e Dave Arneson, e teve sua primeira edição publicada em 1974 pela *Tactical Studies Rules Inc.* (TSR) sendo publicado até os dias atuais, desde 1997, pela *Wizards of the Coast*. Neste trabalho será abordada, principalmente, a edição mais recente do jogo, a quinta edição lançada em 2014.

Pode-se observar que, desde as primeiras edições de D&D, existe a falta ou ausência de ilustrações narrativas para eventos específicos nas narrativas. Apesar da quantidade de ilustrações aumentarem ao longo dos anos nas edições dos livros de D&D, elas permaneceram sempre com um caráter expositivo, isto é, trazendo as ilustrações apenas como uma transcrição do texto.

Rodrigues (2004, p. 18) "A construção das personagens, o detalhamento do cenário, os "ganchos" do enredo são encontrados nas narrativas orais dos jogadores de RPG". Este trabalho tem como objetivo final a elaboração de um material que transmite de forma visual estes elementos que normalmente são passados de forma oral. Um novo material ilustrado da aventura oficial de *Dungeons & Dragons 5e* "The Wild Sheep Chase", feito para ser jogado, que será desenvolvido a partir de uma série de estudos sobre livros de RPG e narrativas visuais, mantendo o padrão clássico de diagramação dos livros de RPG, que tem um público fiel por cerca de 40 anos, porém trazendo novas soluções gráficas a partir de ilustrações que contem a história abordada na aventura, em vez de apenas expor os elementos apresentados.

O material produzido se constitui como um livro de aventuras, material esse que consta um subproduto suplementar que é separado das edições principais do D&D, mas que ainda é feito para ser usado em conjunto com os livros de regras principais, já que utiliza as mesmas regras para a aventura.

Para isso, foi abordada a história do jogo de RPG, suas origens com o primeiro D&D e o que levou à sua criação. Além disso, observar sua trajetória até se tornar uma indústria própria atualmente, bem como a sua importância e popularidade e a relevância das publicações mais recentes.

Logo após, foi realizado um estudo do principal material de uso na prática de jogos de RPG, o livro de regras chamado de “Livro do Jogador”, o principal manual da quinta edição do *Dungeons & Dragons*, que ensina os jogadores as regras do jogo e que contém todos os aspectos necessários para jogar. Ainda foi realizada uma análise dos livros de uma perspectiva do design editorial, e quais elementos tornam os livros de RPG feitos para jogar¹, apontando diferenças dos livros de aventuras de RPG, trazendo uma perspectiva do Design da Informação em relação aos diversos elementos gráficos informacionais presentes no livro.

Também foi realizado um estudo voltado para as ilustrações presentes nos livros de RPG, sua importância para o livro, as diversas estéticas nos livros ao longo dos anos, a utilização das ilustrações como elementos apenas expositivos e como elas podem se relacionar com as histórias criadas nas aventuras. Foram feitos estudos sobre narrativa visual voltado para livros de RPG para entender melhor a relação das ilustrações nos livros de RPG e a imersão dos mesmos nas narrativas.

Portanto, por meio dos processos metodológicos e de pesquisa, foi possível compreender melhor a importância e a relação do design editorial e do design da informação na construção de um livro de RPG, e também, como a narrativa visual pode enriquecer as ilustrações em um livro de aventuras de RPG, e foi possível produzir um material de RPG que conta uma história e também pode ser utilizado para jogar.

¹ Os livros de RPG tradicionais são configurados como livros de regras, fornecendo aos jogadores apenas os meios para jogar, enquanto os livros de aventuras oferecem as narrativas nas quais os jogadores irão aplicar as regras.

1.1 Delimitação do tema. (Diagrama de Venn)



O primeiro tópico abordado do diagrama é o objeto de estudo do trabalho, o *Role Playing Game (RPG) Dungeons & Dragons*, edição 5.0, pois é de suma importância entender a história e as origens do jogo em si para desenvolver o trabalho, pesquisar as histórias oficiais do jogo para entender melhor os livros e a quais os aspectos informativos necessários para jogar o jogo, que a própria empresa *Wizards of the Coast* já utiliza nos materiais oficiais.

O segundo tópico é o design editorial e design da informação, para entender o desenvolvimento dos livros de RPG, e os elementos gráficos utilizados que compõem os livros de regras, e os elementos que diferem dos livros de aventuras jogáveis.

O terceiro tópico estudado são as Ilustrações em livros de RPG para poder o aspecto informativo e a integração gráfica da ilustração no livro de RPG, entendendo mais sobre como as ilustrações são abordadas em livros de RPG e como é possível a utilização da narrativa visual para desenvolver um livro aventuras.

1.1.1. Problema de pesquisa

Como os princípios de design editorial e design da informação podem ser utilizados para entender melhor os elementos gráficos em livros de RPG, e como utilizar princípios da narrativa visual para desenvolver ilustrações para uma história feita para ser jogada em *Dungeons & Dragons 5e*?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

Propor novas soluções gráficas da aventura oficial *“The Wild Sheep Chase”* com um livro Ilustrado de aventuras jogáveis do *Role Playing Game Dungeons & Dragons 5e* para auxiliar na jogabilidade, a partir dos princípios do Design Editorial, Narrativa Visual e Design da Informação.

1.2.2 Objetivos específicos

- Abordar no referencial teórico a importância dos Jogos de RPG, assim como a história e as principais características;
- Compreender como a narrativa visual pode ser utilizada para o desenvolvimento das ilustrações em livros de RPG;
- Pesquisar como o design da informação, juntamente com o design editorial, podem auxiliar na diagramação e na transmissão de informação em livros de RPG.

1.3 Justificativa

A falta de materiais e projetos de pesquisa que abordam a parte gráfica dos livros de RPG, e a falta de pesquisas que abordam a relação do design editorial e da narrativa visual com o RPG possibilitaram a elaboração de um projeto de pesquisa no tema. Este trabalho se propõe a estudar e analisar essas relações e possivelmente influenciar novos estudos na área.

Apesar de ter sido criado na década de 1970, o D&D vem ganhando cada vez mais popularidade com a chegada de novos jogadores, como conta Pécio Sposito, editor da Galápagos Jogos, a distribuidora oficial de D&D no Brasil, em uma entrevista ao The Enemy na CCXP19².

Para você ter uma ideia, em 2018 foram vendidos 400 mil cópias do *Players Handbook* [o Livro do Jogador original] nos EUA. Quatro anos depois do lançamento! (Pécio Sposito, 2019. Em entrevista)

De acordo com a CNBC³, as vendas de materiais relacionados a *Dungeons & Dragons* vem quebrando recordes nos últimos seis anos, e aumentaram em 33% no ano de 2020, apesar da pandemia, contando com um aumento na procura pelo jogo em março, no auge do surto pandêmico, e apesar de a *Wizards of The Coast* não divulgar as vendas específicas para a marca, a empresa constatou um aumento geral nas vendas em 24%, acumulando um lucro geral de cerca de 816 milhões de dólares.

Além de sua grande popularidade e influência no mercado, o RPG também se mostra notável para fins pedagógicos. Segundo Cavalcanti e Soares (2009), o RPG possui naturalmente uma capacidade avaliativa, incentivando os alunos a enxergarem conceitos que muitas vezes não estão claros para eles, e aprofundando discussões sobre determinados assuntos em sala de aula, equilibrando a função lúdica e a função educativa.

2 Matéria Disponível em <https://www.theenemy.com.br/retro/ccxp19-dungeons-and-dragons-galapagos-jogos>, acessado em 30 de novembro de 2020 as 10:24

3 Matéria disponível em <https://www.cnbc.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>

Araújo (2012) reforça o uso do RPG para o ensino, pois apresenta uma liberdade de possibilidades para os jogadores, podendo vivenciar situações imaginárias e experimentais dentro do jogo, incentivando a criação de personalidades livres, criativas e capazes de pensarem por si, tudo isso mantendo o aspecto lúdico proporcionado pelo jogo, que (justamente por ser um jogo) coloca a diversão dos participantes como prioridade.

Este trabalho apresenta uma análise do livro de regras principal do jogo, enquanto o projeto final consta um subproduto que apresenta novas soluções gráficas da aventura "*The Wild Sheep Chase*", um material a parte, as vezes intitulado "Livro de Aventuras", que é feito para ser utilizado e jogado em conjunto com o livro de regras.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1 *DUNGEONS & DRAGONS* - O NASCIMENTO DO JOGO DE RPG

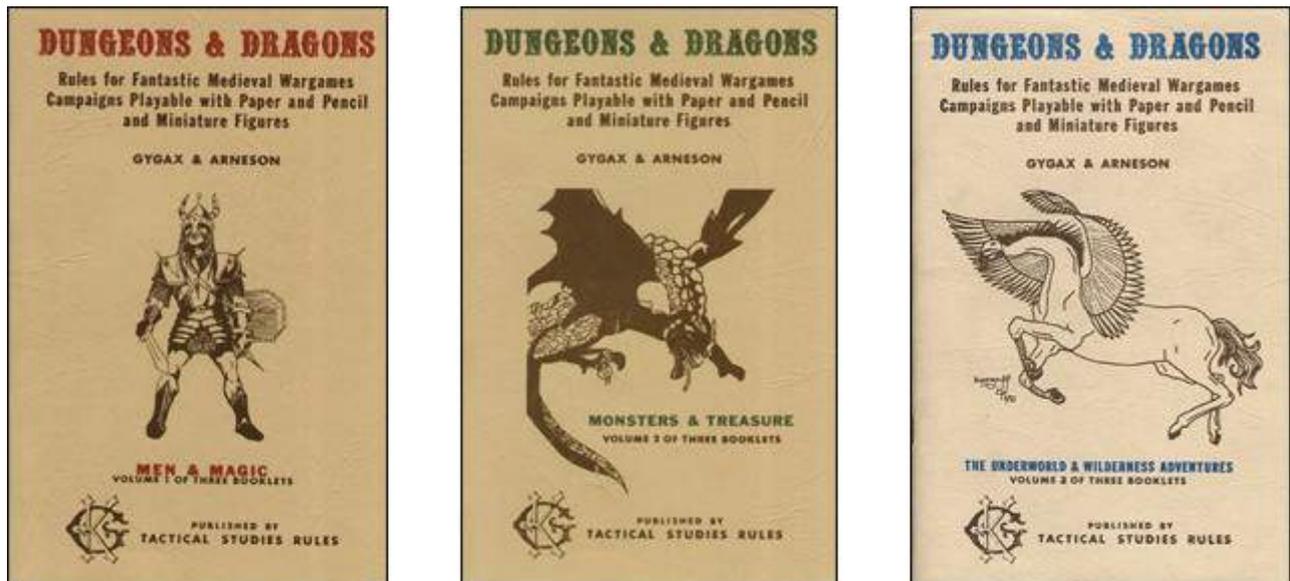


Figura 1: Os três livros da primeira edição do *Dungeons & Dragons*. Fonte: Wizards of the Coast. Disponível em <https://dnd.wizards.com/articles/features/not-so-secret-origin-dd>

Dungeons & Dragons (abreviado como D&D) é um Jogo de Interpretação de papéis ou Role Playing Game (RPG) de fantasia medieval, criado originalmente por Gary Gygax e Dave Arneson, e publicado pela primeira vez pela *Tactical Studies Rules, Inc.* (TSR) no ano de 1974. O jogo original é derivado do jogo de guerras em miniaturas *Chainmail* criado em 1971 por Jeff Perren e expandido por Gary Gygax. Mais tarde, Dave Arneson usaria o sistema *Chainmail* adaptado para desenvolver um jogo de fantasia em que o jogador controla indivíduos ao em vez de exércitos, adicionando inovações ao longo do tempo. Arneson se juntaria com Gylgax para desenvolver o que se tornaria o primeiro RPG, com a revisão do texto final feito por Gygax, a primeira edição do *Dungeons & Dragons* (DUNGEONS & DRAGONS..., 2010). Para Mearls (2014), esse momento mudou a história dos jogos, inventando o RPG e se mantendo um dos melhores do seu gênero até hoje.

1.1 O que é RPG?

O **Role Playing Game** (RPG) ou Jogo de Interpretação de papéis consiste em um jogo colaborativo em que os jogadores participam em sessões ambientadas em um mundo de fantasia geralmente imaginário, onde os mesmos criam ou recebem personagens, cujas ações são controladas por eles, e um outro jogador, frequentemente conhecido como Mestre de Jogo ou Narrador, narra a história e dita os acontecimentos desencadeados pelas ações dos jogadores na narrativa (em um enredo pré-estabelecido pelo mesmo) e seguindo um manual contendo as regras gerais do jogo e podendo utilizar apenas um papel e lápis para jogar.

Rodrigues (2004) afirma que as regras do RPG se limitam apenas à narrativa em questão, criando um paralelo do jogo com uma história que é escrita em tempo real, e que os autores são os próprios jogadores, que narram os acontecimentos a partir das ações dos seus personagens no decorrer de uma sessão. As sessões de RPG costumam durar entre duas à quatro horas, podendo se estender até bem mais dependendo dos jogadores, e uma única história pode ter apenas uma ou inúmeras sessões, podendo durar semanas ou meses. Os jogos são realizados em encontros periódicos marcados pelos jogadores e geralmente com a organização do Mestre de Jogo (frequentemente chamado apenas de Mestre), utilizando de lápis, borrachas, fichas de papel contendo as informações dos personagens e dados poliédricos multifacetados para determinar os resultados das jogadas dos participantes.

1.1.1 Jogabilidade nos livros de RPG

De acordo com **O Livro do Jogador** (2014), um jogo básico de D&D acontece de acordo com os seguintes três passos básicos.

O Mestre descreve o ambiente. É a descrição inicial que o Mestre dá aos jogadores da situação atual do jogo, onde os aventureiros estão e o que está acontecendo nos seus arredores, e apresentando algumas opções mais generalizadas de possíveis caminhos a seguir.

Os jogadores descrevem o que querem fazer. Em algumas situações, um jogador fala por todo o grupo. Outras vezes, aventureiros diferentes podem tomar ações diferentes. Na maioria das situações, os jogadores não precisam agir em turnos, mas o Mestre escuta cada jogador e decide como resolver suas ações. Algumas vezes, resolver uma ação é simples. Se um aventureiro quer realizar uma ação simples como abrir uma porta, o Mestre pode simplesmente dizer que a porta se abre e descreve o que ela revela. Mas pode haver circunstâncias mais desafiadoras que impeçam ou atrapalhem o aventureiro de realizar a tarefa. Nessas ocasiões, o Mestre decide o que acontece, geralmente contando com a jogada dos dados para determinar o resultado de uma ação.



Fig

ura 2: Jogadores em uma mesa de RPG tradicional.

Fonte: do autor

O Mestre narra os resultados das ações dos aventureiros. Descrever os resultados e as consequências das escolhas dos jogadores leva a outro ponto de decisão, o que retorna o fluxo do jogo de volta para o passo 1. Esse padrão se mantém nas mais diversas situações que os aventureiros possam se encontrar, e em certas situações, particularmente em combate, a ação é mais bem estruturada e os jogadores (e o Mestre) usam turnos para escolher e resolver ações.

Na maior parte do tempo, um jogo de RPG é fluido e flexível, se adaptando às circunstâncias da aventura, e em sua essência, o desenrolar da aventura ocorre na imaginação dos jogadores e do Mestre, seguindo as descrições verbais do Mestre. Alguns Mestres frequentemente utilizam de artifícios externos como músicas, efeitos sonoros e até imagens para enriquecer a experiência do jogo, e ambientar os jogadores ao tom da aventura.

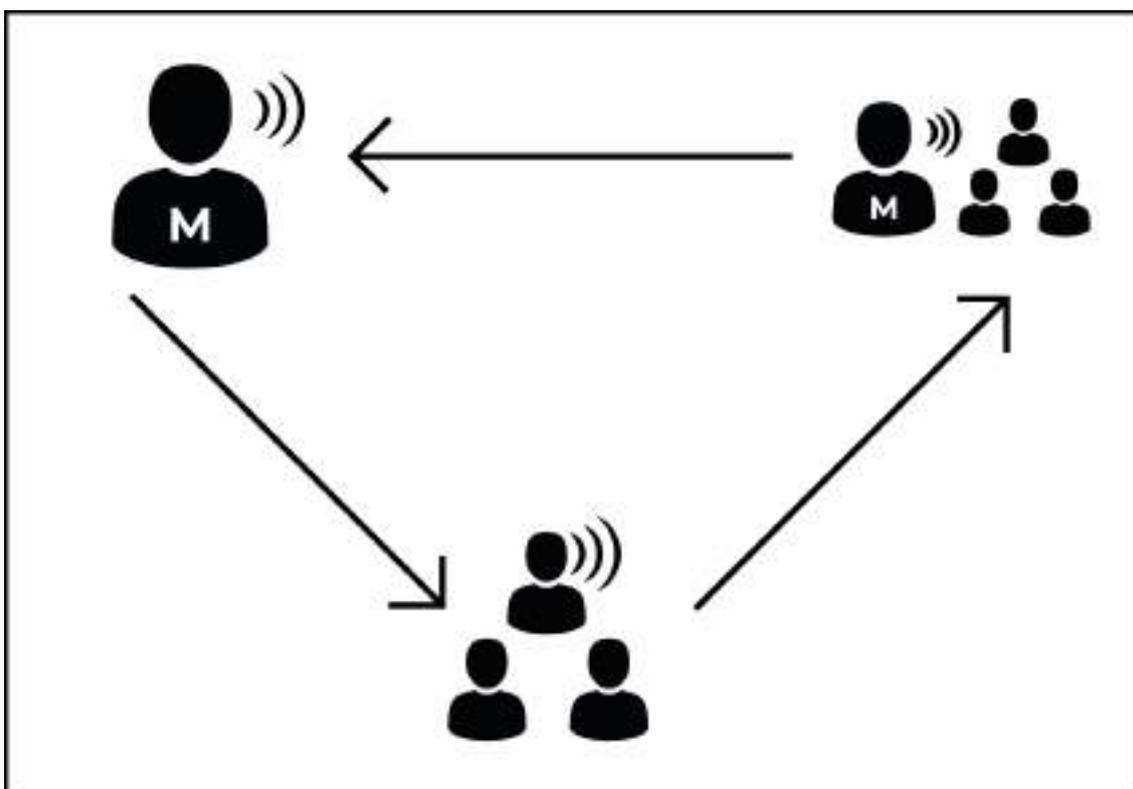


Figura 3: Pictograma exemplificando um jogo básico de RPG.

Fonte: do autor

1.2 História do Dungeons & Dragons

1.2.1 Linha do tempo

Foram publicados ao longo dos anos dezenas de materiais, tanto pela TSR quanto pela *Wizards of the Coast*, envolvendo o universo de *Dungeons & Dragons*. A maioria com itens adicionais para suplementar as aventuras e mecânicas tradicionais de jogo, e ainda outros com aventuras oficiais. Contudo, a separação mais comum feita das edições do jogo, se divide em sete edições principais (Figura 4), cada uma contendo cerca de três livros essenciais publicados por cada edição.



Figura 4: Linha do tempo com a publicação das principais edições do Dungeons & Dragons

Fonte: do autor

1.2.2 Dias Atuais

No ano de 2012, a *Wizards of the Coast*, anunciou que uma nova edição do jogo estava em desenvolvimento, na época conhecida como *D&D Next*. Algumas edições de teste foram lançadas entre maio de 2012 e setembro de 2013, mas foi apenas em 19 de agosto de 2014, foi publicado “O Livro do Jogador”, o principal material e guia de regras para a quinta edição do jogo. Em setembro de 2014 foi publicado o “Manual dos Monstros” da quinta edição, e em dezembro do mesmo ano foi publicado o “Guia do Mestre”, finalizando assim os três livros base de regras para a edição mais recente do D&D. A quinta edição do jogo chegou ao Brasil em 2019, em uma versão oficial em português distribuída pela Galápagos Jogos.

1.3 Importância e Influência do RPG

1.3.1- Cultura Popular

Dungeons & Dragons, bem como os RPGs de mesa de uma forma geral, vem sendo uma presente influência na indústria cultural nas mais diversas áreas em seus mais de 40 anos de história. Seja em jogos eletrônicos, em músicas e até em séries de televisão, o RPG se manteve presente.

O exemplo mais comum dessa influência é a série de televisão animada de 1983, “Caverna do Dragão” (em inglês “*Dungeons & Dragons*”), co-produzida pela *Marvel Productions*, *TSR* e *Toei Animation*, que é diretamente inspirada no RPG (Figura 5). A animação retrata a história de seis jovens que são transportados para um mundo de fantasia, com magias e monstros diretamente retirados do universo de *Dungeons & Dragons*. Mais recentemente, a série de 2016 “*Stranger Things*” produzida pela Netflix, retrata um grupo de quatro amigos jogando *Dungeons & Dragons* (Figura 6), e

trazendo diversas outras referências ao longo da série, como monstros e mundos de fantasia.



Figura 5: Trecho do seriado *Caverna do Dragão* (1983) com os personagens principais reunidos. Fonte: Marvel Productions et all



Figura 6: Personagens da Série *Stranger Things* (2016) jogando RPG de mesa. Reprodução: Netflix

1.3.2- Dungeons & Dragons 5e

O principal material da edição mais recente do jogo é o Livro do Jogador, por vezes abreviado como LDJ (do original *Player's Handbook*). O material consiste em um livro com mais de 300 páginas com todas as regras e informações necessárias para se jogar *Dungeons & Dragons* (figura 07). O livro é dividido em uma introdução, que explica brevemente como utilizar o livro e também as regras básicas de um jogo de RPG, três partes principais, contendo um passo-a-passo que vai desde a criação de personagens, a utilização das suas diversas habilidades e até como utiliza-los nas mais distintas aventuras, por fim, uma série de apêndices para complementar o jogo base.

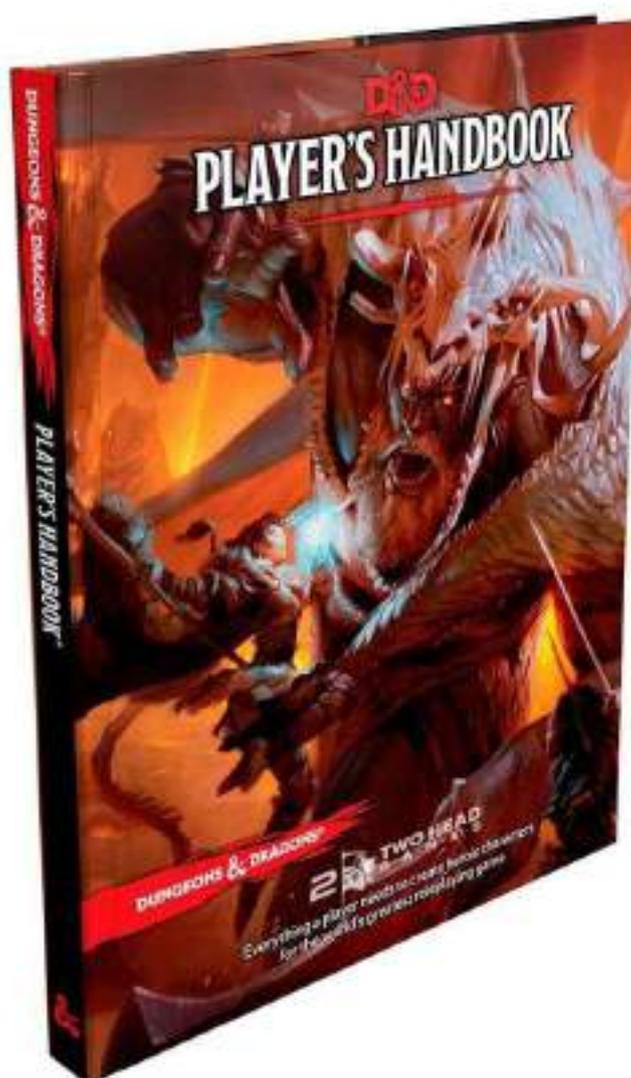


Figura 7: D&D 5e - Player's Handbook. Fonte: Wizards of the Coast (2014)

1.3.3- A Aventura Oficial “The Wild Sheep Chase”

A base para jogar um jogo de RPG se encontra nos três livros oficiais publicados pela editora que contém as regras cruciais do jogo, mas além disso, um tipo de material muito utilizado por jogadores são os Livros de Aventuras, que contém as informações necessárias para realizar uma aventura em uma mesa de RPG, considerando que todos os jogadores já possuem conhecimento das regras básicas nos livros. Esses Livros de Aventuras podem ser oficiais e publicados pela editora, estando disponíveis para compra, podem ser também criados por jogadores e licenciados pela editora para venda e reprodução e até mesmo podem ser criados por jogadores e distribuídos para uso público, em diversas plataformas. A complexidade desses livros pode variar desde um documento simples com menos de 10 páginas, até livros complexos com mais de 200 páginas e completamente diagramados e ilustrados.

Neste trabalho será abordada, além do Livro do Jogador, a Aventura oficial “*The Wild Sheep Chase*” fornecida pela *Dungeons Masters Guild*, uma plataforma oficial, feita para jogadores publicarem seu próprio conteúdo de *Dungeons & Dragons* utilizando os materiais fornecidos pela *Wizards of the Coast*, e ainda tem uma possibilidade de serem notados pela empresa para produzirem conteúdo oficial para o jogo.

A autoria da aventura é assinada pelos usuários *Winghorn Press* e *Richard Jansen-Parkes*, no site da *Dungeons Masters Guild*⁴ e está disponível para download gratuito, consistindo em um PDF de seis páginas com todos os direcionamentos para um Mestre conduzir a aventura com seus jogadores, incluindo o enredo principal, descrição de personagens, fichas adicionais, dicas de interpretação, referências ao Livro do Jogador para informações adicionais e um mapa que pode ser utilizado pelos jogadores como tabuleiro para melhor ambientação e referência. O material da aventura segue a diagramação do Livro do Jogador, mantendo o texto em duas colunas, com os títulos em caixa alta e em vermelho e separando fichas e outros apontamentos adicionais em caixas de texto.

⁴ Site: <https://www.dmsguild.com/>

RED DRAGON WYRMING

Large dragon, 100 ft. long

Size 100 ft. long, 10 ft. high
Weight 10,000 lbs.
Speed 100 ft. per hour

STR	CON	INT	WIS	DEX	CHA
10	10	10	10	10	10

Skills (Wizard 10, Cleric 10, Bard 10, Druid 10, Monk 10, Paladin 10, Ranger 10, Sorcerer 10, Warlock 10, Wizard 10)

Spells (Wizard 10, Cleric 10, Bard 10, Druid 10, Monk 10, Paladin 10, Ranger 10, Sorcerer 10, Warlock 10, Wizard 10)

Abilities

Hit 100 (100 hit points)

Damage (100 ft. per hour)

Notes

The Red Dragon Wyrming is a large dragon with a long neck and a tail that can be used as a weapon. It is a very powerful creature and is one of the most dangerous dragons in the world.

ARMED NOSE

Small dragon, 10 ft. long

Size 10 ft. long, 1 ft. high
Weight 100 lbs.
Speed 10 ft. per hour

STR	CON	INT	WIS	DEX	CHA
10	10	10	10	10	10

Skills (Wizard 10, Cleric 10, Bard 10, Druid 10, Monk 10, Paladin 10, Ranger 10, Sorcerer 10, Warlock 10, Wizard 10)

Spells (Wizard 10, Cleric 10, Bard 10, Druid 10, Monk 10, Paladin 10, Ranger 10, Sorcerer 10, Warlock 10, Wizard 10)

Abilities

Hit 10 (10 hit points)

Damage (10 ft. per hour)

Notes

The Armed Nose is a small dragon with a long nose that can be used as a weapon. It is a very powerful creature and is one of the most dangerous dragons in the world.

THE CHURCH

The church is a large building with a steeple. It is a very important place in the town and is the center of the community. The church is a very beautiful building and is a great place to visit.

MODIFIED WAND OF TRUE POLYMORPH

The Modified Wand of True Polymorph is a magical wand that can be used to change the form of any creature. It is a very powerful wand and is one of the most powerful wands in the world.



NOT LINA THIS...

Not Lina This is a small dragon with a long tail. It is a very powerful creature and is one of the most dangerous dragons in the world.

CHEERS AND ACKNOWLEDGMENTS

Thanks to the many people who helped me with this book. I would like to thank you for your help and support. I am very grateful to you for everything you have done for me.

Figura 8: Páginas da aventura "The Wild Sheep Chase". Fonte: Richard Jansen-Parkes (2016)

2- O DESIGN DA INFORMAÇÃO E O DESIGN EDITORIAL NOS LIVROS DE RPG

2.1- O Design da Informação

O design da informação se baseia na característica de que o receptor deve ser capaz apenas de entender a mensagem, e portanto, conseguir utilizar a informação de forma prática, e aplicando esse princípio fundamental no desenvolvimento de livros de RPG como O Livro do Jogador, que por sua vez consiste em um livro de regras, o leitor-jogador⁵ deve ser capaz de, ao ler o livro, compreender as regras, mecânicas e princípios do jogo para poder jogar uma aventura de *Dungeons & Dragons*.

A Sociedade Brasileira de Design da Informação (SBDI, 2010) aponta em sua definição, que o princípio básico do Design da Informação é a utilização dos sistemas de comunicação, tanto analógicos como digitais, para otimizar o processo de aquisição da informação pelo receptor.

Petterson (1998,2002) afirma que para um material de informação, independente do meio, possa ser considerado bem sucedido, ele deverá satisfazer estética, econômica e ergonomicamente o receptor, no caso de um livro de regras de RPG, o leitor-jogador. Pensando nisso, o LDJ se propõe a não só ensinar uma série de regras complexas de um sistema de RPG sem nenhuma leitura prévia, mas também situar e integrar o receptor na vasta cultura de D&D.

2.1.1 – Aspectos do Design da Informação Voltados para o Design Editorial

Ao analisarmos um livro de RPG, devemos entender o tipo de linguagem que pode ser abordada. Twyman (1982) esquematiza a linguagem visual gráfica como verbal, esquemática e pictórica, sendo a linguagem verbal como a representação gráfica (escrita) da linguagem falada, a linguagem esquemática sendo composta por elementos gráficos que não compreendem palavras, números ou imagens, como tabelas e infográficos por exemplo, e por fim a linguagem pictórica que comporta imagens produzidas artificialmente que representam algo real ou imaginário, como ilustrações (figura 09).

⁵ Será utilizado o termo “leitor-jogador” para se referir o público-alvo de um livro de RPG.

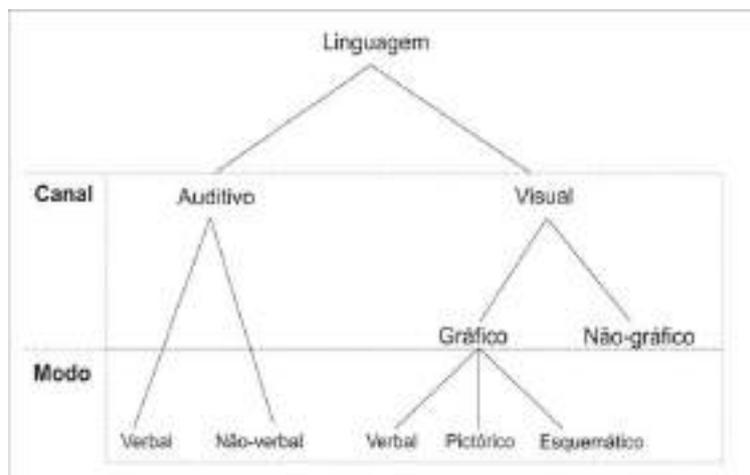


Figura 9: Estrutura da linguagem. Fonte: Twyman (1982)

Para Jacobson (2000) o propósito principal do design da informação é a organização de canais de comunicação para melhorar o entendimento dos participantes de um discurso específico. E se aplicarmos esse princípio a um livro de regras de RPG, a principal função do livro é organizar as regras e informações do jogo utilizando as diferentes aplicações da linguagem visual gráfica para que o leitor-jogador possa compreender e aplicar essas regras.

Se observarmos os processos de comunicação aplicados ao design editorial e em livros tradicionais, vemos principalmente o uso da linguagem gráfica verbal, em sua grande maioria no texto corrido, pois nem todos os casos se faz necessário o uso de outras formas de linguagem para comunicar. Contudo, nos livros de RPG, é possível observar a necessidade de ir além do texto corrido para comunicar e ensinar e comunicar o leitor-jogador acerca dos detalhes do jogo, abrindo assim a possibilidade de utilizar outras formas de comunicação, como tabelas, listas, gráficos e ilustrações de diversos níveis de complexidade, para desenvolver um livro de RPG.

2.1.2 – Relação dos livros de D&D com outros Livros de RPGs

Por ser o pioneiro no gênero de RPG, *Dungeons & Dragons* serviu, e ainda serve, como principal base para referências para diversos outros jogos do mesmo gênero, e o mesmo pode ser dito dos seus livros de regras. Assim como as próprias mecânicas e regras do jogo, seus livros também foram aprimorados ao longo dos anos, criando padrões de diagramação que são utilizados até hoje, tanto no próprio D&D, quanto em outros muitos RPGs de mesa (figura 10).

Na Figura 10, na esquerda consta uma página do *Advanced Dungeons & Dragons*, a segunda edição do jogo, publicada em 1978, na página é possível evidenciar um padrão de diagramação já nas primeiras edições, com a utilização do grid de duas colunas, títulos destacados em negrito e cores diferentes, contudo com uso de cores limitadas, uma linha separando as colunas e com poucos elementos adicionais na página.

A imagem do meio retrata uma página do livro quinta edição do jogo “*Call of Cthulhu*”, outro famoso RPG de mesa publicado em 1983 pela CHAOSIUM INC, na página é possível observar também o padrão de duas colunas, títulos em negrito e o uso de tabelas, contudo também é possível observar uma evolução na diagramação de alguns elementos na página, como o espaçamento das linhas, as margens na página, a ausência da linha separando as colunas e um aprimoramento na diagramação das tabelas.

E por fim, na direita consta uma página do Livro do Jogador da edição mais recente do D&D, o livro principal que será abordado neste trabalho, publicado em 2014 pela *Wizards of the Coast* e trazido para o Brasil em 2019 pela Galápagos Jogos. Na imagem é possível observar os mesmos padrões de grid de duas colunas, utilizações de negrito e cores diferentes para títulos e elementos destacados, contudo, na edição mais recente já podemos observar significativas melhorias na diagramação da página impressa, como tabelas mais simplificadas, entrelinhas e espaçamentos melhorados e a utilização de diversos elementos gráficos na página, como cores diversas, texturas, elementos de apoio, capitulares e marcadores de página e capítulo.

2.2- O livro de RPG e seu padrão de diagramação

O LDJ começa com uma introdução que explica o que é RPG e situa o leitor-jogador no mundo de *Dungeons & Dragons*, em seguida ensina como o livro deve ser usado, tal como as regras mais básicas do jogo, para que o leitor-jogador possa estar preparado para iniciar uma aventura. O Livro frequentemente traz caixas de texto destacadas para exemplificar situações que ocorrem em jogos de RPG (Figura 11).

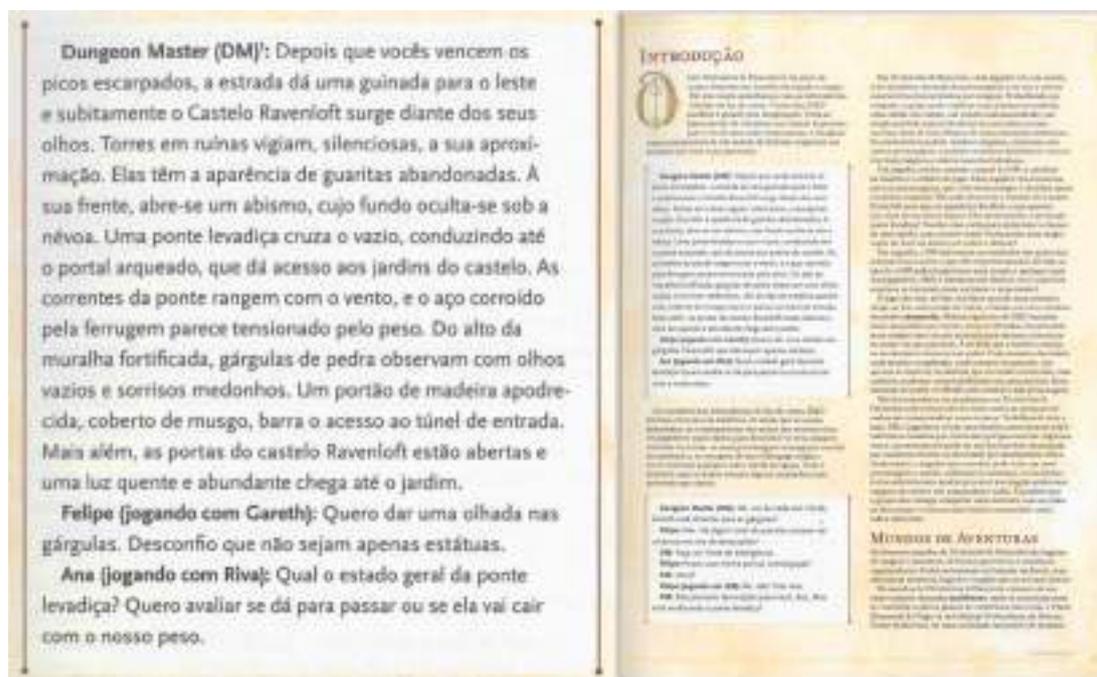


Figura 11: Exemplo de um jogo de RPG em uma caixa de texto destacada e sua aplicação na página.

Fonte: Galápagos Jogos (2019)

Após a introdução e explicação das regras, começa a primeira parte do livro que aborda a criação de personagens, com o primeiro capítulo totalmente dedicado a explicar como criar um personagem de D&D, e por muitas vezes utilizando o termo “planilha do personagem” para se referir a tudo aquilo utilizado para controlar ou jogar com determinado personagem. E para situar o leitor, o livro apresenta um passo-a-passo que utiliza de exemplos práticos como a criação de um personagem hipotético chamado “Bruenor” (Figura 12). É possível observar na imagem abaixo, um exemplo de como as tabelas são utilizadas nessa parte do livro, trazendo informações sobre os valores, pontos e modificadores dos atributos, uma das principais mecânicas do jogo e uma das coisas mais importantes que devem ser levadas em consideração durante a criação de um personagem.

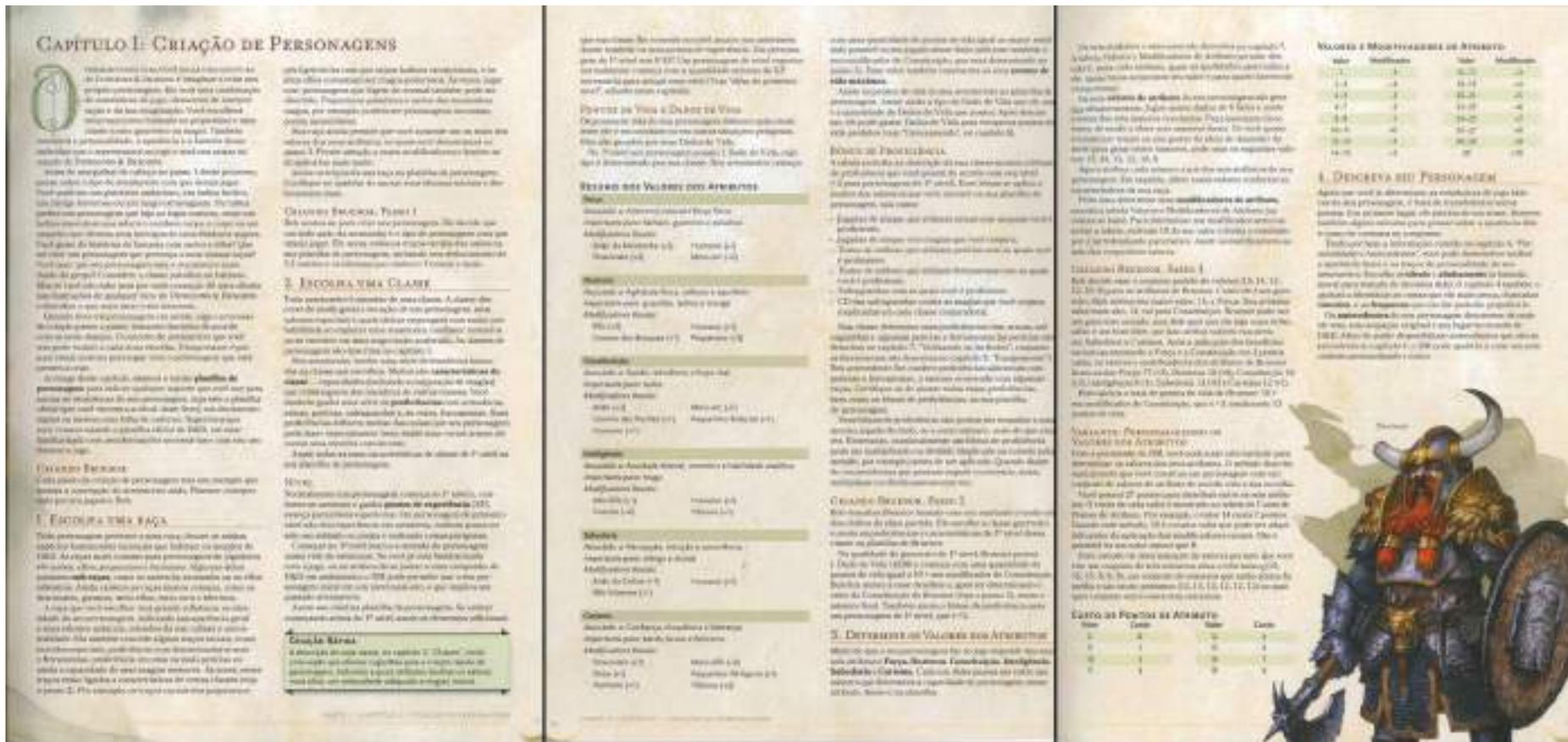


Figura 12: Primeira página do primeiro capítulo, onde o livro explica o processo completo de criação de um personagem de RPG.

Fonte: Galápagos Jogos (2019)



Figura 13: Exemplo de como as raças jogáveis são apresentadas no livro. Fonte: Galápagos Jogos (2019) (Figura 13).

Ainda na primeira parte do livro, sobre a criação de personagens, o segundo capítulo aborda todas as principais raças⁶ jogáveis no universo de D&D, já que a escolha da raça geralmente consiste no primeiro passo para a criação da ficha do personagem, em um primeiro momento, explicando quais os impactos e especificidades na escolha de raças de um personagem em seguida apresentando todas as nove raças disponíveis uma a uma, com suas características, aparência comum, sub-raças e até mesmo algumas dicas de interpretação para certas raças

O terceiro capítulo aborda as classes disponíveis para serem jogadas na quinta edição do D&D, e segundo o Livro do Jogador “A classe é a definição principal de o quê um personagem pode fazer”. Em um primeiro momento, o livro explica diferenças básicas e gerais de cada classe, fazendo uma abordagem geral das diversas opções. É apresentada uma tabela com um parâmetro geral de todas as 12 classes com seus atributos principais (Figura 14), e em seguida apresenta uma a uma, com todos os detalhes necessários para que um jogador possa criar o seu personagem, fazendo uma progressão gradual de acordo com o nível do personagem de cada classe.

⁶ “Raças” em livros de RPG correspondem a diferentes espécies de seres humanoides racionais que habitam os referentes universos fantásticos, no caso de D&D, amplamente inspiradas pela mitologia e folclore medieval europeu e as obras de J.R.R. Tolkien.

The image shows two pages from the 'Livro do Jogador' (Player's Handbook). The left page is a table titled 'CLASSES' that lists various classes with their descriptions, levels, primary attributes, and proficiencies. The right page is the beginning of 'CAPÍTULO 3: CLASSES', which includes an introduction to the classes and a smaller version of the 'CLASSES' table.

Classe	Descrição	Nível de Vida	Atividade Primária	Proficiências em Salvasguardas	Proficiências em Armas e Armaduras
Barbão	Um lutador físico de origem primitiva, que pode servir em favor de uma cidade.	11	Força	Força e Constituição	Armaduras leves e médias, escudo, armas simples e médias
Bardo	Um inspirador vitalício cujo poder ecoa a música do primário criação.	11	Carisma	Destreza e Carisma	Armaduras leves, armas e magias, instrumentos, roupas, capacetes, escudos, canções
Bruno	Um usuário de magia cujo poder deriva de um vínculo com uma entidade estrangeira.	11	Carisma	Sabedoria e Carisma	Armaduras leves, armas simples
Clérigo	Um sacerdote sacerdotal, cujo poder magi deriva a serviço de um poder superior.	11	Sabedoria	Sabedoria e Carisma	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples
Druida	Um sacerdote da natureza, que comanda os poderes da natureza — a lua e o crescimento das plantas, o fogo e o frio — e adota formas animais.	11	Sabedoria	Inteligência e Sabedoria	Armaduras leves e médias não metálicas, escudos não metálicos, véus, adagas, dardos, magias, hermes, cimitarras, flocos, fendas, bastões, bastões leves
Falçoeiro	Um caçador que utiliza magia venenosa de um demônio ou feitiçagem.	11	Carisma	Constituição e Carisma	Adagas, dardos, fendas, bastões, bastões leves
Guerreiro	Um combatente que usa habilidade mental e magia da natureza para usar armadas no terreno da batalha.	11	Destreza & Sabedoria	Força e Destreza	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples e médias
Guerrilha	Um mestre do combate, habilidoso com uma variedade de armas e armaduras.	11	Força e Destreza	Força e Constituição	Todas as armaduras, escudos, armas simples e médias
Ladino	Um trapaceiro que usa a furtividade e truques para superar obstáculos e inimigos.	11	Destreza	Destreza e Inteligência	Armaduras leves, armas simples, instrumentos, roupas, capacetes, fendas, raptores
Mago	Um usuário de magia erudito, capaz de manipular as estruturas da realidade.	11	Inteligência	Inteligência e Sabedoria	Adagas, dardos, fendas, bastões, bastões leves
Monge	Um mestre das artes marciais que utiliza a quietude da natureza através da permissão física e espiritual.	11	Destreza & Sabedoria	Força e Destreza	Armas simples, roupas, capacetes
Paladino	Um guerreiro tanto ligado a um juramento.	11	Força & Carisma	Sabedoria e Carisma	Todas as armaduras, escudo, armas simples e médias

Figura 14: Tabela com a descrição geral de todas as classes no Livro do Jogador e sua disposição na página.

Fonte: Galápagos Jogos (2019)

O quarto capítulo segue ainda com algumas sugestões de customização do personagem como detalhes adicionais, informações para situar os jogadores no universo, antecedentes e ainda possíveis inspirações para o a criação de personagens. Já o quinto capítulo aborda os equipamentos que cada personagem carrega e utiliza ao longo das aventuras, trazendo noções de comércio e ferramentas, utilizando-se de diversas tabelas com listas de armas e armaduras, todas as informações necessárias para que o leitor-jogador entenda o funcionamento dentro do jogo. E finalizando a primeira parte do livro, o sexto capítulo acrescenta as opções de “Talentos” e “Multiclasse”, mecânicas opcionais dentro do jogo para aqueles que queiram dar um passo adiante.

A segunda parte do LDJ é focada no jogo em si, e aborda todas as possíveis situações que os jogadores normalmente encontram durante um jogo de RPG, iniciando com o capítulo sete, que explica aos jogadores como utilizar as habilidades básicas de seus personagens. O oitavo capítulo retrata a ambientação das aventuras, e explica aos jogadores como abordar coisas como passagem de tempo, descansos e

situações do cotidiano e como interagir com outros personagens e com o ambiente a sua volta, tudo dentro das regras de uma aventura de D&D.

Finalizando a segunda parte do livro, o capítulo nove trata sobre as mecânicas envolvendo o combate em um jogo comum de RPG, visto que os turnos e jogadas de combate consistem em uma das principais mecânicas do jogo, e é onde os jogadores utilizam a maioria das habilidades de seus personagens (Figura 15).

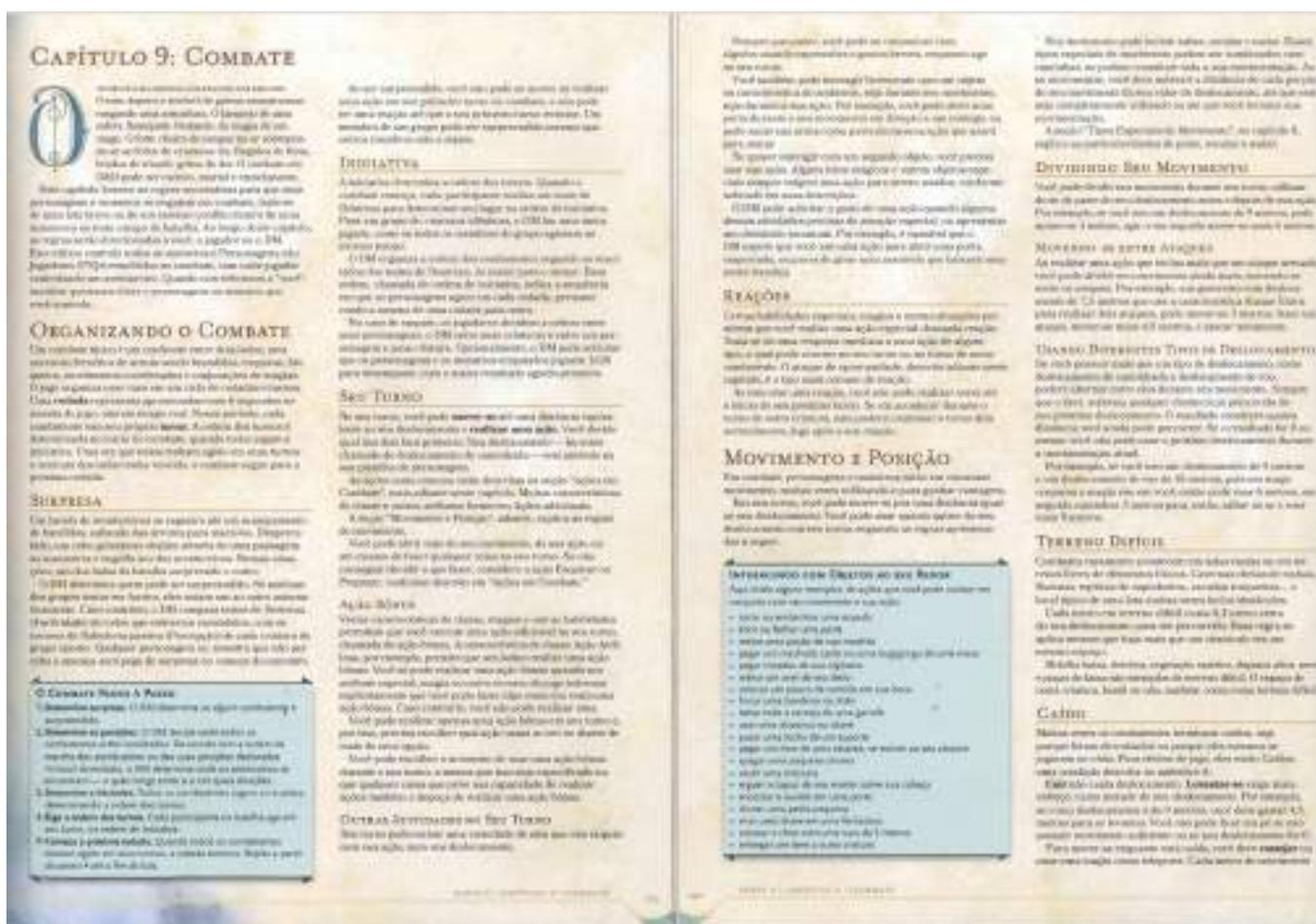


Figura 15: Primeiras duas páginas do capítulo sobre o combate no jogo. Fonte: Galápagos Jogos (2019)

A tabela abaixo apresenta um sumário dos elementos gráficos ao longo do Livro do Jogador, elencados de acordo com sua frequência de aparição nos capítulos e apêndices do livro.

Secção do livro	Elementos gráficos do mais frequente para o menos frequente
Introdução	Texto corrido e caixas de texto
Capítulo 1	Tabelas simples e texto corrido
Capítulo 2	Texto corrido, listas, caixas de texto e tabelas simples
Capítulo 3	Tabelas compostas, texto corrido, listas e caixas de texto
Capítulo 4	Tabelas simples, texto corrido, caixas de texto e tabelas compostas
Capítulo 5	Texto corrido, tabelas simples, tabelas compostas, listas e caixas de texto
Capítulo 6	Tabelas simples, listas, texto corrido e caixas de texto
Capítulo 7	Texto corrido, listas, tabelas simples e caixas de texto
Capítulo 8	Texto corrido, listas e caixas de texto
Capítulo 9	Texto corrido, caixas de texto, listas e tabelas simples
Capítulo 10	Texto corrido, listas e caixas de texto
Capítulo 11	Listas, texto corrido e tabelas simples
Apêndice A	Listas, texto corrido e caixas de texto
Apêndice B	Tabelas simples e texto corrido
Apêndice C	Texto corrido, listas, caixas de texto e tabelas simples
Apêndice D	Listas, texto corrido e caixas de texto
Apêndice E	Listas e texto corrido

Tabela 01: Sumário dos elementos gráficos do livro do jogador. Fonte: Do autor.

Para entender melhor o funcionamento de todos esses elementos gráficos e sua função dentro do material, é necessário abordar o Livro do Jogador de uma perspectiva do design editorial, dissecando cada um dos elementos principais e observando sua aplicação no livro, com o objetivo de entender quais desses elementos se tornam características essenciais para a construção de um livro de RPG e assim como quais desses elementos podem ser melhorados e adaptados, ainda mantendo o material original como maior inspiração e referência.

2.2.1 - Elementos gráficos para livros de RPG

A diagramação no Livro do Jogador segue um padrão criado desde o lançamento da primeira edição do *Dungeons & Dragons* em 1974, que a cada edição vem se aperfeiçoando e se adaptando, porém, sempre mantendo elementos característicos. Desde sua primeira edição, a maioria dos elementos e regras do jogo são apresentados por tabelas contendo as informações necessárias, assim como o uso de ilustrações para contextualizar melhor o leitor nos diversos elementos fantásticos do universo de D&D.

2.2.1.1 – Definição dos Elementos gráficos

Os elementos gráficos analisados na diagramação do Livro do Jogador serão divididos em: **Layout**, **Grid**, **Tipografia**, **Cor** e **Elementos da página impressa**. E esses podem ser definidos como:

- **Layout:** Compreende toda a estrutura básica do livro, assim como as informações físicas e técnicas do material;
- **Grid:** Envolve todas as informações sobre a estrutura interna da página no livro, como mancha gráfica, margens de segurança, marcadores de página, colunas e os diversos espaçamentos no miolo do livro.
- **Tipografia:** Compreende as principais informações acerca do texto corrido em todo o livro, tal como a utilização de caracteres especiais.
- **Cor:** Justifica toda a utilização das cores em todos os elementos presentes ao longo de todo o livro.
- **Elementos da página impressa:** Envolve todos os principais elementos adicionais que o livro utiliza para transmitir as informações para o leitor (Figura18).

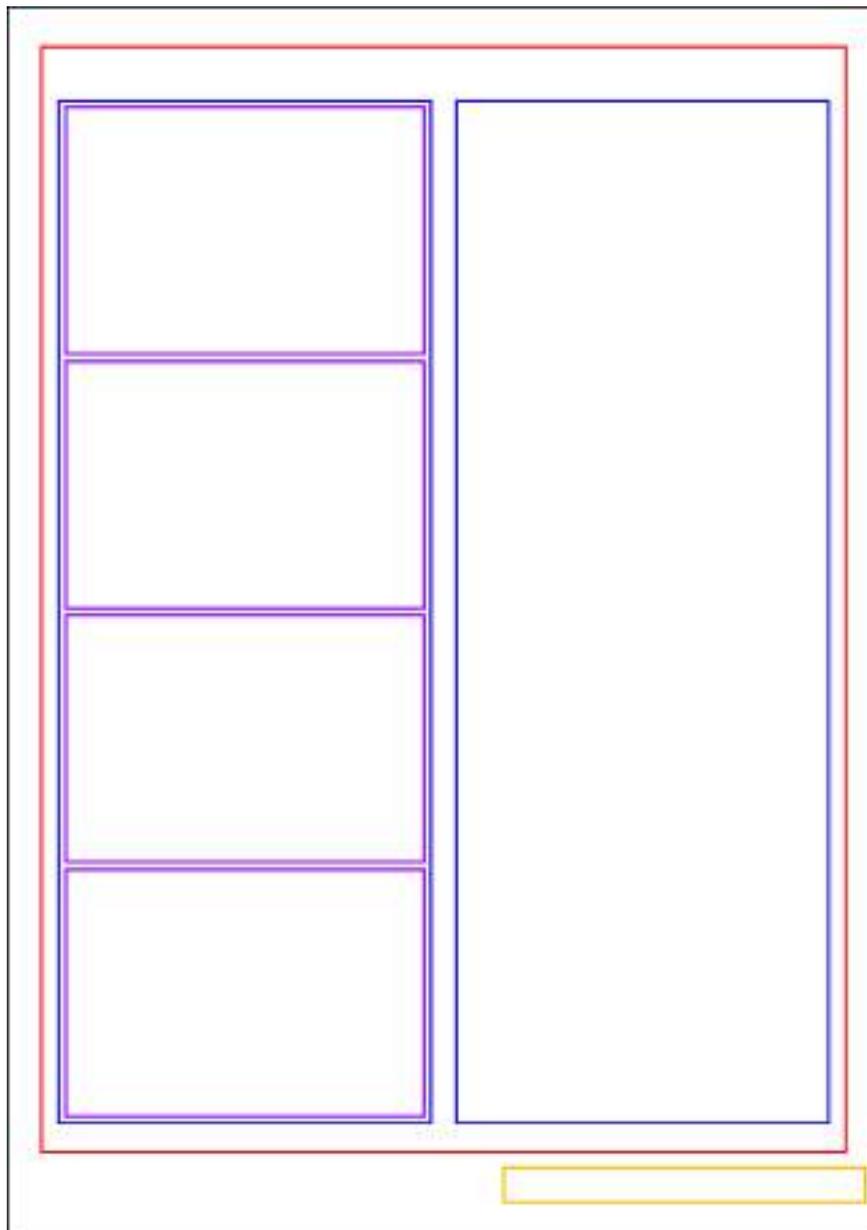


Figura 18: Representação esquemática dos elementos da página. Fonte: do autor

A figura acima apresenta um esquema dos elementos básicos de uma página separados por cores. São esses: as **margens de segurança** destacadas em vermelho, os **grids** destacados em azul, os **módulos do grid** destacados em roxo e os **marcadores de página** destacados em amarelo.

2.2.1.2- Layout

A edição original do LDJ possui um total de 320 páginas com capa dura e 21,67 x 1,85 x 28,24 cm de dimensão. O livro possui uma capa com uma ilustração contínua até a contracapa e a lombada em cor preta.



Figura 19: Capa e contracapa do Livro do Jogador - Edição em português. Fonte: Galápagos Jogos (2019)

2.2.1.3- Grid

O livro possui uma margem interna e externa de cerca de 1,5 centímetro e segue um padrão de um grid de duas colunas e uma calha de 0,5 centímetro, contendo diversas áreas especiais para caixas de texto destacadas, tabelas, ilustrações e caixas de textos adicionais que podem ocupar uma ou todas as duas colunas, e a quebra dos módulos é feita nos tópicos e subtópicos ao longo do texto. Os textos são alinhados à esquerda e as páginas possuem marcadores na parte inferior externa, contendo o número da página, a parte do livro, o capítulo e o nome do capítulo (Figura 20).



Figura 20: Exemplo de uma página do Livro do Jogador, com destaque para o grid e os marcadores. Fonte: Galápagos Jogos (2019)

2.2.1.4- Tipografia

O livro utiliza uma tipografia serifada de corpo 9 e em preto ao longo do texto corrido geral, e utiliza de uma tipografia menor e sem serifa nas caixas de texto separadas para informações adicionais e nas diversas tabelas ao longo do livro, e em itálico em citações e ao descrever elementos do universo de *Dungeons & Dragons*. Os títulos dos tópicos e subtópicos são apresentados em caixa alta e maiores e destacados em uma cor marrom alaranjada e o início de cada capítulo possui capitulares ocupando sete linhas (Figura 21).

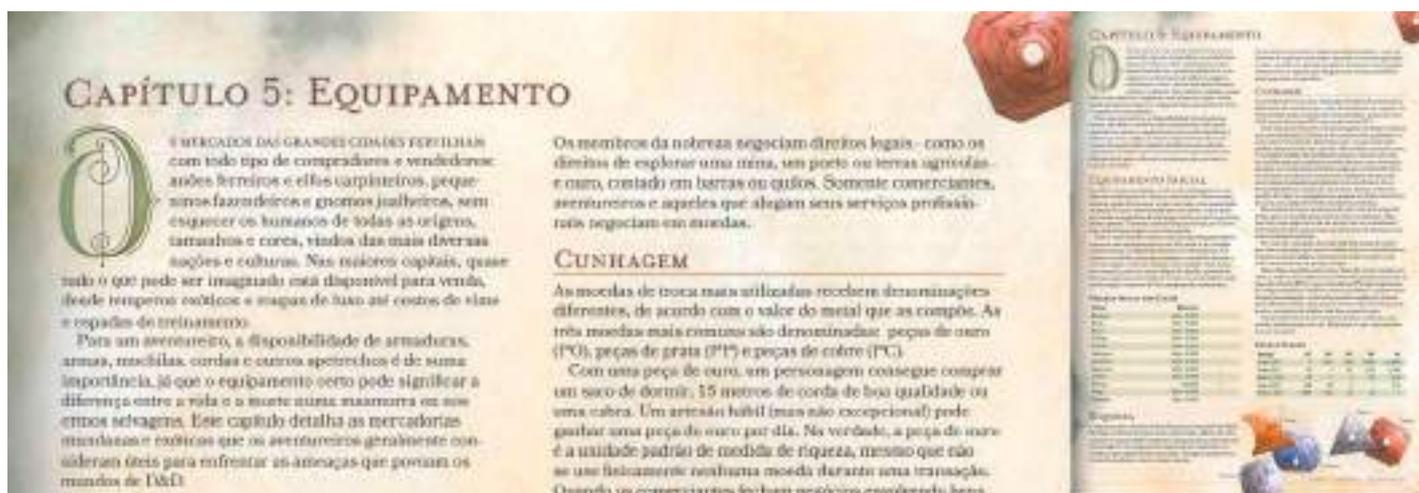


Figura 21: Destaque de um exemplo de letra capitular no início do quinto capítulo do livro. Fonte: Galápagos Jogos (2019)

2.2.1.5- Cor

A utilização de cores no Livro do Jogador, assim como em grande parte dos elementos da página impressa, segue um padrão estabelecido para se adequar à temática de fantasia medieval do jogo. Utiliza-se uma cor bege para o fundo da página, no intuito de simular livros e pergaminhos antigos, um elemento muito frequente em aventuras de RPG.

Ao longo do livro, é possível observar uma cor predominante nos elementos gráficos, a cor das capitulares no início dos capítulos e os detalhes nos marcadores de página. As caixas de texto e tabelas seguem uma cor padrão de acordo com a parte do livro, essa padronização não se aplica à tipografia, aos marcadores e aos elementos que demarcam tópicos e subtópicos.

No prefácio e na introdução os elementos estão em amarelo, na primeira parte em verde, na segunda parte em azul, na terceira parte em lilás, e nos apêndices em laranja, podendo considerar assim que essas são as quatro cores principais do livro (Figura22).



Figura 22: Exemplo da utilização de cores por parte do livro nas páginas. Fonte: Galápagos Jogos (2019)

2.2.1.6- Elementos da página impressa

Os elementos gráficos nos livros de RPG seguem alguns modelos estabelecidos desde suas primeiras publicações, e o Livro do Jogador representa um produto e uma evolução de cerca de 40 anos e centenas de publicações do universo de D&D. Todos esses elementos gráficos na página seguem o mesmo padrão já observado pelo uso de cores, com o intuito de adequar à temática de fantasia medieval do jogo. Pensando nisso, um elemento muito comum ao longo do livro são recursos gráficos que simulam

marcas de tinta, que geralmente acompanham as ilustrações do livro, mas também podem ser vistos isolados. Outros elementos que aparecem na maioria das páginas, são entalhes em bege escuro na textura da página acompanhando e delimitando os marcadores na parte inferior. No prefácio pode ser observado um entalhe mais rebuscado apresentado o símbolo característico do *Dungeons & Dragons* (Figura 23).



Figura 23: Exemplo de entalhe nos marcadores de página e entalhe detalhado do prefácio. Fonte: Galápagos Jogos (2019)

- **Tabelas:** O elemento mais utilizado, tanto no LDJ, quanto em outros jogos de RPG, são as tabelas, que são usadas em praticamente todos os capítulos do livro, sendo importantes para listar informações, explicar certas mecânicas específicas ou gerais do jogo ou resumir informações que serão destrinchadas em seguida.

As tabelas são apresentadas em diversas formas ao longo do livro, sendo mais frequentemente utilizadas em um modelo mais simplificado, sem molduras e dentro das colunas do grid na mancha gráfica, esse modelo é geralmente utilizado para pontuar ou explicar algo mais específico do jogo no capítulo ou tópico do livro em questão, podendo ser mais curtas ou mais extensas (Figura 24).

CONJURAÇÃO: CAVALHEIRO MÍSTICO						
Nível de Guerreiro	—Espaços de Magia por Nível—					
	Truques	Magias	1 ^o	2 ^o	3 ^o	4 ^o
3 ^o	2	3	2	—	—	—
4 ^o	2	4	3	—	—	—
5 ^o	2	4	3	—	—	—
6 ^o	2	4	3	—	—	—
7 ^o	2	5	4	2	—	—
8 ^o	2	6	4	2	—	—
9 ^o	2	6	4	2	—	—
10 ^o	3	7	4	3	—	—
11 ^o	3	8	4	3	—	—
12 ^o	3	8	4	3	—	—
13 ^o	3	9	4	3	2	—
14 ^o	3	10	4	3	2	—
15 ^o	3	10	4	3	2	—
16 ^o	3	11	4	3	3	—
17 ^o	3	11	4	3	3	—
18 ^o	3	11	4	3	3	—
19 ^o	3	12	4	3	3	1
20 ^o	3	13	4	3	3	1

Figura 24: Exemplo de uma tabela mais simplificada no LDJ e como ela se comporta no grid. Fonte: Galápagos Jogos (2019)

O outro tipo de tabela utilizado no livro são as mais compostas, separadas por uma moldura e que, na grande maioria dos casos, são dispostas ocupando as duas colunas do grid na mancha gráfica do livro, embora em alguns poucos casos são também utilizadas ocupando apenas uma coluna, quando as informações não são tão extensas. Esse tipo de tabela é utilizado para listar e explicar os elementos principais ou outros elementos cruciais de determinado capítulo ou seção do livro, por isso recebem um destaque adicional. Essas tabelas maiores são também frequentemente referenciadas ao longo do livro dentro da seção em que elas se encontram (Figura 25).

O MONCE					
Nível	Bônus de Proficiência	Artes Marciais	Pontos de PE	Deslocamento sem Armadura	Características de Classe
1 ^o	+2	1d6	—	—	Defesa sem Armadura; Artes Marciais
2 ^o	+2	1d6	2	+3	Ki, Movimento sem Armadura
3 ^o	+2	1d6	3	+3	Tradição Monástica, Desviar Projétil
4 ^o	+2	1d6	4	+3	Aumento no Valor de Atributo, Queda Lenta
5 ^o	+3	1d6	5	+3 m	Ataque Extra, Golpe Abordante
6 ^o	+3	1d6	6	+4,5 m	Golpes Potencializados com Ki, Característica de Tradição Monástica
7 ^o	+3	1d6	7	+4,5 m	Enxame, Meios Tançalis
8 ^o	+3	1d6	8	+4,5 m	Aumento no Valor de Atributo
9 ^o	+4	1d6	9	+4,5 m	Aperfeiçoamento do Deslocamento sem Armadura
10 ^o	+4	1d6	10	+6 m	Punção do Corpo
11 ^o	+4	1d6	11	+6 m	Característica de Tradição Monástica
12 ^o	+4	1d6	12	+6 m	Aumento no Valor de Atributo
13 ^o	+5	1d6	13	+6 m	Ilumina do Sol e da Lua
14 ^o	+5	1d6	14	+7,5 m	Alma de Diamante
15 ^o	+5	1d6	15	+7,5 m	Corpo Atemporal
16 ^o	+5	1d6	16	+7,5 m	Aumento no Valor de Atributo
17 ^o	+6	1d6	17	+7,5 m	Característica de Tradição Monástica
18 ^o	+6	1d6	18	+9 m	Corpo Vital
19 ^o	+6	1d6	19	+9 m	Aumento no Valor de Atributo
20 ^o	+6	1d6	20	+9 m	Autoaperfeiçoamento

Figura 25: Exemplo de uma tabela mais composta no LDJ e como ela se comporta no grid. Fonte: Galápagos Jogos (2019)

- Ilustrações:** Outro tipo de elemento muito comum no livro, são as mais variadas ilustrações, fortemente presente nos livros de RPG desde a primeira edição do *Dungeons & Dragons*, sempre retratando o assunto principal que está sendo abordado na respectiva página, tópico ou capítulo e podem aparecer tanto coloridas quanto monocromáticas. As ilustrações podem surgir ocupando espaços especiais na mancha gráfica do livro, podendo preencher uma coluna inteira, um módulo em uma coluna, podem também ocupar um espaço em duas colunas e em certos casos, podem ocupar mais de uma coluna no grid e delimitando o texto de acordo com a arte (Figura 26).



Figura 26: Exemplo da caixa de texto sendo delimitada pela ilustração na página. Fonte: Galápagos Jogos (2019)

No livro do jogador, as ilustrações se apresentam em três formatos principais. No **formato mais comum**, elas aparecem de tamanhos variados, estando isoladas como elementos soltos referentes ao assunto que está sendo tratado, podendo ser objetos, símbolos, personagens ou até cenas de baixa complexidade, geralmente aparecem coloridas mas em alguns casos essas ilustrações mais simples aparecem monocromáticas, contudo ainda tendo como objetivo principal trazer elementos soltos, porém relacionados ao assunto tratado em questão, geralmente aparecendo em cima, embaixo do texto ou até mesmo no meio do texto cortando o grid, e em outros casos fora do grid sem interferir com o texto.

Em seguida, no **segundo formato** as ilustrações aparecem para retratar o principal elemento ou tema que está sendo abordado na determinada seção do livro, geralmente são ilustrados personagens de corpo inteiro e/ou cenas de complexidade um pouco maior, e por vezes, até situados em um plano de fundo e ocupando um espaço maior na página. Esse tipo de ilustração sempre aparece em cores e geralmente ocupa um canto inteiro da página, podendo ocupar uma ou até duas colunas no grid, esse formato sempre se estende até os limites da página além da mancha gráfica.

E, por fim, o **terceiro formato** que é utilizado para separar os capítulos e partes do livro, em que as ilustrações aparecem, ocupando uma ou duas páginas inteiras, e apresentam cenas de complexidade elevada que retratam situações com personagens, mundos e criaturas fantásticas de uma aventura comum de RPG. Elas não apresentam nenhum tema específico, e sim abordam de forma ampla e generalizada a temática de fantasia do universo de *Dungeons & Dragons* (os três tipos de ilustrações podem ser observadas na Figura 27). A tabela abaixo apresenta as principais diferenças entre os tipos de ilustrações no livro.

Tipo de Ilustração	Complexidade	Relação com texto	Posicionamento na página	Possui plano de fundo
Tipo 1	Baixa	Relata elementos soltos referentes ao assunto	Ocupa apenas um módulo do grid ou fica fora do grid	Não
Tipo 2	Média - Alta	Ilustra o principal assunto retratado na secção	Até os limites da página, ocupa uma ou duas colunas	Sim
Tipo 3	Alta	Apresentam cenas genéricas uma aventura de RPG	Página inteira	Sim

Tabela 02: Tipos de ilustrações e suas diferenças. Fonte: Do autor.



Figura 27: Exemplos dos três modelos de ilustrações aplicadas nas páginas do LDJ. Fonte: Galápagos Jogos (2019)

2.2.1.7 A relação Texto Imagem

Ao observar as diversas ilustrações ao longo do Livro do Jogador, é possível concluir que as ilustrações seguem uma função unicamente expositiva, e são abordadas apenas como uma transcrição do texto em questão. Isso se atribui ao fato de o LDJ ser apenas um manual para o jogo, e possivelmente um primeiro contato do leitor-jogador com o universo de *Dungeons & Dragons*, por este motivo, todos os elementos ilustrados, até mesmo as ilustrações mais complexas e elaboradas, possuem o mesmo objetivo que é de e situar o leitor-jogador à temática fantasiosa do jogo, por isso não possuem nenhuma função narrativa no livro, por se tratar apenas de um manual introdutório.

Haluch (2013) afirma que, durante o processo de desenvolvimento de livros ilustrados, existe sempre uma necessidade de fazer a imagem acompanhar o texto, com o intuito de que a mensagem visual reforce a mensagem verbal, utilizando uma boa modulação para fazer com que a imagem caminhe junto com o texto. Os livros de RPG seguem esse princípio ao abordar as ilustrações como uma transcrição do texto, relatando os diversos elementos fantásticos da temática do jogo no texto corrido ao mesmo tempo que expõe ao leitor por meio das ilustrações.

2.2.2- Aventuras de RPG

As aventuras escritas para jogos de RPG são feitas para jogadores que já conhecem as regras básicas do jogo, disponibilizadas nos manuais e livros dos respectivos jogos, por esse motivo a grande maioria delas opta por seguir a mesma diagramação base já estabelecida pelos manuais do jogo, como a utilização de um grid de duas colunas, tipografias destacadas com cores e pesos diferentes para tópicos e subtópicos, tabelas, caixas de texto, ilustrações e outros elementos gráficos a fim de se adequar à temática do jogo.

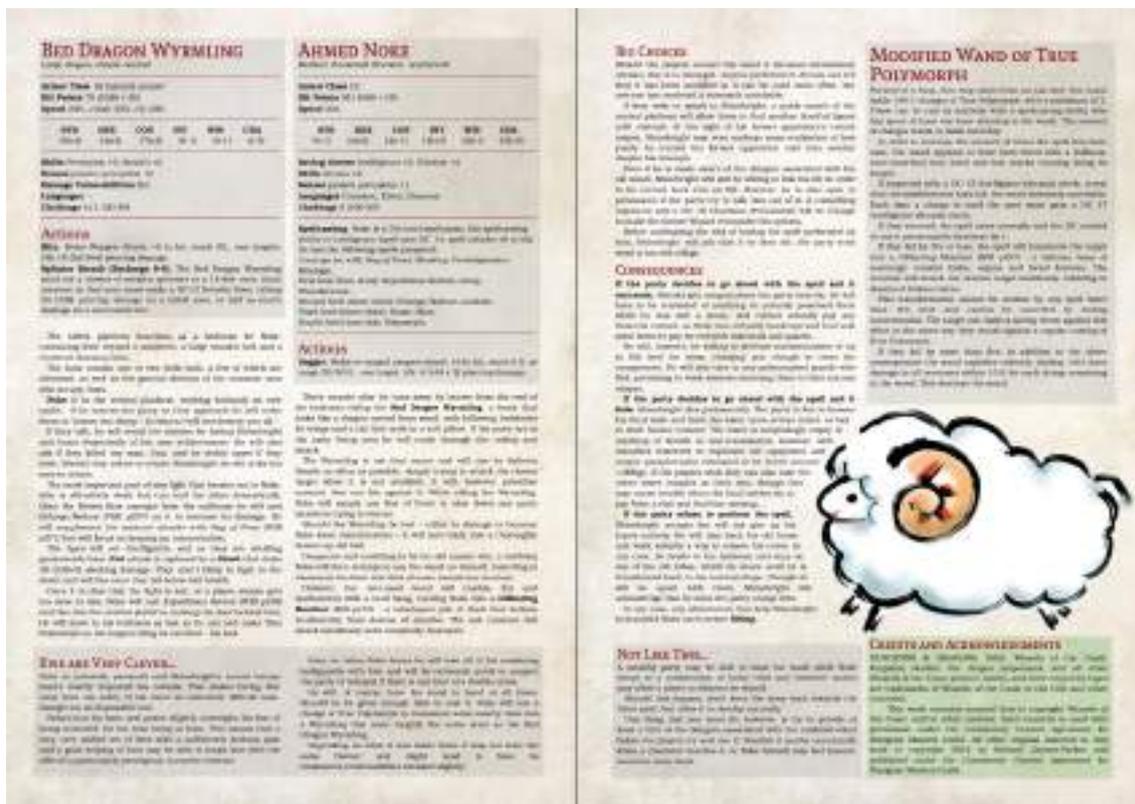


Figura 28: Páginas da aventura "The Wild Sheep Chase". Fonte: Richard Jansen-Parkes (2016)

A principal diferença entre as aventuras escritas para RPG e os manuais de regras com o Livro do Jogador, está no simples fato que as aventuras são histórias feitas para serem jogadas, e seguem uma narrativa que em sua grande maioria, não é representada visualmente pelos elementos ilustrados na página, visto que a maior parte das aventuras escritas segue o padrão dos livros de regras, que apresenta ilustrações com a função de expor o que está sendo abordado no texto.

A Figura 28 retrata as últimas páginas da aventura "The Wild Sheep Chase", feita para ser jogada utilizando as regras do LDJ, e é possível evidenciar clara inspiração, visto que a grande maioria dos elementos gráficos na página possuem clara semelhança com o livro de regras da quinta edição de *Dungeons & Dragons*. Além disso, um elemento que se destaca é a ilustração de uma ovelha presente na página, que novamente reflete apenas o caráter expositivo das ilustrações, visto que uma ovelha é um dos elementos principais na narrativa da aventura, mas a ilustração não retrata nenhum elemento diretamente relacionado ao desenvolvimento da história.

3- ILUSTRAÇÃO E NARRATIVA VISUAL PARA JOGOS DE RPG

3.1- Ilustrações em livros de RPG

As ilustrações são um dos elementos mais comuns em livros de RPG desde a primeira edição do *Dungeons & Dragons* em 1974, sempre com o objetivo principal de situar e familiarizar o leitor-jogador nos diversos elementos fantásticos, sendo abordadas como uma transcrição do texto.

3.1.1- Evolução das ilustrações nos livros de D&D

Na primeira edição do *Dungeons & Dragons*, as ilustrações aparecem com pouca frequência no livro e com traços relativamente simples (como visto na figura 29) (e já retratando os elementos do texto), devido principalmente ao período que foi publicado e o pouco orçamento que teve inicialmente, porém, após o sucesso da primeira edição, as edições seguintes apresentam um maior desenvolvimento significativo nas ilustrações, e continuando em uma crescente ao longo dos anos nas diversas publicações até edição mais recente.

A Figura 29 apresenta uma comparação entre ilustrações de temática similar, mas em edições diferentes do D&D, com o objetivo de evidenciar a evolução. Esse progresso na complexidade das ilustrações pode ser observado no uso de cores, mudança ocorrida logo na segunda edição do jogo; na frequência em que as ilustrações aparecem no livro, considerando que na quinta edição elas estão presentes em quase todas as páginas (mesmo que pequenas); na técnica de desenho, evidenciada pela melhoria na representação de uma figura humanoide e no detalhamento da pintura, na evolução da composição gráfica na ilustração e; na diagramação e organização da imagem na página, tal como sua relação com o texto.

3.1.2- A Narrativa Visual nas ilustrações em jogos de RPG

A utilização de recursos imagéticos com fins narrativos, se encontra presente em registros dos mais diversos povos ao longo da história da civilização, desde fragmentos de papiro no Egito Antigo, vasos de cerâmica na Grécia Antiga e até túmulos romanos. Contudo, apesar de todos os mais antigos registros fazerem parte da história da ilustração de uma forma geral, é necessário relacionar o desenvolvimento da ilustração em livros de forma narrativa direta à evolução das artes gráficas, a diversificação dos gêneros literários e principalmente à consolidação do livro ilustrado como principal meio de unir a literatura com a comunicação visual (PEREIRA, 2008).

Ao observarmos os principais materiais de RPG, a ilustração, assim como os demais elementos da página impressa, possuem uma função de apoio ao texto, mesmo em materiais de RPG que não são de cunho expositivo e explicativo como os Livros de Aventuras, feitos para contar uma história para aqueles jogadores que já estão situados dentro do universo e temática de RPG, e trazer esse cunho narrativo dos livros ilustrados para as ilustrações nos livros de aventuras, seria aumentar a importância das ilustrações com o objetivo de aumentar a experiência do leitor.

De acordo com Pereira (2008) é apenas no livro ilustrado em que o texto e a imagem possuem o mesmo peso narrativo e podem ser considerados mutuamente a principal influência do leitor na história, e quando colocadas em conjunto e num contexto do livro, as ilustrações adquirem propriedades como a capacidade de fazer evocar acontecimentos entre elas, e somado às demais propriedades da comunicação visual, como a capacidade de transmitir ação, movimento contínuo e emoções, a imagem chega a se equiparar com o texto corrido em termos de capacidade de descrever uma cena e/ou contar uma história.

Considerando esses fatores é observada a importância de se trazer um cunho narrativo para as ilustrações em Livros de Aventuras de RPG, considerando que esses são focados primeiramente em contar uma história e depois em fazer a história ser jogada pelo leitor, diferente dos livros de regras como o Livro do Jogador, cujo único propósito é ensinar as regras e detalhes de um jogo de RPG.

4. METODOLOGIA

4.1 - METODOLOGIA DE PESQUISA

Este trabalho constitui uma pesquisa de caráter qualitativo, com ênfase exploratória, pois visa compreender o impacto das ilustrações em livros de RPG e quais aspectos da narrativa visual são relevantes para as aventuras de RPG, através da análise dos materiais existentes e entrevistas com jogadores de RPG. A partir de seis passos para o desenvolvimento de um projeto de pesquisa: a **Seleção do tópico ou problema para a investigação**, a **Definição e diferenciação do problema**, o **Levantamento de hipóteses de trabalho**, a **Coleta, sistematização e classificação dos dados**, a **Análise e interpretação dos dados** e por fim, o **Relatório do resultado da pesquisa** (MARCONI & LAKATOS, 2003).

4.2 - METODOLOGIA DE PROJETO

Para o desenvolvimento do livro ilustrado da aventura “The Wild Sheep Chase” propondo soluções gráficas, será utilizada a proposta de Alexandre Schermach (2015) para uma metodologia de projeto aprimorada e simplificada no campo do design, a partir da fusão das metodologias de Baxter, Munari e Frascara, por se mostrar mais compreensível e simplificada e poder ser utilizada em todas as áreas do design.

Mike Baxter	Bruno Munari	Jorge Frascara
	1. P – Problema	
1. Planejamento do Projeto	2. DP – Definição do problema	1. Primeira definição do problema
2. Projeto conceitual	3. CP – Competentes do problema	
	4. CD – Coleta de dados	2. Coleta e organização de dados
	5. AD – Análise de dados	3. Análise e interpretação de dados
		4. Segunda definição do problema
		5. Determinação de objetivos
		6. Terceira definição do problema
3. Projeto de configuração	8. C – Criatividade	7. Desenvolvimento do subprojeto
4. Projeto detalhado	7. MT – Materiais e tecnologias	
	8. E – Experimentação	
5. Prumo para fabricação	9. M – Modelo	
	10. V – Verificação	8. Apresentação para o cliente
	11. DC – Desenho de construção	9. Produção e implementação
	12. S – Solução	10. Avaliação dos resultados

Figura 30: Comparativo das metodologias de Baxter, Munari e Frascara. Fonte: Schermach (2015)

Segundo Schermach (2015) na metodologia de Baxter, as definições são reduzidas, abordando grandes processos em apenas algumas etapas, enquanto os modelos de Munari e Frascara apresentam uma metodologia mais linear e fracionada, resumindo uma ação de forma mais clara e aprofundada. Schermach então realiza um comparativo entre as metodologias e observa quais etapas em comum que se fundem com frequência em, no mínimo, duas metodologias das três analisadas, chegando no seguinte resultado.

**RESULTADO DA FUSÃO DAS METODOLOGIAS DE
BAXTER, MUNARI E FRASCARA.**

- 1- Definição do problema
- 2- Coleta de Dados
- 3- Análise de Dados
- 4- Criatividade ou Desenvolvimento
- 5- Produção ou Prototipação
- 6- Verificação
- 7- Apresentação
- 8- Solução/Avaliação de resultado

Figura 31: Fusão das metodologias de de Baxter, Munari e Frascara. Fonte: Schermach (2015)

5 – DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Seguindo a metodologia adaptada de Schermach (2015), temos as seguintes etapas de produção para o projeto.

5.1- Definição do Problema

Observou-se nos livros de RPG desde as primeiras edições, a presença de diversas ilustrações de caráter expositivo, principalmente por conta da natureza dos livros, contudo, esse caráter expositivo das ilustrações se perpetuam nos livros de aventuras de RPG, que possuem uma função diferente dos livros de regras, já que os livros de aventuras essencialmente contam histórias. Então como utilizar princípios da narrativa visual para desenvolver ilustrações para uma história feita para ser jogada em *Dungeons & Dragons 5e*?

5.2- Coleta de Dados

A coleta e organização de dados se deu a partir do estudo acerca da história do RPG e importância e influência para o meio, assim como a relação dos materiais existentes com o leitor-jogador a partir dos princípios do design da informação e design editorial.

5.3- Análise de dados

A análise de dados se deu a partir do estudo dos elementos gráficos no Livro do Jogador a fim de entender os elementos essenciais de um livro de RPG, para ter uma estrutura de referência para o projeto, porém não determinante para os detalhes sobre a aparência final. Assim como o estudo acerca das ilustrações existentes em livros de RPG e a forma que os aspectos da narrativa visual podem ser utilizados para desenvolver novas ilustrações.

5.4- Criatividade

O desenvolvimento inicial do projeto se deu a partir da criação inicial de rascunhos e *thumbnails*⁷ para o layout geral do projeto, sem aprofundar tanto em rascunhos e protótipos mais elaborados.



5.5- Prototipação e Produção

A prototipação inicial do projeto se deu inicialmente estabelecendo um modelo de layout bem definido para o projeto, já com os grids estabelecidos, e o corpo do texto organizado e diagramado já no local definido, antes mesmo da adição de qualquer elemento gráfico, e em seguida, uma vez que o texto estava posicionado de acordo, foi possível o desenvolvimento os rascunhos iniciais das ilustrações definitivas que estariam presentes no projeto.

⁷ Thumbnails são pequenos modelos simplificados de um desenho ou projeto final, feitos em cerca de 30 segundos a um minuto, com a finalidade de estudar analisar a composição da peça em escala antes de começar os rascunhos da peça final.

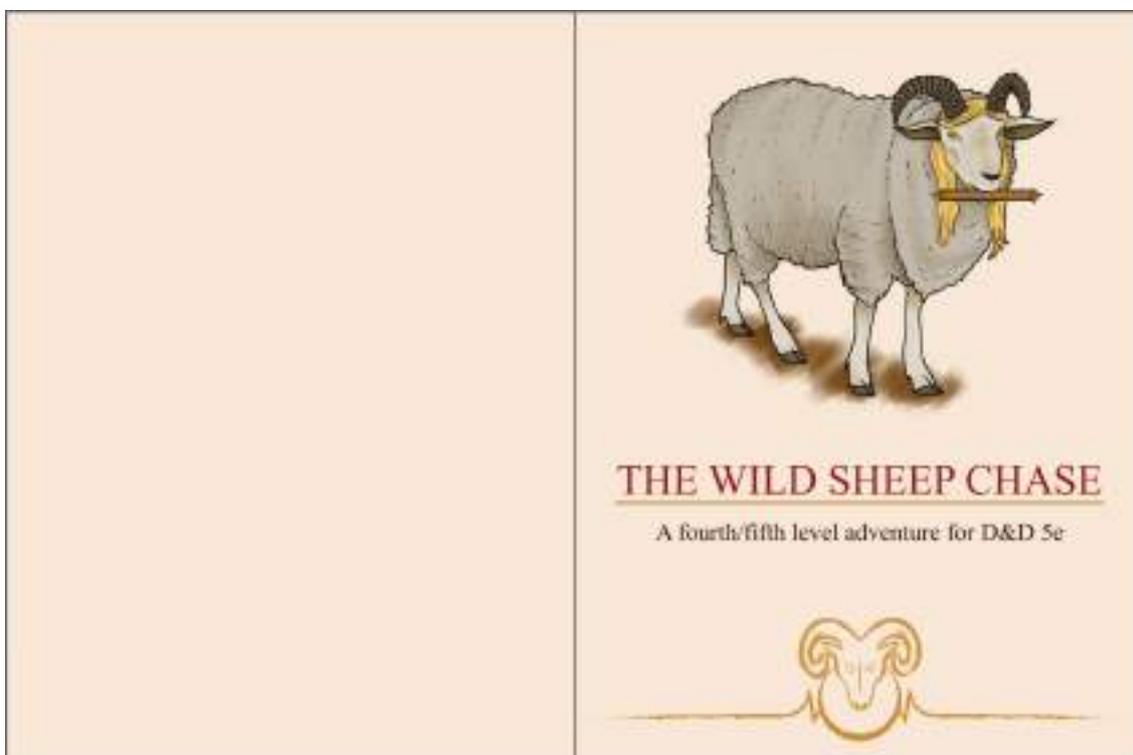
Após a prototipação inicial, foram adicionados os elementos gráficos restantes ao projeto, como cor, caixas de texto e demais grafismos, assim como o desenvolvimento final das ilustrações e a sua aplicação no projeto.

5.6- Verificação

A etapa de verificação ocorre lado a lado com a execução do projeto, a medida que os diversos elementos gráficos são adicionados ao projeto, ocorreram em momentos distintos revisões acerca de quais elementos estariam de acordo com a proposta do trabalho, quais deveriam ser retirados, modificados ou adicionados.

5.7- Apresentação e Resultados

Para o desenvolvimento do projeto da nova diagramação da aventura “The Wild Sheep Chase”, foram utilizados meios digitais para diagramação do material e desenvolvimento das ilustrações. A organização do material foi feita no Adobe Illustrator e as ilustrações foram feitas no ClipStudio Paint e Adobe Photoshop.



O layout base utilizado foi o do Livro do Jogador, mantendo um formato de página com 21,67 cm de largura por 28,24 cm de altura. O grid de duas colunas também se manteve, por ser um dois traços característicos dos livros de RPG. O material novo também foi feito pensando na relação das duas páginas, esquerda com a direita, com o intuito de ser utilizado como um material impresso, com a presença de capa, contracapa e folha de rosto.

O texto se manteve com uma tipografia serifada e alinhado à esquerda, com a principal mudança realizada sendo o aumento do corpo do texto do tamanho nove para o tamanho 12, com o intuito de melhorar a legibilidade e as entrelinhas do texto, com o objetivo de ter mais respiros durante a leitura. Com o mesmo objetivo, também foram adicionadas mais quebras de página e de colunas entre segmentos diferentes do texto. Os títulos se mantiveram em um tom avermelhado, caixa alta e negrito assim como o Livro do Jogador.

Houve também um ajuste geral na utilização das cores e o layout geral das caixas de texto para se manter mais fiel ao Livro do Jogador, porém sem a utilização de texturas e muitos elementos gráficos para trazer uma abordagem mais moderna ao livro, e se adequar ao estilo também moderno das novas ilustrações.



O desenvolvimento das ilustrações foi todo pensando para trazer elementos da narrativa para a imagem podendo atribuir à imagem o mesmo poder narrativo do texto, fazendo relação da imagem pictórica com a verbal no esquema apontado por Twyman (1982). Também foi trazido diferentes tipos de ilustração, seguindo como inspiração, os modelos das ilustrações presentes no Livro do Jogador.

AFTER THE DUST SETTLES

After the dust settles, the... (text continues)

It may be better to... (text continues)

RECOVERING GUY

A... (text continues)

It may be better to... (text continues)



THE HOUSE IN THE WOODS

The... (text continues)

BEARLYEN WAYS

After... (text continues)



My... (text continues)

All... (text continues)



GUY
... (text continues)

... (text continues)

... (text continues)

AFTER THE DUST SETTLES
... (text continues)

... (text continues)

... (text continues)

ROLEPLAYING GUY

... (text continues)

... (text continues)

... (text continues)

... (text continues)

O texto corrido do material foi mantido o mesmo na língua inglesa, feito apenas algumas mudanças no posicionamento de caixas de texto para se adequar melhor à nova diagramação. Também foi utilizado o mesmo mapa esquemático apresentado no material original, visto que é um elemento feito para ser utilizado durante o jogo, porém, no novo material, as últimas duas páginas são dedicadas ao mapa, possibilitando que o livro seja aberto e o mapa seja utilizado em uma mesa durante um jogo de RPG.



6- CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise acerca da utilização dos princípios de design da informação e design editorial com o objetivo de entender melhor os elementos gráficos que constituem os livros de RPG, assim como suas funções na relação do livro com o leitor-jogador, em seguida uma análise sobre as ilustrações presentes em livros de RPG e a relação do texto com a imagem presente nos livros, assim como utilizar princípios da narrativa visual para desenvolver ilustrações para uma história de *Dungeons & Dragons 5e* feita para ser lida e jogada.

Ao analisar os principais materiais da quinta edição do jogo *Dungeons & Dragons*, assim como o material original da aventura "*The Wild Sheep Chase*", com o objetivo desenvolver um material com novas soluções gráficas para a aventura, foi possível observar diversos elementos com espaço para melhoria partindo do princípio da comunicação eficiente da informação para o leitor. Mudanças essas que, assim como as ilustrações que foram desenvolvidas para se adequar ao tom narrativo do livro de aventuras, foram realizadas no projeto final, tais como o aumento no tamanho do corpo do texto para melhorar a legibilidade no texto, e quebras adicionais de página e de colunas entre segmentos diferentes do texto com o objetivo de tornar a leitura mais agradável. Permitindo assim, alcançar os principais objetivos propostos com o projeto.

Com o desenvolvimento da pesquisa foi possível a história do *Dungeons & Dragons* junto com o nascimento do gênero RPG, além de compreender a sua importância e impacto que possui até hoje na cultura popular, se mantendo relevante como uma própria indústria, com suas tradições e jogadores fiéis a mais de 40 anos. Também foi possível compreender a importância do design editorial utilizado com princípios do design da informação para auxiliar e melhorar a eficiência com que a informação é transmitida para o leitor-jogador na diagramação de livros de RPG, utilizando todas as formas da linguagem visual gráfica. E por fim foi possível compreender como utilizar de aspectos narrativos para desenvolver ilustrações para aventuras de RPG, trazendo principalmente princípios do livro ilustrado, em que a

ilustração possui o mesmo impacto narrativo e estabelece a mesma conexão com o leitor que o texto corrido.

Nesse sentido, não foi possível aprofundar nessa pesquisa, sobre discussões acerca da evolução técnica das diversas ilustrações nos livros de Dungeons & Dragons ao longo dos anos, e qual o possível melhor estilo de ilustração para livros de RPG de tema medieval como D&D. Também não foi possível realizar uma análise aprofundada sobre quais as possíveis melhorias significativas na diagramação dos livros de RPG, com o intuito de trazer uma abordagem mais moderna porém se mantendo fiel ao tema e ambientação dos respectivos jogos. Podendo esses, serem temas mais aprofundados em pesquisas futuras na área.

No final, foi possível o desenvolvimento de um material contendo uma aventura pronta para a quinta edição de *Dungeons & Dragons*, ainda apresentando todos os elementos gráficos e ilustrações de um livro de RPG, porém com melhorias com o objetivo de melhorar a experiência do jogador. Este material pode ser utilizado por qualquer um que queira se aventurar em RPG, necessitando apenas os conhecimentos das regras básicas do jogo para jogar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Addison. **Roleplaying Game**: uma aventura, um aprendizado. Em XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Recife - PE – 14 a 16/06/2012.

BETTOCCHI, Eliane. **Um homem, uma mulher e um monstro**: gênero na ilustração de RPG. 2003

CAVALCANTI, Eduardo L D; SOARES, Márlon H F B. **O uso de jogo de roles (roleplaying game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico**. Em Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol.8 Nº1 (2009).

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons**: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures. TSR, inc. 1974

HALUCH, Aline. **Guia prático de design editorial**: criando livros completos. Teresópolis, RJ: 2AB Editora, Julho 2013

JACOBSON, Robert E. **Information Design**. Illinois, Massachusetts: MIT Press, 2000.

MARCONI, Marina e LAKATOS, Eva. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa: Edições 70, 1981.

PETERSON, Jon. **History: Forty Years of Adventure**. D&D: Official Home page, 2014. Disponível na internet por http em: <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>. Acesso em 11 nov. 2020

PETTERSSON, Rune. **Information Design**. Västerås: Mälardalens Högskola Research & Reports. Opuscula Nr 36, 1998.

PETTERSSON, Rune. **Information Design**, An introduction. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2002.

PEREIRA, Nilce Maria. **Traduzindo com imagens: A Imagem como Reescritura, A Ilustração como Tradução.** 2008. Tese (Doutorado) – Curso de Estudos Linguísticos e Literários em Inglês, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008

RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

Sem autor: **Dungeons & Dragons: A History & Overview.**
<http://code.pediapress.com/> 29 de julho de 2010

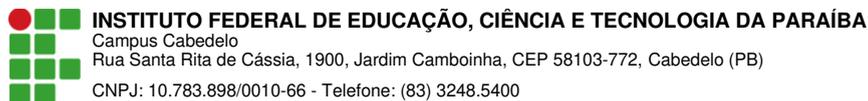
SERBENA, Carlos A. **O Mito do Herói nos Jogos de Interpretação (RPG).** 2006.
Orientador: Prof. Dr. Rafael Raffaelli. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas

SOCIEDADE BRASILEIRA DE DESIGN DA INFORMAÇÃO (SBDI). Brasil, 2021.
Disponível em: <<https://sbdi.org.br/>> . Acesso em: 30 set. 2021.

TWYMAN, Michael. **The Graphic Presentation of Language.** Stony Stratford: Grillford Ltd, 1982.

WATERS, Darren. **What happened to Dungeons and Dragons.** UK: BBC News Online, 2004. Disponível na internet por http em:
http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3655627.stm. Acesso em 30 nov. 2020

WIZARDS RPG Team. **Dungeons & Dragons: Player's Handbook - Livro Do Jogador** 5a edição. Wizards of the Coast, 2014. Galápagos Jogos, 2019.



Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC

Assunto: TCC
Assinado por: Joao Arthur
Tipo do Documento: Tese
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- João Arthur de Macêdo Rafael Figueiredo, ALUNO (201717010021) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO, em 24/08/2023 20:02:04.

Este documento foi armazenado no SUAP em 24/08/2023. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 922053

Código de Autenticação: 13666a5ddd

