

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

JÚLIA DE SOUSA AZEVEDO

**JOGO ROLE-PLAYING GAME ACESSÍVEL PARA DEFICIENTES
VISUAIS**

**VOLTA REDONDA
2019**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**JOGO ROLE-PLAYING GAME ACESSÍVEL PARA DEFICIENTES
VISUAIS**

Monografia apresentada ao Curso de Design do
UniFOA como requisito à obtenção do título de
bacharel em Design.

Aluno: Júlia de Sousa Azevedo

Orientador: Prof.^a Aline Rodrigues Botelho

**VOLTA REDONDA
2019**



Fundação Oswaldo Aranha



FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado: JOGO ROLE-PLAYING GAME ACESSÍVEL PARA DEFICIENTES VISUAIS.

Elaborado por JULIA DE SOUSA AZEVEDO, apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design.

Aprovado em 04 de novembro de 2019.

Banca Avaliadora

Aline Rodrigues Botelho – Doutora – UniFOA - Professor Orientador

Laert dos Santos Andrade – Mestre - UniFOA - Professor Avaliador

Patrícia Soares Rocha Alves – Mestre - UniFOA - Professor Avaliador

AGRADECIMENTOS

Gostaria agradecer à todas as pessoas que me ajudaram de alguma forma a concluir esse trabalho.

À minha mãe, Sandra Meira de Sousa que proporcionou e sempre me apoiou em todos os projetos desse curso.

Aos meus amigos, principalmente meu melhor amigo Gabriel Rosa Teixeira dos Santos, que esteve ao meu lado quando mais precisei.

Ao meu namorado, Paulo Filipe Soares do Nascimento Benedito, por acreditar no meu potencial quando nem mesmo eu acreditava.

E a minha orientadora, Aline Rodrigues Botelho, por confiar que eu poderia fazer mais.

RESUMO

Os jogos de tabuleiro e de cartas são considerados objetos de lazer há muitos anos, porém, não é tão comum jogos que sejam adequados para a utilização por pessoas com deficiência visual. Esse projeto apresenta uma interação entre o deficiente visual e o não deficiente utilizando o sistema Role-Playing Game – RPG, explorando o uso da imaginação dos jogadores que interpretam personagens dentro de uma história de fantasia. O projeto apresenta o layout de um jogo de Role-Playing Game acessível para deficientes visuais utilizando os conceitos do Design Universal e a metodologia do design thinking com o intuito de ajudar na inclusão dos deficientes visuais na sociedade com a interação durante a partida com os demais jogadores.

Palavras-chave: Jogo, Role-Playing Game, deficiente visual, Design Universal, Design Thinking, Design Inclusivo

ABSTRACT

Board games and card games have been considered as leisure objects for many years, however, it is not so common games that are suitable for use by visually impaired people. This project presents an interaction between the visually impaired and the non-disabled using the Role-Playing Game - RPG system, exploring the use of the imagination of players who play characters within a fantasy story. The project presents the layout of a Role-Playing Game accessible to the visually impaired using the concepts of Universal Design and the methodology of design thinking. In order to help placing the visually impaired in society through the interaction during the match with other players.

Key words: Game, Role-Playing Game, visually impaired, Design Universal, Design Thinking, Inclusive Design

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	16
2 DEFINIR.....	17
2.1 Problema.....	17
2.2 Objetivos.....	17
2.2.1 Objetivo geral.....	17
2.2.2 Objetivos específicos.....	17
2.2.3 Objetivos operacionais.....	17
2.3 Justificativa.....	18
2.4 Metodologia.....	20
3 PESQUISAR.....	22
3.1 Breve história dos jogos de tabuleiro.....	22
3.1.1 Sistema escolhido.....	25
3.2 Deficiência visual e seus níveis.....	27
3.2.1 Dificuldades de interação do deficiente visual.....	28
3.3 Design.....	30
3.3.1 Design Universal.....	30
3.3.2 Cor.....	30
3.3.3 Tipografia.....	35
3.3.4 Papéis.....	43
3.3.5 Identidade visual.....	46
3.4 Análise de similares.....	49
3.4.1 Bloodborne.....	49
3.4.2 Dixit.....	51
3.4.3 A guerra dos tronos.....	54
3.4.4 Tabela comparativa dos similares.....	56
4 SÍNTESE.....	58
5 GERAR IDEIAS.....	60
6 IMPLEMENTAR.....	82
7 CONCLUSÃO.....	90
REFERÊNCIAS.....	91
ANEXOS.....	95

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Etapas do design segundo o livro design básico – design thinking. AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul. (01/2015). *Design Thinking, 1st edição*. [Minha Biblioteca]. Retirado de <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577808267/>

Figura 2. Exemplo de jogo de damas. Disponível em: <<http://www.xadrezgigante.com.br/wp-content/uploads/2015/05/jogo-de-damas-1.jpg>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 3. Tabuleiro e peças do jogo, “jogo da vida”. Disponível em: <https://abrilsuperinteressante.files.wordpress.com/2018/07/55f306120e216344930211e3jogo-da-vida_me-25.jpeg?quality=70&strip=info>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 4. Livro do jogador Dungeons&Dragons. Disponível em: <http://statics.livrariacultura.net.br/products/capas_lg/764/7028764.jpg>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 5. Exemplo de uma ficha de RPG. Disponível em: <<https://i0.wp.com/nerdywithchildren.com/wpcontent/uploads/2012/10/PenandPaper.jpg>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 6. Exemplo de círculo cromático. AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul. (01/2014). *Fundamentos de Design Criativo, 2nd edição*. [Minha Biblioteca]. Retirado de <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540701281/>

Figura 7. Exemplo de um livro de amostras de cores Pantone. Disponível em: <https://i2.wp.com/www.coraparencia.com.br/wpcontent/uploads/2017/02/GG6103N_bridge.jpg?fit=1000%2C1000>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 8. Exemplo de matiz, saturação e brilho nesta ordem. Disponível em: <https://focusfoto.com.br/wp-content/uploads/2017/01/1-escola_focus_Hue_Value_Saturation.png>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 9. Cores primárias em RGB e CMYK. AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul. (01/2014). *Fundamentos de Design Criativo, 2nd edição*. [Minha Biblioteca]. Retirado de <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540701281/>

Figura 10. Exemplo de cores secundárias. Disponível em: <<http://manualdoartista.com.br/wp-content/uploads/2015/06/cores-secundarias.png>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 11. Exemplos de cores terciárias. Disponível em: <<https://cdnstatic8.com/fontedearte.com/wp-content/uploads/2017/03/estudo-das-cores-terciarias.png>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 12. Exemplo da forma romana. Disponível em: <<https://d144mzi0q5mijx.cloudfront.net/img/E/M/Empiric-Romana.png>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 13. Exemplo da forma romana light. Disponível em: <<https://cdnimg.fonts.net/CatalogImages/23/344463.png>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 14. Exemplo da forma negrito. Disponível em: <<https://d144mzi0q5mijx.cloudfront.net/img/Q/U/QUARTZO-demo-Bolda.png>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 15. Exemplo da forma itálico e oblíquo, respectivamente nessa ordem. Disponível em: <<https://caderninhodeideias.files.wordpress.com/2018/04/italic-oblique-11.png?w=1140>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 16. Exemplo da forma condensado. Disponível em: <<http://www.identifont.com/samples2/flat-it/RamaGothicC.gif>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 17. Exemplo da forma estendido. Disponível em: <<https://ct.mob0.com/Fonts/CharacterMap/OCR-A-Extended.png>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 18. Exemplos de famílias tipográficas. AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul. (01/2014). *Fundamentos de Design Criativo, 2nd edição*. [Minha Biblioteca]. Retirado de <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540701281/>

Figura 19. Outros exemplos de famílias tipográficas. AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul. (01/2014). *Fundamentos de Design Criativo, 2nd edição*. [Minha Biblioteca]. Retirado de <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788540701281/>

Figura 20. Exemplos de Maiúsculas, Minúsculas e Versaletes. Disponível em: <<https://mekkalabs.com.br/wp-content/uploads/2017/06/Caixas.jpg>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 21. Exemplo de Caracteres Caudais. Disponível em: <<https://fontmeme.com/images/Script-Font-by-Alejandro-Paul-550x275.jpg>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 22. Exemplos de Ligaturas. Disponível em: <<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/6e/Ligatures.svg/300px-Ligatures.svg.png>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 23. Exemplo de CamelCase. Disponível em: <https://en.owl.institute/system/course_management/file/images/files/000/000/884/400-309/camelcase.png?1509123095>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 24. Exemplo de Caracteres PI. Disponível em: <https://cdn.computerhoy.com/sites/navi.axelspringer.es/public/styles/480/public/media/image/2018/06/como-insertar-simbolos-matematicos-word_3.jpg?itok=tk66z3X_>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 25. Exemplo de Dingbats. Disponível em: <<http://www.identifont.com/samples2/adobe/ZapfDingbats.gif>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 26. Exemplo de Script. Disponível em: <<https://imgs.fontbrain.com/imgs/76/64/3521d8cb8397d4bc9b29c4684aaf/sp-720x400-333333-penultimate.png>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 27. Exemplo de polpa de papel. Disponível em: <https://image.freepik.com/free-photo/elevated-view-of-a-paper-pulp-into-blender_23-2147845481.jpg>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 28. Pasta do papel sendo estendida sobre tela. Disponível em: <https://image.freepik.com/fotos-gratis/mao-da-mulher-embecendo-o-molde-na-polpa-de-papel_23-2147845601.jpg>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 29. Exemplos de abreviações em nomes de marcas. Disponível em: <https://brandtarget.files.wordpress.com/2013/01/airlines_brasil.png?w=800>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 30. Exemplo de nome toponímico. Disponível em: <<https://i2.wp.com/www.goldenrioservicos.com.br/wp-content/uploads/2017/05/cliente-13.png?fit=450%2C300>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 31. Exemplo de nomes baseados em nome de pessoa. Disponível em: <<https://i0.wp.com/clubedodesign.com/wp-content/uploads/2016/05/Marcas-Jordan-e-Xuxa.jpg>>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 32. Imagem da caixa do jogo bloodborne. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/galapagosproduction/system/ckeditor_assets/pictures/1331/content_blb001_3d-box_400px.png>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 33. exemplo das cartas do jogo bloodborne. Disponível em: <<https://www.gamesquest.co.uk/blog/wp-content/uploads/2018/02/pic3118994.png>>. Acesso em 25 de fevereiro de 2019.

Figura 34. exemplo de fichas e tabuleiro auxiliar do jogo bloodborne. Disponível em: <<http://fextralife.com/wp-content/uploads/2016/08/bloodborne-card-game-3-640x205.png>>. Acesso em 25 de fevereiro de 2019.

Figura 35. Imagem da caixa do jogo Dixit. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/galapagosproduction/system/ckeditor_assets/pictures/692/content_dix001_3dbox_400px.jpg>. Acesso em 21 de novembro de 2018.

Figura 36. Exemplo de cartas do jogo Dixit. Disponível em: <https://d23s8aksxnj6y.cloudfront.net/system/ckeditor_assets/pictures/1015/content_dix_cartas2.png>. Acesso em 25 de fevereiro de 2019.

Figura 37. Imagem do jogo Dixit edição de cartas. Disponível em: <<https://www.morapiaf.com/assets/images/products/dixitquestabertocopiar-png-9ccee9b2c9.png>>. Acesso em 25 de fevereiro de 2019.

Figura 38. Imagem do jogo Dixit edição com tabuleiro e fichas auxiliares. Disponível em: <<https://www.ofertaviva.com.br/photo-6/familia-jogo-de-tabuleiro-dixit-com-336-cartoes-de-12-jogadores-estavel-de-madeira-coelhos-frete-gratis-para-criancas-educacao-i.jpg>>. Acesso em 25 de fevereiro de 2019.

Figura 39. Imagem da caixa do jogo A guerra dos tronos. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/galapagosproduction/system/ckeditor_assets/pictures/33/content_jogo-de-tabuleiro-a-guerra-dos-tronos-board-game-caixa.png>. Acesso em 21 de novembro de 2018

Figura 40. Imagem do tabuleiro e fichas do jogo A guerra dos tronos. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/galapagosproduction/system/ckeditor_assets/pictures/38/content_jogo-de-tabuleiro-a-guerra-dos-tronos-board-game-tabuleiro-3d.png>. Acesso em 25 de fevereiro de 2019.

Figura 41. Exemplo de ficha e miniaturas do jogo A guerra dos tronos. Disponível em: < https://cdn.papodehomem.com.br/wp-content/uploads/2013/04/got_07.jpg >. Acesso em 25 de fevereiro de 2019.

Figura 42. Painel semântico de cartas de baralhos. A autora, 2019.

Figura 43. Painel semântico de jogos de tabuleiro para deficientes visuais. A autora, 2019.

Figura 44. Captura de tela do questionário aplicado ao deficiente. A autora, 2019.

Figura 45. Painel semântico tipográfico para títulos. A autora, 2019.

Figura 46. Painel semântico tipográfico para texto corrido. A autora, 2019.

Figura 47. Painel semântico sobre deserto. A autora, 2019.

Figura 48. Painel semântico sobre RPG medieval. A autora, 2019.

Figura 49. Rascunhos e mapa mental para logotipo da história. A autora, 2019.

Figura 50. Rascunhos de símbolos para o logotipo. A autora, 2019.

Figura 51. Protótipos de logotipos em alto relevo. A autora, 2019.

Figura 52. Detalhe do alto relevo nos protótipos. A autora, 2019.

Figura 53. Deficiente visual realizando o teste dos logotipos. A autora, 2019.

Figura 54. Logotipo em sua versão final. A autora, 2019.

Figura 55. Painel semântico cor marrom. A autora, 2019.

Figura 56. Paleta de cores escolhida para o projeto. A autora, 2019.

Figura 57. Sketch de diagramação do livro com grid de três colunas. A autora, 2019.

Figura 58. Sketch de diagramação do livro com grid de duas colunas. A autora, 2019.

Figura 59. Alternativas impressas para realização da pesquisa. A autora, 2019.

Figura 60. Estudantes realizando a pesquisa. A autora, 2019.

Figura 61. Rascunhos de caixas. A autora, 2019.

Figura 62. Deficiente visual realizando testes com caixas. A autora, 2019.

Figura 63. Layout do tabuleiro de mapa de batalhas. A autora, 2019.

Figura 64. Teste das texturas do tabuleiro. A autora, 2019.

Figura 65. Deficiente visual realizando teste com o livro. A autora, 2019.

Figura 66. Deficiente visual realizando teste com a carta. A autora, 2019.

Figura 67. Rascunho das miniaturas. A autora, 2019.

Figura 68. Mockup da capa do livro do mestre. A autora, 2019.

Figura 69. Mockup da primeira e segunda página do livro do mestre. A autora, 2019.

Figura 70. Mockup da capa do manual de instruções. A autora, 2019.

Figura 71. Mockup das duas primeiras páginas do manual de instruções. A autora, 2019.

Figura 72. Layout do tabuleiro de batalhas. A autora, 2019.

Figura 73. Miniaturas em 3D. A autora, 2019.

Figura 74. Imagem detalhada das miniaturas em 3D. A autora, 2019.

Figura 75. Mockup das cartas dos personagens. A autora, 2019.

Figura 76. Layout das cartas dos personagens. A autora, 2019.

Figura 77. Exemplo de dado de seis lados. Disponível em: <https://www.educaplay.com/en/learningresources/3465571/print/palavra_dado.htm>. Acesso em 28 de outubro de 2019.

Figura 78. Mockup da caixa do jogo. A autora, 2019.

Figura 79. Layout da caixa do jogo. A autora, 2019.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1.....	57
Tabela 2.....	69
Tabela 3.....	74
Tabela 4.....	77

INTRODUÇÃO

“Os jogos de Tabuleiro são artefactos que acompanham a humanidade desde as civilizações mais antigas. Objetos de coleção, entretenimento e de educação, são também simulações de práticas sociais” (LOPES, 2013, p. 5). Como é possível verificar na frase de Lopes (2013), os jogos de tabuleiro sempre estiveram sempre presentes no convívio social, ajudando a moldar a sociedade e as relações interpessoais. Essas relações são moldadas através de laços e convivências, de experiências vividas.

Esse projeto propõe uma interação diferente entre o deficiente visual e o não deficiente. Será que é possível melhorar a convivência e a qualidade de vida de um deficiente, proporcionando uma atividade de lazer como o jogo? Como desenvolver um jogo que não distancie o não deficiente ao mesmo tempo que inclui o deficiente? Esses são alguns questionamentos que norteiam esse projeto, guiando para elaborar uma solução.

Para isso, é necessário estudar e analisar as características do deficiente, o tipo da deficiência e seus obstáculos. Entender como o jogo pode ajudar a melhorar a convivência, pesquisando e analisando os tipos de jogos, os cenários e a sua jogabilidade, para poder desenvolver um jogo que se encaixe no objetivo desse projeto.

Deste modo, será utilizada a metodologia abordada por Ambrose e Harris (2010), no livro Design Thinking. Utilizando como base o livro, as etapas descritas são: definir, pesquisar, gerar ideias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender.

Deste modo, os capítulos serão divididos entre definir, pesquisar, síntese. Sendo o primeiro capítulo voltado para a definição e estabelecimento do problema. O segundo capítulo será focado na busca, estudo e análise de dados sobre o assunto e o capítulo três, a síntese, onde será definido de maneira sucinta os resultados buscados no capítulo dois que são mais relevantes para o projeto.

2 DEFINIR

2.1 Problema

- Como o RPG pode ser uma ferramenta de inclusão do deficiente visual na sociedade?
- Como facilitar a interação do deficiente visual nos jogos de RPG?
- Como tornar o jogo atrativo para todos os tipos de jogadores?

2.2 Objetivos

2.2.1 Objetivo geral

Criar e desenvolver o layout de um jogo de Role-Playing Game – RPG acessível para deficientes visuais.

2.2.2 Objetivos específicos

Facilitar a interação de deficientes visuais, utilizando o design universal como auxiliar nas formas de comunicação durante a partida.

2.2.3 Objetivos operacionais

- Estudar os aspectos e limitações do deficiente visual
- Analisar o sistema de jogo a ser utilizado
- Planejar os cenários possíveis
- Simplificar a jogabilidade e facilitar o entendimento
- Elaborar o livro e demais peças a serem utilizadas

2.3 Justificativa

Segundo o IBGE, “Os resultados do Censo 2000 mostram que, aproximadamente, 24,5 milhões de pessoas, ou 14,5% da população total, apresentaram algum tipo de incapacidade ou deficiência.” Com uma parcela tão grande da população tendo algum tipo de deficiência visual, se torna necessário considerar esse público como potenciais compradores e usuários de diversos produtos, entre eles os jogos. Ainda segundo o IBGE “No total de casos declarados de portadores das deficiências investigadas, 8,3% possuíam deficiência mental, 4,1% deficiência física, 22,9% deficiência motora, 48,1% deficiência visual e 16,7% deficiência auditiva. É possível constatar então que a maior parte de pessoas com deficiência são portadoras de algum tipo de deficiência visual.

O crescimento do mercado de jogos para deficientes visuais é recente, com a possibilidade de AudioGames, jogos digitais que utilizam a audiodescrição para situar o jogador dentro do mundo do jogo e que utilizam muito mais a criatividade dos desenvolvedores em formato de áudio e o roteiro que precisa dialogar com estímulos auditivos para guiar o jogador. Um dos jogos mais famosos que ajudou nesse crescimento foi o Papa Sangre, lançado em 2010, que fez sucesso principalmente na Europa e estimulou uma sequência chamado “A Blind Legend”.

Para Robin Spinks, diretor do Real Instituto Britânico de Pessoas Cegas, segundo o site BBC News (2014),

O mercado potencial para esses jogos é gigantesco – engloba mais de 285 milhões de pessoas em todo o mundo. É maravilhosamente inclusivo. A maior parte dos cegos está excluído de games. Esse tipo de jogo estabelece um novo patamar para outros estúdios. (SPINKS, 2014)

O crescimento de jogos eletrônicos para deficientes visuais é aparente, mas ainda não o suficiente, como diz Leonardo Duarte, deficiente visual em entrevista para Victor Pinheiro, jornalista da webrevista Reporter Unesp:

Leonardo afirma, no entanto, ser difícil encontrar variedade de jogos acessíveis a deficientes visuais. Segundo ele, grandes títulos da indústria não oferecem acessibilidade e quase não existem opções de jogos para consoles como Playstation e XBOX. O resultado é a limitação do jogador a games produzidos especificamente para pessoas com deficiência. Leonardo ressalta que, dessa forma, “os jogos tornam-se isolados e cegos jogam somente com outros cegos”. (PINHEIRO, 2017)

Essa limitação na variedade de games acessíveis para deficientes visuais não se dá apenas no mundo dos jogos digitais, os jogos de tabuleiro também não contam com diversidade de escolhas quando se diz respeito a acessibilidade, a maioria dos jogos dessas categorias existentes no mercado ultimamente são para pessoas sem deficiência. Ao contrário do que se pensa, os videogames e jogos digitais não tomaram conta do mercado, a venda de jogos de tabuleiro também está em constante crescimento, segundo o site *Átomo*, a Galápagos Jogos, produtora de jogos de tabuleiro no Brasil, teve um salto no faturamento que passou de R\$2 milhões (2013) para R\$15 milhões (2015).

Discutir a inclusão do deficiente visual no ambiente dos jogos pode ajudar no interesse de empresas e produtoras a trazer esses jogos para o mercado, fazendo com que esses jogos sejam vistos com mais naturalidade, diminuindo o preconceito e aumentando a interação das pessoas com deficiência visual com os não deficientes.

Os jogos de Role-Playing Game – RPG, são jogos de interpretação, onde geralmente um dos jogadores é o narrador, que é responsável por direcionar os outros jogadores através da história, que pode ser de diversos temas e gêneros diferentes, como o medieval, terror, histórico, futurista, entre outros.

O RPG pode ser jogado de diversas maneiras, inicialmente foi criado como jogo de mesa, onde os jogadores fazem uma ficha com as informações dos seus personagens e a história é contada pelo narrador, denominado mestre. Com o tempo outras formas de jogar foram criados, como jogos de carta, tabuleiro, jogos eletrônicos, entre outros.

Para esse projeto, foi escolhido o RPG, esse tipo de jogo é bastante comum no mercado, tendo diversos temas e um número expressivo de vendas. Porém, para o público deficiente visual, esses jogos não se adequam às suas necessidades, fazendo com que esse público seja excluído desses jogos. No mercado atual, não existe jogos acessíveis para o público em questão, fazendo com que sua interação com os demais participantes do jogo seja dificultada, até impossibilitando o deficiente de jogar com os demais.

2.4 Metodologia

A metodologia escolhida para esse projeto foi a metodologia do Design Thinking de Ambrose e Harris (2010), onde definem o processo de design em etapas “Cada etapa exige o design thinking, um modo de pensar voltado para o projeto e seu usuário.” Sendo essas etapas: definir, pesquisar, gerar ideias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender.



Figura 1 – Etapas do design segundo o livro design básico – design thinking

Segundo Ambrose e Harris (2010) essas etapas podem ser definidas da seguinte maneira:

Primeira etapa, definir. Estabelecer o problema, colocar os objetivos do projeto, que é o que o cliente espera com a contratação do serviço de design. Estabelecer também a proposição, que é usada para descrever ideias que o projeto pretende apresentar.

Segunda etapa, pesquisar. Reunir informações relevantes para o projeto, fazendo o que Ambrose e Harris (2010) definem como pesquisa primária, que é o feedback obtido com clientes anteriores e pesquisa secundária, que é coletar informações gerais, como pesquisas de mercado.

Terceira etapa, gerar ideias. Criar soluções para o problema estabelecido na etapa de definição, utilizando técnicas como brainstorming, esboço, entre outras.

Quarta etapa, testar protótipos. Escolhidas as soluções, é a hora de testá-las, para ver se elas funcionam da maneira esperada e ajuda o cliente a visualizar o conceito de design, os protótipos são feitos com a finalidade de testar aspectos físicos, então ele tem que ser feito o mais fiel possível, porém não precisa necessariamente ser feito do mesmo material.

Quinta etapa, selecionar. Nessa etapa é feita a escolha de uma das soluções para que possa ser desenvolvida. Para essa escolha é utilizado o critério de

adequação à finalidade, ou seja, se atende as necessidades, requisitos e objetivos do projeto.

Sexta etapa, implementar. Nessa etapa, é repassada todas as especificações do projeto para os responsáveis por produzir o produto.

Sétima etapa, aprender. Com o feedback do cliente e do público alvo, é possível saber se o projeto foi bem-sucedido, se houve alguma falha e aprender com os erros e acertos.

3 PESQUISAR

3.1 Breve história dos jogos de tabuleiro

Jogos de tabuleiro são todos os jogos em que se utilizam superfícies planas com marcações pré-definidas e algum tipo de complemento, como cartas, fichas, dados, peças.

“Os jogos de tabuleiro tiveram uma boa trajetória. As pessoas começaram a jogar séculos, talvez milênios, antes do desenvolvimento da palavra escrita e estão conosco desde então, mas “os tempos estão mudando”. (DONOVAN, 2017, p.4)

De acordo com Anna Anjos, em seu artigo para o site Obvious, os primeiros jogos de tabuleiro datam de cerca de 5000 anos, representando em sua maioria, batalhas entre dois exércitos. Os jogos de tabuleiro podem ser simples, com poucas regras e peças, como o jogo de damas, onde dois jogadores se enfrentam com 12 peças cada em um tabuleiro composto por 64 casas alternadas entre clara e escura, com o objetivo de capturar as peças do adversário e tomar seu território.



Figura 2 – exemplo de jogo de damas

Outros jogos de tabuleiro também fizeram muito sucesso durante os anos, como o xadrez, jogo da velha, dominó, entre outros. Ainda segundo Anjos, com o

passar do tempo e com a revolução industrial, a possibilidade de fabricação em massa fez com que novos jogos fossem criados, com regras mais complexas, maior número de jogadores e diferentes tipos de peças complementares. Entre esses jogos, alguns bastante populares no Brasil foram: Banco imobiliário, War, Detetive, Perfil, Jogo da Vida e Dungeons&Dragons.

Enquanto os jogos clássicos exigiam raciocínio lógico, esses jogos se destacavam por terem histórias mais elaboradas e por apresentarem cenários parecidos com a realidade, fazendo com que o jogador fizesse uso da imaginação para “entrar no mundo do jogo”.



Figura 3 – Tabuleiro e peças do jogo “jogo da vida”

O uso da imaginação nesses jogos faz com que o jogo fique mais interessante permitindo ao jogador interpretar um personagem, com uma vida, pensamentos e atitudes diferentes do que na vida real, criando um mundo onde é possível ter uma família, ficar milionário, dominar territórios, investigar crimes, entre outros cenários, despertando a curiosidade.

O RPG é um tipo de jogo que permite diversos jogadores ao mesmo tempo, em que eles interpretam papéis em uma história guiada pelo mestre e, suas ações durante o jogo podem interferir e alterar o rumo dessa história. Cada história é criada a partir de um sistema de regras estabelecidos em livros, escolhido pelo mestre.

Existem diversos tipos de sistemas, como: D&D (Dungeons&Dragons), Pathfinder, Storyteller, entre outros. Os sistemas de RPG, podem abranger diversos temas, existem os medievais, como o “Dungeons&Dragons”, os de terror, como o “Call of Ctchulhu”, temas históricos, como o “o desafio dos bandeirantes”, e muitos outros.

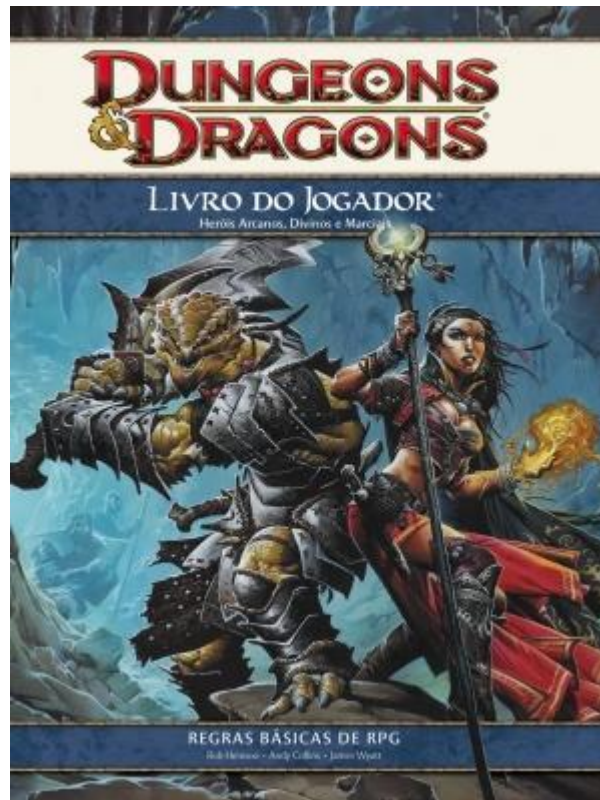


Figura 4 – Livro do jogador Dungeons&Dragons

Em geral, esses sistemas funcionam com um esquema de pontos para cada habilidade que o personagem possa ter, como por exemplo, agilidade, destreza, força, carisma, etc. Cada personagem tem uma ficha para marcar suas habilidades, a partir da definição desses pontos, utilizam-se dados para cada ação que o personagem queira tomar durante o jogo, estabelecendo se será bem-sucedida ou fracassada, dependendo do resultado. Os conjuntos de dados mais utilizados para um jogo de RPG são os dados de 4, 6, 12, e 20 lados.



Figura 5 – Exemplo de uma ficha de RPG

No RPG, cada jogador tem um personagem e devem interpretá-los como se fossem atores, durante o jogo suas ações e pensamentos tem que ser de acordo com o personagem montado, realmente mergulhando na história e no mundo do jogo. Ele utiliza principalmente a imaginação, tanto para criar o personagem, como para imaginar o mundo e a história que está acontecendo.

3.1.1 Sistema escolhido

O sistema escolhido para esse projeto é chamado Generic Universal RolePlaying System - GURPS, um sistema de RPG simplificado e fácil de entender, voltado para iniciantes, como explicado no livro GURPS: Basic Set, de Steve Jackson e traduzido para a língua portuguesa pela editora Devir livraria, o sistema “começa com regras simples às quais se pode incorporar a quantidade de detalhes opcionais que se desejar, especialmente no que se refere ao sistema de combate”. (JACKSON, 2012, p.6)

Esse livro será usado como base para a criação da história do jogo de tabuleiro desse projeto, onde se encontram as regras básicas, esquema de pontos, auxílio na criação de personagens, atributos básicos, entre outros. Para a escolha dos dados utilizados, também será baseado no GURPS, que "usa apenas dados de 6 faces. Uma jogada de teste é feita com 3 dados. Se o resultado dos dados for menor ou igual ao

nível de habilidade na perícia que se está testando, você terá sido bem-sucedido. Caso contrário, fracassou” (JACKSON, 2012, p.6).

O esquema de pontos simplificado do sistema GURPS pode ser resumido em três mecanismos básicos:

“1) Testes de Habilidade. Um “Teste de Habilidade” é um lance de dados feito quando você precisa “testar” uma de suas aptidões ou perícias. Por exemplo, você pode testar, ou “jogar contra” sua Força para ver se é capaz de evitar que uma porta pesada se feche, ou “contra” seu talento Naturalista para identificar um animal estranho apenas ouvindo sua voz.

2) Testes de Reação. Um Teste de Reação é uma jogada feita pelo Mestre (GM) para determinar qual será a reação de um NPC (veja “Figurante”, pág.250) diante do personagem de um dos jogadores. Esta jogada será sempre opcional, pois o GM pode pré-determinar as reações. No entanto, pelo menos de vez em quando, será mais divertido deixar que os dados decidam.

3) Avaliação de Dano. Este tipo de jogada é feito quando se deseja saber qual a extensão do dano que conseguimos causar a um adversário em uma luta. Usa-se a notação “dados+acréscimos” Por exemplo: “3D” significa que devemos jogar 3 dados e o adversário irá sofrer um número de pontos de dano igual ao resultado da jogada; “3D + 1” significa que você deve jogar 3 dados e adicionar 1 ao resultado; “2D - 2” significaria o lançamento de 2 dados e a subtração de 2 do resultado.” (JACKSON, 2012, p.9)

Para esse projeto será utilizada uma aventura pronta, para que os jogadores possam se familiarizar com o sistema, ou caso os jogadores não tenham um mestre ou não desejem criar sua própria aventura. A aventura escolhida para o projeto pode ser encontrada no livro GURPS Módulo Básico e foi criada por Creede e Sharleen Lambard, desenvolvida por Steve Jackson e testada por Noran Banduch, Rob Kirk, Allen Varney, Mike Moe, Dan Willem, C. Mara Lee. Ela está localizada da página 232 até a página 249. Como o livro se trata de um jogo de RPG de mesa, nesse projeto as informações descritas da aventura, assim como os personagens, itens e demais informações serão simplificadas e adaptadas para um jogo de cartas.

3.2 Deficiência visual e seus níveis

A deficiência visual pode ser definida de diversas maneiras, entre elas, como Masini (1993) descreve em seu artigo A Educação do Portador de Deficiência Visual - as perspectivas do vidente e do não vidente:

os portadores de deficiência visual são divididos em dois grupos: cegos e portadores de visão subnormal. Tradicionalmente, a classificação tem sido feita a partir da acuidade visual: sendo cego aquele que dispõe de 20/200 de visão no melhor olho, após correção; e portador de visão subnormal, aquele que dispõe de 20/70 de visão nas mesmas condições. (MASINI, 1993)

No artigo Utilização de recursos ópticos e equipamentos por escolares com deficiência visual a visão subnormal é definida da seguinte maneira

Visão subnormal (VSN) é definida também como uma perda acentuada da visão que não pode ser corrigida por tratamento clínico ou cirúrgico, nem com óculos convencionais. Também pode ser descrita como qualquer grau de enfraquecimento visual que cause incapacidade funcional e diminua o desempenho visual. (MONTILHA, et. al, 2006)

De acordo com o IBGE os resultados do Censo 2000 mostram que, aproximadamente, 24,5 milhões de pessoas, ou 14,5% da população total, apresentaram algum tipo de incapacidade ou deficiência. Entre essas deficiências estão a física, visual, auditiva e intelectual. Dentre essas, a que mais atinge os brasileiros é a deficiência visual, que alcança 48,1% dessa parcela. Segundo o Portal Oficial do Governo Federal “O grau intenso ou muito intenso da limitação impossibilita 16% dos deficientes visuais de realizarem atividades habituais como ir à escola, trabalhar e brincar”.

O IBGE também aponta que entre 16,5 milhões de pessoas com deficiência visual, 159.824 são incapazes de enxergar.

Já a visão subnormal tem vários níveis, dependendo de pessoa para pessoa, de acordo com sua acuidade visual. Por essa variedade de níveis de perda de visão, a maneira que o deficiente usa para aprender a se comunicar com o mundo exterior também é diferente, conforme explica a seguinte citação:

No entanto, alguns autores (Costa, Del Prette, Cia & Del Prette, 2005; Rodrigues, Rubio & Expósito, 1995) apontam para algumas dificuldades dessa população na aprendizagem das habilidades de comunicação por meio de procedimentos utilizados com indivíduos videntes. Muitos dos

desempenhos sociais, como, por exemplo, o assentimento com o movimento vertical da cabeça, são aprendidos na observação pelo recurso da visão. Isso significa que a população de deficientes visuais não tem acesso à muitos comportamentos não verbais que estão presentes também nas interações entre as pessoas. Por comunicação não-verbal compreende-se a comunicação com utilização de recursos do próprio corpo, excluindo-se a vocalização (DEL PRETTE e DEL PRETTE apud MAIA, DEL PRETTE e FREITAS, 1999, p.3)

Segundo Hallahan e Kauffman (2000), a falta da visão não tem efeito significativo sobre a habilidade de entender e usar a linguagem. Isso significa que a maneira que o deficiente entende a linguagem apesar de diferente, não é necessariamente inferior, eles apenas utilizam diferentes canais para captar as informações do mundo exterior.

Segundo Elisabeth Fátima Torres, Alberto Angel Mazzoni e Anahi Guedes de Mello, em seu artigo Nem toda pessoa cega lê em Braille nem toda pessoa surda se comunica em língua de sinais, uma vez que esteja caracterizada a existência da deficiência visual em uma pessoa, para se atendê-la adequadamente, é necessário que se a observe em suas peculiaridades, tanto no que diz respeito às suas capacidades como às suas limitações. Essas limitações podem ser de aprendizagem, como ler, escrever, de orientação, como se locomover, entender as referências espaciais ou de comunicação. Ainda de acordo com esse artigo,

Superadas as dificuldades referentes à aprendizagem básica (que podem incluir as atividades de aprender a ler, a escrever, a calcular, a orientar-se espacialmente e a deslocar-se com autonomia), constata-se a existência de uma grande dificuldade: a referente ao acesso à informação e à comunicação. (TORRES, MAZZONI e MELLO, 2007, p.337)

3.2.1 Dificuldades de interação do deficiente visual

Como dito anteriormente por Hallahan e Kauffman (2000), o deficiente visual entende a linguagem de maneira diferente, tornando a interação com os não deficientes ou até com deficientes de outros níveis mais difícil, não por não haver o conhecimento ou entendimento, mas por não conseguir expressar de forma compreensível para todos.

São de conhecimento geral algumas formas de comunicação comumente utilizadas por deficientes visuais, entre elas o braille e a audiodescrição.

Molina, no site Acessibilidade na Prática, diz que

O Sistema Braille é a representação do alfabeto convencional através de pontos em relevo, que o cego distingue por meio do tato. Utilizando seis pontos salientes, podem-se fazer 64 combinações que representam letras simples e acentuadas, pontuações, algarismos, sinais de matemática, e notas musicais. Os símbolos Braille são formados por unidades de espaço conhecidas como células ou celas. Uma célula Braille completa consiste de seis pontos dispostos em duas colunas paralelas contendo três pontos cada. A posição do ponto é identificada por números de um a seis, da esquerda para a direita e de cima para baixo. (MOLINA, 2011)

Através desse sistema, o deficiente descobre um tipo de linguagem, onde ele consegue compreender a leitura e com isso tem acesso a diversas informações.

Luciane Molina ainda ressalta que o deficiente “Necessita ser acompanhado por um profissional especializado que, além das letras, lhe ensinará a criar significados e construir esquemas perceptivos peculiares a cada etapa do aprendizado do Braille.”

Segundo o site Audiodescrição “A audiodescrição é o recurso que permite a inclusão de pessoas com deficiência visual em cinema, teatro e programas de televisão”. É uma narração do conteúdo, de uma forma fiel a realidade, sem efeitos sonoros. Segundo Molina, é “parte do princípio de que o cego precisa construir sozinho o sentido do que está sendo lido, sem interferências externas”.

A audiodescrição é possível ser utilizada em diversos lugares, como já citado anteriormente, em cinema, teatro, programas de televisão, audiolivros, e atualmente está muito presente no uso do smartphone, com aplicativos que auxiliam o deficiente a navegar pela internet e por redes sociais. Os audiolivros,

São obras que se propõe a ser uma versão falada do livro impresso, sendo um livro auxiliar do livro em Braille. O "ledor", pessoa que grava as obras lendo-as em voz alta, precisa ser fiel ao conteúdo, respeitando pontuação e fazendo pausas, se houver a necessidade da soletração. (MOLINA, 2011)

Para o smartphone, alguns aplicativos auxiliam o deficiente visual com leitura em audiodescrição da tela e de todo o conteúdo que se encontra nela, alguns smartphones já tem essa função instalada.

3.3 Design

3.3.1 Design Universal

Segundo o livro *Acessibilidade - discurso e prática no cotidiano das bibliotecas*,

O Design Universal (Universal Design), ou Design para Todos (Design for All), diz respeito ao desenvolvimento de produtos e de ambientes para serem usados por todas as pessoas, na maior extensão possível, sem a necessidade de adaptação ou design especializado. (BAPTISTA, et. al, 2006, p.18)

Ou seja, o design universal busca criar uma maneira de incluir o maior número de pessoas quando se diz respeito a acessibilidade de produtos, para que o produto possa ser utilizado sem precisar de ajustes ou modificações.

Ainda segundo os autores existem alguns princípios do design universal que podem ajudar a chegar no resultado planejado, são eles: Uso eqüitativo, quando o design é útil e comercializável para diversos tipos de pessoas; Flexibilidade no uso, quando o design tem diversidade de preferências e habilidades individuais; Simples e intuitivo, um design de fácil entendimento para pessoas independente do seu conhecimento; Informação perceptível, quando se consegue passar a informação independente das habilidades do usuário ou do seu ambiente; Tolerância ao erro, o design é feito esperando erros e perigos, intencionais ou não; Baixo esforço físico, design pensado para o usuário poder usá-lo com conforto; Tamanho e espaço para aproximação e uso, ter espaço suficiente para a manipulação e uso pelo usuário.

Seguindo esses princípios e tentando ao máximo desenvolver um produto que se encaixe neles, é possível ter como resultado um produto acessível para um amplo número de pessoas, independentemente de suas características físicas ou de alguma deficiência.

É sabido que criar um produto que atenda a todas as necessidades é praticamente impossível, sendo assim, devemos procurar desenvolver um produto que compreenda o maior número de indivíduos possível.

3.3.2 Cor

Para entender a teoria das cores, o primeiro passo é entender o círculo cromático. O livro *Fundamentos do Design Criativo* de Ambrose e Harris (2012, p.126),

descreve o círculo cromático como uma "ferramenta que designers utilizam como guia-base para a seleção de esquemas de cores". Além disso os autores explicam que

O círculo é o espectro de cores organizadas em uma roda que explica visualmente a teoria das cores; por exemplo, como as cores primárias podem interagir para criar as cores secundárias e as cores terciárias. As cores podem ser descritas como quentes e frias. Existem associações profundas com as cores vermelho, laranja e amarelo, que nos lembram o fogo, o sol e o calor; tonalidades mais frias nos lembram a água, a natureza (terra e folhagens), o mar e o céu à noite." (AMBROSE & HARRIS, 2012, p.126)

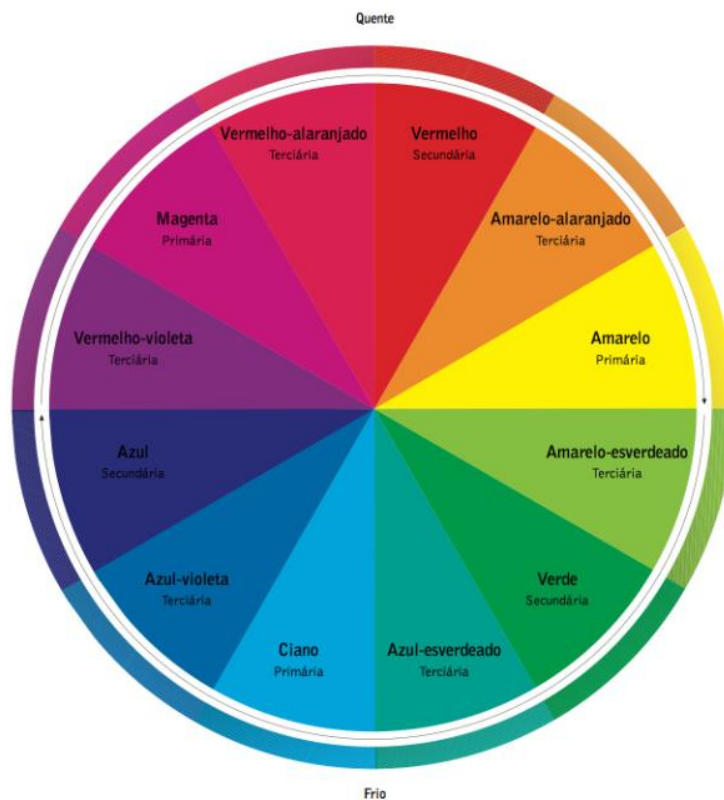


Figura 6 – Exemplo de círculo cromático

Ambrose e Harris no livro Fundamentos do Design Criativo (2012) estabelecem dois tipos de cores RGB e CMYK, e são respectivamente cores aditivas de luz (vermelho, verde e azul) e cores subtrativas (ciano, magenta, amarelo e preto) para reproduzir as aditivas de luz na impressão.

Para a impressão, Ambrose e Harris no livro Fundamentos do Design Criativo (2012) afirmam que, a fim de conseguir um resultado fiel e exato da cor no papel é

preciso usar um livro de amostras, como a escala pantone, que especificam as cores utilizadas e fazem parte das chamadas cores especiais, que não podem ser reproduzidas pelas misturas de tintas CMYK. Na escala pantone existem também as cores metálicas e fluorescentes.



Figura 7 – Exemplo de um livro de amostras de cores Pantone

No livro Fundamentos do Design Criativo Ambrose e Harris (2012) também definem em seu livro outros conceitos básicos relacionados às cores e a maneira que as vemos, como por exemplo a matiz, que é a cor verdadeira de uma imagem; o brilho, que é a intensidade de um matiz, fazendo a imagem parecer desbotada dependendo

do seu nível; a saturação, que é a pureza de uma cor e a quantidade de cinza que ela tem, quanto maior a saturação, menos cinza ela terá.

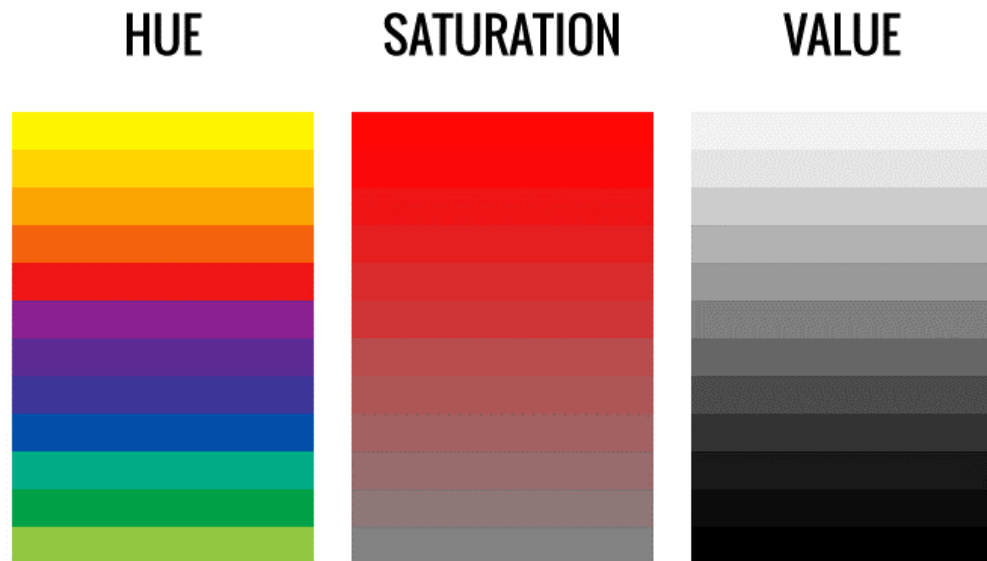


Figura 8 – Exemplo de matiz, saturação e brilho nesta ordem

As cores, segundo Ambrose e Harris em seu livro *Fundamentos do Design Criativo* (2012) são divididas em três categorias: cores primárias, cores secundárias e cores terciárias. Como explicado a seguir:

As cores primárias, vermelho, verde e azul, são as cores que o olho humano é sensível e que podem ser combinadas para produzir outras cores.

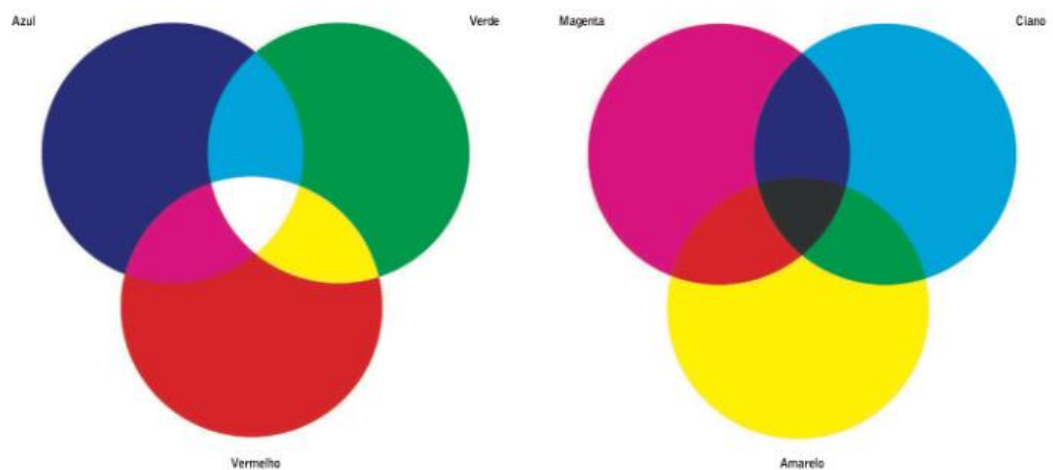


Figura 9 – cores primárias em RGB e CMYK

As cores secundárias que são a mistura de duas cores primárias em uma proporção igual.



Figura 10 – exemplo de cores secundárias

Cores terciárias são as misturas de duas cores primárias, mas em proporções desiguais, podem ser 2:1 ou 1:2.



Figura 11 – exemplos de cores terciárias

“Uma cor, ou uma composição colorida, pode significar algo diferente para cada pessoa que olha para ela. Poderíamos dizer que a cor não se forma apenas no olho, mas também no “eu”.” (FRASER e BANKS, 2012, p.10). Os autores afirmam ainda que a cor é como um evento que é ativado no observador, não por um objeto, como seria algo que você pode tocar ou ouvir, mas por algo que você pode apenas ver.

Fraser e Banks no livro *O essencial da cor no design* (2012) dizem que cada pessoa pode ver a cor de forma diferente, mesmo que vejam a mesma cor, o significado atrelado a ela pode ser completamente diferente de pessoa para pessoa:

O ato de ver uma coisa precede o processo de reagir a ela. Algumas pessoas são incapazes de enxergar cores, e outras pessoas veem as cores diferentemente da maioria (ver pp. 36-37, sobre percepção e deficiências na percepção de cores), mas, geralmente, os nossos olhos funcionam todos do mesmo jeito e o estímulo produz a mesma reação no sistema visual de todos. O que acontece depois é outra história. Assim que nossos olhos nos permitem experimentar uma cor, é o restante de nós que determina a significação que vinculamos a ela. (FRASER e BANKS, 2012)

O que cada cor significa para cada pessoa é diferente e depende de sua cultura e trajetória, mas algumas cores têm significados comuns para a maioria das pessoas, como o vermelho pode significar o sangue, ou algo para chamar atenção. Esses significados comuns são chamados de simbolismo comercial das cores e é utilizado em diversos lugares, “No cinema e na televisão, a cor pode ser profundamente simbólica, indicando e enfatizando temas ou personagens específicos e - como na propaganda - tentando provocar ou reforçar respostas emocionais” (FRASER e BANKS, 2012)

3.3.3 Tipografia

Gavin Ambrose e Paul Harris em seu livro *Fundamentos do Design Criativo* (2012, p.55) descrevem a tipografia como sendo "o meio pelo qual uma ideia escrita recebe uma forma visual". Com isso, a tipografia pode ser entendida como a expressão visual de uma letra, como a forma que ela toma pode demonstrar muito mais do que simplesmente uma letra ou palavra.

A seleção da forma visual pode afetar significativamente a legibilidade da ideia escrita e as sensações de um leitor em relação a ela devido às centenas, se não milhares, de tipos disponíveis. A tipografia pode produzir um efeito neutro ou despertar paixões, simbolizar movimentos artísticos, políticos ou

filosóficos ou exprimir a personalidade de uma pessoa ou organização.”
(AMBROSE e HARRIS, 2012, p.55)

A anatomia do tipo é muito importante para entender como esse simbolismo funciona, alguns exemplos que podem ser encontrados no livro Fundamentos do Design Criativo de Gavin Ambrose e Paul Harris são o Romano, que é a forma da letra que é chamada assim porque se originaram das inscrições nos monumentos romanos, pode ser encontrada em uma versão mais leve que pode ser chamada de book, claro, fino ou light. O negrito, que é a fonte mais encorpada, com um traço mais grosso. Itálico, onde a fonte é inclinada e oblíquo que inclui fontes sem serifa. Condensado, que é a forma romana, mas as letras são mais perto uma das outras e estendido, onde as letras são mais afastadas umas das outras.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
NOPQRSTUVWXYZ

Figura 12 – exemplo da forma romana

Romana Light

ACEIÂÇËÎĀČĎĚĹŃŽ | aceiâçëîâčďěĺńž | 019,?%

Fundamentally, computers just deal with numbers. They store letters and other characters by assigning a number for each one.

Figura 13 – exemplo da forma romana light

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

Figura 14 – exemplo da forma negrito

Times New Roman Century Gothic
Times New Roman Italic Century Gothic *Oblique*

Figura 15 – exemplo da forma itálico e oblíquo, respectivamente nessa ordem

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 ÀÁÂÃÄÅ ÆÇÈÉÊËÌÍÎÏÐ ÑÒÓÔÕÖ ÙÚÛÜÝ Þ àáâãäå æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö ù ú û ü ý þ ÿ
 wxyz à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ & 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 (\$ % & . , ! ?)

94

Figura 16– exemplo da forma condensado

A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m
 n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 ! @ # \$ % ^ & * ()

Figura 17 – exemplo da forma estendido

Para ajudar a entender os tipos e famílias de tipos, elas são separadas por categorias, esse sistema de classificação é feito baseado nas características do tipo:

Há quatro categorias básicas: romana (Roman), gótica/sem serifa (Gothic), cursiva (Script) e letras negras (Blackletter) (Sanders and McCormick, 1993). Em termos gerais, romana é a classe em que encontramos todos os tipos com serifa; os tipos góticos são os sem serifa; a categoria cursiva é para tipos baseados em manuscritos germânicos.” (AMBROSE & HARRIS, 2012, p.62)

Q letra medieval é baseada no estilo de escrita pesada, que prevaleceu durante a Idade Média. Devido à complexidade das letras, ler pode se tornar uma tarefa difícil, especialmente em grandes blocos de texto. Elas comumente são utilizadas para fins semelhantes aos dos scripts – como iniciais maiúsculas e em certificados. Pesquisas recentes mostram, no entanto, que a legibilidade está relacionada à familiaridade, e que o estilo sem serifa de hoje seria tão legível quanto a escrita gótica era na Idade Média.

Literalmente traduzida como escrita quebrada, o tipo fraturado ou Fraktur foi o estilo caligráfico predominante durante muitos séculos. Embora não mais utilizado para textos longos, esse tipo transmite uma sensação de importância histórica.

Pesquisas mostraram que serifas, mesmo que pouco perceptíveis, auxiliam bastante o reconhecimento dos caracteres e ajudam a leitura guiando o olho ao longo da linha de texto. Por essa razão, os textos são mais fáceis de ler em fontes com serifa.

Goudy Modern 1918 F W Goudy Serifas direcionais claras criam um tipo legível.

Figura 18 – Exemplos de famílias tipográficas

Tipos sem serifa, como o nome sugere, não têm toques decorativos que guiam o olho e, portanto, parágrafos longos nessas fontes são difíceis de ler. No entanto, as fontes sem serifa têm sido utilizadas no corpo do texto. Seu design limpo e simples é ideal para títulos, cabeçalhos, legendas e outros usos que não no corpo do texto.

Helvetica 1959 Max Miedinger Antigamente, esse tipo era chamado de Neue Haas Grotesk.

Fontes cursivas foram criadas a fim de imitar a caligrafia para que, quando impressos, os caracteres pareçam unidos. Os instrumentos de escrita que elas reproduzem vão desde uma caneta-tinteiro até um pincel e, como ocorre na caligrafia, o texto não deve estar toda em maiúsculas. Essas fontes são muito usadas em convites, cartões de visita e anúncios.

Brody 1953 Harold Broderson Descendentes muito curtas, com letras minúsculas unidas de modo elegante.

Figura 19 – Outros exemplos de famílias tipográficas

Alguns termos tipográficos são usados para descrever os aspectos dos tipos, ainda segundo Ambrose e Harris (2012), esses são alguns desses termos: Maiúscula, para se referir as letras em caixa-alta; Minúscula, para se referir as letras em caixa-baixa; Caracteres Caudais, que são as letras com decorações exageradas; Versaletes, que são maiúsculas com tamanho próximo aos caracteres em caixa-baixa; Ligaturas, junções de caracteres separados; Display, que é um tipo grande para atrair o olhar; CamelCase, quando a letra inicial de uma palavra composta é maiúscula; Caracteres PI, são; Dingbats, que são caracteres decorativos e símbolos; Unicameral, onde só se tem um modo, ao contrário de minúsculos e maiúsculos; Script, que imita a escrita à mão e Vazado, que também é chamada de “trabalhada À mão”, muito usada com fins decorativos.

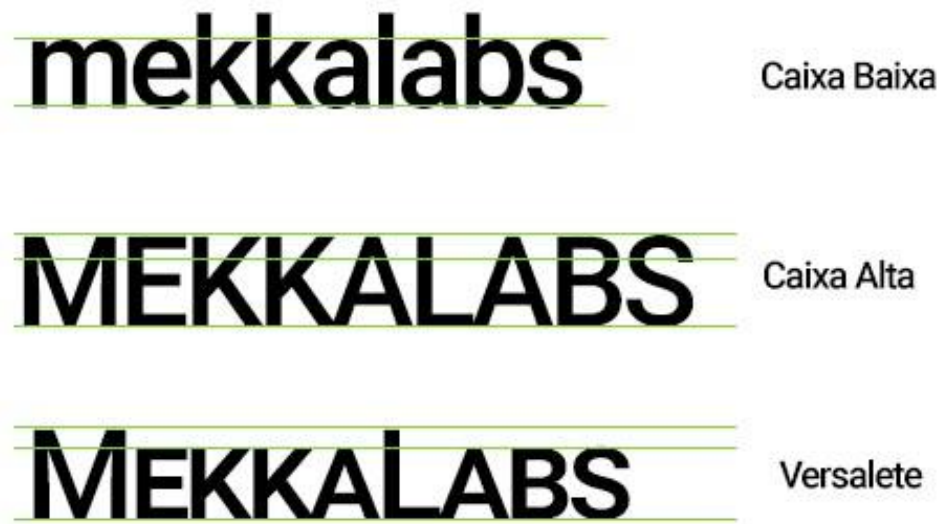


Figura 20 – exemplos de Maiúsculas, Minúsculas e Versaletes



Figura 21 – exemplo de Caracteres Caudais

<i>AE</i> → <i>Æ</i>	<i>ij</i> → <i>ij</i>
<i>ae</i> → <i>æ</i>	<i>st</i> → <i>ſt</i>
<i>OE</i> → <i>Œ</i>	<i>ft</i> → <i>ft</i>
<i>oe</i> → <i>œ</i>	<i>et</i> → <i>&</i>
<i>ff</i> → <i>ff</i>	<i>fs</i> → <i>β</i>
<i>fi</i> → <i>fi</i>	<i>ffi</i> → <i>ffi</i>

Figura 22 – exemplos de Ligaturas

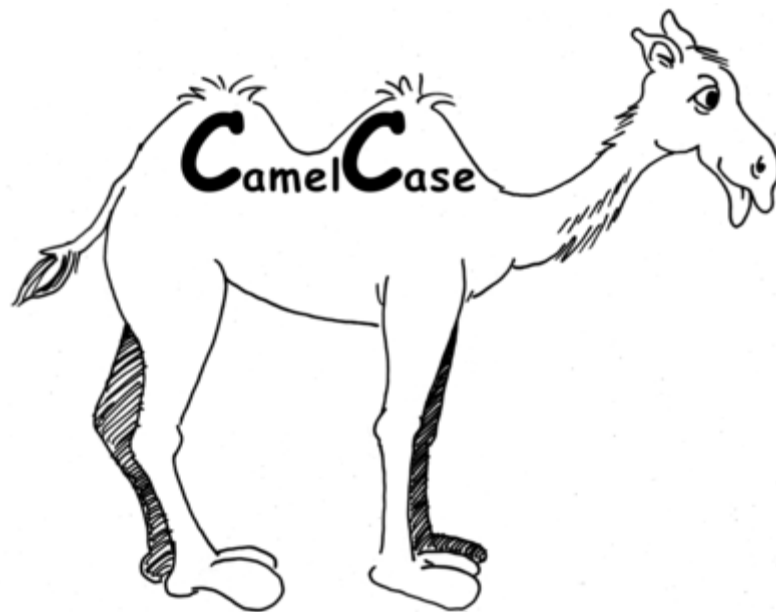


Figura 23 – exemplo de CamelCase

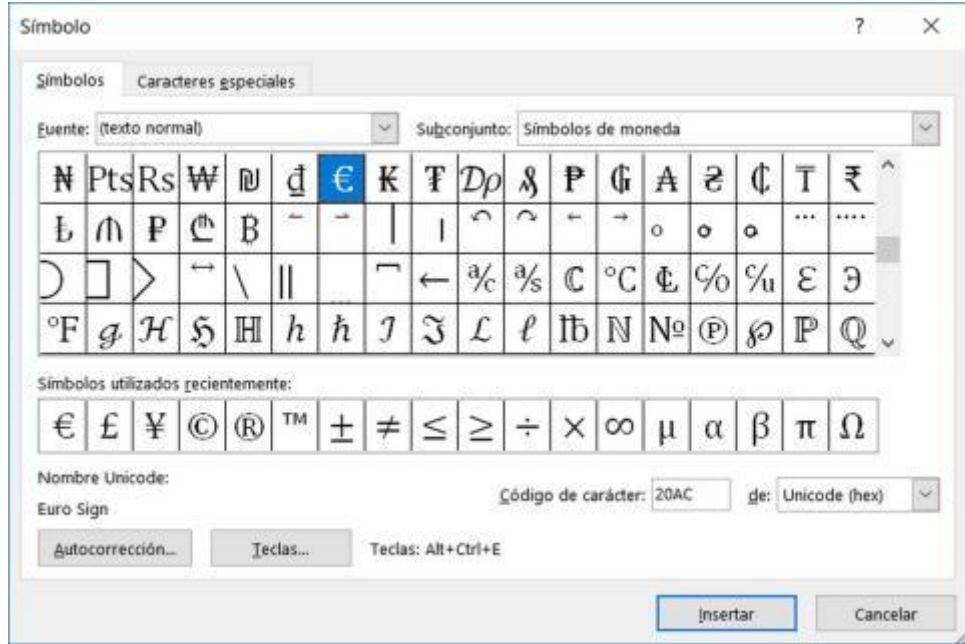


Figura 24 – ejemplo de Caracteres PI

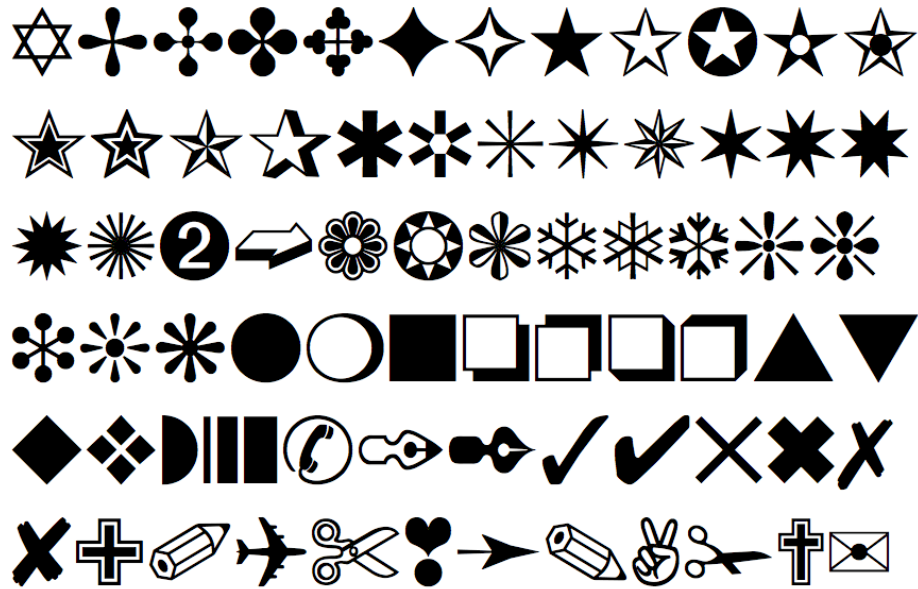


Figura 25 – ejemplo de Dingbats

Penultimate
The spirit is willing but the flesh is weak
SCHADENFREUDE
3964 Elm Street and 1370 Rt. 21
The left hand does not know what the right hand is doing.

Figura 26 – exemplo de Script

Também é importante considerar os espaços entre as palavras, entre as letras e entre os caracteres. Para Ambrose e Harris em seu livro *Fundamentos do Design Criativo* (2012), o espaçamento entre letras é definido tracking, que adequa o espaço entre os caracteres, podendo separar um texto que esteja muito apertado. No mesmo livro, o espaço entre palavras se refere a distância entre as palavras que pode ser aumentada ou diminuída e é utilizado especialmente em texto justificado. Ainda segundo os autores, existe a remoção do espaço entre caracteres, a redução do espaço entre duas letras que é chamado de Kerning.

3.3.4 Papéis

“Ter um conhecimento profundo dos tipos de papel é crucial na tomada de decisões sobre a adequação de um determinado suporte” (AMBROSE e HARRIS, 2012). Ou seja, saber o tipo de papel é fundamental para definir onde e quando ele será utilizado, a partir de suas diferentes características.

Conforme Joaquim da Fonseca (2008) define em seu livro *Tipografia e Design Gráfico*, “O papel é uma substância resistente e flexível, constituída por elementos fibrosos que se reduzem a pasta e se fazem secar sob a forma de folhas delgadas” (FONSECA, 2008, p.163).

Fonseca (2008) coloca que o papel é feito de uma polpa de fibras vegetais, minerais ou sintéticas, que são compostas de tecidos velhos, papel usado, madeira, grama, entre outros, e que depois de feita ela fica em uma forma pastosa e é comprimida e estendida sobre uma tela, para tomar forma e remover a umidade. A partir da fabricação e do que o papel é composto, ele adquire propriedades diferentes e essas propriedades, como rigidez, peso, porosidade, definem as características de cada papel.



Figura 27 – exemplo de polpa de papel



Figura 28 – pasta do papel sendo estendida sobre tela

Algumas características principais que o papel pode ter foram citadas por Ambrose e Harris (2012): Gramatura, que é medido em gramas por metro quadrado e define o peso e rigidez do papel; O corpo, que se refere a quão funda é a folha de papel e definem sua opacidade ou transparência; Barba, que é a borda irregular do papel quando ele é produzido, papéis feitos à mão não possuem quatro barbas, os feitos em máquina possuem duas, geralmente elas são retiradas, mas podem ser um efeito decorativo; Transparência, que define o quanto o que foi impresso em um lado da folha aparecerá do outro lado; Acabamento, são características de superfície do papel, como fosco ou brilhante; Sentido da fibra, o alinhamento das fibras no processo de fabricação do papel, que define a direção que o papel é mais fácil de dobrar ou rasgar;

Também pode se encontrar alguns tipos de papéis, como: Papel vergê, que é produzido com a pressão da polpa contra uma rede fina e tem uma textura uniforme; Papel revestido chromolux, que é uma camada composta de minerais, amido ou polímeros que melhora suas características e imprimibilidade; Papel não revestido, um papel sem camada de revestimento para melhorar suas características; Papel-jornal, um suporte barato para impressões em larga escala; Papel-mate, que produz impressões de qualidade, mas sem acabamentos e sem brilho; Papel-bíblia ou

indiano, um papel de baixa gramatura e opaco; Papel flocado, que é revestido com uma fina camada de lã ou pó de fibra vegetal, que dá uma aparência aveludada.

Diferentes tipos de papel e diferentes propriedades faz com que o papel seja utilizado também para diferentes finalidades, Fonseca (2008) lista alguns desses papéis e suas respectivas finalidades, como por exemplo: O papel de capas, que é utilizado para capas de folhetos ou brochuras; O papel de carta, utilizados para correspondência; O papel de chupar, muito absorvente, usado para secar a tinta de escrever; O papel de cor, todo o papel com cor diferente do branco; Papel de embalagem, utilizado como proteção para diversos artigos; Papel de fantasia, são papéis estampados com desenhos e cores variadas; Papel de seda, fino e flexível; Papel de palha, amarelado e pouco resistente; entre muitos outros.

3.3.5 Identidade visual

Segundo Maria Luísa Peón, em seu livro *Sistemas de identidade visual* (2003, p.11), “A identidade visual é o que singulariza visualmente um dado objeto; é o que o diferencia dos demais por seus elementos visuais.” Pode-se dizer então, que a identidade visual é uma maneira de distinguir algo dos demais, uma maneira gráfica e visual de diferenciação.

Peón, em *Sistemas de identidade visual* (2003, p.11) ainda afirma que uma identidade visual pode ser forte ou fraca, e que essa distinção faz com que ela seja mais reconhecida ou facilmente esquecida,

Com uma identidade visual mais fraca, o objeto é pouco notado por seu aspecto visual, ou então ele é tão corriqueiro que não memorizamos esta identidade e nos esquecemos dele. Já a identidade visual mais forte leva nossa atenção ao objeto e, principalmente, faz com que nos lembremos dele quando o virmos de novo - ou seja, dá maior pregnância ao objeto. (PEÓN, 2003, p.11)

É muito importante, quando se fala de identidade visual, ter uma consistência, a fim de facilitar o reconhecimento e a pregnância. Para isso, Peón (2003, p.14) introduz o conceito de Sistema de Identidade Visual (SIV),

Formam o sistema todos os veículos que veiculem os elementos básicos da identidade visual: o logotipo, o símbolo, a marca, as cores institucionais e o alfabeto institucional, além de outros eventuais elementos acessórios, que são aplicados em itens específicos (material de papelaria, letreiros, uniformes, sinalização, embalagens, gráfica ambiental etc.). (PEÓN, 2003, p.14)

Para Peón (2003, p.19), o Sistema de Identidade Visual (SIV) pode desempenhar funções básicas para alcançar o objetivo desejado, essas são algumas delas: “Diferenciar o objeto de seus pares de forma imediata; Transmitir um dado conceito; Associar o objeto a noções de solidez, segurança, organização; Institucionalização do objeto.”

Rodrigues (2013, p.29), em seu livro Naming o nome da marca, afirma que “A identidade de marca é um conjunto de elementos que são embasados por sua plataforma”, com isso ele busca mostrar que conhecer os fundamentos da empresa ou produto que se vai fazer a identidade é importante para determinar os fundamentos da identidade.

Rodrigues no seu livro Naming (2013) também identifica quatro elementos da identidade de marca, o posicionamento, que passa a proposta de valor da marca; A identidade verbal, que são as expressões orais e escritas da marca; a identidade visual, que define o propósito da empresa segundo os elementos gráficos e o universo experiencial da identidade, que são experiências sonoras, olfativas e táteis.

O autor também mostra que os nomes de marcas podem ser classificados para melhor compreender as motivações que levam os criadores a adotar determinadas soluções na hora de nomear as instituições. Rodrigues (2013) aborda três classificações de nomes de marcas, tendo como base os autores Per Mollerup, Norberto Chaves e Adrian Room. Para cada tipo de marca e para cada finalidade que se espera obter, é utilizado uma dessas categorias para definir o tipo de nome que melhor se encaixa.

Segundo Mollerup (apud RODRIGUES, 2013), os nomes de marcas podem ser divididos em classes: Próprios (nomes de pessoas), descritivos (nomes que descrevem a marca), metafóricos (nomes que passam emoção), encontrados (nomes que usam palavras já conhecidas mas que não possui relação com a marca), artificiais (palavras novas) e abreviações (nomes muito longos que usam abreviações).



Figura 29 – Exemplos de abreviações em nomes de marcas

Chaves (apud RODRIGUES, 2013) classifica os nomes em cinco categorias: Descritivos (descrevem a natureza do negócio), simbólicos (nomes que remetem a emoções), patronímicos (baseado em nomes de pessoas), toponímicos (nomes que remetem a lugar) e contrações (nomes abreviados).



Figura 30 – Exemplo de nome toponímico

Já Room (apud RODRIGUES, 2013) divide em sete categorias: nomes baseados em nome de pessoa, nome baseado em nome de lugar, nomes cientificamente inventados, nomes de status (nomes que pela sonoridade remetem a

condição de status), nomes de associação positiva, nomes artificiais e nomes descritivos.



Figura 31 – Exemplo de nomes baseados em nome de pessoa

3.4 Análise de similares

Entender como são feitos os produtos já existentes no mercado, ajuda a compreender quais materiais, formas e características mais se adequa a finalidade. No mercado de jogos de tabuleiro e jogos de cartas, existem inúmeras opções, para todo o tipo de público, para esse projeto, foram levantados os dados de alguns similares que tem como tema principal histórias de fantasia.

3.4.1 Bloodborne

De acordo com o site Galápagos Jogos, Bloodborne é um jogo de cartas de terror onde você assume o papel de um caçador que precisa adentrar a Masmorra do Cálice para enfrentar a maldição que afeta a cidade.



Figura 32 – imagem da caixa do jogo bloodborne



Figura 33 – exemplo das cartas do jogo bloodborne



Figura 34 – exemplo de fichas e tabuleiro auxiliar do jogo bloodborne

Material: Papelão

Cores predominantes: Preto, azul e vermelho

Preço: R\$179,90

Quantidade de dados: 3

Quantidade de cartas: 87

Tabuleiro: auxiliar

Tamanho das cartas: não informado

Acessórios adicionais: 5 fichas de caçador, 5 indicadores de HP de caçador, 75 marcadores de Ecos de Sangue

Pontos positivos: Possui diferentes tipos de acessórios adicionais

Pontos negativos: Não possui tabuleiro para auxiliar na jogabilidade

Pontos interessantes: Possui dados personalizados

Todas as informações foram retiradas do site Galápagos jogos, incluindo os preços, acessado no dia 08 de novembro de 2018.

3.4.2 Dixit

O Galápagos Jogos define Dixit como um jogo de cartas onde um dos jogadores assume o papel de contador de histórias e a partir de uma carta, deve inventar uma frase que a descreva, enquanto os outros jogadores devem escolher entre as cartas que estão em suas mãos qual mais combina com a carta do contador de histórias, no final, o jogador que acertar qual era a carta do contador ganha mais pontos. O jogo acaba quando algum dos jogadores chegar a 30 pontos ou quando as cartas acabarem.

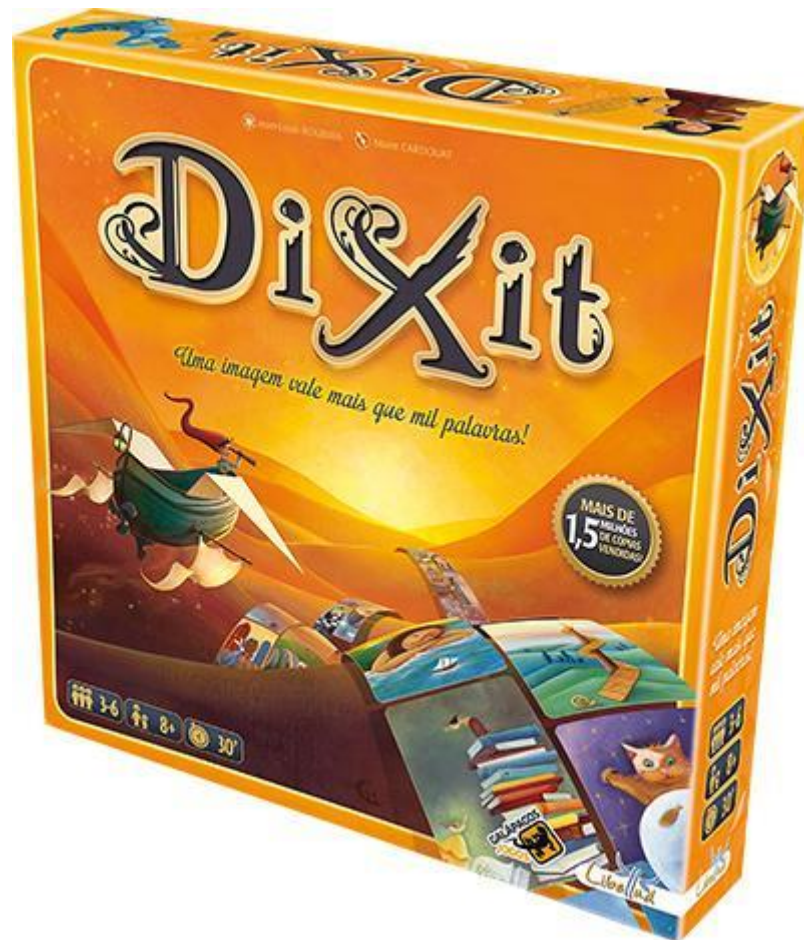


Figura 35 – imagem da caixa do jogo Dixit



Figura 36 – exemplo de cartas do jogo Dixit



Figura 37 – Imagem do jogo Dixit edição de cartas



Figura 38 – Imagem do jogo Dixit edição com tabuleiro e fichas auxiliares

Material: Papelão

Cores predominantes: Laranja e amarelo

Preço: R\$175,74

Quantidade de dados: 0

Quantidade de cartas: 84

Tabuleiro: auxiliar em algumas edições

Tamanho das cartas: 8 x 12 mm

Acessórios adicionais: 6 coelhos em madeira

Pontos positivos: Possui cartas com imagens chamativas e de fácil entendimento

Pontos negativos: Jogo simples e pode se tornar repetitivo muito rápido

Pontos interessantes: Utiliza muito da imaginação dos jogadores

Todas as informações foram retiradas do site Galápagos jogos, excluindo o preço, que foi retirado do site Lojas Americanas, ambos acessados no dia 08 de novembro de 2018.

3.4.3 A guerra dos tronos

A guerra dos tronos é um jogo de tabuleiro RPG inspirado no mundo de George R.R. Martin "As Crônicas de Gelo e Fogo" e os jogadores devem controlar as casas de Westeros e lutar para conquistar o Trono de Ferro. Conforme descrito no site Galápagos Jogos, onde o jogo pode ser adquirido.



Figura 39 – imagem da caixa do jogo A guerra dos tronos



Figura 40 – imagem do tabuleiro e fichas do jogo A guerra dos tronos



Figura 41 – Exemplo de ficha e miniaturas do jogo A guerra dos tronos

Material: Papelão e plástico

Cores predominantes: Marrom, cinza e vermelho

Preço: R\$329,90

Quantidade de dados: Não informado

Quantidade de cartas: 105

Tabuleiro: Sim

Tamanho das cartas: 57 x 89 mm e 41 x 63 mm

Acessórios adicionais: figuras plásticas como Soldados, Cavaleiros, Navios e Catapultas

Pontos positivos: Jogo completo e com muitas possibilidades

Pontos negativos: Preço

Pontos interessantes: Acessórios adicionais produzidos em plástico

Todas as informações foram retiradas do site Galápagos jogos, incluindo os preços, acessado no dia 08 de novembro de 2018.

3.4.4 Tabela comparativa dos similares

A tabela a seguir permite uma melhor análise entre as diferenças e similaridades dos jogos apresentados:

Tabela 1 – comparação de similares

	1	2	3
Nome do produto	Bloodborne	Dixit	A guerra dos tronos
Material	Papelão	Papelão	Papelão e plástico
Cores predominantes	Preto, azul escuro e vermelho	Laranja e amarelo	Marrom, cinza e vermelho
Preço	R\$ 179,90	R\$175,74	R\$329,90
Quantidade de dados	3	não especificado	não especificado
Quantidade de cartas	87	84	105
Tabuleiro	Não	Não	Sim
Tamanho das cartas	não especificado	8 x 12 mm	57 x 89 mm e 41 x 63 mm

FONTE: A autora (2019)

4 SÍNTESE

Com base no levantamento e análise de dados, foram selecionadas algumas informações importantes a serem consideradas para o desenvolvimento e geração de alternativas que serão feitas na próxima fase do projeto.

Estas informações serão abordadas neste capítulo, sendo separadas nos seguintes tópicos: Requisitos, cores, tipografia, componentes, identidade visual e materiais.

Requisitos:

- Ser um jogo de fácil entendimento e ter regras simples
- Ter como componentes um número suficiente de cartas e dados para definir pontos
- Ser acessível para pessoas com algum tipo de deficiência visual, assim como para pessoas sem deficiência
- Ter a possibilidade dos jogadores criarem a própria história de aventura, além da aventura pronta disponibilizada no jogo

Tipografia:

Com base no tema escolhido para o jogo, a tipografia para esse projeto deverá remeter ao período medieval, para auxiliar na identidade visual, assim como deve conter também tipografias simples e de fácil leitura, para texto corrido.

Componentes:

Os componentes do jogo, como já dito anteriormente nos requisitos, devem ser:

- Cartas
- Dados
- Livro com história e regras básicas
- Acessórios complementares se necessário

No que diz respeito aos acessórios complementares, eles podem ser fichas, miniaturas, cartas adicionais ou outras peças caso necessário para auxiliar melhor na jogabilidade.

Identidade visual:

Como será utilizada uma história pronta já existente no livro GURPS – Manual Básico, a identidade visual do jogo deverá demonstrar que se trata de um jogo de fantasia situado no deserto na era medieval.

Materiais:

De acordo com os similares e analisando as características dos materiais, foi selecionado para as cartas o papel, que deve ser de gramatura maior ou igual a 180g para maior rigidez das cartas, fazendo uso de alto relevo para as partes em Braille. Para a caixa foi selecionado, assim como visto nos similares, o papelão.

Cores:

As cores definidas para a identidade visual, aplicação nas cartas, tabuleiro e demais acessórios foram os tons marrom. Com o uso de preto e branco para alguns detalhes e tipografia.

5 GERAR IDEIAS

De acordo com os conceitos definidos nas etapas anteriores do projeto, serão idealizadas algumas alternativas que poderão solucionar o problema de maneira eficaz, para isso serão usados os parâmetros estabelecidos na parte de síntese, referentes a tipografia, identidade visual, componentes e materiais a serem utilizados.

Para ajudar na construção da identidade visual das cartas foi montado o seguinte painel semântico com alguns exemplos de baralho, de diversos tipos de jogos:



Figura 42 – Painel semântico de cartas de baralhos

Para auxiliar no layout do jogo e de todos os seus componentes foi montado um painel semântico com alguns jogos para deficientes visuais já disponíveis no mercado ou já criados artesanalmente.



Figura 43 – Painel semântico de jogos de tabuleiro para deficientes visuais

A fim de colher dados sobre a pessoa com deficiência e como ela interage com os jogos, foi feita uma pesquisa com um deficiente visual, estudante, do sexo masculino, morador da cidade de Volta Redonda – RJ. Além da pesquisa, esse deficiente visual também participará mais tarde dos testes com os elementos do jogo para dar o feedback no projeto. Nessa pesquisa foram feitas perguntas para melhor direcionar o andamento do projeto de acordo com as necessidades.

Qual a sua idade?

- 12-15 anos
- 16-18 anos
- 19-25 anos
- 26-30 anos
- mais de 30

Qual o seu grau de instrução?

- Ensino fundamental incompleto
- Ensino fundamental completo
- Ensino médio incompleto
- Ensino médio completo
- Ensino superior incompleto
- Ensino superior completo

Você já jogou algum tipo de jogo de tabuleiro?

- Sim
- Não

Você sabe o que é um jogo de RPG (Role-playing Game)?

- Sim
- Não

Você já jogou algum jogo de tabuleiro no formato RPG (Role-playing Game)?

- Sim
- Não
- Não, mas conheço o formato RPG

Se sim, quais jogos já jogou?

Xadrês

Com qual frequência você joga jogos de tabuleiro?

- Pelo menos uma vez por mês
- Pelo menos uma vez a cada dois meses
- Pelo menos uma vez a cada 6 meses
- Pelo menos uma vez no ano
- Não joga

Você já viu algum jogo de tabuleiro acessível para deficientes visuais a venda?

- Sim, existem muitas opções
- Sim, mas são poucas as opções
- Não, nunca vi

Se tivesse a possibilidade de jogar um jogo de RPG, gostaria de criar sua própria história ou jogar com uma história pré-definida?

- História própria
- História pré-definida

Quais dos temas abaixo te chamam mais atenção?

- Terror
- Medieval
- Cyberpunk
- Futurista

Com quantas pessoas você gostaria de jogar?

- De 1 a 2 pessoas
- De 3 a 4 pessoas
- Mais de 5 pessoas

Se pudesse chamar amigos para jogar, teria preferencia em amigos deficientes visuais?

- Sim
- Não

Para você, qual seria a melhor maneira de interação com as cartas do jogo?

- Braille
- Leitores eletrônicos (Talkback) através de leitura de códigos
- Ambos

Qual você acha que seria a maior dificuldade em jogar um jogo de tabuleiro?

não seria nem dificuldade, seria menos trativo se ele fosse adaptado só pra gente deficiente visual

Enviada: 20/05/2019 21:20

Figura 44 – Captura de tela do questionário aplicado ao deficiente

De acordo com as respostas obtidas nessa pesquisa foi possível perceber o que um deficiente visual espera de um jogo como o que está sendo desenvolvido nesse projeto, assim como a necessidade de mais jogos adaptados no mercado. Foi constatado também que um jogo com uma história pré-definida e com uma maneira mais fácil de ser jogado por pessoas que nunca tiveram contato com jogos de role-playing game seria uma melhor opção. Também foi reforçada a necessidade do jogo ser para pessoas com deficiência mas também ser igualmente atrativo para videntes.

Foram selecionados também alguns exemplos reunidos em um painel semântico para a parte tipográfica, tanto para o livro que irá conter a história, como para as cartas, caixa e identidade visual em geral. A partir desses painéis semânticos será possível ter uma referência na escolha das fontes que serão utilizadas durante todo o projeto.



Figura 45 – Painel semântico tipográfico para títulos



Figura 46 – Painel semântico tipográfico para texto corrido

Foi então dado início a parte de geração do logotipo que irá ser utilizado para auxiliar na identidade visual do jogo, para isso, foi montado um painel semântico com a temática de deserto, referente a história pronta que será disponibilizada no jogo.



Figura 47 – Painel semântico sobre deserto

Tendo em vista que a história se passa no deserto, porém também na época medieval, foi constatada a necessidade de que um painel semântico referente a essa temática também fosse feito.

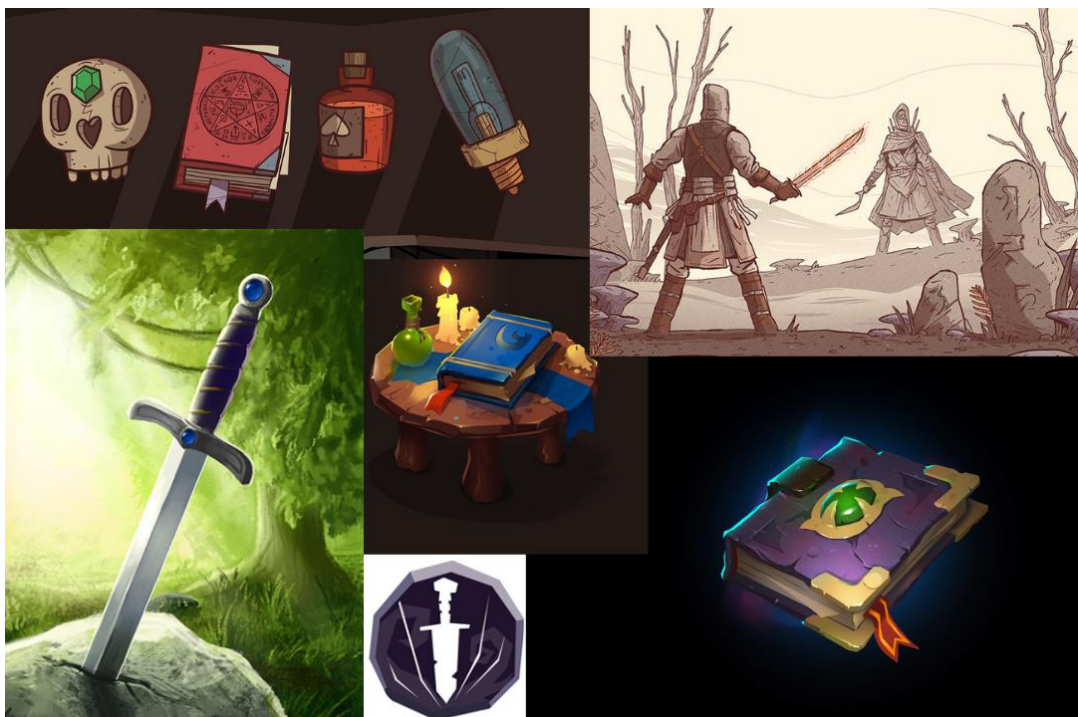


Figura 48 – Painel semântico sobre RPG medieval

Foram feitos alguns rascunhos para as alternativas utilizando um mapa mental para ajudar na definição dos símbolos possíveis a serem utilizados com o auxílio dos painéis semânticos mostrados anteriormente.

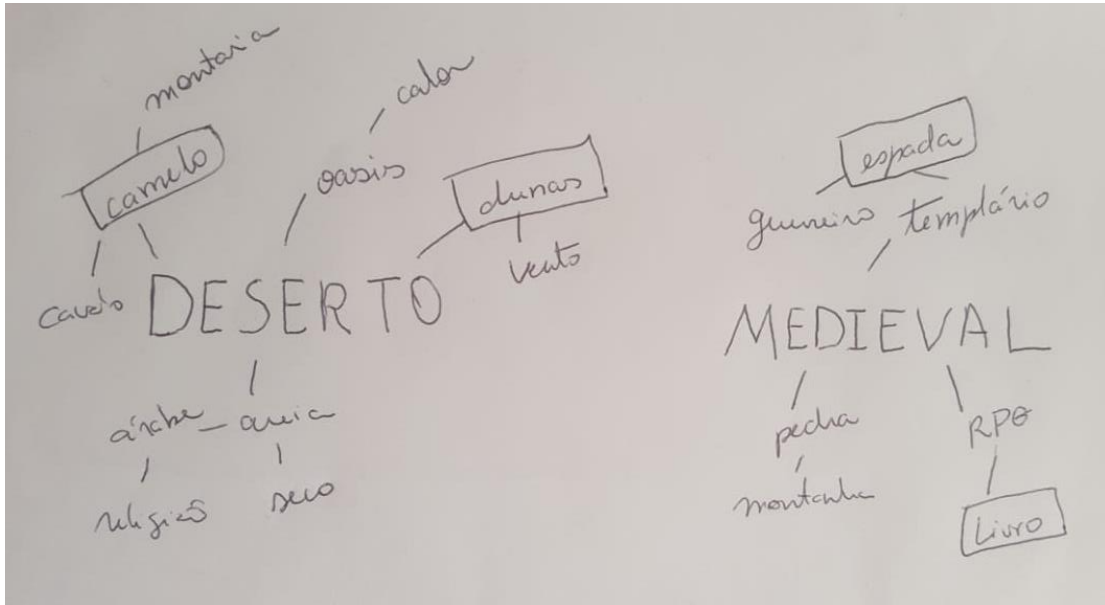


Figura 49 – Rascunhos e mapa mental para o logotipo da história

A partir dessa seleção de possíveis símbolos que poderiam ser usados para o logotipo foram feitas sete opções de logo e para definir qual se adequa melhor e supre os critérios que eram: estética limpa, harmonia dos elementos, percepção de tato e destaque foi criada uma matriz decisória com cada um dos critérios recebendo uma pontuação de 1 a 5.

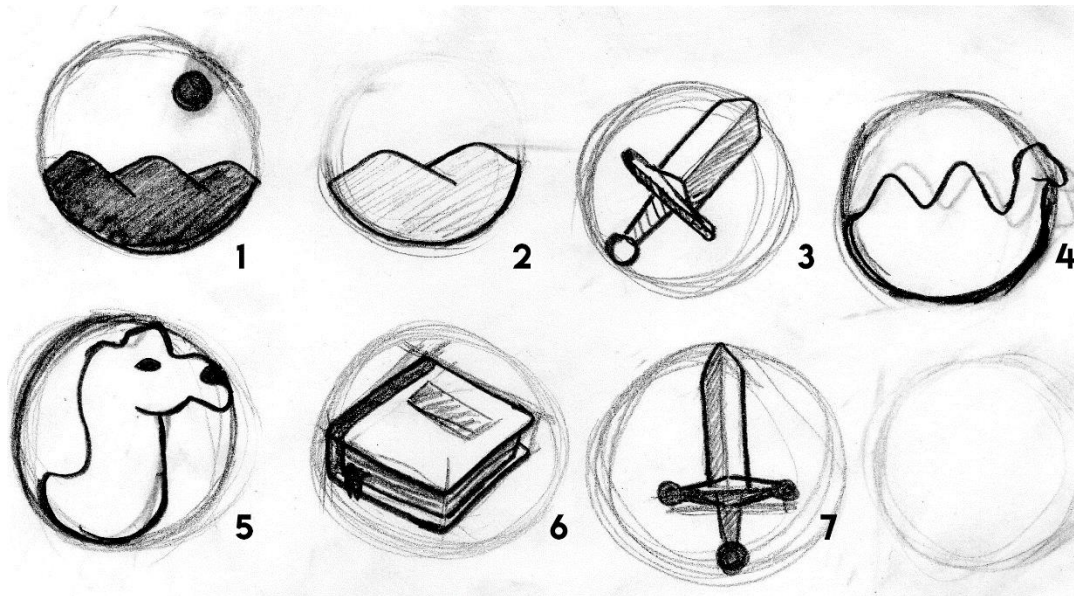


Figura 50 – Rascunhos de símbolos para o logotipo

Tabela 2 – Matriz decisória logotipo

Logotipo	Logo 1	Logo 2	Logo 3	Logo 4	Logo 5	Logo 6	Logo 7
Estética limpa	2	4	2	2	4	1	1
Harmonia dos elementos	2	4	3	2	4	3	3
Percepção de tato	3	4	1	2	5	1	1
Destaque	2	3	3	1	4	1	2
Resultado	9	15	9	7	17	6	7

FONTE: A autora (2019)

Seguindo o resultado da matriz decisória, foi escolhido então o logotipo 5 com a figura de um camelo. A partir da definição do símbolo que melhor se encaixa para o logotipo foram feitas três opções de design, estas opções foram prototipadas artesanalmente em alto relevo utilizando uma cola transparente para que pudessem ser testadas com o deficiente visual para a escolha da opção com maior facilidade de reconhecimento por tato.

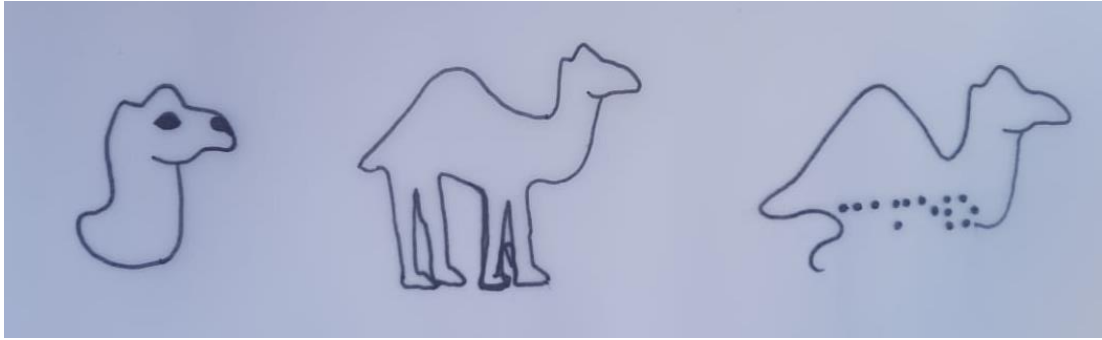


Figura 51 – Protótipos de logotipos em alto relevo

Com os protótipos prontos, foi feito um teste com o deficiente visual para que ele pudesse sentir as silhuetas e dar o feedback sobre qual delas seria mais adequada a ser implantada no jogo.

O teste foi feito no dia 11 de setembro de 2019 na cidade de Volta Redonda com o deficiente visual anteriormente citado.

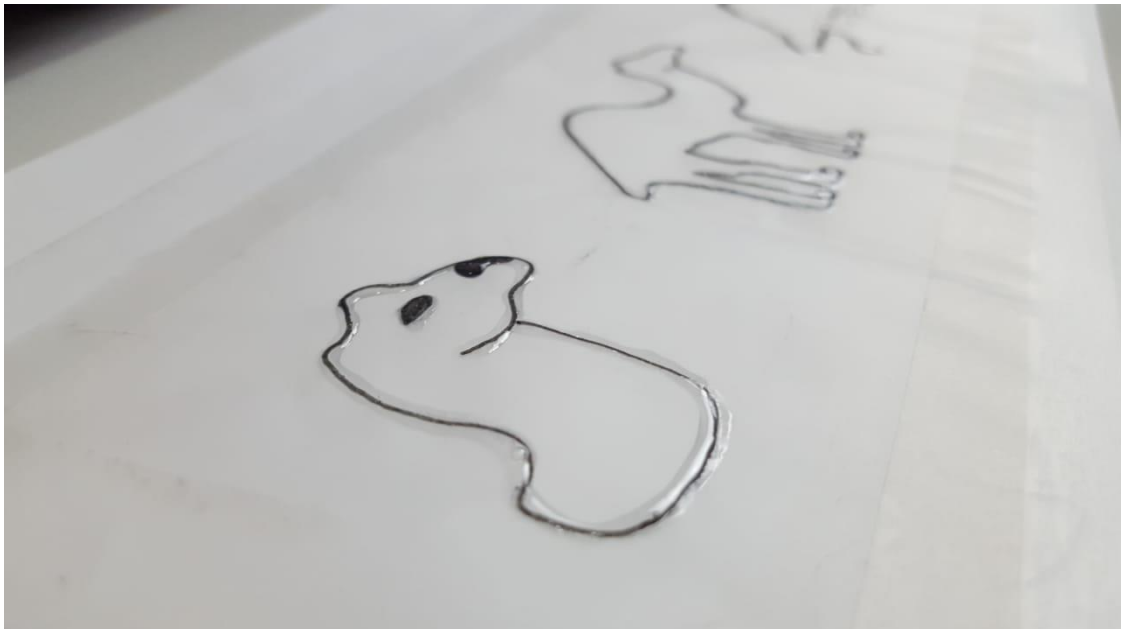


Figura 52 – Detalhe do alto relevo nos protótipos

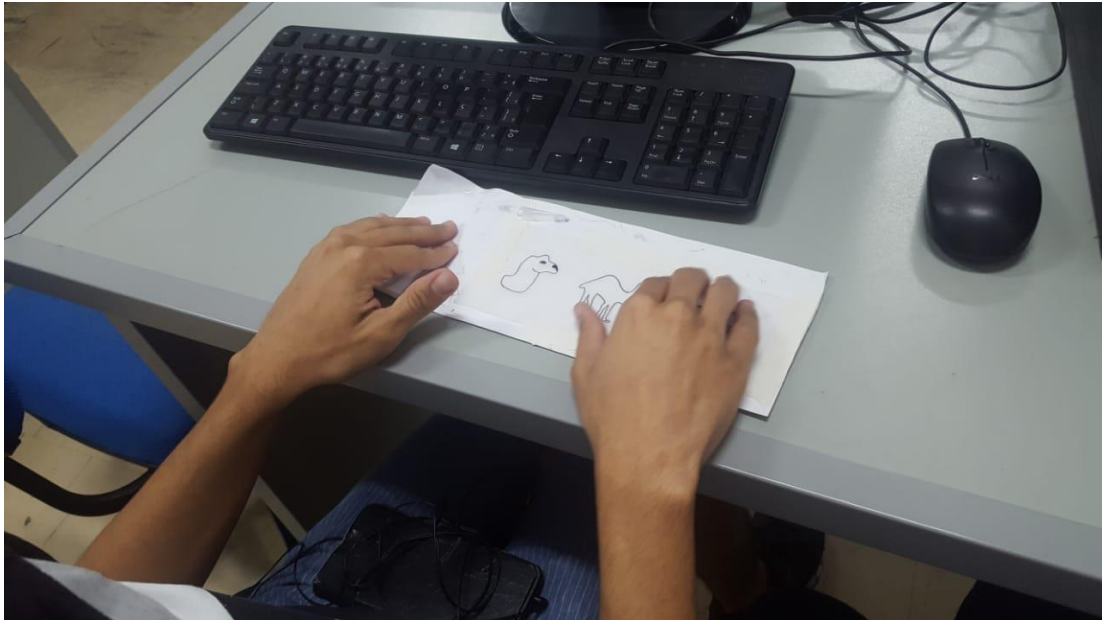


Figura 53 – Deficiente visual realizando o teste dos logotipos

Após tatear todas as três opções o deficiente visual relatou ser difícil reconhecer formas orgânicas apenas com a silhueta, segundo ele, para o deficiente visual formas geométricas são mais facilmente reconhecíveis. Pela forma do camelo ser muito complexa e pelo camelo ser um animal de difícil acesso, diferente, por exemplo de um gato ou cachorro, onde ele tem contato com sua forma mais comumente, fica praticamente impossível o reconhecimento apenas pela silhueta.

Ele escolheu então a última alternativa, o logotipo com a escrita em braille no meio, pois facilita a interpretação. O único ponto negativo dessa opção, segundo ele, foi que a escrita estava muito próxima das linhas da silhueta, dificultando um pouco o reconhecimento da última letra.

Com a alternativa escolhida e levando em conta os comentários do deficiente visual o logotipo foi finalizado e feito o manual da marca, como pode ser visto na imagem a seguir e no anexo A, respectivamente.



Figura 54 – Logotipo em sua versão final

Para a escolha das cores que irão compor a paleta do jogo foram pesquisadas algumas combinações com o tom marrom, como pode ser visto no painel semântico abaixo.



Figura 55 – Painel semântico cor marrom

A partir desse painel foi então escolhida a cor #D4B083 C:17 M:31 Y:51 K:4 como principal, dois tons mais claros (#D0B598 C:18 M:28 Y:41 K:5 e #F5E7D7 C:4 M: 10 Y:17 K:0) e quatro tons mais escuros (#AB825C C:27 M:44 Y:63 K:19, #714E2B C:38 M:58 Y:79 K: 47, #5E4D3A C:48 M:53 Y:65 K:51 e #221A14 C:65 M:66 Y:67 K:84).

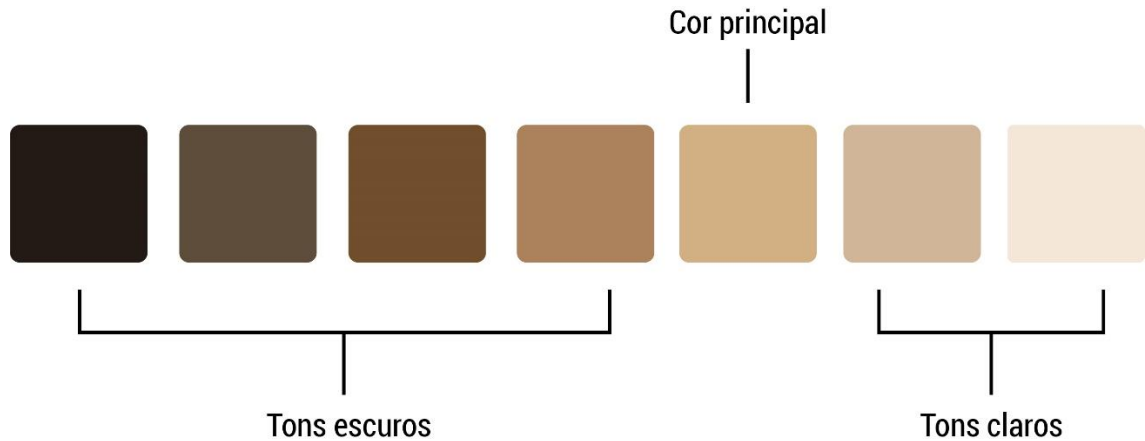


Figura 56 – Paleta de cores escolhida para o projeto

Foi dado início, então, a fase de criação de alternativas para o jogo em si, no primeiro momento foram criadas as alternativas para o livro que contém a história da aventura e o livro de instruções. Foram feitos alguns esboços de diagramação usando Grid.

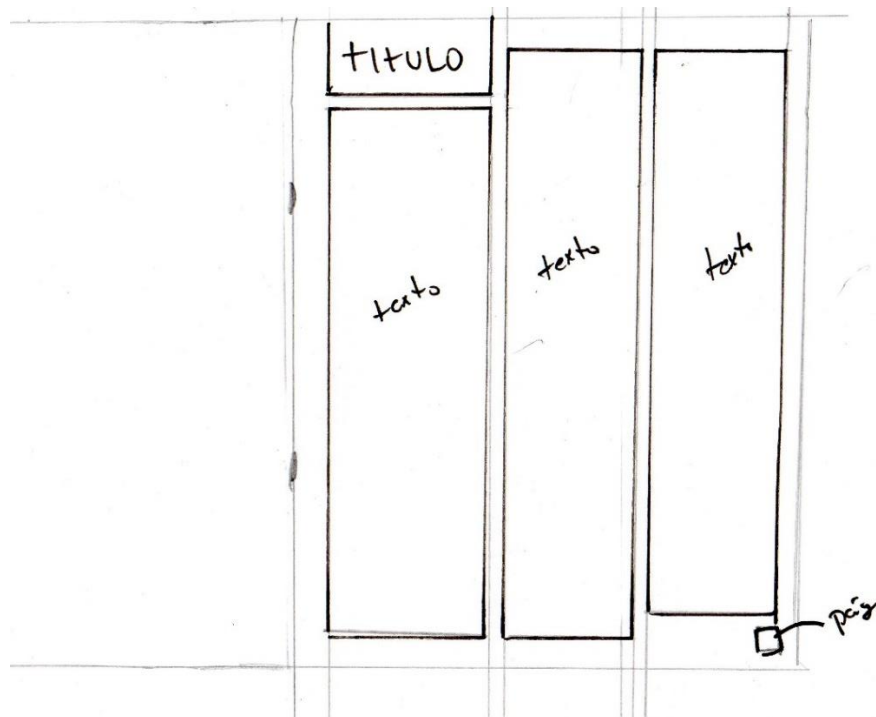


Figura 57 – Sketch de diagramação do livro com grid de três colunas

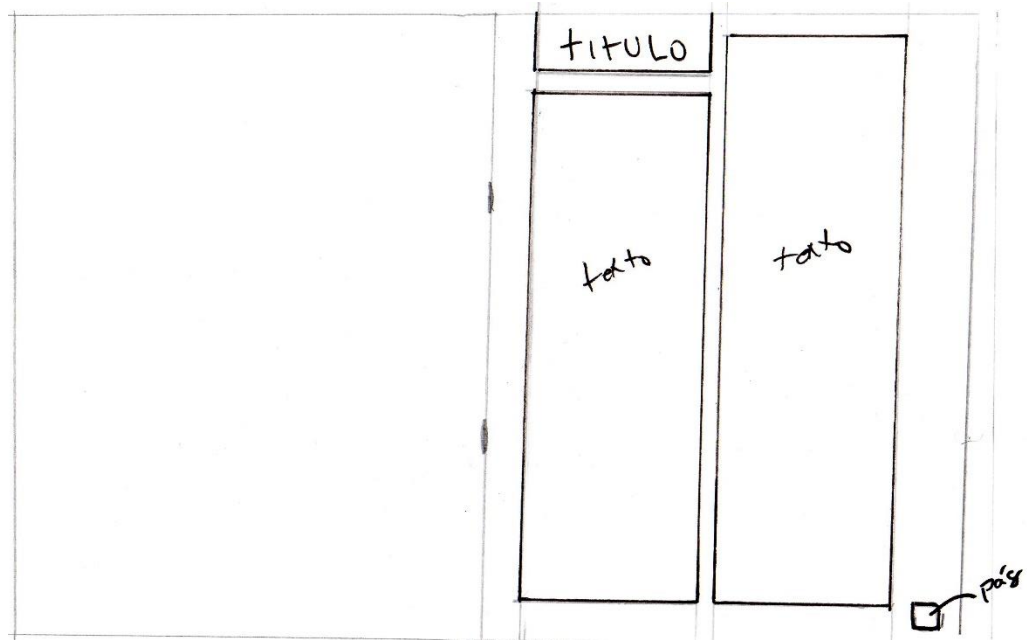


Figura 58 – Sketch de diagramação do livro com grid de duas colunas

A fim de selecionar a melhor opção para suprir os requisitos, foi feita uma matriz decisória com os seguintes critérios: legibilidade, harmonia dos elementos, destaque, facilidade de implementação do braille, facilidade de leitura do braille e estética. Cada um dos critérios receberá uma nota de 1 a 5, ao final a opção que somar mais pontos é a escolhida.

Tabela 3 – Matriz decisória conteúdo do livro da aventura

Conteúdo Vertical	Conteúdo 1	Conteúdo 2
Legibilidade	4	5
Harmonia dos elementos	5	5
Destaque	3	5
facilidade de implementação do braille	5	5
facilidade de leitura do braille	4	4
Estética	3	5
Resultado	24	29

FONTE: A autora (2019)

De acordo com os resultados, foi escolhido o conteúdo 2, com grid de duas colunas. Com o tipo de grid definido, foram criadas algumas alternativas de fontes para os textos seguindo as referências do painel semântico mostrado anteriormente (pág. 64). Essas alternativas foram impressas e foi feita uma pesquisa com dez estudantes do curso de design da universidade UniFOA de Volta Redonda.



Figura 59 – Alternativas impressas para realização da pesquisa

Essa pesquisa foi realizada no dia 07 de outubro de 2019. Foram escolhidos os estudantes de design para essa pesquisa pois esses estudantes têm conhecimento sobre diagramação, foram selecionados para essa pesquisa dez estudantes, de períodos diferentes, para que a pesquisa pudesse ser mais ampla. Não foi feita a pesquisa com o deficiente visual pois as fontes escolhidas não afetarão esse público, tendo em vista que eles só terão acesso ao braille.

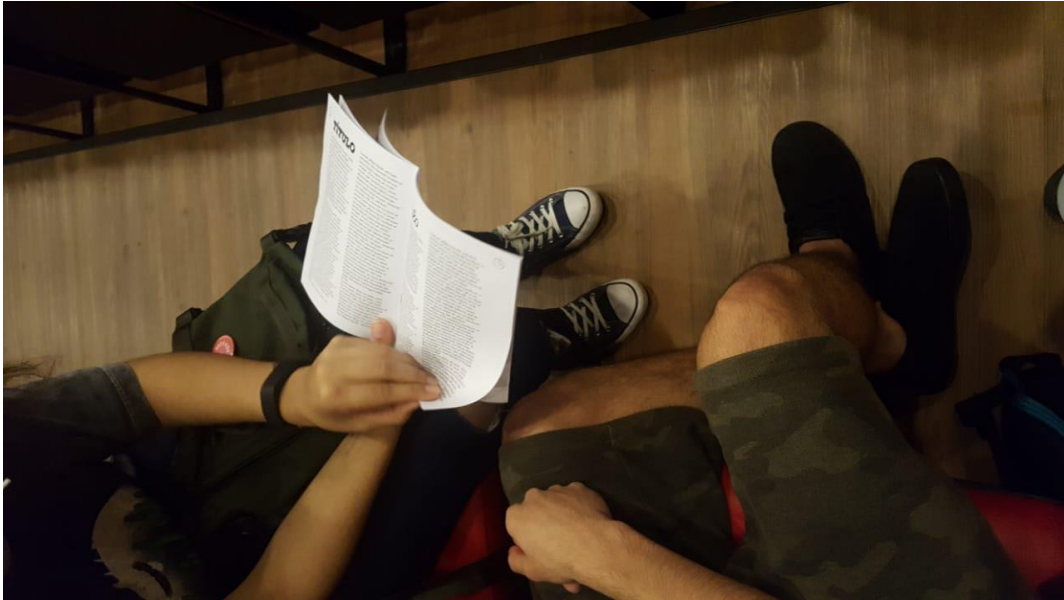


Figura 60 – Estudantes realizando a pesquisa

Feita a pesquisa, os estudantes votaram nas opções que mais lhes agradavam, tanto no que diz respeito ao título, como também o texto corrido. Esses resultados foram somados e definiu-se como ganhadores a opção número 3 para ambos, essas fontes são Nexa Rust Slab Black Shadow 1 e Constantia Regular, respectivamente. Essas serão as fontes utilizadas em todo o jogo, juntamente com a fonte Lemon Milk, retirada do painel semântico, para aplicação em alguns textos especiais.

Para a caixa que irá comportar todas as peças do jogo também foram criadas alternativas, duas bastante distintas, que para a escolha também foi feita uma matriz decisória, porém com os seguintes critérios: manuseio, acomodação dos itens, tamanho e estética.

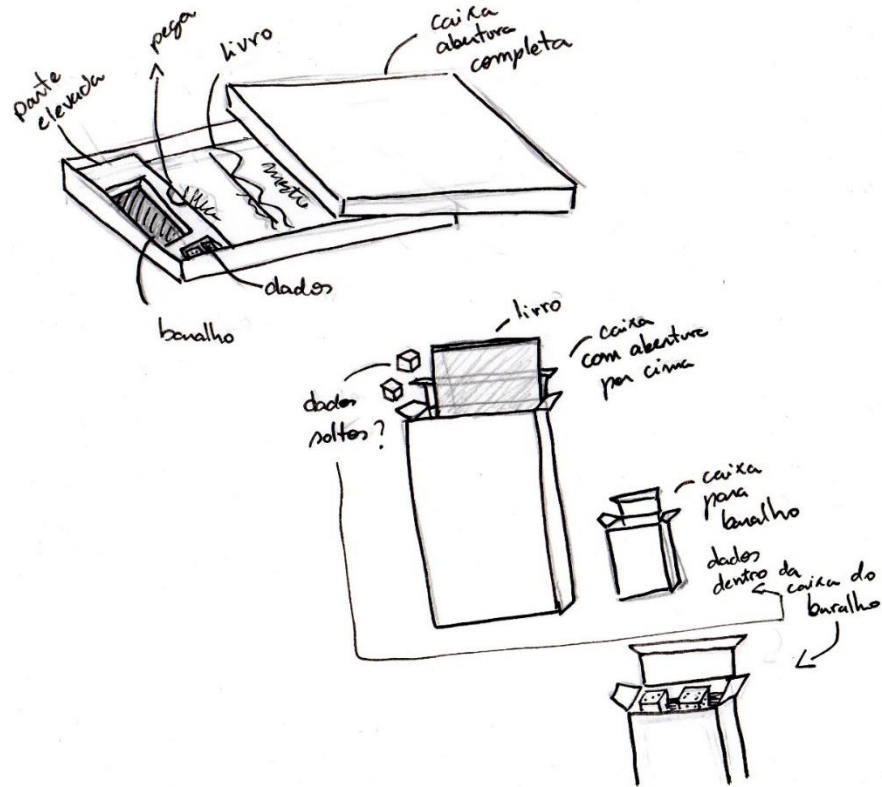


Figura 61 – Rascunhos de caixas

Tabela 4 – Matriz decisória caixa

Caixa	Alternativa 1	Alternativa 2
Manuseio	5	3
Acomodação dos itens	4	5
Tamanho	5	4
Estética	5	
Resultado	19	16

FONTE: A autora (2019)

O critério manuseio foi definido a partir de um teste realizado com o deficiente anteriormente citado, com dois tipos de caixas de tamanhos diferentes, porém com o mecanismo idêntico ao mostrado nos rascunhos. O teste foi realizado no dia 17 de outubro de 2019 na cidade de Volta Redonda.



Figura 62 – Deficiente visual realizando testes com caixas

Foi escolhida então, a partir desses resultados e do feedback do deficiente visual sobre o melhor manuseio a primeira alternativa, a caixa com abertura por cima.

Já para o tabuleiro, que será usado como o campo de batalhas do jogo, foi utilizado o mapa hexagonal já presente no sistema GURPS. No sistema são necessários dois tipos de mapas, um para batalhas em áreas externas (deserto) e um para batalhas em áreas internas (taberna, casas etc.). Na construção do modelo do tabuleiro foi constatado que ambos os mapas poderiam ficar juntos, com a divisão feita apenas pelas cores e demais elementos, pois não afetaria a jogabilidade, tendo em vista que cada tipo de terreno será utilizado durante a história em momentos diferentes.

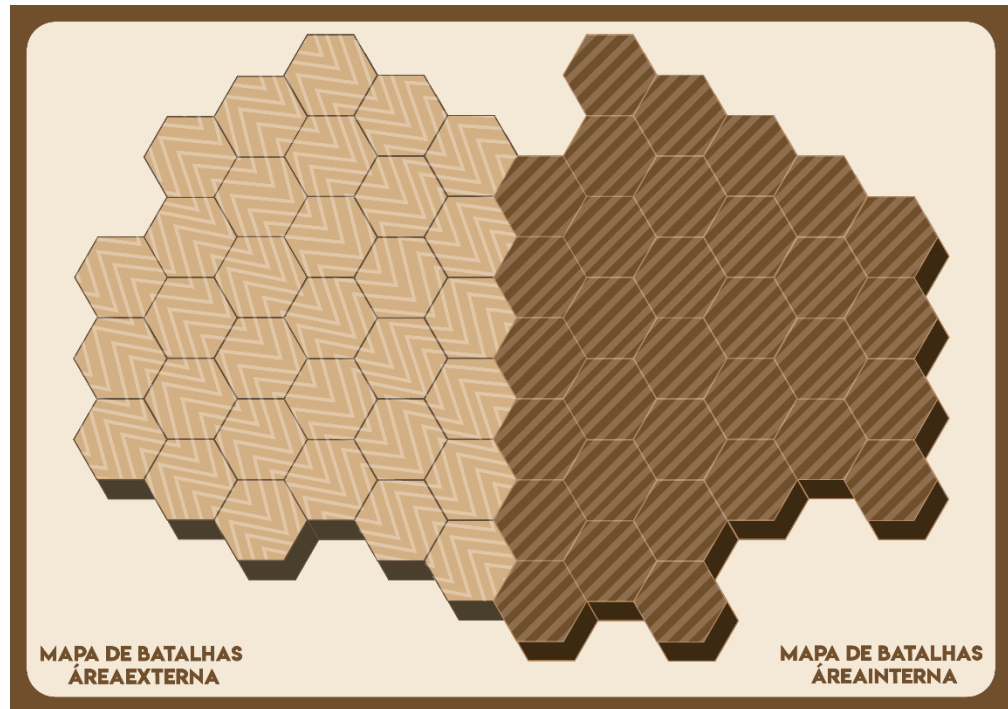


Figura 63 – Layout do tabuleiro de mapa de batalhas

Foi definida, então, uma textura diferente para cada tipo de terreno, a fim de facilitar a identificação para o deficiente visual. O tabuleiro terá o tamanho A3 e será dobrado ao meio para que seja comportado na caixa do jogo. O tabuleiro também terá um ímã para que as miniaturas possam ser fixadas com mais facilidade.

Também foi realizado um teste com o deficiente visual com um protótipo do tabuleiro para que pudesse ser identificado se as texturas seriam reconhecíveis com facilidade.



Figura 64 – Teste das texturas do tabuleiro

Esse teste foi realizado no dia 17 de outubro de 2019 na cidade de Volta Redonda e o resultado deu-se como satisfatório o uso das texturas e a disposição dos elementos.

Durante esse teste, também foi efetuado um teste com as cartas e o livro do jogo, a fim de julgar se o tamanho e disposição dos itens seriam reconhecíveis para o deficiente.



Figura 65 – Deficiente visual realizando teste com o livro



Figura 66 – Deficiente visual realizando teste com a carta

Ao final desse teste, foi constatado a partir do feedback dado pelo deficiente, que os tamanhos, tanto do livro quanto da carta eram adequados, porém, nas cartas foi solicitado pelo deficiente que houvesse uma maneira de identificar em qual sentido

a carta deveria ser lida, pois sem um referencial era difícil o reconhecimento dos números e demais elementos.

Para as miniaturas, foram definidas, após pesquisa com o deficiente visual, formas geométricas como a melhor alternativa pois, segundo ele, essas formas são mais fáceis de serem reconhecidas e diferenciadas com o tato. Com isso foram criados os formatos das peças a seguir, sendo os cubos para os personagens dos jogadores e as pirâmides para os personagens não jogáveis e os inimigos. As peças também terão imã para ficarem fixas no tabuleiro.

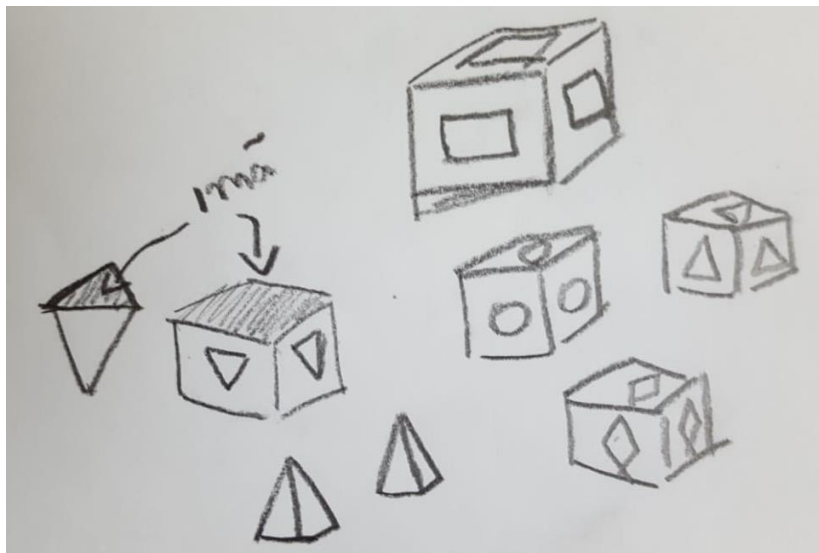


Figura 67 – rascunho das miniaturas

6 IMPLEMENTAR

Com as alternativas escolhidas, layouts definidos, identidade visual construída, e testes concluídos, coube apenas aplicar o conteúdo e modificar pequenos detalhes para obter a versão final a ser impressa e aplicada aos mockups.

A versão a seguir foi a definida como final do livro do mestre, que pode ser encontrada em sua versão completa no Anexo B.



Figura 68 – Mockup da capa do livro do mestre



Figura 69 – Mockup da primeira e segunda página do livro do mestre

Assim como foi definida também, seguindo o mesmo padrão, o manual de instruções (Anexo C).



Figura 70 – Mockup da capa do manual de instruções



Figura 71 – Mockup das duas primeiras páginas do manual de instruções

O tabuleiro não precisou de nenhuma modificação, mantendo-se a mesma versão anteriormente mostrada.

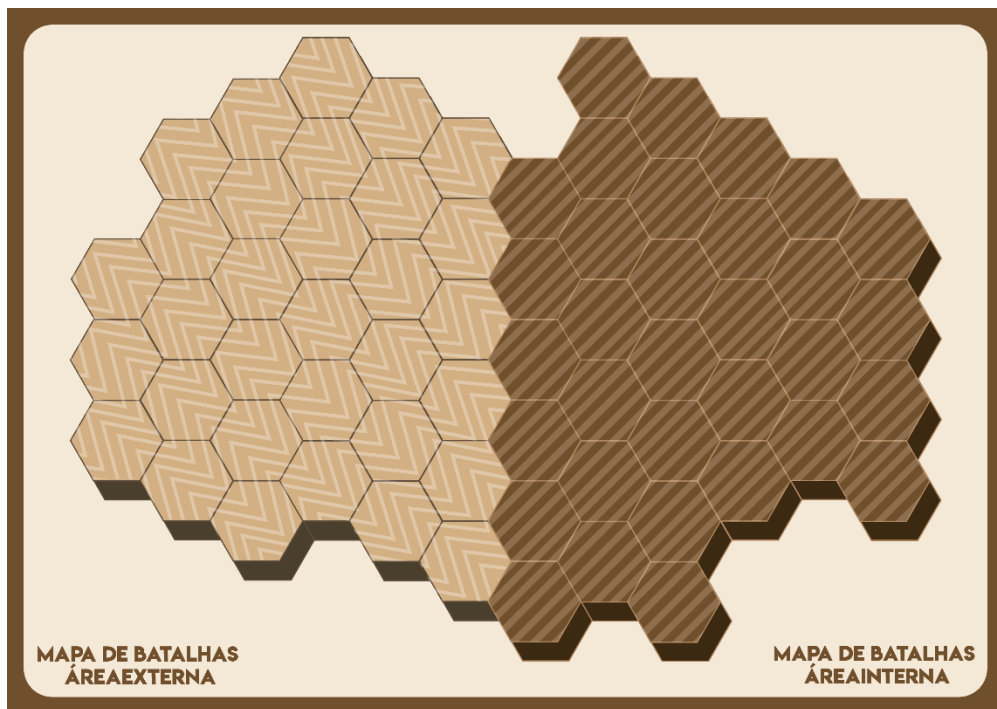


Figura 72 – Layout do tabuleiro de batalhas

Para as miniaturas, foram feitos modelos em 3D a fim de melhor demonstrar seus formatos.

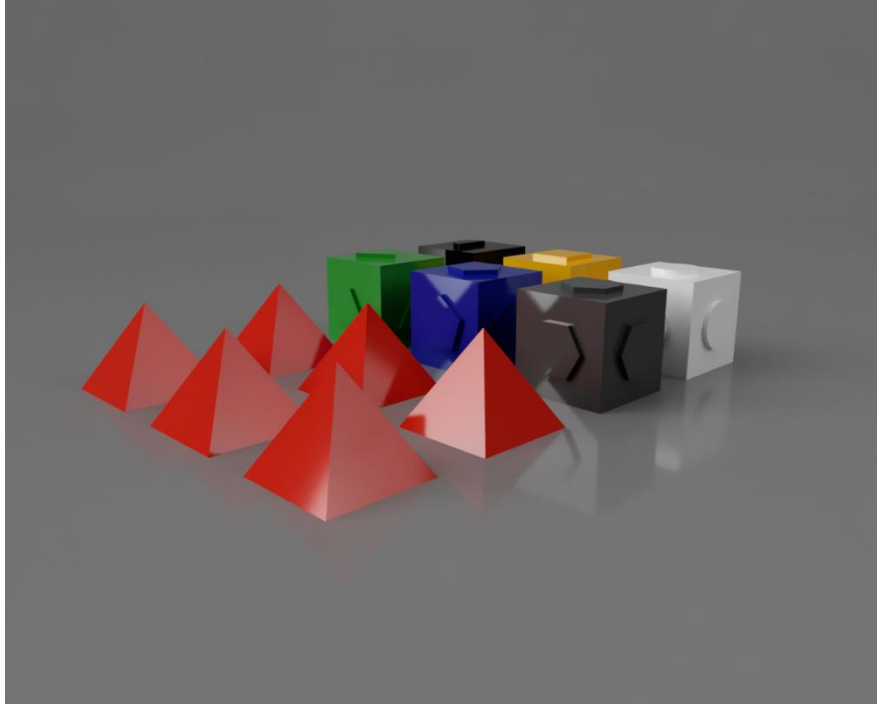


Figura 73 – Miniaturas em 3D

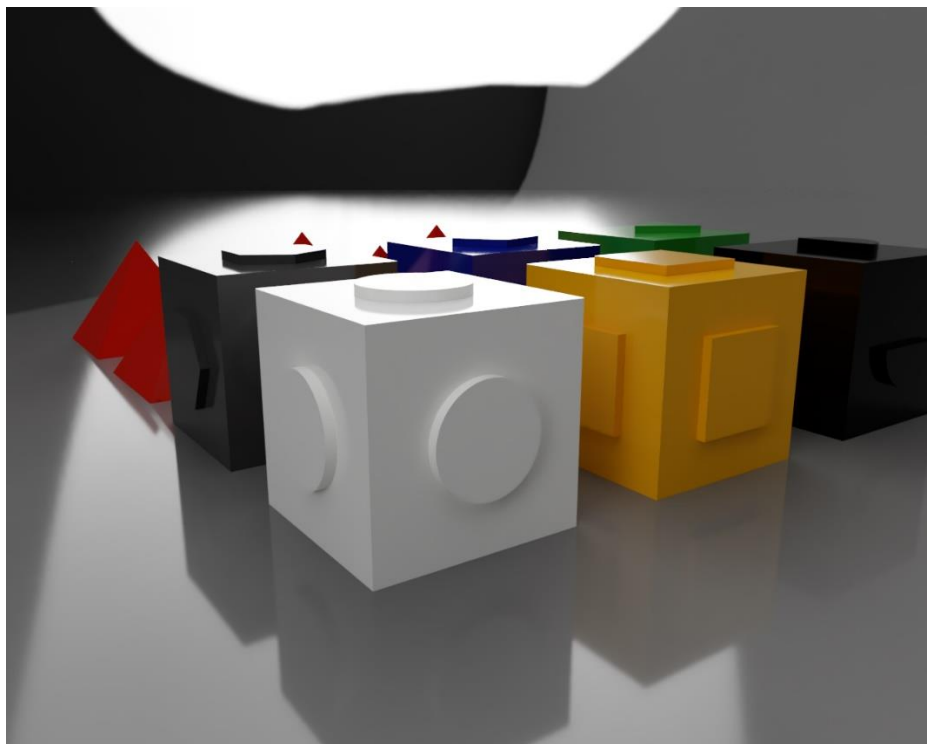


Figura 74 – imagem detalhada das miniaturas em 3D

As cartas foram também finalizadas e aplicadas a um mockup para melhor exemplificá-las. A respeito da alteração para o melhor reconhecimento do início da leitura que foi apontada pelo deficiente visual, será adicionado um alto relevo na ponta superior esquerda, para dar a indicação de início de página.



Figura 75 – mockup das cartas dos personagens

Como para esse jogo foram feitas seis cartas de personagens diferentes, o conteúdo dessas cartas varia, como podem ser vistos na seguinte figura:



Figura 76 – Layout das cartas dos personagens

Para suprir a necessidade dos dados de seis lados no jogo, serão utilizados dados já existentes no mercado, que são acessíveis para deficientes visuais pois possuem baixo relevo, fazendo com que a identificação dos números fique fácil para os não videntes.



Figura 77 – Exemplo de dado de seis lados

O layout da caixa do jogo também foi aplicado a um mockup como pode-se ver a seguir, na parte interna da caixa, os componentes do jogo ficarão acomodados em uma estrutura interna idêntica a anteriormente usada no teste com o deficiente visual, uma vez que ele mostrou que seria mais fácil para pegar os itens dessa maneira.



Figura 78 – Mockup da caixa do jogo

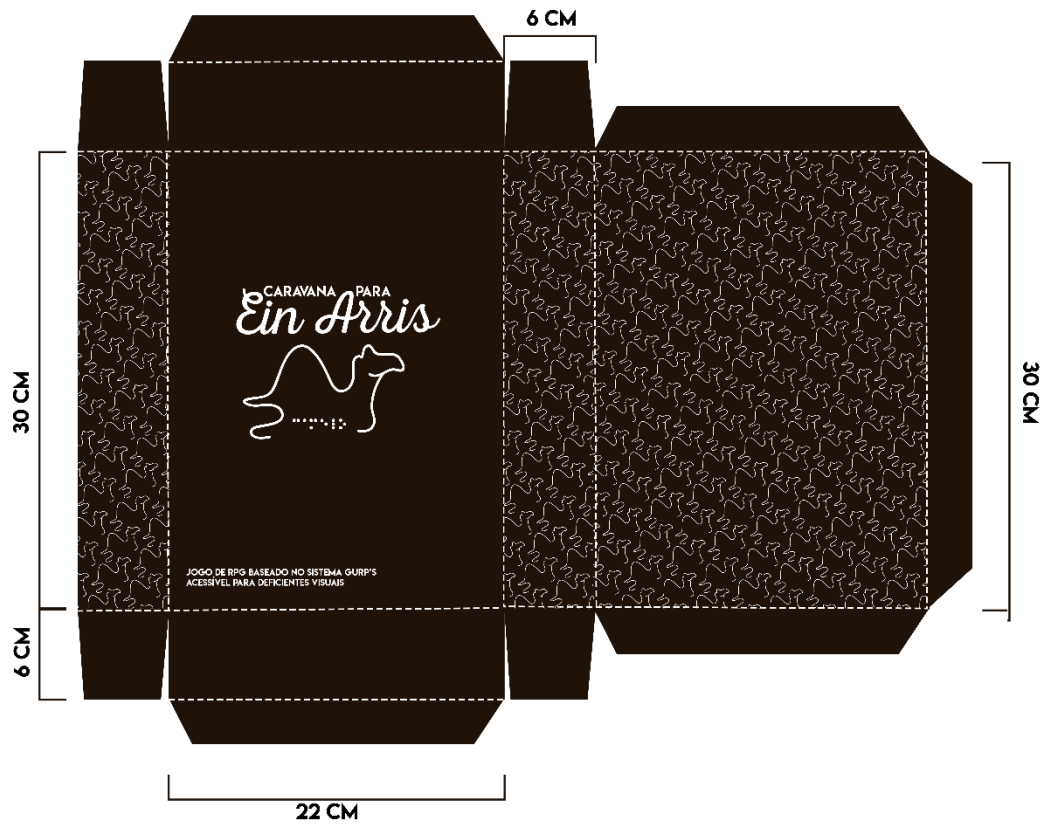


Figura 79 – Layout da caixa do jogo

7 CONCLUSÃO

Para a idealização inicial desse projeto, foram observados alguns problemas pertinentes a respeito da interação das pessoas com deficiência visual com os videntes nos jogos em geral. Com isso, o principal objetivo do projeto tornou-se criar e desenvolver um jogo acessível para esses deficientes, com o intuito de suprir essa demanda tão necessária.

Depois de toda a pesquisa e todo o conhecimento que pude obter com esse projeto e com a vivência com deficiente visual que esse projeto me proporcionou, foi possível ter uma visão ainda mais ampla e perceber o quão necessário esse projeto é para a sociedade. Uma vez que os objetivos operacionais desse trabalho eram: Estudar os aspectos e limitações do deficiente visual, analisar o sistema de jogo a ser utilizado, planejar os cenários possíveis, simplificar a jogabilidade e facilitar o entendimento e elaborar o livro e demais peças a serem utilizadas, é verossímil afirmar que todos os objetivos iniciais foram concluídos.

Com todas as alterações feitas e o novo protótipo em mãos, foi possível concluir que o jogo atingiu os requisitos de ser um jogo de fácil entendimento e com regras simples, pois com o uso do livro do mestre e o manual de instruções é possível aprender a jogar rapidamente; tem um número suficiente de cartas e miniaturas, tornando possível a jogabilidade é um jogo acessível para deficientes visuais, usando como recurso o alfabeto braille e texturas.

Espera-se que esse projeto tenha promovido uma argumentação e possa incentivar a inclusão de pessoas portadoras de deficiência visual na sociedade pelos desenvolvedores desse tipo de jogo, assim como para todos que prezem pela coletividade e diversidade.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking**. 2010.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de Design Criativo**. 2012.

ANJOS, Anna. **Os primeiros jogos de tabuleiro da história**. Disponível em:<http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/01/a-origem-dos-jogos-de-tabuleiro.html>. Acesso em 21 de novembro de 2018.

Átomo. **O Brasil vive um novo boom de jogos de tabuleiro**. Disponível em:<<https://atomo.cc/o-brasil-vive-um-novo-boom-de-jogos-de-tabuleiro-466443ff8ab0>>

BAPTISTA, Maria Isabel S. Dias, BONILHA, Fabiana Fator Gouvêa, CARVALHO, Sílvia Helena Rodrigues de, COSTA, Jean Braz da, FERRÉS, Sofia Pérez, MELO, Amanda Meincke, MONDIN, Angelo Leonardo, PUPO, Deise Tallarico, SOARES, Sílvia C. de Matos. **Acessibilidade – discurso e prática no cotidiano das bibliotecas**. 2006.

DONOVAN, Tristan. **It's all a game**. 2017.

FONSECA, Joaquim da. **Tipografia e Design Gráfico**. 2008.

FRASER, Tom, BANKS, Adam. **O essencial da cor no design**. 2012.

HALLAHAN, D.P & KAUFMAN, J. M. **Exceptional learners: introduction to special education.** 2000.

IBGE. **Censo Demográfico 2000.** Disponível em:<<https://ww2.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/08052002tabulacao.sm>>. Acesso em 20 de novembro de 2018.

JACKSON, Steve. **GURPS: Módulo básico.** 2012.

LOPES, Diogo. **Jogos de tabuleiro estudo dos sistemas visuais.** 2013.

MAIA, Joviane Marcondelli Dias, DEL PRETTE, Almir, & FREITAS, Lucas Cordeiro. **Habilidades sociais de pessoas com deficiência visual.** 2008. Disponível em:<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-56872008000100005&lng=pt&tlng=pt>. Acesso em 21 de novembro de 2018.

MASINI, Elcie F. Salzano. **A Educação do Portador de Deficiência Visual - as perspectivas do vidente e do não vidente.** 1993.

MOLINA, Luciane. **Deficiência visual: formas de leitura e acessibilidade à informação.** Disponível em:<<http://www.acessibilidadenapratica.com.br/textos/deficiencia-visual-formas-de-leitura-e-acessibilidade-a-informacao/>>. Acesso em 21 de novembro de 2018.

MONTILHA, Rita de Cássia Ietto, TEMPORINI, Edméa Rita, NOBRE, Maria Inês Rubo de Souza, GASPARETTO, Maria Elisabete Rodrigues Freire, & KARA-JOSÉ, Newton. **Utilização de recursos ópticos e equipamentos por escolares com deficiência**

visual. Disponível em:<<https://dx.doi.org/10.1590/S0004-27492006000200014>>. 2006.

PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de identidade visual.** 2003.

PINHEIRO, Victor. **Acessibilidade nos games digitais enfrenta uma série de desafios.** Disponível em:<<http://reporterunesp.jor.br/2017/06/07/acesibilidade-nos-games-digitais-enfrenta-uma-serie-de-desafios/>>. Acesso em 21 de novembro de 2018.

RODRIGUES, Delano. **Naming o nome da marca.** 2013.

SPINKS, Robin. **'Vídeogame sem vídeo' cria 'universo' para cegos.** Disponível em:<https://www.bbc.com/portuguese/videos_e_fotos/2014/08/140821_videogame_cegos_dg>. Acesso em 21 de novembro de 2018.

TORRES, Elisabeth Fátima, MAZZONI, Alberto Angel, & MELLO, Anahi Guedes de. **Nem toda pessoa cega lê em Braille nem toda pessoa surda se comunica em língua de sinais.** Disponível em:<<https://dx.doi.org/10.1590/S1517-97022007000200013>>. 2007. Acesso em 21 de novembro de 2018.

Pergaminho, Fundo vetor criado por freepik - br.freepik.com. Acesso em 14 de junho de 2019.

Ícones cartas, Logotipo vetor criado por rawpixel.com - br.freepik.com, Cartão de visita vetor criado por macrovector - br.freepik.com, <a

[Logotipo](https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/logotipo) vetor criado por rawpixel.com - br.freepik.com. Acesso em 14 de junho de 2019.

Detalhes [logotipo](https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/bandeira) [Bandeira](https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/bandeira) vetor criado por macrovector - br.freepik.com, [Bandeira](https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/bandeira) vetor criado por freepik - br.freepik.com. Acesso em 14 de junho de 2019.

Camelos [Fundo](https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/fundo) vetor criado por freepik - br.freepik.com. Acesso em 14 de junho de 2019.

ANEXOS

Anexo A



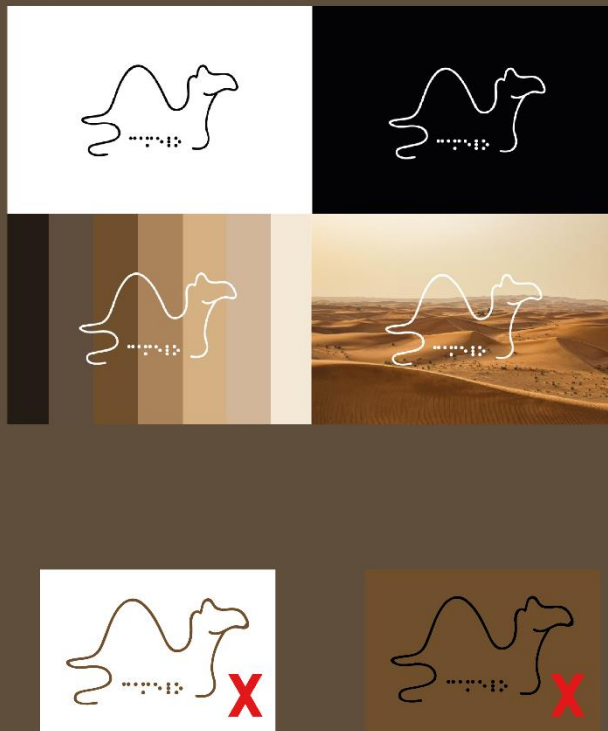
APLICAÇÃO

A MARCA PODE SER DIVIDIDA EM 3 PARTES. TEXTO, SÍMBOLO E BRAILLE. FICARÁ A CRITÉRIO DO USUÁRIO A UTILIZAÇÃO DA MARCA COMPLETA (SÍMBOLO E TEXTO) OU APENAS DO SÍMBOLO. JAMAIS PODERÁ SER UTILIZADO APENAS O TEXTO.



CORES

QUANDO A COR DE FUNDO FOR BRANCA A MARCA DEVERÁ OBRIGATORIAMENTE SER APLICADA NA COR PRETA. EM FUNDOS COLORIDOS OU EM IMAGENS DEVERÁ SER APLICADA NA COR BRANCA.



IMPRESSÃO

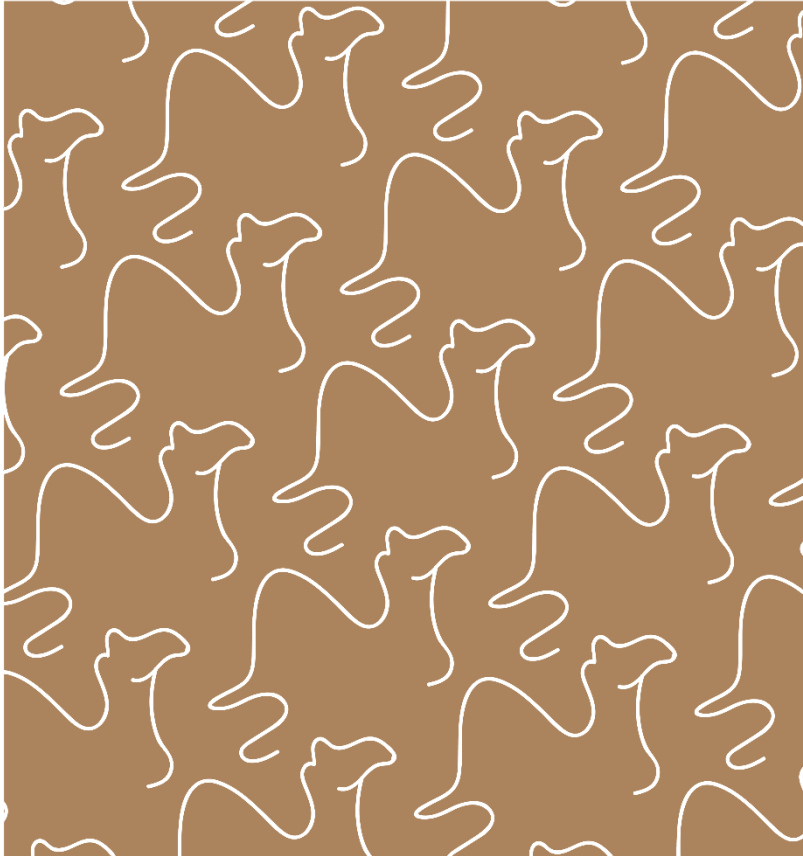
WEB

DIMENSÕES

A DIMENSÃO MÍNIMA EXIGIDA PARA A MARCA É DE 4 CM, POR 3 CM PARA QUE SEJA POSSÍVEL A LEITURA DO BRAILLE E DO SÍMBOLO SEM PERDAS. CASO SEJA NECESSÁRIA A APLICAÇÃO EM DIMENSÕES MENORES QUE AS CITADAS DEVERÁ SER APLICADO APENAS O SÍMBOLO SEM INCLUIR O BRAILLE.

PROIBIÇÕES

A MARCA DEVERÁ SEMPRE SER APLICADA RESPEITANDO AS PROPORÇÕES ORIGINAIS NÃO DEVERÁ SER ESTICADA OU COMPRIMIDA.



PADRÃO

A APLICAÇÃO DA MARCA DEVERÁ TER UM ESPAÇAMENTO PADRÃO PARA QUE SE MANTENHA HARMÔNICA. NÃO DEVERÁ SER UTILIZADO NENHUM TIPO DE TEXTO OU BRAILLE. A PADRONAGEM PODERÁ SER APLICADA COM UMA ANGULAÇÃO DE 20 GRAUS OU MANTER-SE SEM ANGULAÇÃO.



APLICAÇÕES

EXISTEM DIVERSAS POSSIBILIDADES PARA A APLICAÇÃO DA MARCA. ESTE É UM EXEMPLO DA APLICAÇÃO EM UM LIVRO.



MALHA

A MARCA DEVE SEMPRE SER APLICADA SEGUINDO AS PROPORÇÕES DESSA MALHA PARA QUE A MARCA TENHA A DISTÂNCIA NECESSÁRIA DOS ELEMENTOS

**NEXA RUST SLAB
BLACK SHADOW 1**

ABCDEF 12345

**LEMOM MILK
REGULAR**

ABCDEF 12345

TIPOGRAFIA

ESSAS SÃO AS FONTES UTILIZADAS NA MARCA
NÃO DEVERÃO SER UTILIZADAS ADAPTAÇÕES
OU OUTRAS FONTES DIFERENTES DAS MESMAS

Anexo B



MISSÃO SECRETA

Tarde da noite, Tsvorano convoca os PCs para uma reunião. Ele tem uma missão e está disposto a pagar um bônus no caso de ela ser realizada a contento. Ele não oferecerá um bônus a menos que isto seja pedido, mas o valor poderia chegar até \$500 por pessoa, pagos depois do término da missão. Kira, a filha de Halmaro e suposta noiva, não está em seu convóio como todos acreditam (conta Tsvorano).

Os personagens serão enviados para procurá-la. Kira estudava boas maneiras, etiqueta e cultura e língua Mashandi na escola do convento em Ujlo. Kira queria sair e fazer coisas e ficar confinada em uma escola, mesmo que isto significasse se casar com um príncipe, era uma tortura. Um dia, ela desapareceu. As mães do convento procuraram por ela sem sucesso. Sua cama estava arrumada (ninguém havia dormido ali) e não havia sinais de luta, por isso eles não tinham a menor ideia do que havia acontecido até que apareceu um pedido de resgate na estrada principal do convento.



A nota estava assinada por Kira e tudo indicava que a letra era sua. Halmaro estava desconfiado: a nota parecia genuína, mas ele havia aprendido a ser cauteloso com tudo o que tinha a ver com Kira e dinheiro.

Ele deseja que os PCs façam uma investigação, para ver se eles são capazes de encontrar os bandidos, quando a caravana se aproximar de Bandothru. Será que Kira foi realmente raptada ou simplesmente fugiu? Se ela foi raptada e eles puderem salvá-la sem pagar o resgate, muito melhor; caso contrário eles serão delegados para pagar o resgate e trazer Kira. Os personagens deverão viajar através do desfiladeiro Sathlan e seguir, a partir daí, a estrada para Bandothru até o local de encontro.

Eles receberam \$ 500 para as despesas, mas Halmaro espera que eles gastem este dinheiro sensatamente e prestem contas quando voltarem. Os personagens usando cavalos cedidos por Halmaro, nesta viagem.

COBRADORES DE IMPOSTOS

O grupo viaja pela margem do lago Athlam em direção às montanhas até chegar ao desfiladeiro Sathlan. O clima aqui é morno, ao invés de quente. Eles serão detidos por um grupo de homens vestindo roupas pesadas, depois de terem avançado um quilômetro e meio pelo desfiladeiro. Eles afirmam ser coletores de impostos do reino de Natharla. Eles pedirão o pagamento de \$ 2 por pessoa e \$ 5 por animal de qualquer um que passe pelo desfiladeiro.

Qualquer um que obtenha um sucesso em um teste de Manha ou Detec-

ção de Mentiras saberá que eles são na verdade ladroes. Evitar uma briga e cobrar um tributo pela passagem é um golpe comum. A maioria dos viajantes preferirá pagar ao invés de discutir ou lutar.

Pode ser que os personagens queiram lutar. Se algum deles tiver Bom Senso, faça um teste de IQ. Um sucesso lhe dirá que o dinheiro não é deles e não faz a menor diferença pagar ou não.

BANDOLEIROS

Os personagens viajam vários dias até chegarem ao lugar descrito no pedido de resgate: um círculo de cavalhos na base de um colado de resgate dizia para acender duas fogueiras de sinalização no alto da colina. Se eles acenderem as fogueiras, eles logo ouvirão um clarim soar na direção norte.

Dentro de 15 minutos aparecerá um bandedeiro com uma bandeira. Ele oferece para fazer a troca na ponte ao pé da colina ao raiar da alvorada no dia seguinte. Depois ele desaparece. Como os bandedeiros sabem que eles têm companhia, todos os testes de Furtividade estarão submetidos a um redutor igual a -3, se os PCs tentarem espionar o acampamento dos bandedeiros.

A TROCA

Se os personagens encontrarem os aldeões na ponte ao amanhecer, o chefe do bando terá Kira com ele. Ela estará bem, apesar de ferida e furiosa. Um sucesso em um teste de Visão ou Noção do Perigo revelará 8 bandedeiros, escondidos nas vizinhanças. Neste ponto, os personagens têm 3 opções:

● ELES PODEM ATACA-LOS, TODOS OS QUE TIVEREM A ANTAGONIA DO BOM SENSO OU PERICIA EM ESTRATEGIA OU TÁTICA DEVEM FAZER UMA JOGADA. EM CASO DE SUCESSO, ALIADA MORTO DE ELES ESTAREM EM TERRITÓRIO INÍMIGO E PROVAVELMENTE EM MENOR NÚMERO. SE ELES LUTAREM ASSIM MESMO, CONTINUE REPRESENTANDO, SE OS PERSONAGENS VENCEREM, ELES ARRANHARÃO IRA E TUDO O QUE OS BANDOLEIROS TIVEREM COM ELES EM CASO DE DORRIDA, ELES MORRERÃO. SE OS PCs FUGIREM, OS BANDOLEIROS OS PERSEGUIRÃO. TODOS OS BANDOLEIROS TEM NÍVEL DE HABILIDADE MÍDIA DO ENTRE 16 E 21 EM CAVALGAR (DINHEIRO) E LUTAR ATÉ A MORTE.

● ELES PODEM TENTAR ENGANAR OS BANDOLEIROS COM UM RESGATE FALSO, PRECISARÃO DE UMA BOA FALSIFICAÇÃO PÓS O CHEFE DO BANDO CONTRARIAR O DINHEIRO PARA TER CERTEZA DE QUE HÁ \$ 50.000 LA. FAÇA UMA JOGADA DE QUE HÁ \$ 50.000 LA. FAÇA UMA JOGADA DE QUE HÁ \$ 50.000 LA. FAÇA UMA JOGADA DE QUE HÁ \$ 50.000 LA. FAÇA UMA JOGADA DE QUE HÁ \$ 50.000 LA.

● ELES PODEM CONCORDAR EM ENTREGAR O RESGATE O CHEFE DO BANDO LIES DIZ PARA ENCONTRAR NA PONTE DENTRO DE UMA SEMANA. QUANDO ELES VOLTAREM PARA CONTAR A HALMARO O QUE DESCOBRIRAM, ELE ENVIARÁ TSVORANO COM UMA DUZIA DE GUARDAS ESCOLHIDOS, TSVORANO TERÁ \$5000 EM UM COFRE TRANCADO EM SEU ALFARJE, OS PCs NÃO DEVERÃO NEM PENSAR EM TENTAR ROUBAR O DINHEIRO DO RESGATE, TSVORANO É MUITO CAUTELOSO.

Na viagem de volta eles encontram os verdadeiros coletores de impostos e não os falsos. Fora isso as viagens serão tranquilas. O chefe dos bandidos os encontrará na ponte conforme o combinado. Uma vez que ele esteja satisfeito com o pagamento, ele cortará as cordas em torno dos pulsos de Kira, jogará a espada e a faca dela a seu lado e partirá. Nem Karhan, nem Tsvorano começará uma luta, se algum dos PCs fizer alguma coisa que alarme Karhan, ele mergulhará por baixo do tapete da ponte.

Este é um sinal para os bandedeiros atacarem. Veja o parágrafo número 1 acima. Se o batalhão de Tsvorano vencer,

eles voltarem com Kira e não serão perseguidos. Se eles forem derrotados, os bandedeiros provavelmente os chacinarão e desaparecerão com o dinheiro, terminando a aventura.

FILHINHA DO PAPAÍ

Se os personagens não tiverem desencaminhado totalmente a missão, a esta altura eles convolverão para casa com Kira. Durante a viagem ela mostrará todas as suas falhas de caráter. Ela está contente por estar fora do acampamento dos bandedeiros, mas a palavra "papai" não descreve suas atitudes. Sua selva é desconfortável, ela odeia o clima, ela está feliz por estar longe de Karhan porque ele acabou, se mostrando muito macante, parece que ela está com a mesma roupa desde que nasceu, ela precisa de uma criada para pentear seus cabelos e assim por diante.

A filha de Kira, a caravana provocará uma grande e feliz reunião de família. Se o resgate não tiver sido pago, Halmaro dividirá \$5.000 entre os PCs. Kira se mostrará feliz durante um dia ou dois e depois voltará a se aborrecer com a rotina da caravana.

No quarto dia depois do resgate ela se aproximará do PC do sexo masculino com o maior índice para jogadas de teste de reação e pedirá para ele fugir com ela. Se ele se recusar ela tentará convencê-lo. Faça uma Disputa entre o Sex-Appel de Kira que é igual a 14 e o atributo IQ do PC. Neste ponto, as possibilidades são as seguintes:

● O PC FUGIR COM ELA, OU PORQUE ELE ASSIM O DESEJA, OU PORQUE O SEX APPEAL ELA SOBREPULOU A IQ DELE. DE AO PC UMA CHANCE DE RECONSIDERAR NO DIA SEQUINTE SE ELE REALMENTE DESEJA FUGIR COM KIRA. ELES

ESTARÃO AMBOS FORA DA AVENTURA A MENOS QUE VOCE, O GM, DESEJE TRAZÊ-LOS DE VOLTA. ● O PC SE RECUSA A FUGIR COM KIRA, MAS NÃO CONTARÁ A NINGUÉM. ELA ESTARÁ COM UM HUMOR TERRÍVEL NO DIA SEQUINTE. UM DIA DIPOIS ELA FUGIRÁ COM UM DOS CAVALINHOS. TODAS AS TENTATIVAS PARA ACABA-LA, SERÃO INFRUTIFERAS.

● O PC RECUSA-SE A FUGIR COM KIRA, OU VENTUREIRA E LUTARÁ CONTRA MUITO TEMPO. O CASO PARA HALMARO. ESTE SERÁ UM COMPORTAMENTO IMPULSIVO E LEAL E DEVERÁ GANHAR UM PONTO DE PERSONAGEM. A MENOS QUE UMA DAS CARACTERÍSTICAS DO PC SEJA A INSENSATEZ. HALMARO AGRADECE A INFORMAÇÃO E O PRESENTEIA COM UMA ADAGA COVILHADA QUE VAI LÉ PÓD, NA MANHÃ SEQUINTE NINGUÉM VÊRA KIRA, PÓS HALMARO MANDOU-A DE VOLTA PARA A ESCOLA NA COMPANHIA DE SEUS AMALHOS JOVENS E INOLHETAS. KATARA NÃO SABE DE NADA.

AYUN

Logo depois a caravana chega a Ayun. Se os PCs se conduziram bem no resgate de Kira, Tsvorano os felicitará, pagará o bônus prometido e os enviaza a Ayun com a missão seguinte: Se, por outro lado, eles não se saíam bem no caso de Kira, Tsvorano fará uma longa fala, pagará um bônus bem pequeno, ou não pagará e lhes dará este trabalho de qualquer maneira... "E não cometam erros estúpidos desta vez. Isso faz com que eu fique em má posição".

Se os PCs perguntarem por que é que eles estão indo buscar as jóias se a noiva desapareceu, Tsvorano lhes dirá para calarem a boca e fazerem o que ele manda. Yoka, um inahneim de Ayun, foi incumbido de fazer uma tiara e algumas outras jóias para o casamento. Tsvorano dá aos personagens \$8.000, o preço combinado.

Os PCs deverão apanhar as jóias e voltar para a caravana até o amanhecer. Tsvorano enfatiza a urgência e a importância da missão. Os moradores da cidade

percebido imediatamente que os PCs são estrangeiros. Meia dúzia de vendedores ambulantes os tomam de assalto tentando vender qualquer coisa, desde um espeto de pombo até mapas das ruas da cidade e amuletos da sorte.

Todas as tentativas de conseguir informação estarão submetidas a um redutor igual a -3 e suas informações serão confusas e ininteligíveis no caso de uma reação ruim. No entanto, se um PC comprar alguma coisa antes, eles farão o máximo possível para ajudar.

— "Yoka? Ah! claro, ele fala tempo todo, não diz nada. Vocês, amigos, vão por esta rua, talvez quatro, talvez cinco quadras; quando encontrar a loja de doces, virar à esquerda. Veirão um grande anúncio verde da joalheria. Lá encontrar Yoka."

Depois de dar algumas voltas (e se perder várias vezes), o grupo encontrará Yoka. Ele é baixo, gordo e careca; usa roupas espalhafatosas. Em sua loja estão expostas dúzias de bijuterias, que até mesmo o mais ignorante dos PCs saberia dizer que não passam de vidro colorido. Yoka será todo sorridente mas de pouca ajuda até os PCs mencionarem Tsvorano.

— "Tsvorano não disse nada? Por que vocês amigos não disseram antes? Por que vocês deixaram o velho condutor de camelos para trás? Yoka fala a cem por hora."

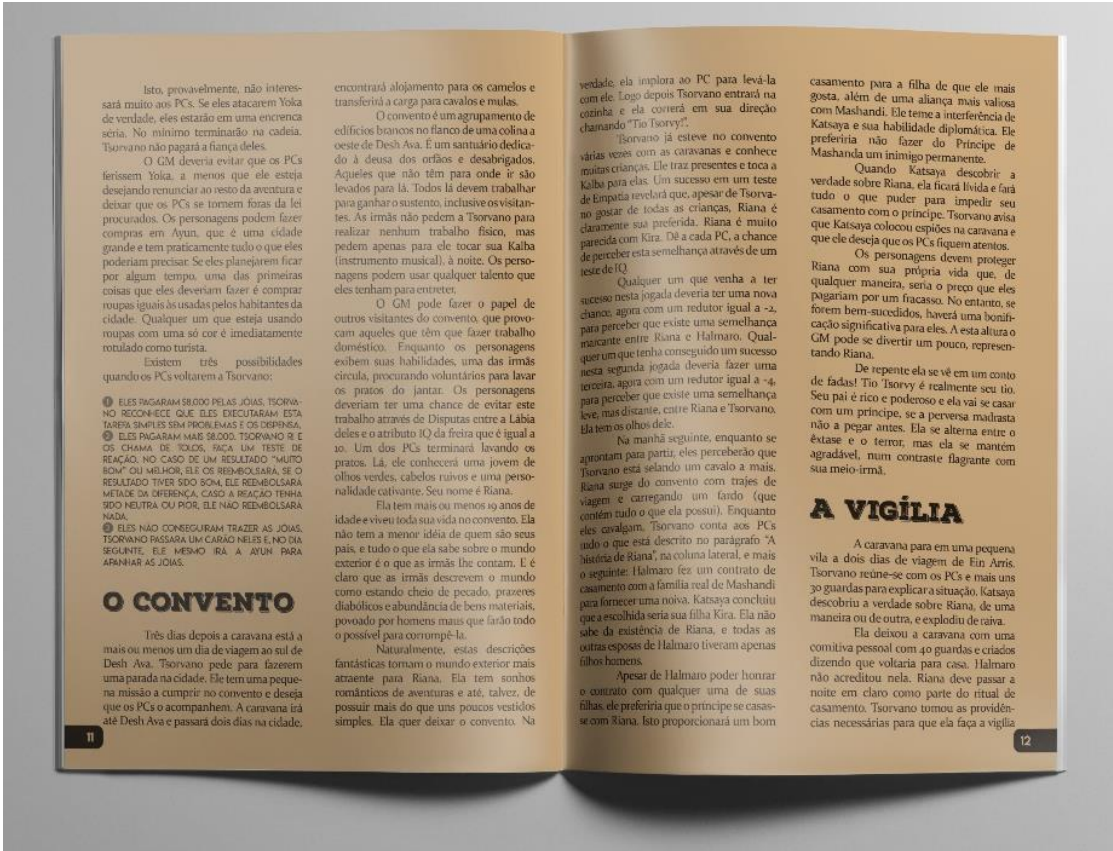
— "Vocês amigos muita sorte ter o Feio como amigo, sabe? Ele muito bom com espada. Chop Chop! Na sua sexta, acho que setima viagem pra Ayun. Feio veio com seis bandidos. Ele disse os bandidos tentar levar o dinheiro do chefe Ruivo. Ah! Yoka sabe melhor. Yoka sabe que bandidos tentar levar bebida dele! Sabe, Feio tem um só problema. Ele vai procurar garota, olha garota, conta para garota e assusta garota! Eu vou que ver Yoka fazer com Feio? Yoka pega gato e puxa taba, barulho igual Feio tocando balha, igual, igual!"

Quando, finalmente, os personagens conseguirem dizer uma palavra, numa pausa para respiração, e perguntarem sobre a jóia, Yoka abrirá uma porta, irá apressadamente para os fundos da loja e voltará com uma tiara, um colar, um par de brincos e dois braceletes. Ele permitirá que os personagens examinem a mercadoria. Yoka dirá "Tem despesa extra! Preços dos rubis subiu, prata também. Precisa \$9.000 a mais."

Ele dirá que não pode de maneira nenhuma, deixar os personagens levarem as jóias por menos. Isto poderá ser um problema, se os personagens não tiverem consigo dinheiro suficiente. Yoka sugerirá uma loja duas quadras adiante onde eles poderiam vender armas e armaduras. Se os PCs decidirem seguir esta sugestão ultrajante, deve-se visitar Tekoff. Se algum personagem se lembrar de pedir ao GM e for bem-sucedido em um teste de Detecção de Mentira, ele saberá que Yoka está mentindo. Mas saber só não é suficiente.

Para conseguir fazer Yoka baixar o preço para o valor real os PCs precisam escolher um negociador, que deverá fazer uma disputa de habilidade (Comércio) com Yoka. O nível de habilidade de Yoka é 18. O personagem encarregado da negociação receberá um bônus igual a +3, pois Yoka se sente culpado por ter tentado trapacear com Tsvorano, e mais +1 se alguém conseguia descobrir sua mentira.

Se o PC vencer, Yoka dirá que Tsvorano é um amigo e por seu amigo ele perderá dinheiro, e não se preocupará com seus 6 filhos famintos. Os PCs podem ameaçar Yoka. Se eles o fizerem, Yoka poderá se tornar ofensivo e perguntar que tipo de gente Tsvorano anda se envolvendo hoje em dia. Se ele se sentir realmente ameaçado, ele chamará a guarda. Ele acabará entregando as jóias por \$8.000, mas não falará nunca mais com os PCs.



lsto, provavelmente, não interessará muito aos PCs. Se eles atacarem Yoka de verdade, eles estarão em uma encrucilhada séria. No mínimo terminarão na cadeia. Tsvorano não pagará a fiança deles.

O GM deveria evitar que os PCs fizessem Yoka, a menos que eles estejam desejando renunciar ao resto da aventura e deixar que os PCs se tomem fora da lei procurados. Os personagens podem fazer compras em Ayun, que é uma cidade grande e tem praticamente tudo o que eles poderiam precisar. Se eles planejarem ficar por algum tempo, uma das primeiras coisas que eles deveriam fazer é comprar roupas iguais às usadas pelos habitantes da cidade. Qualquer um que esteja usando roupas com uma só cor é imediatamente rotulado como turista.

Existem três possibilidades quando os PCs voltarem a Tsvorano:

- 1. ELAS PAGARIAM SENDO PELAS JOIAS. TSVORANO RECONHECE QUE ELAS EXECUTARAM ESTA TAREFA SIMPLES SEM PROBLEMAS E OS DEBENHA.
- 2. ELAS PAGARIAM MAIS SÉRIO. TSVORANO RECONHECE QUE ELAS PAGARAM UMA TAREFA DE REAÇÃO, NO CASO DE UM RESULTADO "MUITO BOM" OU MELHOR, ELE OS REMBOLSARIA, SE O RESULTADO TIVER SIDO BOA. ELE REMBOLSARIA METADE DA DIFERENÇA, CASO A REAÇÃO TENHA SIDO NEUTRA OU PÓR. ELE NÃO REMBOLSARIA NADA.
- 3. ELAS NÃO CONSEGUIRAM TRAZER AS JOIAS. TSVORANO PASSARA UM CARAO NELES E, NO DIA SEGUINTE, ELE MESMO IRÁ A AYUN PARA AFANHAR AS JOIAS.

O CONVENTO

Três dias depois a caravana está a mais ou menos um dia de viagem ao sul de Desh Ava. Tsvorano pede para fazerem uma parada na cidade. Ele tem uma pequena missão a cumprir no convento e deseja que os PCs o acompanhem. A caravana irá até Desh Ava e passará dois dias na cidade.

encontrará alojamento para os camelos e transferirá a carga para cavalos e mulas.

O convento é um agrupamento de edifícios brancos no flanco de uma colina a oeste de Desh Ava. É um santuário dedicado à deusa dos orfãos e desabrigados. Aquêles que não têm para onde ir são levados para lá. Todos lá devem trabalhar para ganhar o sustento, inclusive os visitantes. As irmãs não pedem a Tsvorano para realizar nenhum trabalho físico, mas pedem apenas para ele tocar sua Kalba (instrumento musical), à noite. Os personagens podem usar qualquer talento que eles tenham para entreter.

O GM pode fazer o papel de outros visitantes do convento, que provocam aqueles que têm que fazer trabalho doméstico. Enquanto os personagens exibem suas habilidades, uma das irmãs circula, procurando voluntários para lavar os pratos do jantar. Os personagens deveriam ter uma chance de evitar este trabalho através de Disputas entre a Labia deles e o atributo IQ da fração que é igual a 10. Um dos PCs terminará lavando os pratos. Lá, ele conhecerá uma jovem de olhos verdes, cabelos ruivos e uma personalidade cativante. Seu nome é Riana.

Ela tem mais ou menos 19 anos de idade e viveu toda sua vida no convento. Ela não tem a menor ideia de quem são seus pais, e tudo o que ela sabe sobre o mundo exterior é o que as irmãs lhe contam. É claro que as irmãs descrevem o mundo como estando cheio de pecado, prazeres diabólicos e abundância de bens materiais, povoado por homens mais que farão todo o possível para corrompê-la.

Naturalmente, estas descrições fantásticas tomam o mundo exterior mais atraente para Riana. Ela tem sonhos românticos de aventuras e até, talvez, de possuir mais do que os poucos vestidos simples. Ela quer deixar o convento. Na

verdade, ela implora ao PC para levá-la com ele. Logo depois Tsvorano entrará na cidade e ela correrá em sua direção chamando "Tio Tsvory!".

Tsvorano já esteve no convento várias vezes com as caravanas e conhece muitas crianças. Ele traz presentes e toca a Kalba para elas. Um sucesso em um teste de Empatia revelará que, apesar de Tsvorano não gostar de todas as crianças, Riana é claramente sua preferida. Riana é muito parecida com Kira. Dê a cada PC, a chance de perceber esta semelhança através de um teste de IQ.

Qualquer um que venha a ter sucesso nesta jogada deveria ter uma nova chance, agora com um redutor igual a -2, para perceber que existe uma semelhança marcante entre Riana e Halmaro. Qualquer um que tenha conseguido um sucesso nesta segunda jogada deveria fazer uma nova jogada, agora com um redutor igual a -4, para perceber que existe uma semelhança leve, mas distante, entre Riana e Tsvorano. Ela tem os olhos dele.

Na manhã seguinte, enquanto se apressam para partir, eles perceberão que Tsvorano está selando um cavalo a mais. Riana surge do convento com trajes de viagem e carregando um fardo (que contém tudo o que ela possui). Enquanto eles cavalgam, Tsvorano conta aos PCs tudo o que está descrito no parágrafo "A História de Riana", na coluna lateral, e mais o seguinte: Halmaro fez um contrato de casamento com a família real de Mashandi para fornecer uma noiva. Katsaya concluiu que a escolhida seria sua filha Kira. Ela não sabe da existência de Riana, e todas as outras esposas de Halmaro tiveram apenas filhos homens.

Apesar de Halmaro poder honrar o contrato com qualquer uma de suas filhas, ele preferiria que o príncipe se casasse com Riana. Isto proporcionará um bom

casamento para a filha de que ele mais gosta, além de uma aliança mais valiosa com Mashandi. Ele teme a interferência de Katsaya e sua habilidade diplomática. Ele preferiria não fazer do Príncipe de Mashandi um inimigo permanente.

Quando Katsaya descobrir a verdade sobre Riana, ela ficará livida e fará tudo o que puder para impedir seu casamento com o príncipe. Tsvorano avisa que Katsaya colocou espíões na caravana e que ele deseja que os PCs fiquem atentos.

Os personagens devem proteger Riana com sua própria vida que, de qualquer maneira, seria o preço que eles pagariam por um fracasso. No entanto, se forem bem-sucedidos, haverá uma bonificação significativa para eles. A esta altura o GM pode se divertir um pouco, representando Riana.

De repente ela se vê em um conto de fadas! Tio Tsvory é realmente seu tio. Seu pai é rico e poderoso e ela vai se casar com um príncipe, se a pervera malandragem não a pegar antes. Ela se alterna entre o êxtase e o terror, mas ela se mantém agradável, num contraste flagrante com sua meio-irmã.

A VIGILIA

A caravana para em uma pequena vila a dois dias de viagem de Ein Arris. Tsvorano reúne-se com os PCs e mais uns 30 guardas para explicar a situação. Katsaya descobriu a verdade sobre Riana, de uma maneira ou de outra, e explodiu de raiva.

Ela deixou a caravana com uma comitiva pessoal com 40 guardas e criados dizendo que voltaria para casa. Halmaro não acreditou nela. Riana deve passar a noite em claro como parte do ritual de casamento. Tsvorano tomou as providências necessárias para que ela faça a vigília

numa pequena igreja numa colina acima do vale. Ele está quase certo de que Katsaya tentará alguma coisa antes do casamento e ele quer um bom número de soldados robustos ao redor de Riana.

Tsvorano, Riana, os PCs e os guardas subirão a colina em direção à igreja. Tsvorano divide os guardas em turnos e designa os PCs para o terceiro turno (mais ou menos 3 horas, começando à meia noite). Eles poderão dormir ou relaxar por algumas horas, desde que eles estejam em seus postos à meia-noite. Faça os personagens assumirem seus postos à meia-noite.

Os PCs foram designados para montar guarda na igreja. Tsvorano está nos aposentos dos sacerdotes, conversando com eles. Riana está num quarto pequeno no alto das escadas. Os outros guardas estão distribuídos ao redor do edifício. Faça um teste de Audição (IQ) + bônus devido à Promitido e Ouidio Aguçado) para cada um dos PCs, depois de uma hora de guarda.

Qualquer um que consiga um sucesso nesta jogada ouvirá os guardas do lado de fora desafiando alguém. Um sucesso em um teste de Noção do Perigo avisará que há algo de errado. Batem na porta. "Ei! Abram a porta!", alguém grita. "Abram a porta! Precisamos falar com Tsvorano!". Se os personagens abrirem a porta, três atacantes invadirão o edifício. Eles usam roupas escuras com bracadetes negras. Outros são visíveis lá fora, mas alguém empurra a porta fechando-a. Os PCs terão que lidar com os três que conseguiram entrar.

Se os PCs não abrirem a porta, eles ouvirão o ruído de uma batalha. Os guardas do lado de fora estão sendo atacados por uma força superior. De qualquer maneira, a batalha do lado de fora acabará por morrer. A porta começa a vibrar com

pancadas fortes. Está claro que os atacantes mataram os guardas do lado de fora. Serão necessários vários golpes de machado para derrubar a porta. Todos os ataques ao inimigo estarão submetidos a um redutor igual a -2, mas ele não espera o ataque e não tem nenhuma defesa ativa. Se ele for atingido, cairá para trás, e outros terminarão de derrubar a porta com espadas. Estes terão defesa ativa normal. Ali a porta cai e os atacantes invadem o aposento, em massa.

Há mais atacantes do que defensores sobreviventes — se tiverem sobrado 4 PCs mais Tsvorano, aparecerão 6 atacantes. A missão dos atacantes é matar Riana. Eles lutarão até a morte. Se eles conseguirem matar Riana, tentarão escapar. Existe apenas uma porta aberta, a da frente. As janelas estão solidamente fechadas e trancadas, ignore-as. Se os atacantes conseguirem subir as escadas, haverá mais uma surpresa. O primeiro atacante que atravessar a porta, parará e olhará em redor, apenas para ser esfaqueado pelas costas por Riana que estará escondida atrás da porta com uma adaga. Ela consegue acertar automaticamente; o atacante não tem a chance de uma jogada de defesa. O dano que ela provoca é 1D2 perfurante. Se o atacante sobreviver, ele lutará com Riana. Seu nível de habilidade com a faca é 9.

Quando a luta tiver terminado, se Riana ainda estiver viva, os sobreviventes serão elogiados por sua dedicação e cada um deles receberá o tratamento médico. Não haverá mais ataques e a caravana chegará a Ein Arris. Tsvorano estará de bom humor e Halmaro muito pensativo.

Seus problemas domésticos estão saindo de seu controle e estão começando a afetar a política nacional. Seria melhor os personagens fugirem, se Riana tiver sido morta. Seria melhor para todos os outros desaparecer antes que Halmaro ou Tsvorano

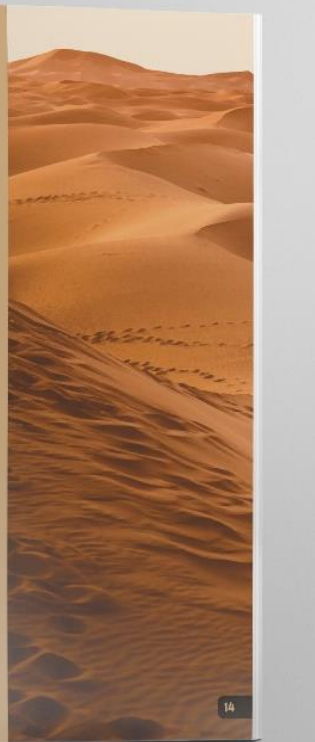
no os apanhe; eles seriam inimigos poderosos. A morte de Riana termina a aventura.

UM CASAMENTO EM EIN ARRIS

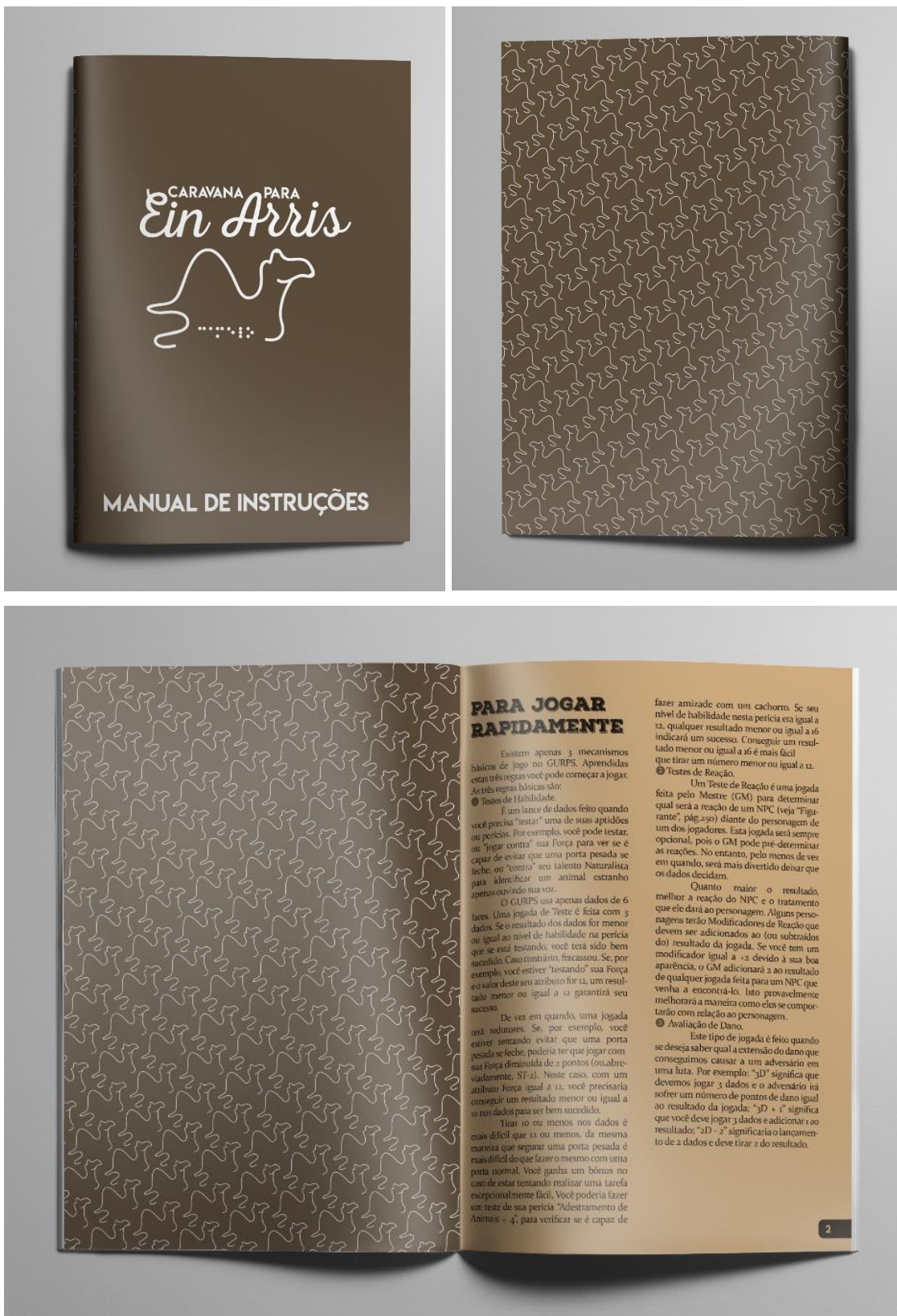
Se Riana estiver viva, Halmaro pagará o salário mais um bônus de \$ 1000 para cada um dos PCs e agradecerá pelo trabalho bem feito. Acompanhado de Riana, Tsvorano e uma dúzia de guardas ele partirá.

E AGORA?

Agora os personagens estarão em Ein Arris com uma missão cumprida. Para onde eles vão agora? Qualquer lugar. Alguém poderia lhes oferecer uma oportunidade para guardar uma caravana que vai para Assa. Ou o novo marido de Riana pode querer enviá-los para Azatl, em uma missão diplomática. Ou, talvez, todas as opções acima. Ou ...



Anexo C



VOCÊ VAI PRECISAR



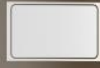
CARTAS



MINIATURAS



DADOS



TABULEIRO

ANTES DE JOGAR

É importante saber que esse é um jogo de imaginação, então você pode e deve usá-la. O mestre do jogo irá lhe dizer algumas informações básicas sobre a história e o seu personagem, mas lembre-se sempre que você é livre para criá-lo como desejar, não tenha medo de pedir itens e outras coisas ao mestre, ele sempre pode negá-las, mas tente não custa nada.

Se você preferir, pode utilizar papel e lápis, um celular ou outra coisa para anotar algumas informações importantes durante a partida, mas esses itens são

opcionais.

Na próxima página você irá encontrar um resumo de como funciona o sistema GURP's para que possa jogar.

As cartas disponibilizadas nesse jogo são para a criação dos personagens porém elas só tem as informações de habilidades e atributos, todo o resto será você quem irá criar. De onde ele veio? Como ele é? Como é sua personalidade? E o seu maior defeito? Deixe a sua imaginação fluir!



PERÍCIAS



ADESTRAMENTO DE ANIMAIS



NATURALISTA



ARMA DE MÃO



DIPLOMACIA



PRIMEIROS SOCORROS



ESCALADA



POLÍTICA



NATAÇÃO



CORRIDA



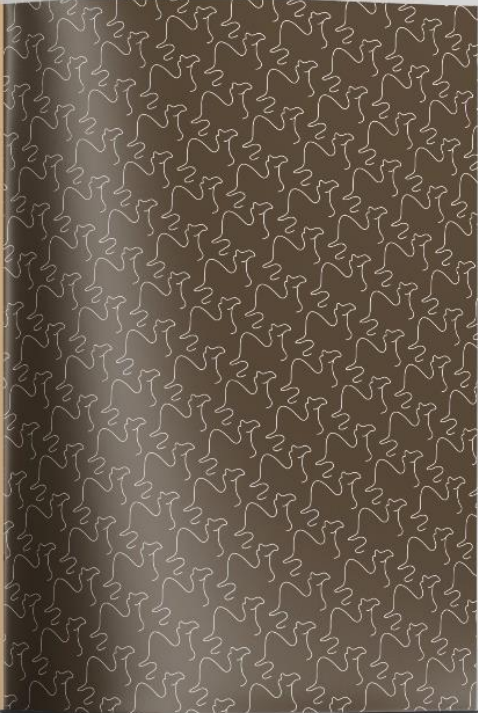
FALSIFICAÇÃO



COMÉRCIO



SOCIAL



Anexo D



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**Título da Pesquisa:** DESIGN UNIVERSAL: A ACESSIBILIDADE EM JOGOS DE RPG**Pesquisador:** ALINE RODRIGUES BOTELHO**Área Temática:****Versão:** 2**CAAE:** 09870919.0.0000.5237**Instituição Proponente:** FUNDACAO OSWALDO ARANHA**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio**DADOS DO PARECER****Número do Parecer:** 3.301.516**Apresentação do Projeto:**

Os jogos de tabuleiro são considerados objetos de lazer há muitos anos, porém, não é tão comum jogos que sejam adequados para a utilização por pessoas com deficiência visual. Esse projeto apresenta uma interação entre o deficiente visual e o não deficiente utilizando o sistema Role-Playing Game – RPG, explorando o uso da imaginação dos jogadores que interpretam personagens dentro de uma história de fantasia. O projeto apresenta o layout de um jogo de tabuleiro de Role-Playing Game acessível para deficientes visuais utilizando os conceitos do Design Universal e a metodologia do design thinking.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário: Criar e desenvolver o layout de um jogo de Role-Playing Game – RPG acessível para deficientes visuais.

Objetivo Secundário: Facilitar a interação de deficientes visuais, utilizando o design universal como auxiliar nas formas de comunicação durante a partida.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos: não há.

Benefícios: inclusão do deficiente visual em jogos lúdicos sem dificuldades e ajuda de terceiros.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Pesquisa/projeto relevante no âmbito das ações de inclusão.

Endereço: Avenida Paulo Erlei Alves Abrantes, nº 1325
Bairro: Prédio 03, Sala 05 - Bairro Três Poços **CEP:** 27.240-560
UF: RJ **Município:** VOLTA REDONDA
Telefone: (24)3340-8400 **Fax:** (24)3340-8404 **E-mail:** coeps@foa.org.br



Continuação do Parecer: 3.301.516

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Estão de acordo.

Recomendações:

Não há.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Não há.

Considerações Finais a critério do CEP:

Apresentar ao CoEPS, via Plataforma Brasil, relatórios parcial e final do estudo.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1314717.pdf	12/04/2019 12:15:01		Aceito
Outros	termo_autorizacao_uso_imagem.doc	12/04/2019 12:14:32	ALINE RODRIGUES BOTELHO	Aceito
Outros	FOLHA_DE_ROSTO_ALINE_BOTELHO_ASSINADA.pdf	28/03/2019 11:25:55	Ana Carolina Gioseffi	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	questionario.docx	14/03/2019 16:14:50	ALINE RODRIGUES BOTELHO	Aceito
Brochura Pesquisa	design_universal_a_acessibilidade_em_jogos_de_rpg.docx	14/03/2019 16:13:58	ALINE RODRIGUES BOTELHO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	modelo_termo_consentimento_coeps_2007.doc	14/03/2019 16:13:21	ALINE RODRIGUES BOTELHO	Aceito
Folha de Rosto	folha_rosto.pdf	14/03/2019 16:08:06	ALINE RODRIGUES BOTELHO	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Endereço: Avenida Paulo Erlei Alves Abrantes, nº 1325
 Bairro: Prédio 03, Sala 05 - Bairro Três Poços CEP: 27.240-560
 UF: RJ Município: VOLTA REDONDA
 Telefone: (24)3340-8400 Fax: (24)3340-8404 E-mail: coeps@foa.org.br



Continuação do Parecer: 3.301.516

VOLTA REDONDA, 03 de Maio de 2019

Assinado por:
Walter Luiz Moraes Sampaio da Fonseca
(Coordenador(a))

Endereço: Avenida Paulo Erlei Alves Abrantes, nº 1325
Bairro: Prédio 03, Sala 05 - Bairro Três Poços **CEP:** 27.240-560
UF: RJ **Município:** VOLTA REDONDA
Telefone: (24)3340-8400 **Fax:** (24)3340-8404 **E-mail:** coeps@foa.org.br