

Eduardo Henrique Neotti



Gêneseis
RUINA
ETERNA

**Interfaces Físicas e Experiência
Lúdica no RPG de Mesa Gêneseis
Ruina Eterna**

Curitiba
2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

**"Interfaces Físicas e Experiência Lúdica
no RPG de Mesa *Gênese Ruína Eterna*"**

Curitiba 2025



EDUARDO HENRIQUE NEOTTI

**"Interfaces Físicas e Experiência Lúdica
no RPG de Mesa *Gênese Ruína Eterna*"**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design
de Produto, Universidade Federal
do Paraná.

Orientador: André Leonardo
Demaison Medeiros Maia

Coorientadora: Daniella Rosito
Michelena Munhoz

Curitiba 2025



TERMO DE APROVAÇÃO

EDUARDO HENRIQUE NEOTTI

**"Interfaces Físicas e Experiência Lúdica
no RPG de Mesa *Gênesis Ruína Eterna*"**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em Design de Produto, Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial a obtenção do título de bacharel em Design de Produto

Prof. Dr. André Demaison

Orientador - Departamento de Design, Universidade Federal do Paraná

Profa. Dra. Cláudia Regina Hasegawa Zacar

Departamento de Design, Universidade Federal do Paraná

Profa. Dra. Elisa Strobel do Nascimento

Departamento de Design, Universidade Federal do Paraná

Curitiba, 25 de novembro de 2025

Resumo

Este Trabalho de Conclusão de Curso desenvolve acessórios físicos visando promover experiência lúdica em um RPG de mesa original, *Gênesis Ruína Eterna*, desenvolvido especificamente para este TCC. A pesquisa explora como a integração de elementos táteis, como sets de personagem, mapas e miniaturas, pode enriquecer a imersão e a interação dentro do jogo, respeitando os princípios tradicionais do gênero. A partir de conceitos de design de jogos e experiência do usuário (UX), o estudo investiga como essas alternativas influenciam a dinâmica do jogo e a tomada de decisões estratégicas, com foco em proporcionar uma experiência mais envolvente para jogadores experientes. O trabalho também validou essas abordagens através de testes com jogadores, considerando a interação com os componentes e o impacto nas sessões de jogo. Como resultado, o projeto apresenta soluções para ampliar a interação entre os jogadores e o jogo, sem perder a essência e a complexidade das mecânicas tradicionais.

Palavras-chave: RPG de Mesa; Design de Produto; Experiência de usuário; Interfaces físicas;

Abstract

This undergraduate thesis presents the development of physical accessories designed to enhance the play experience in an original tabletop RPG, *Gênesis: Ruína Eterna*, created specifically for this project. The research explores how tactile components, such as character sheets, maps, and miniatures can enrich immersion and player interaction while respecting the traditional principles of the genre. Grounded in game design and user experience (UX) concepts, the study examines how these alternatives influence gameplay dynamics and strategic decision-making, aiming to deliver a more accessible and engaging experience for experienced players. The project also includes testing sessions with players to validate these approaches, focusing on their interaction with the components and the overall impact on the game sessions. As a result, the work presents solutions that expand player engagement without compromising the depth and complexity of classic RPG mechanics.

Keywords: Tabletop RPG; Product Design; User experience; Physical Interfaces;



Agradecimentos



Agradeço, antes de tudo, aos meus orientadores, por estarem comigo em cada etapa dessa longa campanha. Pela paciência nos momentos críticos, pela sabedoria nas decisões difíceis e, acima de tudo, por acreditarem no meu potencial como jogador, ou melhor, como pesquisador, mesmo quando os dados não pareciam estar a meu favor.

À minha família, meu grupo base, por todo o apoio e incentivo incondicional. Obrigado por me manterem firme quando o caminho parecia cheio de encontros aleatórios e por acreditarem que cada nova missão valia a pena.

Sou eternamente grato a Guilherme Ziesemer (Gui), Renan (DaLemes) e Melissa Fonseca (Mel), companheiros que estiveram comigo tanto dentro quanto fora da mesa de jogo. Obrigado pelas tardes e madrugadas dedicadas ao projeto, pelas conversas que destravaram ideias, pelas críticas sinceras e pelas risadas que me lembraram que até os mestres precisam descansar. Obrigado também pelas caronas do Guilherme nos dias corridos e pela casa da Melissa, sempre aberta como ponto seguro e acolhedor, a verdadeira taverna desta campanha. Vocês me mostraram que, assim como no RPG, é o grupo quem torna a jornada possível.

Sou profundamente grato também à Luiza Ragassi (Luy), parceira incansável deste projeto e do mestre. Em cada ilustração, colocou alma nos personagens; em cada opinião, abriu novos caminhos; em cada conversa, ajudou a moldar o mundo que criei. Caminhou ao meu lado em todos os desafios, quando o roteiro falhava, quando a criatividade bloqueava, quando o cansaço batia.



Obrigado por acreditar em mim, por dividir esse sonho e por tornar real algo que eu imagino desde criança. Se este RPG ganhou cor, personalidade e coração, foi porque você estava aqui, jogando junto, criando junto e vivendo essa aventura comigo.

E um agradecimento especial vai para todos os jogadores que embarcaram nesta campanha e aceitaram jogar um mundo que ainda estava sendo construído. Vocês não apenas testaram um protótipo, vocês ajudaram a dar vida a um universo inteiro. Entre jogadas ousadas, gargalhadas inesperadas, decisões corajosas e momentos de pura interpretação, mostraram que o verdadeiro poder do RPG está em compartilhar imaginação e criar memórias juntos. Se este projeto cresceu além do que estava no papel, foi porque vocês o viveram.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para este trabalho, meu mais sincero obrigado. Este projeto foi construído com muitas mãos, vozes e ideias e, no fim, provou que, quando compartilhamos o mesmo universo, ninguém joga sozinho.



Sumário

1. Introdução.....	08
1.1. Objetivo.....	09
1.2. Justificativa.....	10
1.3. Metodologia.....	11
1.4. Os Componentes Físicos e o Lúdico.....	13
2. Etapa Informacional.....	14
2.1. Contexto Histórico.....	15
2.2. Público-Alvo.....	16
2.3. Netnografia Passiva.....	17
2.4. Pesquisa com Usuários.....	20
2.5. Pesquisa de Similares.....	21
2.6. Conclusão da Coleta de Dados.....	25
3. Etapa Construtiva.....	26
3.1. Definição dos Requisitos.....	27
3.2. Construção de uma Narrativa.....	28
3.3. Criando um Sistema de Jogo.....	30
3.4. Criação de Personagens.....	32
3.5. Definição dos Três Conceitos.....	34
3.5.1 Conceito Natureza.....	34
3.5.2 Conceito Místico.....	35
3.5.3 Conceito Tradicional.....	35
3.6. Geração de Alternativas.....	36
3.7. Criação de Mockups.....	40

4. Etapa de Aplicação.....	42
4.1. Playtest dos Mockups.....	44
4.2. Validação dos Mockups.....	47
5. Segundo Ciclo Projetual.....	48
5.1. Estudo de Interface.....	50
5.2. Conceito Arquitetônico.....	53
5.3. Geração de Alternativas.....	54
5.4. Set de Jogador Gênese Ruína Eterna.....	58
5.5. Materiais e Processos.....	60
5.6. Acabamento dos Protótipos.....	61
5.7. Playteste dos Protótipos.....	70
5.8. Validação do Segundo Ciclo.....	76
5.8.1. Análise por Grupo.....	76
5.8.2. Análise por Perfil.....	80
5.9. Estudo de Jogabilidade.....	82
6. Conclusão.....	84
6.1. Considerações Finais.....	85
Referências.....	86
Apêndice.....	88
Anexos.....	91
Declaração Uso de Ferramentas de Inteligência Artificial.....	93



Introdução

1. Introdução

O RPG (Role Playing Game) é um jogo de interpretação e imersão onde os jogadores (players) atuam nos papéis (roles) dos personagens em uma narrativa interativa. Esse estilo de jogo se destaca pelo poder de decisão e colaboração dos participantes, que constroem a história de forma criativa.

O primeiro e mais conhecido sistema de RPG é o “D&D” (Dungeons and Dragons), criado em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson. Atualizado continuamente, ele combina elementos medievais e magia para criação de narrativas, personagens não jogáveis (NPCs - Non Playable Characters) e combates. No entanto, a liberdade criativa do RPG possibilita a existência de diversos sistemas, abrangendo temas que vão do futurismo ao terror psicológico, adaptando-se a diferentes públicos. Em uma sessão de jogo, há dois papéis principais: o Mestre, responsável por narrar a história, controlar NPCs e apresentar desafios, e os jogadores, que interpretam os protagonistas e influenciam o rumo da narrativa por meio de suas decisões. O uso de dados é um elemento central, introduzindo aleatoriedade na estratégia às ações dos personagens.

Os RPGs de mesa tradicionalmente utilizam sets de personagens, dados poliédricos, mapas táticos e miniaturas como principais componentes físicos que auxiliam na imersão e no andamento das sessões de jogo. Esses elementos permitem que os jogadores visualizem cenários, gerenciem suas ações e tomem decisões estratégicas, mantendo a interação entre narrativa e sistema. No entanto, a maneira como esses recursos são utilizados pode influenciar a experiência de jogo, variando entre abordagens mais abstratas, baseadas apenas na imaginação, e sistemas que fazem uso extensivo de componentes físicos para representar o universo do jogo. (Figura 1).

Figura 1 - Painel de representação dos elementos de um RPG



Fonte: O Autor. | Fotos buscadas no Pinterest "RPG Aesthetic".

Com o avanço da tecnologia, o RPG também se expandiu para plataformas digitais, permitindo que jogadores criem campanhas e joguem remotamente. Ainda assim, a experiência presencial não foi deixada de lado, sendo aprimorada por ferramentas digitais que auxiliam na organização das sessões. Diante da crescente necessidade de praticidade e imersão trazida pelas adaptações tecnológicas, este projeto propõe o desenvolvimento de um RPG de mesa que explore diferentes formas de interface e interação com os componentes físicos. O objetivo é ampliar as possibilidades de engajamento dos jogadores, considerando alternativas que enriqueçam a experiência sem comprometer a essência do gênero. A proposta é voltada para um público experiente que busca novas estratégias de jogo, sem excluir novos interessados no gênero. Para isso, serão explorados conceitos de design de jogos e experiência do usuário (UX), fundamentando a construção do sistema e suas dinâmicas, respeitando a tradição do gênero RPG e expandindo as possibilidades de experienciar essa campanha.

1.1. Objetivo

Este projeto tem como objetivo desenvolver um RPG de mesa que traga diversidade na maneira de interagir com o jogo por meio de interfaces físicas e componentes alternativos, ampliando a imersão e o engajamento dos jogadores.

Para isso, o projeto tem como objetivos específicos: **pesquisar** referências históricas sobre RPGs de mesa e suas transformações ao longo do tempo; **investigar** as necessidades e preferências do público-alvo; **estruturar** requisitos de design com base nos dados coletados, priorizando elementos que melhorem a experiência lúdica e tátil; **explorar** conceitos de design de jogos e de experiência do usuário (UX); **conceber** mecânicas e dinâmicas que tornem o jogo mais acessível e estratégico; **desenvolver** conceitos visuais e funcionais a partir dos requisitos; **construir** alternativas físicas (mockups) que representem as propostas de interface e interação; e **aplicar** essas alternativas em testes com jogadores, coletando feedbacks qualitativos que contribuam para o refinamento da proposta.

Como parte da proposta, será criado um sistema original de RPG (Runas) e uma campanha própria (Gênesis Ruína Eterna), desenvolvidos especificamente para integrar os elementos projetados e demonstrar suas aplicações práticas durante a experiência de jogo (Apêndice A).

1.2. Justificativa

O RPG de mesa tem evoluído ao longo dos anos, sendo uma das formas mais ricas de narrativa interativa e imersiva (Salen & Zimmerman, 2004). Embora ainda seja amplamente praticado com componentes tradicionais, como mapas, sets e miniaturas, é evidente que as limitações desses recursos afetam a profundidade da experiência. A crescente demanda por maior imersão e interação tem revelado uma lacuna significativa na oferta de ferramentas tridimensionais que poderiam enriquecer o ambiente de jogo e tornar a experiência mais dinâmica.

Estudos recentes, como o de Huang e Shih (2016), destacam que a falta de recursos 3D em jogos de RPG analógicos limita a exploração visual e física do universo ficcional, enfraquecendo a interação dos jogadores com o cenário e os personagens. A introdução de miniaturas 3D, por exemplo, pode transformar a forma como os jogadores percebem o ambiente de jogo, proporcionando uma experiência mais envolvente e fluida. A pesquisa de Lankoski & Bopp (2009) também enfatiza como a incorporação de elementos visuais mais complexos, (i.e. componentes tridimensionais) eleva o nível de imersão, favorecendo a construção de um ambiente mais realista e interativo.

Além disso, a atual dependência de recursos analógicos convencionais, como papel e peças simples de tabuleiro, limita a exploração total do potencial imersivo dos jogadores. A ausência de interfaces avançadas no jogo enfraquece não só a dinâmica das interações, mas também o desenvolvimento da narrativa, que pode ser mais rica com a inclusão de recursos interativos. O RPG de mesa, que já é uma experiência rica, pode ser melhor explorada ao integrar novas formas de interação, principalmente no que diz respeito à física e à espacialidade do jogo.

Este projeto visa preencher essa lacuna, oferecendo alternativas de interface e interação que busquem não só ampliar a imersão, mas também incentivar a criatividade dos jogadores. O foco estará em utilizar recursos tridimensionais de forma que não percam a essência do RPG tradicional, mas que elevem a experiência para um novo nível.

1.3. Metodologia

A metodologia adotada neste projeto é baseada na abordagem **Lean UX**, que se justifica pela necessidade de adaptação constante às demandas emergentes e à interação dinâmica entre os componentes físicos e digitais do RPG de mesa. Ao invés de seguir um processo rígido e sequencial, o Lean UX prioriza o aprendizado contínuo e a validação constante das ideias por meio de testes rápidos com os usuários.

Esse modelo permite um desenvolvimento ágil e focado nas necessidades reais dos jogadores, garantindo que o design evolua de maneira fluida e alinhada às expectativas do público-alvo. O uso dessa metodologia está diretamente relacionado à natureza iterativa e colaborativa do projeto, que busca adaptar-se às necessidades dos jogadores à medida que surgem novos desafios durante o desenvolvimento.

Essa adaptação do Lean UX é especialmente importante neste contexto, já que o jogo de mesa envolve elementos físicos, como sets de personagem, miniaturas e mapas, e pode ser necessário ajustar as interações e componentes a cada iteração. Portanto, as três principais etapas da metodologia, Informacional, Construtiva e de Aplicação, se ajustam ao desenvolvimento ágil, com foco no feedback real dos usuários.



Na etapa **Informacional**, o foco é a coleta de dados para entender as necessidades dos jogadores. Foi realizada uma pesquisa por meio da netnografia passiva, uma abordagem qualitativa que adapta técnicas etnográficas para contextos digitais, observando interações em comunidades online sem intervenção direta do pesquisador (Kozinets, 2010). Essa metodologia é apropriada ao projeto por permitir a análise natural das práticas e discussões sobre RPG de mesa em ambientes digitais, oferecendo uma visão genuína dos hábitos e preferências dos jogadores.

Também foram aplicados questionários sobre as práticas atuais de RPG de mesa, além da análise das mecânicas, temas e construção de histórias desses jogos. A observação das interações entre jogadores e os componentes físicos e digitais existentes ajudará a identificar os pontos de fragilidade mais críticos, como a falta de imersão ou problemas de usabilidade. Essa fase também inclui uma análise de feedback dos jogadores, que contribui para uma compreensão do que pode ser aprimorado na experiência.

Já na etapa **Construtiva**, a partir dos dados coletados, são geradas soluções criativas para resolver os problemas identificados na fase anterior. A principal tarefa nesta fase é criar protótipos e mockups que representem as possíveis soluções, tais como novos modelos de sets de personagens, miniaturas ou até a implementação de componentes que melhorem a interação com o ambiente de jogo.

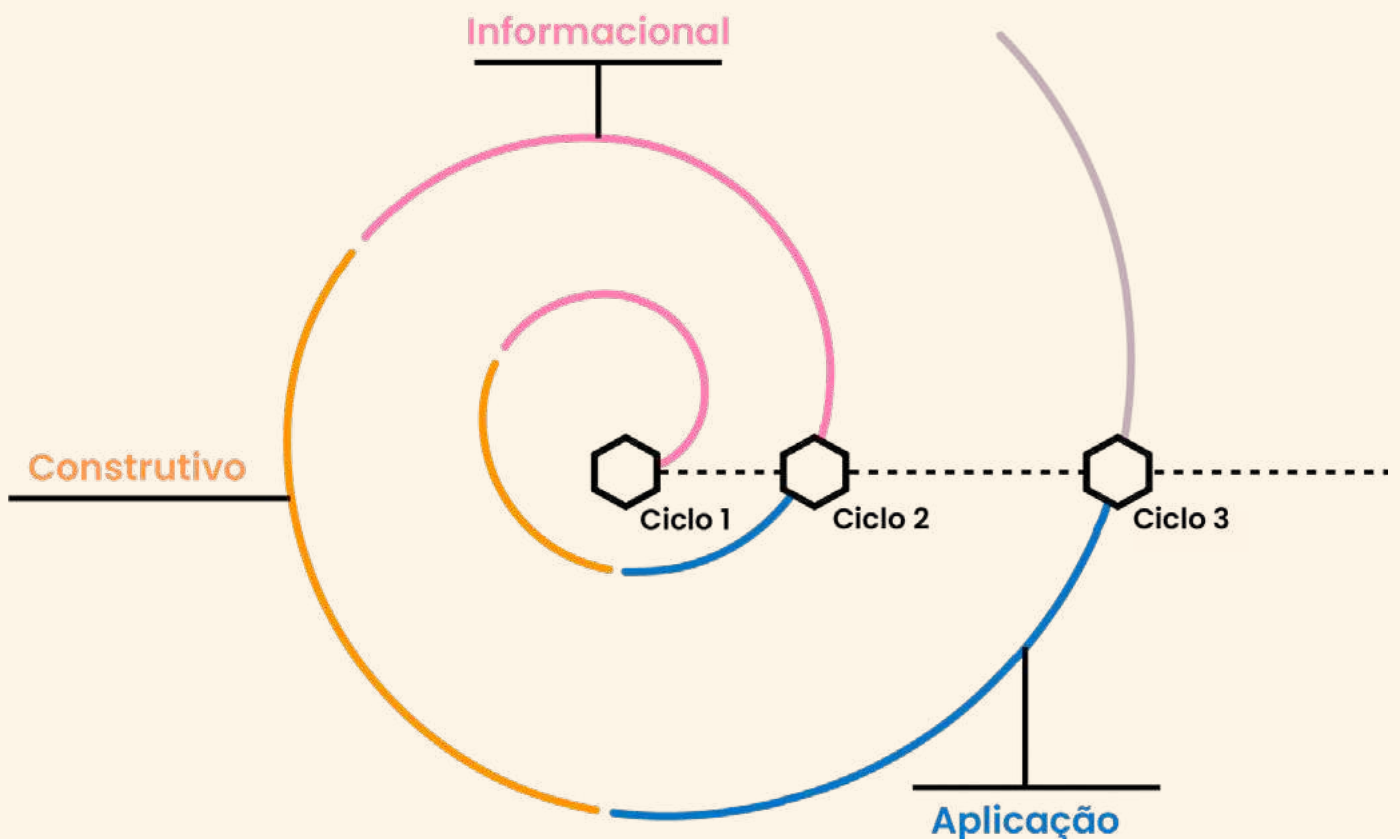
A partir disso, será possível testar essas soluções de forma tangível, permitindo que os jogadores visualizem as propostas e validem se elas atendem às suas necessidades.

Na etapa de **Aplicação**, os protótipos desenvolvidos são testados com jogadores reais. O ciclo de feedback será contínuo, com os jogadores fornecendo informações sobre como os novos componentes estão funcionando na prática. O objetivo dessa etapa é validar as hipóteses feitas durante a fase construtiva, ajustando as soluções conforme necessário para garantir que atendam às expectativas do público. A cada iteração, ajustes serão feitos para aprimorar a experiência de jogo e garantir que os componentes e a dinâmica do jogo realmente favoreçam a imersão dos jogadores.

Essa metodologia iterativa será complementada pela construção do aspecto lúdico do jogo (narrativa, personagens, desafios), um processo paralelo que envolve a criação e adaptação das mecânicas e elementos do jogo de forma mais criativa e intuitiva. Essa construção ocorre em paralelo com as etapas de aplicação e construção do Lean UX, sendo ajustada conforme as descobertas de cada ciclo. Dependendo do feedback recebido nas etapas anteriores, a parte lúdica do jogo pode ou não adentrar as etapas formais de desenvolvimento, já que o design do jogo precisa estar em sintonia com as soluções propostas para os componentes físicos e gráficos.

Ao seguir esse processo adaptado de Lean UX, o projeto garante uma constante evolução e refinamento da experiência do usuário, sem sobrecarregar o desenvolvimento com etapas excessivas ou soluções que não atendem diretamente às necessidades identificadas (Satterfield, 2013).

Figura 2 - Representação Metodologia Lean UX



Fonte: Lean UX adaptado pelo Autor.

1.4. Os componentes físicos e o lúdico

O design de jogos sempre foi um campo de imersão e interação entre o lúdico e o físico. No entanto, com o avanço das tecnologias e a crescente demanda por uma experiência mais envolvente, esses dois componentes, a narrativa e o sistema de jogo, precisam ser desenvolvidos de forma integrada ao design de produto para ampliar a imersão e a interatividade. Segundo Schell (2008), um jogo bem projetado exige que todos os seus elementos, narrativa, mecânicas, interação e interface, sejam trabalhados em conjunto para criar uma experiência coesa e envolvente, evidenciando como a relação entre esses fatores pode influenciar diretamente a forma como os jogadores interagem com o universo do jogo.

O lúdico, enquanto elemento narrativo, busca envolver o jogador por meio de histórias e mecânicas que incentivam a exploração, a criatividade e a decisão. Já o físico, em um jogo de mesa, lida com a materialidade dos objetos, como tabuleiros, peças e dados, que têm um papel fundamental na formação da experiência de jogo (Salen & Zimmerman, 2004).

A construção da narrativa no RPG, por exemplo, tem a missão de criar um ambiente onde os jogadores não apenas interajam com o enredo, mas também se vejam imersos nele por meio das escolhas e ações de seus personagens. Porém, para que essa narrativa seja bem-sucedida, ela deve se conectar com os elementos físicos, facilitando a comunicação entre os jogadores e o mundo do jogo. Isso se aplica ao uso de dados, cartas, peças físicas e até mesmo à construção de uma interface de jogo digital que permita a integração do jogo com o espaço físico do jogo. A interação entre esses componentes se dá por meio do design de produto, que, por sua vez, deve criar uma experiência que une estética, funcionalidade e jogabilidade (Lankoski & Bopp, 2009).

A importância de integrar o lúdico e o físico no design de jogos de mesa reflete-se na necessidade de proporcionar uma experiência mais rica, onde os jogadores são tanto consumidores ativos da narrativa quanto agentes das mecânicas do jogo. Estudos como os de Salen e Zimmerman (2004) e Lankoski e Bopp (2009) reforçam essa ideia, mostrando que a construção do sistema de jogo não pode ser dissociada de sua narrativa, pois ambas se intercalam e se fortalecem mutuamente. Dessa forma, o design de jogos de mesa deve levar em conta não apenas as regras e a história, mas também como os objetos físicos contribuem para a imersão e para a ação lúdica.

O design de produto, nesse contexto, não se limita à criação de componentes funcionais, mas também à criação de uma experiência emocionalmente envolvente, que incentiva a interação física com o jogo. A ideia de que o lúdico e o físico se complementam tem sido explorada em diferentes estudos e práticas de design, como no conceito de "jogos como produto" (Lazzaro, 2004), que vê o design de jogos como uma maneira de se conectar com o usuário de forma não apenas racional, mas também emocional e sensorial. A interface física e o ambiente do jogo, portanto, devem ser planejados de modo a maximizar a imersão, oferecendo ao jogador uma experiência contínua entre o ato de jogar e o mundo ao seu redor.

Assim, a construção de sistemas e narrativas de jogos de mesa não se limita à criação de mecânicas ou à construção de histórias lineares. Ela envolve uma análise cuidadosa de como os componentes físicos podem ser usados para reforçar a experiência do jogador, criando uma interação que seja tão significativa quanto a própria narrativa.



Informacional

2. Etapa Informacional

2.1. Contexto Histórico

O Role Playing Game (RPG) é um dos pilares dos jogos de mesa modernos, com uma história que remonta à década de 1970. Sua origem está ligada à evolução dos jogos de guerra, mais especificamente aos jogos de combate de miniaturas, onde os jogadores se viam representados por figuras em pequenos tabuleiros, controladas por regras táticas e estratégias. No entanto, o RPG revolucionou esse modelo ao focar na interpretação de papéis e na construção colaborativa de narrativas, que são elementos centrais para sua identidade até os dias atuais (Appelcine, 2011).

A criação do RPG é atribuída a Gary Gygax e Dave Arneson, com o lançamento de Dungeons & Dragons (D&D) em 1974, o primeiro sistema a formalizar e expandir a experiência de jogo de guerra para um modelo baseado em narrativas e em temáticas "fantásticas". Com D&D, surgiram os primeiros elementos característicos do RPG: personagens com habilidades únicas, uma narrativa que evolui com base nas decisões dos jogadores e a introdução de dados, que traziam um fator de aleatoriedade e imprevisibilidade aos eventos. Esse formato inovador conquistou rapidamente uma base de fãs, dando início a uma indústria que, desde então, só tem crescido.

Ao longo das décadas seguintes, o design dos RPGs foi se diversificando, com o surgimento de novos sistemas, gêneros e mecânicas de jogo. Na década de 1980, a indústria viu um aumento na quantidade de editoras e no número de publicações de jogos, com a popularização de títulos como Traveller, Call of Cthulhu e Shadowrun. Durante os anos 90, o RPG se consolidou como um mercado global, expandindo sua presença também para outras mídias como os videogames, que adaptaram suas mecânicas para oferecer experiências imersivas e interativas, mas sem perder de vista suas raízes no jogo de mesa (Appelcine, 2012).

O design dos RPGs foi se tornando mais sofisticado ao longo do tempo, com foco não só nas regras do jogo, mas também na criação de universos ricos, narrativas envolventes e personagens complexos. Cada novo sistema de RPG buscava, de alguma forma, inovar na forma de contar histórias, proporcionando aos jogadores a sensação de imersão total. As mecânicas de jogo também evoluíram, com muitos sistemas agora permitindo mais liberdade para os jogadores e GM (Game Master) controlarem e modificarem a experiência conforme o progresso da narrativa. Ao longo do tempo, o RPG de mesa se manteve fiel à sua essência de colaboração e criação conjunta de histórias, mesmo com o advento de novas tecnologias e a ascensão de jogos digitais. (Appelcine, 2013).

Figura 3 - Linha do Tempo RPG



Fonte: O Autor.

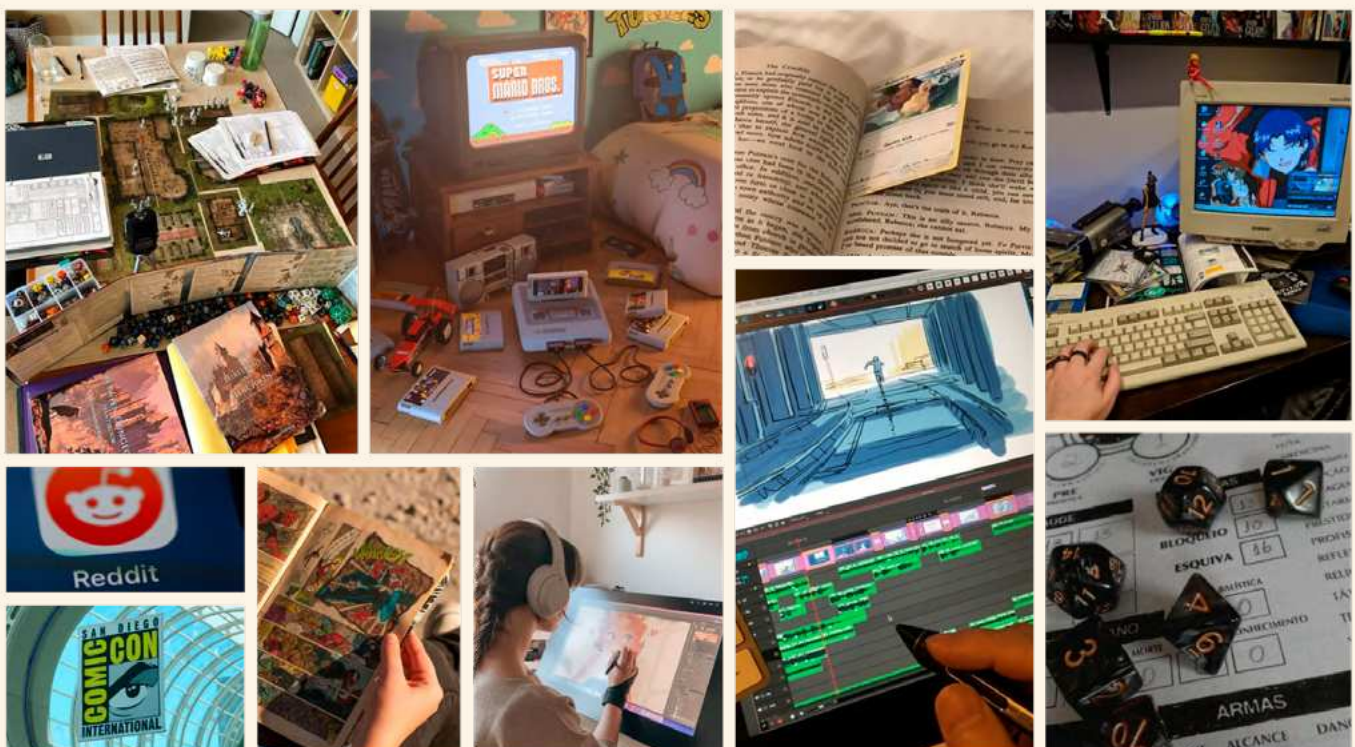
2.2. Público Alvo



O público-alvo deste projeto consiste principalmente em jogadores experientes de RPG, que compartilham um interesse profundo por fantasia, cultura nerd e a construção de mundos imersivos. Esses indivíduos geralmente estão imersos em um universo de ficção e interação social, valorizando a convivência e o compartilhamento de experiências com outros entusiastas. Além de participarem ativamente de grupos online, como fóruns, comunidades e redes sociais voltadas para RPG, muitos desses jogadores marcam presença em convenções, eventos de cosplay e outros encontros relacionados ao universo geek.

Seu estilo de vida, como evidenciado na figura 4 é marcado por um equilíbrio entre trabalho, lazer e atividades sociais, com destaque para momentos de descontração em que podem se reunir com amigos para uma sessão de RPG, viajar para eventos ou até mesmo se engajar em interações digitais em plataformas de jogos online. Para esse público, não se trata apenas de competitividade, mas da criação de laços comunitários e da vivência de histórias compartilhadas que aprofundam o vínculo entre os participantes, fazendo da experiência do jogo algo mais significativo e imersivo.

Figura 4 - Moodboard Estilo de Vida



Fonte: O Autor. | Fotos buscadas no Pinterest

2.3. Netnografia Passiva

A **netnografia passiva** é uma metodologia de pesquisa qualitativa que se baseia na observação das interações em comunidades virtuais, como fóruns e redes sociais, com o objetivo de compreender os comportamentos, preferências e necessidades dos usuários (Kozinets, 2010).

Essa abordagem teve como objetivo mapear como os jogadores de RPG de mesa percebem e interagem com os componentes físicos dos jogos, incluindo set de personagem tridimensionais, miniaturas, mapas e outros elementos relacionados à estética e ao design de produto.

A seleção das comunidades online foi realizada considerando critérios de relevância, volume de discussões e representatividade do público-alvo de RPG de mesa. Foram escolhidas três plataformas: Reaper Miniatures, MinisGallery e **Reddit**, rede com maior popularidade, por possuírem fóruns e grupos dedicados a discussões sobre componentes físicos, técnicas de pintura, design de miniaturas e experiências de jogo. A escolha dessas comunidades permitiu observar interações genuínas de usuários engajados, refletindo o comportamento e as preferências do público-alvo do projeto.

O período de coleta ocorreu entre **10/03/2025** e **14/03/2025**, contemplando postagens recentes, antigas e ativas. Foram inicialmente avaliadas **150 publicações**, totalizando **101 comentários**, selecionados a partir de critérios de relevância, ou seja, apenas conteúdos que mencionassem explicitamente algum aspecto relacionado aos componentes físicos ou à experiência de jogo. Postagens sobre outros temas, como regras narrativas ou campanhas específicas sem menção a componentes físicos, foram excluídas.

Cada publicação e comentário foram cuidadosamente categorizados segundo o tipo de componente abordado:

- **Set de personagem 2D e 3D – Anexo 1.**
- **Miniaturas 3D – Anexo 2.**
- **Mapas 3D – Anexo 3.**
- **Estética e design visual dos componentes.**
- **Integração de conjuntos e design de produto.**

A categorização foi realizada manualmente, analisando o conteúdo textual de cada comentário e registrando a incidência de menções em uma planilha estruturada. As porcentagens de ocorrência foram calculadas a partir do total de comentários avaliados (101), permitindo identificar quais componentes geraram maior interesse ou debate entre os participantes.

As discussões coletadas indicaram que os **sets de personagem 3D** foram o componente que gerou maior interesse e debate, representando **13%** dos comentários analisados. Os participantes destacaram que essas peças permitem uma interação mais visual e tátil com o sistema de RPG, auxiliando na organização de atributos, habilidades, itens e progresso dos personagens. Embora alguns comentassem sobre dificuldades práticas de implementação, a maioria reconheceu o potencial dessas representações para tornar o jogo mais fluido e imersivo.

As **miniaturas 3D** foram mencionadas em **7%** dos comentários, aparecendo principalmente em discussões sobre imersão e impacto visual do jogo. Os jogadores valorizaram a interação com o cenário físico e a estética detalhada, destacando que, para manter a praticidade, é necessário equilibrar nível de detalhe e funcionalidade.

Os **mapas 3D** foram abordados de forma mais pontual, representando **5%** dos comentários. Os participantes reconheceram o impacto visual desses elementos, mas enfatizaram que a prioridade deve permanecer na fluidez narrativa e na jogabilidade, evitando que mapas excessivamente complexos atrapalhem a experiência.

A análise **estética dos componentes** foi discutida em **10%** dos comentários. Houve um consenso sobre a importância de uma apresentação visual coesa para reforçar a imersão, mas também uma preocupação de que o design não prejudicasse a funcionalidade.

A discussão sobre **integração de componentes e design de conjunto** correspondeu a **17%** dos comentários. Muitos jogadores destacaram que a coerência entre sets, miniaturas e mapas é essencial para garantir fluidez e coesão, reforçando a importância de pensar o conjunto como um todo, e não apenas elementos isolados.

Por fim, a **relevância do design de produto no RPG** foi mencionada em **20%** dos comentários. Publicações apontaram que um design inteligente, visual e funcional, potencializa a imersão, facilita o uso e transforma a experiência de jogo, mostrando que a inovação em componentes físicos não é apenas estética, mas uma ferramenta prática para melhorar a interação e percepção do jogador.

Figura 5 - Distribuição das Discussões sobre Elementos de RPG

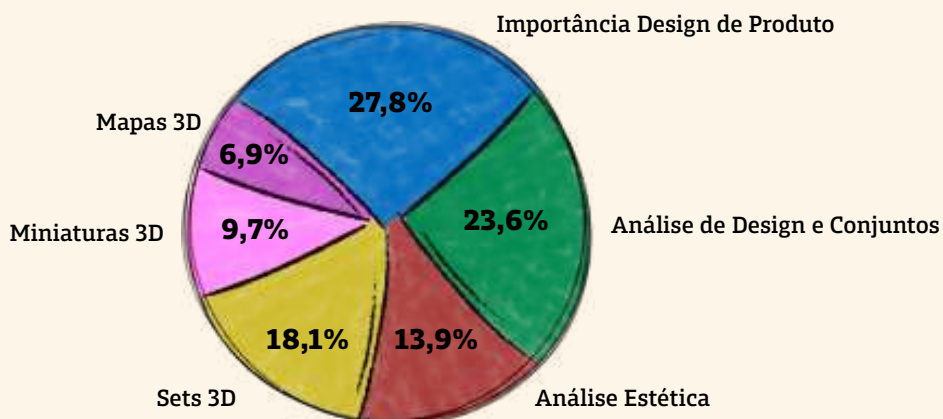
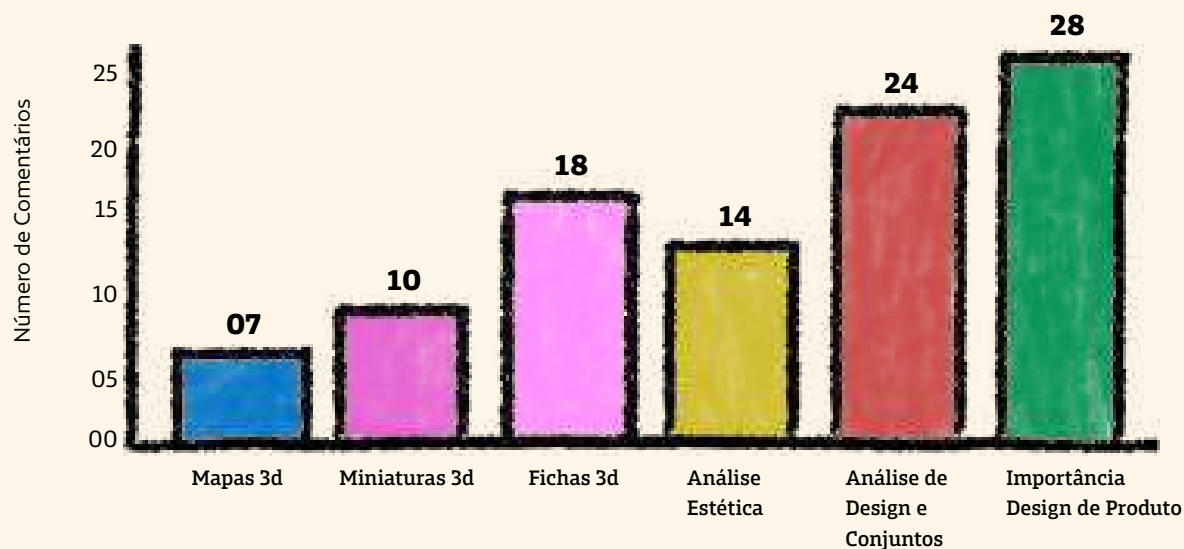


Figura 6 - Comparativo das Discussões sobre Elementos de RPG



Fonte: O Autor.

Os dados obtidos indicam que, embora mapas 3D e miniaturas 3D despertem certo interesse, o foco principal da experiência do jogador contemporâneo está no design funcional e visual dos componentes, especialmente os sets de personagem tridimensionais. Essa análise evidencia que a imersão e a fluidez do RPG dependem tanto da narrativa quanto da integração harmoniosa dos elementos físicos. Como pontuam Salen e Zimmerman (2004), o design de jogos é uma prática na qual sistemas, regras e artefatos materiais se unem para criar significado, e componentes táteis atuam como extensões físicas da experiência narrativa.

O exemplo de jogos como **Gloomhaven (2017)** (Figura 7), que alia miniaturas detalhadas, mapas modulares e fichas interativas, demonstra como a integração de elementos físicos bem projetados pode transformar tanto a jogabilidade quanto a experiência emocional do jogador. Dessa forma, o desenvolvimento de novos componentes, como conjuntos tridimensionais, deve ser compreendido como uma evolução legítima no design de RPG, respondendo às demandas sensoriais e práticas expressas pelos próprios jogadores.

Figura 7 - Gloomhaven (2017)



Fonte: Taverna Real.

2.4. Pesquisa com usuários | Forms

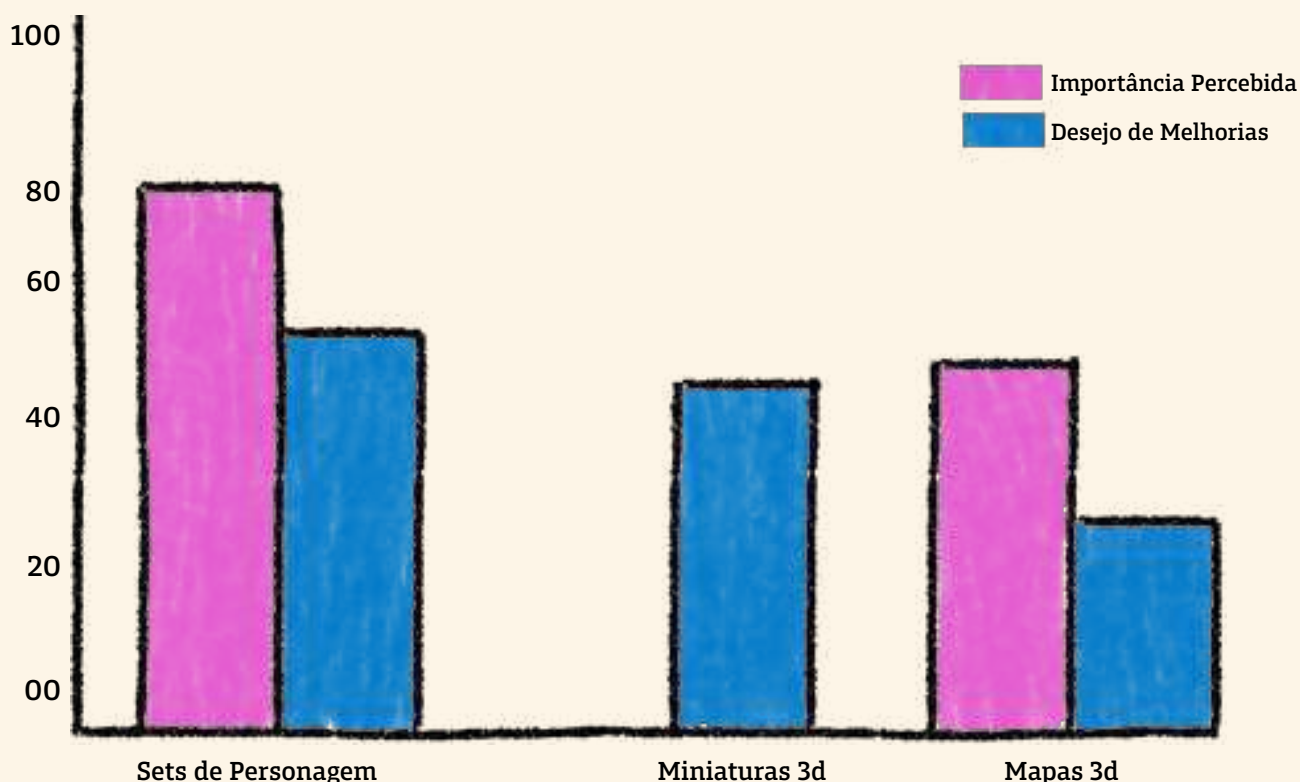
O formulário (Apêndice B) foi desenvolvido e publicado no período de 21/03/2025 à 28/03/2025 com o objetivo de investigar a experiência de jogo e a interação dos jogadores com os componentes físicos e gráficos dos jogos de RPG de mesa, com foco em identificar as mecânicas e componentes gráficos e físicos que apresentam um potencial de melhorias.

A pesquisa foi aplicada a uma amostra de **30 jogadores**, com faixa etária predominante entre 18 e 24 anos (70%) e média de 7 anos de experiência (23,3%). Além disso, foi feita uma divisão entre as respostas de jogadores e mestres, permitindo uma análise detalhada sobre o que funciona de forma prática para cada um e como cada grupo lida com esses elementos durante as sessões.

Ao analisar as respostas, foi possível perceber que os **Sets de personagem** são vistas como essenciais para a experiência de jogo por **76,7%** dos participantes. Contudo, mais da metade dos entrevistados (**56,7%**) indicou que gostaria de melhorias ou modificações nos sets. A grande maioria (**80%**) também demonstrou preferência por componentes com respostas táteis, com **60%** considerando o uso de sets analógicos 3D como uma alternativa útil e interessante. Em comparação com os sets, as **miniaturas** foram mencionadas por **50%** dos jogadores como um ponto que pode ser melhorado. Isso sugere uma demanda por maior imersão e uma interação mais tangível e detalhada com os componentes do jogo, o que poderia aprimorar a fluidez e a experiência durante as sessões.

Quanto aos **mapas 3D**, **53,3%** dos participantes consideraram sua utilização útil, mas apenas **30%** apontaram que gostariam de ver melhorias ou substituições. Isso demonstra que os mapas são vistos como um recurso de apoio, mas não como um elemento central da experiência de jogo. Além disso, uma parcela significativa ainda vê os **mapas 2D** como uma solução funcional, uma vez que seu papel principal é representar as regiões e locais do jogo (Figura 8).

Figura 8 - Importância V.S Desejo de Melhoria por Componente



Também existem melhorias desejadas pelos jogadores em relação aos **elementos gráficos**, como apontado por um comentário de um participante: "Eu sinto falta de algo que contabilize fisicamente o XP, tipo quanto está nossa barrinha de vida." Esse feedback destaca o desejo por uma representação mais tátil e visual dos elementos essenciais do jogo, como o progresso (XP) e a condição dos personagens, indicando a busca por uma experiência mais interativa.

Em termos de **organização**, a maioria dos jogadores e mestres utilizam tanto ferramentas físicas quanto online para gerenciar as informações do jogo. No entanto, elementos específicos da sessão, como a música, costumam ser controlados por bots nas plataformas durante sessões online, mas não em sessões presenciais. Isso sugere que, embora existam preferências pessoais, a tendência é utilizar os recursos digitais de forma complementar aos elementos físicos, criando um equilíbrio que pode ser explorado no design de componentes de RPG.

Esses dados indicam uma clara preferência por melhorias nos sets de personagem e nas miniaturas, com um forte desejo por soluções práticas e visuais. Por outro lado, os mapas 3D, embora ainda relevantes, aparecem como uma área de menor preocupação. O desejo por componentes que possuam uma resposta tátil e visual mais rica, como a ideia de representar fisicamente o XP e a saúde dos personagens, reflete uma busca por uma experiência de jogo mais intuitiva e prática, que se distancie das abordagens digitais tradicionais.



2.5. Pesquisa de Similares

A pesquisa sobre RPGs de mesa foi incentivada a partir das análises de dados coletados via netnografia e formulários de pesquisa, que ajudaram a identificar os principais aspectos funcionais e táteis desejados pelos jogadores. Esses dados mostraram como os componentes físicos e as interações com objetos afetam diretamente a experiência dos participantes, especialmente no que diz respeito a mapas, sets e miniaturas, elementos fundamentais para a imersão e o engajamento durante o jogo.

Jogos como Dungeons & Dragons (Gygax & Arneson, 1974), Pathfinder (Paizo, 2009) e Gloomhaven (Childres, 2017) exemplificam como o design físico pode potencializar a experiência. O uso de miniaturas detalhadas e mapas cartográficos nesses jogos serve para ilustrar os cenários, proporcionando uma visão clara dos ambientes e das posições dos personagens. Isso cria uma sensação de controle espacial e facilita a execução de ações táticas, especialmente durante combates (Gygax & Arneson, 1974; Paizo, 2009). A dimensão física se torna uma extensão natural das escolhas narrativas e estratégicas.

Dungeons & Dragons (5ª edição, 2014), mantém a tradição do RPG de mesa ao basear-se fortemente na interpretação dos jogadores e na rolagem de dados poliédricos para determinar o sucesso ou fracasso das ações. A mecânica de resolução é probabilística, dependendo de diferentes tipos de dados (d4, d6, d8, d10, d12 e d20)¹, que oferecem amplitudes variadas de resultados. O jogo organiza as informações dos personagens em conjuntos bidimensionais, complementados pelo uso opcional de miniaturas e mapas táticos para apoiar a visualização espacial. Sua estética é mais aberta, permitindo adaptações de acordo com o estilo narrativo do grupo (Figura 9).

Figura 9 - Dungeons & Dragons (5ª edição, 2014)



Fonte: Amazon.

Pathfinder (2ª edição, 2019) segue a mesma tradição de Dungeons & Dragons, mas com um sistema de regras próprio que aprofunda a personalização de personagens e as opções táticas em combate. Cada ação, como ataques, defesas ou testes de perícia, é determinada pelo lançamento de dados. Para dar suporte a esse sistema, o jogo utiliza conjuntos bidimensionais de personagem, que organizam atributos, equipamentos, magias e evolução. O uso de miniaturas e mapas táticos também é comum, facilitando a visualização espacial em batalhas complexas. (Figura 10).

Figura 10 - Pathfinder (2ª edição, 2019)



Fonte: RPGNet.

¹ Em jogos de RPG de mesa, a notação "dX" indica um dado com "X" faces. Por exemplo, "d4" é um dado tetraédrico com quatro faces numeradas de 1 a 4, e "d6" é um dado cúbico comum com seis faces numeradas de 1 a 6.

Gloomhaven (2017) apresenta uma proposta de combate tático cooperativo, em que cada jogador controla um personagem com habilidades específicas representadas por cartas. A mecânica central se baseia na combinação dessas cartas para realizar ataques, movimentos ou ações de suporte, enquanto um sistema automatizado determina o comportamento dos inimigos. Os cenários são formados por mapas modulares que podem ser rearranjados a cada partida, e a representação física é reforçada por miniaturas detalhadas dos heróis e criaturas. Essa integração garante tanto variedade estratégica quanto forte impacto visual (Figura 7).

Talisman (Fantasy Flight Games, 2008) apresenta uma mecânica mais próxima dos jogos de tabuleiro tradicionais, baseada em rolagem de dados para movimentação e na compra de cartas que adicionam eventos, inimigos e recompensas ao longo da partida. Diferente dos *dungeon crawlers*², **Talisman** utiliza um tabuleiro fixo com trajetória circular, no qual os jogadores avançam até alcançar o centro, onde está o objetivo final.

Seus componentes físicos incluem peões ou miniaturas para representar os heróis, cartas de eventos e itens e um tabuleiro visualmente detalhado, que transmite a ambientação fantástica do jogo. Apesar da simplicidade em relação a outros sistemas de RPG, **Talisman** mostra como a estética visual e a clareza dos componentes físicos podem sustentar a imersão, mesmo em mecânicas mais lineares (Figura 11).

Figura 11 - Talisma (2008)



Fonte: Ludopedia.

Descent: Journeys in the Dark (Fantasy Flight Games, 2012) segue a mecânica de *dungeon crawler*, na qual os jogadores exploram ambientes de masmorras, coletando tesouros, enfrentando inimigos e avançando em uma narrativa episódica.

Um dos jogadores assume o papel de adversário, controlando monstros e armadilhas. A exploração é viabilizada por meio de tabuleiros modulares tridimensionais e miniaturas de heróis e inimigos, que tornam os combates mais dinâmicos e claros. Essa estrutura enfatiza a progressão de personagens e o trabalho em equipe, apoiados pelo uso de componentes físicos que dão tangibilidade às aventuras (Figura 12).

² Um "dungeon crawler" é uma categoria de jogo, mais comumente associada a RPGs e videogames, onde a exploração de um labirinto (a "dungeon" ou masmorra) é o elemento central da jogabilidade.

Figura 12 - Descent: Journeys in the Dark (2012)



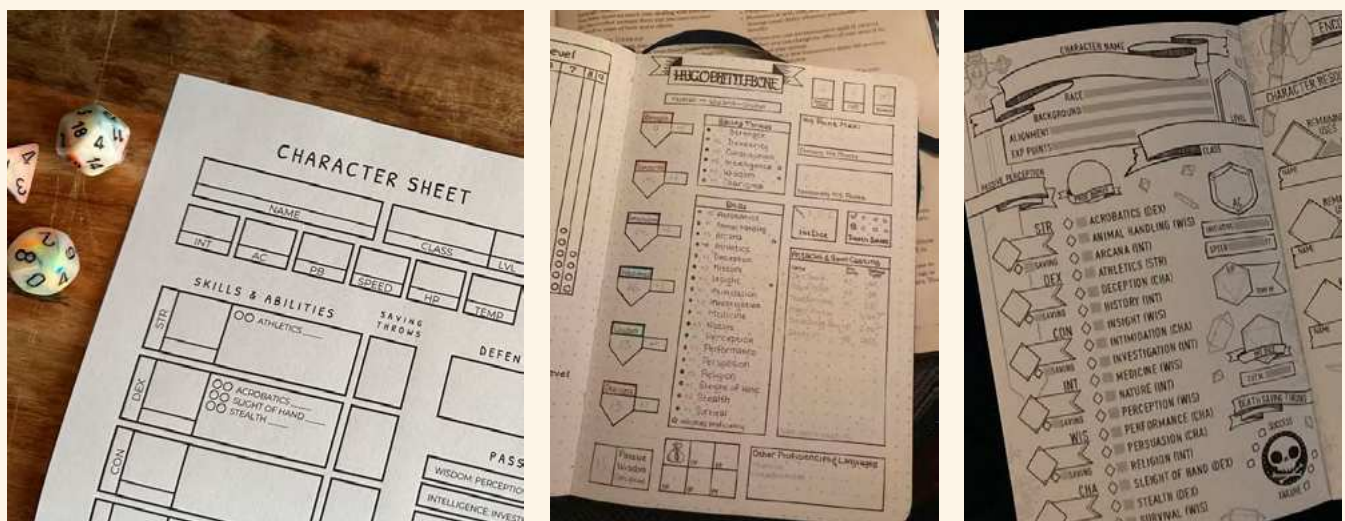
Fonte: Amazon.

Assim, observa-se que o design de produto nos RPGs e jogos híbridos não apenas complementa a experiência: ele define e modela como os jogadores interagem emocionalmente e estrategicamente com o jogo. As decisões de design de componentes físico, sejam mapas, conjuntos de personagem ou miniaturas, têm impacto direto na qualidade e na memória da experiência.

Nota-se também que muitos aspectos tridimensionais, como miniaturas e mapas em relevo, aparecem como recursos que os próprios jogadores adquirem, personalizam ou adicionam à experiência, funcionando como uma camada extra de imersão e identidade. Esse movimento mostra como a comunidade valoriza a materialidade do jogo e como o componente físico se estende além do que é oferecido originalmente.

Entretanto, a análise dos similares evidencia, de forma consistente com a pesquisa realizada, que o set de personagem permanece majoritariamente bidimensional (Figura 13), mesmo sendo o elemento central de informação e organização para o jogador. Essa constatação reforça a importância de pensar os conjuntos de personagem não apenas como registros estáticos, mas como interfaces físicas fundamentais para a experiência.

Figura 13 - Set de personagem 2D



Fonte: Fotos buscadas no Pinterest "RPG Character Sheet".

2.6. Conclusão coleta de dados

A partir dos dados levantados na análise de jogos similares, da netnografia em comunidades de RPG e dos resultados obtidos no formulário aplicado aos jogadores, foi possível extrair entendimentos fundamentais para o desenvolvimento de novas interfaces e interações para RPG de mesa.

A análise de jogos similares evidenciou que projetos como Gloomhaven e Descent integram de forma satisfatória elementos físicos e narrativas complexas, indicando que o investimento em componentes físicos pode elevar a imersão e a experiência do usuário, conforme defendido por Salen e Zimmerman (2004) ao tratarem da importância da materialidade nas dinâmicas de jogo. Entretanto, também se observou que a complexidade de manipulação de muitos elementos físicos pode comprometer a fluidez do jogo, reforçando a necessidade de um design centrado no usuário, como propõem Lankoski e Bopp (2009).

A netnografia revelou que as comunidades valorizam fortemente recursos físicos como miniaturas e outros componentes tridimensionais, mas que os sets de personagem ainda são vistos primariamente como ferramentas de organização funcional, servindo ao armazenamento, consulta e atualização de dados durante a partida. Apesar disso, identificou-se um desejo por sets que transcendam o formato tradicional, sem sacrificar sua função prática. Este entendimento vai ao encontro das discussões de Huang e Shih (2016), que destacam a importância do controle intuitivo e da facilidade de acesso às informações como fatores que potencializam a imersão e o engajamento do jogador.

O formulário complementou esses achados ao confirmar que a maioria dos jogadores atribui alto valor à imersão sensorial no RPG, com destaque para as miniaturas, mas também indicando forte abertura para inovações na concepção de sets de personagem. Ainda assim, ficou claro que qualquer inovação deve preservar a funcionalidade: a facilidade de leitura, a organização clara das informações e a rapidez de atualização durante o jogo permanecem atributos essenciais para a experiência de usuário.

Dessa forma, a etapa informacional fundamenta a escolha por desenvolver novas interfaces para RPG de mesa, priorizando a criação de **sets de personagem tridimensionais** que aliem acessibilidade, eficiência funcional e apelo estético, valorizando tanto a experiência narrativa quanto a operacionalidade prática dos jogadores, em consonância com princípios de UX design adaptados ao contexto lúdico.





Construtiva

3. Etapa Construtiva

3.1. Definição dos Requisitos

A definição dos requisitos do jogo do RPG de mesa foi baseada em uma análise aprofundada de jogos similares e no levantamento de informações a partir de formulários aplicados a usuários e da netnografia. Essa abordagem permitiu entender melhor as necessidades e expectativas dos jogadores, contribuindo para o desenvolvimento de um design que prioriza a funcionalidade, a imersão e a praticidade.

Os requisitos foram estruturados para garantir que os componentes do jogo atendam às exigências de jogabilidade fluida e interatividade intuitiva, ao mesmo tempo que preservam uma estética coesa e envolvente. A pesquisa indicou que a facilidade de manuseio e a clareza visual são fundamentais para a experiência dos jogadores, assim como a durabilidade e a resistência dos materiais, que devem suportar o uso contínuo durante as sessões. Com base nas informações coletadas, foi possível definir requisitos que asseguram uma experiência rica e acessível tanto para novatos quanto para veteranos, promovendo um equilíbrio entre a profundidade do jogo e a simplicidade na interação com seus componentes.

Categoria	Requisito	Descrição	Tipo
Funcional	Administração Clara de Informações	Os sets devem permitir fácil atualização e visualização de informações essenciais de maneira clara e eficiente.	Obrigatório
Estético	Design Atraente e Coerente com o Tema	O set deve apresentar uma estética coesa, reforçando a imersão no universo do jogo.	Obrigatório
Estético	Identificação Visual Clara dos Elementos	Elementos chave, como pontos de vida e progresso, devem ser facilmente reconhecíveis visualmente.	Obrigatório
Operacional	Durabilidade do Set	O set deve ser resistente ao uso frequente, mantendo legibilidade e integridade dos materiais.	Desejável
Funcional	Interface Intuitiva para Diferentes Perfis	O set deve ser de fácil compreensão tanto para iniciantes quanto para jogadores experientes.	Desejável
Funcional	Feedback Tátil Diferenciação Visual	Texturas, cores ou formas devem reforçar a percepção e a manipulação dos elementos principais.	Desejável

3.2. Construção de uma narrativa

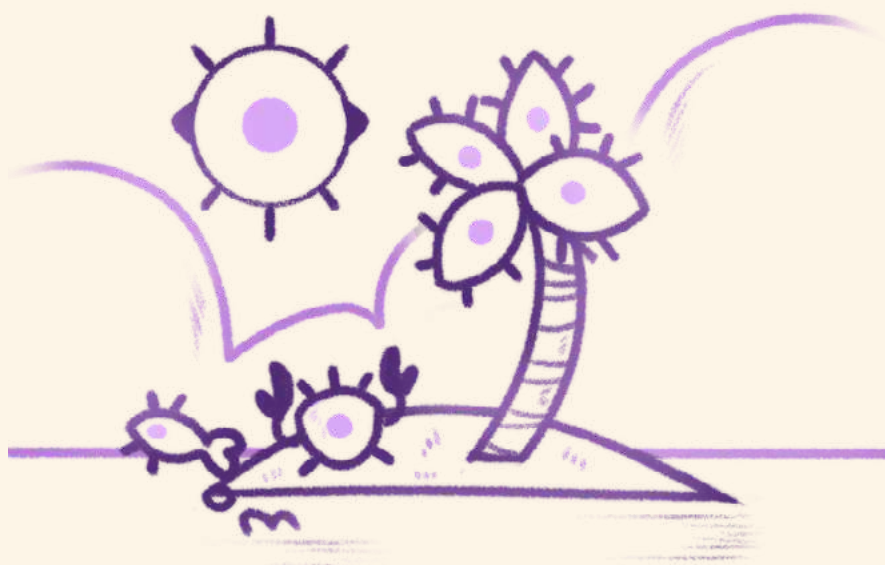
O universo deste RPG - *Gênesis Ruína Eterna*, foi criado especialmente para este TCC com o objetivo de oferecer uma experiência imersiva, fundamentada em uma narrativa épica e sombria que explora temas centrais como fé, poder, escolhas morais e a luta entre forças opostas. A inspiração para a criação desse mundo surgiu da intenção de mesclar elementos da fantasia com questões existenciais, utilizando figuras mitológicas como anjos e demônios para representar as dualidades entre a salvação e a condenação, e questionar o destino das almas humanas em um cenário de constantes tensões cósmicas.

A construção desse universo é baseada, em grande parte, em obras literárias e filosóficas clássicas, como *O Paraíso Perdido* (Milton, 1667) e *A Divina Comédia* (Alighieri, 1320). Ambas as obras abordam a queda de anjos, o conceito de pecado e o destino das almas, temas fundamentais para a formação do pano de fundo deste RPG. Através dessas referências, procurou-se criar um mundo onde as forças sobrenaturais não são apenas símbolos de bem e mal, mas agentes ativos que interferem diretamente na vida dos seres humanos, desafiando sua liberdade e crença.

A narrativa foi estruturada para proporcionar aos jogadores uma experiência rica e interligada, onde os personagens, apesar de estarem envolvidos em uma luta externa, também enfrentam dilemas internos profundos. O objetivo é gerar uma reflexão sobre as complexidades da alma humana, as consequências de nossas escolhas e o confronto entre o desejo de poder e a busca por redenção. A obra também se inspira em outras produções que exploram temas sobrenaturais e existenciais, como *The Sandman* (Gaiman, 1989) e *Supernatural* (Kripke, 2005), com a intenção de oferecer uma abordagem mais moderna e multifacetada à narrativa.

A estética do mundo segue um conceito visual denso e contrastante, utilizando elementos que evocam tanto a beleza celestial quanto a austeridade das forças demoníacas. As cores escuras, como o preto e o vermelho, são frequentemente contrastadas com o dourado e o branco, criando um jogo de luz e sombra que reflete a tensão constante entre esses dois reinos. O uso de símbolos místicos e runas, bem como a presença de figuras poderosas, contribui para uma atmosfera visualmente rica, evocando não apenas o misticismo, mas também a presença constante das entidades superiores que governam este universo. A Figura 14, exemplifica esses contrastes, unindo os elementos de fantasia sombria e divindade de maneira harmônica.

Esteticamente, a intenção foi criar um mundo onde os jogadores se sentissem tanto desafiados quanto imersos, navegando entre as sombras do inferno e os corredores dourados do céu. Isso é reforçado por uma arquitetura que mistura o medieval com o místico, apresentando templos e fortalezas imponentes, bem como florestas e ruínas, onde a natureza e a magia se encontram em um equilíbrio delicado.



Ao longo de sua criação, buscou-se inspirar na filosofia do "ludismo", conceito presente em várias obras modernas de design de jogos (Huizinga, 2001; Caillois, 2001), que defende a importância da imersão através da exploração e da narrativa como um elemento central. O RPG não apenas se propõe a ser uma experiência lúdica, mas também um espaço de reflexão, onde escolhas complexas e dilemas morais são apresentados de forma que desafiam as percepções dos jogadores.

A narrativa do RPG busca questionar as concepções tradicionais de moralidade e espiritualidade. Ao explorar a vida de indivíduos constantemente influenciados por forças sobrenaturais, o jogo se aprofunda nas questões filosóficas relacionadas à liberdade, ao destino e ao impacto das escolhas pessoais. Ao mesmo tempo, a obra se inspira em outras formas de mídia, como quadrinhos, literatura e cinema, para construir uma história onde as interações com as entidades celestiais e infernais não são apenas conflitos externos, mas também uma luta interna pela compreensão do próprio ser e o limite do poder.

Com isso, o universo do RPG se torna um palco onde a tensão entre as forças cósmicas reflete as escolhas humanas, e onde dilemas filosóficos e morais são tão importantes quanto os desafios físicos e mágicos. A criação deste mundo visou oferecer uma experiência envolvente e reflexiva, convidando os jogadores a questionar suas próprias crenças e decisões dentro de um universo vasto e profundo.

Figura 14 - Moodboard Atmosfera da Narrativa



Fonte: O Autor. | Fotos buscadas no Pinterest

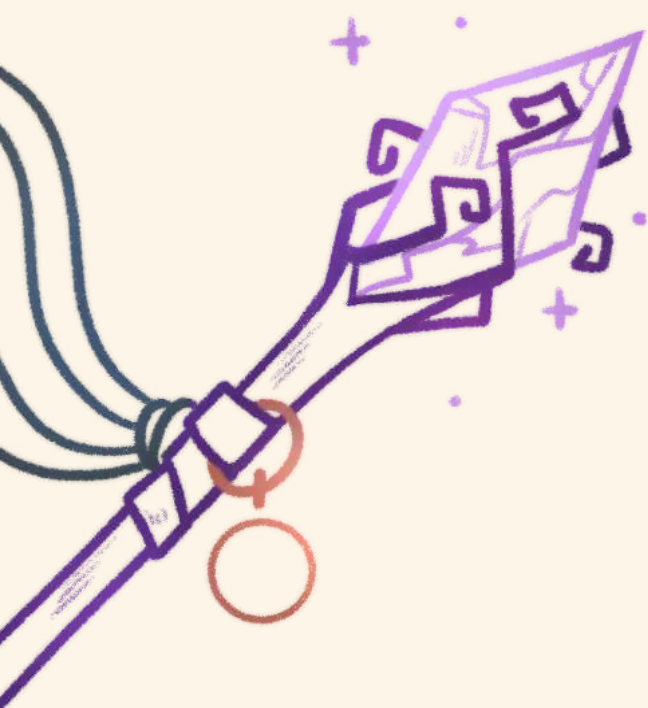
3.3. Criando um sistema de jogo

A construção do sistema de jogo é um dos pilares fundamentais para a imersão e a dinâmica do RPG, proporcionando a estrutura necessária para que a narrativa se desdobre de forma fluida e envolvente. A criação de sistemas para RPGs exige um equilíbrio entre simplicidade e profundidade, a fim de garantir que os jogadores possam se engajar de maneira intuitiva, ao mesmo tempo em que exploram a complexidade das mecânicas do jogo. O design de sistemas de RPG, como mencionado em obras como *Dungeons & Dragons* (Gygax & Arneson, 1974) e *Gloomhaven* (Isaac, 2017), busca esse equilíbrio ao integrar mecânicas que possibilitam tanto o desenvolvimento de personagens quanto a interação com o mundo e com outros jogadores.

Para este TCC foi projetado um sistema de jogo original, o *Sistema Runas*, com a intenção de ser simples e direto, mantendo as interações claras e acessíveis, mas com a flexibilidade necessária para gerar situações de jogo dinâmicas e estratégicas. Inspirado em sistemas clássicos de RPG, como *Dungeons & Dragons* (Gygax & Arneson, 1974) e *Pathfinder* (Jacobs, 2009), o Sistema Runas utiliza uma rolagem baseada no atributo do personagem combinado com um dado de 20 lados (1d20), um método popular para calcular os resultados das ações dos personagens. A ideia central desse sistema é oferecer aos jogadores uma maneira fácil de realizar ações, com um foco na possibilidade de alcançar a pontuação de 20, considerada um valor ideal para o sucesso de uma ação.

O combate, por sua vez, segue uma estrutura baseada na iniciativa, onde a ordem das ações dos personagens é definida no início do turno, permitindo que o jogo seja conduzido de forma organizada e fluida. Esse sistema de combate é inspirado em jogos como *Gloomhaven* (Isaac, 2017) e *HeroQuest* (Bledsaw, 1989), que também utilizam uma mecânica de turnos e iniciativa para determinar a ordem de ação e a interação entre os jogadores e o ambiente.

Outro aspecto importante do Sistema Runas é o uso de magia e runas, que são essenciais para a dinâmica do jogo. A mecânica de pontos de magia, que diminui a cada uso de magia ou runa e se recupera com descanso, foi inspirada em jogos como *Mage: The Ascension* (White Wolf, 1993), onde a gestão dos recursos é fundamental para o sucesso do personagem. No caso do Sistema Runas, esse recurso de magia é limitado, o que exige que os jogadores tomem decisões estratégicas sobre quando utilizar seus poderes.



A evolução dos personagens também segue um modelo tradicional de RPG, com o aumento de atributos e a progressão de níveis.

Essa abordagem é inspirada em sistemas como: *Dungeons & Dragons* (Gygax & Arneson, 1974), onde a experiência adquirida pelos jogadores através de suas ações no mundo resulta em melhorias nas habilidades e capacidades do personagem.

A cada novo nível, os jogadores aumentam seus atributos e ganham mais pontos de magia, criando uma sensação de crescimento e aprimoramento constante.

Outro elemento-chave do Sistema Runas é a ação cooperativa entre os jogadores, que reflete a importância da interação social dentro do jogo. A mecânica de ação conjunta, em que os jogadores devem alcançar uma pontuação específica dependendo de sua proximidade com outros personagens, é inspirada em jogos cooperativos como Gloomhaven (Isaac, 2017) e Descent: Journeys in the Dark (Friedman, 2005), onde a colaboração entre os participantes é essencial para o sucesso das missões e desafios.

As classes de personagem e tipos de magia no Sistema Runas oferecem uma diversidade de opções para os jogadores, refletindo a liberdade e a flexibilidade característica dos RPGs. As classes, como o Caçador de Recompensas, Curandeiro, Mago, Ladrão, e outras, foram desenhadas para fornecer diferentes formas de abordagem ao combate e à resolução de problemas dentro do universo do jogo. Essas classes foram inspiradas em sistemas de RPG tradicionais, como Dungeons & Dragons (Gygax & Arneson, 1974), e em jogos mais recentes como Pathfinder (Jacobs, 2009), que oferecem uma gama ampla de escolhas para os jogadores em termos de especializações.

As magias também são um componente crucial, com nove tipos distintos que permitem uma grande variedade de efeitos e estratégias durante o jogo. A inspiração para esses tipos de magia vem de fontes diversas, como Magic: The Gathering (Garfield, 1993), que classifica e utiliza diferentes tipos de magia para enriquecer a dinâmica do jogo, proporcionando aos jogadores uma variedade de opções estratégicas. No Sistema Runas, as magias de morte, alma, luz, chamas, inverno, terra, mente, sonhos e tempo oferecem uma ampla gama de possibilidades que podem ser exploradas em diferentes contextos de combate e resolução de problemas.

Por fim, no Sistema Runas, a defesa dos personagens é minimizada, sendo dependente de escudos ou magia de proteção. Essa abordagem foi adotada com o objetivo de tornar o combate mais dinâmico e focado na ofensiva, inspirando-se em jogos de RPG como Dark Souls (FromSoftware, 2011), onde a estratégia de defesa não é tão predominante quanto a da exploração e ataque direto.

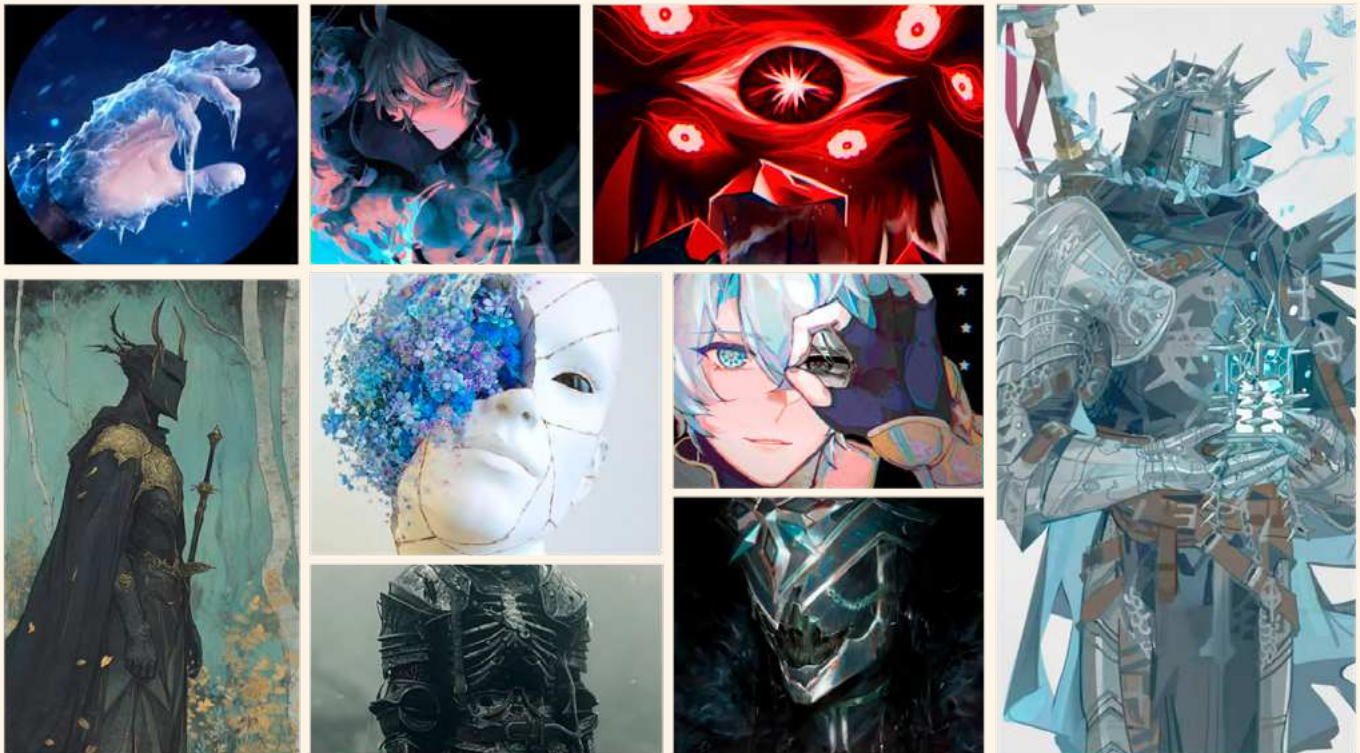
Esse sistema foi criado com o intuito de ser acessível para novos jogadores, mantendo a profundidade necessária para engajar até os mais experientes. Ao combinar mecânicas simples com uma abordagem estratégica para magia, combate e evolução, o Sistema Runas visa proporcionar uma experiência prática e direta, permitindo aos jogadores tomar decisões que impactam diretamente o curso da narrativa e o destino de seus personagens.



3.4. Criação de Personagens

A criação de personagens em RPGs envolve um processo criativo extenso, que vai muito além da definição de suas habilidades ou história superficial. Cada personagem precisa ser uma construção multidimensional, com camadas de motivação, conflito interno e uma personalidade única. Para garantir que os personagens ressoassem emocionalmente com os jogadores, o design visual e a história de cada um foram trabalhados de forma integrada. O processo começou com a elaboração de moodboards, que refletiam as emoções, conflitos e traços principais de cada personagem, de modo a traduzir suas essências em elementos visuais. Por exemplo, no caso do personagem Daryon (Figura 15), a tensão entre seu poder do gelo e a dor de seu passado foi representada visualmente através de cores frias e texturas que evocam essa dualidade.

Figura 15 - Moodboard Estética e Personalidade "Daryon"



Fonte: O Autor. | Fotos buscadas no Pinterest

Paralelamente à construção visual, a criação da história de cada personagem foi fundamental para moldar suas trajetórias e suas decisões. Cada um foi pensado para ser multifacetado, com histórias de vida que os desafiam e os moldam ao longo da narrativa. Durante essa etapa, se focou em desenvolver conflitos internos e escolhas difíceis que ajudariam a construir suas identidades, sempre com o objetivo de gerar uma conexão mais profunda com os jogadores. As histórias foram desenhadas para se entrelaçar com a trama principal, garantindo que cada personagem tivesse um papel relevante e uma motivação pessoal clara.

Para a criação das ilustrações, foi feita uma parceria com a artista ilustradora Luiza Ragassi, o processo foi feito colaborativamente pelo autor e a ilustradora. Com base nos Moodboards foram realizados os primeiros sketches dos personagens. Estes esboços foram desenvolvidos para capturar as características emocionais e físicas dos personagens, refletindo seus conflitos internos e suas histórias. Após a revisão e ajustes, esses sketches foram transformados na arte finalizada, um processo que envolveu o refinamento das cores, das expressões e dos detalhes que realmente capturam a alma do personagem (Anexo 4).

Por exemplo, a personagem Lyra (Figura 16) foi desenhada com uma paleta fria e tons suaves, transmitindo sua sabedoria e o peso da perda que carrega, enquanto seus trajes e características físicas refletem sua busca por respostas, sempre acompanhada de um olhar intenso e focado.

O fator espelho, ou seja, a identificação dos jogadores com os personagens, foi um aspecto central no desenvolvimento. A escolha cuidadosa de elementos visuais, como cicatrizes, gestos e expressões faciais, foi fundamental para que os jogadores sentissem que poderiam projetar partes de si mesmos nos personagens que estavam interpretando. Isso cria uma conexão mais profunda e uma experiência de jogo mais imersiva, onde os jogadores não estão apenas controlando um personagem, mas vivendo suas histórias e refletindo sobre suas escolhas. O design de personagens, então, não é só uma questão estética, mas uma ferramenta narrativa poderosa.

Esse cuidado no desenvolvimento visual e narrativo segue uma abordagem semelhante à de obras consagradas como Gloomhaven (Isaac, 2017), onde os personagens têm um design marcante que é reflexo de suas histórias e personalidade, e ao mesmo tempo complementa a experiência dos jogadores. A construção cuidadosa de cada personagem, incluindo a parte visual, é essencial para proporcionar uma experiência rica e envolvente. Isso permite que os jogadores se conectem com os personagens não só pela aparência, mas pelo significado e as emoções que eles transmitem.

Em resumo, o processo criativo de construção dos personagens foi uma mescla entre design visual e desenvolvimento narrativo, resultando em figuras complexas e emocionais que enriquecem a experiência do jogo. Cada decisão de design, desde o moodboard inicial até a arte finalizada, foi pensada para refletir não apenas o personagem, mas também para criar um vínculo com os jogadores, permitindo-lhes enxergar parte de si mesmos nos personagens que interpretam, e esse cuidado também se estende ao Guia do Mestre e aos NPCs (Anexo 5), planejados visual e narrativamente para reforçar a imersão e o vínculo com o mundo do jogo.

Figura 16 - Esboço V.S Arte Finalizada "Lyra"



3.5. Definição dos 3 Conceitos

Neste projeto, foram desenvolvidos três conceitos distintos para o RPG de mesa, com o objetivo de criar uma experiência mais imersiva e interativa para os jogadores. Cada conceito busca explorar diferentes aspectos do design, exigindo o uso de mecânicas táteis que não apenas aumentam a compreensão das informações, mas também intensificam a imersão e a manipulação dos elementos lúdicos durante o jogo. A ideia é criar componentes que se integrem ao ambiente e ao universo do RPG, permitindo que os jogadores se envolvam mais profundamente com a narrativa e com os elementos visuais do jogo.



3.5.1. Conceito Natureza

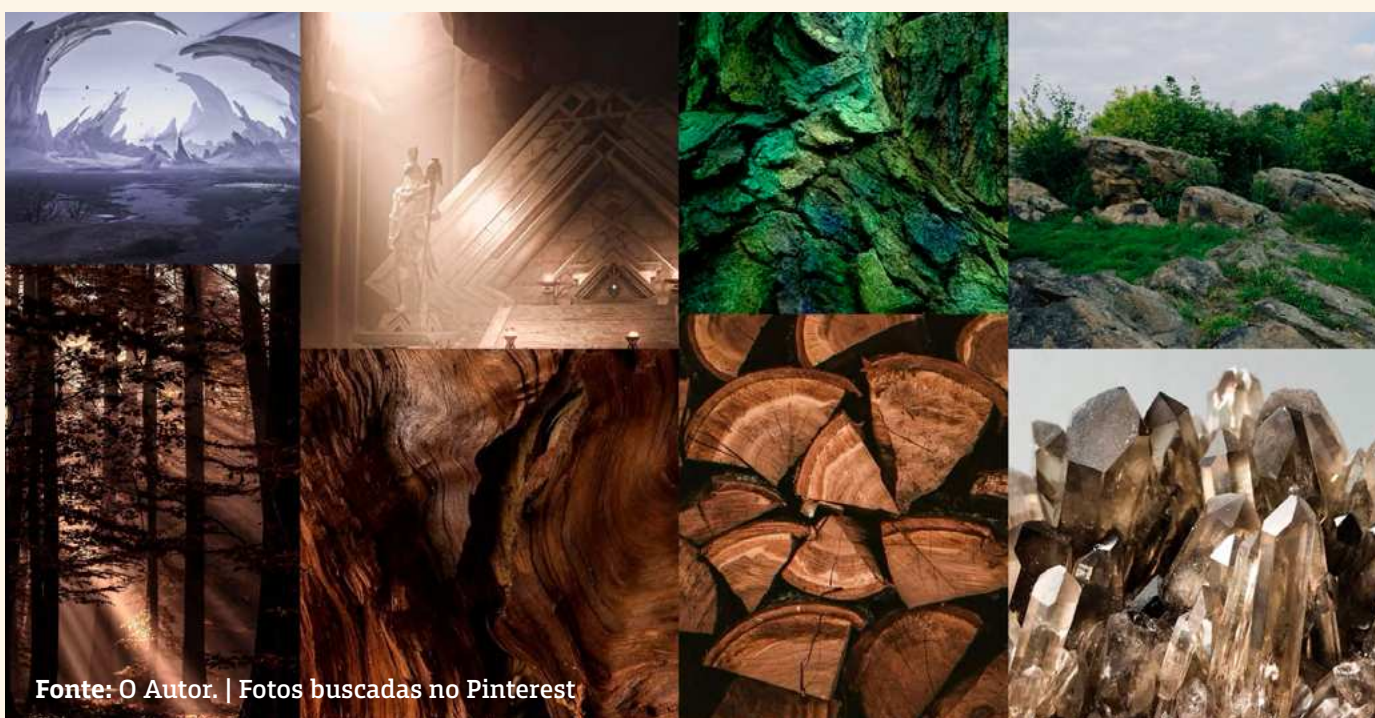
ABSTRATO

ORGÂNICO

QUEBRAS

ARCOS

Figura 17 - Moodboard Conceito Natureza



Fonte: O Autor. | Fotos buscadas no Pinterest

3.5.2. Conceito Místico

RUNAS

ARCÂNICO

CIRCULOS

ARCOS

Figura 18 - Moodboard Conceito Místico



3.5.3. Conceito Tradicional

MINIMALISTA

RETAS

FUNCIONAL

LINHAS

Figura 19- Moodboard Conceito Tradicional



3.6. Geração de Alternativas

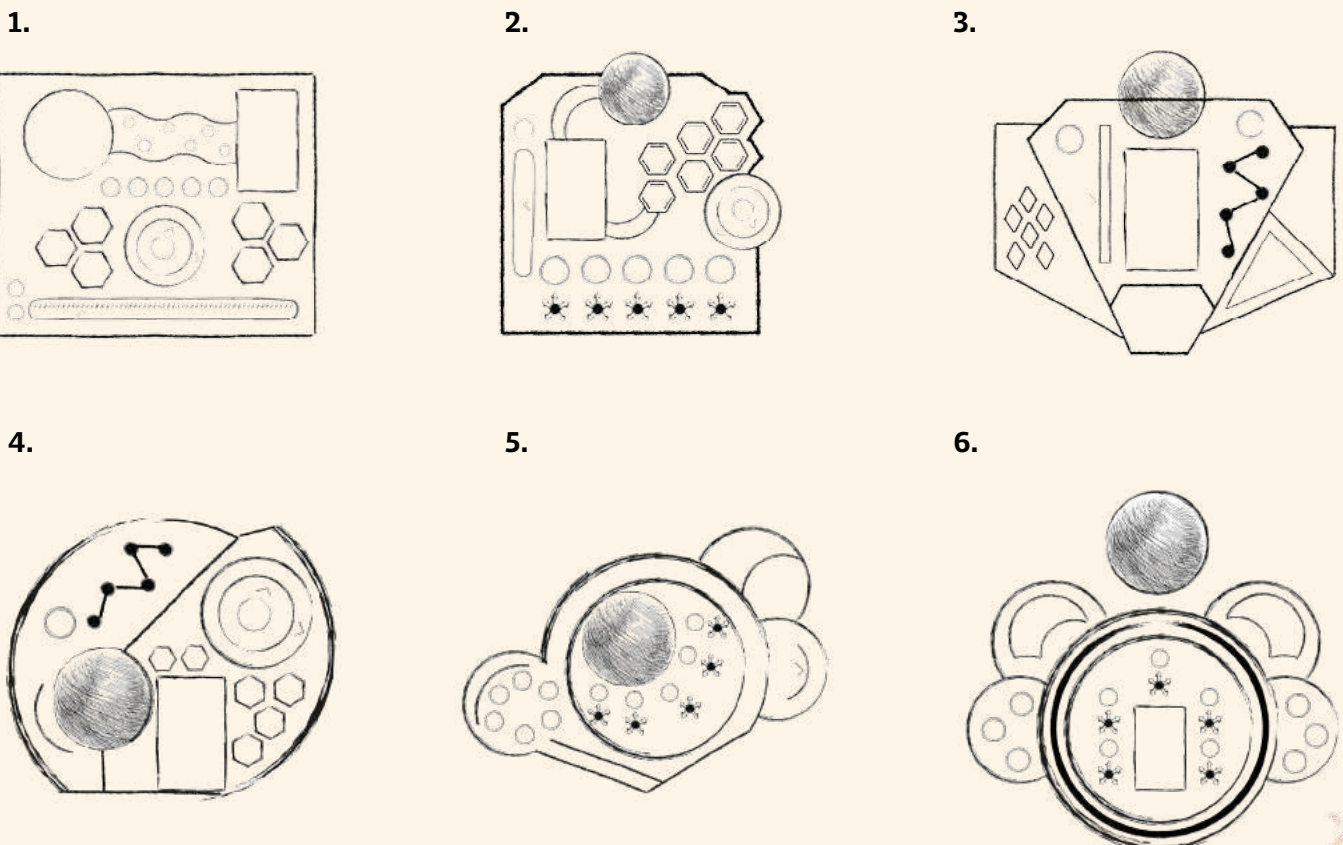
Para a geração de alternativas do RPG de mesa, é necessário considerar a interface do jogo. A interface é o ponto de contato entre os jogadores e o sistema do RPG, sendo responsável por organizar e exibir informações essenciais de forma clara e acessível. No contexto do RPG, essa interface inclui, principalmente, o set de personagem, que deve reunir os dados importantes de maneira intuitiva, facilitando a interação tanto de jogadores novatos quanto veteranos. O set precisa refletir aspectos essenciais do personagem, como vida, atributos (força, inteligência, agilidade, etc.), pontos de magia, ação conjunta, cartas de habilidades e classes. Além disso, a interface precisa ser eficiente na forma de apresentar essas informações sem sobrecarregar os jogadores, oferecendo uma experiência de jogo fluida e imersiva.

O set de personagem deve conter a **vida**, que é a quantidade de saúde atual do personagem; os **atributos**, que são as características fundamentais do personagem, como força, inteligência e agilidade; os **pontos de magia**, que indicam a quantidade de magia disponível e a magia já consumida; a **ação conjunta**, que reflete o nível de proximidade entre os jogadores e como eles interagem entre si; as **cartas de habilidades**, que são representações de poderes ou habilidades especiais do personagem, variando conforme a classe e os desenvolvimentos do jogo; e as **classes**, que definem as especializações do personagem, como guerreiro, mago ou ladrão, e determinam suas habilidades e características específicas.

Considerando esses componentes essenciais, o objetivo da geração de alternativas de design foi criar modelos de fichas que se alinhassem aos conceitos de jogo e aos requisitos de interação. Foram produzidos seis desenhos diferentes para cada conceito (Figura 20). De cada conjunto de desenhos, um foi escolhido como a alternativa final, com base nos requisitos específicos de funcionalidade e experiência que o projeto exige.

Figura 20 - Geração de Alternativas

Conceito Natureza

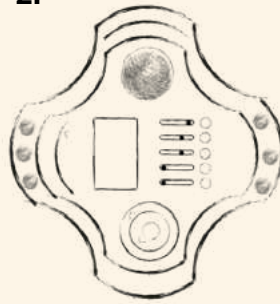


Conceito Místico

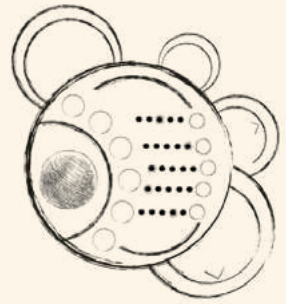
1.



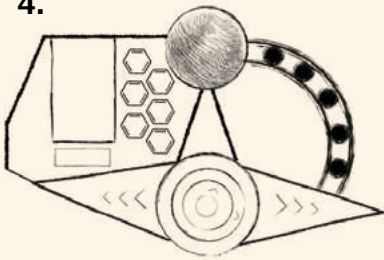
2.



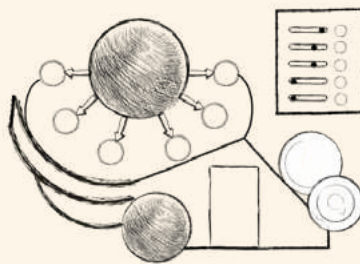
3.



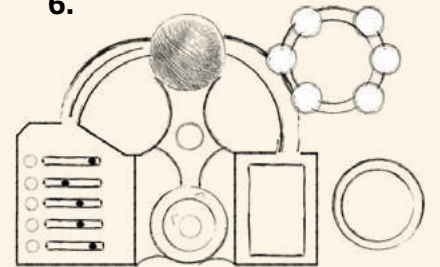
4.



5.

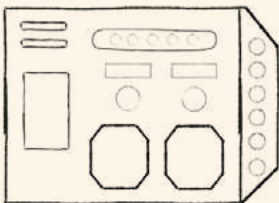


6.

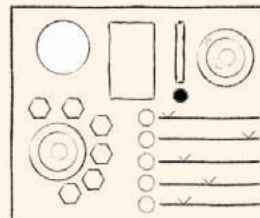


Conceito Tradicional

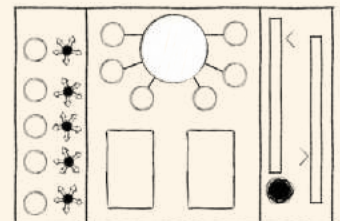
1.



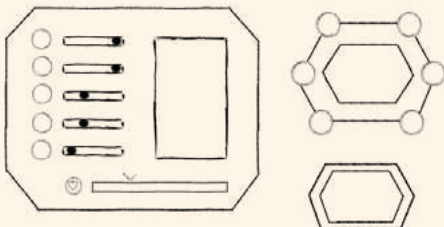
2.



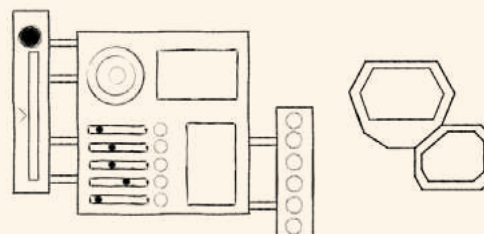
3.



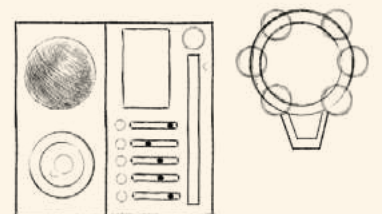
4.



5.

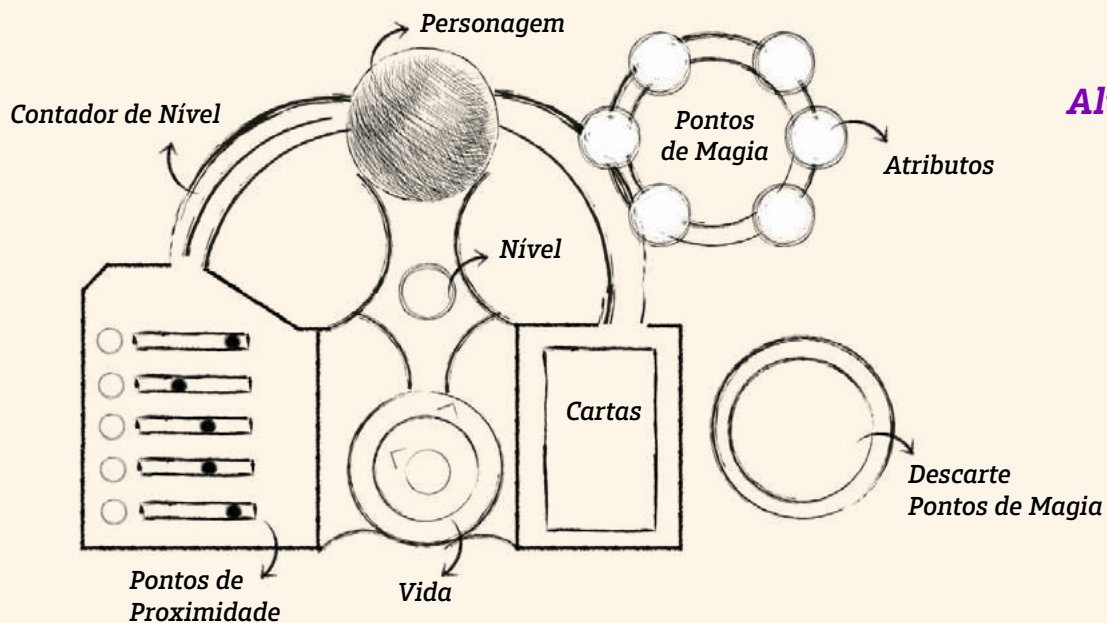
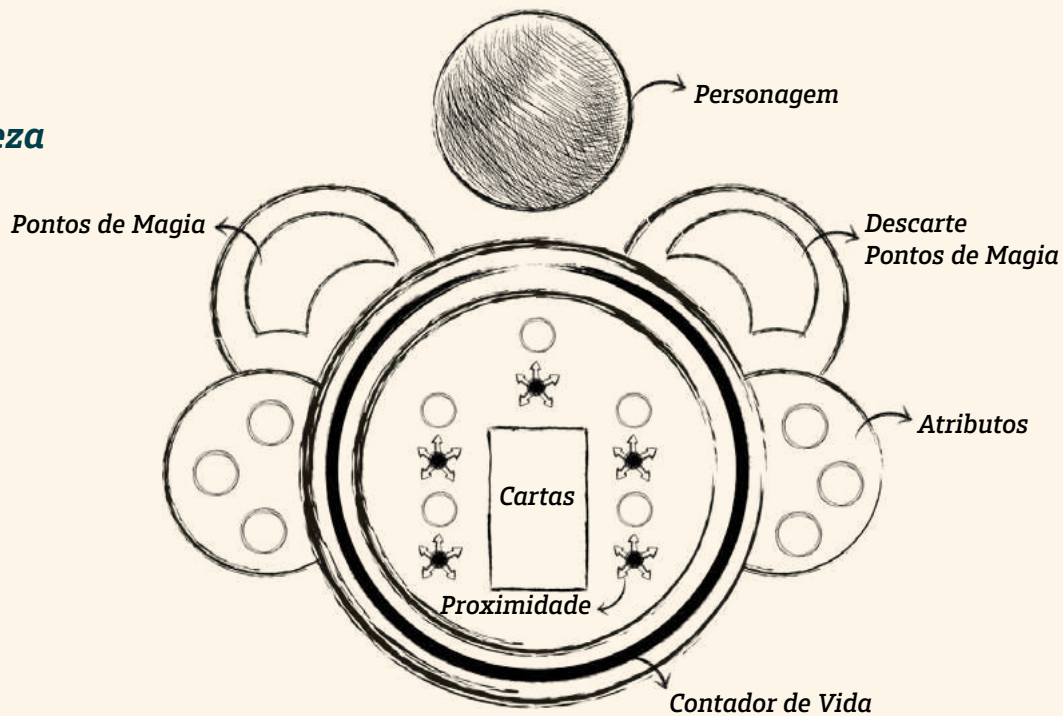


6.



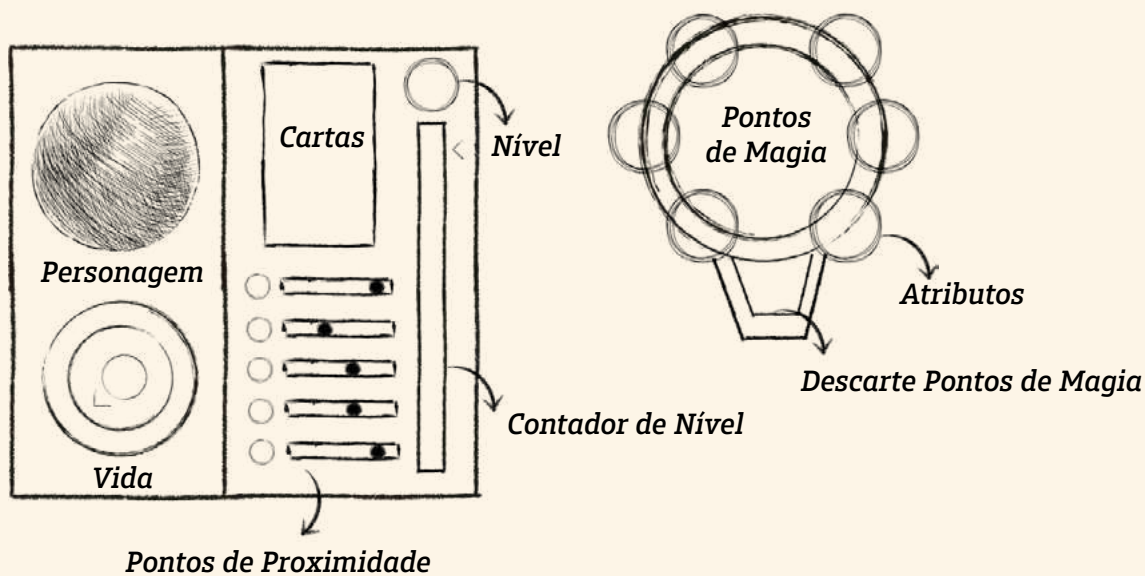
Fonte: O Autor.

Alternativa Natureza



Alternativa Mística

Alternativa Tradicional





3.7. Criação de Mockups

A produção dos mockups físicos das alternativas foi realizada através de modelagem paramétrica no software Autodesk Fusion 360 (Figura 21). A escolha pela modelagem paramétrica se justifica pela necessidade de precisão, rapidez e flexibilidade no desenvolvimento de peças, especialmente em projetos que exigem modificações constantes, como é o caso do desenvolvimento de mockups. Além disso, a modelagem paramétrica permite ajustes de dimensões e relações entre componentes de forma rápida e consistente, o que é essencial tanto na prototipagem quanto em etapas de produção final (Bouvet, 2019).

Para a impressão dos mockups das alternativas, foram utilizados dois materiais principais: filamento PLA e resina fotopolimerizável. Os sets das alternativas Tradicional e Natureza foram impressas em PLA, material amplamente utilizado na prototipagem por sua facilidade de impressão, baixo custo e estabilidade dimensional (Gibson; Rosen; Stucker, 2015). Os componentes menores, como rodas de atributos e Vida, foram impressos em resina, devido à necessidade de maior nível de detalhe e precisão de encaixes, característica proporcionada pela impressão em resina (Chua; Leong; Lim, 2010).

Devido a restrições de agenda e disponibilidade de equipamentos FDM, a produção da alternativa Mística foi inteiramente realizada em impressão de resina. A opção pela impressão em resina trouxe vantagens para o desenvolvimento dessa alternativa, como a maior definição de superfícies, melhor precisão de encaixes e a possibilidade de criar elementos mais finos e detalhados, aspectos importantes para a validação funcional do mockup.

As impressões em resina foram realizadas na impressora Creality Halot Mage Pro 8K, equipamento que oferece alta resolução, sendo adequado para peças com geometria detalhada e encaixes precisos. Após a impressão, o processo envolveu a lavagem das peças em álcool isopropílico para remoção dos resíduos de resina líquida, seguido da retirada dos suportes e da cura em luz ultravioleta para garantir a resistência mecânica das peças, como ilustrado na figura 22.

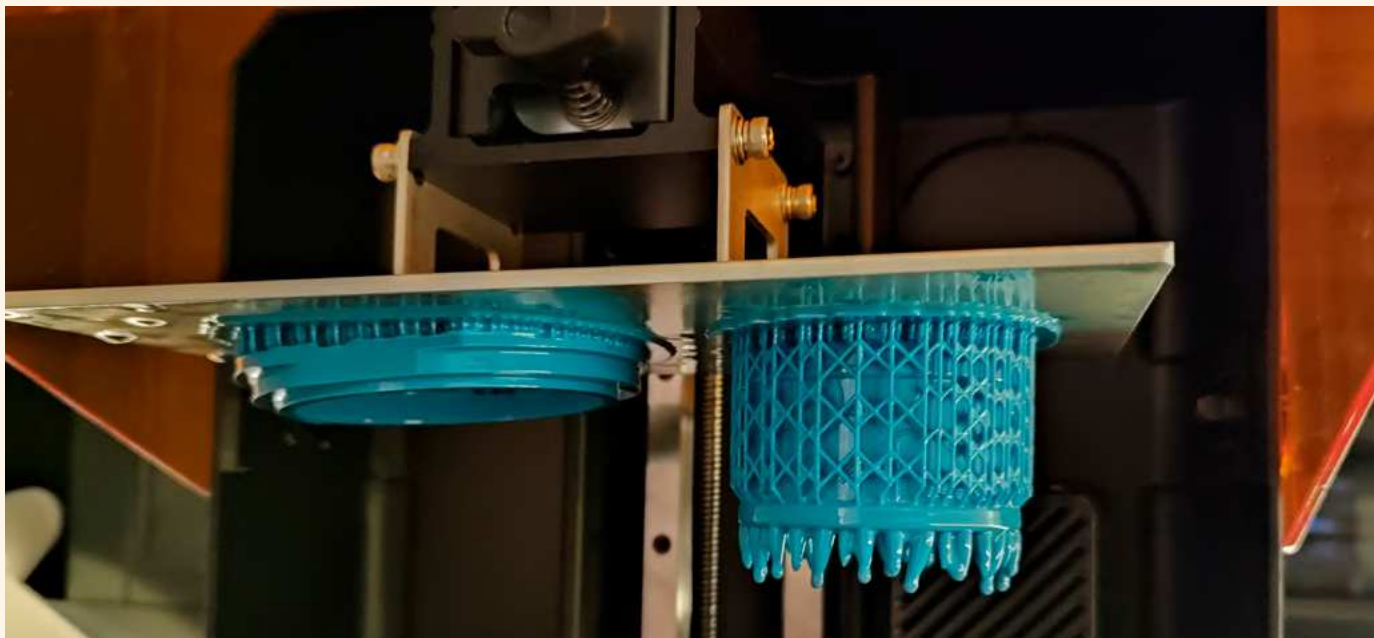
Figura 21 - Renders dos modelos estéticos das alternativas



Fonte: O Autor.

As impressões em PLA também exigiram um leve processo de lixamento para melhorar a precisão dos encaixes, como mostrado na figura 23. No entanto, não foi realizado acabamento estético detalhado (como pintura ou texturização), uma vez que a função dos mockups era exclusivamente funcional: permitir testes de interface, ergonomia e affordance com jogadores.

Figura 22 - Produção dos mockups de resina



Fonte: O Autor.

Figura 23 - Acabamento dos mockups de filamento



Fonte: O Autor.

Dessa forma, reforça-se que a escolha metodológica foi pautada pela adequação às necessidades do desenvolvimento de protótipos e testes de usabilidade, priorizando a validação de aspectos funcionais e ergonômicos do projeto. Em consonância com a literatura, a prototipagem deve ser compreendida como uma etapa experimental e iterativa, distinta da produção final (Ulrich & Eppinger, 2012), o que justifica a adoção dos materiais utilizados neste trabalho.

Aplicação





Mockup Natureza



Mockup Místico



Mockup Tradicional

4. Etapa de Aplicação

4.1. Playtest dos Mockups

A aplicação prática dos mockups foi realizada por meio de três sessões de playtest com duração total de 24 horas, distribuídas em três dias consecutivos. Participaram do teste seis jogadores experientes em jogos de RPG de mesa, com idades entre 20 e 25 anos. O objetivo foi observar a usabilidade e o comportamento dos jogadores frente às diferentes alternativas propostas, sem a interferência direta de instruções específicas, priorizando a avaliação do affordance dos elementos físicos (Figura 24).

Figura 24 - Moodboard Playtest dos mockups



Fonte: O Autor.

Durante as sessões, cada participante teve a oportunidade de utilizar pelo menos uma versão de cada alternativa desenvolvida. Para garantir a ambientação e uma maior imersão no universo fictício do jogo, os encontros foram realizados ao ar livre, com uma mesa decorada contendo elementos simbólicos do cenário, como velas, frascos com líquidos coloridos representando poções mágicas e objetos temáticos (Figuras 25 e 26).

Essa ambientação buscou aproximar os testes das condições reais de uso do jogo, promovendo uma resposta mais fiel às interações naturais dos jogadores.

Enquanto um grupo utilizava os mockups físicos, os demais participantes jogavam com fichas impressas em papel, em versão simplificada. Essa diferença de interface não comprometeu a fluidez das sessões, permitindo que todos os jogadores participassem ativamente da narrativa proposta. As cartas de habilidades foram utilizadas por todos os participantes, independentemente da versão da ficha utilizada, contribuindo positivamente para a organização das ações durante o jogo.

Figura 25 - Decoração da mesa do Playtest dos mockups



Fonte: O Autor.

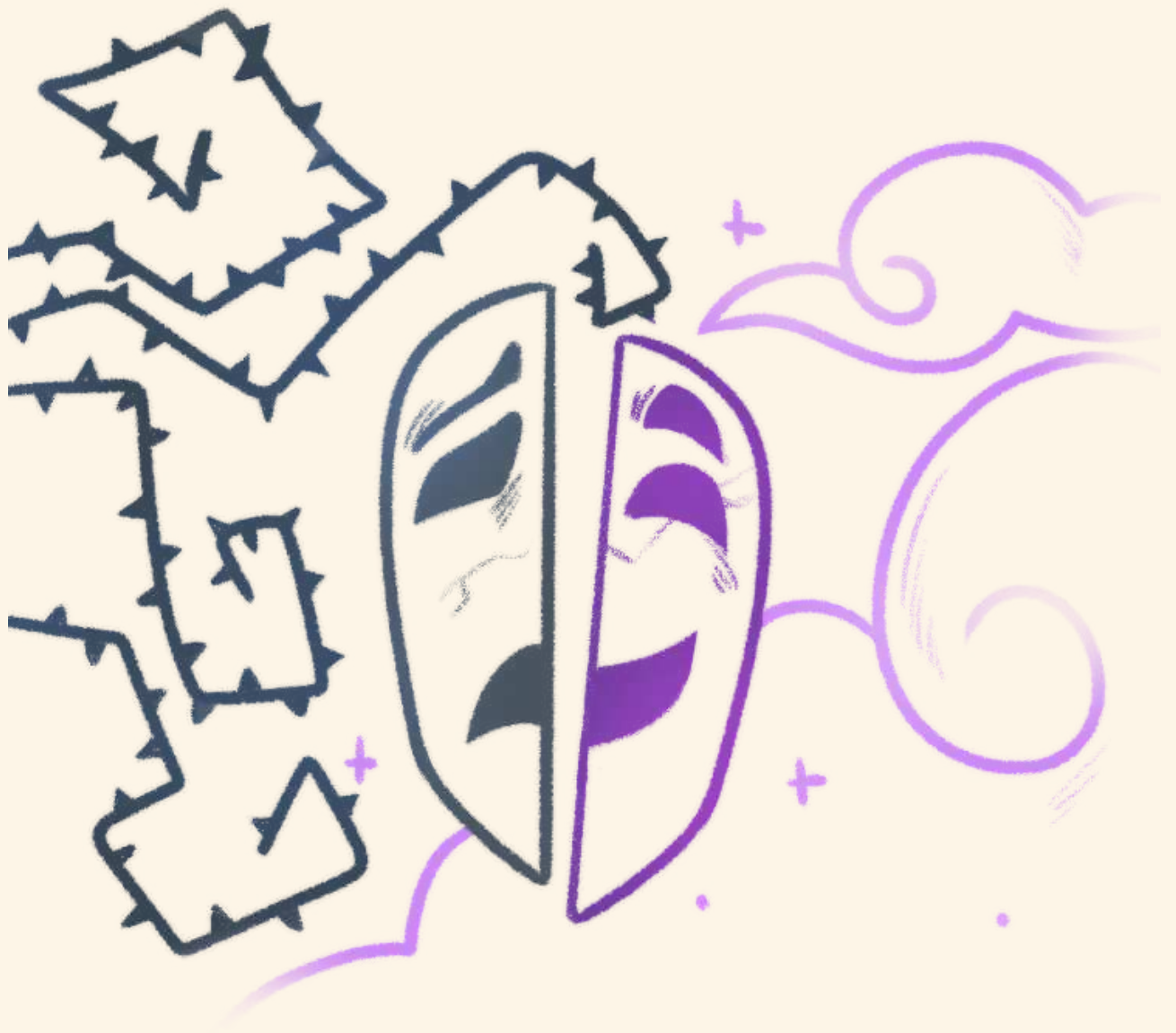
Figura 26 - Fichas de jogador impressas



Fonte: O Autor.

Ao final de cada sessão, foi conduzido um momento coletivo de discussão, em que todos os participantes, inclusive o mestre, compartilharam percepções sobre os pontos positivos e negativos observados em cada alternativa. Essa troca direta de experiências permitiu a coleta de informações qualitativas sobre usabilidade, clareza visual, conforto tátil e integração dos elementos ao ritmo da partida.

Após a conclusão das sessões presenciais, foi elaborado um espaço para conversa em grupo com foco na coleta de feedbacks específicos sobre os aspectos táteis e visuais dos mockups. Essa etapa teve como objetivo consolidar as impressões individuais dos participantes e identificar padrões de preferência, dificuldades recorrentes ou sugestões de melhoria, contribuindo para o aprimoramento final das peças testadas.



4.2. Validação dos Mockups

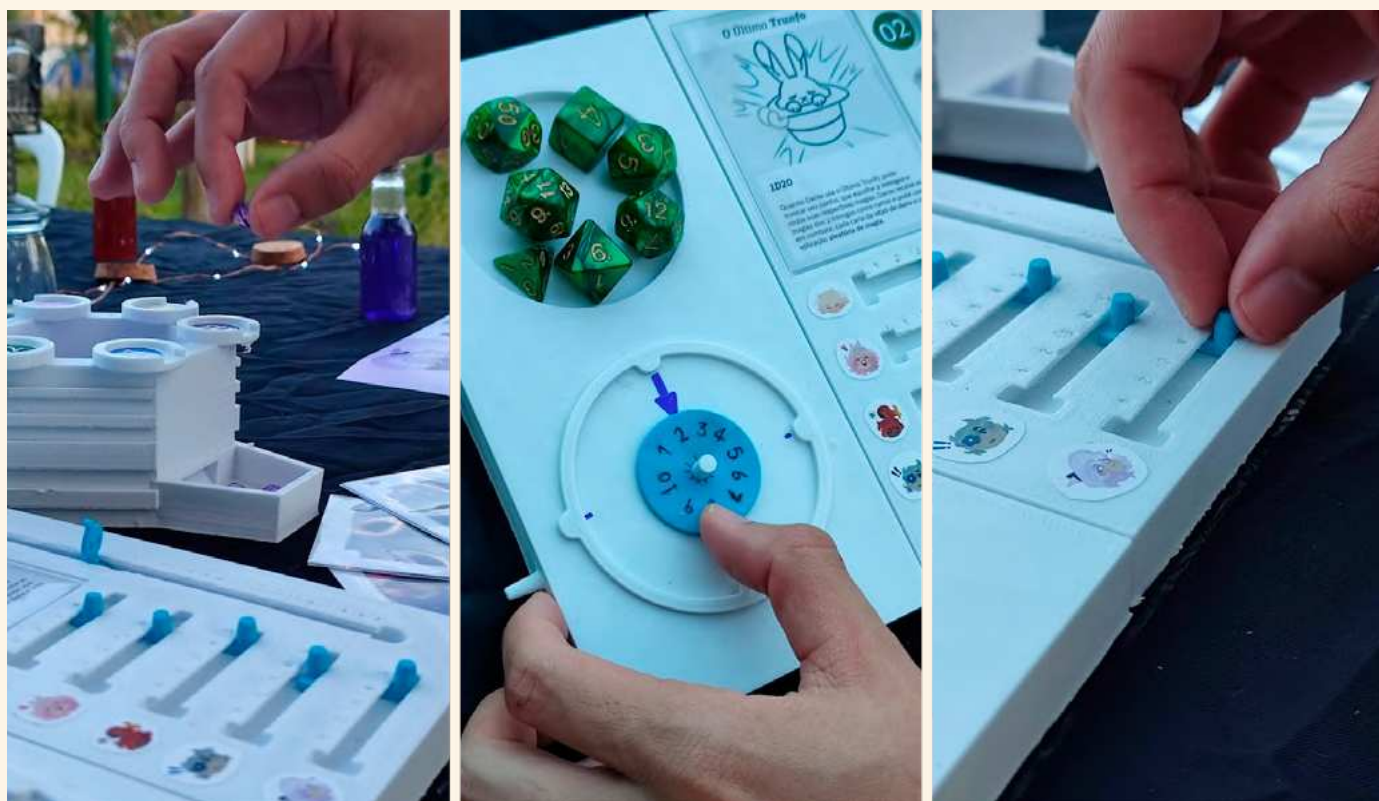
A coleta de feedbacks realizada ao final das sessões de testes com os mockups (Figura 27), somada às discussões entre os participantes após as mesas, permitiu a identificação de padrões relevantes sobre o uso das propostas iniciais, contribuindo diretamente para o amadurecimento das soluções desenvolvidas. Os comentários espontâneos dos jogadores e as observações registradas pelo mestre (autor deste projeto) evidenciaram tanto o potencial das alternativas quanto limitações relacionadas à experiência física e sensorial.

Os testes demonstraram que, embora os mockups tenham cumprido um papel essencial na compreensão da interface e na validação das mecânicas centrais do sistema, a experiência ainda se mostrou excessivamente planejada. As estruturas bidimensionais foram eficientes enquanto organização de informação, mas revelaram a necessidade de expansão do uso da tridimensionalidade, com maior volume, profundidade e presença material dos elementos físicos.

Também foi observado que as interações exigiam um nível de delicadeza incompatível com a natureza emocional do RPG. A necessidade de movimentos precisos e suaves contrastou com a dinâmica do jogo, marcada por tensão, entusiasmo e tomadas de decisão intensas. Esse descompasso evidenciou a importância de priorizar mecânicas mais táteis, resistentes e intuitivas, capazes de acompanhar o ritmo das sessões sem comprometer a integridade dos componentes.

Por fim, tornou-se evidente a necessidade de aprimorar o gerenciamento de recursos por meio de respostas físicas mais expressivas, indicando o potencial de incorporação de feedbacks táteis e sonoros, especialmente em sistemas relacionados a magia, atributos e progressão, de modo a reforçar a imersão e a legibilidade das ações em mesa.

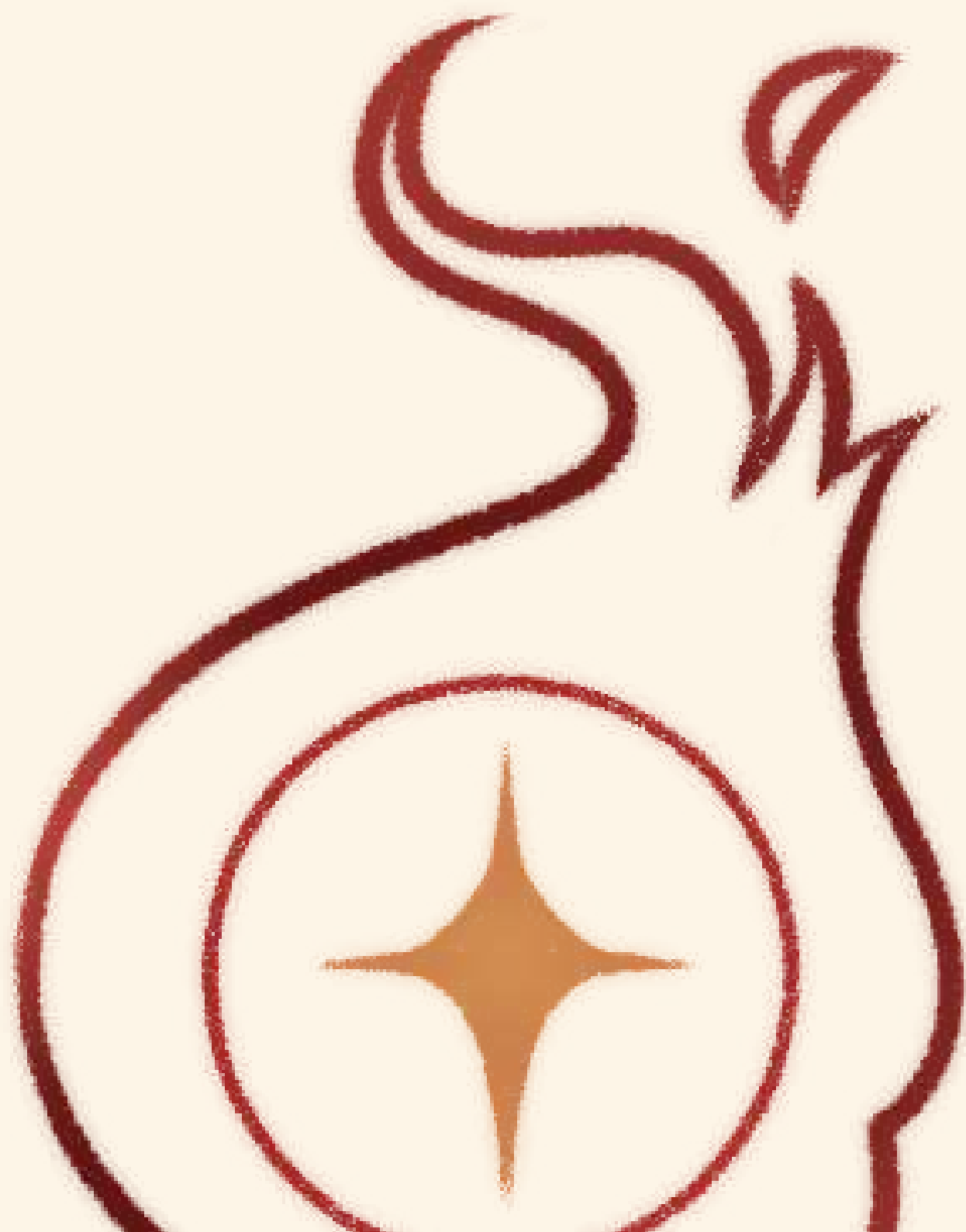
Figura 27 - Pontos de Atributos/Nível de proximidade testados da alternativa Tradicional



Fonte: O Autor.

Segundo Ciclo

Projetual



5. Segundo Ciclo Projetual

O desenvolvimento deste projeto foi estruturado em ciclos iterativos, cada um composto pelas etapas de pesquisa informacional, construtiva e de aplicação. Esse formato, inspirado na lógica do UX Design adaptado para jogos, permite validar continuamente hipóteses de design e, a cada iteração, direcionar o foco para aspectos mais específicos do produto (Gothelf; Seiden, 2013).

No primeiro ciclo, o objetivo foi explorar diferentes conceitos visuais e funcionais para os sets de jogador e, a partir disso, realizar validações iniciais com usuários. As análises e feedbacks obtidos nessa fase servem como base informacional para o segundo ciclo, que mantém a mesma estrutura metodológica, mas aprofunda os estudos de forma mais pontual.

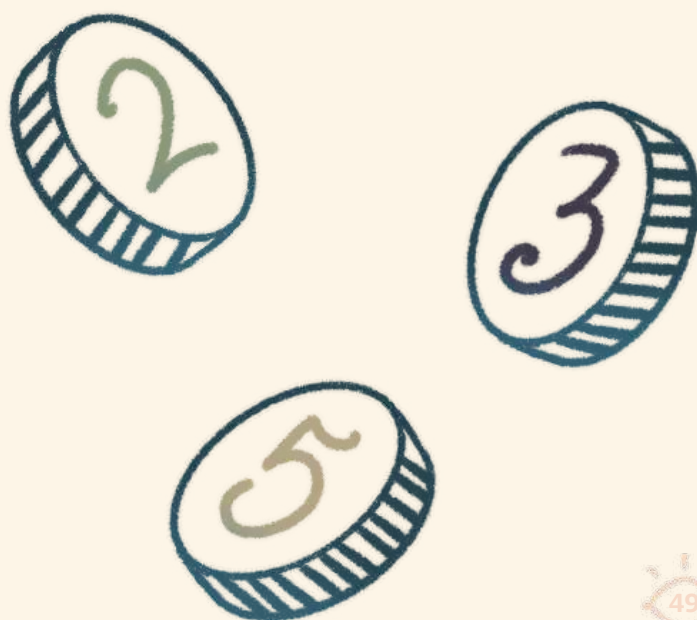
Como explicitado na metodologia de UX Design adaptada utilizada neste projeto, as validações realizadas no primeiro ciclo funcionam como etapa informacional para o segundo ciclo de desenvolvimento, que novamente percorre as fases de pesquisa, construção e aplicação, mas agora com foco mais pontual e aprofundado, ainda considerando os requisitos gerais do projeto.

A partir da análise das validações do primeiro ciclo, foi possível identificar que nem todas as mecânicas de jogo precisam ser incorporadas diretamente ao set de jogador, visto que determinados elementos encontram soluções mais práticas em outros suportes, como cartas ou sistemas paralelos de progressão de nível. Esse entendimento contribuiu para reduzir complexidades desnecessárias e priorizar as informações essenciais que o jogador realmente precisa administrar durante a partida.

Os feedbacks coletados nos playtests também evidenciaram a relevância do set de jogador como ponto central da experiência de interação física, reafirmando a necessidade de aprimorar a clareza da interface e a coerência estética.

Em consonância com autores como Salen e Zimmerman (2004), que defendem que o design de jogos é resultado da integração entre sistemas, regras e artefatos materiais, compreende-se que o set deve funcionar como um mediador eficaz entre narrativa, mecânica e jogador.

Dessa forma, o segundo ciclo do projeto se orienta pelo aprimoramento do set de jogador a partir dos aprendizados prévios, buscando aprofundar o estudo da interface já testada, avaliar o impacto imersivo das formas e propor uma nova geração de alternativas que avancem em direção a um conceito mais refinado e consistente com os objetivos do jogo.



5.1. Estudo de Interface

A partir das validações com os mockups físicos foi possível compreender quais mecânicas se destacam como mais utilizadas na interface dos sets de jogador. Essa análise permite priorizar elementos que efetivamente impactam a experiência durante as sessões e repensar aqueles que, embora relevantes, podem ser tratados de outras formas. De acordo com Huang e Shih (2016), a clareza de controle e a facilidade de uso são determinantes para o engajamento do jogador, reforçando a importância de interfaces que privilegiam as informações mais acessadas.

O ranking das mecânicas mais usadas ficou estabelecido da seguinte forma:

1 • Atributos e Vida

2 • Pontos de Magia

3 • Cartas

4 • Pontos de Proximidade

5 • Nível

- Os **atributos**, como força, carisma e inteligência, representam as capacidades fundamentais do personagem em um RPG de mesa.

A **vida** (Figura 28), por sua vez, reflete o estado físico do personagem, funcionando como recurso de progressão e limite de ações em combate. Nos testes realizados, a ficha de atributos foi a mecânica mais importantes e utilizada, destacando-se a organização em formato circular dos atributos, semelhante ao de fichas tradicionais, que facilitou a compreensão pelos jogadores.

A vida representada em formato de ponteiro, como em um relógio, foi apontada como uma das soluções mais eficazes, por tornar imediata a leitura e simples a alteração do valor. Esses formatos se mostraram pontos fortes nos mockups e devem ser mantidos como soluções

Figura 28 - Pontos de vida



- Os **pontos de magia** representam o recurso necessário para execução de habilidades e magias dentro do sistema. Embora sejam bastante utilizados, a validação mostrou dificuldades em seu manuseio: os recipientes fundos e o uso de pedras pequenas exigiam movimentos minuciosos, prejudicando a fluidez da sessão.

Além disso, a ausência de um feedback tátil, sonoro ou visual claro sobre o gasto do ponto de magia reduziu a percepção de impacto da ação. Esses achados indicam a necessidade de aprimorar a representação, explorando mecanismos mais responsivos, como marcadores de maior contraste ou componentes que produzam sensações táteis diferenciadas ao serem movimentados.

- As **cartas** (Figura 29) foram utilizadas principalmente em situações de combate. Os jogadores relataram que a emoção de “jogar a carta na mesa” foi reduzida quando o set de personagem oferecia um espaço fixo para seu posicionamento. Embora o uso tenha sido divertido, ficou evidente que o ato performático de lançar a carta é parte essencial da experiência lúdica (Salen; Zimmerman, 2004).

Figura 29 - Cartas e conjuntos de dados



Fonte: O Autor.

Dessa forma, compreende-se que as cartas não necessitam de encaixe no set, mas devem ser mantidas como um componente independente, à semelhança dos dados, preservando o gesto físico como parte da imersão.

- Os **pontos de proximidade** representam a relação do personagem com forças externas, como entidades ou aliados, e foram utilizados de forma pontual nas sessões, principalmente em momentos intermediários e finais.

Contudo, o tamanho reduzido dos ícones e a pouca clareza no movimento tátil de alteração desses pontos prejudicaram a compreensão da mecânica. Para este ciclo, torna-se relevante ampliar os ícones e melhorar a sensação física da interação, permitindo que a mudança de valores seja percebida de maneira mais intuitiva e menos abstrata.

- O nível corresponde à progressão do personagem dentro da narrativa, sendo atualizado em poucos momentos da sessão. Nos mockups, a inclusão do nível no set se mostrou pouco funcional, já que sua atualização esporádica não justificava ocupar espaço na interface.

Muitos jogadores preferiram registrar essa informação em cadernos, junto com inventário e anotações narrativas. A validação indica que o nível pode ser tratado como dado complementar, fora do set físico, evitando sobrecarregar a interface e permitindo que o espaço seja dedicado às mecânicas de maior uso.

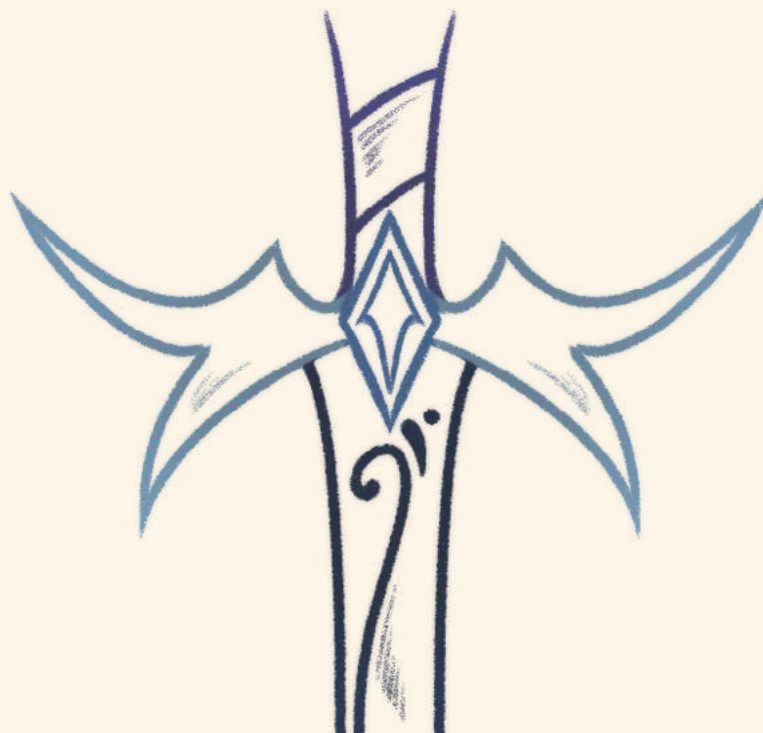
Os resultados desse estudo evidenciam que, embora o set de jogador seja peça-chave para tornar as interações mais claras e imersivas, nem todas as informações precisam ser traduzidas em soluções físicas. Elementos centrais como atributos e vida, por sua alta frequência de uso, devem ser priorizados na interface, enquanto dados menos recorrentes, como nível ou inventário detalhado, podem continuar sendo registrados em papel.

Essa coexistência entre componentes físicos e anotações manuais é parte natural da prática do RPG, reforçando a flexibilidade do jogo e respeitando hábitos consolidados entre jogadores experientes (Lankoski; Bopp, 2009). Assim, o set pode focar nas mecânicas de maior impacto, transformando-as em interações táteis que ampliam a imersão sem comprometer a clareza das informações.

Além disso, é importante destacar que o principal foco dos mockups foi compreender o uso das interfaces em sua forma planificada. Agora, a partir das validações realizadas, torna-se necessário evoluir essas soluções para uma dimensão tridimensional, explorando volume, profundidade e elementos mais expressivos.

A tridimensionalidade, quando aplicada de maneira coerente ao design de produto, aumenta a imersão e a percepção de presença do jogador, pois a interação passa a envolver também a dimensão espacial (Salen; Zimmerman, 2004). Como observa Gibson, Rosen e Stucker (2015), a materialidade e o volume físico são fatores determinantes para ampliar a experiência sensorial em produtos interativos.

Nesse sentido, este ciclo do projeto busca traduzir as soluções planificadas em alternativas tridimensionais que não apenas comuniquem as informações, mas que também reforcem a imersão e a experiência tátil no RPG de mesa.



5.2. Conceito Arquitetônico

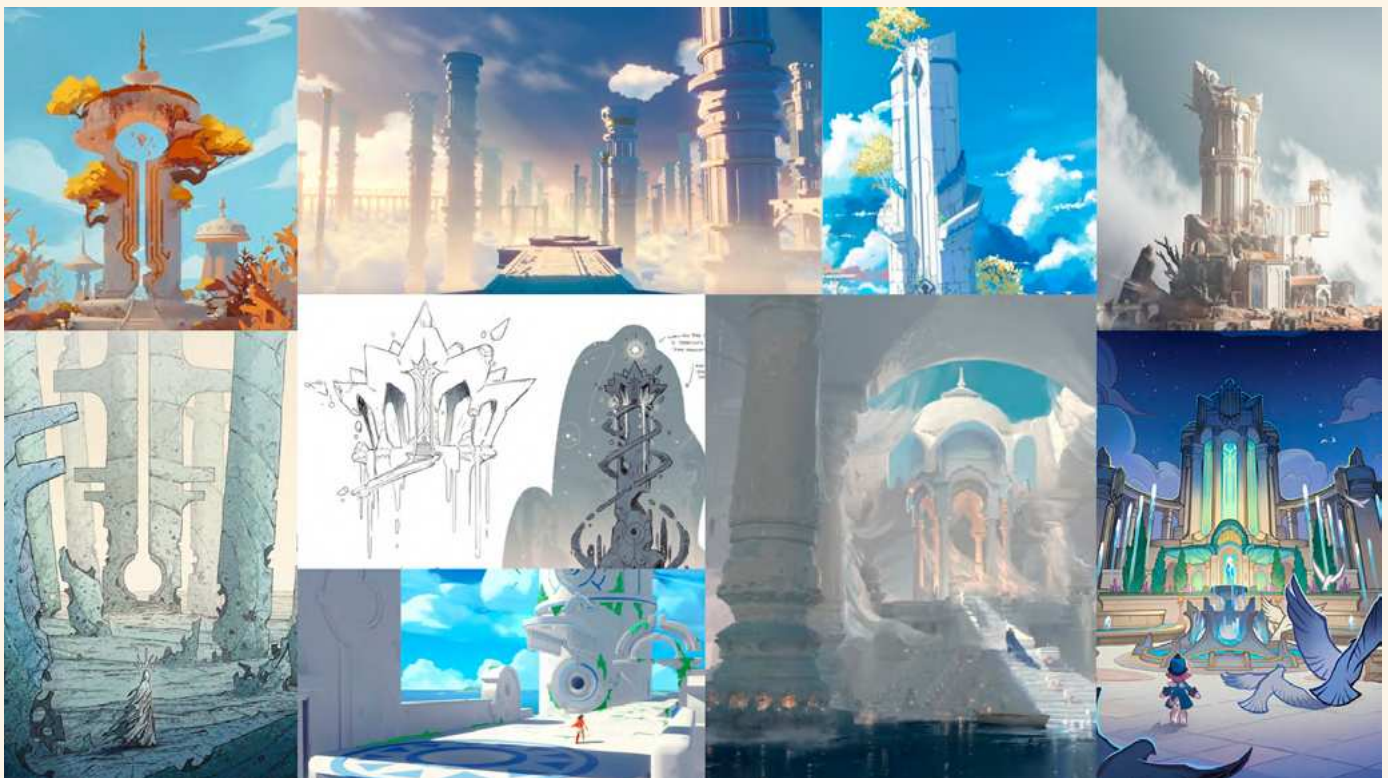
Embora os conceitos estéticos trabalhados no primeiro ciclo: Tradicional, Místico e Natureza, tenham apresentado resultados positivos nos mockups, tornou-se evidente que a evolução do projeto exige um novo direcionamento visual. Para aumentar a imersão e reforçar a coerência temática, optou-se por unir elementos do Místico e da Natureza em um conceito denominado Arquitetônico. A decisão se fundamenta na compreensão de que a estética não é apenas um complemento visual, mas um mediador da experiência do jogador, capaz de aproximá-lo do universo narrativo (Lankoski; Bopp, 2009).

O conceito **Arquitetônico** busca explorar a fusão entre a monumentalidade da magia e a organicidade da natureza, utilizando a arquitetura como linguagem formal que traduz tanto o poder quanto a espiritualidade do mundo do jogo. Essa abordagem dialoga com a forma como títulos consagrados da cultura pop, como Genshin Impact (miHoYo, 2020) e Dark Souls (FromSoftware, 2011), utilizam a arquitetura para transmitir atmosferas de grandiosidade, mistério e pertencimento. Nesses jogos, a arquitetura funciona como um vetor narrativo, onde cada construção reforça o tom emocional da jornada do jogador, seja pela escala monumental, seja pelo uso simbólico de ruínas, templos e torres.

No caso deste projeto, o painel estético (Figura 30) orienta essa construção ao apresentar referências visuais que mesclam torres imponentes, colunas monumentais e elementos naturais integrados às formas arquitetônicas. O diálogo entre o natural e o construído, cria uma atmosfera que reforça a imersão e convida os jogadores a perceberem o set como extensão do próprio universo ficcional.

Assim, o novo conceito estético estabelece um caminho claro para a segunda geração de alternativas: alinhar o aspecto imersivo e expressivo do design com a funcionalidade das mecânicas de jogo. Como observa Salen e Zimmerman (2004), a clareza da informação é parte essencial do processo lúdico, e por isso o desafio deste ciclo está em equilibrar formas ricas e imersivas com interfaces que mantenham a legibilidade e a praticidade para os jogadores.

Figura 30 - Painel Conceito Arquitetônico



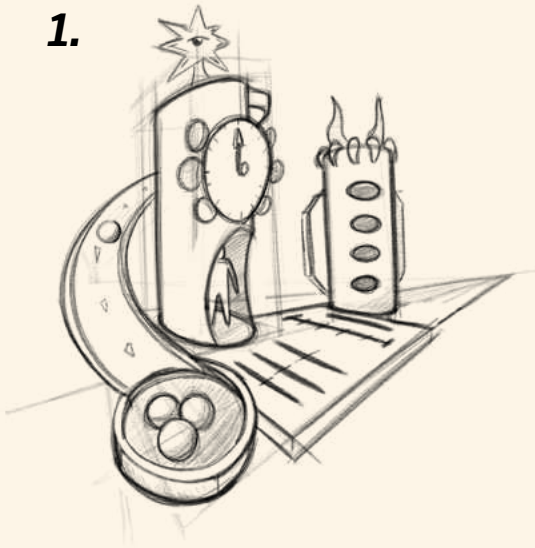
Fonte: O Autor.

5.3. Segunda Geração de Alternativas

A segunda geração de alternativas partiu do processo de elaboração de seis desenhos exploratórios, nos quais foram mantidas mecânicas semelhantes às já validadas, mas com variações estéticas que buscavam aprofundar o conceito arquitetônico definido anteriormente. Esse processo permitiu visualizar diferentes possibilidades formais e testar como a estética poderia dialogar com a clareza das mecânicas de jogo. (Figura 31).

Figura 31 - Segunda Geração de Alternativa

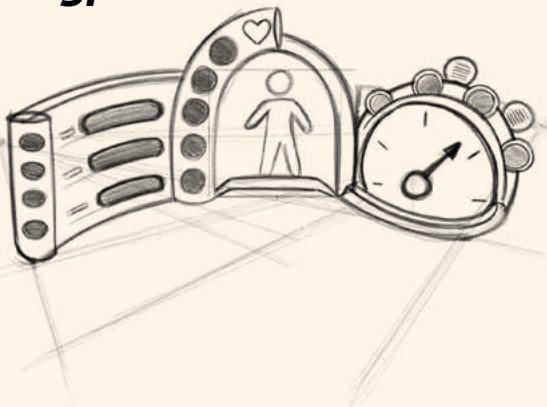
1.



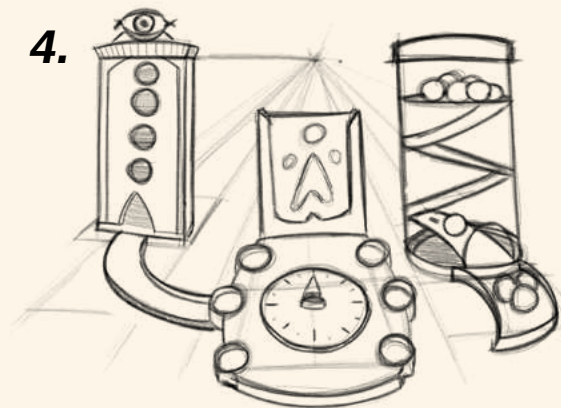
2.



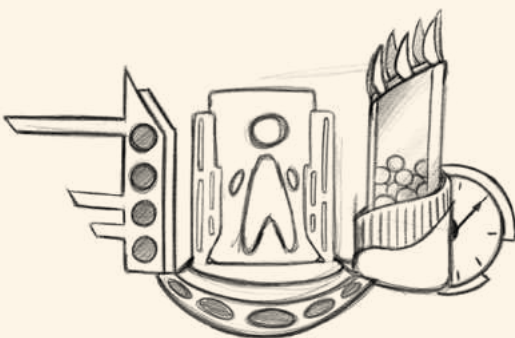
3.



4.



5.



6.



A validação da segunda geração de alternativas foi realizada a partir de uma discussão aberta com os jogadores, considerando quatro pontos principais: imersão, entendimento, affordance e funcionalidade. Cada jogador teve acesso aos desenhos das seis propostas e foi incentivado a apontar percepções individuais sobre os quatro pontos estabelecidos.

O debate foi conduzido de forma colaborativa, permitindo que os participantes comparassem soluções, destacassem pontos fortes e fracos e sugerissem melhorias. As observações foram registradas em anotações manuais e, a partir delas, foi feita uma síntese das percepções comuns entre os jogadores, servindo como base para a escolha da alternativa final.

A análise coletiva permitiu identificar que, embora todas as alternativas explorassem aspectos relevantes, a **alternativa 4**, versão apresentada na Figura 32 foi considerada a mais equilibrada. O motivo da escolha está no fato de que essa alternativa conseguiu conciliar o affordance, ou seja, a clareza de uso das interações físicas, com o aspecto estético e imersivo do conceito arquitetônico. Os jogadores destacaram que os formatos remetem de forma consistente à linguagem arquitetônica definida, mas sem comprometer a legibilidade das informações ou poluir a interface.

Esse equilíbrio entre forma e função foi determinante para que essa proposta fosse selecionada como a mais adequada para prosseguir no desenvolvimento. A alternativa escolhida, sintetiza os principais aprendizados do ciclo anterior e incorpora soluções estéticas e funcionais em uma proposta unificada. O conjunto se organiza em três módulos principais, cada um responsável por uma mecânica distinta do jogo.

Figura 32 - Conceito Alternativa Arquitetônica



Personagem

Pontos de proximidade

Pino de classe





Pontos de magia

Pontos de vida

Atributos

5.4. Set de Jogador | Gênese Ruína Eterna

Os componentes do protótipo foram desenvolvidos com o objetivo de transformar informações narrativas e mecânicas em elementos físicos, visuais e táteis, facilitando a compreensão do jogo e ampliando a imersão dos jogadores. Cada parte do set foi pensada para representar aspectos essenciais da experiência de RPG, permitindo que decisões, relações e estados do personagem sejam percebidos de forma intuitiva durante a sessão.



Ranking de Proximidade

Este componente representa as relações sociais entre os personagens do grupo. Cada jogador organiza os demais integrantes em uma escala de proximidade, posicionando-os do nível mais próximo ao mais distante.

Essa hierarquia é visualizada por meio da torre, na qual as figuras dos personagens são fixadas em pinos com ímãs, sendo que quanto mais alto o personagem estiver posicionado na estrutura, maior é o seu nível de proximidade em relação ao personagem do jogador.

A disposição física dos personagens na torre torna visível o vínculo narrativo e emocional entre eles, servindo tanto como apoio mecânico quanto narrativo durante a sessão.

Pontos de Magia

Os pontos de magia representam a energia mágica disponível para o personagem durante a campanha. Ao optar por utilizar uma habilidade mágica, o jogador gasta esse recurso por meio de esferas coloridas.

O sistema possui uma escotilha regulável que, ao ser acionada, permite que as esferas desçam por um escorregador, simbolizando visualmente o consumo da magia. A abertura é controlada de forma tátil pelo próprio jogador, permitindo regular a quantidade de esferas liberadas por meio de uma ação motora direta, reforçando a sensação física do gasto do recurso.





Vida e Atributos

A vida é o indicador de saúde do personagem e é representada por um ponteiro que sinaliza, de forma clara, o valor atual. Já os atributos funcionam como a base para a realização das ações do jogador.

Diante de uma situação proposta pelo mestre, esses valores são acionados para orientar a rolagem de dados e a tomada de decisão. Esses atributos são representados por círculos numéricos encaixáveis que se organizam ao redor do marcador de vida, posicionados no centro do set. A atualização ocorre pela simples retirada e substituição dos números, organizada pelo mestre, garantindo clareza visual e agilidade no controle das informações.

Personagem

No centro do set encontra-se um suporte em formato de pilar, projetado para receber uma placa de acrílico com a ilustração do personagem. Esse posicionamento central permite que todos os jogadores visualizem facilmente a identidade visual de cada integrante do grupo, reforçando a representação simbólica e narrativa. O sistema de encaixe possibilita a troca rápida da peça, tornando o set adaptável a diferentes personagens e campanhas, sem depender de elementos fixos.



5.5. Materiais e Processos

Para o desenvolvimento do protótipo físico da segunda geração, foi necessário considerar tanto os materiais e processos disponíveis para prototipagem em pequena escala quanto aqueles utilizados pela indústria de RPG em larga escala.

Em jogos de mesa, os materiais mais recorrentes para componentes físicos incluem papel-cartão (para cartas e tabuleiros), plástico injetado (para miniaturas e peças rígidas), resinas epóxi (em acessórios de tiragem limitada), além de madeira e metal em edições especiais ou colecionáveis (Gibson; Rosen; Stucker, 2015). Cada material é escolhido em função da durabilidade, do custo de produção e do apelo estético, fatores centrais no design de produto para jogos.

No caso do presente projeto, optou-se pelo uso de resina fotopolimerizável em impressão 3D, realizada na impressora Halot Mage Pro 8K (Figura 33). Essa decisão foi tomada por ser um processo mais próximo do autor, com maior flexibilidade para ajustes durante a prototipagem e pela capacidade de gerar detalhes complexos em pequena escala. A resina se mostrou adequada para validar o funcionamento das mecânicas propostas, mas não deve ser considerada a solução para a produção industrial. Em larga escala, processos como a injeção plástica em ABS ou poliestireno seriam mais apropriados, pois oferecem maior resistência mecânica, padronização e custos reduzidos em altos volumes de produção (Chua; Leong; Lim, 2010).

É importante destacar que, na indústria de RPG, o modelo de publicação normalmente se concentra nos livros de regras e guias de mestre, que apresentam o universo do jogo e suas mecânicas principais. Os acessórios físicos, como miniaturas, fichas e mapas, muitas vezes são oferecidos em kits complementares vendidos online, permitindo que os jogadores imprimam em casa ou adquiram versões produzidas por terceiros. Esse modelo descentralizado reflete a natureza aberta do hobby, em que cada grupo adapta os materiais às suas preferências.

Nesse contexto, a aplicação do produto desenvolvido neste projeto pode seguir dois caminhos: ser lançado como acessório físico especializado, produzido em plástico injetado para distribuição junto ao livro do sistema, ou como modelo digital comercializado online, permitindo que os jogadores imprimam em 3D suas próprias versões. Ambas as opções oferecem vantagens: enquanto a produção industrial garante padronização e escala, a versão digital reforça a flexibilidade e acessibilidade, em sintonia com a cultura maker já presente nas comunidades de RPG.

Figura 33 - Impressão do protótipo em resina



Fonte: O Autor.

5.6. Acabamento dos Protótipos

A produção dos protótipos finais (Figura 34) demandou um processo cuidadoso de acabamento, de forma a garantir que pudessem ser utilizados em sessão de teste por todos os jogadores simultaneamente. Ao todo, foram impressos seis conjuntos completos em resina, totalizando aproximadamente 10 kg de material e um período de impressão de duas semanas. Após a retirada das peças da impressora, o processo incluiu a remoção dos suportes, a lavagem em álcool isopropílico para eliminar resíduos líquidos de resina e, em seguida, a cura em luz ultravioleta para assegurar resistência e estabilidade dimensional.

Figura 34 - Modelo do Protótipo sem acabamento final



Fonte: O Autor.

Com as peças preparadas, iniciou-se a etapa de acabamento superficial. Todas receberam um revestimento inicial com spray primer, seguido de pintura em spray na cor cinza tubarão, utilizada como base neutra. Para criar efeitos visuais mais expressivos, como texturas de pedra e detalhes ornamentais, foram aplicadas finas camadas de spray dourado em áreas específicas, conferindo um aspecto envelhecido às superfícies. Esse tratamento estético visou reforçar a coerência com o conceito arquitetônico definido no projeto.

Alguns componentes demandaram soluções específicas em razão da prototipagem. A torre do escorregador, por exemplo, recebeu paredes em acetato transparente, material de fácil obtenção e manuseio, adequado para simular o efeito visual pretendido sem inviabilizar a produção no prazo do protótipo. As paredes foram fixadas utilizando cola instantânea (super bonder) e, em alguns casos, reforçadas com cola quente para garantir estabilidade durante os testes.

As peças de ímãs, utilizadas para o ranking de proximidade dos personagens, foram produzidas em mdf cortado a laser. Após o corte, receberam adesivos com as imagens representativas de cada personagem, de forma a unir clareza visual e resistência no manuseio.

Já as peças de personagem centrais foram produzidas em impressão em acrílico, permitindo encaixe no suporte desenvolvido e garantindo maior durabilidade em comparação a impressões em papel.

O processo de pintura e acabamento das peças levou aproximadamente quatro dias, considerando o tempo necessário para aplicação, secagem e sobreposição de camadas. O resultado final proporcionou protótipos esteticamente coerentes e funcionalmente adequados para os testes de imersão e usabilidade com os jogadores, mantendo o equilíbrio entre detalhamento visual e viabilidade de prototipagem. (Figura 35).

Figura 35 - Modelo do Protótipo final (Unidade)



Fonte: O Autor.

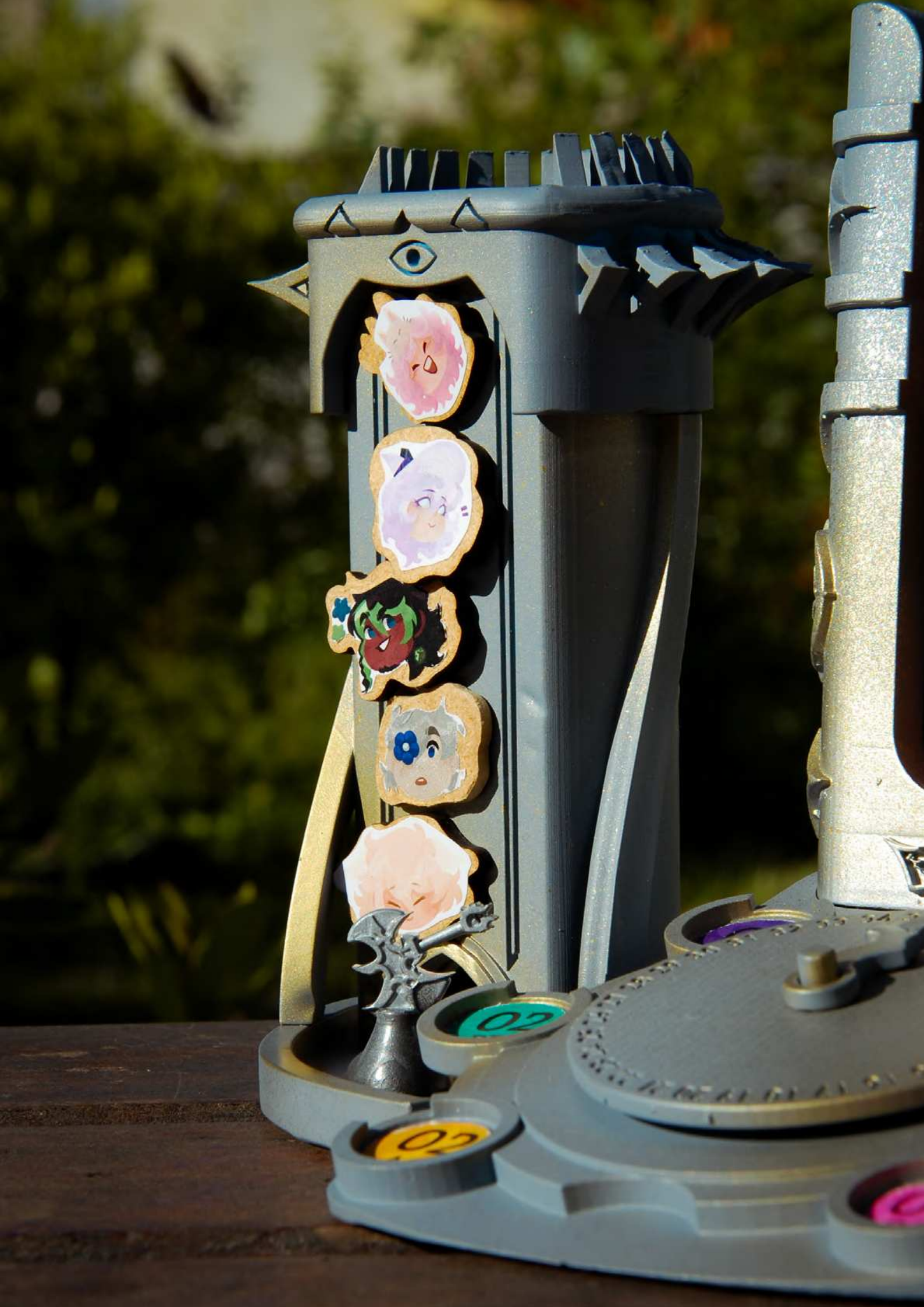






02







05
ENC

27 28 29 30 31 32 33 34 35
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

0

5.7. Playtest dos Protótipos

Os playtests dos protótipos no segundo ciclo foram realizados com três grupos distintos de jogadores, a fim de obter percepções diversificadas e avaliar o funcionamento do set de jogador em diferentes contextos de experiência.

O primeiro grupo foi composto pelos mesmos jogadores que participaram de todas as etapas anteriores do projeto, desde a experimentação inicial no papel até os mockups físicos. Esse grupo apresentou uma combinação equilibrada entre jogadores experientes e inexperientes em RPG de mesa, oferecendo uma visão ampla sobre a evolução do produto e permitindo comparar como o protótipo dialogava com as versões anteriores testadas.

O segundo grupo foi formado exclusivamente para este ciclo, com o objetivo de avaliar os protótipos sem influências das fases anteriores. Seus integrantes eram jogadores inexperientes em RPG de mesa, fator importante para verificar o nível de entendimento da interface e a usabilidade do set de jogador por pessoas com pouca familiaridade com o hobby.

O terceiro grupo surgiu pela mesma necessidade do segundo, mas com foco em jogadores majoritariamente experientes em RPG de mesa, que representam o público-alvo central do projeto. Esse recorte permitiu compreender como os protótipos se comportariam diante de um olhar mais crítico e habituado às práticas do RPG.

Cada grupo participou de duas sessões de jogo em tempos variados. O grupo 1 jogou duas sessões de 5 horas cada, totalizando 10 horas de campanha. O grupo 2 participou de sessões de 5 e 3 horas, somando 7 horas de jogo. O grupo 3 realizou duas sessões mais longas, de 7 horas cada, totalizando 14 horas de campanha. A escolha por duas sessões por grupo foi entendida como suficiente para validar o funcionamento dos protótipos, ainda que a campanha completa tenha uma expectativa de cerca de 24 horas corridas de duração.

Os testes aconteceram em ambientes variados, que incluíram residências e áreas abertas. Em todos os casos, as mesas foram preparadas e organizadas de forma a favorecer a imersão, com uso de música ambiente e ajustes simples de atmosfera, sem que isso comprometesse o foco na observação dos sets de jogador. O objetivo foi manter condições semelhantes às sessões reais de RPG, mas sem criar distrações que afastassem a atenção do protótipo.

Ao final de cada sessão, foi realizado novamente o processo de discussão aberta, método que já havia se mostrado funcional durante a validação dos mockups. Esse formato, por sua natureza mais espontânea e próxima das interações próprias do RPG, trouxe sinceridade às opiniões e facilitou a expressão dos jogadores. Durante essas discussões, o autor, que também assumiu a função de mestre da narrativa, registrou manualmente os pontos levantados, os quais foram posteriormente sistematizados para análise e consolidação dos feedbacks.













5.8. Validação do Segundo Ciclo

A validação dos protótipos desenvolvidos no segundo ciclo buscou aprofundar a compreensão sobre como o set de jogador influencia na experiência dos participantes durante a sessão de RPG. Para isso, foram adotados dois caminhos complementares de análise. O primeiro consistiu em observar separadamente os três grupos de jogadores que participaram dos playtests, destacando suas percepções coletivas a respeito de imersão, entendimento das informações, affordance, funcionalidade das mecânicas, coerência estética, ritmo de jogo e narrativa. Essa leitura por grupos permite identificar diferenças entre públicos com distintos níveis de experiência no RPG de mesa.

O segundo caminho foi elaborado a partir da proposta de reunir todos os feedbacks individuais, buscando identificar perfis de jogadores que transcendem a divisão por grupos. Nessa abordagem, cada perfil é definido pelas características predominantes de participação, dificuldades e facilidades demonstradas durante o uso do protótipo. Essa leitura permite compreender de forma mais ampla como diferentes tipos de jogadores interagem com o set, oferecendo pistas valiosas para ajustes futuros e para a aplicação do produto em contextos variados.

Combinados, esses dois métodos possibilitam uma visão mais completa da recepção do protótipo: enquanto a análise por grupos evidencia padrões coletivos, a leitura por perfis revela nuances individuais que ajudam a compreender melhor as necessidades e expectativas dos jogadores.

5.8.1 Análise por Grupo

A validação do segundo ciclo com os protótipos tridimensionais trouxe resultados consistentes e alinhados ao que vinha sendo observado nos testes de mockup, mas agora com maior clareza sobre o papel da estética, do affordance e da funcionalidade no set de jogador. Três grupos diferentes participaram dos playtests, permitindo observar como perfis variados de jogadores reagiram à proposta.



Grupo 01

+Experientes

2 Sessões de 5 horas

Comparação com mockups

Percepção de evolução

Maior conexão com a história

O **Grupo 01**, formado por jogadores que acompanharam todas as etapas do projeto, demonstrou facilidade imediata no entendimento e uso do protótipo. A familiaridade com o sistema e com as versões anteriores favoreceu a adaptação, mas o ponto central destacado foi a percepção de evolução em relação aos mockups. A tridimensionalidade ampliada e a estética arquitetônica aumentaram a imersão, enquanto soluções como os pontos de magia no escorregador (Figura 36), mostraram-se altamente atrativas, instigando o grupo a explorar mais intensamente essa mecânica. Apesar de pequenas dificuldades técnicas com os ímãs nos pontos de proximidade, o conjunto foi avaliado de forma muito positiva, sendo reconhecido como um avanço em clareza, usabilidade e engajamento narrativo. Do ponto de vista da narrativa, o grupo relatou maior conexão com a história, justamente por sentir que as novas mecânicas reforçavam a ambientação e o ritmo do jogo.

Segundo as observações do mestre, esse grupo conseguiu utilizar com bastante frequência as mecânicas propostas, principalmente a de pontos de magia, e reconheceu no protótipo uma evolução significativa em comparação aos mockups. A diminuição da quantidade de informações na interface também facilitou a compreensão geral, contribuindo para uma experiência mais fluida e envolvente.

Grupo 02

+Inexperientes

2 Sessões de 3 & 5 horas

Aprendizado constante

Apoio para exploração

Uso frequente dos pontos de proximidade



O **Grupo 02**, composto por jogadores inexperientes em RPG de mesa, apresentou maior dificuldade inicial de adaptação ao set. A ausência de familiaridade com as mecânicas básicas exigiu momentos de explicação e relembração durante a partida. No entanto, após essa curva de aprendizado, as informações do set se tornaram claras e acessíveis, validando a funcionalidade também para esse público. O protótipo foi avaliado como esteticamente coerente com o mundo narrativo, o que ajudou a cativar os jogadores e manter seu interesse na história, mesmo quando não utilizavam as mecânicas com tanta frequência. O grupo preferiu explorar o universo do jogo e interagir com NPCs, comportamento esperado de iniciantes, mas que reforça o papel do set em apoiar o entendimento básico do sistema.

Do ponto de vista do mestre, o grupo demonstrou que, mesmo sem grande experiência, a simplicidade do sistema e a clareza das informações após o período inicial de adaptação permitiram que todos participassem ativamente. Ainda que os pontos de magia não tenham sido usados com a mesma intensidade que nos outros grupos, a mecânica de proximidade foi bastante explorada, ampliando a interação entre personagens e narrativa.

Grupo 03

+Experientes

2 Sessões de 7 horas

Clareza de uso imediata

Uso frequente dos pontos de magia

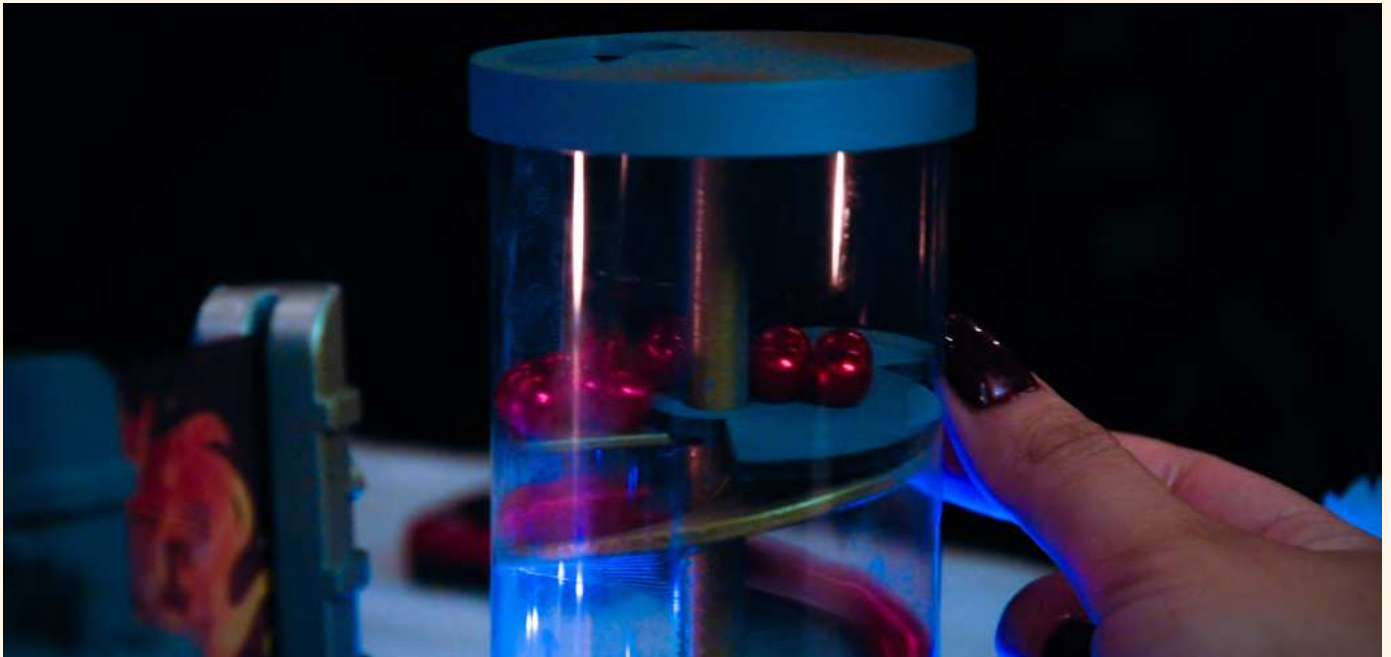
Percepção tátil e sonora

O **Grupo 03**, formado por jogadores majoritariamente experientes, apresentou os feedbacks mais entusiasmados. A clareza de uso foi imediata, sem necessidade de adaptação, e a empolgação com o protótipo ficou evidente desde o início das sessões. O escorregador de pontos de magia foi novamente considerado o destaque, instigando o uso frequente da mecânica e reforçando a percepção tátil e sonora da ação.

Além disso, o ranking dos pontos de proximidade (Figura 37) foi interpretada como um recurso narrativo eficaz, permitindo separar escolhas de personagem das preferências pessoais dos jogadores, o que fortaleceu a interpretação. Outro ponto marcante foi a imersão proporcionada pelo set tridimensional, que fez com que os participantes não percebessem a extensão das sessões de até sete horas, relatando que o tempo passou de forma fluida e prazerosa.

Segundo o mestre, esse grupo apresentou um ritmo exemplar de exploração e combate, mantendo foco constante na narrativa. O set foi reconhecido não apenas como funcional, mas também como um elemento que potencializou a imersão estética e narrativa, ajudando a reforçar a atmosfera arquitetônica do mundo do jogo.

Figura 36 - Mecânica de Pontos de Magia



Fonte: O Autor.

Figura 37 - Mecânica de Pontos de Proximidade



Fonte: O Autor.

Em síntese, a análise por grupo demonstrou que o protótipo conseguiu atender tanto jogadores experientes quanto inexperientes, com maior ou menor tempo de adaptação, e que a combinação entre tridimensionalidade, estética arquitetônica e mecânicas táteis trouxe ganhos claros de imersão e funcionalidade em comparação às versões anteriores.

Além disso, ficou evidente que a narrativa, teve sua recepção potencializada pela presença do set, confirmando o papel do design de produto como mediador entre mecânica, estética e história.

5.8.2 Análise por Perfil

Para complementar a validação do protótipo tridimensional, foi feita uma análise baseada em perfis de jogadores, permitindo compreender como diferentes estilos de jogo interagem com o set. Cada jogador participante dos grupos foi classificado em um perfil de estilo, considerando comportamento, tendências de jogo e forma de interação com as mecânicas propostas (Figura 38).

O método adotado consiste em identificar padrões comuns entre os jogadores e agrupá-los em perfis representativos, de forma a compreender preferências, comportamentos recorrentes e pontos de engajamento ou dificuldade. Diferentemente da análise por grupo, que observa a dinâmica coletiva, a análise por perfis foca em como jogadores individuais ou tipos de jogadores utilizam os componentes do protótipo, destacando quais elementos atraem mais interesse e quais podem demandar ajustes.

A decisão de usar esse método foi motivada pelo interesse em avaliar a flexibilidade do set para diferentes estilos de jogador. Embora não exista um modelo consolidado de análise de perfis aplicado diretamente ao RPG de mesa, a proposta dialoga com pesquisas já realizadas em outros contextos de jogos. Bartle (1996), por exemplo, apresentou uma das primeiras tipologias ao identificar perfis de jogadores, categorizando-os em Killers, Achievers, Explorers e Socializers. Mais recentemente, Marczewski (2015) desenvolveu a tipologia Player and User Types, voltada para gamificação, explorando como diferentes estilos de usuários interagem com sistemas lúdicos, este procedimento permitiu observar padrões de comportamento específicos, como preferência por exploração, combate, interação narrativa ou análise estratégica. Cada perfil foi associado a um conjunto de características, e o uso do protótipo foi analisado a partir dessas categorias, oferecendo insights sobre quais mecânicas e elementos do set são mais relevantes para cada tipo de jogador.

Figura 38 - Perfis de Jogador dos Playtests



Fonte: O Autor.

Perfil Explorador

Jogadores com forte tendência a investigar e descobrir todos os elementos do universo do jogo. Gostam de examinar mapas, sets e interagir com mecânicas visuais. Por isso, a mecânica mais utilizada por esse perfil foi a visualização de atributos e pontos de magia, além da exploração de itens e elementos do cenário. Esse perfil valoriza a tridimensionalidade e os detalhes estéticos, pois eles ampliam a sensação de imersão e recompensa a curiosidade.

Perfil Cavaleiro

Jogadores orientados à ação e ao combate constante. Tendem a se engajar mais em batalhas e na aplicação prática de habilidades e recursos. Por isso, utilizam frequentemente cartas, pontos de magia e pontos de vida, explorando ao máximo as mecânicas que influenciam diretamente o desempenho em combates. Esse perfil aprecia feedback tátil e claro, que facilita a tomada de decisão rápida durante a partida.

Perfil Extrovertido

Jogadores sociais que gostam de interagir com NPCs e outros personagens, valorizando relações e desenvolvimento da história. Costumam dar atenção especial ao ranking dos pontos de proximidade, pois ele permite acompanhar as conexões entre personagens e decisões narrativas. Esse perfil tende a explorar o protótipo de forma mais qualitativa, utilizando os elementos para enriquecer o roleplay e a imersão no enredo.

Perfil Estratégico

Jogadores focados na otimização de recursos e nas melhores escolhas táticas. Analisam cada mecânica e elemento do set para maximizar vantagem durante a partida. Pontos de magia, cartas e rankings são explorados sistematicamente, e o uso das mecânicas reflete planejamento e cálculo estratégico. Esse perfil se beneficia de interfaces claras e de indicadores visuais que facilitem decisões rápidas e precisas.

Perfil Observador

Jogadores iniciantes ou menos experientes, que tendem a acompanhar a dinâmica do jogo antes de se engajar plenamente. Inicialmente exploram o protótipo de forma mais cautelosa, focando na compreensão das regras básicas e na exploração do set como guia de aprendizado. A curiosidade é estimulada por mecânicas visuais simples e pela estética clara, que ajudam na familiarização e na participação ativa posterior.

A análise mostra que o protótipo tridimensional do set atende a uma diversidade de estilos de jogadores, cada um explorando as mecânicas de acordo com suas preferências e tendências. Os perfis **Explorador** e **Cavaleiro** se mostraram os mais engajados com os recursos físicos e visuais do set, explorando intensamente pontos de magia, cartas e atributos. O perfil **Extrovertido** destacou-se no uso do ranking de proximidade e na interação narrativa, reforçando o papel do set na imersão estética e social. Já os perfis **Estratégico** e **Observador** se beneficiaram da clareza das informações e do layout organizado, usando o protótipo para planejar jogadas ou aprender o sistema.

Isso confirma que o set é flexível e inclusivo, conseguindo engajar jogadores com diferentes estilos, e indicam quais mecânicas e elementos do set despertam mais interesse conforme o perfil de jogador.

5.9 Estudo de Jogabilidade

O estudo de jogabilidade buscou compreender como a interação física com o set influencia a experiência do jogador em RPG de mesa, destacando de que forma as mecânicas tangíveis moldam decisões, estratégias e escolhas narrativas. Em RPGs, a jogabilidade não se limita à execução de regras; ela envolve a forma como o jogador manipula fichas, cartas, miniaturas e outros componentes, interpretando seu papel dentro da narrativa e interagindo com o ambiente de forma física e simbólica (Salen & Zimmerman, 2004).

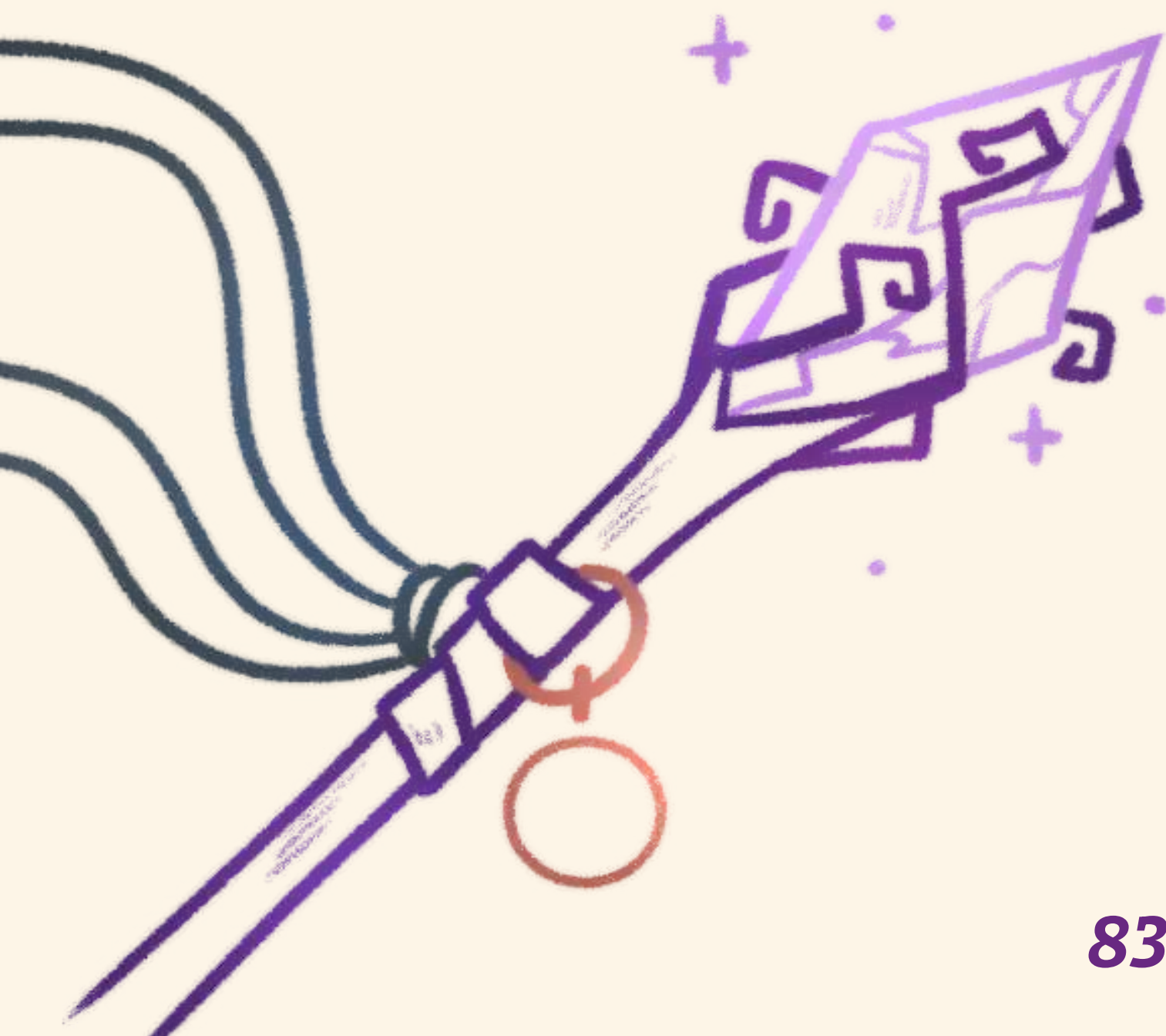
Durante as sessões, observou-se que a presença de elementos tridimensionais e mecânicas táteis direciona a atenção do jogador e orienta suas decisões. Por exemplo, sistemas que apresentam indicadores físicos de atributos, pontos de vida ou magia oferecem feedback imediato, permitindo que o jogador visualize consequências de suas escolhas e adapte suas estratégias em tempo real. Essa interação concreta com os recursos do jogo facilita a compreensão das regras, mas também influencia a forma como o jogador se envolve com a narrativa: ao manipular cartas ou pontos de magia, o jogador internaliza o impacto de suas ações dentro da história, fortalecendo a imersão.

Mecânicas físicas também modulam o estilo de interação. Jogadores exploratórios tendem a usar os componentes para investigar possibilidades e descobrir detalhes do mundo, enquanto jogadores orientados à ação priorizam recursos que afetam resultados de combate, e jogadores voltados para a narrativa utilizam indicadores de proximidade ou rankings para guiar decisões sociais e desenvolvimento de personagens. Esse comportamento evidencia que a jogabilidade é moldada tanto pelas regras quanto pelo design dos componentes, e que a interação física funciona como um mediador entre sistema e narrativa, tornando as escolhas mais intuitivas e significativas.

O estudo reforça ainda que a manipulação de elementos tangíveis contribui para a percepção de controle e engajamento. Em RPGs de mesa, quanto mais o jogador consegue interagir fisicamente com recursos que representam consequências diretas de suas decisões, maior é a imersão e a motivação para explorar diferentes estratégias. Essa relação entre mecânica física e narrativa não apenas facilita a tomada de decisão, mas também promove experiências variadas conforme o perfil de cada jogador, mostrando que o design do set influencia de forma decisiva o fluxo da jogabilidade (Huang & Shih, 2016; Lankoski & Bopp, 2009).

Portanto, o estudo de jogabilidade evidencia que a interação física com o sistema e o set é um componente central da experiência em RPG de mesa, permitindo que os jogadores moldem suas escolhas e vivenciem a narrativa de forma mais envolvente, estratégica e pessoal, independente do nível de experiência prévia.

Conclusão



6. Conclusão

Este projeto nasceu da intenção de repensar como o RPG de mesa pode ser vivenciado, tendo como ponto de partida o desenvolvimento de um set físico que unisse clareza, estética e funcionalidade. Contudo, ao longo do processo, ficou evidente que o escopo não se limitava a esse componente isolado. O set foi, de fato, o foco do desenvolvimento e validação, mas foi inseparável da criação de um sistema próprio e de uma narrativa específica, ambos concebidos para dar sentido e vida ao protótipo. Assim, este trabalho não se restringe a apresentar um produto, mas propõe uma experiência completa de RPG construída a partir do design de produto como eixo central.

Os resultados mostraram que o set físico cumpriu seu papel de organizar, guiar e facilitar a jogabilidade, mas também que a história e o sistema foram fundamentais para que a experiência fosse significativa. A interação dos jogadores demonstrou que mecânicas tangíveis, como pontos de magia, ranking de proximidade e visualização de atributos, não apenas sustentaram o funcionamento do jogo, mas moldaram a forma como cada participante tomou decisões, explorou o mundo e se envolveu com a narrativa. O projeto evidenciou que o design de produto, quando aplicado ao RPG, pode extrapolar a função de interface: ele se torna mediador entre regras, universo ficcional e experiência coletiva (Salen & Zimmerman, 2004; Lankoski & Bopp, 2009).

Ainda que a justificativa inicial tenha se concentrado no set, os resultados apontam para a amplitude que o RPG permite. O sistema pode ser expandido, novas mecânicas podem ser incorporadas, e diferentes produtos podem ser derivados dessa proposta. A modularidade do RPG e sua abertura à experimentação tornam evidente que este projeto é apenas um ponto de partida, e não um encerramento. Ele mostra que há espaço para inovações materiais e narrativas no universo dos jogos de mesa, confirmando o potencial do design de produto como campo estratégico de criação (Huang & Shih, 2016).

No entanto, talvez o maior alcance deste trabalho esteja para além de qualquer componente físico ou sistema formalizado. Durante as sessões de teste, ficou claro que o RPG é, antes de tudo, uma experiência humana. Ao criar histórias, compartilhar decisões e construir mundos coletivos, os jogadores também criaram vínculos, amizades e memórias. O projeto demonstrou que, com o apoio de ferramentas bem desenvolvidas, o RPG revela sua força emocional: a capacidade de unir pessoas em torno da imaginação, de proporcionar pertencimento e de transformar encontros em narrativas inesquecíveis.

Portanto, a conclusão que se apresenta não é apenas a validação de um set físico ou de um sistema narrativo, mas o reconhecimento de que este trabalho deu forma a algo maior. Ele mostrou que o RPG, quando sustentado por um design cuidadoso e por uma história envolvente, ultrapassa o campo do jogo e se torna um espaço de experiências coletivas profundas. Mais do que um projeto, este trabalho se consolidou como uma história vivida, um exemplo do poder que o RPG tem de criar mundos, fortalecer laços e revelar que, no encontro entre pessoas e imaginação, sempre há espaço para algo novo nascer.



6.1 Considerações Finais

Com a finalização do segundo ciclo de desenvolvimento e validação, tornou-se evidente que o protótipo apresenta não apenas boa aceitação pelos diferentes perfis de jogadores, como também potencial de expansão e refinamento futuro. Os testes demonstraram que a tridimensionalidade aplicada ao set de jogador contribuiu diretamente para a imersão e o ritmo de jogo, oferecendo estímulos táteis, visuais e narrativos que enriqueceram a experiência da campanha.

Entretanto, como todo protótipo em estágio exploratório, algumas melhorias técnicas podem ser implementadas para uma futura aplicação do produto. Entre os principais pontos identificados, destaca-se a necessidade de otimizar o sistema de ímãs utilizado nos pinos de proximidade, reduzindo seu tamanho e ajustando a força magnética para garantir encaixes mais firmes e padronizados. Da mesma forma, os indicadores numéricos dos atributos, poderiam ser substituídos por pequenas fichas produzidas em corte a laser (como MDF ou acrílico), de modo a garantir maior durabilidade e facilidade de substituição durante o uso.

Além disso, os módulos estruturais do set demonstram espaço para expansão futura, seja por meio de novos elementos que dialoguem com mecânicas adicionais, seja pela adaptação para outros RPGs já populares no mercado. A modularidade do design tridimensional também abre portas para personalizações temáticas, expansões narrativas e até variações de arquitetura para diferentes culturas e regiões do mundo fictício criado.

Assim, o protótipo cumpre seu papel como etapa de verificação e consolidação das hipóteses projetuais, ao mesmo tempo em que revela caminhos promissores para seu aprimoramento. O avanço observado entre mockups e protótipos valida a proposta de transformar o set de jogador em um componente físico que amplifique a imersão e torne o RPG mais dinâmico, intuitivo e memorável para diferentes públicos.



Referências

- ALIGHIERI, Dante.** A Divina Comédia. 1320.
- APPELCINE, J.** Design de Jogos e Narrativas de RPG. 2011.
- APPELCINE, Shannon.** Designers & Dragons: A History of the Roleplaying Game Industry '70-'79. 2011.
- APPELCINE, Shannon.** Designers & Dragons: A History of the Roleplaying Game Industry '80-'89. 2012.
- APPELCINE, Shannon.** Designers & Dragons: A History of the Roleplaying Game Industry '90-'99. 2013.
- BAKER, Vincent.** Apocalypse World. Lumpley Games, 2010.
- BARTLE, R.** Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. Journal of Virtual Environments, 1996.
- BOUVET, Cedric.** 3D Printing for Dummies. Hoboken: John Wiley & Sons, 2019.
- CHILDRES, Isaac.** Gloomhaven. Cephalofair Games, 2017.
- FANTASY FLIGHT GAMES.** Descent: Legends of the Dark. Fantasy Flight Games, 2021.
- FANTASY FLIGHT GAMES.** Talisman (4ª Edição Revisada). Fantasy Flight Games, 2008.
- FRIEDMAN, A.** Descent: Journeys in the Dark. Fantasy Flight Games, 2005.
- FROM SOFTWARE.** Dark Souls. Namco Bandai Games, 2011.
- GAIMAN, N.** The Sandman. DC Comics, 1989.
- GARFIELD, R.** Magic: The Gathering. Wizards of the Coast, 1993.
- GIBSON, Ian; ROSEN, David; STUCKER, Brent.** Additive Manufacturing Technologies: 3D Printing, Rapid Prototyping, and Direct Digital Manufacturing. 2. ed. New York: Springer, 2015.
- GOTHELF, J.; SEIDEN, J.** Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.
- GUO, N.; LEU, M. C.** Additive Manufacturing: Technology, Applications and Research Needs. Frontiers of Mechanical Engineering, v. 8, p. 215-243, 2013.
- GYGAX, Gary; ARNESON, Dave.** Dungeons & Dragons. TSR, 1974.
- HUANG, W. H.; SHIH, T.** The Player's Experience in Analog Role-playing Games: Exploring the Intersection of Technology and Traditional Roleplay. Computers in Human Behavior, v. 63, p. 425-433, 2016.
- JACOBS, J.** Pathfinder. Paizo Publishing, 2009.
- KOZINETS, Robert V.** Netnography: Doing Ethnographic Research Online. London: SAGE Publications, 2010.
- LAZZARO, N.** Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story. XEODesign, Inc., Oakland, CA, 2004.
- LANKOSKI, P.; BOPP, J.** Understanding Game User Experience: Towards a User-Centric Design of Games. In: DiGRA 2009 Conference Proceedings. 2009.
- MACEDONIA, Bruce.** Betrayal at House on the Hill. Avalon Hill Games, 2004.

MARCZEWSKI, A. Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking & Motivational Design. CreateSpace Independent Publishing, 2015.

MIHOYO. Genshin Impact. miHoYo, 2020.

MILTON, John. O Paraíso Perdido. 1667.

NGO, T. D. et al. Additive Manufacturing (3D Printing): A Review of Materials, Methods, Applications and Challenges. Composites Part B: Engineering, v. 143, p. 172–196, 2018.

OPENAI/CHATGPT. Conteúdo gerado em resposta a "Poderia me ajudar a estruturar os tópicos do meu relatório de tcc?", 10 de março de 2025.

OPENAI/CHATGPT. Conteúdo gerado em resposta a "Do Tcc, que nomes posso usar para os detalhes dos componentes das alternativas?", 07 de abril de 2025.

PAIZO PUBLISHING. Pathfinder Roleplaying Game. Paizo, 2009.

PINTEREST. Imagem referente a componentes físicos de RPG. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/3096293490221615/>. Acesso em: 22 set. 2025.

REDDIT. Activity: Physical Elements in RPG Design. Disponível em: https://www.reddit.com/r/RPGdesign/comments/cfzjlj/rpgdesign_activity_physical_elements_in_rpg/. Acesso em: 28 abr. 2025.

REDDIT. How Do You Use Physical Maps in RPGs?. Disponível em: https://www.reddit.com/r/DnD/comments/1cso8v9/how_do_you_use_physical_maps/. Acesso em: 28 abr. 2025.

REDDIT. Looking for a Miniature Game with a Fast Setup. Disponível em: https://www.reddit.com/r/Solo_Roleplaying/comments/li2c5js/looking_for_a_miniature_game_with_a_fast_setup/. Acesso em: 28 abr. 2025.

REDDIT. Preferred Miniatures to Use. Disponível em: https://www.reddit.com/r/alienrpg/comments/rp48d2/preferred_miniatures_to_use/. Acesso em: 28 abr. 2025.

REDDIT. Thoughts on RPG Design. Disponível em: https://www.reddit.com/r/rpg/comments/183mjch/thoughts_on_rpg_design/. Acesso em: 28 abr. 2025.

REDDIT. What Kind of Maps Do You Prefer for Running RPGs?. Disponível em: https://www.reddit.com/r/rpg/comments/17rk4co/what_kind_of_maps_do_you_prefer_for_running/. Acesso em: 28 abr. 2025.

REDDIT. What's the Appeal of Tabletop D&D and Pure RPG?. Disponível em: https://www.reddit.com/r/DnD/comments/1aurvib/whats_the_appeal_of_tabletop_dd_and_pure/. Acesso em: 28 abr. 2025.

REIN-HAGEN, Mark. Vampire: The Masquerade. White Wolf Publishing, 1991.

ROGERS, Yvonne; MILTON, Adam. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. 3. ed. Hoboken: Wiley, 2013.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2004.

SATTERFIELD, Jeff. Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience. O'Reilly Media, 2013.

SHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.

WHITE WOLF. Mage: The Ascension. White Wolf Publishing, 1993.

Apêndice

Apêndice A - Guia tutorial RPG Runas

Rpg do Du

Guia Rápido

Como Jogar o RPG de Genésis Ruína Eterna??



Rpg do Du

Vamos começar?

Como funciona uma Sessão de RPG??



01 Escolha seu personagem

D L C

S D A



02 Escolha sua Classe

Caçadora Mago Cavaleiro



03 Escolha sua Magia



Atributos

São valores que representam as ações básicas do personagem.

Percepção 01 ENC Encantamento

Força 01 FOR Inteligência 01 INT

Agilidade 01 AGI Carisma 01 CAR



01 Organizar a mesa



02 O Mestre da uma situação

O Guarda bloqueia seu caminho!

Mestre

Vou queimar ele com minha magia!

Player



03 Ação e Magia

Player rola o dado e soma seu valor com seu atributo

SUCESSO!

5 + Força = 20



Para ataques o player usa cartas de habilidades

Quando Player usa magia, perde pontos de magia

Apêndice B - Formulário com o público alvo



RPG de Mesa | TCC Design de Produto

Nome e Sobrenome

Texto de resposta curta

Faixa Etária

- Menos de 18 Anos;
- 18 - 24 anos;
- 35 - 44 anos;
- 45 ou mais;

Há quanto tempo você joga ou mestra RPG de mesa?

- 1 a 5 anos

Com que frequência você joga RPG de mesa?

- Uma vez por mês ou menos;
- Algumas vezes por mês;
- Semanalmente;
- Mais de uma vez por semana;

Qual dessas opções melhor descreve sua participação no RPG de mesa?

- Principalmente player;
- Principalmente mestre;
- Alterno entre player e mestre;
- Nunca mestrei, mas tenho interesse;

Quais sistemas de RPG de mesa você já jogou? *(Marque todos que se aplicam)*

- Dungeons & Dragons (D&D);
- Pathfinder;
- Ordem Paranormal;
- Call of Cthulhu;
- 45 ou mais;

Como você costuma jogar RPG de mesa?

- Presencialmente;
- Online (via Discord, Roll20, Foundry, etc.);
- Ambos igualmente;

Perguntas para players (Jogadores)

Quão fácil ou difícil é ler e compreender os dados e informações na ficha de personagem durante uma sessão?

- 1 a 5 (Útil)

Você sente que a ficha de personagem física (ou digital) facilita sua experiência de jogo?

- 1 a 5 (Útil)

Qual a sua opinião sobre o uso de mapas físicos ou digitais nas sessões de RPG?

- Prefiro mapas físicos;
- Prefiro mapas digitais;
- Não uso mapas;
- Depende do tipo de jogo;

Você utiliza algum tipo de ajuda externa (apps ou ferramentas digitais) durante a sessão de RPG?

- Sim, frequentemente;
- Às vezes;
- Não, nunca;

Há algum componente físico (fichas, dados, mapas, etc.) que você gostaria de ver melhorado ou substituído?

- Fichas de personagem;
- Mapas;
- Rolagem de dados;
- Miniaturas/Personagens;

Você acha que a utilização de um mapa 3D, em vez de um mapa 2D tradicional, poderia melhorar sua imersão no jogo?

- Sim, muito;
- Sim, um pouco;
- Não vejo diferença;
- Não, prefiro mapas 2d;

Você acha que a utilização de componentes com respostas táteis (como fichas que podem ser modificadas fisicamente durante o jogo, ou mapas que reagem ao toque) poderia melhorar a interação e o controle de status dos personagens?

- Sim, isso ajudaria muito a tornar o jogo mais interativo;
- Sim, mas não seria um grande diferencial;
- Não, prefiro um sistema mais simples e digital;
- Não, não vejo necessidade de interação tátil;

Perguntas para Mestres

Como você organiza as informações dos personagens (fichas, mapas, notas, etc.) durante as sessões?

- Físico (papel, mapas, etc.);
- Digital (tablets, apps, etc.);
- Ambos;

Você tem alguma dificuldade em gerenciar os componentes físicos durante uma sessão de RPG (fichas, mapas, dados, etc.)?

- Sim, frequentemente;
- Às vezes;
- Não, tudo funciona bem;

Você sente que os jogadores têm facilidade em acompanhar e interagir com os componentes do jogo durante a sessão?

- Sim, eles interagem de maneira fluida;
- Às vezes, há dificuldades;
- Não, frequentemente há problemas de interação;

Em relação ao uso de mapas (físicos ou digitais), como você acha que isso afeta a experiência dos jogadores?

- Melhora muito a imersão e a experiência;
- Ajuda, mas não é essencial;
- Não faz diferença para a experiência;
- Prefiro não usar mapas;

Em termos de ferramentas digitais, você acredita que elas ajudam ou atrapalham o andamento das sessões?

- Ajudam muito;
- Ajudam um pouco;
- Não fazem diferença;
- Atrapalham o funcionamento;

Se fosse possível usar fichas de personagem 3D que representassem os status e mudanças do personagem (por exemplo, marcadores físicos para saúde, mana, experiência, etc.), você acharia isso útil para o jogo?

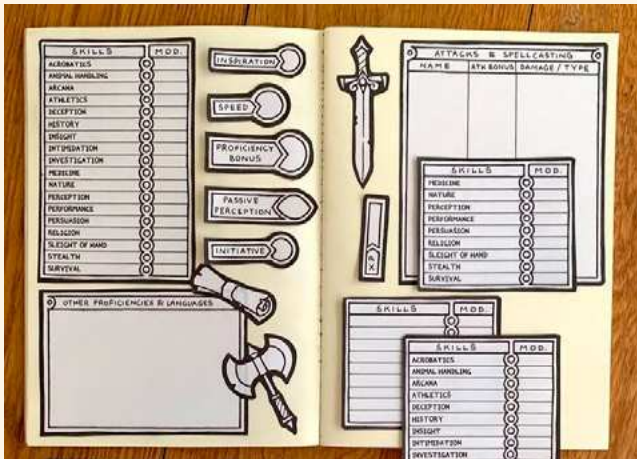
- Sim, seria muito útil e facilitaria a visualização;
- Sim, mas não mudaria tanto minha experiência;
- Não, prefiro a forma tradicional;
- Não, não vejo utilidade;

Obrigado por participar!

Se você quiser compartilhar algo mais sobre sua experiência como jogador ou mestre, deixar sugestões ou destacar pontos positivos e melhorias que considera importantes, este é o espaço!

Anexos

Anexo 1 - Set de Personagem 2D e 3D



Fonte: Pinterest.

Anexo 2 - Miniaturas 3D



Fonte: Pinterest.

Anexo 3 - Mapa 3D



Fonte: Pinterest.

Anexo 4 - Personagens Ilustrados RPG



Amy

Daryon

Selene

Lyra

Dante

Ciel

Fonte: Luiza Ragassi.

Anexo 5 - Guia de Mestre RPG | Npc's



Fonte: Luiza Ragassi.

Universidade Federal do Paraná
Design de Produto
TCC 2025

DECLARAÇÃO USO DE FERRAMENTAS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO 2025

Eu, **Eduardo Henrique Neotti**, portador da matrícula nº GRR20221611, estudante regularmente matriculado no curso de Design de Produto da UFPR, declaro, para os devidos fins, que este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado "*Gênese Ruína Eterna: Interface Físicas e Experiência Lúdica no RPG de Mesa*" é de minha autoria, assumindo total responsabilidade pelo conteúdo aqui apresentado. Declaro ainda que, para o seu desenvolvimento, utilizei as seguintes ferramentas de Inteligência Artificial (IA) de maneira complementar ao desenvolvimento autoral, tendo as informações geradas por IA sido devidamente validadas e adaptadas ao contexto do projeto.

Ferramentas de IA utilizadas e respectivos objetivos do seu uso:

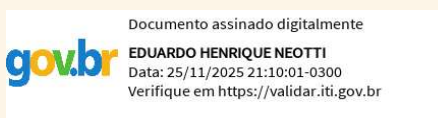
1 - Chat GPT

Objetivo do uso no TCC: Foi utilizado como apoio para encontrar nomes mais adequados e temáticos para alguns dos componentes físicos do projeto. Através de sugestões e trocas rápidas, foi possível alinhar a função de cada peça ao universo lúdico do RPG, resultando em nomes como "relógio de vida", "potes de atributos" e "pontos de proximidade", que reforçam a imersão e aspecto lúdico do projeto.

2 - Chat GPT

Objetivo do uso no TCC: Também foi utilizado como ferramenta de apoio para organizar a estrutura do relatório, principalmente na definição da ordem dos tópicos e no ajuste do sumário com base em referências acadêmicas. Isso ajudou a manter um fluxo mais lógico de leitura e facilitou o encaixe das informações ao longo do desenvolvimento dos textos.

Curitiba, 2025



Eduardo Henrique Neotti

Gênesis

RUINA
ETERNA

Este projeto foi desenvolvido não apenas por um designer, mas por um jogador e mestre apaixonado pelo mundo do RPG. Mais do que uma pesquisa acadêmica, este trabalho representa anos de vivência em mesas de jogo, narrativas criadas, mundos imaginados e conexões construídas entre jogadores.

Cada decisão de design aqui apresentada foi guiada por uma profunda compreensão do que torna a experiência de jogar RPG única, envolvente e inesquecível. Que este projeto sirva não apenas como um produto funcional, mas como uma homenagem ao universo que me formou como criador, contador de histórias e designer.

