

Guerreiros Divinos: Salvação

- Projeto Editorial de Livro de RPG

Trabalho de Conclusão de Curso de Design (Programação Visual)

Matrícula: 13/0026000

Orientador (a): Evandro Renato Perotto

Relatório de Projeto de Diplomação em Design (Programação Visual)

Guerreiros Divinos: Salvação – Projeto Editorial de Livro de RPG

Relatório descritivo do projeto editorial de livro de RPG de título Guerreiros Divinos: Salvação, realizado no departamento de Design (antigo Desenho Industrial) como fruto da disciplina Diplomação em Programação Visual, orientada pelo professor Evandro Renato Perotto.

BARREIRA, Fernanda Noronha.

Relatório de Diplomação em Programação Visual: Guerreiros Divinos: Salvação – Projeto Editorial de Livro de RPG. Brasília: Instituto de Artes, Departamento de Design, UnB, 2017.

Orientador: Professor Doutor Evandro Renato Perotto

1. RPG
2. Design Editorial
3. Grécia
4. Tragédia

Dedico esse trabalho aos meus amigos e a todos aqueles que sonham em ser os heróis de alguma história. Saibam que vocês já o são, e que o maior poder que um herói pode ter é o de mudar o curso dos eventos: e descobrir seu propósito na vida, seja ele qual for.

Agradecimentos

Agradeço o apoio de meu namorado e melhor amigo, Felipe Collares, à minha mãe Eleusa, meu padrasto Julio e meu tio Cláudio, ao meu orientador Evandro Renato Perotto por todo o aconselhamento dado, aos meus amigos mais próximos e os meus amigos do grupo Saint Seiya Mythbusters (Rôger, Pedro, Gustavo e João Guilherme), cujos personagens e técnicas peguei emprestado para a elaboração de parte do material, entre tantas outras pessoas que fizeram parte desses últimos quatro anos.

Agradeço, também, à White Wolf e ao mestre Masami Kurumada, pois, se eu nunca tivesse conhecido Cavaleiros do Zodíaco, talvez esse projeto não tivesse vindo a ser executado.

Resumo

Projeto editorial de um livro de *pen-and-paper role-playing game* com temática greco-romana adaptada aos tempos modernos, com o objetivo de explorar o conceito do “herói trágico” e proteger a Criação das forças do Caos.

Palavras-chave: RPG, Grécia, Design, Editorial, Salvação, Caos, Tragédia

Sumário

1. Introdução.....	12
1.1. Objetivos	13
2. Contextualização	14
2.1 Projeto Editorial.....	15
2.2. RPG	16
2.2.1. Tipos de Cenários.....	22
2.3. O que é o “Herói Trágico”?.....	29
2.4. Guerreiros Divinos: Salvação.....	32
3. Desenvolvimento	34
3.1. Concepção	35
3.1.1. Prelúdio.....	35
3.1.2. Tábula Zero.....	35
3.1.3. Tábula Um.....	36
3.1.4. Tábula Dois	36
3.1.5. Tábula Três	36
3.1.6. Tábula Quatro	36
3.1.7. Tábula Cinco.....	37
3.2. Estrutura do Produto	43
3.2.1. Grid.....	43
3.2.2. Diagramação	44
3.2.3. Tabelas	46
3.3. Referências Gráficas.....	49
3.3.1 Cerâmica Grega.....	49
3.3.2. Representações de Guerreiros Gregos.....	51
3.3.3. World of Darkness: o Punk-Gótico	55
3.3.4. “Saint Seiya” (Os Cavaleiros do Zodíaco)	57
3.3.5. “300”, de Frank Miller	61
3.4. Mapeamento Editorial	64
3.5. Elementos Gráficos.....	67
3.5.1. Marca Gráfica	67
3.5.2. Tipografia.....	72
3.5.3. Paleta de Cor.....	75
3.5.4. Ilustrações	75

3.5.5. Símbolos Auxiliares	77
3.6. Materiais e Plataformas.....	80
3.6.1. Protótipo Impresso.....	80
3.6.2. Protótipo em PDF (digital).....	81
3.7. Resultado Final	82
4. Conclusão.....	83
5. Referências Bibliográficas	84
Anexos.....	87

Índice de Imagens

Figura 1 - Livros, os projetos editoriais mais tradicionais.....	15
Figura 2 - Jogadores de RPG reunidos à mesa.....	16
Figura 3 - Dungeons and Dragons, um dos títulos mais famosos de RPG pen-and-paper	17
Figura 4 - Empire, um dos RPGs stand-alones mais antigos do mercado	18
Figura 5 - Dungeons and Dragons em plataforma digital, cliente stand- alone.....	19
Figura 6- Jeanette Voerman, um dos NPCs encontrados no jogo Vampire: the Masquerade - Bloodlines.....	20
Figura 7- World of Warcraft, um dos exemplos mais famosos e populares de MMORPG	21
Figura 8 - Artwork clássico de Dungeons and Dragons, exemplo de RPG de Fantasia.....	22
Figura 9 - Warhammer 40K, RPG de temática Cyberpunk que se passa 40 mil anos após os eventos críticos ocorridos na franquia Warhammer	24
Figura 10 - Iron Kingdoms, RPG de temática Steampunk	25
Figura 11 - World of Darkness, franquia de jogos de RPG de temática punk-gótica.....	26
Figura 12 - Legend of the Five Rings (L5R), RPG de temática oriental, especialmente japonesa.....	27
Figura 13 - Máscaras de teatro grego: a máscara superior e com expressão sorridente representa a Comédia e a inferior com expressões tristes, a Tragédia	29
Figura 14 - Hércules realizando seu segundo trabalho: matar a Hidra de Lerna	30
Figura 15 - Capa do Manual do Mestre, v. 3.5. de Dungeons and Dragons.....	37
Figura 16 - Outros livros da franquia Dungeons and Dragons, com o mesmo tipo de acabamento	38
Figura 17 – Capa de Mago: a Ascensão (Mage: the Awakening), um dos livros que compõem a franquia Chronicles of Darkness (antigo New World of Darkness)	38
Figura 18 - Capa de 3D&T (Defensores de Tóquio), terceira edição...	39
Figura 19 - Exemplo de diagramação em 3D&T	40
Figura 20 - Capa de Este Corpo Mortal	41
Figura 21 - Montagem da grid de Guerreiros Divinos: Salvação a partir de um molde baseado em Villar.	43
Figura 22 - Medidas das margens após a finalização da montagem da grid, com as medidas de comprimento e altura do livro	44
Figura 23- Exemplo de diagramação em texto corrido, sem imagens .	45
Figura 24 - Exemplo de diagramação em texto corrido, com divisão em colunas. Essa diagramação foi abandonada e substituída pelo uso de tabelas	46
Figura 25- Exemplo de diagramação da abertura de capítulos	46

Figura 26 - Exemplo de diagramação com o uso de tabelas para separar e destacar informações curtas e objetivas do texto descritivo	48
Figura 27 - Cerâmica grega ilustrando dois soldados jogando	49
Figura 28 - Ilustração de cavaleiros a passeio	50
Figura 29 - Arte em cerâmica com motivos geométricos	51
Figura 30 - Ilustração moderna de um hoplita	51
Figura 31 - Ilustração moderna de um hoplita em posição de combate	53
Figura 32 - Ilustração de dois guerreiros da antiguidade grega (circa 1882)	54
Figura 33 - Maximillian Strauss, personagem de Vampire: the Masquerade – Bloodlines (Vampiro: a Máscara – Linhagens de Sangue), parte da franquia World of Darkness	55
Figura 34 - Vampire: the Requiem, um dos títulos pertencentes à franquia Chronicles of Darkness (antigo New World of Darkness)	56
Figura 35 - Um Nosferatu, uma das categorias de vampiro em Vampire: the Masquerade (Vampiro: a Máscara)	56
Figura 36 - Capa do capítulo 8 da fase Inferno, da Saga de Hades do mangá Saint Seiya	57
Figura 37- Os protagonistas do mangá e anime clássico Saint Seiya, da esquerda para a direita: Ikki de Fênix, Shun de Andrômeda, Hyoga de Cisne, Shiryu de Dragão e Seiya de Pégaso. Os cinco são representações do arquétipo do herói trágico contemporâneo	58
Figura 38 - O conflito psicológico entre heróis trágicos que escolhem trair sua deusa (Atena, à esquerda), mesmo que de fachada, para ganhar nova vida em nome de outro deus (Pandora, à direita, representando Hades.	59
Figura 39 - Imagem que sumariza o enredo de Saint Seiya: guerreiros lutando em nome da deusa e da humanidade contra as maquinções de Hades (canto superior esquerdo) e Poseidon (canto superior direito)	59
Figura 40 - Armadura da constelação de Áries em totem (montada, formando a figura do Velocino de Ouro, à esquerda) e protegendo o corpo do Cavaleiro de Ouro Mu	60
Figura 41- Ilustração de capa de "300", de Frank Miller e Lynn Varley	61
Figura 42 - Leônidas (à frente) e seus 300 guerreiros	62
Figura 43 - Xerxes, o rei dos Persas	63
Figura 44 - Primeiros testes tipográficos para o título da série de livros (Guerreiros Divinos)	68
Figura 45 - Primeiros testes tipográficos para o título da edição, voltada à mitologia grega adaptada aos dias de hoje (Salvação)	69
Figura 46 - Testes de posicionamento de tipografias para a montagem da marca gráfica.....	69
Figura 47 - Primeira versão da marca gráfica "Guerreiros Divinos: Salvação" sem o símbolo auxiliar.....	70
Figura 48 - Primeira versão da marca gráfica em versão positiva, sem adição de efeitos visuais, para ser utilizada em elementos auxiliares do livro .	70
Figura 49 – Versão inicial da marca gráfica para a capa do livro	71
Figura 50 – Versão inicial da marca gráfica para a lombada do livro ..	71

Figura 51- Versão final da marca gráfica "Guerreiros Divinos: Salvação" para ser utilizada na capa do livro.....	72
Figura 52 - Versão final da marca gráfica para a lombada do livro.....	72
Figura 53 - Demonstração da fonte Book Antiqua Regular, utilizada para o corpo de texto encontrado no livro	74
Figura 54 - Demonstração da fonte Inknut Antiqua, utilizada para títulos de capítulos e na montagem da primeira versão da mancha gráfica do título de série.....	74
Figura 55 - Horestis, Oriccalco Refinado de Sirene. Um dos exemplos de personas/ Guerreiros Divinos pré-montados encontrados no livro.....	76
Figura 56 - Ilustração de abertura da Tábula Um: Do Universo Além do Manto de Leto. Mostra uma Guerreira Divina diante de uma possível aprendiz e futura Guerreira Divina.	76
Figura 57 - A Hidra de Lerna é um Pesadelo Maior, um dos tipos de antagonistas recorrentes em Guerreiros Divinos: Salvação.....	77
Figura 58 - Símbolo que representa o Chakra Espírito. A letra grega Ômega maiúscula é associada ao fim de um ciclo e se contrapõe à letra alfa minúscula, que representa o início dos ciclos.	78
Figura 59 - Símbolo que representa a Profanação; a letra Zeta minúscula foi utilizada por representar a constante de variabilidade na Física.	78
Figura 60 - Ilustração de abertura da Tábula Dois: Da História das Ordens Divinas, onde todos os símbolos utilizados para representar as quatorze Ordens Divinas estão presentes.....	79

Índice de Tabelas

Tabela 1 - Mapeamento editorial original para Guerreiros Divinos: Salvação, enumerando a quantidade de ilustrações e símbolos demandados por capítulo, excluindo os itens de necessidade geral.	64
Tabela 2 - Mapeamento editorial final, considerando a eliminação de um capítulo inteiro e ajustes de demanda dos capítulos restantes. Também desconsidera as exigências gerais do projeto visual.....	65

Anexos

Anexo 1 - Capa do livro Guerreiros Divinos: Salvação em versão definitiva	88
Anexo 2 - Página referente à Ordem Divina de Ares, os Berserkers, dentro do livro.....	89
Anexo 3 - Gastón, um Berserker, e seus pensamentos sobre as demais Ordens Divinas.....	90
Anexo 4 - Exemplo do uso de tabelas dentro do livro.....	91
Anexo 5 - Exemplo de página com texto puramente corrido dentro do livro.....	92

Anexo 6 - Contracapa de Guerreiros Divinos: Salvação em versão final	
.....	93

1. Introdução

Esse Trabalho de Conclusão de Curso é o projeto gráfico e editorial de um jogo de RPG (role-playing game) escrito a próprio punho, com temática greco-romana e punk-gótico adaptado aos tempos modernos, inspirado nas obras de Masami Kurumada, o autor do mangá internacionalmente conhecido *Saint Seiya* (Cavaleiros do Zodíaco, no Brasil), na série de livros de RPG da franquia *World of Darkness*, da empresa *White Wolf* e da franquia *Exalted*, também da *White Wolf*.

1.1. Objetivos

Para esse trabalho, foram definidos os seguintes objetivos a serem completados durante o processo. Foram eles:

- A criação de um livro para abrigar o conteúdo autoral, contendo:
 - Uma marca gráfica para o título da série e o título da edição;
 - Uma capa com ilustração coerente com o conteúdo a ser apresentado;
 - Uma família tipográfica confortável para a leitura e coerente com a temática do trabalho proposto;
 - Ilustrações para auxiliar as explicações dadas dentro do trabalho, detalhando personas, conceitos e facções/Ordens Divinas;

- Uma identidade visual de projeto que fosse capaz de conectar cada edição seguinte à anterior, criando coesão e união entre esse livro básico e outros livros auxiliares de conteúdo (suplementos);

- Um protótipo completo para apresentação final e que pudesse ser utilizado para mesas e sessões de RPG como primeira edição para testes e correções futuras de conteúdo e identidade visual.

2. Contextualização

Para que o projeto seja melhor compreendido, serão introduzidos os conceitos relevantes para o direcionamento criativo, técnico e acadêmico para justificar a elaboração desse projeto. Os conceitos a serem mostrados são **Projeto Editorial**, **RPG**, **Herói Trágico** e, para unir todas as três ideias, o enredo de **Guerreiros Divinos: Salvação**, que conecta o capítulo da contextualização ao capítulo do desenvolvimento.

2.1 Projeto Editorial

Projetos editoriais são aqueles responsáveis por utilizar uma informação fabricada e dispô-la de uma maneira a passar adiante o conhecimento ou informação relevante a um dado grupo de pessoas. Essa categoria de projetos engloba revistas, periódicos, livros, enciclopédias, entre outros.

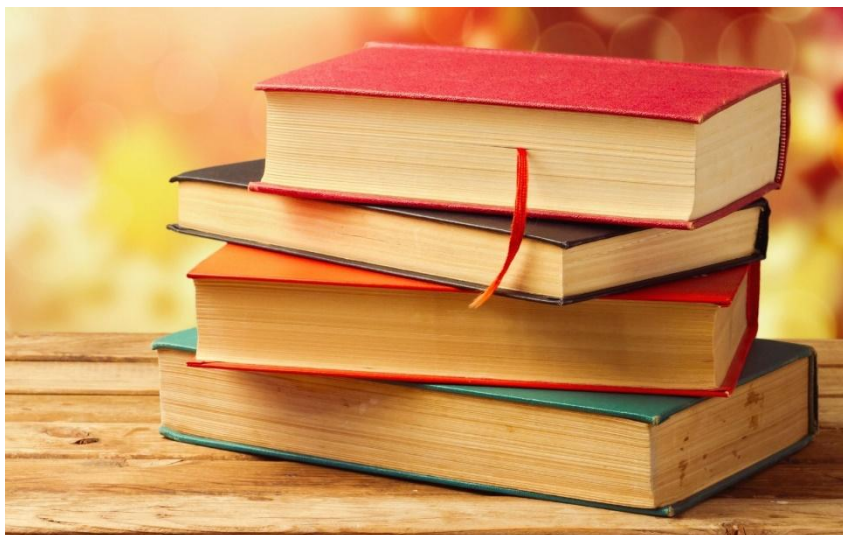


Figura 1 - Livros, os projetos editoriais mais tradicionais

O projeto editorial consiste na conceituação do produto (tamanho, forma, estrutura de diagramação e disposição do conteúdo, escala de tiragem e produção previstas, orçamento básico), escolhas de plataforma (física ou digital), escolha de materiais, ilustrações (de capa ou do interior, conforme a demanda do projeto) e técnicas de impressão, as quais resultam no produto final a ser comercializado virtual ou fisicamente.

O projeto apresentado nesse relatório é o projeto editorial de um livro de RPG, que segue uma linha diferente os livros literários comumente encontrados nas prateleiras das livrarias, contendo ilustrações, símbolos e outros elementos visuais que complementam o texto, com o intuito de criar uma ambientação propícia para uma narrativa com uma temática pré-determinada, mas que serve mais como um guia criativo do que mandamentos de narrativa.

2.2. RPG

Abreviatura de *role-playing game*, RPGs são jogos de interpretação, onde os participantes pertencem a duas categorias: participantes (*roleplayers*) e narrador (*dungeon máster*, ou “mestre do calabouço”, ou *storyteller*, o “contador de histórias”), sendo que o narrador cria uma história dentro de um dos cenários escolhidos para o jogo e os participantes criam personagens dentro de um arquétipo ou classe (*role*) para interagir com esse cenário e fazer parte da história do narrador como os protagonistas (sendo tanto heróis quanto vilões, dependendo do arquétipo escolhido para a montagem do personagem).



Figura 2 - Jogadores de RPG reunidos à mesa

Essa modalidade de jogo surgiu nos anos 1970, com a publicação da série *Dungeons and Dragons*, um universo interpretativo de temática “fantasia medieval”, largamente baseada no universo literário de J.R.R. Tolkien, o criador de “O Hobbit”, “O Senhor dos Aneis”, “Silmarillion” e outras obras. Com uma proposta de jogo de caráter imersivo, com uma reconstrução histórica flexível e dramatizada e um número de arquétipos fantasiosos para categorizar personagens (raças mitológicas, como gigantes, anões, draconianos, etc. e classes, como druida, guerreiro, mago, paladino, etc.), *Dungeons and Dragons* diferenciou-se de outras atividades de grupo por permitir que o narrador pudesse moldar sua história com o auxílio do fator de sorte (rolagem de dados) e também usar as regras conforme sua vontade, flexibilizando os regulamentos para melhor se adaptar à sua campanha (“regra de ouro”). Para os demais participantes, permitiu a customização dos componentes de jogo, dando uma identidade a essa modalidade nova de atividade em grupo.

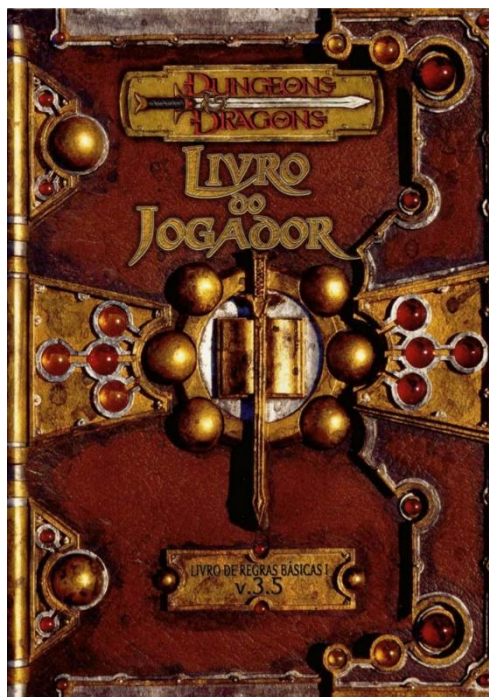


Figura 3 - Dungeons and Dragons, um dos títulos mais famosos de RPG pen-and-paper

Os jogos de RPG dividem-se em três categorias: *pen-and-paper*¹ (ou *tabletop*), *stand-alone*² e *massive multiplayer online*³. RPGs pen-and-paper (ou RPGs de mesa) são a forma mais tradicional e antiga, onde há a divisão de categorias de jogador (um narrador e um a dez jogadores, podendo ultrapassar esse número dependendo do cenário, circunstâncias do local de jogo e da competência do narrador em guiar o fluxo de eventos), inseridos em um cenário pré-determinado por uma publicação à escolha do narrador (o chamado *core book*, ou livro base, do RPG). A nomenclatura pen-and-paper deriva da forma como o personagem é montado e customizado: todos os jogadores recebem fichas, que são formulários com vários campos a serem preenchidos, onde as características do *background* do personagem são mais explicitadas e convertidas em valores numéricos para fins de mecânica (determinação de fluxo de eventos através do fator sorte/ rolagens sucessivas de dados), que auxiliam o narrador em sua função de gerenciador de eventos narrativos. As fichas são formulários que, ao longo de uma dada narrativa, podem evoluir adquirindo experiência, que serve como uma “moeda de troca” para melhorar as habilidades que possuíam de início ou aprender coisas novas.

¹ PARLETT D., *The Oxford History of Board Games*, 1999

² SALEM KATIA, ERIC ZIMMERMAN, 2004, *Rules of play: game design fundamentals*

³ Schell, *A arte de game design: o livro original*.

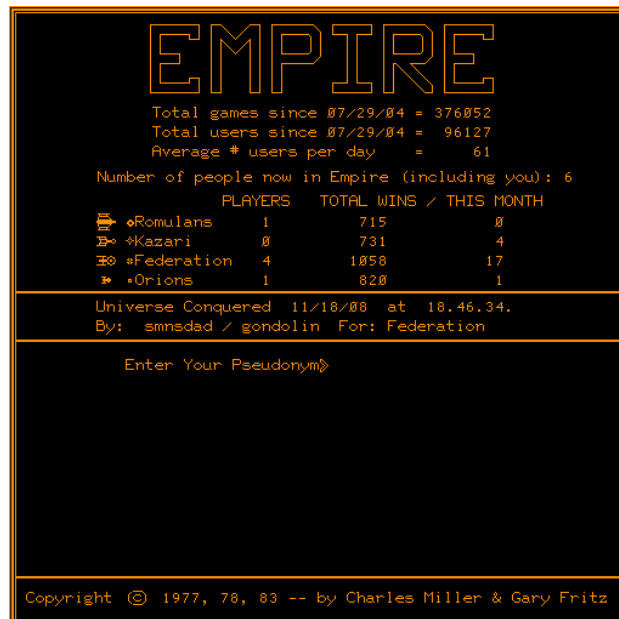


Figura 4 - Empire, um dos RPGs stand-alones mais antigos do mercado

RPGs na categoria *stand-alone* englobam tanto campanhas e narrativas solo de RPGs pen-and-paper (um narrador e um jogador) como também os primeiros jogos de RPG para computadores⁴; essa categoria simplifica a experiência do RPG, onde o narrador é a inteligência artificial programada na *engine* do jogo e o jogador precisa do computador como suporte para que a narrativa aconteça. Ao invés de fichas, livros e dados, o jogador conta com algumas descrições de ambiente e uma pergunta de múltipla escolha, cujas respostas levam a outros cenários e novas perguntas de múltipla escolha até que você atinja um dos finais possíveis daquele jogo e encerre sua campanha. O mesmo jogo pode ser jogado novamente quantas vezes o jogador quiser, até exaurir as possibilidades de finalização.

⁴ L. HOSCH, William. *Electronic Role-playing game*

é clicar em um apontar uma localidade, clicar ou selecionar esse ponto e ver o que o personagem faz em seguida e como a história se desenvolve).

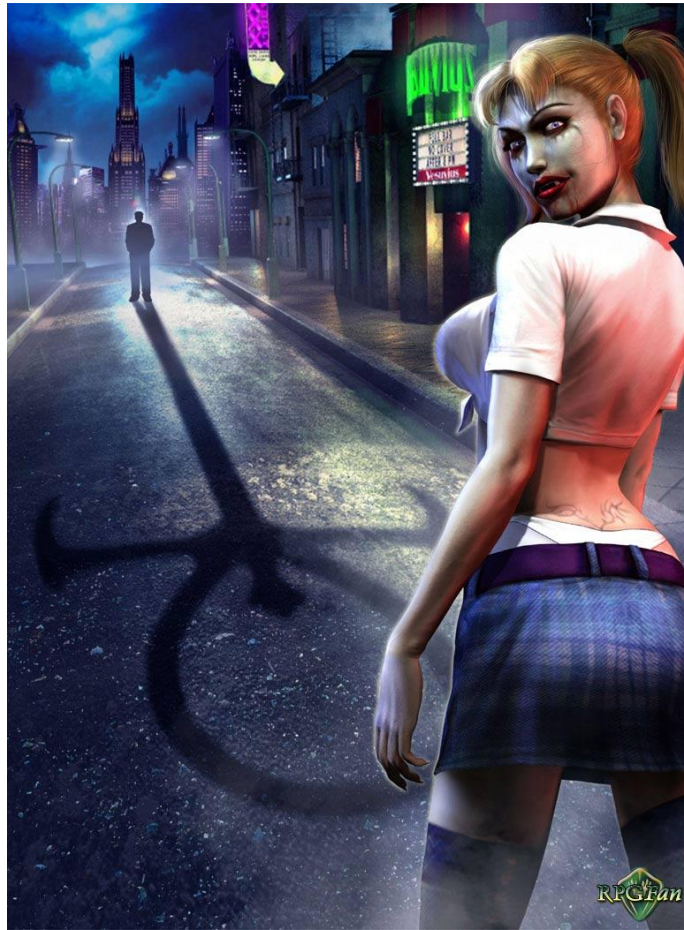


Figura 6- Jeanette Voerman, um dos NPCs encontrados no jogo Vampire: the Masquerade - Bloodlines

Massive Multiplayer Online RPGs ou *RPGs Online* massivos de múltiplos jogadores (MMORPG ou MMO como abreviação) é a categoria que veio com a popularização dos computadores e da internet, surgindo no final dos anos 90 e no início dos anos 2000; unindo os elementos narrativos do pen-and-paper com a plataforma digital usada pelos stand-alones/point-and-click, o MMO se diferencia dos dois anteriores por permitir acesso de múltiplos jogadores ao mesmo tempo, possuindo diferentes servidores para a alocação de tantos usuários e conexões.

O MMO também abarca a possibilidade de globalização de uma dada narrativa, onde personagens feitos por pessoas de diferentes locais do mundo têm a mesma chance de protagonizar a história. O mais complexo dos três, o MMO pode ter personagens pré-feitos com uma história linear e que o usuário possa apenas customizar a aparência do personagem (*Grand Chase*), ter customização de personagens de uma única raça ou espécie, mas com diferentes classes a escolher (*Tibia*, *MU Online*, *Ultima Series*, *Ragnarok*) e até mesmo a possibilidade de escolher raças diferentes dentro desse cenário,

mantendo a customização de classes (*World of Warcraft*, *WildStar*). Independentemente do nível de customização, o jogo flui de forma parecida com o stand-alone, mas com possibilidades de desenvolvimento narrativo similares ao RPG de mesa, traduzido em forma de programação, com desenvolvimento linear (*main quests* ou desafios principais) ou “em leque” (*side quests* ou desafios secundários), em geral não-obrigatórios para a história fluir, mas que deixam mais rico o jogo e a narrativa.



Figura 7- *World of Warcraft*, um dos exemplos mais famosos e populares de MMORPG

Esse trabalho de conclusão de curso está inserido na categoria de RPG *pen-and-paper* (ou RPG de mesa), cujas temáticas e subcategorias mais comuns serão detalhadas adiante.

2.2.1. Tipos de Cenários

RPGs não são todos iguais; apesar de terem uma origem comum, costumam ser tão diversificados quanto as obras literárias de ficção que existem no mercado. Hoje em dia, com a vasta popularização dos três gêneros de jogo, até mesmo franquias de livros e quadrinhos famosos foram adaptados para RPGs como uma forma do público se sentir parte do processo criativo e viver aquela história e apreciá-la com outros olhos e uma nova perspectiva, mudando do observador para o receptor da narrativa.

Os RPGs hoje possuem uma enorme gama de temáticas, mas as mais famosas são: Fantasia (em geral com caráter medieval, que complementa o nome da subcategoria), punks e outras que conversam, mas não necessariamente se encaixam nas duas anteriores.

2.2.1.a. Fantasia (Medieval)



Figura 8 - Artwork clássico de Dungeons and Dragons, exemplo de RPG de Fantasia

Temática mais famosa e básica, o RPG de Fantasia aborda um mundo imaginário de caráter mitológico, com fadas, anões, gnomos, duendes, elfos e uma vasta mistura do imaginário de muitas culturas, sobretudo centro-europeias e germânicas.

RPGs de fantasia costumam ter uma inspiração direta nas obras de J.R.R. Tolkien e em lendas antigas do imaginário europeu. O cenário medieval é muito escolhido por uma questão de romantização. A idade média ou “idade das trevas”, datada de 453 a 1453 d.c.⁹ é cenário fértil para ambientação dentro da Fantasia por conta dos conceitos de Cavalheirismo (*Chivalry*), da estratificação social que fomentava as lendas de amores impossíveis (romances entre reis e camponesas), de status sociais inatingíveis pelos

⁹ ADAMS, Laurie Schneider (2001). *A History of Western Art* 3 ed. Boston: McGraw Hill.

gêneros (a lenda recorrente da Papisa Joana¹⁰) e participações em batalhas épicas, fruto da romantização das nove Cruzadas (em especial as Cruzadas que contaram com a participação do rei Ricardo I da Inglaterra, conhecido como Ricardo Coração-de-Leão)¹¹, onde seu nome poderia ficar gravado para sempre nos registros históricos.

Em meio a esse cenário de recursos mais escassos e uma vida mais simples, seu personagem ganha destaque por querer algo a mais do que aquela vida. Cada classe possui um papel determinado no trabalho de equipe, com acesso à magia (dominação dos quatro elementos, criação de matéria, distorção de tempo e espaço, controle de animais e zoomorfização, entre outros) com o objetivo de proteger as pessoas que não podem se defender contra seus antagonistas principais. RPGs de Fantasia têm o princípio básico de narrativa “*from zero to hero*” (de zero à herói, onde o personagem sai do lugar comum do “indivíduo médio” e termina sua jornada como alguém de destaque para o mundo, uma referência máxima naquilo que faz e, conseqüentemente, vira uma figura de grande importância para sua espécie), onde o objetivo da narrativa é seu personagem terminar a história muito melhor do que começou, seja como herói ou como vilão. O importante é ganhar glória, fama e tornar-se uma lenda em defesa de seus ideais e, sempre que possível, de seus companheiros.

Apesar de muitos jogos da temática Fantasia terem uma ambientação medieval, nada impede que haja áreas com avanços tecnológicos superiores ou inferiores aos encontrados nesse período histórico

Exemplos de jogos dessa temática: *Dungeons and Dragons*¹², *Warhammer Battle Fantasy*¹³

2.2.1.b. Punks: Cyberpunk, Steampunk, Punk-Gótico

A temática punk é bem distinta da Fantasia; em vez de uma narrativa mais clássica e focada em uma construção linear de personagens (ou seja, de um antecedente simples com poucas possibilidades de profissões ou papéis em uma sociedade altamente estratificada) e de um grande senso de heroísmo em busca de uma utopia (ou a manutenção dela, caso o cenário já possua um caráter utópico ou próximo a isso), o punk trabalha com cenários antitópicos, caóticos, pessimistas e com uma ambientação mais voltada para o terror psicológico e com o foco mais no máximo de desenvolvimento pessoal com o mínimo de sessões ou cenas, dado que os personagens tem uma taxa de

¹⁰ BOUREAU, Alain. O Mito do Papa Joana, University Of Chicago Press, 2000
Publicado em Paris, como La Papesse Jeanne

¹¹ DUFAUR, Luis. Ricardo Coração-de-Leão: o Rei-cruzado Que Quebrou a Moral de Saladino.

¹² COOK, M. Dungeons & Dragons: Livro do jogador 3 ed. Wizards of the coast, 2000

¹³ PRIESTLY, Rick; Bill King; Andy Chambers (1992). Warhammer Rulebook.

mortalidade maior e assegurada devido à hostilidade do cenário em que se inserem.

Outra diferença é a linha temporal: a temática punk costuma não ter a Idade Média como cenário, abordando contextos históricos mais próximos da contemporaneidade, como Revolução Industrial (em geral a primeira fase, mas a segunda também pode ocorrer), Era Vitoriana e o futuro, seja ele séculos ou milênios após o “presente”.

2.2.1.b.1. Cyberpunk



Figura 9 - Warhammer 40K, RPG de temática Cyberpunk que se passa 40 mil anos após os eventos críticos ocorridos na franquia Warhammer

O Cyberpunk é um subtema punk que exalta a tecnologia; é o manifesto futurista transportado para o cenário RPGístico, onde a temática gira em torno das possibilidades tecnológicas do futuro distante, com personagens aprimorados biológica, química e tecnologicamente, em cenários de guerra espacial, explorando outros planetas e lutando ou se aliando com outras raças.

As classes e arquétipos existentes levam em consideração habilidades que tenham se adaptado ao uso de armas altamente desenvolvidas e suplementos químicos artificiais e de fórmulas complexas. O ambiente é altamente desenvolvido, armamentista e em geral está em guerra eterna, com poucas chances de seu personagem conseguir pará-la, mas com a possibilidade de ele conseguir mais títulos e recompensas se fizer a diferença em situações específicas, clínicas e pontuais. Magia é pouco existente ou inexistente no cyberpunk.

Exemplo de jogo: *Warhammer 40K*¹⁴.

2.2.1.b.2. Steampunk



Figura 10 - *Iron Kingdoms*, RPG de temática Steampunk

O Steampunk é um subtema punk que foca na exploração criativa da tecnologia; com ambientação vitoriana, trabalha com engrenagens, polainas, bronze, cobre e engenharia de motores e máquinas a vapor. É um meio termo entre tecnologia e romantismo fantasioso, onde a temática geral costuma ser *cowboys vs. indians* (vaqueiros vs. indígenas), fazendo o contraponto entre civilizações desenvolvimentistas e civilizações ancestrais e animistas.

Magia existe nesse cenário, mas aliada ao desenvolvimento tecnológico (“tecnomancia”), de forma que tudo o que é místico tem um viés científico cartesiano por trás.

Exemplo de jogo: *Iron Kingdoms*¹⁵

¹⁴ DRIVER, Jason. "Warhammer 40K, 3rd edition

¹⁵ APPELCLINE, Shannon (2011). *Designers & Dragons*. Mongoose Publishing. pp. 392–393.

2.2.1.b.3. Gótico



Figura 11 - World of Darkness, franquia de jogos de RPG de temática punk-gótica

O Gótico ou punk-gótico é uma temática situada nos tempos contemporâneos (em geral as décadas de 80 a 90) ou no “presente”, aliado ao aspecto de terror e horror dos filmes hollywoodianos. O aspecto decadente das ruas, cenários e das pessoas é um retrato caricato e ácido da “década perdida” e é uma crítica às perdas de perspectiva que os jovens das décadas de 80 e 90 enfrentaram enquanto tentavam ganhar seu lugar ao sol.

Assim como as outras temáticas punk, os arquétipos e classes no gótico também estão atrelados aos avanços tecnológicos da época; entretanto, seu personagem pode descobrir que existe um lado místico do mundo que é similar aos contos e lendas que pautam a temática Fantasia, mas que caminham paralelos à modernidade dos centros urbanos.

A noite é o maior cenário, e é onde a ação acontece de verdade. Durante a noite, o personagem pode entrar em contato com o místico e o horror que some dos palcos durante o dia. É com a aparição da lua que o personagem pode dar de cara com vampiros, lobisomens, bruxas, fadas más e outras criaturas noturnas do imaginário humano. O foco é o “terror psicológico” e o desenvolvimento individual do personagem ao estilo *carpe diem* (aproveite o dia), na certeza de que a próxima noite poderá ser a última de sua vida.

Exemplos de Jogo: *Chronicles of Darkness*¹⁶, *World of Darkness*¹⁷, *Vampire: The Masquerade*, *Mummy: the Curse*, *Geist: the Sin-eaters*, entre outros¹⁸.

2.2.1.b.4. Outros: Contemporâneos, Orientais e Outros Ambientes

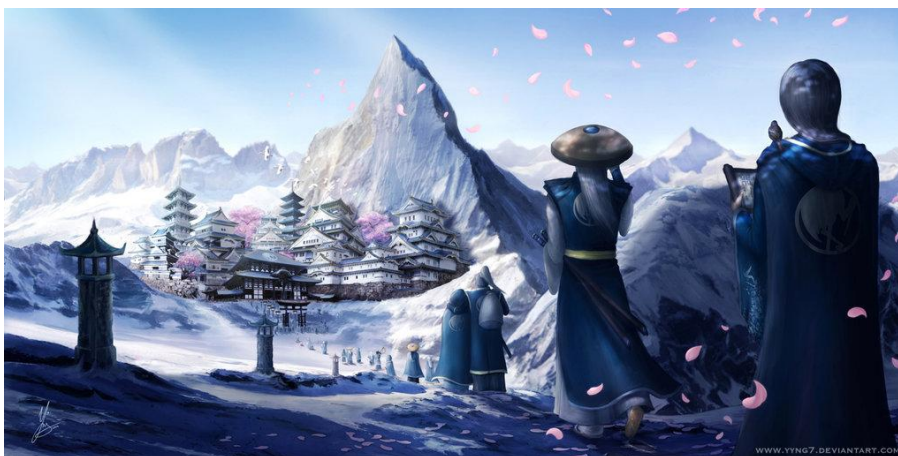


Figura 12 - *Legend of the Five Rings (L5R)*, RPG de temática oriental, especialmente japonesa

Por fim, jogos que não se encaixam primariamente nessas categorias podem abordar outros temas, como o Feudalismo Japonês, o desenvolvimento e estabelecimento das civilizações ao longo da Rota da Seda, conflitos entre anjos e demônios, mitologia hebraica, árabe, greco-romana, egípcia, entre outros.

Jogos com essas outras temáticas costumam ter como foco *reconstruções históricas em mundos fictícios*; em geral, o uso de magia é restrito às mitologias que abordam e até a montagem de fichas de personagem e *backgrounds* possuem outras especificidades a ser atendidas que diferem das temáticas anteriores, que tornam os arquétipos e classes bem únicos e com personalidade distinta.

Ainda que haja liberdade poética na construção desses jogos, a construção histórica é o maior foco e os aspectos culturais mais minuciosos do povo de inspiração servem como regras extras para a interpretação e inserção do personagem naquele contexto específico

¹⁶ Chronicle of Darkness, 3a ed.

¹⁷ The God-Machine Chronicle, 2a ed.

¹⁸ "Werewolf The Forsaken, 2a ed. White Wolf".

Ainda que os temas anteriores possam ter pinceladas dessas mesmas temáticas aqui apresentadas dentro deles, elas funcionam muito mais como guias de ambientação e estética, sendo um suporte visual para uma das temáticas principais. Essas outras temáticas também podem abraçar aspectos da Fantasia ou dos Punks, mas de forma complementar a fim de não comprometer a reconstrução histórica à qual se propõe.

Exemplos de Jogos: *Legend of the Five Rings (L5R)*, *Filhos do Éden*, *Este Corpo Mortal*.

Esse Trabalho de Conclusão de Curso pertence ao gênero punk-gótico, que trabalha o “herói trágico” como personagem principal.

2.3. O que é o “Herói Trágico”?



Figura 13 - Máscaras de teatro grego: a máscara superior e com expressão sorridente representa a Comédia e a inferior com expressões tristes, a Tragédia

O herói trágico é uma das duas figuras de protagonismo do teatro grego¹⁹. O herói trágico é uma figura cujo destino está atrelado à grandiosidade mediante preços terríveis que o herói terá que pagar por pecados ou crimes anteriores a ele, ligados ou não à sua origem (que pode ser divina ou nobre, em caso de protagonistas meramente mortais) e que definem sua trajetória até que seu destino tenha sido vislumbrado e concluído. Após a ocorrência desse evento, em geral o herói morre, mas seus feitos são eternizados. O herói da tragédia é eternizado por meio da ação e do heroísmo imposto pela vontade dos deuses, enquanto que o herói da comédia é eternizado por sua descendência, que passa adiante o legado de suas ações do dia a dia.

A tragédia é a imitação de uma ação elevada e completa, dotada de extensão, numa linguagem embelezada por formas diferentes em cada uma das suas partes, que se serve da ação e não da narração e que, por meio da compaixão (*eleos*) e do temor (*phobos*), provoca a purificação (*katharsis*) de tais paixões.²⁰

¹⁹ SÓFOCLES. Édipo rei. Trad. Donaldo Schüller.

²⁰ ARISTÓTELES. Poética, trad. Ana Maria Valente, Fund. Calouste Gulbekian, p. 24.

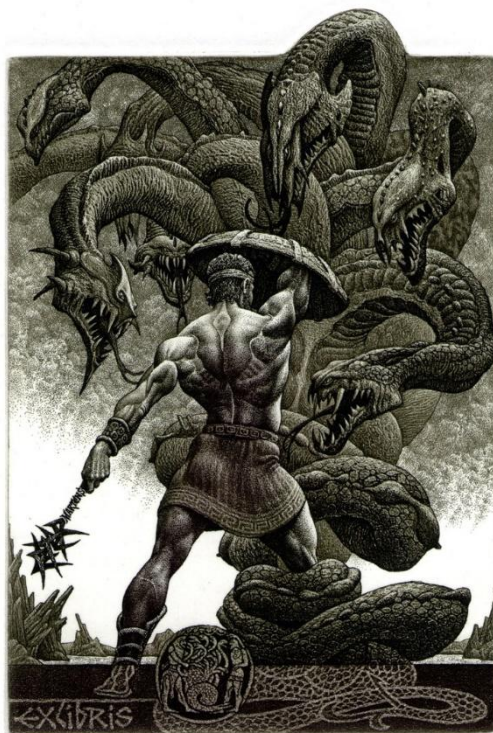


Figura 14 - Hércules realizando seu segundo trabalho: matar a Hidra de Lerna

Na concepção aristotélica, a jornada do herói trágico é um equilíbrio entre crime e castigo, onde ela se inicia de fato com um erro grave cometido pelo herói, em geral um crime irreparável ou inafiançável (assassinatos, roubos, participações em golpes de estado, entre outros)²¹, que poderia ter sido evitado se o orgulho do personagem não o houvesse cegado.

A maioria dos heróis trágicos é do sexo masculino, e sua descendência costuma ser nobre (filhos de reis, condes, duques ou outros títulos de realeza) ou divina (filhos ou netos dos deuses olímpicos, especialmente Zeus). Os aspectos mais notáveis das narrativas trágicas são a queda, o sofrimento do herói e a revelação de seu destino, onde ele aprende uma lição e pode, caso o fim da narrativa não culmine em sua morte, viver uma vida ordinária permeada pela glória de seus feitos ou vive à margem da sociedade, seja por efeito de suas ações ou escolha própria (como no caso da história Édipo Rei)²².

A Poética de Aristóteles sumariza bem as características principais do herói trágico e a forma como suas histórias abordam os dilemas da humanidade e como devem ser construídas para atingir o seu máximo potencial.

Ainda que o mais comum sejam personagens masculinos como heróis trágicos, histórias com personagens femininas nesse arquétipo são raras, porém existentes²³. Do mesmo modo de suas contrapartes masculinas, as mulheres também sofrem com seus erros e crimes causados por seu orgulho.

²¹ SÓFOCLES. Antígona.

²² SÓFOCLES. Édipo rei. Trad. Donaldo Schüler.

²³ ÉSQUILO. As suplicantes.

Ainda que o sofrimento do herói seja consequência direta de suas decisões, o sofrimento costuma ser desproporcionalmente cruel se comparado às causas que os criam.

Esse ser humano é escolhido pelos deuses para aprender com seus erros e suas expiações, que, em geral, os levam a caminhos mais austeros e humildes para que possam encerrar o ciclo de suas vidas, onde podem encontrar a paz de espírito em morte ou em vida, com alguns heróis trágicos (re) encontrando o amor e a chance de construir uma família e viver uma vida mais pacata do que seus anos de aventuras e desventuras.

E é o conceito que Guerreiros Divinos: Salvação aborda. Todo jogador cria, por definição, um Guerreiro Divino. Entretanto, a revelação do Destino varia conforme o capricho do deus ou deusa que o escolhe, explorando de forma mais profunda e abrangente um dos conceitos mais antigos e emblemáticos da literatura humana: a ideia do protagonista e de sua eterna busca por um propósito.

2.4. Guerreiros Divinos: Salvação

Após a apresentação de todos os conceitos necessários para o entendimento do conteúdo desse projeto e como ele guiou as diretrizes gráficas e estéticas desse trabalho, é o momento de falar sobre o enredo de Guerreiros Divinos: Salvação.

O jogo abarca a temática punk-gótica com diretrizes da mitologia greco-romana; nesse cenário, os deuses do panteão grego são reais e ainda existem e regem a humanidade de dentro de uma outra dimensão, cuja entrada se localiza no topo do Monte Olimpo.

O Caos originou tudo. O Universo como conhecemos foi criado por ele e, frustrado com a forma como os Titãs começaram a guiar a Criação, ele decidiu que tudo deveria ser destruído e recriado: seria essa a *Euphagia*, o ato do Caos engolir tudo, incluindo a si mesmo e devolver a Criação ao seu primeiro estado de origem, a entropia, para assim poder reiniciar aquilo que, em sua visão, havia sido destruído por seus netos (e seus bisnetos, os deuses do Olimpo).

Após a Titanomaquia, a guerra entre Titãs e Olímpicos pelo controle do mundo e da humanidade, os deuses passaram a olhar pela humanidade e escolher algumas almas para ajudá-los em sua tarefa de defender a Criação da Euphagia e impedir a destruição do Universo conhecido. A realidade está atrelada a outros planos conceituais de existência, conhecido como “Manto de Leto”, por onde os escolhidos dos deuses, nomeados “Guerreiros Divinos”, podem transitar e, assim, cuidar da Criação e impedir o Caos de cumprir com seus objetivos.

Cada alma é marcada por um deus ou deusa; a fim de contemplar os quatorze deuses que mais aparecem no panteão grego (em especial na definição de Heródoto²⁴), existem as Ordens Divinas, chefiadas por esses deuses, que mantêm códigos de conduta específicos para as almas que escolhem, bem como os perfis que eles mais procuram para adicionar aos seus números.

O Guerreiro Divino pode dobrar a terra, rasgar os céus, moldar seu ambiente usando da energia universal canalizada em sete conceitos que moldam a criação (nomeados Chakras, por serem baseados e pensados na medicina indiana²⁵) a fim de realizar coisas incríveis: e descobrir o propósito de terem sido escolhidos para tal tarefa.

Dos quatorze deuses maiores do panteão grego (Zeus, Hades, Poseidon, Hera, Héstita, Deméter, Atena, Hefesto, Ares, Apolo, Ártemis, Hermes, Dionísio e Afrodite), onze ainda possuem Ordens Divinas, enquanto três caíram. As onze que permanecem precisam lidar com seu propósito maior,

²⁴ HERÓDOTO, Histórias. Versão em português de J. Brito Broca.

²⁵ MOTOYAMA, Hiroshi. *Teoria dos chakras*.

sua responsabilidade para com a Criação e a humanidade e com o dia-a-dia de cada um de seus membros, seres únicos em suas trajetórias e habilidades.

Guerreiros Divinos é sobre o herói trágico, o protagonismo, a dualidade de vilania e heroísmo que permeia a humanidade, a tragédia, as alegrias e sobre o indivíduo que pode ir do zero, do ordinário, a herói, extraordinário, lendário e eterno.

3. Desenvolvimento

Esse capítulo aborda as fases de desenvolvimento do projeto gráfico, desde sua concepção à estrutura do conteúdo, referências gráficas, mapeamento editorial, elaboração de elementos gráficos à escolha de materiais para capa e miolo e a impressão.

3.1. Concepção

O projeto foi concebido para dar forma ao manuscrito *Guerreiros Divinos: Salvação*, que foi escrito à próprio punho pela autora desse trabalho de conclusão de curso. A ideia principal foi conceber um projeto de identidade visual para uma série de livros, onde a “Salvação” seria o primeiro deles, o piloto que definiria estrutura de diagramação e gerenciamento de conteúdo, tipografias, estilos de ilustrações e marca gráfica para a série de livros e a edição atual.

Tendo em vista que o público consumidor de RPGs em geral são pessoas na faixa dos 15 a 35 (com algumas exceções, em se tratando de jogadores mais velhos que conheceram RPG bem no começo do mercado e se tornaram consumidores fieis, ou de filhos, sobrinhos e até netos de jogadores mais fieis que decidem apresentar as narrativas a eles), que dispõem de tempo, espaço, capital (próprio ou de quem os sustenta) e vontade para adquirir os livros e reunir amigos para compartilhar histórias, esse projeto é direcionado principalmente a esse público.

O livro *Guerreiros Divinos: Salvação* conta com 264 páginas e, para o trabalho de conclusão de curso, sete capítulos, nomeados “Prelúdio”, “Tábula Zero”, “Tábula Um”, “Tábula Dois”, “Tábula Três”, “Tábula Quatro” (Cinco com o conteúdo completo) e “Tábula Cinco” (Seis com o conteúdo completo), cada um feito para abordar desde a introdução do ambiente de jogo às mecânicas mais recorrentes durante uma partida de RPG. Um dos capítulos/ Tábulas foi suprimido por estar incompleto, o que poderia prejudicar o gerenciamento de tempo para o término do projeto.

3.1.1. Prelúdio

Um texto introdutório para a contextualização do jogo, o Prelúdio visa responder a seguinte questão: “qual o motivo de existir o mundo e os *Guerreiros Divinos*? ”. Dessa maneira, as primeiras páginas de conteúdo do livro servem para situar o enredo do livro e embasá-lo, situando o leitor quanto à época (no caso, quanto à cosmologia e mitologia grega) e motivação para aquela história existir e ser contada.

3.1.2. Tábula Zero

Com o complemento de título “Das Implicações do Herói Trágico”, esse capítulo é uma continuação do Prelúdio, pincelando o conceito de Herói Trágico e como ele é abordado dentro do cenário de *Guerreiros Divinos: Salvação*, sendo ele o pilar da construção do protagonista. Também introduz

mais detalhes do universo de Guerreiros Divinos, sobretudo a parte mística do cenário.

3.1.3. Tábula Um

Com o complemento de título “Do Universo Além do Manto de Leto”, esse capítulo explora a cosmologia e o misticismo dentro de Guerreiros Divinos: Salvação, introduzindo, em forma de uma narrativa direcionada de uma Guerreira Divina à sua mais nova discípula, os conceitos e jargões que são comuns a todos os Guerreiros Divinos, bem como as habilidades e características que fazem deles tão especiais e importantes para a Criação.

3.1.4. Tábula Dois

Com o complemento de título “Da História das Ordens Divinas”, esse capítulo aborda especificamente as facções, ou Ordens Divinas, onde cada Guerreiro Divino se encaixa, qual aspecto ou arquétipo dos deuses o herói trágico reflete e quais as habilidades e vantagens, etiqueta e costumes a Ordem Divina possui, entre outros. É um capítulo com um teor mais técnico e que serve como um guia para o jogador moldar comportamentos gerais de seu Guerreiro Divino.

3.1.5. Tábula Três

Como complemento de título “Dos Guerreiros Divinos e seus Atributos”, trata da parte individual do Guerreiro Divino, da descrição e enumeração de suas características físicas, sociais, mentais, cognitivas e habilidades natas ou treinadas, bem como data de nascimento, gostos e desgostos e outras informações que o jogador achar pertinente, sendo a maioria delas convertida para termos mecânicos para gerenciamento de ações, progressos e do fluxo narrativo.

3.1.6. Tábula Quatro

Como complemento de título “Dos Servos do Caos”, é a parte do “bestiário” ou “seção dos antagonistas”, onde são introduzidos os vilões de cenário mais comuns do universo dos Guerreiros Divinos e que dão motivação para sua existência. São introduzidos em ordem crescente de poder, dos vilões mais fracos até o Caos encarnado.

3.1.7. Tábula Cinco

Por fim, com o complemento de título “Das Mecânicas e Campanhas”, é a seção onde são esmiuçadas as rolagens de dado e mecânicas mais recorrentes durante o jogo, com exemplos aplicados em campanhas e dicas para a ambientação e direcionamento de narrativa. É uma seção que auxilia tanto os jogadores quanto narradores. Possui, também, as fichas de personagem, os formulários a serem preenchidos para o jogador poder participar da campanha. Há tanto a ficha base quanto fichas customizadas para cada Ordem Divina, juntamente com o complemento da ficha para as informações extras.

A primeira parte a ser definida foram as plataformas para o livro e as dimensões do miolo. Ficou definido que o livro existiria tanto em exemplar físico/ impresso, tanto por motivos de apresentação obrigatória de protótipo como também pela praticidade de consulta local em meio a um jogo de RPG, quanto digitalmente, em formato .PDF, para leitura individual, casual e para consultas rápidas feitas simultaneamente por muitos jogadores em uma mesma mesa de RPG.

Para definir melhor a questão de formato, foi feita uma análise da concorrência, com quatro livros sendo escolhidos para a avaliação de seus prós e contras:

- a) Dungeons e Dragons: Manual do Mestre, v. 3.5.



Figura 15 - Capa do Manual do Mestre, v. 3.5. de Dungeons and Dragons

Um clássico reformulado, esse livro é trabalhado em capa dura e com o miolo em folhas similares ao papel couché de gramatura menor e costurado em pequenos cadernos para a maior amplitude de abertura. Possui uma qualidade estética grande, com um bom conjunto de ilustrações e tipografias contemplando bem o conteúdo.

O acabamento é muito refinado, mas seu tamanho (aproximadamente 300x200mm), aliada à quantidade de páginas (aproximadamente 350) tornam-no um livro pesado e de difícil manipulação, que não pode ser transportado com facilidade e requer um manuseio mais delicado a fim de manter a integridade do livro. Cuidando de forma adequada, esse livro pode durar décadas.



Figura 16 - Outros livros da franquia *Dungeons and Dragons*, com o mesmo tipo de acabamento

- b) *Mage: The Awakening*, 3ª Ed. (série *Chronicles of Darkness* ou *New World of Darkness*)



Figura 17 – Capa de *Mago: a Ascensão* (*Mage: the Awakening*), um dos livros que compõem a franquia *Chronicles of Darkness* (antigo *New World of Darkness*)

Em uma linha similar ao *Dungeons and Dragons* v. 3.5, o acabamento é complexo e de alta qualidade; com um número de páginas similar, também apresenta o mesmo problema de mobilidade e praticidade apresentado pelo

Dungeons and Dragons. Entretanto, sua mancha gráfica é menos poluída e o tamanho do corpo da fonte para texto corrido é um pouco maior, que confere uma melhor compreensão do conteúdo apresentado.

Por outro lado, a mancha gráfica torna-se densa pelo uso de colunas para comprimir e compactar o máximo de informações em uma única página, tornando a navegação difícil e cansativa tanto para jogadores quanto narradores, e é comum que usuários inexperientes se sintam sobrecarregados com o montante de informações por página.

De forma análoga ao *Dungeons and Dragons*, requer cuidados extras com transporte e guarda. Se cuidado adequadamente, pode durar décadas sem perder a qualidade da impressão.

c) 3D&T: Defensores de Tóquio, 3ª edição

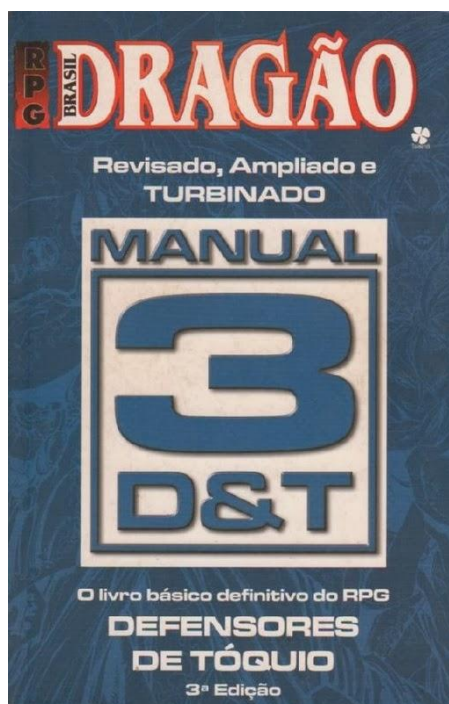


Figura 18 - Capa de 3D&T (*Defensores de Tóquio*), terceira edição

Diferente das opções anteriores, esse livro base tem um acabamento muito mais simples e modesto, com a encadernação em um papel similar a couché de gramatura maior e papel Canson de gramatura média para o miolo.

De todas as opções, é a com o menor tamanho (aproximadamente 250x180mm), mas a pior distribuição de conteúdo visual, com uma mancha gráfica confusa e muito densa, com as imagens alternadas com o texto de maneira enviesada e muito comprimida (além de uma fonte pequena e de difícil leitura e compreensão), gerando um grande incômodo para leituras longas e consultas rápidas.

Além disso, a baixa qualidade da impressão faz com que a durabilidade desse livro seja consideravelmente menor, rasgando, amassando e descolando as páginas com facilidade, sendo recomendado guardar o livro dentro de uma sacola plástica ou similares para evitar estragos até mesmo em tiragens mais novas. É um livro pouco durável, que, por ser mais barato, pode ser substituído rapidamente em caso de perdas.

Entretanto, a leveza e o tamanho são pontos positivos para esse livro, que é fácil de transportar na grande maioria das bolsas e mochilas usadas pelo usuário comum dessa modalidade de livros. Dessa maneira, torna-se mais fácil jogar 3D&T em qualquer local e com uma boa quantidade de jogadores.



Figura 19 - Exemplo de diagramação em 3D&T

d) Este Corpo Mortal, 1ª edição



Figura 20 - Capa de Este Corpo Mortal

Em termos de conteúdo, é o mais simples por conta de sua proposta. “Este Corpo Mortal” é um RPG mais livre, portanto informações mecânicas ficam por conta do usuário (ou seja, nada impede que o narrador escreva uma campanha de “Este Corpo Mortal” em um cenário de Dungeons and Dragons, por exemplo), de modo que o número de páginas fique drasticamente reduzido (o livro base não chega sequer a 200 páginas). Contando apenas com o texto corrido para ambientação, a diagramação é muito simples e não difere dos livros literários tradicionais do mercado.

O acabamento, apesar de simples, é extremamente bem feito, por ser envernizado e utilizar um papel de gramatura alta, que minimiza danos que a arte possa receber ao longo do uso, e tem caráter durável. O miolo é feito de papel similar a couché de gramatura leve e capa brochura colada em papel de gramatura maior, como um livro de projeto e proporções mais modestas. A fonte apresenta um tamanho de corpo razoável, nem pequeno demais, tampouco grande demais.

Assim como o 3D&T, é um livro de fácil transporte e manuseio, facilitando o processo de jogar. Entretanto, por ser um livro muito abrangente em sua proposta de jogo, o narrador que decidir fazer uma campanha de Este Corpo Mortal poderá sentir a necessidade de utilizar outro livro de outra série de jogos para embasar melhor sua campanha, o que pode acabar removendo a vantagem de leveza e mobilidade desse livro.

Como todos os livros analisados utilizavam uma base de grid com proporções próximas ao do diagrama de Villar (modificadas conforme a necessidade de cada projeto), esse quesito foi levado em consideração, também, para a elaboração do grid do miolo do livro.

Com o levantamento desses dados, o projeto gráfico pode tomar uma diretriz inicial, com os seguintes tópicos como base:

- Um livro que, aberto, coubesse em um A3 disposto na horizontal (ou seja, altura inferior a 297mm e largura total inferior a 420mm);
- Materiais resistentes para uma capa com acabamento mais robusto (trabalho em capa dura) para resguardar e proteger o miolo de quaisquer situações de desgaste e uma folha de gramatura média para o miolo, de modo a não rasgar, amassar ou dobrar com facilidade;
- Uma mancha gráfica mais equilibrada, com uma fonte de boa leitura e imagens separadas do texto e com um bom respiro para não confundir e cansar o usuário;
- Uma marca gráfica coerente com a temática do projeto e simples, de modo a complementar bem a ilustração de capa e dialogar bem com as famílias tipográficas que fazem parte do projeto, criando, assim, uma boa linguagem gráfica;
- Um produto de fácil manuseio, transporte e consulta, para que a experiência de jogo seja agradável tanto para o narrador quanto para o jogador, atendendo bem às necessidades e expectativas de ambos usuários;
- Existência do material em PDF para aqueles que desejem consumir o produto, mas não disponham de espaço físico para abrigar o exemplar impresso.

3.2. Estrutura do Produto

Com os pontos anteriores definidos, foram realizados testes de dimensão do livro, utilizando folhas de papel A3 e A4 como base para a determinação do tamanho mais adequado para o livro.

Após alguns testes, as dimensões determinadas para o miolo ficaram em 240x160mm, seguindo a proporção de 3:2 quando fechado e 3:4 quando aberto (spread). Dessa maneira, o livro caberia aberto dentro de uma folha A3 com uma folga para refile.

Os tamanhos foram escolhidos com base

3.2.1. Grid

O grid do projeto foi feito a partir do diagrama de Villar (originalmente feito e pensado para abarcar anotações feitas pelo leitor do livro em sua posse) e modificado para melhor aproveitamento do espaço de cada página, eliminando a ideia das notações e adotando o ideal do manuseio confortável para pessoas com mãos e dedos grandes, com as margens ficando com as seguintes medidas: 2,3344 cm (margem superior), 1,9 cm (margem interna), 3,3211 cm (margem inferior) e 2,4 cm (margem externa) (ver imagens abaixo).

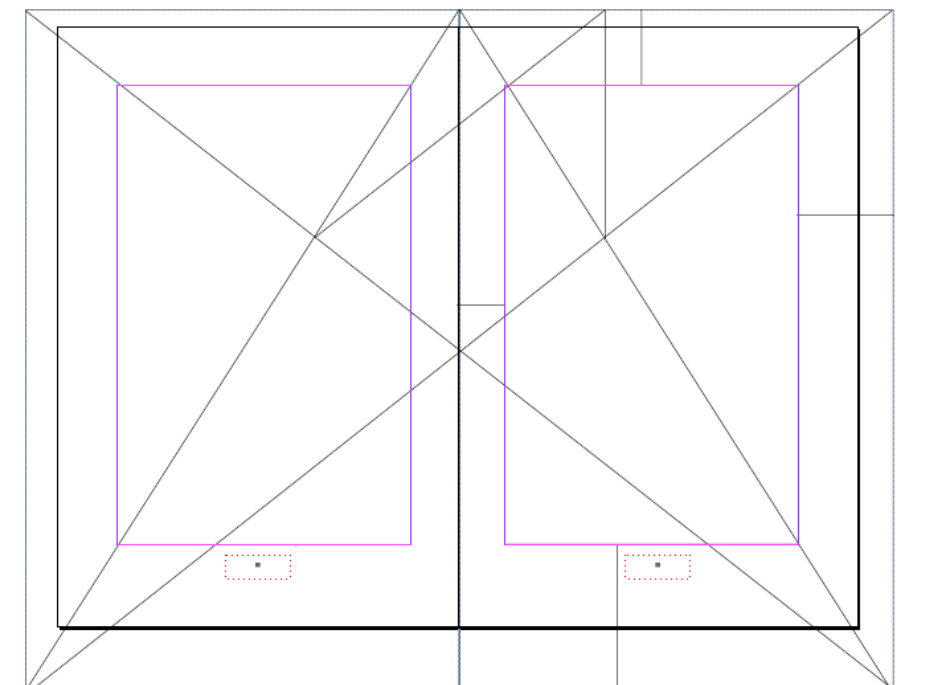


Figura 21 - Montagem da grid de Guerreiros Divinos: Salvação a partir de um molde baseado em Villar.

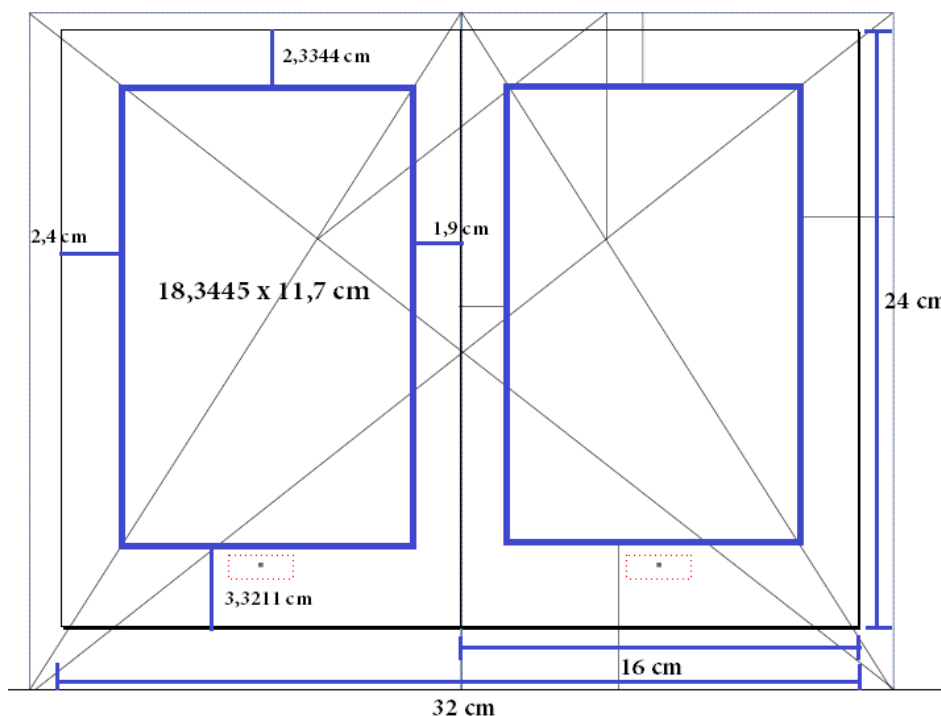


Figura 22 - Medidas das margens após a finalização da montagem da grid, com as medidas de comprimento e altura do livro

Dessa forma, a mancha gráfica estaria contida em uma área onde dificilmente o usuário taparia informações visuais (seja texto ou imagem) com os dedos, podendo navegar pelo conteúdo com poucos movimentos e segurando o produto da maneira mais confortável possível, sem precisar rearranjar o posicionamento das mãos a cada manuseio novo.

A área da mancha gráfica abriga, também, uma divisão de duas colunas para variações de layout com imagens verticais e texto ao redor, por exemplo, ou outras necessidades de layout. Ainda assim, foi dada uma preferência por um caminho mais “vertical” e único em termos de leitura, utilizando uma coluna para contemplar tanto texto quanto imagem.

As medidas chegaram a valores com muitas casas decimais por conta da exatidão da ferramenta de diagramação, visto que, na fase de ajustes, as margens foram adequadas de modo a aproveitar a última linha inferior da *baseline* feita no arquivo.

3.3.2. Diagramação

Para facilitar a separação de assuntos, modificação do tamanho do arquivo (acréscimos ou decréscimos de páginas) e a contagem do total de páginas ao final de tudo, foram criados arquivos diferentes no InDesign, um para contemplar cada capítulo de forma individual e, uma vez finalizados, poderiam ser realocados para um arquivo livro facilmente, onde a numeração e criação de índice seriam feitas automaticamente.

Com isso, a distribuição de conteúdo foi facilitada, e a diagramação pode fluir mais naturalmente, sem a necessidade de trabalhar em cada capítulo de cada vez e em ordem.

A diagramação ocorreu em etapas: primeiro, foram definidos um número mínimo de páginas para cada capítulo (dez páginas) para iniciar os trabalhos sem a adição de folhas extras e testar tamanhos de fontes e famílias tipográficas.

A segunda etapa foi pensar os tipos de disposição de texto e imagem que cada conteúdo precisaria. Foi pensado como seriam as aberturas de capítulos (disposição de imagem ocupando um página inteira e título acima dela), a disposição de conteúdo, com ou sem o auxílio de imagens (com medidas máximas de 11x11 cm, exceto as ilustrações feitas para abertura de capítulos) e o uso de tabelas dentro do livro (contidas dentro da mancha gráfica) para informações específicas.

Prelúdio	O Nascimento dos Titãs
<p><i>"E vocês não de se inventar novamente E uma vez mais Até que os Cordeiros Convertem-se em Lobo."</i></p> <p>No começo, havia nada. Só o Caos. Uma massa negra, amorfa e instável, com indelével energia acumulada em si. Caos esboça em si, para si e consigo mesmo, e tal existência denotava extrema solidão e tédio. Até o dia em que ele iniciou seu processo de Criação. Primeiro, criou seu primeiro conceito – o de espaço – e passou a trabalhar nele, estendendo-o até onde julgou adequado. Em seguida, tirou de seu cerne a instabilidade que há muito guardava – uma enorme massa esférica brilhante de infinitos tons e temperaturas, cuja luz percorreu todos os cantos escuros de que se compunha Caos e o Espaço. Ele então pressionou essa mesma massa e a estruturou, espalhando seus pedaços espaço a fora, formando o que conhecemos por estrelas, constelações, poeira cósmica e galáxias distantes. Mas ele não estava satisfeito; ainda faltava muito a ser feito, muito a ser planejado; e algumas dessas estrelas, tão solitárias em meio à escuridão primordial, Caos conferiu um conjunto de esferas mais consistentes e estáveis – planetas. E, a alguns pouquíssimos desses planetas, Caos conferiu uma parte da pouca energia que sobrava de si: a Kinesis, a fonte energética capaz de dar vida à toda matéria. Para que a Kinesis fosse usada de forma eficiente, Caos criou duas entidades feitas a partir desta matéria-prima, os quais governaram os Céus e a Terra de todos os locais no espaço: Urano, o senhor dos Ares, Gaia, a senhora da Terra e Erebo, a Encarnação das Profundezas. Ao fim do processo de criação destes três poderosíssimos seres, Caos lhes instruiu a fazer o melhor uso possível da Kinesis, e povoar o Universo com Prudência e Justiça acima de quaisquer coisas. E eles prometeram cumprir tal promessa, e seu pai, Caos, pode então descansar tranquilo, estando menos solitário e enfim realizado. Certa noite a Erebo, Urano e Gaia o povoamento do Universo, e eles iniciaram o processo de procriação. Uma lástima, contudo, que o processo não saía tal qual Caos planejara, tampouco como o trio até então visionara.</p>	<p>O Nascimento dos Titãs</p> <p>Primeiro, Urano, o Céu, temeu Gaia, a Terra, como sua esposa, excluindo Erebo do processo de Criação; da união da Kinesis do Céu e da Terra, originaram-se doze seres de poderes enormes, mas menor que o de seus progenitores: os doze Titãs e Titânides, os primeiros habitantes do Universo. Eram eles Oceano, todos os Mares; Céus, a Mãe; Céu, o senhor do Frio, das profundezas congeladas por Oceano e de Inverno; Hiparión, o Senhor dos Astros; Iapeto, Patrono da Mortalidade; Cronos, o Tempo; Teia, a Visão; Reia, a Fertilidade Primutiva; Tétis, a Flor dos Oceanos; Fêbe, a Beleza e Radiante; Tântis, a Guardiã da Lei e Misericórdia; a Menéstis. Esses foram os Doze Primários, os descendentes de Urano e primeiros habitantes do Universo. Contudo, o nascimento dos Doze não fora, de início, tarefa fácil; Erebo, furioso por ter sido deixado de lado dos planos da Criação, deu a Urano uma visão aterradora – a de ser destruído por uma de suas criações, contido no ovo similar ao que fora imposto à Encarnação das Profundezas. Atemorizado com a possibilidade do esquecimento eterno, Urano então tomou uma decisão drástica. Se seu marido duraria enquanto nenhuma de suas crias pudesse ver além do ventre da Mãe Terra, então assim o seria. Urano manteve sua procriação presa ao ventre de Gaia, impedindo-a de dar à luz seus filhos; os Doze, ansiosos por liberdade, acabaram ferindo as entranhas de sua mãe, rachando a terra e deixando estéril todo o local designado para ser gentil com a vida; Gaia, por sua vez, urrava de dor e implorava por misericórdia a Urano, desejando ser liberada daquela tormenta e poder ver a face de seus doze crias; mas Urano manteve-se inflexível – sua resposta era aumentar ainda mais a Terra, impedindo-a de achar um local tranquilo no Universo onde pudesse libertar seus filhos. Eis então que Caos, o qual se encontrava adormecido, foi despertado pelos lamentos de sua filha Gaia; sua tristeza, ainda que fosse menor que a distância que a separava do Caos, fora sentida rapidamente por seu genitor, pois a energia que havia nela, em Urano e Erebo – a essência da Kinesis de Caos – o mantinha ligado aos três, e eles ao Caos. E ele decidiu intervir para o bem de sua amada filha. Ele então criou uma conexão maior com a Terra através de sua mente, usando o que ainda havia de Kinesis em si, comunou com sua</p>

Figura 23- Exemplo de diagramação em texto corrido, sem imagens

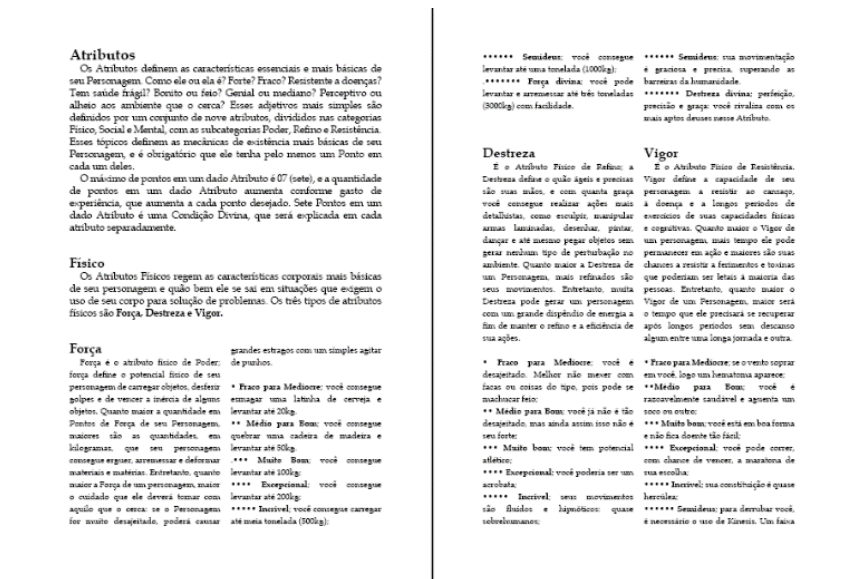


Figura 24 - Exemplo de diagramação em texto corrido, com divisão em colunas. Essa diagramação foi abandonada e substituída pelo uso de tabelas

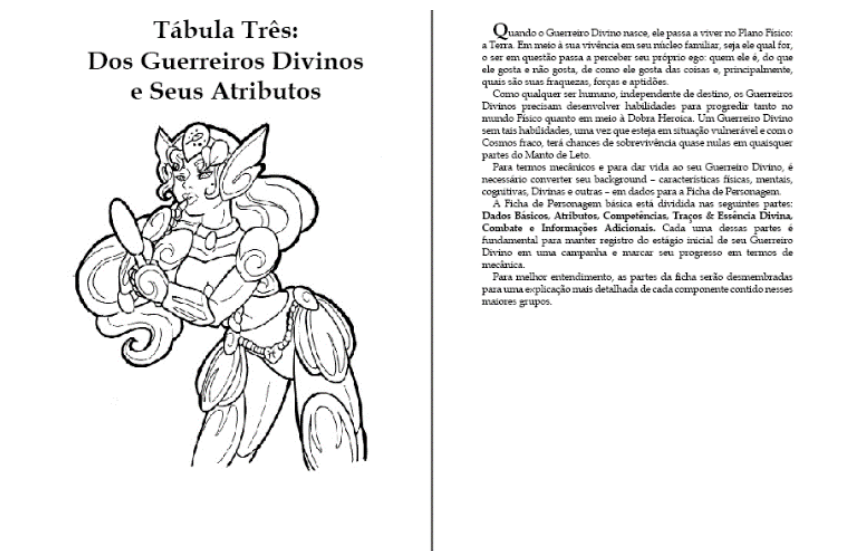


Figura 25- Exemplo de diagramação da abertura de capítulos

Em termos da encadernação, o conteúdo foi separado em um arquivo para impressão no número correto de cadernos pré-determinados para costura e acabamento para o protótipo. Os detalhes desse processo serão melhor descritos no tópico 3.6: Materiais e Plataformas.

3.3.3. Tabelas

Em livros de RPG, é comum, na parte de criação de personagens, aparecer algumas informações que funcionam como um sistema de

equivalências: se seu personagem é forte a ponto de carregar 100kg nas costas, o valor de Força que ele tem na ficha é definido por um valor numérico padrão dado pelo sistema ao qual a ficha daquele personagem pertence.

Em geral, essas informações estão dispostas junto ao texto que precede essas informações e, para diferenciá-las, é comum a adoção de colunas para indicar que o conteúdo daquele bloco de texto trata-se de uma informação com um outro linguajar, muito mais técnico do que subjetivo e descritivo. Entretanto, essa disposição textual gera muito mais confusão do que esclarecimentos.

Quando se utiliza o livro para consultas rápidas, o leitor se desorienta por não haver um “respiro” entre os blocos de informação, pois, na medida em que o olhar atravessa a mancha gráfica, é mais dispendioso ler dois pequenos blocos de texto próximos e ocupando o mesmo espaço, esforçando-se para compreender que são duas colunas separadas, do que trata-las como uma única coluna dentro da mancha gráfica.

O resultado disso é o leitor entendendo que a descrição do primeiro ponto de força em uma ficha, por exemplo, faz as mesmas coisas que o quinto ponto de força na ficha de personagem. Se não houver a orientação externa de um jogador mais experiente a um novato, essa confusão pode vir a arruinar a experiência de jogo, uma vez que o narrador será forçado a censurar o jogador e corrigi-lo quanto ao entendimento de uma informação que, para o jogador, parecia correta, mas foi apresentada de forma errada.

Após a apresentação de anteprojeto em maio de 2017, ficou determinado que algumas informações seriam apresentadas dentro do livro em tabelas, para separá-las de textos mais descritivos e torná-las mais fáceis de encontrar e consultar em meio à mancha gráfica.

Dessa forma, o problema de perda de informação objetiva e informativa em meio ao texto precedente, de caráter mais descritivo, seria resolvido sem haver prejuízos para a diagramação e formatação do material.

Voltando ao exemplo dos pontos de Força: se o jogador novato se depara com a tabela, ele entende que a informação é apresentada de forma crescente e de cima para baixo e entenderá, de forma correta, que o primeiro ponto de força descreve que seu personagem é capaz de levantar até 20kg, e que o quinto ponto de força permite seu personagem levantar até 150kg, por exemplo. O leitor não sentirá a necessidade, no mesmo momento de leitura, de voltar o olhar para o início novamente, já que as tabelas simplesmente estarão livres da baseline da grid e poderão abarcar as informações objetivas livremente.

Com isso, o problema mais comum do mercado de RPG (informações perdidas em meio à mancha gráfica) obteve a mais simples das resoluções.

Social

Atributos Sociais regem a essência da interação de seu Personagem com o mundo e as sociedades que o cercam, e o quão bem ou mal ele consegue realizar tais ações. Os Atributos Sociais são **Carisma**, **Manipulação** e **Aparência**.

Carisma

Carisma é o Atributo Social de Poder; essa qualidade define a capacidade de seu personagem de vender ideias sobre si mesmo a outras pessoas. Em caráter primário, Carisma define o quão agradável o seu personagem é para interagir e o quão positiva é sua primeira interação com outrem em um aspecto mais raso. Também define a chance de que outras pessoas sintam-se mais inclinadas a seguir seu Personagem onde quer que ele vá. Entretanto, quanto mais alto o Carisma de um Personagem, maiores as chances dele se tornar alvo de inimigos invejosos: e possivelmente letais.

Tabela de Atributo: Carisma	
No. de Pontos	Descrição
01 (Um) Ponto	Fraço para Mediocre; seu porte social é muito fraco e te faltam modos;
02 (Dois) Pontos	Médio para Bom; você é uma pessoa comum. Tem alguns amigos e é relativamente agradável;
03 (Três) Pontos	Muito Bom; você é confiável e a maioria das pessoas tem você em alta conta;
04 (Quatro) Pontos	Excepcional; você tem um magnetismo pessoal significativo;
05 (Cinco) Pontos	Incrível; cidades podem seguir seu comando;
06 (Seis) Pontos	Semideus; países e culturas inteiras aceitam suas convicções sem questionar;
07 (Sete) Pontos	Carisma Divino; não há coração que negue a sua causa. Você consegue inspirar quaisquer pessoas vindas de quaisquer lugares.

Figura 26 - Exemplo de diagramação com o uso de tabelas para separar e destacar informações curtas e objetivas do texto descritivo

3.3. Referências Gráficas

Para a construção gráfica do projeto, houve a necessidade de fazer pesquisas não apenas de concorrentes (outros livros de RPG disponíveis no mercado), mas também de referenciais de estilo, para responder às perguntas: “qual o cenário? O que eu quero passar, em termos visuais, para o usuário? ”.

Dessa maneira, a pesquisa foi direcionada para as seguintes referências: *cerâmica grega*²⁶ e *representações de guerreiros gregos*²⁷, *World of Darkness*, *Saint Seiya (Cavaleiros do Zodíaco)*²⁸, e *300*, de Frank Miller²⁹.

Vale notar que, enquanto a pesquisa estava sendo feita, o conteúdo era finalizado em conjunto, para adiantar a diagramação e divisão dos elementos gráficos no layout dos arquivos de InDesign.

3.3.1 Cerâmica Grega

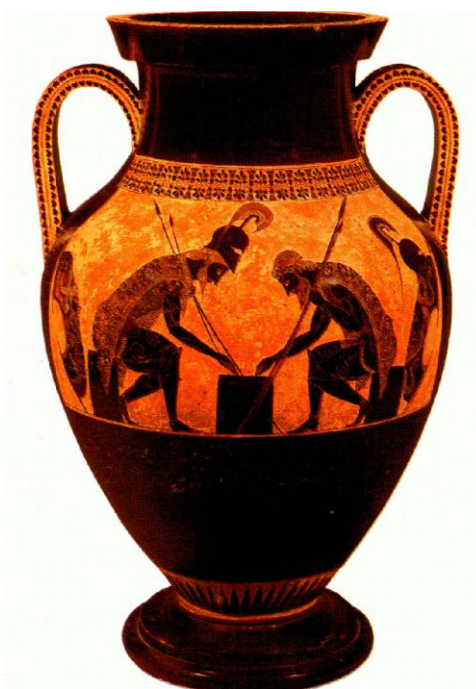


Figura 27 - Cerâmica grega ilustrando dois soldados jogando

²⁶ OAKLEY, John H. (2012). "Greek Art and Architecture, Classical: Classical Greek Pottery"

²⁷ SMITH, William; ANTHON, Charles. A Dictionary of Greek and Roman Antiquities. 3ª edição. Harper, 1857.

²⁸ KURUMADA, Masami. Saint Seiya: Hades Chapter. Conrad Editora, ed. 2008

²⁹ MILLER, Frank. 300 #3 (July 1998), "Slings & Arrows" letters page, Dark Horse Comics

A arte antiga grega muito se baseia em representações geométricas abstratas (em especial as decorações nos pescoços de alguns potes de uso comum) ou representações mais elaboradas de passagens mitológicas (como Hércules matando o leão de Nemeia), cenas de guerra ou do dia-a-dia.

O uso de cores era bem simples: as imagens costumavam ser chapadas, pintadas em preto e o fundo ficava nas cores da cerâmica ao natural. Os padrões geométricos costumavam ser pintados de branco ou ficavam na cor natural da cerâmica, criando contraste com a tinta.

Era uma arte simples se comparada aos murais pintados ou esculpidos ao longo das cidades gregas, servindo como um complemento visual às casas e moradas de pessoas com mais dinheiro, mas que ainda assim pertenciam a castas sociais menos abastadas, como comerciantes.

A cerâmica era o que unia as cidades-estados gregas: enquanto cada cidade-estado mantinha escolas e tradições diferentes para pinturas de murais (quando havia esse tipo de arte) e templos (eram utilizados materiais diferentes e técnicas diferentes nas colunas, estátuas e outros elementos arquitetônicos conforme a disponibilidade de recursos naturais da região ou do poder aquisitivo da cidade-estado), os artesãos gregos mantinham no uso das cores e no tratamento anatômico das figuras representadas um senso de unidade de um povo que não formou um império.



Figura 28 - Ilustração de cavaleiros a passeio



Figura 29 - Arte em cerâmica com motivos geométricos

Padrões e motivos geométricos serviam como adornos para bocais de ânforas e cálices, assim como serviam de moldura para as ilustrações mais elaboradas, que abraçavam o corpo do utensílio de cerâmica. Sendo um material muito durável, há muitos exemplares de objetos de cerâmica gregos em museus do mundo inteiro, facilitando o reconhecimento e identificação da arte grega antiga pelo mundo.

3.3.2. Representações de Guerreiros Gregos



Figura 30 - Ilustração moderna de um hoplita

A fim de encontrar referenciais para desenho de armamentos, escudos e armaduras, foi realizada uma busca tanto por representações antigas de guerreiros gregos (em especial hoplitas³⁰) como também representações feitas por ilustradores mais modernos, a fim de saber qual ou quais concepções haviam mudado, bem como ter referenciais anatômicos diferenciados, para avaliar questões de pose, caimento de armaduras, aspecto dos materiais (seu jogo natural de luz e sombra), quais equipamentos recobrem o corpo e quais armamentos mais comuns que acompanham a vestimenta de guerra.

As ilustrações de hoplitas, o orgulho dos exércitos gregos da Antiguidade, possui uma grande variação estética, atrelada aos códigos de uniformização da cidade-estado que o autor usou como referência, além da liberdade poética exercida por ele.

As características comuns são os escudos redondos e com ornamentos no centro dele (motivo animal, como um escorpião, ou motivos geométricos) e em suas bordas, formando um ou mais anéis decorativos e com motivos geométricos simples.

O destaque das armaduras está no elmo característico, com as plumas dispostas em uma barbatana sob o capacete, cujas tonalidades mudam conforme a criatividade do ilustrador e as referências descritivas utilizadas por ele como fonte de informação, a couraça cobrindo o tronco (em geral, sendo da cor do bronze, mas variando a tonalidade conforme a intenção do artista) o hóplon (nome do escudo que eram carregados pelos hoplitas) e as grevas (ou cmênides) que cobriam as canelas e joelhos dos guerreiros gregos. Em algumas ilustrações, as grevas são inexistentes por motivos de liberdade poética do ilustrador em sua criação.

³⁰ CROWLEY, Jason. "The Psychology of the Athenian Hoplite: The Culture of Combat in Classical Athens".



Figura 31 - Ilustração moderna de um hoplita em posição de combate



www.alamy.com - DGT7DC

Figura 32 - Ilustração de dois guerreiros da antiguidade grega (circa 1882)

3.3.3. World of Darkness: o Punk-Gótico



Figura 33 - Maximillian Strauss, personagem de *Vampire: the Masquerade – Bloodlines* (*Vampiro: a Máscara – Linhagens de Sangue*), parte da franquia *World of Darkness*

Sendo Guerreiros Divinos: Salvação um cenário que busca transportar a temática clássica da Grécia Antiga para os tempos contemporâneos, contextualizando os deuses do Olimpo e dando um propósito deles para com a humanidade, *World of Darkness* (*Mundo das Trevas*, em tradução para o português) foi não só um referencial narrativo, como também visual. Em especial, essa pesquisa respondeu às questões: “Como é o mundo em que estamos vivendo? Que tipo de mundo precisa dos Guerreiros Divinos? ”.

A ambientação desse cenário, mostrando um mundo escuro, frio e com noites misteriosas e sombrias, bem como pessoas presas aos seus medos e rotinas, deu a diretriz necessária: mundo sombrio precisam de uma nova luz, e os Guerreiros Divinos seriam essa luz, essa inspiração, a proteção vinda de cantos desconhecidos, de lendas a muito esquecidas.

Com uma atmosfera densa, as artes de *World of Darkness*, com seus recortes e jogos de sombra, trabalha com o indivíduo: essa pessoa que anda a esmo pelas ruas, quem é ela? Quais seus sonhos? Do que gosta e não gosta? Onde vive? O que pensa? Em que acredita? Qual seu nicho, seu grupo? Onde ela se encaixa em um mundo onde pouco parece importar? Essa foi a maior justificativa para buscar por essa referência: encontrar uma forma de representar o Guerreiro Divino fora do combate, interagindo com um mundo ao qual ele pertence, mas ao menos tempo não pertence, ao menos não como antes.

A paleta de cores dos desenhos costuma ser mais escura, com contrastes feitos por meio de luz fria (em geral luz da lua, em tonalidades que variam do branco ao vermelho, conforme a intenção da peça), onde há poucos

locais de máximo brilho, destacando na luz o que deve ser notado à primeira vista, enquanto que as sombras mais marcadas em contraste com pontos de luz mais fracos revelam objetos ou expressões ocultas nas obras



Figura 34 - Vampire: the Requiem, um dos títulos pertencentes à franquia Chronicles of Darkness (antigo New World of Darkness)

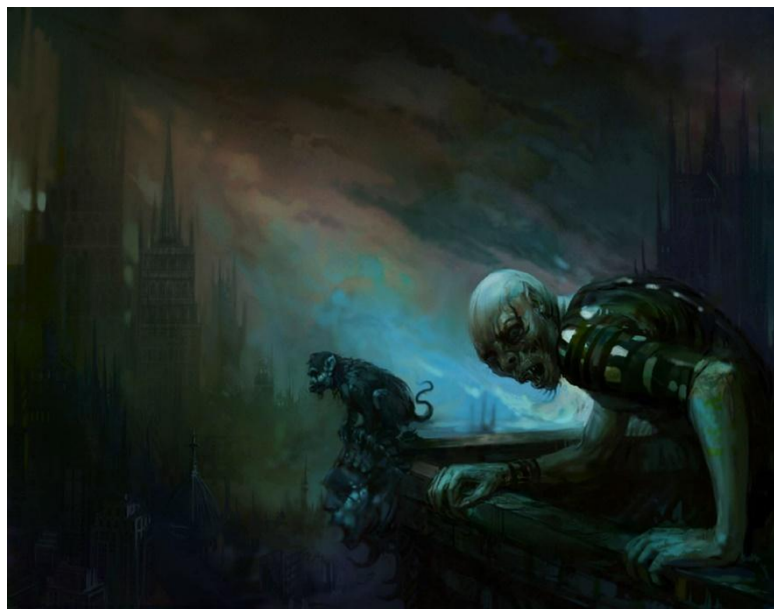


Figura 35 - Um Nosferatu, uma das categorias de vampiro em Vampire: the Masquerade (Vampiro: a Máscara)

3.3.4. “Saint Seiya” (Os Cavaleiros do Zodíaco)



Figura 36 - Capa do capítulo 8 da fase Inferno, da Saga de Hades do mangá Saint Seiya

Criada por Masami Kurumada, é uma das séries japonesas mais conhecidas internacionalmente, com produções extras que cativam fãs de várias idades até os dias de hoje.

Série de animação japonesa muito popular entre as crianças dos anos 90 e 2000, Os Cavaleiros do Zodíaco conta a história de jovens rapazes que foram escolhidos para serem treinados por pessoas dedicadas a proteger a deusa Atena, a qual reencarna de tempos em tempos no mundo para proteger a humanidade do mal, sobretudo da vilania de outros deuses, que veem a humanidade com maus olhos.

Cada um desses protetores, nomeados Cavaleiros (ou *Saints*/ Santos, no texto original) é protegido por uma das 88 constelações conhecidas (sendo algumas, como Cérbero, inexistentes hoje ou divididas em outras menores, como a constelação de Navio, dividida em Quilha, Popa e Vela), e os 12 mais poderosos cavaleiros são protegidos pelas 12 constelações do Zodíaco ocidental (Áries, Touro, Gêmeos, Câncer, Leão, Virgem, Libra, Escorpião, Sagitário, Capricórnio, Aquário e Peixes). Cada cavaleiro de cada constelação possui habilidades ou golpes assinatura que homenageiem a mitologia da constelação que os protegem, muitas vezes havendo um sincretismo entre a

mitologia grega e a mitologia oriental relacionada às constelações, construindo, de forma única, os personagens.³¹

A referência gráfica pesquisada foi pautada em termos do design de armaduras: o autor, usando armaduras gregas clássicas como ponto de partida, permitiu-se à liberdade expressiva de imaginar as armaduras montadas de maneira a imitar os seres que representavam cada constelação, explorando novas formas para as armaduras que cobrem os corpos de cada personagem, dando a cada um deles uma identidade ainda mais única.

Dessa maneira, essa referência foi utilizada para complementar os pontos 3.3.1 e 3.3.2, trazendo aspectos mais modernos e conceituais para a representação do Guerreiro Divino em combate, com os trajes que adquiriu após todo o treinamento duro e sofrido pelo qual passou para chegar onde chegou.



Figura 37- Os protagonistas do mangá e anime clássico Saint Seiya, da esquerda para a direita: Ikki de Fênix, Shun de Andrômeda, Hyoga de Cisne, Shiryu de Dragão e Seiya de Pégaso. Os cinco são representações do arquétipo do herói trágico contemporâneo

³¹ KURUMADA, Masami. Saint Seiya Taizen (Enciclopédia Saint Seiya), Conrad Editora, ed. 2004.



Figura 38 - O conflito psicológico entre heróis trágicos que escolhem trair sua deusa (Atena, à esquerda), mesmo que de fachada, para ganhar nova vida em nome de outro deus (Pandora, à direita, representando Hades).



Figura 39 - Imagem que sumariza o enredo de Saint Seiya: guerreiros lutando em nome da deusa e da humanidade contra as maquinações de Hades (canto superior esquerdo) e Poseidon (canto superior direito)

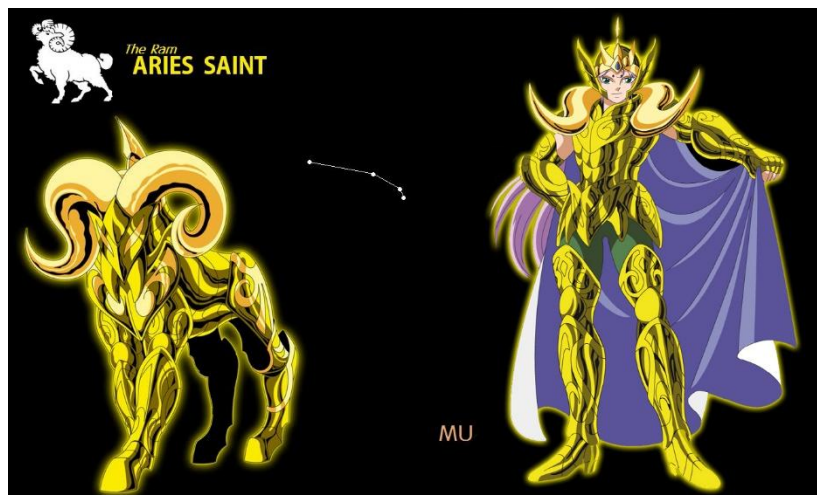


Figura 40 - Armadura da constelação de Áries em totem (montada, formando a figura do Velocino de Ouro, à esquerda) e protegendo o corpo do Cavaleiro de Ouro Mu

3.3.5. “300”, de Frank Miller

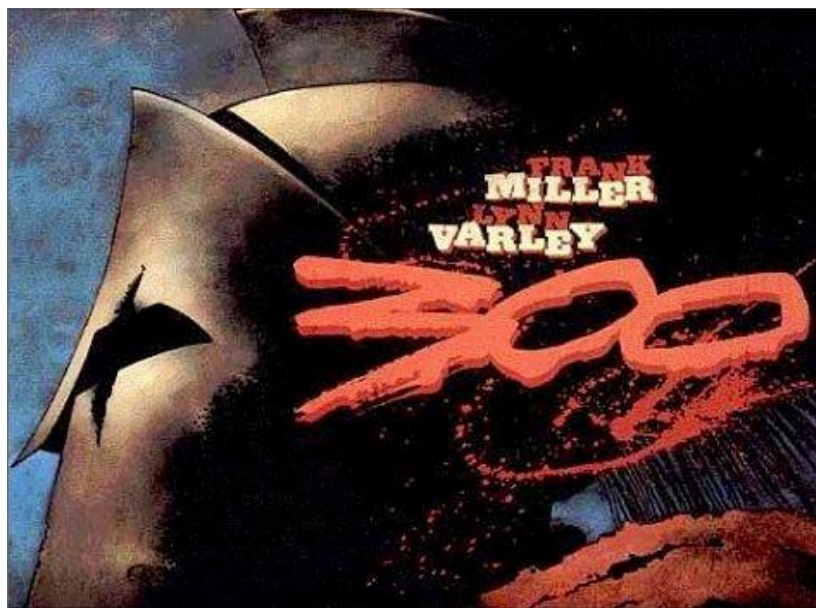


Figura 41- Ilustração de capa de "300", de Frank Miller e Lynn Varley

Por fim, buscando por uma forma específica de se trabalhar sombras simples, mas ao mesmo tempo expressivas, bem como expressões de rosto e corpo dinâmicas em quadros específicos, “300”, de Frank Miller, também foi uma fonte de referência gráfica pesquisada.

“300” é uma história em quadrinhos que faz uma releitura da batalha entre espartanos e persas durante os anos mais expansivos do Império Persa na Antiguidade. A narrativa foca na história do rei Leônidas de Esparta que, contando com apenas 300 de seus melhores guerreiros, mostrou toda sua proeza tática e combativa ao frear o avanço de um grande batalhão de persas, comandado por Xerxes, cujas forças viriam a conhecer novas derrotas após uma união de todas as cidades-estados gregas em um esforço para conter a ameaça persa. Feito em 1998, é um dos trabalhos mais icônicos de Miller.

Inspirada nos volumes 6 e 7 de *Histórias*³², de Heródoto, é uma narrativa que homenageia a Batalha das Termópilas³³, que foi uma das mais inesperadas derrotas que o exército Persa sofreu na Antiguidade, com a consequência de ter unido as cidades-estados gregas sob um único estandarte para impedir a dominação persa.

Autor de *Demolidor* e outras obras, Miller utiliza sombras fortes e chapadas como recurso expressivo; os pontos do corpo que estão em áreas claras fazem um belo contraste com as sombras pesadas, as quais moldam as feições dos personagens, conferindo expressões fortes e carregadas de grande peso sentimental e tensão.

³² HERÓDOTO, *Histórias*.

³³ BRADFORD, Ernie. *Thermopylae: The Battle for the West*.

A seleção de quadros e poses ao longo da narrativa dá o tom da produção gráfica, com o equilíbrio entre impacto, expressão, dinâmica e estática necessários para dar vida às batalhas e aos dramas de cada protagonista e antagonista envolvido na trama.

Frank Miller não foi o primeiro a fazer essa homenagem: em uma edição especial de seus quadrinhos, ele conta que 300 já havia ganhado um filme nos anos 60, que ele assistiu quando criança e, mais de trinta anos depois o inspirou a criar os quadrinhos. Em 2006, 300 ganhou uma adaptação para o cinema dirigido por Zack Snyder.

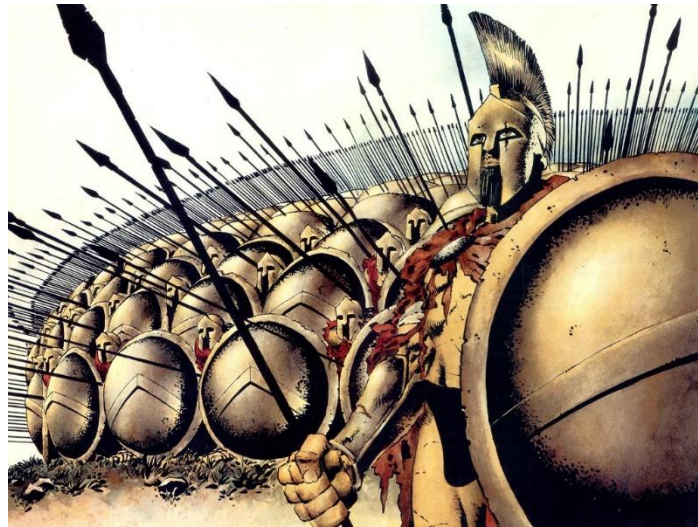


Figura 42 - Leônidas (à frente) e seus 300 guerreiros

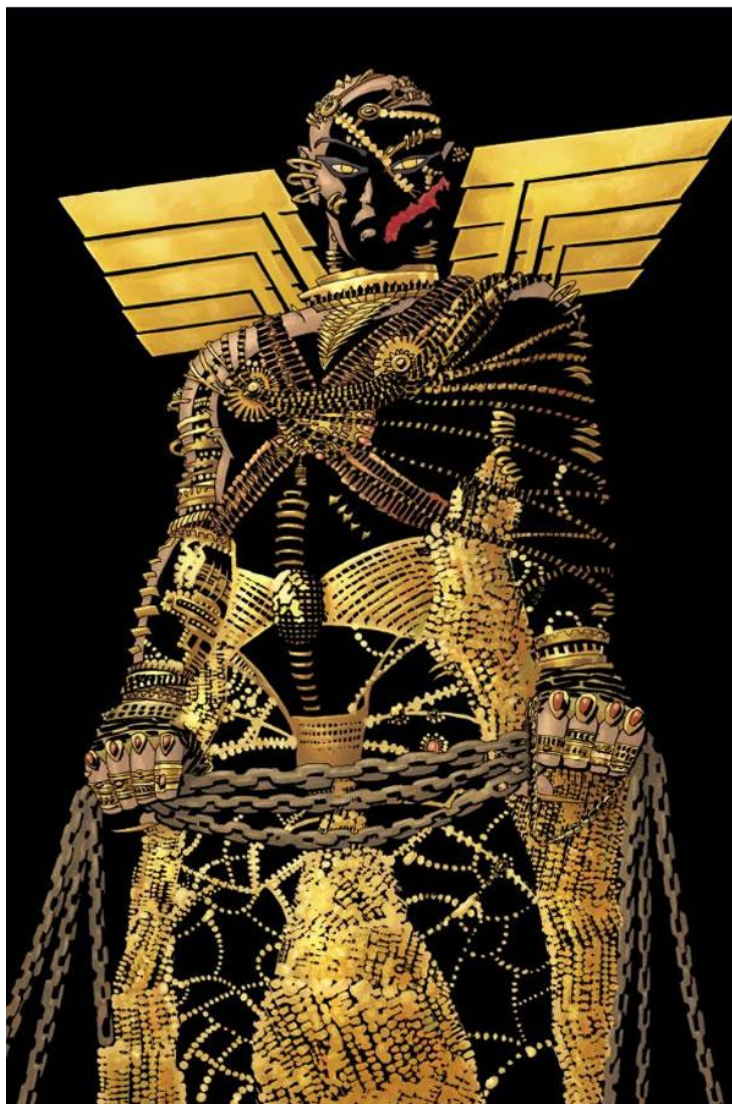


Figura 43 - Xerxes, o rei dos Persas

3.4. Mapeamento Editorial

Após o início do levantamento de referenciais gráficos em meio ao desenvolvimento do conteúdo, algumas questões importantes foram levantadas: “quais elementos gráficos específicos são necessários? Haverá imagens? Onde serão encaixadas as imagens? O que é necessário para que o usuário entenda o assunto do livro? ”.

Com essas questões em mente, foi construído um mapeamento editorial, onde seriam enumeradas as necessidades gráficas do projeto além do texto, para que o usuário tivesse referências visuais e estéticas suficientes para compreender o contexto e visualizar melhor o assunto do livro de RPG.

Para fins projetais, visando entregar o protótipo completo com o máximo aproveitamento de tempo e um número mais compacto de páginas, a fim de imprimir o livro com menor gasto de dinheiro e máxima eficiência em encadernação e gerenciamento de tempo.

A seguir será apresentado o mapeamento editorial original (com a estimativa de páginas inicial) e, ao término dele, seguirão os comentários e o mapeamento editorial final, em conformidade com o número final de páginas do miolo.

*Tabela
1 - Mapeamento
editorial original
para Guerreiros
Divinos: Salvação,
enumerando a
quantidade de
ilustrações e
símbolos
demandados por
capítulo, excluindo
os itens de
necessidade geral.*

Mapeamento Editorial (Original)	
Capítulo	No. De Ilustrações e Símbolos
Prelúdio	1 Ilustração, 0 Símbolos
Tábula Zero	2 Ilustrações, 0 Símbolos
Tábula Um	2 Ilustrações, 7 Símbolos
Tábula Dois	12 Ilustrações, 14 Símbolos
Tábula Três	1 Ilustração, 0 Símbolos
Tábula Quatro	12 Ilustrações, 6 Símbolos
Tábula Cinco	8 Ilustrações, 0 Símbolos
Tábula Seis	1 Ilustração, 0 Símbolos
Total	37 Ilustrações, 27 Símbolos

O mapeamento inicial partia do princípio que todos os capítulos deveriam possuir ao menos uma imagem, mesmo que fosse apenas para ilustrar a abertura de cada capítulo; as Tábulas Dois, Quatro e Cinco, por se tratarem de conteúdos mais ligados ao universo da narrativa e permeando um caminho com maior licença poética, requeriam mais imagens que os demais e seriam, portanto, os capítulos que precisariam de cuidado redobrado com a estética e os trabalhos de layout dentro da mancha gráfica anteriormente determinada.

Como havia parte do trabalho já feito, esses itens que já estavam preparados seriam revisados em um outro momento para se adequar à identidade visual do livro. O número total de ilustrações, após o levantamento, mostrou que o trabalho ilustrativo seria ainda mais extenso do que o imaginado, aliada às outras demandas que o projeto teria simultaneamente. Dessa forma, foi necessário adotar outra estratégia para poder cumprir o prazo exigido pela disciplina e fornecer uma quantidade de imagens satisfatórias para contemplar os objetivos citados no início desse documento.

Para isso, algumas imagens foram modificadas ou eliminadas no processo, dados os prazos da disciplina. No entanto, as mudanças entre um mapa editorial e outro foram poucas, e seguramente grande parte do que foi prometido no mapa inicial pode ser cumprido. Como explicitado anteriormente nesse documento, a Tábula Quatro original (Dos Ritos, Bênçãos e Terrenos) foi removida

As páginas onde se encontram os elementos gráficos passaram a ser contadas considerando sua numeração absoluta, e não o número da página em documento separado. O mapeamento editorial novo ficou da seguinte forma:

Mapeamento Editorial (Final)	
Capítulo	No. De Ilustrações e Símbolos
Prelúdio	1 Ilustração, 0 Símbolos
Tábula Zero	1 Ilustração, 0 Símbolos
Tábula Um	1 Ilustração, 9 Símbolos
Tábula Dois	12 Ilustrações, 14 Símbolos
Tábula Três	1 Ilustração, 0 Símbolos
Tábula Quatro	Removida.
Tábula Cinco (Quatro no protótipo)	8 Ilustrações, 0 Símbolos
Tábula Seis (Cinco no Protótipo)	1 Ilustração, 0 Símbolos
Total	24 Ilustrações, 23 Símbolos

Tabela 2 - Mapeamento editorial final, considerando a eliminação de um capítulo inteiro e ajustes de demanda dos capítulos restantes. Também desconsidera as exigências gerais do projeto visual.

O mapeamento manteve o princípio de ao menos uma imagem para cada capítulo, modificando algumas por uma questão de agilidade na produção. Dessa forma, o produto pode ser finalizado a tempo, com um bom conjunto de imagens e um bom tamanho para uma edição base de um cenário de RPG.

Com o corte de capítulo feito, o número de ilustrações tornou-se mais enxuto e realista de se cumprir no prazo fixado, com a certeza de que os aspectos artísticos e estéticos do projeto não estariam comprometidos pela data a ser cumprida.

No próximo tópico será explicado minuciosamente cada componente do conjunto gráfico do projeto.

3.5. Elementos Gráficos

Esse subcapítulo aborda os elementos gráficos que compõem o projeto *Guerreiros Divinos: Salvação*. São eles a *marca gráfica*, as *tipografias*, a *paleta de cor*, as *ilustrações* e os *símbolos auxiliares*.

Tais elementos foram concebidos em conformidade com os objetivos estipulados no tópico 1.1. desse documento e reforçados pelos pontos levantados no tópico 3.1.

Marca gráfica é o nome dado

Tipografia é o nome dado a uma fonte e seu conjunto de variações tipográficas, como versões em negrito, itálico, mescladas e suas variações de caracteres. Também aborda sua variabilidade de linguagens, ou seja, se foi projetada para outros alfabetos.

A paleta de cor é o conjunto de cores que faz parte da identidade visual, abrigando as cores principais e auxiliares.

As ilustrações e símbolos auxiliares são o conjunto de signos e obras criativas que funcionam como diretrizes estéticas dentro da narrativa, exemplificando personas e ilustrando conceitos importantes e centrais em *Guerreiros Divinos: Salvação*.

3.5.1. Marca Gráfica

O objetivo da marca gráfica do projeto seria contemplar duas questões. A primeira seria a identidade do projeto a ser entregue ao final dessa disciplina e o segundo seria contemplar a série de livros que se expandiria a partir desse projeto.

Dessa forma, a marca gráfica ficou dividida em três elementos: o símbolo da série de livros (Uma serpente tentando engolir uma pilastra, ambos encerrados em um círculo, funcionando como um selo), o título da série de livros em uma tipografia sem serifa e que fosse mais neutra (*Guerreiros Divinos*) e o título da edição em uma tipografia que remetesse à cultura e mitologia abordadas (*Salvação*).

A partir dessa ideia, os primeiros esboços de marca gráfica para *Guerreiros Divinos: Salvação* foram iniciados.

3.5.1.1. Esboços Iniciais

Inicialmente, a construção da marca gráfica foi iniciada a partir de esboços feitos à mão livre, a fim de colocar no papel a ideia aproximada de como deveria ser essa identidade.

A ideia original não continha o símbolo acima da tipografia, e o foco era definir tipografias muito distintas para o título da série e da edição, de modo que a diferença ficasse clara entre o que era mais abrangente e o que era mais específico em termos da montagem da marca gráfica.

Uma vez que os rascunhos começaram a apresentar uma diretriz mais satisfatória, a ideia foi transportada para o computador, onde os rascunhos tomaram forma de fontes que se aproximassem mais e mais da ideia desejada. As categorias de fonte mais testadas foram *geométricas*, *egípcias* e *fantasia*, sendo que nessa última categoria o foco foi encontrar fontes que remetessem à estética grega antiga.

Guerreiros Divinos	Guerreiros Divinos
GUERREIROS DIVINOS	GUERREIROS DIVINOS
Guerreiros Divinos	Guerreiros Divinos
GUERREIROS DIVINOS	GUERREIROS DIVINOS
Guerreiros Divinos	Guerreiros Divinos
GUERREIROS DIVINOS	GUERREIROS DIVINOS

Figura 44 - Primeiros testes tipográficos para o título da série de livros (Guerreiros Divinos)

Salvação	Salvação
Salvação	Salvação
Salvação	Salvação
Salvação	Salvação
Salvação	Salvação
Salvação	Salvação

Figura 45 - Primeiros testes tipográficos para o título da edição, voltada à mitologia grega adaptada aos dias de hoje (Salvação)

GUERREIROS DIVINOS SALVAÇÃO	GUERREIROS DIVINOS SALVAÇÃO
GUERREIROS DIVINOS SALVAÇÃO	GUERREIROS DIVINOS SALVAÇÃO
GUERREIROS DIVINOS SALVAÇÃO	

Figura 46 - Testes de posicionamento de tipografias para a montagem da marca gráfica

Um dos primeiros resultados finais está exibido abaixo, tanto em versões monocromáticas quanto em versão colorida, cuja ideia consistia no título da série ser entalhado, como se os escritos fossem elaborados com o auxílio de um cinzel, e o título da edição seria esculpido e maior que o título da série, para dar ênfase em “Salvação” e gerar contraste entre as duas formas e palavras. O símbolo gráfico já havia sido incorporado à marca, mas sem uma área de delimitação.

GUERREIROS
DIVINOS
SALVAÇÃO

GUERREIROS
DIVINOS
SALVAÇÃO

GUERREIROS
DIVINOS
SALVAÇÃO

GUERREIROS
DIVINOS
SALVAÇÃO

Figura 47 - Primeira versão da marca gráfica "Guerreiros Divinos: Salvação" sem o símbolo auxiliar


 GUERREIROS
 DIVINOS
 SALVAÇÃO

 SALVAÇÃO

Figura 48 - Primeira versão da marca gráfica em versão positiva, sem adição de efeitos visuais, para ser utilizada em elementos auxiliares do livro



Figura 49 – Versão inicial da marca gráfica para a capa do livro



Figura 50 – Versão inicial da marca gráfica para a lombada do livro

Porém, não foi essa a versão definitiva; a partir dessa primeira ideia, a seguinte pode ser desenvolvida.

3.5.1.2. Resultado Final

Após a apresentação de anteprojeto, a ideia apresentada no tópico 3.5.1.1 foi revisitada e modificada; seguindo a sugestão do professor orientador e da banca convidada, as tipografias foram modificadas e o título da série passou a ser em uma fonte sem serifa e ocupando uma única linha, funcionando como uma sustentação para o símbolo que surgira da ideia anterior e que fora reutilizado, ganhando uma área de delimitação que o fez parecer um selo.

A tipografia da palavra “Salvação” também foi modificada, adotando a Trajan Pro como base, sofrendo leves modificações para se distanciar da estética romana e remeter aos tipos gregos sem o ar exagerado, caricato ou muito fantasioso, como estava antes.

O resultado final foi uma marca mais leve, mais bem dividida e prática para o uso, feita para a criação de uma matriz para baixo relevo ou para impressão básica e simples em qualquer superfície.



Figura 51- Versão final da marca gráfica "Guerreiros Divinos: Salvação" para ser utilizada na capa do livro



Figura 52 - Versão final da marca gráfica para a lombada do livro

3.5.2. Tipografia

As tipografias foram vitais para o projeto; sendo um livro, e de grande porte, ou seja, com um grande volume de informações a ser tratadas em uma mesma edição, foi necessário encontrar uma fonte para o corpo de texto que fosse versátil o suficiente para a criação de títulos, subtítulos, notas de rodapé, legendas, etc., além do próprio texto, para que fosse fácil para o usuário ler, assimilar e compreender a informação recebida.

Outra necessidade de projeto seria uma fonte que se adaptasse bem às formas que seria disposta no layout do livro, considerando as variações que poderiam ocorrer (texto corrido, texto com imagens grandes ou pequenas, texto dividido em colunas e dentro de tabelas).

Além disso, o ideal seria uma fonte que funcionasse bem em um corpo entre 10 a 12 pontos, pois o leitor não precisaria forçar a vista após longos períodos de leitura, conservando a visão, e podendo ler claramente mesmo com o livro mais afastado de seu rosto, até meio metro de distância, sem a necessidade de lentes corretivas para a visão. Com esse tamanho, usuários com problemas de visão também estariam inclinados a adquirir o produto não só para a leitura do material impresso, como também o material digital, já que a fonte também funciona adequadamente para produtos digitais.

Após alguns testes, envolvendo impressão de pdfs variados com diferentes fontes, dispostas de acordo com as disposições gráficas comumente encontradas dentro do livro, as seguintes fontes foram utilizadas:

- a) Para Divisões de Tábulas e alguns Títulos
 - Inknut Antiqua (*semibold* 21pt de corpo e 24pt de entrelinha e *medium* 16pt de corpo e 18pt de entrelinha, respectivamente).
- b) Para corpo de texto
 - Book Antiqua (regular, 10,5pt de corpo e 13pt de entrelinha).
- c) Para subtítulos
 - Inknut Antiqua (Regular, 14pt de corpo e 16pt de entrelinha);
 - Book Antiqua (regular, 14pt de corpo e 16pt de entrelinha).
- d) Para legendas
 - Book Antiqua (itálico, 7pt de corpo e 9pt de entrelinha).

Apesar das duas fontes exercerem a mesma função e pertencerem à mesma categoria tipográfica, ambas foram escolhidas por sua boa legibilidade e similaridade. Combinações tipográficas tendem a chamar a atenção do usuário para a tipografia em vez de prendê-lo ao conteúdo. Sendo tanto a Book Antiqua quanto a Inknut Antiqua fontes de categorias mais conhecidas, o uso delas traria uma sensação de familiaridade para o usuário, que poderia, dessa maneira, concentrar-se em sua leitura e imersão em vez de se questionar quanto ao uso das duas fontes.

Para complementar, ambas possuem personalidade: as formas de seus caracteres possuem detalhes sutis que remetem a entalhes de cinzel em suas extremidades, casando com a temática greco-romana do livro e sendo, dessa maneira, coerentes.

Uma fonte complementa a outra: enquanto a Inknut Antiqua é pesada demais para uma mancha gráfica mais extensa e com poucos respiros, a Book Antiqua supre essa deficiência como uma alternativa mais leve, e a leveza da Book Antiqua para destacar títulos é compensada pelo uso da Inknut Antiqua.

O uso das variações das fontes foi definido da seguinte maneira:

- Book Antiqua
 - Itálico, alinhado à esquerda para narrativas em primeira pessoa dentro do livro (como é apresentado na abertura da Tábula Um);
 - Em negrito, alinhado à esquerda: destaque para um conceito ou um jargão específico;
 - Em negrito e sublinhado, alinhado à esquerda: destaque para uma informação técnica fora de uma tabela (a parte referente aos Dados Iniciais dentro do livro) ou

exemplificações (como visto na parte final de cada Ordem Divina, onde a persona dá sua opinião sobre as demais Ordens Divinas).

- Inknut Antiqua
 - A versão Bold não foi utilizada por conta do peso de linha, que estava poluindo a composição em que se inseria;
 - Semibold, centralizado: Títulos de abertura de capítulos;
 - Medium, centralizado: Títulos (exemplo: Cavaleiros da Esperança);
 - Regular, alinhada à esquerda: Subtítulos.

Os títulos foram centralizados por uma questão de formalidade de escrita: em redações no Brasil, é comum adotar o uso centralizado de títulos para simbolizar o começo de um conjunto de ideias ordenadas em um tópico. Dessa maneira, diferenciam-se dos subtítulos não somente em tamanho, como também em posicionamento, indicando ao leitor que aquele assunto de fato foi exaurido quando outro título aparece na página seguinte ou quando não há mais páginas a serem lidas.

Book Antiqua

Subtítulos, corpo de texto e legendas

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Figura 53 - Demonstração da fonte Book Antiqua Regular, utilizada para o corpo de texto encontrado no livro

Inknut Antiqua

Títulos de capítulos/tábulas, montagem da logomarca da série

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Figura 54 - Demonstração da fonte Inknut Antiqua, utilizada para títulos de capítulos e na montagem da primeira versão da mancha gráfica do título de série

3.5.3. Paleta de Cor

Originalmente, o projeto teria sido todo colorido, tanto no miolo quanto na capa; no entanto, para agilizar a produção e cortar custos que não sacrificariam a qualidade do protótipo final, todos os elementos gráficos (com exceção da capa) foram trabalhados em preto, branco e tons de cinza.

3.5.4. Ilustrações

Considerando o levantamento feito no tópico 3.3. Referências Gráficas, as ilustrações buscaram mesclar os estilos gráficos encontrados em *300*, *Saint Seiya* e nas ilustrações mais modernas de guerreiros gregos, sendo todas sombreadas em tons de cinza e utilizadas conforme o mapa editorial as apresenta.

Os protagonistas (Guerreiros Divinos) possuem um estilo gráfico diferente dos antagonistas (Servos do Caos) apresentados na Tábula Quatro; enquanto os primeiros possuem sombreados e formas mais plausíveis, realistas e palpáveis, os últimos tem um aspecto de ilustração, como se algum Guerreiro Divino com mais habilidade para desenho os tivesse feito segundo sua interpretação pessoal da vivência em combate.

Tal disparidade entre as representações foi acidental e proposital simultaneamente, gerando um resultado visual que diferencia claramente amigo de inimigo.



Figura 55 - Horestis, Oricolco Refinado de Sirene. Um dos exemplos de personas/ Guerreiros Divinos pré-montados encontrados no livro.



Figura 56 - Ilustração de abertura da Tábula Um: Do Universo Além do Manto de Leto. Mostra uma Guerreira Divina diante de uma possível aprendiz e futura Guerreira Divina.



Figura 57 - A Hidra de Lerna é um Pesadelo Maior, um dos tipos de antagonistas recorrentes em Guerreiros Divinos: Salvação.

3.5.5. Símbolos Auxiliares

Por fim, os símbolos auxiliares são todos os recursos gráficos que não pertencem à categoria de ilustração, tampouco de marca gráfica. São as marcas gráficas das Ordens Divinas, dos Chakras e dos aspectos da Moralidade apresentada dentro do jogo.

São símbolos simples, monocromáticos e geométricos, buscando representar, da forma mais sintética possível, os valores de cada Ordem Divina, a essência do que aquele Chakra faz e representa conceitualmente e a marcação daquilo que é Santo e aquilo que é Profano.



Figura 58 - Símbolo que representa o Chakra Espírito. A letra grega Ômega maiúscula é associada ao fim de um ciclo e se contrapõe à letra alfa minúscula, que representa o início dos ciclos.



Figura 59 - Símbolo que representa a Profanação; a letra Zeta minúscula foi utilizada por representar a constante de variabilidade na Física.

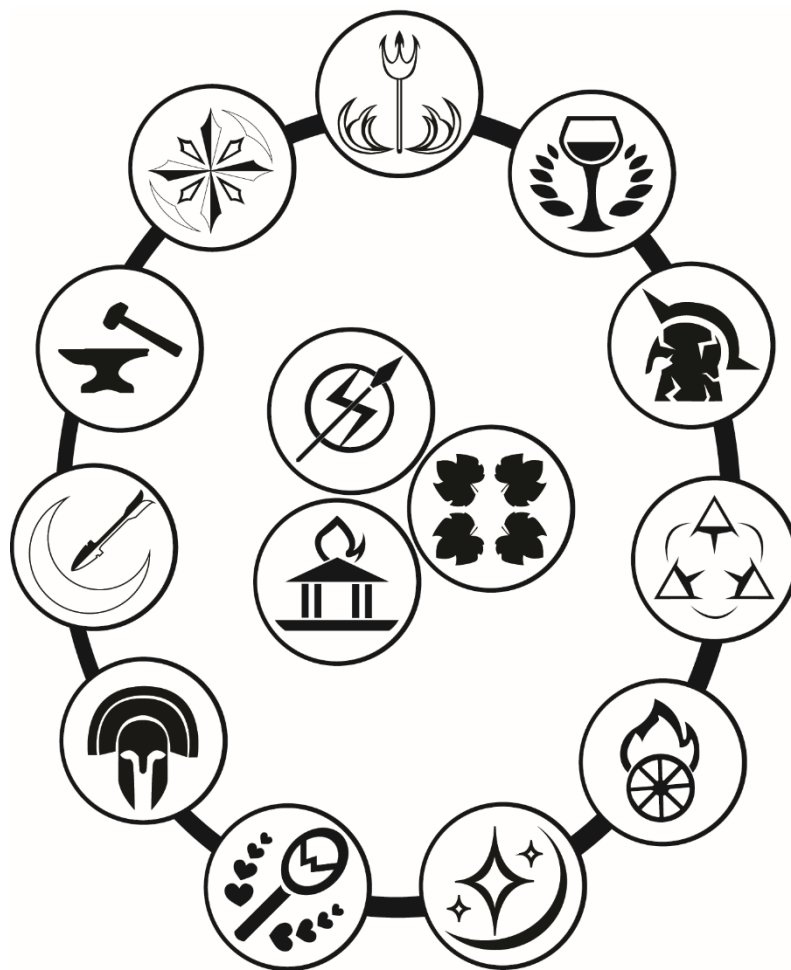


Figura 60 - Ilustração de abertura da Tábula Dois: Da História das Ordens Divinas, onde todos os símbolos utilizados para representar as quatorze Ordens Divinas estão presentes.

3.6. Materiais e Plataformas

Como explicado no tópico 3.2. Estrutura do Produto, esse trabalho de conclusão de curso foi pensado tanto para mídia digital quanto material impresso. Dessa forma, poderia atender tanto às demandas daqueles que não podem consumir o produto físico, mas desejam ter uma cópia de *Guerreiros Divinos: Salvação para si* quanto aqueles que podem pagar pelo livro físico ou que queiram ter ambas as formas para o mesmo produto, a fim de não serem pegos de surpresa diante do próprio esquecimento ao saírem de casa para uma sessão de RPG.

3.6.1. Protótipo Impresso

A versão impressa foi projetada, a princípio, para atender à necessidade de apresentação de um protótipo ao final da disciplina como reconhecimento de aprendizado adquirido ao longo do curso, para fins de portfólio profissional e de um memento de todo o esforço feito ao longo do curso.

Esse protótipo foi pensado como uma edição especial de inauguração da série, com a capa dura trabalhada em couro marrom, similar à cor do couro utilizado nas saias de proteção dos gregos e que impediam atrito do metal direto com a pele, com a marca gráfica prensada em baixo relevo com uma tintura escura para reforçar o texto, a ilustração de capa colorida e protegida por acetato, aparecendo em meio ao vazado feito no couro e o miolo feito em cadernos para costura e impresso em papel couché de gramatura média para garantir uma qualidade maior na impressão e minimizar as chances de estragos no miolo.

O material foi todo adquirido de antemão para minimizar os custos de impressão diante das gráficas, abatendo o custo de material do valor total. Esses materiais foram pensados para um protótipo especial, diferente da vasta maioria dos produtos disponíveis no mercado, sendo agradável de ver, levar para qualquer lugar, consultar e fácil de guardar, com a conservação precisando ser feita de tempos em tempos com produtos à base de óleo (que podem ser facilmente encontrados em armarinhos a baixo custo).

Ao final dessa disciplina, após a elaboração de algumas “mesas-teste” do jogo, o conteúdo será revisitado e um novo protótipo pode vir a ser impresso para a consulta daqueles que se mostrarem interessados, bem como para levar a editoras ou comércios especializados em jogos do gênero para uma possível parceria.

3.6.2. Protótipo em PDF (digital)

A versão digital foi projetada para facilitar a utilização e consulta do livro base. A capa e contracapa são divididas de modo a “abraçar” o miolo, seguindo de forma linear a ordem dos eventos de leitura do usuário, com a possibilidade do índice interativo para uma navegação mais ágil e eficiente.

O protótipo em PDF, ao final dessa disciplina, será disponibilizado para download para algumas pessoas para realização de testes e correções eventuais de conteúdo para a melhoria da experiência de jogo e do conteúdo disponibilizado.

3.7. Resultado Final

O resultado final é um livro de dimensões 246x163x16mm em capa dura de couro e vazados com acetato, marca gráfica impressa em baixo relevo e pintada com tinta escura para reforço textual, miolo costurado em papel couché de gramatura média com o interior preenchido por imagens em escala de cinza e preto e branco.

Trata-se de um livro durável, maleável, de fácil transporte e consulta, que promete uma experiência de jogo imersiva, divertida, fácil e prática. A versão digital também garante uma dinamização no processo de troca de informações, tudo à distância de um clique.

O projeto gráfico concluído é um livro de alta qualidade gráfica com alto padrão estético, material e uma ótima relação custo-benefício. Se fosse a mercado, seria um livro mais caro, porém vantajoso de se adquirir.

4. Conclusão

Esse projeto foi, em muitos aspectos, desafiador: o conteúdo desse trabalho estava em desenvolvimento a quase três anos e ainda precisou ser finalizado durante a elaboração desse projeto, o que exigiu um grande gerenciamento de tempo para que tanto texto quanto protótipo saíssem como planejado, idealizado e dentro do prazo exigido.

Desafiador, também, no quesito técnica: sendo a vasta maioria das ilustrações também de autoria própria, foi preciso recorrer à pintura digital e em escala de cinza, para que as obras fossem entregues a tempo e pudessem ser incluídas dentro do livro.

O protótipo, conforme idealizado e finalizado, foi uma síntese de todo o processo, com um acabamento dentro do imaginado e exigido pelo projeto, com o miolo condizente com tudo que havia sido pensado. Foi gerado um livro leve, fácil de manusear e transportar, com um acabamento digno de edição especial de um livro base de RPG e com uma identidade visual simples, mas coerente. O livro foi resultado de uma junção de técnicas que também estavam em fase “experimental”, visto que não haviam sido antes tentadas ao longo do curso, mas foram estudadas e certamente aprendidas.

Dos objetivos determinados no tópico 1.1., todos foram cumpridos conforme exigido. Os protótipos apresentados servirão de molde para as edições e suplementos seguintes, os quais serão produzidos em outro momento, fora da faculdade, como projetos particulares.

Em suma, foi um projeto desafiador, mesmo vindo de um conteúdo há muito trabalhado, mas certamente foi gratificante. Acima de tudo, esse trabalho de conclusão de curso é um fechamento de ciclo à altura da trajetória realizada ao longo desses semestres do curso de Design (Programação Visual) da Universidade de Brasília.

5. Referências Bibliográficas

ÉSQUILO. Os sete contra Tebas. Trad. Donaldo Schüler. Porto Alegre: L&PM, 2003

ÉSQUILO; SÓFOCLES; EURÍPIDES. Os persas; Electra; Hécuba. Trad. Mário da Gama Kury. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor

ÉSQUILO. Prometeu Prisioneiro. Trad. J. A. A. Torrano. São Paulo: Roswitha Kempf, 1985;

ÉSQUILO. As suplicantes. In: "Tragédias". Trad. Jaa Torrano. São Paulo: Iluminuras, 2009.

ÉSQUILO. Oréstia: Agamemnon, Coéforas, Eumênides. trad. Mário da Gama Kury, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

SÓFOCLES. Antígona. Trad. Lawrence Flores Pereira. Rio de Janeiro: Topbooks, 2006

SÓFOCLES. Édipo rei. Trad. Donaldo Schüler. Rio de Janeiro: Lamparina, 2004

HERÓDOTO, Histórias. Trad. do grego por Pierre Henri Larcher (1726–1812) .W. M. Jackson Inc.,Rio, 1950 Versão para o português de J. Brito Broca

BOUREAU, Alain. O Mito do Papa Joana, University Of Chicago Press, 2000 Publicado em Paris, como La Papesse Jeanne.

STANFORD, Peter. A Mulher-Papa. A busca da verdade por trás do mistério do Papa Joan , Heineman, Londres 1998. Publicado nos EUA como The Legend of Pope Joan: Em Busca da Verdade, Henry Holt & Company, 1999.

ADAMS, Laurie Schneider (2001). A History of Western Art 3 ed. Boston: McGraw Hill.

DUFAUR, Luis. Ricardo Coração-de-Leão: o Rei-cruzado Que Quebrou a Moral de Saladino. <<https://ascruzadas.blogspot.com.br/2010/03/ricardo-coracao-de-leao-o-rei-cruzado.html>> Último acesso 15 Mai 2017

L. HOSCH, William. *Electronic Role-playing game* <<https://global.britannica.com/topic/electronic-role-playing-game>> Data de acesso: 08 Mai 2017

VICENTE, Maurício Pacces, BARNA, Luiz Augusto Dinamarca, FACHINETTO, Lisiane. MECÂNICA GENÉRICA DE JOGOS APLICADA EM DIFERENTES PLATAFORMAS.<http://www.fatec.br/revista_ojs/index.php/RTecFatecAM/articloe/view/123> Data de acesso: 20 Jun 2017

OSBORN, Chuck (2003). Cover Story: Bloodlines - The Half Life 2 Engine Gets Dead Sexy. 10. PC Gamer US. pp. 46–54.

2004 Games of the Year. Computer Gaming World. March 2005. pp. 56–57.

SCHAFER, Tim; Tsacle, Peter; Ingerson, Eric; Mogilefsky, Bret; Chan, Peter (1996). "Grim Fandango Puzzle Document".

COOK, M. Dungeons & Dragons: Livro do jogador 3 ed. Wizards of the coast, 2000;

GYGAX, G, Advanced Dungeons and Dragons Players Handbook, 1978

PRIESTLY, Rick; Bill King; Andy Chambers (1992). Warhammer Rulebook. Games Workshop.

DRIVER, Jason. "Warhammer 40K, 3rd edition". RPGnet. Skotos Tech.

BRAUNER G, CALDELA L, CASSARO M, SALADINO R, SVALDI G.
TREVISAN J. Tormenta RPG. Porto Alegre. Jambo, 2010.

CASSARO, M. Dicas de Mestre 1 edição. Trama, 2002;

SILVA F .F. O que é d20 e OGL? – História do RPG, parte I. Rede RPG, 2004.

APPELCLINE, Shannon (2011). Designers & Dragons. Mongoose Publishing. pp. 392–393.

PARLETT D., The Oxford History of Board Games, 1999.

SALEM KATIA, ERIC ZIMMERMAN, 2004, Rules of play: game design fundamentals.

HUIZINGA JOHANN, Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture. 1955.

TREVISAN J. Neverwinter Nights, o primeiro RPG eletrônico que coloca na tela as emoções do jogo de mesa! Revista Dragão Brasil, vol.88, p13, 2002.

GAMASUTRA, Matt Barton. The History of Computer Role-Playing Games Part 1: The Early Years (1980-1983)

<http://www.gamasutra.com/features/20070223a/barton_pfv.htm> Data de acesso: 20 Jun 2017

MOTOYAMA, Hiroshi *Teoria dos chakras*. São Paulo, Editora Cultrix

MILLER, Frank. 300 #3 (July 1998), "Slings & Arrows" letters page, Dark Horse Comics

BRADFORD, Ernle. Thermopylae: The Battle for the West.

OAKLEY, John H. (2012). "Greek Art and Architecture, Classical: Classical Greek Pottery," in Neil Asher Silberman et. al. (eds), The Oxford Companion to Archaeology, Vol 1: Ache-Hoho, Second Edition, 641–644. Oxford & New York: Oxford University Press.

KURUMADA, Masami. Saint Seiya Taizen (Enciclopédia Saint Seiya), Conrad Editora, ed. 2004.

KURUMADA, Masami. Saint Seiya: Hades Chapter. Conrad Editora, ed. 2008.

CROWLEY, Jason. "The Psychology of the Athenian Hoplite: The Culture of Combat in Classical Athens". Cambridge: Cambridge University Press, 2012

SMITH, William; ANTHON, Charles. A Dictionary of Greek and Roman Antiquities. 3ª edição. Harper, 1857.

Chronicle of Darkness.pdf", [s.d.].

SHELL, Jesse. *A arte de game design: o livro original*. 1º ed. Rio de Janeiro:

"The God-Machine Chronicle.pdf", [s.d.].

"Werewolf The Forsaken - Second Edition.pdf", [s.d.].

Anexos

Por fim, para apresentar parte dos resultados finais, algumas páginas do livro *Guerreiros Divinos: Salvação* anexas.



Anexo 1 - Capa do livro *Guerreiros Divinos: Salvação* em versão definitiva



Berserkers

“Somos Gladiadores do Gladiador-Mor; Campeões à serviço do Campeão. Por Ares, lutaremos do primeiro ao último suspiro!”

Uma Ordem conhecida por sua forma feroz de abordar a existência do Caos e de seus servos, os Berserkers, escolhidos do deus Ares, encarnam a parte bélica, descontente e revolta do Herói Trágico; uma Ordem Divina composta apenas por homens, ou seja, almas obrigatoriamente masculinas, o Caminho revelado a esses meninos é o do Guerreiro e o da Tragédia, que pautam muito dos costumes e regras seguidos dentro dos Quarteis e da Arena.

São filhos da desgraça, da guerra e dos abusos constantes à sua figura; crianças que foram abusadas física e, em alguns casos, psicologicamente e que optaram por revidar em vez de se calar, e quase pagaram com suas vidas pela retaliação feita. Em geral, as almas marcadas por Ares geram corpos mais resilientes que a média e conferem à criança um ímpeto maior que o esperado, fazendo deles valentões que repetem ciclos de abuso vividos em casa ou que atendam ao perfil do vigilante, uma criança incompreendida por seus atos justos, que acabam tendo resultados mais violentos que o esperado.

Possuem poucos recursos sociais, já que são moldados para a batalha; o Guerreiro Divino de Ares, para ser respeitado, precisa conquistar esse respeito na base dos punhos, e não das palavras. Em tempos atuais, deixaram de representar o significado de real disciplina para encarnar a distopia do combatente sanguinário e desenfreado, resultado de decisões ruins no passado que trouxeram Profanação aos Quarteis Arianos.

Segundo o **Legionário Veterano de Touro, Gastón**, eis a forma como os Berserkers enxergam as demais Ordens:

Andarilhos do Vento:

Mensageiros que têm muitos truques na manga e sem papas nas línguas. Será que eles falaram mais que deveriam?

Atlantes: Esses Guerreiros lendários estão cada vez mais isolados em um fronte único de batalha. Será que isso acontecerá conosco também?

Bacamartes: Se fossem guerreiros de verdade, não precisariam de licores para ganhar coragem.

Brujas Matriarcas: Nossa família, nossos irmãos e aliados. Sangramos, lutamos e podemos morrer por eles de muito bom grado, sabendo que fariam o mesmo por nós.

Cavaleiros da Esperança: Não concordamos com tamanha cautela, mas parecem saber o que fazem. Se tentarem intervir em nossos assuntos internos, bem... Terão MUITOS problemas.

Carruagens de Fogo: Seus dons proféticos nos assustam... Pois o que temos testemunhado não vêm da mesma fonte de poder, e isso parece problemático.

Galateias: Mais um tópico de discussão interna. A Vertente acha que deveríamos subjugar-los, enquanto o Regimento acha uma perda de tempo retomar relações quaisquer. Uma pena... Sinto falta das belas moças que pertencem à essa Ordem.



Exemplos (Técnicas “da Casa”)	
Nome da Técnica	Descrição e Valores de Chakra
Chuva de Meteoros	uma chuva de projéteis em chamas desce dos céus para castigar seus inimigos (Chakras: Elementos 3 e Dimensão 3).
Areias do Tempo	Uma lufada de areias curativas se ergue para acelerar o fator de cura dos aliados, fechando suas feridas e elevando seus espíritos (Chakras: Elementos 3 e Vida 3; se usado em si mesmo, requer Vida 2).
Muralha de Água	Um paredão de água é erguido pela vontade do Guerreiro Divino de proteger seus aliados de ataques à frente (Chakras: mínimo Elementos 2).
Garras do Pavor	Um ataque feroz, o Guerreiro Divino cresce garras e rasga ferozmente seus alvos com golpes rápidos e precisos (Chakras: Potência 2).
Besta Infernal	o Guerreiro Divino dá uma cabeçada poderosa contra seu adversário, ferindo seus órgãos vitais (Chakras: Potências 3 e Dimensão 3).
Hora do Julgamento	O Guerreiro Divino usa sua Kinesis para atormentar o adversário com suas próprias memórias, forçando-o a enfrentar a verdade sobre suas escolhas (Chakras: Mente 3 e Espírito 2 ou 3).
Amigos do Outro Lado	O Guerreiro Divino chama espíritos de Dobra mais internas do Manto de Leto para ajudá-lo em sua batalha (Chakras: mínimo Espírito 3, ideal Espírito 6)
Execução de Cronos	o Guerreiro Divino dispara uma esfera de Kinesis que força o decaimento do corpo do alvo, com resultados fatais (Chakras: Tempo 3 e Espírito 2).
Linguagem de Dominação	O Guerreiro Divino usa sua Kinesis para condicionar os movimentos do alvo conforme suas palavras (Chakras: Potência 3 ou 4 e Mente 3).
Outras Dimensões	o Guerreiro Divino usa sua Kinesis para realocar seu alvo para uma outra Dobra no Manto de Leto, com resultados fatais (Chakras: Dimensão 4).

utilizar sua Kinesis, não houve erro.

Zeus se concentrou, elevou sua Kinesis e a fez fluir para fora de seu corpo através de suas mãos, disparando um dardo luminoso e barulhento em direção aos céus, que se espalhou pelas nuvens afora e fez cair uma leve chuva sobre a Acropolis – e essa foi a origem do primeiro raio, a prova de que ele mesmo precisava para entender sua missão, e tudo o que estava em jogo. Com isso compreendido por ele, Gaia e Reia enfim puderam proceder, em particular com Zeus, para a instrução da próxima etapa de seu plano – o resgate dos outros cinco filhos.

Alguns dias depois, Reia retornou ao Palácio de Basalto com Zeus, tomando-o por um novo servente Prometeico para seu lar. Cronos, a princípio, recusou-o, por estar mais convencido de que um Selenita seria mais adequado para a tarefa. Zeus, então, decidiu dar uma mostra de suas habilidades com Kinesis, utilizando-o para reparar os locais mais avariados do Palácio de Basalto. A tarefa fora executada tão rapidamente que Cronos, impressionado, aceitou-o como servente, dando-lhe acesso ao Palácio.

Tão rápido quanto chegou, executou o plano conforme mãe e avó pediram; assim que Cronos requisitou uma bebida para um dia de intenso trabalho de Hélios, somente para poder contemplar mais um dia comum no Mundo. Zeus foi até o enorme armazém do Palácio, adulterando a bebida que traria a Cronos. Na esperança de que o plano de Gaia e Reia teria um bom resultado, buscou ser o mais dissimulado possível na hora de entregar ao Rei dos Titãs o seu simples pedido.

Sem desconfiar de nada, Cronos ingeriu o líquido adulterado; a reação foi quase imediata, pois assim que a bebida atingira seu estômago, o Tempo sentiu-se tonto e enfraquecido, com as entranhas queimando e se retorcendo em agonia. Não demorou muito para ele sentir a necessidade de expurgar seu corpo e livrar-se daquele mal. E assim o fez – vomitando tudo o que havia ingerido.

E tal ação incluía seus outros cinco filhos mais velhos – Hades, Poseidon, Deméter, Hera e Héstita – e um tecido parcialmente digerido contendo três grandes pedras. O susto e espanto do Titã do Tempo logo deram lugar à fúria, especialmente quando Gaia e Reia apareceram no recinto, acusando-lhe de seus crimes contra a própria prole – e contra a uma promessa feita à Mãe Gaia.

Gaia lembrou-o de sua promessa de dar aos outros filhos que ela tivera uma chance de viver no Plano Terrestre – que seria cumprida mediante a libertação dos outros Titãs e de Gaia da perseguição Urano. Desde que foram libertados, passaram-se anos, décadas e quase séculos e nada

*“E vocês hão de se levantar novamente
E uma vez mais
Até que os Cordeiros
Convertam-se em Leões.”*

No começo, havia nada. Só o Caos.

Uma massa negra, amorfa e instável, com infidável energia acumulada em si. Caos existia em si, para si e consigo mesmo, e tal existência denotava extrema solidão e tédio.

Até o dia em que ele iniciou seu processo de Criação. Primeiro, criou seu primeiro conceito - o de espaço - e passou a trabalhar nele, estendendo-o até onde julgou adequado. Em seguida, tirou de seu cerne a instabilidade que há muito guardava - uma enorme massa esférica brilhante de infinitos tons e temperaturas, cuja luz percorreu todos os cantos escuros de que se compunha Caos e o Espaço. Ele então pressionou essa mesma massa e a estraçalhou, espalhando seus pedaços espaço afora, formando o que conhecemos por estrelas, constelações, poeira cósmica e galáxias inteiras.

A partir daí, começou a Criação e a árdua tarefa de defendê-la. Você, Guerreiro Divino, é parte fundamental dessa história.

A existência da Criação está em suas mãos: será você capaz de impedir a Euphagia, o ato do Caos de engolir-se a si próprio?

