

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

LAURA SCHAITL SOUZA
MARCOS MARTINS DE MOURA

GOBLINZITO:
INTRODUÇÃO AO UNIVERSO DOS RPGS DE MESA POR MEIO DE UMA HISTÓRIA
EM QUADRINHOS

GOIÂNIA
2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Laura Schaitl Souza; Marcos Martins de Moura

Título do trabalho: GOBLINZITO: introdução ao universo dos RPGs de mesa por meio de uma história em quadrinhos

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Vice-Diretor**, em 17/01/2024, às 20:29, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marcos Martins De Moura, Discente**, em 29/01/2024, às 10:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Laura Schaitl Souza, Discente**, em 29/01/2024, às 11:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4296070** e o código CRC **FF1DBBCB**.

LAURA SCHAITL SOUZA
MARCOS MARTINS DE MOURA

GOBLINZITO:
INTRODUÇÃO AO UNIVERSO DOS RPGS DE MESA POR MEIO DE UMA HISTÓRIA
EM QUADRINHOS

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Orientador: Dr. Cláudio Aleixo Rocha

GOIÂNIA
2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Moura, Marcos Martins de
Goblinzito [manuscrito] : Introdução ao Universo dos RPGs de Mesa por Meio de uma História em Quadrinhos / Marcos Martins de Moura, Laura Schaitl Souza. - 2023.
80 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2023.
Bibliografia. Apêndice.
Inclui lista de figuras, lista de tabelas.

1. Histórias em quadrinhos digitais. 2. RPGs de mesa. 3. Ilustração. 4. Design de personagens. 5. Ludicidade. I. Souza, Laura Schaitl. II. Rocha, Cláudio Aleixo, orient. III. Título.

CDU 745/749



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao(s) 17 dia(s) do mês de janeiro do ano de 2024 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “GOBLINZITO: introdução ao universo dos RPGs de mesa por meio de uma história em quadrinhos”, de autoria de Laura Schaitl Souza e Marcos Martins de Moura, do curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo Dr. Cláudio Aleixo Rocha – orientador (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Edgar Silveira Franco, membro 1 (FAV/UFG) e Flávio Gomes de Oliveira, membro 2 (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição dos estudantes. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora considerou o TCC aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Vice-Diretor**, em 22/01/2024, às 11:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Coordenador de Curso**, em 22/01/2024, às 16:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 25/01/2024, às 07:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4309489** e o código CRC **1F8045E4**.

AGRADECIMENTOS

Aos mestres que tivemos ao longo da vida, aqueles que nos ensinaram como explorar o mundo e a nós mesmos. Aos amigos que caminharam conosco e pelas descobertas inusitadas em meio a dificuldades. À família que nos proporcionou suporte para termos oportunidade de errar e aprender. Agradecemos especialmente ao professor Cláudio pelo companheirismo, apoio e exemplo durante essa trajetória. Ao professor Flávio pelo incentivo e receptividade com a proposta, o jeito que os olhos dele brilharam com a proposta do projeto foi um indício de que acertamos. Ao Pedro e ao Lucas, por terem proporcionado um ambiente seguro para aprender sobre RPG de mesa. À Ana Carolina por ter emprestado o *iPad* para que pudéssemos usar o *Procreate*. E em especial, agradecemos à Laura Jaber, pelo suporte dado no momento mais difícil. Agradecemos a todos os amigos que ofereceram ajuda, mas que não aceitamos, com medo de atrapalhar suas vidas, mas agradecemos também aos que não ofereceram, por estarem passando pelas mesmas dificuldades. Aos amigos que encontramos para jogar RPG e contar as histórias dos nossos personagens. E em especial, à experiência com o Mais Uma Mesa, sem isso, eu não teria a confiança de mestrear. Com certeza concluir um Trabalho de Conclusão de Curso não é tarefa fácil, mas ter o apoio de todos foi de suma importância, e sem a dupla de trabalho presente, a dificuldade teria sido dobrada. Obrigado a todos!

RESUMO

Este projeto busca propor e desenvolver uma história em quadrinhos digital para dispositivos móveis cuja função é ensinar pessoas que tenham um interesse latente pela área dos RPGs de mesa (*tabletop role playing games*, ou jogos de interpretação). Busca-se uma proposta generalista que abarque o máximo de mecânicas de jogo que sejam comuns a múltiplos sistemas de RPGs de mesa. Além de introduzir os conceitos básicos de jogabilidade, de modo a imergir novos jogadores nesse universo fantasioso de maneira gradual, acessível e de fácil compreensão. Para isso, procura-se usar como suporte o protagonista da história, um *goblin* aventureiro e espontâneo que usa da quebra da quarta parede como recurso para se comunicar com o leitor, trazendo a ludicidade como elemento diferencial da narrativa. Sendo assim, serão feitos levantamentos e pesquisas preliminares nas áreas das histórias em quadrinhos, histórias em quadrinhos digitais, RPGs de mesa e design de personagens. Para a criação do produto final do projeto, será usada a metodologia de Rodrigo Leôncio Motta (2012).

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos digitais, RPGs de mesa, ilustração, design de personagens, ludicidade.

ABSTRACT

This project aims to propose and develop a digital comic for mobile devices whose function is to teach people who have a latent interest in tabletop role playing games (RPGs). A generalist proposal is sought, to cover as many common game mechanics from multiple tabletop RPG systems as possible. In addition to introducing the basic concepts of gameplay, in order to immerse new players in this fantasy universe in a gradual, accessible and easy to understand way. For this, the protagonist of the story will be used as a support, an adventurous and spontaneous goblin who uses fourth wall breaks as a resource to communicate with the reader, bringing playfulness as a differential element of the narrative. Therefore, surveys and preliminary research will be carried out in the areas of comics, digital comics, tabletop RPGs and character design and. For the creation of the project's final product, the methodology of Rodrigo Leôncio Motta (2012) will be used.

Keywords: Digital comics, tabletop RPGs, illustration, character design, playfulness.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

| | |
|---|-----------|
| Figura 1 - Miniaturas de personagens e dados | 1 |
| Figura 2 - Ficha de jogador de <i>D&D</i> preenchida | 2 |
| Figura 3 - Referências relevantes para os RPGs de mesa | 5 |
| Figura 4 - Acervo de acessórios um jogador de RPG de mesa | 7 |
| Figura 5 - Tirinha da Turma da Mônica | 10 |
| Figura 6 - Exemplo de tirinha digital | 13 |
| Figura 7 - Arte sequencial de um processo de montagem | 19 |
| Figura 8 - Respostas obtidas no questionário | 24 |
| Figura 9 - Comparação entre uma HQ impressa e digital | 30 |
| Figura 10 - Logotipo do serviço de publicação de <i>webtoons Tapas</i> | 31 |
| Figura 11 - Adaptação do formato digital para analógico | 33 |
| Figura 12 - Painel semântico de estilo visual pretendido para a HQ | 34 |
| Figura 13 - Alguns dos primeiros esboços do <i>Goblinzito</i> | 37 |
| Figura 14 - Painel semântico de personagens <i>goblins</i> | 37 |
| Figura 15 - Esboços fundamentados do personagem <i>Goblinzito</i> | 39 |
| Figura 16 - Desenhos finalizados do personagem <i>Goblinzito</i> | 40 |
| Figura 17 - <i>Modelsheet</i> do personagem <i>Goblinzito</i> | 40 |
| Figura 18 - Estudo de expressões do personagem <i>Goblinzito</i> | 41 |
| Figura 19 - Esboços do personagem <i>Elfato</i> | 43 |
| Figura 20 - <i>Modelsheet</i> do personagem <i>Elfato</i> | 43 |
| Figura 21 - Estudo de expressões do personagem <i>Elfato</i> | 44 |
| Figura 22 - Estudo de silhueta de ambos os personagens | 45 |
| Figura 23 - Tipografia definida para as falas do personagem <i>Goblinzito</i> | 46 |
| Figura 24 - Tipografia definida para as falas do personagem <i>Elfato</i> | 46 |
| Figura 25 - Comparativo entre <i>sketch</i> e versão final do quadrinho | 47 |
| Figura 26 - Compilado de algumas telas do quadrinho durante os <i>sketches</i> | 50 |
| Figura 27 - Compilado de algumas telas do quadrinho finalizadas | 51 |

QUADROS

| | |
|--|-----------|
| Quadro 1 - Análise de produtos similares | 28 |
| Quadro 2 - Especificações dos limites de interação com o aparelho | 31 |

| | |
|--|-----------|
| Quadro 3 - <i>Checklist</i> de requisitos da história em quadrinhos digital | 35 |
| Quadro 4 - Características do personagem <i>Goblinzito</i> | 38 |
| Quadro 5 - Características do personagem <i>Elfato</i> | 42 |
| Quadro 6 - Elementos da HQ digital <i>Goblinzito</i> | 48 |
| Quadro 7 - Documento de Design de Histórias em Quadrinhos Digitais | 52 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 1 |
| 1.1. Tema | 2 |
| 1.2. Problema de pesquisa | 3 |
| 1.3. Objetivo geral | 3 |
| 1.4. Objetivos específicos | 3 |
| 1.5. Justificativa | 4 |
| 2. REFERENCIAL TEÓRICO | 9 |
| 2.1. Histórias em quadrinhos impressas e digitais | 9 |
| 2.2. Ludicidade e suas aplicações | 13 |
| 2.3. RPGs de mesa e suas características | 14 |
| 2.4. Caráter didático das HQs | 17 |
| 3. MÉTODO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO | 21 |
| 3.1. Etapa Informativa | |
| 3.1.1. Aplicação de questionário | 24 |
| 3.1.2. Análise de público alvo | 26 |
| 3.1.3. Análise de produtos similares | 27 |
| 3.1.4. Recursos digitais e limites da interação | 29 |
| 3.1.5. Plataforma de publicação | 31 |
| 3.1.6. Adaptação do formato | 32 |
| 3.1.7. Definição do estilo visual | 34 |
| 3.1.8. <i>Checklist</i> | 34 |
| 3.2. Etapa Criativa | 35 |
| 3.2.1. Ideia e Enredo | 35 |
| 3.2.2. Design de personagens | 36 |
| 3.2.3. Tipografia | 45 |
| 3.2.4. Escolha do <i>brush</i> e cor do plano de fundo | 47 |
| 3.2.5. Criação do roteiro e HQ definitiva | 48 |
| 3.3. Etapa Descritiva | 52 |
| 4. CONCLUSÃO | 54 |

| | |
|--|-----------|
| REFERÊNCIAS | 55 |
| APÊNDICE A - TELAS DO QUADRINHO (SKETCHES) | 58 |
| APÊNDICE B - TELAS DO QUADRINHO FINALIZADAS | 61 |

1. INTRODUÇÃO

Um TRPG, *Tabletop Role Playing Game*, ou RPG de mesa é um jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens fantasiosos, ambientados em um cenário fictício onde eles devem tomar decisões e agir (por meio da fala) tal qual seu personagem agiria. As ações dentro do jogo são definidas por rolagens de dados, onde geralmente um número baixo representa que a ação falhou, e um número alto, que a ação teve sucesso. Todo o processo é mediado por um sistema definido de regras e pelo mestre da mesa, que deve ser o narrador principal da história, guiando como ela progride e como as ações dos jogadores irão impactá-la.

Figura 1 - Exemplo de miniaturas de personagens e dados



Fonte: Wheelhouse Workshop.

Entretanto, apesar da proposta simples, esse universo é bastante complexo, pois, além de apresentar centenas de regras com várias interações entre si e um processo trabalhoso para a criação de personagens, a existência de múltiplos jogos de RPG de mesa, cada um com seus próprios sistemas e regras, pode ser um fator a mais que mantém jogadores em potencial afastados desse meio. Os RPGs de mesa têm a capacidade de proporcionar experiências imersivas em diversos contextos e temáticas, além de ser um aliado na integração social de um grupo. Mas é inegável que adentrar este universo pode se provar uma experiência frustrante, dado tantas variáveis complexas e termos não familiares.

Figura 2 - Exemplo de uma ficha de jogador de *D&D* preenchida

D&D BEYOND

Gatriel
CHARACTER NAME

Fighter 15
CLASS & LEVEL

Titán Aasimar
RACE

Noble
BACKGROUND

kilycatthang
PLAYER NAME

(Milestone)
EXPERIENCE POINTS

STRENGTH
+9
29

DEXTERITY
+2
15

CONSTITUTION
+2
15

INTELLIGENCE
+1
12

WISDOM
+1
12

SAVING THROWS

- Strength +3
- Dexterity +2
- Constitution +2
- Intelligence +1
- Wisdom +1
- Charisma +1

ARMOR
21
CLASS

INITIATIVE
+2

RESISTANCES - Necrotic, Radiant
DEFENSES

Max HP
163

Current HP
Temp HP

HIT POINTS

Hit Dice
15d10

DEATH SAVES
SUCCESS: 0/3
FAILURE: 0/3

INSPIRATION

PROFICIENCY BONUS
+5

ABILITY SAVE DC

SPEED
30 ft. (Walking)

ARMOR
Heavy Armor, Light Armor, Medium Armor, Shields

WEAPONS
Martial Weapons, Simple Weapons

TOOLS
Cartographer's Tools, Playing Card Set

LANGUAGES
Celestial, Common, Draconic, Telouxian, Undercommon

PROFICIENCIES & LANGUAGES

ACTIONS
Standard Actions
Attack, Cast a Spell, Dash, Disengage, Dodge, Help, Hide, Ready, Search, Use an Object, Opportunity Attack, Grapple, Shove, Inspire, Two-Weapon Fighting, Interact with an Object

BONUS ACTIONS
Great Weapon Master Attack
On your turn, when you score a critical hit with a melee weapon or reduce a creature to 0 HP with one, you can make one melee weapon attack as a bonus action.

Fonte: Cat Webling.

Diferente de outros jogos, sejam de cartas, de tabuleiro ou digitais, onde a principal substância é a visualidade, grande parte do conteúdo de uma sessão de RPG é composto principalmente pela linguagem, tanto falada quanto escrita. Fazendo um paralelo entre a etimologia e os RPGs, Jara e Torner (2008) defendem que o adjetivo “literário” pode se referir à capacidade das palavras de transmitir emoções, significados e experiências. E essa hipótese pode ser facilmente comprovada pelos jogadores, visto que, sendo um jogo de interpretação de papéis, a principal forma de comunicação que possibilita a sessão é a fala.

Diante desse cenário, viu-se a oportunidade de mitigar a dificuldade de jogadores iniciantes e/ou inexperientes no universo dos RPGs de mesa ao aliá-lo às histórias em quadrinhos (HQs). O suporte para qual o projeto é destinado são os dispositivos móveis, de modo a democratizar o acesso ao produto final. Dado a natureza lúdica e emotiva das ilustrações aplicadas em uma HQ, espera-se que o conteúdo denso e complexo desse universo se torne mais compreensível e acessível ao jogador.

1.1. Tema

O interesse pelos temas do projeto surgiu há muito, com contato prévio tanto com as histórias em quadrinhos, através do acervo gigantesco da “Turma da Mônica”, de Maurício de Souza,

quanto com os RPGs de mesa, em específico o “*Dungeons & Dragons* 4º Edição”. Ao longo da vida acadêmica, a paixão pelos assuntos perdurou e foi até fortalecida após a disciplina de História em Quadrinhos de Autor, que detalhou não apenas o processo criativo de uma HQ, como também a história dessa linguagem e seus elementos compositivos.

Adicionalmente, observou-se em círculos sociais próximos que muitas pessoas possuem interesse nos RPGs de mesa, mas se sentem intimidadas pela amplitude de regras e processos necessários para iniciar uma sessão do jogo. Diante desse cenário, viu-se uma oportunidade de aliar o tema com uma HQ. Segundo Eisner (2001), as HQs têm duas funções gerais: instruir e gerar entretenimento. Mas dada a natureza expositiva da arte sequencial, termo cunhado pelo autor para se referir às histórias em quadrinhos, essas funções podem se sobrepor.

E é exatamente nessa intersecção que este projeto busca se inserir: criar um produto cuja função é ensinar, mas que a faça de maneira recreativa, propondo uma experiência imersiva para o leitor de modo a nutrir seu interesse pelos RPGs de mesa. A ludicidade, derivada tanto da linguagem visual das HQs, como do *Goblinzito*, o protagonista, vem como aliada, tornando todo o processo de leitura uma atividade descontraída, facilitando o aprendizado. Vale mencionar também o potencial tecnológico dos *smartphones*, ou dispositivos móveis, e como eles podem trazer vantagens a favor do objetivo do projeto.

1.2. Problema de pesquisa

Dado o contexto onde surge a pesquisa, e o seu tema exposto anteriormente, o problema se dá como uma pergunta: “Como uma história em quadrinhos digital pode ser utilizada para introduzir o universo complexo dos RPGs de mesa para pessoas interessadas no assunto?”

1.3. Objetivo geral

Diante da problemática exposta acima, surge como proposta de solução os objetivos da pesquisa, tanto o geral quanto os específicos. O objetivo geral pode ser descrito como: “Desenvolver uma história em quadrinhos digital acessível e que use da quebra da quarta parede, com o objetivo de ensinar pessoas interessadas a jogar RPGs de mesa.”

1.4. Objetivos específicos

Por conseguinte, são listados os objetivos específicos da pesquisa:

- Estudar a aplicação dos elementos compositivos de uma HQ digital, como os enquadramentos, ângulos e componentes visuais.

- Estudar os fundamentos e aplicação do design de personagens (*character design*) para criar o *Goblinzito*.
- Transmitir ludicidade por meio da HQ, usando de recursos próprios da linguagem, do *Goblinzito* com a metalinguagem e a quebra da quarta parede.
- Apresentar o protótipo digital da HQ.

1.5. Justificativa

Segundo Duarte (2005), em “Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação”, no processo de elaboração de um projeto de pesquisa, seu tema deve ser reconhecido como relevante tanto para o pesquisador quanto para uma comunidade de pesquisadores. Indo além, percebe-se a relevância dos RPGs de mesa não apenas para um nicho de jogadores, mas também como uma influência forte na cultura ocidental. O sistema de RPG de mesa mais conhecido é o *Dungeons & Dragons* (D&D), e seu impacto cultural é tão grande que vê-se com frequência referências diretas a ele em filmes e séries de televisão. O *The Big Bang Theory*, uma série de televisão norte-americana de comédia, que teve grande sucesso no Brasil, juntando mais de 120 mil espectadores simultâneos, já teve um episódio inteiro dedicado ao sistema de RPG de mesa.

Outro exemplo é a popular série de ficção científica ambientada nos anos 80 *Stranger Things*, cujos personagens não só aparecem ativamente participando de uma sessão de jogo múltiplas vezes, como, no panorama geral, o enredo da narrativa se assemelha a uma aventura de RPG (um grupo de amigos, cada um com uma especialidade, se une numa jornada cheia de perigos que, em síntese, se trata de um embate constante entre o bem e o mal). Seguindo este raciocínio, é lógico mencionar até a influência dos RPGs no modelo narrativo da jornada do herói. Por fim, outros exemplos da influência dessa mídia na cultura ocidental incluem: a websérie estadunidense *Critical Role*, que uniu diversos dubladores profissionais para participar de uma mesa de D&D, acumulando em média 70 milhões de visualizações por episódio. E a criação do RPG de mesa nacional “Ordem Paranormal” por Rafael “Cellbit” Lange, cuja transmissão, também no formato de websérie, que uniu influenciadores brasileiros, alcançou milhares de visualizações.

Figura 3 - *Stranger Things* e *Dungeons and Dragons*: Honra Entre Rebeldes como referências relevantes para os RPGs de mesa



Fonte: Netflix e Jeremy Latham.

Em retrospecto, observa-se que o RPG de mesa *D&D*, por ter um impacto cultural tão grande, continua hoje sendo um marco, oferecendo um dos universos fantasiosos mais ricos e detalhados do gênero e, conseqüentemente, sendo uma ótima experiência de imersão para seus jogadores, mesmo depois de quase 50 anos desde seu lançamento. Agora, se tratando da popularidade desses jogos no geral no mercado brasileiro, trata-se de uma mídia tão influente que o próprio Ministério da Cultura (MEC) reconhece os RPGs de mesa como uma ferramenta lúdica e pedagógica para a utilização em ambientes de ensino. Além do fato de que, entre os sistemas de RPG mais jogados no mundo, quatro deles são brasileiros, de acordo com levantamento feito pela Roll20 no segundo semestre de 2020.

Outra justificativa para o desenvolvimento deste projeto é a escassez de conteúdo acadêmico sobre RPGs de mesa. Vê-se pouquíssimos trabalhos nacionais publicados sobre o tema, e quando se encontra, trata-se da aplicação dos RPGs em áreas específicas, como para o ensino de disciplinas no ensino fundamental e médio, nunca de forma abrangente. Em contraponto, existe bastante conteúdo didático sobre os mais variados sistemas de jogo espalhados pela internet, mas é nessa abundância que se encontra o problema: um jogador inexperiente não vai saber por onde começar. Na tentativa de remediar isso, recorre-se às funções de um trabalho de pesquisa, cujas funções incluem testar uma hipótese, analisar bibliografia, ou organizar ideias e informações dispersas na literatura acerca de uma área temática (Duarte, 2005).

No passado, foi observado que a escassez de conteúdo acadêmico e até a desvalorização do mesmo também já foi um problema para as histórias em quadrinhos. E isso é reiterado por uma observação de Will Eisner (2001): “(...) a arte sequencial tem o histórico de ser ignorada como forma digna de discussão acadêmica, apesar de os elementos que a compõem, como a escrita, o desenho e o design serem considerados relevantes individualmente. (...)”. Felizmente, hoje o cenário acadêmico se apresenta de forma bem mais receptiva ao tema, que já é considerado uma forma de comunicação em massa. Espera-se que, com a união das histórias em quadrinhos aos RPGs de mesa, esse campo também receba sua devida valorização e estudo.

Historicamente, os RPGs de mesa são alvo de discriminação e preconceito por uma parcela mais conversadora da sociedade, e no pior dos casos, já foi associado até mesmo com o satanismo. Hoje, apesar do contexto globalizado do mundo, onde as pessoas têm maior acesso à informação, assume-se que certo dano foi causado à reputação dos RPGs de mesa. *Goblinzito*, na sua proposta amigável e intuitiva de introduzir novos jogadores, poderia consequentemente ser um aliado para combater vestígios desse preconceito. Afinal, não há nada de errado com esses sistemas de jogo: são apenas mais uma forma de entretenimento e integração social, além de uma ferramenta poderosa para instigar a imaginação. A distribuição gratuita da história em quadrinhos digital também tem como objetivo auxiliar nessa desconstrução, garantindo assim que seja um conteúdo acessível para qualquer pessoa interessada no tema.

Segundo dados divulgados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em 2022, o principal meio de acesso à internet pelos brasileiros é o aparelho celular. Os dados mostram que 86,5% dos brasileiros com 10 anos ou mais têm aparelhos celulares para uso pessoal. Foi com base nesses dados que foi tomada a decisão do formato da história em quadrinhos, tendo em mente a acessibilidade. Adicionalmente, os materiais próprios de cada sistema de RPG de mesa, como livro de regras e livro do jogador, são caros. Para participar de uma mesa como jogador, basta lápis, papel, um conjunto de dados e a imaginação. Porém, é natural que, ao se familiarizar com esse universo, os jogadores queiram expandir seu arsenal de ferramentas, comprando peças adicionais como mapas, livros e miniaturas de personagens. Dessa forma, é estratégica a busca do projeto por uma proposta financeiramente acessível, dado todas essas questões.

Figura 4 - Demonstração da quantidade de acessórios que podem fazer parte do acervo de um jogador de RPG de mesa



Fonte: Wired.

Complementarmente, observa-se a aproximação tanto dos RPGs de mesa quanto das HQs às ilustrações e ao uso de elementos de comunicação visual como suporte. Conteúdo ilustrado, por si só, já é algo que possui um vínculo forte e arraigado na cultura dos RPGs, portanto é um forte atrativo para seus consumidores. Uma hipótese para essa associação deriva da principal influência da maioria dos sistemas: o gênero literário da fantasia. Não é à toa que o principal estereótipo ligado aos jogadores de RPG se resume a um grupo de aventureiros consistindo de guerreiros, magos, elfos e outras raças fantásticas num universo regido por magia, masmorras e dragões. E as histórias em quadrinhos, cujo cerne se trata da união entre conteúdo visual e textual, propicia um terreno fértil para trabalhar a temática do projeto. Pois não só se valerá do valor ilustrativo-figurativo tão celebrado pelos jogadores, como usará também do texto, que também é familiar ao público dos RPGs de mesa, acostumado a longas leituras de múltiplos livros (de regras, do jogador, do mestre, de criaturas...). Portanto, ao que tange o aspecto de comunicação visual de ambos temas, vê-se que o projeto apresenta bastante potencial dentro do design gráfico. Percebe-se que os fundamentos dessa área apresentam ricas ferramentas para desenvolver uma narrativa visual

estimulante, considerando o uso adequado da linguagem das formas, teoria cromática, tipografia aplicada e outros campos de estudo.

Por fim, é levantado um questionamento sobre a escolha do meio com o qual irá se trabalhar o tema do projeto: por quê uma história em quadrinhos no lugar de, suponha-se, um manual ilustrado? Porque a história em quadrinhos tem a vantagem de seguir uma linha narrativa, com começo, meio e fim, tal qual uma sessão de RPG de mesa. Esse paralelo, além de auxiliar em manter o engajamento dos jogadores, já os está inserindo indiretamente dentro de um pilar fundamental de um RPG de mesa, que é a narrativa. Além disso, um manual ilustrado propõe uma aproximação didática mais técnica se comparado com o potencial de imersão de uma história em quadrinhos, cuja leitura, historicamente, é associada a uma atividade recreativa.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Um panorama sobre as histórias em quadrinhos impressas e a transição para as histórias em quadrinhos digitais

As histórias em quadrinhos são uma forma de comunicação em massa com um percurso histórico longo. As tradicionais, impressas em papel, surgiram como tiras diárias nos jornais, estes que, apesar de circularem desde meados de 1800, só foram implementar as tirinhas a partir de 1900, aproximadamente. Eventualmente, os primeiros exemplares dedicados exclusivamente aos quadrinhos começaram a ser publicados por volta de 1934, mas que, ao invés de histórias longas e únicas tal como se tem hoje, cada publicação era uma coletânea aleatória de obras curtas. Apenas hoje tem-se o modelo de um exemplar único e de tamanho considerável que abrange uma única história, e cujo nome foi se moldando ao longo dos anos para o que hoje é conhecido como *graphic novel* (Eisner, 2001). Apesar de que, segundo Franco (2008), o termo mais bem aceito no Brasil continua sendo apenas “histórias em quadrinhos”, ou “HQs”.

(...) Dentre todas essas denominações, muitos pesquisadores defendem que o termo brasileiro "histórias em quadrinhos" é o que melhor nomeia esta arte, pois não se refere a um gênero, como o americano *comics*, nem a um elemento da linguagem como o italiano *fumetti*. (...) Assim o termo brasileiro congrega o aspecto narrativo na palavra "histórias" a um dos principais elementos da sintaxe das HQs, os "quadrinhos" ou vinhetas; como o termo quadrinhos é sempre usado no plural, ele se coaduna perfeitamente com as definições de que as HQs são formadas por uma sequência de duas ou mais imagens e nunca só um quadrinho (...). (Franco, 2008, p. 26)

Falando em definição, muito se discutia a respeito de uma que fosse abrangente o suficiente para essa linguagem. Alguns autores, incluindo Will Eisner (2001) e Scott McCloud (2008), buscaram por definições que englobassem não apenas os exemplares físicos de quadrinhos, mas também tiras de jornal, charges, cartuns e qualquer outro tipo de manifestação artística disposta sequencialmente. McCloud (2008) define as HQs como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”. Eisner (2001), complementarmente, cunhou o termo mais abrangente “arte sequencial”, que além de especificar a sequencialidade como aspecto importante da definição, traz à tona a questão artística das HQs. Não obstante, as histórias em quadrinhos hoje são referidas como a “nona arte”, especialmente na Europa.

Durante a época de ouro de popularidade das HQs impressas, isto é, na década de 1940, os artistas tinham muitas das suas possibilidades expressivas restringidas pelos custos

previstos pela editora com quem trabalhavam. E isso afetava principalmente o uso de cores mais refinadas nas obras, por exemplo. Obviamente, os quadrinistas com menos condições financeiras, ou os que não tinham vínculo com uma editora grande, eram os que mais saíam prejudicados. Até este quesito o advento das histórias em quadrinhos digitais remediou, pois não mais os artistas precisavam se limitar com questões de produção gráfica e publicação para realizar suas produções. De acordo com Franco (2008):

(...) esse panorama irá começar a modificar-se a partir de meados da década de 1980 quando os artistas dos quadrinhos passam a se interessar verdadeiramente pela tecnologia digital, o computador pessoal (PC) começa a popularizar-se e alguns softwares gráficos de interface amigável tornaram-se convidativos para o uso desses artistas (...). (Franco, 2008, p. 54)

Desta forma, apesar da imensa popularidade das HQs em seu formato original, isto é, o impresso, inevitavelmente houve uma migração de suporte, o que a longo prazo, aderiu muitos recursos novos à prática de leitura dos quadrinhos, como: trechos animados, música, efeitos sonoros, diagramação dinâmica e diversos outros elementos que tornaram a atividade mais interativa do que já era antes. Isso de forma alguma substituiu os quadrinhos impressos, que mantêm seu mercado firme e tem suas próprias qualidades. Invés disso, veio para ampliar os horizontes dessa mídia, possibilitando novas aproximações com as ferramentas citadas acima, abrindo portas para publicações inéditas que até então eram restringidas pelos preços altos de impressão e publicação, e descobrindo um novo público consumidor, que hoje pode acessar esse material na palma da mão.

Figura 5 - Tirinha da Turma da Mônica, série de gibis popular desde a década de 1960



Fonte: Maurício de Souza.

Ainda sobre as diferenças entre as histórias em quadrinhos impressas e as digitais, observa-se que cada uma tem suas vantagens e desvantagens. Enquanto as digitais possuem os benefícios da hipermídia, da democratização de acesso e publicação, as analógicas têm a

possibilidade de trabalhar a papelaria e materiais especiais, envolvendo questões visuais e táteis como brilho e textura. Além do privilégio da memória afetiva: é inegável que as tradicionais revistinhas impressas diagramadas de forma “fixa” têm um valor emocional forte, especialmente para os leitores que tiveram contato com os quadrinhos desde a infância. Por fim, um exemplo observado durante a pesquisa que consolidou ambas as aproximações como únicas foi a seguinte: como se trabalharia a acessibilidade numa história em quadrinhos? As analógicas permitiriam o uso do braille, mas as digitais permitiriam o uso da dublagem e da transcrição de texto para áudio. Novamente, cada uma tem seus pontos fortes e fracos.

Movendo adiante, é importantíssimo mencionar a relevância e o impacto cultural que as histórias em quadrinhos têm até hoje, na contemporaneidade. Não só pelo fato do mercado global de HQs digitais ter movimentado 90 milhões de dólares em 2019, segundo a Gitnux, mas também pela quantidade de adaptações cinematográficas recentes de histórias em quadrinhos populares. *Invencível*, a série animada sobre um adolescente super herói, estreada em 2021 na *Amazon Prime Video*, foi um sucesso de audiência. Estatísticas da Parrot Analytics indicam que a demanda pela animação nos Estados Unidos é 14 vezes maior que a média de todas as outras séries de TV, isto em julho de 2023, mais de dois anos depois da estreia da animação. Grande parte dessa fama se deve à fidelidade da série ao seu material original: os quadrinhos de mesmo título, de Robert Kirkman e Cory Walker. Kirkman, inclusive, é autor das HQs que originaram a inigualável série sobre o apocalipse zumbi *The Walking Dead*, que, em seu ápice, teve uma média de 14 milhões de telespectadores simultâneos.

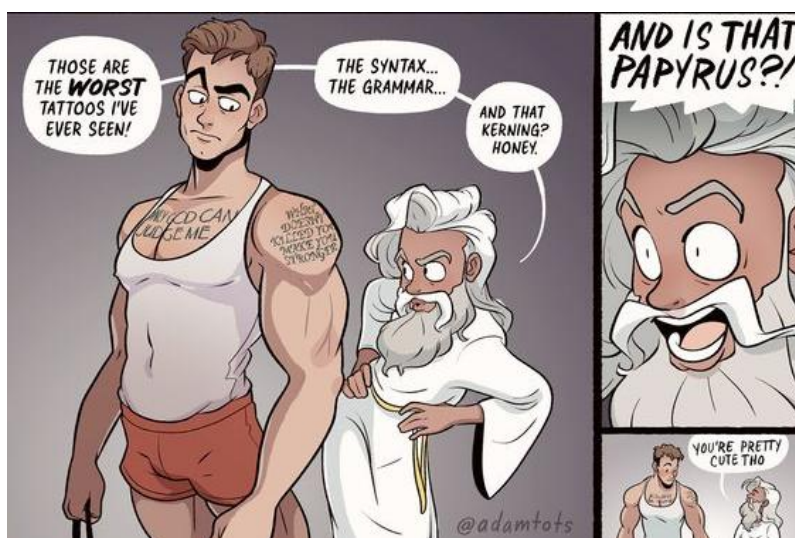
Esses dados apenas reiteram o potencial das histórias em quadrinhos como uma mídia capaz de transmitir histórias poderosas e personagens carismáticos. Além de *Invincible* (2019) e *The Walking Dead* (2010) de Robert Kirkman, outras adaptações para o audiovisual de quadrinhos muito bem sucedidas nos últimos 4 anos foram: *The Boys* (2019), de Garth Ennis e Darick Robertson, *Heartstopper* (2022), de Alice Oseman, e *Sandman* (2022), do renomado Neil Gaiman. Em território nacional, tem-se o caso da Turma da Mônica, de Maurício de Sousa, cujas historinhas começaram a ser publicadas em 1970, e eventualmente se tornou uma marca internacional com faturamento de quase 3 bilhões de reais, segundo dados de 2012 da Exame. Os amados personagens do “bairro do Limoeiro” também não tardaram em aparecer nas suas próprias adaptações cinematográficas, consistindo em múltiplos filmes e séries animadas, algumas até projetadas para serem assistidas em dispositivos móveis, como “Mônica Toy”, numa tentativa bem sucedida de adaptar a franquia para os hábitos das novas gerações. Trata-se de um caso tão bem sucedido que hoje, inúmeros produtos licenciados

(como brinquedos, materiais de papelaria e alimentos) da Turma da Mônica são sinônimo de qualidade incontestável. E isso tudo começou com apenas dois personagens, que eram publicados em tiras de jornal há mais de 60 anos.

Muito se debate no meio acadêmico a respeito das semelhanças entre a linguagem dos quadrinhos com o cinema. Segundo Eisner (2001), a nona arte foi a precursora do cinema, pois o funcionamento das duas mídias é semelhante no que tange à “captura” ou “encapsulamento” dos eventos da narrativa: cada quadrinho é equivalente a um quadro, ou *frame*, no cinema. Outra semelhança, também pontuada por múltiplos autores, como Gian Danton (2010), Nobu Chinen (2011) e Edgar Franco (2008) é o uso da mesma terminologia nas duas áreas para se referir aos planos e elementos compositivos das cenas, como “plano geral”, “plano médio”, “close” e outros. Inevitavelmente, dada essa aproximação das duas mídias, muito do trabalho no audiovisual acaba se transpondo como o trabalho de um quadrinista, como é a criação dos *storyboards*, por exemplo.

Na teoria, o que distingue uma mídia da outra é o controle do que o espectador está vendo: enquanto no cinema, o telespectador assiste as cenas à medida que elas são exibidas na tela; nos quadrinhos, não há nada que impede o leitor de pular entre uma página e outra. Dois elementos exclusivos das HQs são: essa possibilidade de visualizar passado, presente e futuro simultaneamente, e (para remediar isto), a existência de um “contrato” de cooperação implícito entre o artista e o leitor, para que a sequência de leitura planejada se mantenha consistente (Eisner, 2001, p. 40). Isso, entretanto, se refere à diagramação tradicional de histórias em quadrinhos, em que uma única página comporta múltiplos quadros. No caso de uma HQ digital planejada para dispositivos móveis, a exibição de quadrinhos individuais é mais controlada, dificultando que a ordem de leitura pretendida seja rompida. Portanto, a aproximação do presente projeto à uma HQ se assemelha a alguns aspectos do audiovisual.

Figura 6 - Exemplo de tirinha digital, projetada para ser lida em telas



Fonte: Adam Ellis (2021).

Sobretudo, as histórias em quadrinhos são poderosas ferramentas de comunicação, cuja fundação se encontra na união de texto e imagem. E é dessa união que parte uma das principais qualidades dessa mídia: o processamento mútuo de interpretação visual (planos, perspectivas, luz e sombra) e interpretação literária (gramática e sintaxe da língua) (Eisner, 2001).

2.2. Sobre a ludicidade e como ela pode ser aplicada

O substantivo “ludicidade” é um termo relativamente recente e que demorou a ser implementado nos dicionários da língua portuguesa. O vocábulo mais utilizado no lugar é seu adjetivo, “lúdico”, mas que ainda mantém o significado relevante a este projeto: relativo a jogos, brinquedos, divertimento ou qualquer atividade que distrai ou diverte. A palavra surgiu do latim *ludus* e significa “jogo”. E apesar de muito tempo ter passado e o conceito de “jogo” ter transcorrido diversas culturas e significado diversas coisas, *ludus* manteve sua essência. Johan Huizinga (2008), historiador renomado cuja pesquisa trata o jogo como elemento integrador da cultura, explica que o termo pode ser usado para se referir a jogos infantis, jogos de azar, representações teatrais e/ou atividades recreativas no geral. Outro fator que reforça o significado do termo latim é seu antônimo: o *serius*. Entende-se o jogo como uma oposição ao trabalho, necessária para que o indivíduo repouse e recomponha a sua energia para o dia seguinte.

A maioria dos trabalhos publicados sobre ludicidade usam dela como ferramenta para auxiliar no processo de aprendizagem para crianças. A pedagogia não é o foco do presente

projeto, apesar de crianças também poderem jogar RPGs de mesa, mas é certo que deve haver a discussão de como o lúdico pode auxiliar nos processos de aprendizagem para pessoas mais velhas também. Dessa forma, será possível estudar o assunto de maneira que sua aplicação possa ser visualizada com mais clareza ao final do projeto. Segundo Modesto e Rubio (2014):

Por meio do lúdico há o desenvolvimento das competências de aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer e aprender a fazer; desenvolvendo o companheirismo; aprendendo a aceitar as perdas, testar hipóteses, explorar sua espontaneidade criativa, possibilitando o exercício de concentração, atenção e socialização. O jogo é essencial para que seja manifestada a criatividade e a criança utilize suas potencialidades de maneira integral, indo de encontro ao seu próprio eu. (Modesto e Rubio, 2014, p. 03)

Já foi comprovada repetidamente a eficácia da brincadeira para uma criança e para o desenvolvimento de suas habilidades motoras, sociais, intelectuais e até psicológicas. O processo do brincar se inicia na tentativa da criança de reproduzir situações relacionadas ao seu cotidiano, e se consolida quando ela, misturando elementos da sua imaginação, se imerge plenamente no universo da brincadeira. De acordo com Modesto e Rubio (2014), é nele que a criança constrói sua identidade, conquista sua autonomia, descobre suas limitações, expressa seus sentimentos e melhora seu convívio com os demais. Além de aprender a entender o mundo e agir nele. E é nesse processo de imersão que está presente a ludicidade.

Carlos Luckesi (2002) apresenta o interessante conceito de “vivência lúdica”, no qual se refere ao termo “lúdico” como um estado interno de um indivíduo, imerso em uma atividade que lhe proporciona plenitude, leveza e prazer. E aqui por “imerso”, entende-se: um indivíduo completamente entregue à sua ação, estando inteiramente presente nela. Um exemplo prático dado pelo autor pode ser aplicado, para uma pessoa adulta, ao ato de cozinhar: uma pessoa pode fazê-lo de maneira mecânica, indo no automático, enquanto outra pode se inteirar na experiência e realizar as etapas de maneira divertida para si. Apenas este se trata de uma vivência lúdica.

2.3. Os RPGs de mesa e suas características

O RPG de mesa, como é conhecido atualmente, se deu por uma variação do *War Game* de Dave Arneson e Gary Gygax em 1971, em que, ao contrário de jogar com múltiplas peças representando as frotas, tal como em jogos de tabuleiro convencionais, foi testado o controle de apenas uma peça, que representaria o jogador e este interpretaria sua vivência numa

guerra, em tabuleiro. Três anos depois, em 1974, foi lançado *Dungeons & Dragons*, que é considerado hoje o mais influente RPG de mesa.

Com a influência da literatura fantástica e, conseqüentemente, de autores como J.R.R. Tolkien, George R.R. Martin e outros, foram criados novos modelos de sistemas de RPG para ambientar uma diversidade de universos, como: fantasia medieval, *cyberpunk*, fantasia científica, terror, ficção científica e vários outros. A liberdade criativa e as mecânicas de jogo são umas das principais características que definem o RPG de mesa, e as que mais atraem jogadores apaixonados por este universo. No intuito de traçar um paralelo entre múltiplos sistemas de RPG para identificar questões e mecânicas de jogo comuns a todos eles, foram escolhidos 3 sistemas: *Dungeons & Dragons* (Dave Arneson e Gary Gygax, 1974,), *Tormenta* (Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e JM Trevisan, 1999) e *Pathfinder* (Paizo, 2009). Os elementos comuns observados em todos os sistemas foram os seguintes:

Narrativa: O elemento narrativo é a fundação da experiência do RPG de mesa, cuja criação é colaborativa entre o narrador (mestre) e os jogadores. A dinâmica do jogo se dá pela participação dos jogadores interpretando papéis de personagens fictícios, compondo uma história em conjunto, tomando decisões, sofrendo suas conseqüências e resolvendo desafios.

Personagens: No RPG de mesa, cada jogador deve criar um personagem fictício, que será seu para interpretar. Ele terá características próprias, qualidades, defeitos, forças e fraquezas; uma personalidade completa e individual. É fundamental que o jogador “entre na pele” do seu personagem, tomando decisões tal como ele tomaria, dessa forma contribuindo para a imersão do jogo e a construção da narrativa. Cada personagem se desenvolve e se fortalece ao longo das sessões, o que é chamado de Progressão.

Progressão: Acontecendo paralelamente à narrativa, a progressão de um personagem é o seu fortalecimento (físico, emocional, psicológico...) ao longo do desenrolar da história. Na medida que os personagens tomam decisões, vencem combates e exploram locais inéditos, eles adquirem experiência, encontram itens e armas novas, aprendem novas magias e habilidades, desenvolvem vínculos emocionais e descobrem objetivos paralelos. A função da progressão é incentivar o desenvolvimento dos personagens (que nem sempre é claramente visível) e manter os jogadores engajados na aventura. É um processo relativamente complexo mas, se executado da maneira certa, é o grande responsável pela retenção dos jogadores a longo prazo. A progressão é mais visível nas campanhas de longa duração, em contraste às *oneshots*, que são iniciadas e finalizadas em um dia só.

Sistema de Regras: Estabelecer regras e balancear o jogo é fundamental para garantir que as sessões funcionem de forma equilibrada, sem que um item ou criatura se sobressaia como extremamente forte ou fraco, por exemplo. O sistema de regras estrutura o jogo de forma que todos os jogadores compreendam, ao explicar, por exemplo, como funciona a rolagem de dados, o combate (se presente), a resolução de desafios, as ações dos personagens, suas interações, como funcionam e quais são as estatísticas de criaturas, itens, magias, e vários outros. Cada sistema (*D&D*, *Gurps*, *Tormenta...*) possui seu próprio conjunto de regras, que pode ser encontrado no livro correspondente. É função do mestre explicar para os jogadores e esclarecer dúvidas a respeito do sistema sendo ministrado: é ideal a compreensão das regras entre todos.

Dados: Esses pequenos itens irão acompanhar os jogadores na grande maioria dos sistemas, sendo usados ao longo de toda a sessão. Os dados são fundamentais nos RPGs de mesa por vários motivos, mas o principal é que são eles que definem o resultado das ações dos personagens. Um personagem que queira escalar uma parede, por exemplo, deverá rolar um “D20”, o icônico dado de 20 faces, onde um número baixo (como 5) significa que ele irá falhar, um número intermediário (como 10) significa que ele talvez tenha sucesso, com ressalvas, e um número alto (como 15) significa que ele terá sucesso. Os dados variam quanto a quantidade de faces, indo do D4, o dado de 4 faces, ao clássico D6, até o D20. A quantidade de dados e o número de faces variam de acordo com o sistema.

Mestre: O *Dungeon Master* (DM), *Game Master* (GM) ou apenas mestre é como é chamado o narrador e intermediador da sessão de RPG de mesa. Ele é responsável por administrar e coordenar a sessão, narrando os acontecimentos, as consequências das ações dos personagens, descrevendo cenários, aplicando as regras e as fiscalizando, e interpretando personagens não jogáveis presentes na história (*non-playable-character* ou NPCs). O mestre é sobretudo um guia para os jogadores, garantindo que a experiência seja a mais coesa possível e sendo um grande contribuinte para a imersão da história. É ele quem escolhe qual sistema será ministrado e, dentro dele, qual narrativa será construída, podendo ser uma pré-definida, inclusa no livro de cada sistema, ou uma criada do zero pelo próprio mestre, as chamadas *homebrews*.

Além destes elementos, existem vários outros subjacentes, como classes, raças, talentos, perícias, magias, combates, disputas políticas e investigações que aprofundam as mecânicas de jogo e a interpretação. Em suma, o RPG é um estilo de jogo livre para seguir à risca ou criar adaptações de sistemas e meios para o jogo ser realizado.

(...) o RPG não necessita de tabuleiro ou peças de jogo, ele é uma *conversa*, na qual os jogadores rolam dados, fazem anotações e “interpretam” seus papéis, imaginando o cenário onde se passa a história enquanto pensam e falam como seus personagens. (Ricon, 1999, p. 6)

A primeira versão de *Dungeons & Dragons* tinha apenas 3 classes e raças jogáveis. A classe definindo sua função no grupo, como guerreiro, mago ou clérigo, e a raça sendo a identidade e cultura do jogador, que influencia suas escolhas e interações, como elfo, anão e *halfling*. As primeiras raças e classes partiram do clássico estereótipo de um grupo de aventureiros composto pelo guerreiro extrovertido, o clérigo tímido e o mago inteligente, que juntos, se uniam para explorar aventuras curtas predefinidas.

2.4. O caráter didático das histórias em quadrinhos

Como já foi exposto anteriormente, as histórias em quadrinhos têm a característica de ser uma mídia lúdica e de fácil compreensão, dado a sua natureza. Esta é, pela composição de texto com imagens, que podem ser coloridas e usar dos fundamentos da linguagem visual para oferecer composições atraentes. Portanto, os quadrinhos oferecem uma aproximação visualmente instigante, em contraste à artigos acadêmicos, livros de conteúdo expositivo e textos no geral, cuja mancha gráfica é pesada e requer uma atenção maior para que seu conteúdo seja assimilado. A proposta do presente projeto é aproveitar desta característica mais despreziosa da linguagem dos quadrinhos para criar uma história que se enquadre na definição de “vivência lúdica” de Luckesi (2002). E isso é especialmente relevante quando se relembra a quantidade de conteúdo textual que acompanha os livros instrutivos para se jogar um sistema de RPG de mesa.

Porém, antes, deve-se pontuar as características no que tange o caráter didático das histórias em quadrinhos, ou seja, os quadrinhos cuja função não é apenas entreter, mas também instruir ou ensinar alguma coisa. Eisner (2001) defende que a função de entretenimento dos quadrinhos é fundamental, porém muitas das vezes, mesmo que indiretamente, uma HQ pode ser expositiva e dar esclarecimentos técnicos de assuntos variados. Como, por exemplo, as instruções de abertura de um cofre numa história de detetive, ou maneiras de acoplar peças em uma espaçonave numa aventura espacial. O autor cunhou dois termos que podem servir de categorização para uma HQ: os “quadrinhos de instrução técnica” e os “quadrinhos de condicionamento de atitudes” (Eisner, 2001, p. 136). Em ambos os casos, o uso criativo do humor, exagero e dos elementos compositivos da

linguagem servem para dar destaque a essas instruções, enquanto atrai a atenção do leitor de forma discreta e enriquece o quesito entretenimento da HQ paralelamente.

E por atrair a atenção do leitor de forma discreta, Febrie (2020) complementa que é a partir deste princípio que uma história em quadrinhos se destaca em ser uma ferramenta de ensino:

(...) A parte atraente de usar histórias em quadrinhos é que lê-las não parece estudar. [Em seu processo de leitura], os alunos são motivados pelo enredo, reforçado pelos elementos visuais, e estes facilitam os alunos a compreender a história (Koch, 2017). Isso é útil e um atrativo para ser usado por professores de idiomas (...) (Febrie, 2020, p. 275).

No contexto de sua obra, a autora defende o uso das histórias em quadrinhos como uma mídia em função do aprendizado do inglês como segunda língua. Segundo ela, o processo de aprendizagem é um de comunicação, e uma boa comunicação entre professores e alunos requer bons exemplos de mídia como ferramenta, onde os quadrinhos entram. Duas maneiras que eles podem ser usados nesse contexto é num exercício de embaralhar a ordem dos quadrinhos e pedir que os alunos os reordenem, e um exercício de omitir a informação textual dos balões e pedir que os alunos os preencham. Em ambos os casos, é visível a maneira como as HQs podem auxiliar nesse processo de aprendizagem. A interpretação visual e narrativa dos desenhos deve ser posta à prova, simultaneamente à prática textual que, aplicada nesse contexto lúdico, oferece uma aproximação intuitiva e mais familiar aos estudantes, devido às ilustrações e objetos que lhe são comuns. Entretanto, vale mencionar que para estes exercícios serem eficazes, a habilidade do quadrinista também é posta à prova, porque as ilustrações devem estar claras o suficientes para que os estudantes consigam extrair dos quadrinhos uma história minimamente coesa (Febrie, 2020, p. 272).

O trabalho de Eisner (2001) nas histórias em quadrinhos tangencia o campo da didática, dada sua definição e vivência na Segunda Guerra Mundial. No período que o autor serviu o exército americano, ele usou das suas habilidades como quadrinista para fazer manuais que explicavam a montagem e o funcionamento de ogivas. Segundo ele, um indício de que as HQs podem ser ótimas ferramentas de ensino é devido a sua natureza sequencial, tal como são todas as tarefas exercidas pelos seres humanos. Entretanto, os quadrinhos são estáticos, diferente das produções audiovisuais, e permitem a leitura infinitas vezes, permitindo que o leitor aprenda no seu ritmo, sem nenhuma pressão de tempo. Essa aproximação permite que quem está lendo visualize o procedimento ilustrado a partir da sua própria perspectiva, e a liberdade de poder ler quantas vezes achar necessário facilita o aprendizado por meio da repetição (Eisner, 2001, p. 141). Essas aproximações a tópicos

complexos por meio da arte sequencial se mostram presentes ainda hoje em campanhas estatais, como de prevenção à dengue e combate a doenças, comprovando a eficácia desse método. Afinal, suas principais características consistem na objetividade da mensagem e no esquematismo, visando descomplicar ao máximo a apreensão da informação pelo leitor (...) (Franco, 2008, p. 40).

Figura 7 - Manual ilustrado (arte sequencial) expondo o processo de montagem e desmontagem de uma arma de fogo



Fonte: Will Eisner (1955).

Todo esse procedimento, afinal, se resume a um processo de comunicação, ou seja, da transmissão de uma mensagem entre dois ou mais interlocutores, tal como é apresentado por Febrie (2020). No contexto da sua obra, entretanto, a autora defende que os quadrinhos devem ser usados com moderação, para que o ato de lê-los não se torne uma distração do conteúdo que se quer ensinar, dando preferência para tiras no lugar de *graphic novels* completas. Mas deve-se ter em mente que sua proposta é o uso dos quadrinhos dentro de sala de aula, de forma pedagógica, em que o tempo é um recurso limitado. A do presente projeto, por outro lado, não deve se limitar quanto ao seu tamanho, pois assim como jogar um RPG de mesa é uma atividade recreativa, feita nas horas de ócio, também deve ser a leitura de uma história em quadrinhos.

Outras maneiras que podem dar suporte às HQs como ferramenta de ensino são alguns recursos expressivos específicos dos quadrinhos. Eisner (2001) exemplifica diversas situações, mas uma das mais interessantes é o uso estratégico das palavras grifadas em negrito dentro dos balões. Segundo o autor, o balão é um recurso extremo, pois ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som (Eisner, 2001, p. 26). Dessa forma, ao tentar dar ênfase às falas, “dramatizando-as em voz alta” e tentando evitar uma leitura superficial, usa-se o negrito nas principais palavras de cada frase. Esse fundamento se assemelha bastante ao trabalho na “leitura biônica”, um método de leitura desenvolvido pelo designer e tipógrafo suíço Renato Casutt em 2016. Sua proposta foi desenvolver um algoritmo digital que facilitasse a leitura e a tornasse mais dinâmica ao deixar alguns trechos estratégicos das palavras em negrito. Esse método ressoou bastante com pessoas que têm maior dificuldade de focar nas suas atividades, como pessoas com dislexia e/ou transtorno do déficit de atenção e hiperatividade. Porém, o método teve sucesso não apenas entre elas, mas com uma grande parcela de pessoas, dado as diversas postagens que viralizaram na internet posteriormente.

Em conclusão, de acordo com Eisner (2001) e Febrie (2020), apenas a simples existência de um quadrinho já o classifica com uma mídia didática, dado seu fator expositivo e por ser composto por imagens pictóricas. Porém, esse fator pode ser aprimorado através do uso estratégico de objetos e termos familiares ao leitor, além de alguns recursos expressivos como o negrito nos balões de texto, que podem tornar a leitura um processo mais dinâmico.

3. MÉTODO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A metodologia utilizada no projeto será a “Metodologia de Design aplicada à concepção de Histórias em Quadrinhos Digitais” de Rodrigo Leôncio Motta (2012). O autor a desenvolve partindo do pressuposto de que as histórias em quadrinhos digitais são produtos de base tecnológica, portanto necessitam de uma abordagem metodológica e técnicas. Além do texto e imagem, que caminham juntos há uma centena de anos, tem-se agora as interfaces, interações e multimídias, que vêm como ferramentas passíveis de agregar ainda mais valor às histórias em quadrinhos e propor uma nova forma de leitura (Motta, 2012, p. 148). Porém, o quadrinista digital deve se manter atento para não desvirtuar os elementos fundamentais das HQs, visto que, com a adição dos recursos de hipermídia, o limiar entre uma linguagem e outra, como um desenho animado, por exemplo, pode se tornar tênue. McCloud (2005) defende que as HQs digitais devem sim ter uma base tecnológica, mas sem perder as características tradicionais da linguagem, agora livre dos parâmetros utilizados na mídia impressa. Sobretudo, as contribuições da pesquisa de Motta (2012) se direcionaram à análise dos elementos básicos da linguagem das HQs e ao potencial criativo que o ambiente digital pode proporcioná-las. E com base nisso:

confrontar estes elementos identificando a necessidade primordial dos quadrinhos no ambiente digital: criar através de metodologia de design novas formas de leitura e interação, com visual e configuração diferentes do que foi feito na mídia impressa, mas mantendo os elementos que constituem essa linguagem única. (Motta, 2012, p. 149, apud McCloud, 2005 e Franco, 2004)

Com base nisso, observa-se que o objetivo da pesquisa de Motta (2012) foi analisar os diferentes elementos da linguagem das HQs, estudá-los, adaptá-los e implementá-los num contexto digital. Para isso, o autor divide a metodologia proposta em quatro etapas. A primeira, a Etapa Informativa, está relacionada ao estudo do problema e levantamento de dados sobre o seu contexto, terminando com a definição de uma lista de requisitos. A segunda, a Etapa Criativa, se refere à criação propriamente dita do produto de design, nesse caso, uma HQ digital. A terceira, a Etapa de Seleção, prevê a avaliação das opções geradas na etapa anterior e a seleção da mais adequada dado todos os requisitos do projeto. E por fim, a Etapa Descritiva conclui o projeto com o seu detalhamento por meio de documentação e memoriais descritivos.

Aqui vale mencionar que os autores tomaram a liberdade para modificar e adaptar a metodologia como acharam necessário, visando o bom desenvolvimento do projeto, dado questões como tempo e tamanho da equipe limitados para a criação de um projeto desse

escopo. Essa é uma atitude não só esperada, como também incentivada pelo autor da metodologia, visto que processos metodológicos devem ser usados apenas como uma ferramenta para mediar e facilitar o trabalho, e não como um molde rígido que pode “podar” uma boa ideia e impedir que ela se desenvolva. Diversas adaptações pequenas foram feitas ao longo do processo, mas a principal foi a remoção da Etapa de Seleção, e a adaptação das etapas restantes conformemente. O processo metodológico original prevê a criação de múltiplas alternativas, na intenção de “buscar a melhor solução possível”. Os autores, entretanto, preferiram delongar mais tempo e recursos nas etapas iniciais desenvolvendo e adaptando uma única alternativa, se certificando de que ela pudesse ser a melhor possível.

Durante a explanação do processo metodológico de Motta (2012), o autor menciona a classificação de HQs digitais de Mendo (2008), uma escala dividida em 5 grupos que categoriza a complexidade desses objetos. O critério de avaliação é a quantidade e o uso de elementos próprios do ambiente digital presentes na história em quadrinhos. O grupo 1 corresponde a uma HQ impressa, sem elemento digital algum, e o grupo 5 corresponde a um quadrinho que surge com uso avançado de recursos digitais, como animação, efeitos sonoros e várias instâncias de interatividade. Apesar do foco da metodologia ser nos produtos de grupo 5, os autores optaram por uma opção um pouco mais tradicional, que se encaixaria aproximadamente nas HQs de grupo 3.

[...] 3º Grupo - O terceiro grupo traz a história em quadrinhos com a interface característica dos meios digitais. É copiado o aspecto geral das revistas impressas, mas ocorre a adição de funcionalidades próprias da navegação na Internet. A história em quadrinhos, porém, não conta com recursos de inteligência artificial, mas apenas navegação por uma estrutura não linear que pode ser experimentada de diversas formas, como botões de navegação que permitem dar um zoom. [...] (Motta, 2012, p. 56, apud Mendo, 2008)

Na prática, ainda se trata da leitura de quadros sequenciais, conciliando imagem e texto, tal como a leitura de uma história em quadrinhos impressa. Porém, nesse caso a leitura é adaptada para dispositivos móveis. E por meio de uma posterior análise de similares, foi observado onde são publicadas em peso essas histórias em quadrinhos digitais: a plataforma *Tapas*, onde a maioria das histórias são projetadas para leitura em *scroll* vertical infinito. E o exemplo da “estrutura não linear [...] como botões [...] de zoom” mencionado pelo autor também se aplica a esse formato, apesar de ser de uma maneira mais intuitiva, isto é, com os movimentos de “pincelada” com o dedo.

A decisão de projetar uma HQ digital de grupo 3 (Mendo, 2008) foi tomada por dois motivos. O primeiro é devido às limitações descritas acima, pois o desenvolvimento de um produto de nível 5 necessitaria de muito mais tempo e recursos, dos quais os autores não dispunham no curto prazo de desenvolvimento. E o segundo é por um receio de comprometer a acessibilidade pela qual se preza no projeto, afinal, o uso exacerbado de recursos digitais como animações e momentos interativos pode sobrecarregar o *hardware* de alguns dos dispositivos móveis, causando uma experiência frustrante e negativa com o quadrinho. Além do mais, desde o início do projeto, as principais referências que os autores tinham em relação à idealização do quadrinho eram as *webtoons*, ou “quadrinhos da web”: histórias digitais projetadas para leitura em navegadores web e, conseqüentemente, em dispositivos móveis. Por fim, com essas questões definidas, moveu-se adiante para a execução da metodologia.

3.1. Etapa Informativa

A etapa inicial da metodologia prevê o levantamento de dados essenciais para tomar as decisões relativas ao projeto, como: definir a função da história, o público-alvo, quais os suportes tecnológicos oferecidos e quais os limites da interação do usuário com o produto. O autor sugere que sejam feitas pesquisas de mercado e entrevistas nessa etapa. Todos esses dados vão dar origem a uma lista de requisitos que será levada adiante para a Etapa Criativa.

As questões iniciais do projeto como função da história, formato e dispositivo a qual se destina já foram em grande parte definidas nas etapas de pesquisa anteriores. Porém, ainda é importante que sejam feitos estudos detalhados e que se aplique questionários e/ou entrevistas onde os autores acharem necessário, de modo a recolher o máximo de informações possíveis (Motta, 2012). Dessa forma, o primeiro passo foi a criação e aplicação de um questionário cuja função principal era levantar dados demográficos como gênero e idade dos usuários. E dada a oportunidade, os autores aproveitaram para levantar questões como as impressões, expectativa e opiniões dos usuários a respeito do universo dos RPGs de mesa.

Vale mencionar que antes de se aplicar o questionário, havia uma hipótese de que o público alvo consistiria de adolescentes e jovens adultos numa faixa entre 12 e 24 anos. A hipótese foi fundada nas experiências dos autores com eventos de RPG de mesa e seus círculos sociais, em que ambos eram compostos por pessoas dessa faixa etária. Mas por se tratar de apenas uma hipótese e por ser um intervalo de idade abrangente demais para os propósitos pontuais de um projeto, foi aplicado esse questionário.

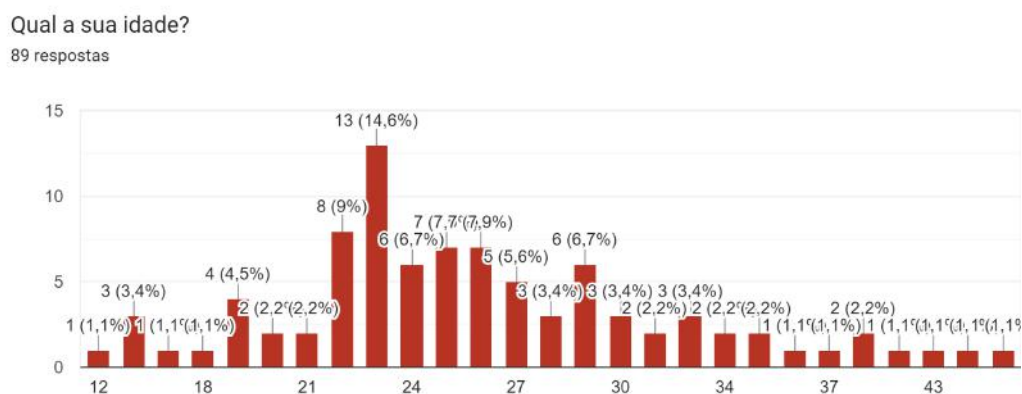
3.1.1. Aplicação de um questionário

O questionário consistia das seguintes perguntas:

- Você joga ou tem interesse em jogar RPG de mesa?
- Qual o seu gênero?
- Qual a sua idade?
- Quais as 3 primeiras classes de personagem que te vêm à mente quando o assunto é RPG de mesa? (ex.: bárbaro, mago, bardo, ladino...)
- Quais desses elementos são mais característicos do universo dos RPGs de mesa na sua opinião? (ex.: taverna, dragão, bruxa, masmorra, magia...)
- Quais dessas temáticas mais te atraem em um RPG de mesa? (ex.: fantasia medieval, ficção científica, pós apocalíptico...)
- Caso já tenha jogado, com qual desses sistemas você teve experiência? (ex.: *Dungeons & Dragons*, *Ordem Paranormal*, *Tormenta*...)
- E por fim, duas questões de resposta descritiva cujas perguntas eram: “o que te motiva a jogar RPG de mesa? Ou caso não jogue, por quê você tem interesse em jogar?” e “se você fosse um mestre de RPG, qual dica daria para um jogador iniciante?”.

O questionário foi encaminhado por meio da internet para amigos e familiares dos autores que tinham interesse no universo dos RPGs de mesa mas nunca haviam jogado, e em especial, para grupos de amigos que jogam RPGs de mesa. Para que eles também pudessem dar um feedback mais experiente, além de o repassarem para jogadores inexperientes. O questionário recebeu ao todo 97 respostas ao longo de duas semanas e, com base nelas, foi possível tirar algumas conclusões.

Figura 8 - Recorte de uma das respostas obtidas no questionário



Fonte: Produção dos autores.

A principal delas é o fato das respostas se concentrarem na idade de 23 anos, recebendo 13 respostas (14,6% de todos os usuários), enquanto a segunda maior concentração foi nos 22 anos, com 8 respostas (9%). E ao se fazer um cálculo para descobrir a idade média do usuário, chegou-se a uma média de 26 anos. Mas vale ressaltar que dentro desta média, o usuário mais novo tinha 12, e o mais velho, 48. Em vista disso, foi possível comprovar a hipótese levantada anteriormente, de usuários entre 12 e 24 anos, apesar de uma margem de erro teórica. Porém, na prática, vale lembrar que este é um projeto voltado para o aprendizado, e o público onde se concentra a maior porcentagem de usuários interessados em RPGs de mesa é o mais jovem, de adolescentes e crianças. Tendo isso em vista, é seguro definir um público alvo mais preciso como sendo de: adolescentes e jovens adultos entre 15 e 20 anos.

Outras respostas obtidas no questionário foram as seguintes:

- 64% dos usuários são homens;
- As 3 primeiras classes de personagem que vêm à mente do usuário quando o assunto é RPG de mesa são: mago, guerreiro, e ladino;
- Os elementos mais característicos associados ao universo dos RPGs de mesa são: taverna, magia, dragão e masmorra;
- As temáticas que mais atraem o usuário são fantasia medieval, terror e detetive;
- Os sistemas de jogo com os quais os usuários mais têm experiência são: *Dungeons & Dragons*, *Call of Cthulhu* e *Tormenta*;
- Das motivações para se jogar RPG de mesa, as mais citadas e/ou relevantes são: “a experiência de viver aventuras e criar histórias que não poderiam ser vividas de outras formas”, “a possibilidade de criar personagens fantásticos e diversos” e o fator social.
- Caso os usuários fossem o mestre da mesa, as dicas mais citadas e/ou relevantes que eles dariam para jogadores iniciantes seriam: “seja criativo e deixe sua imaginação te guiar, sem se preocupar com as limitações que as regras possam te impor”, “jogue sem medo de errar, se permitindo tomar ações arriscadas, caso queira” e “RPGs de mesa não têm exatamente ganhadores ou perdedores. eles são jogos colaborativos em que o objetivo no final é o divertimento de todo mundo.”

Apenas com os dados levantados por meio desse questionário, foi possível definir o público alvo do projeto, além de reiterar alguns elementos que serão úteis para a criação do roteiro da história em quadrinhos. Dessa forma, deu-se seguimento à metodologia.

3.1.2. Análise de público alvo

De acordo com Motta (2012), o foco do design nos dias atuais é desenvolver produtos que sejam fáceis de usar, agradáveis e eficazes, sempre na perspectiva do usuário.

[...] O objetivo de se contar uma história é gerar uma resposta emocional ou de aprendizado. Sendo assim, o aspecto de análise de público-alvo, que no design, de uma forma generalista, está muito mais relacionada a questões técnicas de uso e de ambientes de uso, nestes artefatos está muito mais relacionado a resposta emocional e a característica do usuário [...] se familiarizar com a experiência e que ela faça sentido para o seu contexto. (Motta, 2012, p. 117)

Tendo esses preceitos em mente e suas aplicações para um produto destinado à adolescentes e jovens adultos de 15 a 20 anos, foi possível pontuar algumas questões. Mas antes, vale expor um perfil sociocultural do usuário, que faz parte da chamada “geração Z”. Composta pelas pessoas nascidas entre 1995 e 2010, a geração Z brasileira soma mais de 30 milhões de indivíduos, o que compõe quase 15% de toda a população residente no Brasil, de acordo com o censo de 2022 do IBGE. A característica que mais define o indivíduo dessa geração é que ele cresceu na era digital, o que influenciou massivamente sua cultura, incluindo hábitos, comportamentos e formas de consumo. Um exemplo disso, além da forte presença dessa geração em redes sociais, é o seu consumo de vídeos curtos em aplicativos como *Instagram* e *Tiktok*. Este último em especial, visto que a geração Z compõe 60% dos usuários do aplicativo globalmente de acordo com um levantamento da Forbes em 2020. Vale lembrar também que o principal meio de acesso à internet pelos brasileiros é o celular e que 86,5% deles têm seu próprio aparelho para uso pessoal (IBGE, 2022).

Das características comuns à maioria desse público alvo, além do uso abundante do aparelho celular para os fins descritos acima, pode-se destacar que são em grande parte estudantes, seja do ensino médio ou do começo do ensino superior. E que não trabalham, sendo, ao invés disso, sustentados pelos pais. Compõem parte de uma família que é de classe média e cuja prioridade não é o investimento em dispositivos eletrônicos de última geração, tendo, portanto, aparelhos celulares de menor poder de processamento e recursos tecnológicos. Foi com base nessa informação que tomou-se a decisão de evitar recursos digitais demais no artefato final.

Dessa forma, tendo em vista a presença do usuário na internet, seus hábitos de consumo e os preceitos apontados por Motta (2012), foram reiteradas algumas decisões do projeto. Esse costume popular de consumir vídeos curtos no celular em sua orientação padrão (vertical) e necessitando do ato de “rolar” a tela indefinidamente de baixo para cima traçou



um paralelo interessante com os requisitos do projeto. Esse hábito coaduna perfeitamente com as configurações previstas para a HQ: um artefato digital de entretenimento, de acesso gratuito, projetado para consumo (leitura) em *scroll* vertical para dispositivos móveis. Essa compatibilidade entre hábitos de consumo do usuário e configuração do artefato final reforça os fundamentos de Motta (2012), no que tange o desenvolvimento de produtos fáceis de usar, agradáveis e familiares para o usuário, gerando assim uma resposta emocional e/ou de aprendizado. Ainda nessa comparação, a vantagem do quadrinho, que é estático, é que o leitor pode parar a leitura e delongar nela o tempo que achar necessário para absorver o conteúdo (Eisner, 2001).

E por último, é importante salientar que, de maneira alguma, essa definição busca excluir pessoas fora desse público alvo de consumirem o produto de design. Teoricamente, trata-se de um projeto abrangente destinado a qualquer pessoa que tenha vontade de aprender sobre RPGs de mesa, independente de idade, gênero e outras características. Mas, para o propósito da aplicação de um método, é necessário delimitar um público alvo. Para que, dado todas as informações de hábitos de consumo, cultura e experiências de vida, os projetistas possam desenvolver uma história que dialoga intimamente com uma parcela considerável da população, facilitando que o conhecimento seja transmitido.

3.1.3. Análise de produtos similares

Ainda no objetivo de juntar o máximo de informações relevantes ao projeto, nesta etapa ocorre o levantamento de outros produtos já desenvolvidos, de modo a analisar como suas soluções de projeto foram aplicadas. O método não impõe que essa análise seja feita apenas com produtos do mesmo nicho que, nesse caso, são histórias em quadrinhos digitais. Portanto, tomou-se a liberdade de analisar outras mídias, como filmes, jogos e séries de TV. O método prevê, porém, que se analisem os produtos de duas maneiras distintas: os similares quanto ao conceito e os similares quanto à interação.

Quadro 1 - Análise de produtos similares

| Produtos Similares Quanto aos Conceitos | | |
|---|--|---|
| Produto |  |  |
| Descrição | <p><i>Crystal Heart</i> (2017) é uma <i>webcomic</i> do autor 'EranAviran', que foi originalmente publicada na internet. É uma narrativa que simula uma campanha de RPG de mesa, cujos personagens possuem pedras preciosas no lugar do coração e têm o código de conduta de ajudar qualquer pessoa que precise.</p> | <p><i>Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves</i> (2023), de Jonathan Goldstein e John Francis Daley, é um filme ambientado no universo de <i>Dungeons & Dragons</i>. Um ladrão carismático e seu bando de aventureiros embarcam em uma aventura fantástica para recuperar uma relíquia perdida.</p> |
| Análise | <p>O quadrinho é ambientado num mundo de fantasia medieval e usa da metalinguagem ao mostrar paralelamente os personagens em sua aventura e os jogadores dos personagens, enquanto jogam os dados e discutem entre si. É interessante observar essas discussões pois, aliadas às ilustrações e ao decorrer da narrativa, as regras do sistema de RPG são elucidadas.</p> | <p>Através de um uso benéfico dos estereótipos de personagens de RPG, da metalinguagem sutil, e de muitas referências ao sistema que o deu origem, o filme faz uma homenagem ao universo criado por Gary Gygax e Dave Arneson e à todos os fãs desse gênero de jogo. O filme não só agracia os espectadores pelo carisma e humor dos personagens, como também faz qualquer jogador de RPG de mesa reviver o caos e diversão que uma boa sessão com os amigos pode proporcionar.</p> |

| Produtos Similares Quanto à Interação | | |
|---------------------------------------|--|---|
| Produto |  |  |
| Descrição | <p><i>The Infinite Mage</i> (2023) é uma <i>webtoon</i> criada por Kim Hyun-Sik. A história segue a jornada de um garoto camponês órfão que descobre uma afinidade pela leitura de livros sobre magia, e em seguida, uma afinidade com ela também.</p> | <p>HQ de Briga (2018) é uma <i>webtoon</i> criada pelo ilustrador paulista Silva João. Trata-se da história de um homem (chamado Protagonista) que busca vingança (contra outro homem, chamado Antagonista) num torneio de artes marciais. É uma história cômica cheia de piadas, metalinguagem, referências à animes <i>shounen</i> e “muito soco na cara”, nas palavras do autor.</p> |
| Análise | <p>Essa <i>webtoon</i> é uma entre centenas presentes na internet que, projetadas para leitura em dispositivos móveis, tomam proveito de seu formato. Em especial pelo uso dos recursos de tela infinita e diagramação dinâmica, permitindo ritmos de leitura e quadros de impacto que jamais seriam possíveis numa HQ impressa.</p> | <p>Essa <i>webtoon</i> é uma entre centenas presentes na internet que, projetadas para leitura em dispositivos móveis, tomam proveito de seu formato. Em especial pelo uso dos recursos de tela infinita e diagramação dinâmica, permitindo ritmos de leitura e quadros de impacto que jamais seriam possíveis numa HQ impressa.</p> |

Fonte: Adaptado de Motta (2012).

3.1.4. Recursos digitais e limites da interação

Nesta etapa, observa-se a viabilidade técnica no desenvolvimento do produto e considera-se a aplicação dos diversos recursos digitais que o dispositivo trabalhado possa suportar. E para

isso, são listadas todas as formas de entrada e saída de dados do dispositivo (*input* e *output*), de modo a avaliar suas capacidades técnicas.

Apesar de existir um rol de possibilidades, optou-se pela escolha de poucos recursos digitais, visando a acessibilidade, como foi mencionado em etapas anteriores. Eles foram dois, sendo o principal deles a tela infinita, recurso já amplamente explorado nas *webtoons* e outras HQs digitais adaptadas para celular. Segundo Franco (2008), é um recurso que além de livrar o leitor da necessidade de passar a página, por se tratar da navegação em um espaço infinito, ele também pode criar sensações de direção, sejam verticais e/ou horizontais.

E o segundo recurso, que é consequência direta do primeiro e concilia bem com ele, é a diagramação dinâmica, visto que, num ambiente digital, em que os quadrinhos se vêem livres dos limites da página impressa, os arranjos na diagramação se tornam mais livres. Isso permite composições mais criativas, em que os quadros podem tomar formatos mais fluidos e se estenderem infinitamente.

Figura 9 - Comparação entre uma página de HQ impressa e uma configuração de telas de uma HQ projetada para leitura em dispositivos móveis



Fonte: *Sandman* de Neil Gaiman e *The Infinite Mage* de Kim Hyun-Sik.

Portanto, tendo em vista a escolha destes recursos digitais, as únicas formas de entrada e saída de dados são por meio da tela *touchscreen* do celular. A entrada é no ato do usuário tocar e arrastar o dedo pela tela, e a saída, por meio da rolagem da página, que pode ir de baixo para cima, ou de cima para baixo, de acordo com a vontade do usuário de continuar a leitura ou voltar para consultar um trecho anterior.

Quadro 2 - Especificações dos limites de interação com o aparelho

| Questões | Expectativas |
|--|---|
| Quais as especificações técnicas do aparelho ou sistema? | Deve possuir sistemas operacionais <i>iOS</i> ou <i>Android</i> . Dado a HQ não possuir recursos digitais avançados, a probabilidade de haver alguma incompatibilidade com algum dispositivo é baixa, reiterando o compromisso do projeto com a acessibilidade. |
| Quais os dispositivos de entrada e saída de dados? | A tela touchscreen. Entrada por meio do ato de tocar e arrastar, e o <i>feedback</i> por meio da rolagem da página. |
| Quais as possibilidades de interação baseadas nos dispositivos de entrada? | Através do contato dos dedos com a tela, é possível tocar e arrastar de baixo para cima ou vice-versa para navegar ao longo da HQ. |

Fonte: Adaptado de Motta (2012).

3.1.5. Plataforma de publicação

O *Tapas* é uma plataforma online de publicação de *webtoons* e contos. Surgida originalmente com o nome de *Comic Panda*, passou a se chamar *Tapastic*, e hoje é conhecida apenas como *Tapas*. Seus criadores foram os empresários sul-coreanos Chang Kim e Young-Jun Jang, que trouxeram a plataforma à vida em 2012. De acordo com as estatísticas da própria plataforma, em fevereiro de 2021, ela abrigava os trabalhos de cerca de 60 mil criadores, sobretudo de quadrinhos digitais (80% deles), cujos gêneros mais populares são romance e fantasia.

Figura 10 - Logotipo do serviço de publicação de *webtoons Tapas*

Fonte: *Tapas*.

A maioria dos quadrinhos estão disponíveis de forma gratuita para qualquer usuário, porém, as publicações mais populares funcionam sob um modelo de negócios diferente, o *freemium*. Os capítulos iniciais destas também podem ser acessados de forma gratuita, mas caso o leitor queira ler os seguintes imediatamente, ele deve pagar. A plataforma reporta que, só em 2020, os leitores investiam entre 50 e 70 mil dólares por dia no serviço, e que no

mesmo ano, os criadores ao todo receberam 14 milhões de dólares. Com base nesses dados, é possível perceber a relevância e popularidade das histórias em quadrinhos digitais atualmente, e isso em apenas uma plataforma, sem considerar outras, como a *Webtoon*.

Outro motivo pelo qual foi importante pesquisar sobre a plataforma de publicação foi a respeito do formato, isto é, o tipo de arquivo que ela aceita, e quais devem ser suas dimensões. Ao publicar um episódio de uma HQ no *Tapas*, seu formato deve ser PNG, JPG ou GIF e deve possuir até 10MB de armazenamento. E suas dimensões devem ser de no máximo: 940 *pixels* de largura, e sobre a altura, não há um tamanho limite, sendo opção do autor prolongar a duração do capítulo como quiser. A única exceção é caso o formato do capítulo seja em GIF, então sua altura deve ser de no máximo 1000 *pixels*.

Tendo em vista tudo isso, o *Tapas* foi escolhido como plataforma de publicação para o quadrinho, visto que o recurso de tela infinita e diagramação dinâmica podem ser trabalhados sem muitas limitações, o que encaixa o produto na definição de grupo 3 de Mendo (2008). Aqui, reitera-se a importância de se trabalhar este projeto como sendo exclusivamente para leitura em dispositivos móveis, pela questão de ser fácil e rápido de se acessar, além de condizer com os hábitos de consumo dos usuários.

3.1.6. Adaptação do formato

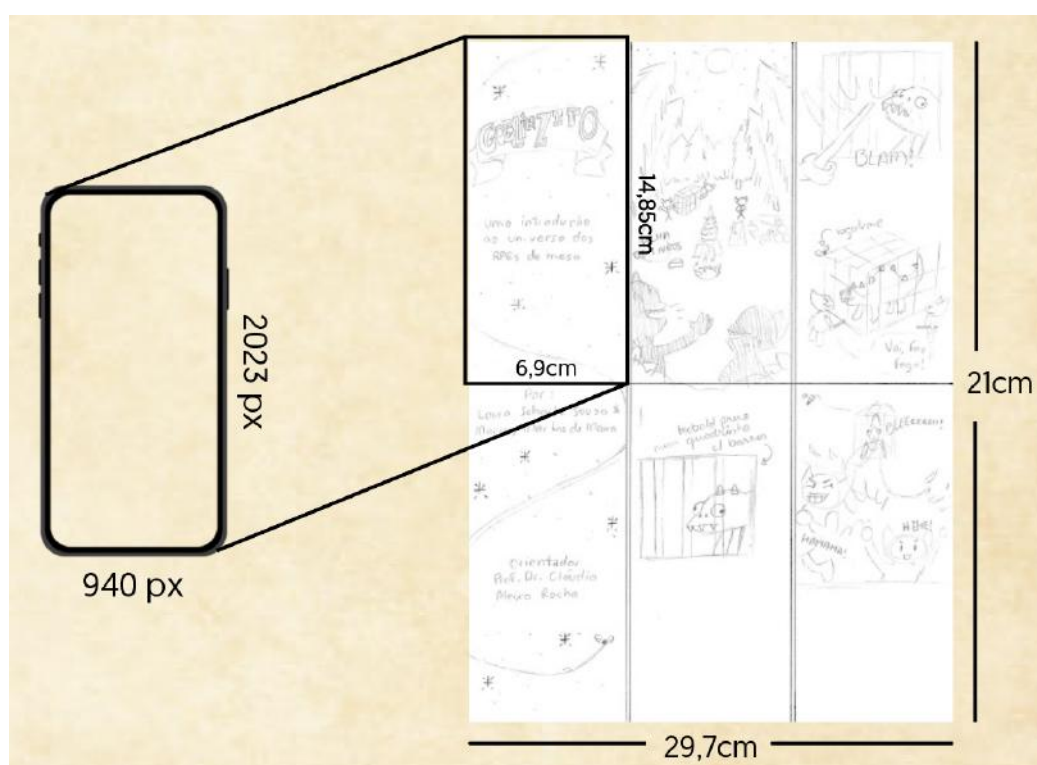
A definição do formato estudado acima teria sido suficiente caso os autores desenhassem o quadrinho digital diretamente em um *software* de desenho digital. Porém, neste caso, os desenhos foram feitos primeiro no papel, de forma analógica, devido a uma maior familiaridade com esse suporte e um maior controle dos traços. Portanto, foi necessário fazer uma adaptação, de forma que os desenhos feitos nessa primeira etapa pudessem ser, posteriormente, digitalizados e convertidos para o *software* de desenho de forma fácil e intuitiva.

Ao se fazer uma conversão online de *pixels* para centímetros, chegou-se no resultado de que 940 *pixels* (a largura de um episódio no *Tapas*) igualam 24,8 centímetros, o que já extrapola a dimensão horizontal de uma folha A4 em modo retrato (21 x 29,7 cm). Seria possível reduzir esse valor proporcionalmente caso houvesse também a dimensão vertical, mas por se tratar de um quadrinho de tela infinita, isso não foi possível. Portanto, optou-se por outra solução. Após uma rápida pesquisa em um site agregador de modelos de celular, ao se pesquisar pelos modelos de melhor custo benefício de 2023, notou-se um padrão na resolução de tela. A maioria deles possuíam uma proporção de 1:2,2, em que a primeira é a unidade horizontal e a segunda, a vertical. Alguns dos exemplos são as seguintes resoluções:

1080x2400, 1080x2408 e 1080x2340, em que basta pegar a primeira dimensão, multiplicar por 2,2, e se terá o valor da segunda dimensão. Portanto, para o intuito de adaptar os suportes, foi usada a resolução de 1080x2340 como referência.

Dessa forma, tendo ambas as dimensões horizontal e vertical, a partir de uma regra de três simples e de conversões online de *pixels* para centímetros, foi possível chegar na conclusão de que: 1 (uma) tela da HQ digital possui as dimensões de 940 x 2023 *pixels* ou, se convertidas para caber em uma folha A4, 13,8 x 29,7 centímetros. Entretanto, essas seriam as dimensões caso os autores quisessem desenhar 1 (uma) tela por folha, mas como a preferência era de se fazer os desenhos iniciais (ou *sketches*) de forma rápida e menos detalhada, reduziu-se essas medidas de forma que coubesse 6 telas em uma única folha A4, tal como é mostrado abaixo.

Figura 11 - Adaptação do formato digital para analógico



Fonte: Produção dos autores.

Uma última questão relativa a formatos e resoluções foi a definição do PPI, ou *pixels per inch*. É de conhecimento comum no ramo de produção gráfica que a configuração recomendada para telas é a de 72 PPI. Porém, por precaução, os autores optaram por produzir a HQ digital a 150 PPI, na intenção de redimensionar as ilustrações caso elas viessem a ter alguma incompatibilidade com a plataforma de publicação.

Quadro 3 - Checklist de requisitos da história em quadrinhos digital

| | |
|--|--|
| Qual a função da história em quadrinhos? | Ensinar aos leitores os princípios básicos para se jogar RPGs de mesa, por meio do entretenimento. |
| Qual o público-alvo e suas necessidades? | Adolescentes e jovens adultos entre 15 e 20 anos com interesse em aprender sobre RPGs de mesa. |
| Qual o gênero da história? | Aventura, Comédia, Juvenil. |
| Qual o estilo visual da história? | Cartoon, Despojado. |
| Qual o dispositivo a que se destina? | Dispositivos móveis (smartphones). |
| Qual a tecnologia a ser utilizada? | Software de desenho digital <i>Procreate</i> . |
| Quais os limites da interação que os dispositivos de entrada e saída podem proporcionar? | Pretende-se criar um quadrinho sem muitos recursos digitais, além da tela infinita e diagramação dinâmica. O usuário irá ler ao arrastar a tela com o dedo, tanto de baixo para cima, quanto de cima para baixo. |
| Como será distribuída? | Na internet, por meio do site e aplicativo de leitura de quadrinhos digitais <i>Tapas</i> . |
| Existe algum modelo de negócios? | Não, será gratuita. |

Fonte: Adaptado de Motta (2012).

3.2. Etapa Criativa

Esta é a etapa de criação propriamente dita no processo de design, onde as informações até então reunidas, juntamente com as limitações do projeto, são postas em prática. Aqui serão estudadas e definidas questões como o enredo da história, seu *plot*, design de personagens, tipografia e roteiro.

3.2.1. Ideia e enredo

Desde o início do projeto, os autores queriam trabalhar com a ideia de um mestre, um mentor experiente e sábio, em contraste com um jogador inexperiente e que traria a curiosidade do leitor à tona. Com isto em mente, e ao longo do desenrolar do projeto, optou-se pela figura de um mago, que já é amplamente explorada na mídia, como sendo um símbolo de mentoria para

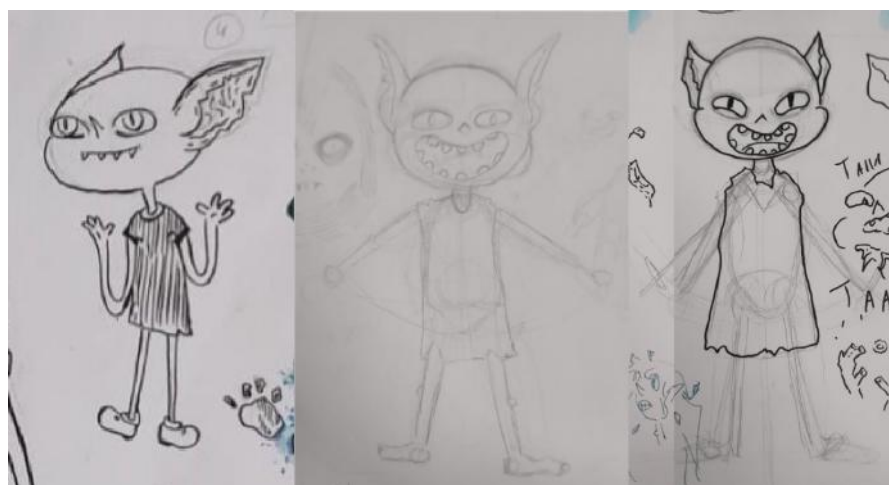
o protagonista. O personagem *Elfato*, que foi inspirado em personagens como *Gandalf*, da trilogia de livros *Senhor dos Anéis*, escrita por J. R. R. Tolkien e *Dumbledore* da saga *Harry Potter*; de *J. K Rowling*, acompanha *Goblinzito*, um pequeno goblin astuto e curioso, em sua jornada para descobrir o RPG de mesa e seus principais conceitos. A escolha desse personagem como o protagonista foi pensada de forma que os jogadores iniciantes, que estão acompanhando sua jornada, se identifiquem com sua natureza inexperiente, mas curiosa. Dessa forma, se sentindo acolhidos a fazer perguntas, além de estarem se divertindo com a leitura do quadrinho, tal como deve ser em uma sessão de RPG de mesa.

Com base nisso, escreveu-se o *plot*, ou enredo, da história: “Um pequeno goblin perdido e curioso, e que frequentemente é deixado de lado pelo seu bando, vaga sem rumo até encontrar um elfo ancião solitário que sabe de tudo que se pode imaginar, e mais um pouco. Eles então embarcam em uma jornada de conhecimento que vai revelar a fundação do seu universo, que não passa de uma grande sessão de RPG de mesa. Além de ambos se aproximarem pois eles têm mais em comum do que pensam, apesar de nenhum deles admitir isso”.

3.2.2. Design de personagens

O *Goblinzito*, o personagem que originou toda a ideia do projeto, era um conceito recorrente na imaginação dos autores. Um personagem inexperiente, que pertence à raça de menor hierarquia em múltiplos universos medievais fantásticos, mas curioso e com uma vontade de conhecer cada cantinho do seu mundo. A partir dessa ideia, só foi necessário expandir os horizontes do projeto, adaptando o personagem aos preceitos de design de personagens para histórias em quadrinhos.

Figura 13 - Alguns dos primeiros esboços do Goblinzito



Fonte: Produção dos autores.

A ideia geral do personagem já estava presente, mas não estava transmitindo bem a personalidade pretendida para ele, além de suas proporções não estarem uniformes. Portanto, o primeiro passo foi pesquisar metodologias para criação de personagens. Porém, antes, foi feito um painel semântico de personagens *goblins*, na intenção de notar padrões e observar as diversas maneiras como estes personagens podem ser representados.

Figura 14 - Painel semântico de personagens *goblins*



Fonte: Produção dos autores.

Por meio deste, foi possível observar que são personagens de estatura baixa, tom de pele verde ou amarelado, que usam pouca ou nenhuma vestimenta, e que, quando usam, são trapos e outras peças rudimentares. Em sua maioria, não possuem cabelo ou pelos corporais,

podem apresentar chifres e, sobretudo, dentes pontiagudos protuberantes. Outro fator que pode ser observado é a respeito da personalidade: suas expressões e linguagem corporal indicam, sobretudo, personagens travessos, agitados e até maliciosos. A referência de maior peso usada para o *Goblinzito* foi a primeira do painel, de autoria da artista *Pocketss' Stuff*, na rede social *Tumblr*.

Dando seguimento, foi usada a Metodologia de Design Aplicada à Criação de Histórias em Quadrinhos (Rocha, 2023). O método cita a importância de se criar personagens bem elaborados pois nenhuma história pode ser bem sucedida caso contrário. O método propõe o preenchimento de uma lista extensa de questões a respeito das características, histórico, hábitos, cultura e ambientação do personagem. Algumas das perguntas são as seguintes:

[...] Qual o nome do personagem? Quem ele é? Será o protagonista? Herói? Vilão? Qual sua idade? Qual sua altura? Qual seu porte físico? Qual seu sexo/gênero? Como é sua índole? Quais são suas características psicológicas? O que faz na vida? Qual sua profissão? Sobrevive de quê? Qual sua classe social? É um ser humano normal ou tem superpoderes? Quais suas habilidades? Como se veste? Qual seu perfil cultural? Quais suas manias? Cacoetes? Medos? Qual seu grau de instrução? Qual seu humor? Qual sua etnia? Estado civil? É humano? Animal? Objeto? Criatura? Ser? Espírito? É um humanoide? Antropomórfico? É desse mundo? De outro? (Rocha, 2023, p. 68)

Abaixo, foi feita uma tabela com algumas das questões preenchidas acerca do personagem *Goblinzito*, o protagonista da história.

Quadro 4 - Características do personagem *Goblinzito*

| | |
|--|---|
| Qual o nome do personagem? | <i>Goblinzito</i> . |
| Quem ele é? Será o protagonista? Herói? Vilão? | <i>Goblinzito</i> é o protagonista da história. É um <i>goblin</i> ingênuo e curioso que se imagina sendo útil para seu bando das suas maneiras peculiares. Tem 6 anos, que é a idade de um <i>goblin</i> adolescente, e está no meio termo entre ser muito infantil e estar em uma idade em que ele precise se provar. |
| Qual sua altura? | 1 metro. |
| Qual seu porte físico? | Magro, esguio, quase um palitinho. |
| Qual seu sexo/gênero? | É um menino, prestes a entrar na maioridade. |

| | |
|---|---|
| Como é sua índole? Quais são suas características psicológicas? | Curioso, criativo, extrovertido, entusiasmado, alegre, inocente, positivo, sensível, meigo, sincero até demais, não tem noção dos filtros sociais, persistente e acredita genuinamente que seu bolso é uma entidade mágica que engole as coisas. |
| Qual sua classe social? | Catador, a penúltima classe da tribo goblin, só acima dos escravos de guerra. |
| Como se veste? | Com um saco de batatas achado atrás de uma taverna que foi saqueada por sua tribo. |
| Qual a sua motivação? | Para quem olha de fora, Goblinzito parece não ter nenhuma, apenas ficar vagando pela floresta coletando musgo e coisinhas brilhantes. Mas no fundo, ele tem a expectativa de ser uma peça importante para seu bando, ajudando da maneira que acha certo, nunca percebendo que ninguém gosta dele. |

Fonte: Adaptado de Rocha (2023).

Com base nos dados levantados, foram feitos os *sketches* do personagem, agora mais bem fundamentados e, logo em seguida, suas digitalizações, já prontas para consulta, aplicação no quadrinho e apresentação.

Figura 15 - Alguns dos esboços, agora fundamentados, do personagem *Goblinzito*



Fonte: Produção dos autores.

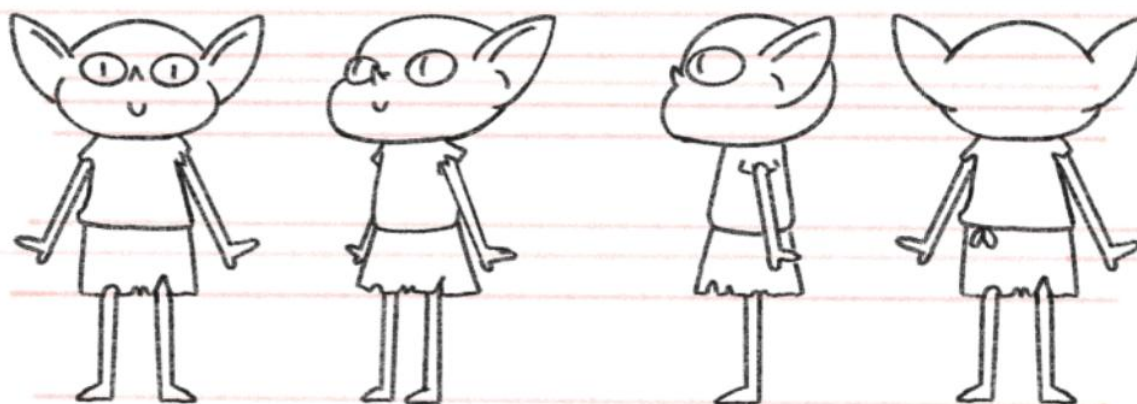
Figura 16 - Alguns dos desenhos finalizados do personagem *Goblinzito*



Fonte: Produção dos autores.

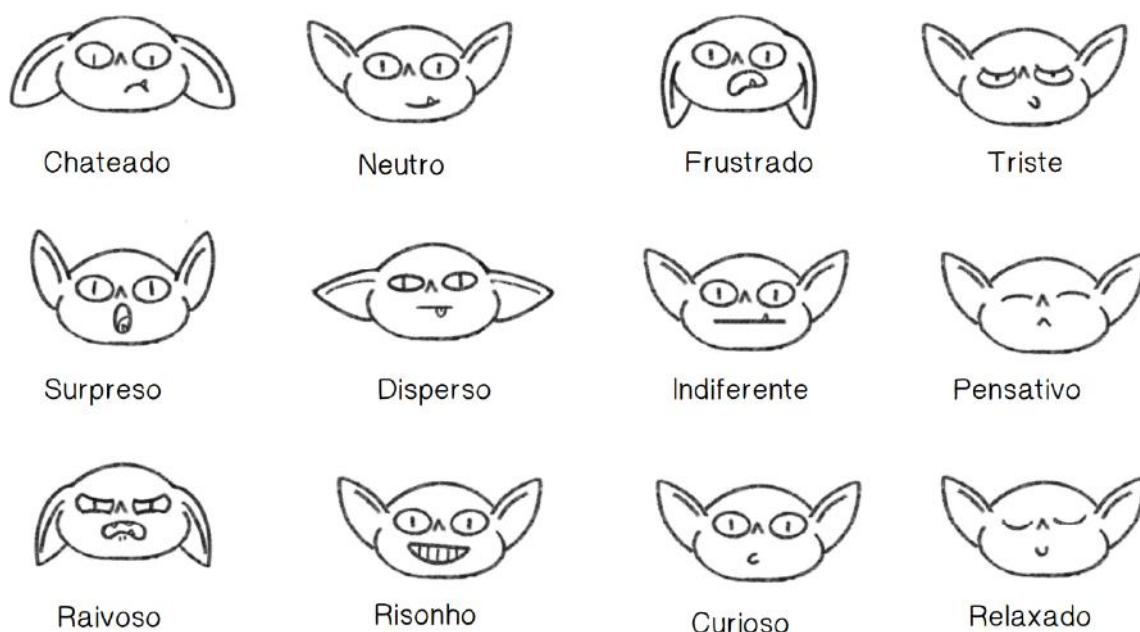
Com a finalização dos desenhos deste personagem, foi possível perceber que, por meio do estilo visual trabalhado, transmitiu-se adequadamente a sua personalidade. E isso foi feito com o uso de formas arredondadas, linguagem corporal despojada, e expressões faciais alegres, curiosas e travessas. As formas foram capazes de transmitir aconchego e gentileza enquanto a linguagem corporal e expressões revelam uma maior nuance do personagem. Abaixo, são apresentados o *modelsheet* do personagem, isto é, um estudo de suas proporções e seu desenho em diferentes rotações, e um estudo de expressões faciais. O personagem tem aproximadamente 3 cabeças de altura, o que o categoriza como uma criança.

Figura 17 - *Modelsheets* do personagem *Goblinzito*



Fonte: Produção dos autores.

Figura 18 - Estudo de expressões do personagem *Goblinzito*



Fonte: Produção dos autores.

A personalidade, as características físicas e emocionais do personagem foram construídas de forma que pudessem corresponder às do leitor, que está lendo o quadrinho e é tão inexperiente no assunto dos RPGs de mesa quanto o *Goblinzito*. Isto é, um personagem principiante, inocente, curioso e animado para aprender tudo o que for possível sobre o assunto. Além de ser uma forma de despertar a empatia e curiosidade do leitor, o personagem é projetado de forma simples, sem muitos detalhes nem características complexas. Pois dessa forma, representa-se de uma forma visível que ele é uma “folha em branco”, isto é, ele está disposto a aprender qualquer coisa e se moldar a partir disso.

Em seguida, partiu-se para a construção do personagem coadjuvante, *Elfato*, que também foi feita com base na metodologia de Rocha (2023). Abaixo, destacam-se as principais perguntas relacionadas ao personagem.

Quadro 5 - Características do personagem *Elfato*

| | |
|--|---|
| Qual o nome do personagem? | Elfato. |
| Quem ele é? Será o protagonista? Herói? Vilão? | Coadjuvante, tendo seus 460 anos de idade, é um elfo mago muito experiente em vida, que passou muito tempo aprendendo magias e regras para se tornar o mais poderoso dos magos. Mas por infortúnio, não achou mais desafios emocionantes e seus parceiros de aventuras acabaram o abandonando também. |
| Qual sua altura? | 2 metros, mas como sua parte inferior ainda está atrelada ao seu livro de personagem, seu tronco possui 1 metro. |
| Porte físico? | Franzino. |
| Como é sua índole? Quais são suas características psicológicas? | Caótico Neutro, dramático, orgulhoso, sabichão, super interessado em feitiços e magias, melancólico, ranzinza, ”na minha época era melhor”, misterioso, se empolga com as regras de jogos e ama RPG de mesa. |
| Como é sua índole? Quais são suas características psicológicas? | Curioso, criativo, extrovertido, entusiasmado, alegre, inocente, positivo, sensível, meigo, sincero até demais, não tem noção dos filtros sociais, persistente e acredita genuinamente que seu bolso é uma entidade mágica que engole as coisas. |
| O que faz na vida? | É um grande mago e atualmente é o guardião da cabana dos jogadores. |
| Quais suas manias? Cacoetes? Medos? | Se perde em pensamentos e resmunga com frequência. Olhos caídos sempre parecendo rabugento, até quando feliz. <i>Elfato</i> não possui muitos medos, mas procura evitar criaturas cósmicas e teverneiros raivosos. |
| Qual a sua motivação? | A de ser um mentor para alguém. Como ele já viveu tudo que há para viver e está debilitado da idade, ele só quer passar seu conhecimento para frente. Ele tem um bom coração, apesar de não parecer, por ser meio fechado. |

Fonte: Adaptado de Rocha (2023)

Figura 19 - Alguns dos esboços do personagem *Elfato*



Fonte: Produção dos autores.

Figura 20 - *Modelsheet* do personagem *Elfato*



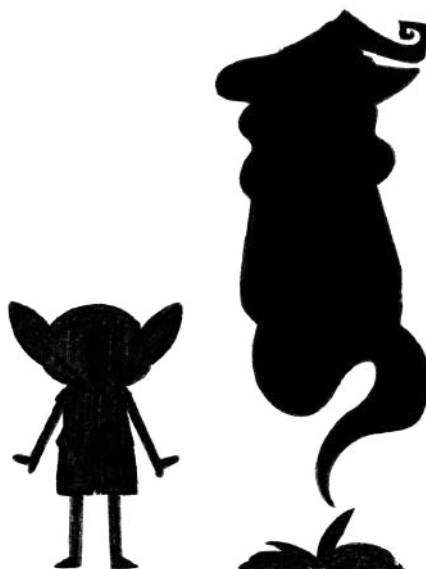
Fonte: Produção dos autores.

Figura 21 - Estudo de expressões do personagem *Elfato*

Fonte: Produção dos autores.

O *Elfato*, em contraste ao protagonista, foi construído com formas mais blocadas e levementes pontiagudas, na intenção de caracterizá-lo como alguém mais rígido, experiente e até ranzinza. As principais referências para sua criação, como já foram mencionadas, foram personagens do arquétipo do “velho mago sábio”, como *Gandalf*, de J.R.R. Tolkien, e *Dumbledore*, de J.K. Rowling. O personagem se manifesta parcialmente como uma nuvem em seu universo, como um “gênio da lâmpada”. Assim como o *Goblinzito* é projetado para representar o leitor inexperiente, o *Elfato* representa um professor, sábio e didático, além de ser o mestre da mesa, o guia para o pequeno *goblin*.

Figura 22 - Estudo de silhueta de ambos os personagens



Fonte: Produção dos autores.

Por fim, a silhueta dos personagens foi colocada lado a lado, para critério de comparação e identificação. Isto é, se os personagens estão icônicos e reconhecíveis o suficiente. Aqui, fica bem visível a diferença de altura entre os personagens.

3.2.3. Tipografia

A escolha da tipografia para a história em quadrinhos foi feita de forma estratégica para cada um dos personagens, de modo a transmitir melhor a personalidade de cada um deles. A fonte escolhida para as falas do protagonista, o *Goblinzito*, foi a “*Helvetihand*” de Billy Snyder (2013). É uma fonte caligráfica inspirada no formato base da *Helvetica*, mas cujo eixo e formato foram levemente desestruturados, fazendo ela transmitir um caráter menos sério e mais suave, cômico e desajustado. Ela foi projetada especificamente para uso em histórias em quadrinhos, dado sua boa legibilidade

Figura 23 - Tipografia definida para as falas do personagem *Goblinzito*



Fonte: Billy Snyder.

A fonte escolhida para as falas do coadjuvante, o *Elfato*, foi a “Outrage PG” da *Press Gang Studios* (2023). É uma fonte muito mais carregada e “hostil” em comparação, dado o seu acabamento propositalmente irregular e sua inclinação oblíqua, o que faz todas as letras penderem levemente para o lado. Além disso, se trata de uma fonte em *versalete*, ou seja, tanto seu formato em caixa baixa quanto caixa alta possuem o mesmo glifo, só variando em tamanho. Esta fonte também foi projetada especificamente para o uso em histórias em quadrinhos.

Figura 24 - Tipografia definida para as falas do personagem *Elfato*



Fonte: Press Gang Studios.

Ambas as fontes tipográficas possuem um acervo completo de acentos e símbolos especiais. Sobretudo, as duas foram usadas num corpo (ou tamanho) específico, mas podendo alterar de acordo com a entonação do personagem. O tamanho base da *Helvetihand* foi de 50 pontos tipográficos, e o da *Outrage PG*, de 55 pontos, apesar das ascendentes e descendentes

desta última já extrapolarem a altura total da primeira. Todas essas escolhas foram feitas com base no contraste entre os dois personagens, tanto em questão de tamanho quanto de personalidade. E destaca-se especialmente a quantidade de conhecimento e vivências que o *Elfato* (*Outrage PG*) tem em comparação com o ingênuo e inocente *Goblinzito* (*Helvetihand*). A escolha de uma fonte única para cada personagem auxilia também na identificação de qual fala é de quem, visto que o quadrinho, em sua diagramação mais flexível, pode deixar isso um pouco confuso às vezes.

Figura 25 - Comparativo entre sketch e versão final do quadrinho



Fonte: Produção dos autores.

3.2.4. Escolha do *brush* e cor do plano de fundo

No aplicativo *Procreate*, onde a HQ foi desenvolvida, o uso do *brush* e uma textura de fundo específicos foi proposital. Estes foram: o “Lápis 6B” e uma textura de pergaminho envelhecido, de forma que remetesse a um papel antigo e amassado. E essa escolha foi proposital de forma a referenciar as origens do RPG de mesa. Muito antes do surgimento e estabelecimento de sistemas de RPG de mesa que hoje são consagrados, e cujo acervo contém diversos acessórios, como dados, miniaturas de personagens e outras peças, só haviam dois objetos que eram necessários para se jogar uma sessão: o lápis e o papel. Dessa forma, traçou-se um paralelo entre a origem e cerne desses jogos com a escolha estilística para a criação do quadrinho. Além dessa decisão priorizar a simplicidade da HQ, dando mais

atenção às informações relevantes para se ensinar a jogar do que ao desenho. A cor usada foi a #7E705A, um bege de baixíssima saturação.

3.2.5. Criação do roteiro e HQ definitiva

Com as questões projetuais definidas, partiu-se para a criação do roteiro, se atentando a uma última lista de requisitos, levantada depois de uma releitura de todo o projeto. Os itens apontados foram:

- Variar o uso dos enquadramentos, ângulos e componentes visuais de uma HQ;
- Tomar proveito das vantagens que o ambiente digital oferece (tela infinita e diagramação dinâmica);
- Transmitir ludicidade por meio do estilo visual, personalidade dos personagens e metalinguagem;
- Explicar os seis pilares dos RPGs de mesa e destacar o uso da metalinguagem.

Com o roteiro e os *sketches* finalizados, foi feita uma tabela analisando a presença de elementos do ambiente digital no quadrinho. Esta provém de uma lista de requisitos elencada por McCloud (2005) e Franco (2004) como a solução para que quadrinhos digitais inovadores possam existir. Mas sem que essa linguagem abandone seus fundamentos e passe a se assemelhar bastante a outras formas de mídia, como uma animação.

Quadro 6 - Elementos da HQ digital *Goblinzito*

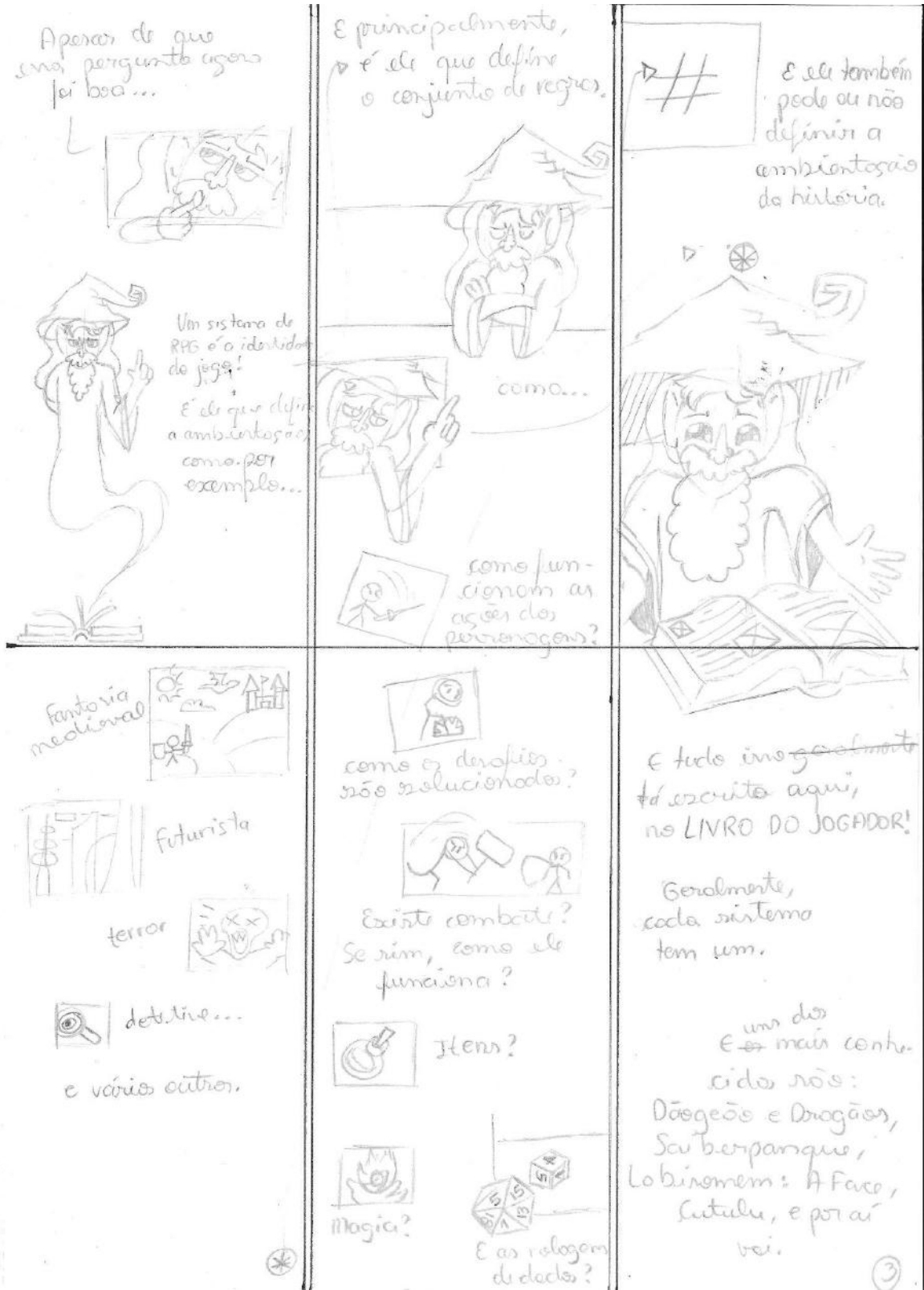
| Elementos do Ambiente Digital Incorporados | | |
|---|-----------------|--|
| Elemento | Presença | Descrição |
| Diagramação Dinâmica | Sim | Usada de forma dosada para não comprometer a percepção visual global e o recurso da sarjeta. Reservada para quadros de impacto. |
| Tela Infinita | Sim | Foi o principal recurso explorado no quadrinho. Aliado ao suporte digital, elimina-se a necessidade de “passar a página”, bastando apenas rolar a tela até terminar a leitura da história. |
| Animação | Não | Deu-se preferência para o elemento da sarjeta e da percepção global, fazendo com o que o leitor complete a ação entre os quadrinhos na sua mente. |
| Narrativa Multilinear | Não | Deu-se preferência para um quadrinho mais tradicional. |

| Trilha Sonora | Não | Deu-se preferência para uma quadrinho mais tradicional, evitando imprimir um ritmo de leitura não pretendido. Aderiu-se como vantagem ao projeto o poder do leitor de ler no seu próprio ritmo, e quantas vezes quiser. |
|--|----------|---|
| Efeitos Sonoros | Não | Deu-se preferência para as onomatopeias tradicionais. |
| Interatividade | Sim | Presente apenas sutilmente no ato de navegar pelo quadrinho com o arrastar do dedo. |
| Elementos da Linguagem das Histórias em Quadrinhos | | |
| Elemento | Presença | Descrição |
| Percepção Global | Sim | Apesar do espaçamento substancial entre a maioria dos quadrinhos, ainda é possível notar múltiplos deles, presentes de forma simultânea em alguns momentos. |
| Sarjeta | Sim | Presente, compondo grande parte do quadrinho. Dado a adaptação característica das <i>webtoons</i> do <i>Tapas</i> , grande parte da HQ é composta pela sarjeta, isto é, nos grandes espaços entre cada quadrinho. |
| Quadrinho | Sim | Presente e não apenas em seu formato quadrilátero, variando de tamanho também. Aqui, os projetistas se aproveitaram para explorar diagramações criativas, usando a tela inteira como requadro ou até o próprio corpo dos personagens. |
| Balões | Sim | Uso sobretudo de balões arredondados com a característica seta apontando para o personagem que está falando. Porém, ela nem sempre está presente, visto que a forma que o quadrinho foi diagramado já deixa claro qual personagem está falando. |
| Onomatopéias | Sim | Representadas visualmente de forma estratégica, para transmitir as mensagens desejadas. |
| Linhas de Movimento | Sim | Representadas visualmente de forma estratégica, para transmitir as mensagens desejadas. |

Fonte: Adaptado de Motta (2012).

Por fim, abaixo serão mostrados dois compilados de algumas telas do quadrinho, o primeiro sendo de *sketches*, e o segundo, o produto finalizado. Ao fim destas, está presente o *link* para acessar o quadrinho em sua integridade.

Figura 26 - Compilado de algumas telas do quadrinho durante o processo de sketch



Fonte: Produção dos autores.

Figura 27 - Compilado de algumas telas do quadrinho finalizadas



Finalmente, o produto final do trabalho pode ser acessado através do link: <https://tapas.io/episode/3063615>.

3.3. Etapa Descritiva

A última etapa do processo prevê o detalhamento do produto por meio de documentos, arquivos e memoriais descritivos que irão destrinchar todos os seus detalhes. Isso servirá de registro e consulta para os os profissionais envolvidos no desenvolvimento, além de uma forma de apresentar o processo criativo a investidores.

O único processo feito durante esta etapa foi o preenchimento do Documento de Design de Histórias em Quadrinhos Digitais. É uma tabela concebida por Motta (2012) após todos os estudos e levantamentos acerca de HQs digitais, incluindo as contribuições de McCloud (2005) e Franco (2004). Aqui, serão descritas todas as características do projeto e aspectos técnicos.

Quadro 7 - Documento de Design de Histórias em Quadrinhos Digitais

| | | | |
|---|--|---|---|
| Ideia: O ensinamento dos 6 conceitos básicos dos RPGs de mesa levantados pelos autores. | | | |
| Enredo: Um pequeno goblin perdido e curioso, e que frequentemente é deixado de lado pelo seu bando, vaga sem rumo até encontrar um elfo ancião solitário que sabe de tudo que se pode imaginar, e mais um pouco. Eles então embarcam em uma jornada de conhecimento que vai revelar a fundação do seu universo, que não passa de uma grande sessão de RPG de mesa. Além de ambos se aproximarem pois eles têm mais em comum do que pensam, apesar de nenhum deles admitir. | | | |
| Gênero Aventura Comédia Juvenil | Dispositivo Dispositivos móveis com sistemas operacionais <i>iOS</i> ou <i>Android</i> . | Tecnologia Software de desenho digital <i>Procreate</i> . | Distribuição Gratuita por meio do site e do aplicativo <i>Tapas</i> . |
| Descrição do Público-Alvo: Adolescentes e jovens adultos entre 15 e 20 anos com interesse em aprender sobre RPGs de mesa. | | | |
| Interações do Usuário: Poder navegar pelo quadrinho para baixo ou para cima, apenas com o ato de arrastar o dedo na tela. | | | |
| Modelo de Negócios: É um projeto acadêmico sem fins lucrativos. | | | |
| Especificação Individual de Elementos | | | |
| Diagramação: Diagramação dinâmica usada de forma dosada para não comprometer a percepção visual global e o recurso da sarjeta. Reservada para quadros de impacto. | | | |
| Tela Infinita: É o principal recurso explorado no quadrinho. Aliado ao suporte digital, | | | |

elimina-se a necessidade de “passar a página”, bastando apenas rolar a tela até terminar a leitura da história.

Quadrinho: Presente e não apenas em seu formato quadrilátero, variando de tamanho também. Aqui, os projetistas se aproveitaram para explorar diagramações criativas, usando a tela inteira como requadro e até o próprio corpo dos personagens.

Balões: Uso sobretudo de balões arredondados com a característica seta apontando para o personagem que está falando. Porém, ela nem sempre está presente, visto que a forma que o quadrinho foi diagramado já deixa claro qual personagem está falando.

Onomatopeias: Presentes e representadas visualmente de forma estratégica, de modo a transmitir as mensagens desejadas.

Linhas de Movimento: Presentes e representadas visualmente de forma estratégica, de modo a transmitir as mensagens desejadas.

Narrativa Multilinear: Ausente, dando preferência para um quadrinho mais tradicional.

Animação: Ausente pois foi dada preferência para o elemento da sarjeta e da percepção global, fazendo com o que o leitor complete a ação entre os quadrinhos na sua mente.

Trilha Sonora e Efeitos Sonoros: Ausente, dando preferência para um quadrinho mais tradicional, e evitando imprimir um ritmo de leitura não pretendido. Aderiu-se como vantagem ao projeto o poder do leitor de ler no seu próprio ritmo, e quantas vezes quiser.

Fonte: Adaptado de Motta (2012).

4. CONCLUSÃO

Por fim, olhando em retrospecto para todos os processos que culminaram na criação da história em quadrinhos final, chegou-se à conclusão de que o objetivo do trabalho foi alcançado. Isto é, “desenvolver uma história em quadrinhos digital acessível e que use da quebra da quarta parede, com o objetivo de ensinar pessoas interessadas a jogar RPGs de mesa”. Os autores mantiveram-se atentos às questões de acessibilidade e de quebra da quarta parede. Apesar de que este último recurso teria sido mais bem explorado caso houvesse mais disponibilidade de tempo para continuar desenvolvendo os capítulos seguintes da história. Mas, sobretudo, foi observado que os seis princípios básicos do RPG de mesa foram claramente explicados.

Vale mencionar também que o trabalho foi desafiador para os autores em vários aspectos, em especial pela abundância de tarefas diferentes que devem ser realizadas para a criação de uma HQ digital de qualidade. Mas por outro lado, foi uma experiência que aderiu bastante à bagagem dos autores, especialmente pela prática de desenho, o que requer o conhecimento prévio e a capacidade de aplicar os fundamentos, tanto das ilustrações, quanto das histórias em quadrinhos (enquadramentos, ângulos e outros recursos expressivos).

Destaca-se também que, por meio desta metodologia, existia o potencial para o desenvolvimento de um quadrinho muito mais ambicioso quanto ao uso de recursos digitais, como interatividade, animações, efeitos sonoros e afins. Porém, apesar da proposta ser a de criar novas experiências de leitura, o foco deste projeto não foi exatamente inovar dentro dessa linguagem, mas sim desenvolver um história em quadrinhos digital acessível e simples. De modo que qualquer pessoa interessada possa acessar, de forma gratuita e em qualquer lugar, aprender os conceitos essenciais dos RPGs de mesa e partir para uma sessão, na qual o mestre irá complementar as explicações apresentadas e as aprofundar.

Apesar da metodologia não ter sido aplicada em todo o seu potencial, reconhece-se a importância do estudo desse campo e do desenvolvimento de mais artefatos digitais. Além da importância do incentivo do seu consumo, de modo a manter essa importante linguagem viva e estável, e aberta para integrar cada vez mais elementos morfológicos e técnicos.

REFERÊNCIAS

- DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.
- SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática**. EccoS, São Paulo, n. 27, p. 81-95. jan./abr. 2012.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**, São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet**. 2º edição. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.
- RICON, Luiz. **Mini Gurps. O Descobrimento do Brasil**. São Paulo: Devir, 1999.
- MOTTA, Rodrigo Leôncio. **Metodologia de design aplicada à concepção de histórias em quadrinhos digitais / Rodrigo Leôncio Motta**. – Recife, 2012.
- MODESTO, Mônica Cristina. **A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento**. Revista Eletrônica Saberes da Educação - Volume 5 - Nº 1, 2014.
- MASSA, Mônica de Souza. **Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito**. Nº 15, p. 111 - 130, Universidade Federal da Bahia, 2015.
- EILANDRIL. **Uma análise do mercado brasileiro de RPG de Mesa (Parte 01)**. Orc & Roll, 2020. Disponível em:
<<https://www.orcnroll.com/2020/02/24/mercado-de-rpg-de-mesa-hoje-no-brasil/#:~:text=Tem os%20o%20Brasil%20com%201,2%2C5%20milhões%20em%20vendas>>. Acesso em: 27/06/23.
- ALMEIDA, Diogo. **Quatro sistemas de RPG brasileiros estão entre os mais jogados do mundo no Roll20**. Mesa de RPG, 2021. Disponível em:
<<https://mesaderpg.com.br/noticias/quatro-sistemas-de-rpg-brasileiros-estao-entre-os-mais-jogados-do-mundo-no-roll20/>>. Acesso em: 27/06/23.
- The Orr Group Industry Report Q4 2020: 8 Million Users Edition!** Roll20, 2021. Disponível em:
<<https://blog.roll20.net/posts/the-orr-group-industry-report-q4-2020-8-million-users-edition/>>. Acesso em: 27/06/23.
- TOKARNIA, Mariana. **Celular é o principal meio de acesso à internet no país**. Agência Brasil, 2018. Disponível em:
<<https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2020-04/celular-e-o-principal-meio-de-acesso-internet-no-pais>>. Acesso em: 27/06/23.

ALTMAN, Max. **Hoje na História: 1897 - Tirinha mais antiga do mundo é impressa pela primeira vez.** OperaMundi, 2021. Disponível em:

<<https://operamundi.uol.com.br/hoje-na-historia/2249/hoje-na-historia-1897-tirinha-mais-antiga-do-mundo-e-impressa-pela-primeira-vez>>. Acesso em: 27/06/23.

KOWALSKI, Jesse. **Comics: Comic Books.** Illustration History, 2020. Disponível em:

<<https://www.illustrationhistory.org/genres/comics-comic-books#:~:text=The%20period%20from%201938%20through,1.5%20million%20copies%20per%20month>>. Acesso em: 27/06/23.

The Most Surprising Comic Book Statistics And Trends in 2023. Gitnux, 2023.

Disponível em: <<https://blog.gitnux.com/comic-book-statistics/>>. Acesso em: 27/06/23.

United States TV audience demand for Invincible. Parrot Analytics, _____. Disponível em:

<<https://tv.parrotanalytics.com/US/invincible-amazon-prime-video>>. Acesso em: 27/06/23.

MARTINEZ, Jordany. **Producer Seth Rogen Speaks Out On The Success Of ‘Invincible’.**

Mxdwn, 2023. Disponível em:

<<https://television.mxdwn.com/news/producer-seth-rogen-speaks-out-on-the-success-of-invincible/#:~:text=According%20to%20Comicbook%2C%20Seth%20Rogen,hit%20on%20the%20streaming%20platform>>. Acesso em: 27/06/23.

MUNIZ, Leticia. **Turma da Mônica: da tirinha a uma marca de R\$2,7 bi.** Exame, 2012.

Disponível em:

<<https://exame.com/marketing/turma-da-monica-da-tirinha-a-uma-marca-de-r-2-7-bi/>>.

Acesso em: 27/06/23.

PORTER, Rick. **‘The Walking Dead’ by the Numbers: One of Cable’s Biggest Ever Series Bows Out.** The Hollywood Reporter, 2022. Disponível em:

<<https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/walking-dead-by-the-numbers-ratings-amc-1235265635/>>. Acesso em: 27/06/23.

SORICE, Gabriela. **Primeira revista da Turma da Mônica era publicada há 50 anos.**

Universidade Federal de Minas Gerais, 2020. Disponível em:

<<https://ufmg.br/comunicacao/noticias/primeira-revista-da-turma-da-monica-era-publicada-ha-50-anos>>. Acesso em: 27/06/23.

FEBRIE, Nine Novitasari. **Comic Strips in ELT: Revisiting the “When” and “How”.**

Getsempena English Education Journal (GEEJ), Vol. 7 No. 2, 2020.

DEXTER, Emily. **What is Bionic Reading?** Indiana Wesleyan University, _____. Disponível em:

<<https://www.indwes.edu/adult-graduate/ng-blog/stories/what-is-bionic-reading#:~:text=It%2>

7s%20called%20bionic%20reading%2C%20and,make%20text%20easier%20to%20process>.

Acesso em: 27/06/23.

QUITO, Anne. **Can adjusting font styles really help us read faster?** Quartz, 2022.

Disponível em:

<<https://qz.com/2182666/does-bionic-reading-work-typographers-and-scientists-weigh-in>>.

Acesso em: 27/06/23.

JESUS, Indinayara Alves de. **Intertextualidades entre os universos de J.R.R. Tolkien e o de Dungeons & Dragons.** 2022. 26 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras Inglês) - Universidade de Brasília, Brasília, 2022.

PRIETTO, Thiago. **Literatura e os jogos de RPG: Trajetória de apropriações e intertextos.** Translatio, 2013. Disponível em:

<<https://seer.ufrgs.br/translatio/article/view/44670>>. Acesso em: 27/06/23.

ARNESON, Dave; GYGAX, Gary. **Original D&D.** 1ª edição, 6th pr., 1977.

_____. **Pirâmide etária.** IBGE Educa, 2022. Disponível em:

<<https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18318-piramide-etaria.html>>.

MULIADI, Bradian. **What The Rise Of TikTok Says About Generation Z.** Forbes, 2020.

Disponível em:

<<https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2020/07/07/what-the-rise-of-tiktok-says-about-generation-z/?sh=2cd3f32e6549>>.







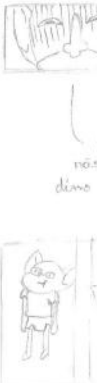


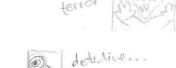
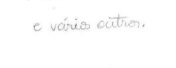




_____. **Crystal Heart: RPG em PT-BR está em financiamento coletivo!** Joga o D20, 2023. Disponível em: <<https://jogaod20.com/2023/09/26/crystal-heart-rpg/>>.

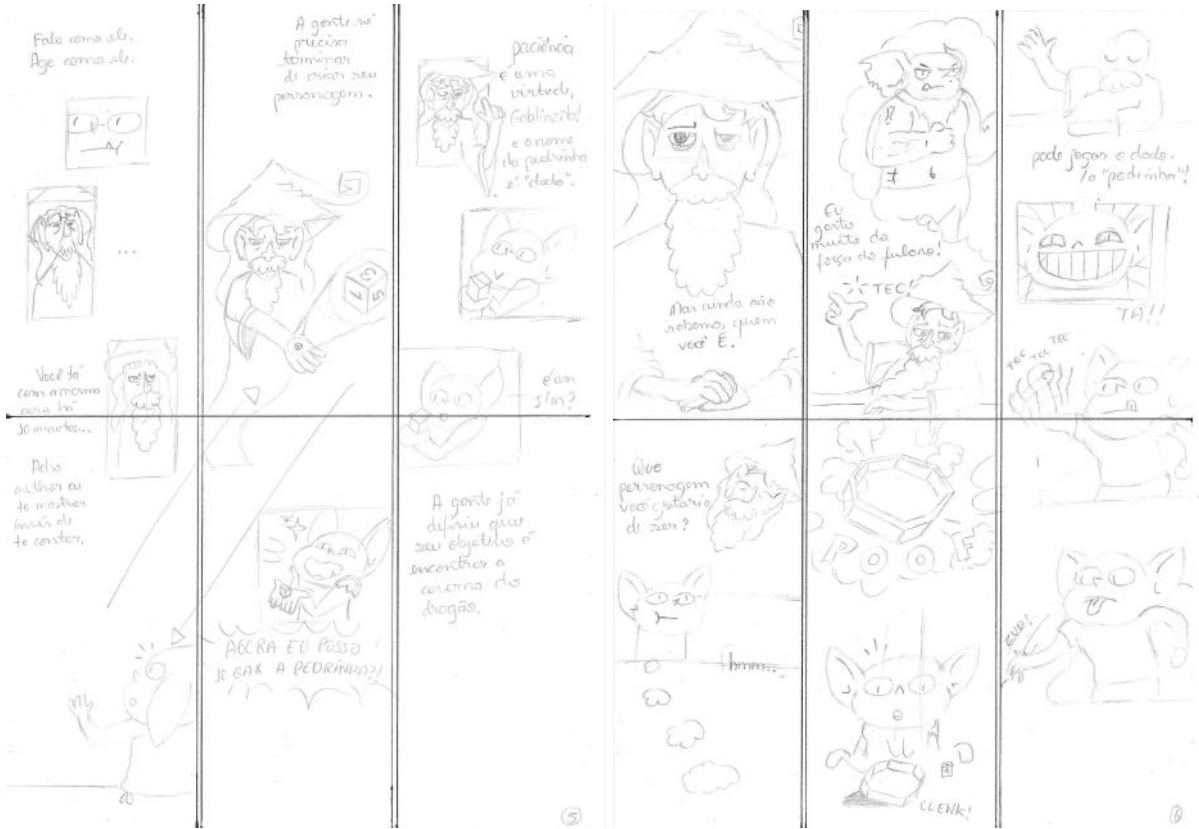
_____. **De Rio Claro para o mundo, do mundo para o Bronx.** Cotidiano UFSC, 2021.

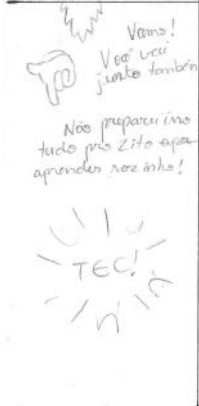
Disponível em:

<<https://cotidiano.sites.ufsc.br/de-rio-claro-para-o-mundo-do-mundo-para-o-bronx/#:~:text=Com%20receio%20de%20iniciar%20projetos,elementos%20de%20shounen%20e%20metalinguagem>>.

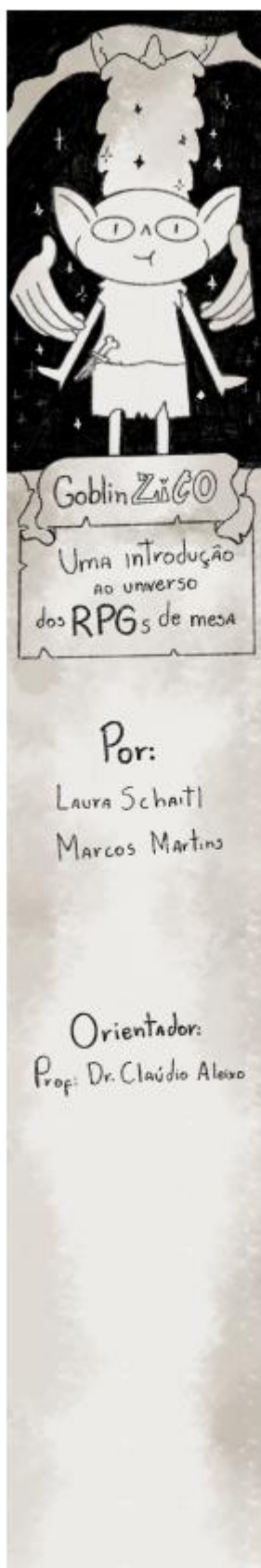
APÊNDICE A - TELAS DO QUADRINHO (SKETCHES)

| | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|
|  <p>Uma introdução ao universo dos RPGs de mesa.</p> | <p>Muito bom, vamos começar.</p>  <p>Você é um aventureiro em busca da realeza onde o dragão dorme.</p>  <p>... PRA JOGAR DRINHA? ESSA</p> |    | <p>Existem milhares de jogos e um grande dragão Sonolento que já derrotou vilões e aventureiros de todos os lugares.</p>  <p>Cu tu vi um dragão uma vez? PLOP!</p> | <p>Agente não responde e eu quero me sentir na fuga.</p>  <p>Estamos falando de jogo, não de maldade.</p>  | <p>O que é sistema?</p>   <p>Certo! Uma personagem de cada vez!</p>  |
| <p>Por: Laura Schmitt Marcos Martins</p> <p>Orientador: Prof. Dr. Claudio Azeiro</p> <p>As ideias de parte do roteiro</p> |  <p>Não, calma! Dêca eu te ambiento primeiro.</p>  | <p>Então o meu mundo é assim: o dragão e o dragão etc.</p>  | <p>Ele era garbado!</p>   | <p>É bem parecido né?</p>  <p>Oh, meu larath... Será que eu devia ter preparado um sistema mais simples ainda?</p>  |  <p>É por favor, para de avistarmos!</p>  |
| <p>Apenas de que sua pergunta agora foi boa...</p>  <p>Um sistema de RPG é o resultado de jogos.</p>  <p>É ele que define a ambientação como por exemplo...</p> | <p>E principalmente, é ele que define o conjunto de regras,</p>  <p>como...</p>  <p>como um cronograma de ações dos personagens?</p> | <p>É ele também que define se ou não definem a ambientação de história.</p>  | <p>Entenda:</p>  | <p>A gente não conversa dentro da mesa?</p>  | <p>Role</p>  <p>PLaying</p>  <p>Game</p>  <p>Jogo</p>  <p>De uma perspectiva</p>  |
| <p>Fantasia medieval</p>  <p>Futurista</p>  <p>terror</p>  <p>detetive...</p>  <p>e vários outros.</p> | <p>como o desafio são solucionados?</p>  <p>Existe combate? Se sim, como ele funciona?</p>  <p>Itens?</p>  <p>Mágica?</p>  <p>E as regras de deca?</p>  | <p>É todo isso que é escrito aqui, no LIVRO DO JOGADOR!</p> <p>Geralmente, cada sistema tem um.</p> <p>uma das mais conhecidas são: Dungeons e Dragons, Suas Companhias, Lobinhomem: A Face, Lululu, e por aí vai.</p> | <p>Cupê e RPG?</p>  |   | <p>É uma situação, um deca.</p> <p>Você não um personagem e joga por ele.</p>  |

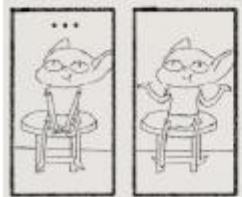




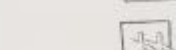
APÊNDICE B - TELAS DO QUADRINHO FINALIZADAS



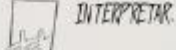




PLAYING.



DE INTERPRETAR.



PAPEIS.

É UM ATOR, UM TEATRO.

NÃO É UM PERSONAGEM, É TUDO DELE.



FALA COMO ELE, AGE COMO ELE.



VOCÊ ESTÁ COM A MELHOR CARA DE SE MANEJO.

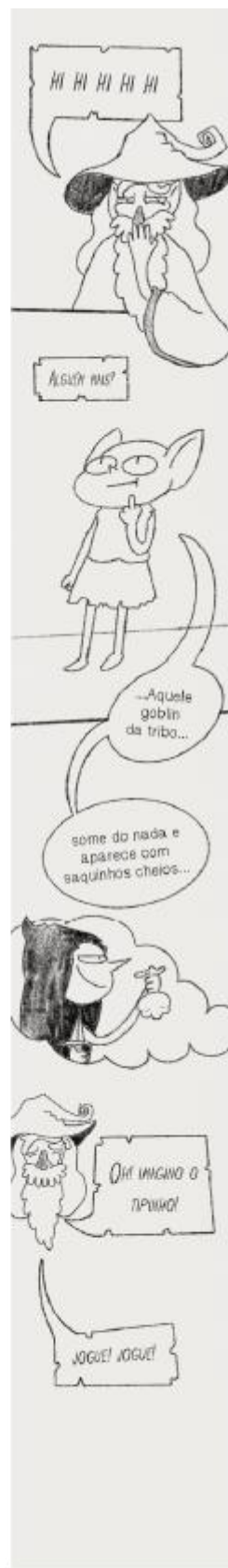
QUANDO EU TE VIROU EU NÃO SEI SE FUI.

PACIÊNCIA SÓ TERMINAR DE CRIAR SEU PERSONAGEM.



PACIÊNCIA É UMA VIRTUDE, GOBLINZITO! E É UM DADO. E SE JOGA, NÃO "TACA", JOGA O DADO.





Em um momento de
depressão, o personagem
A Gatinha do Povo.

Não sabe não entende
quem não é ele.

O que você
pensa em ser?

Hummm...

CLIQUE!

Pode jogar o rudo.
A "Parrula".

AI SIM!

?

1
3 2

WOW... quem mais
você sabe de ser?

O velhote do bando!
Ele sabe de muita coisa!

JOGUE.

2
3 6

Nó, Lincin! Não sabe
que aí é um truque...

HI HI HI HI HI

Alguém mais?

...Aquele goblin da tribo...

some do nada e aparece com saquinhos cheios...

OH! IMAGINO O TPIVINDO!

JOGUE! JOGUE!



