

COMPUTAÇÃO DESPLUGADA E O RPG

COMBINANDO TÉCNICAS

CEZAR AUGUSTO BARBOSA DE OLIVEIRA
DANILO FÉLIX DA SILVA
HERCILIO DE MEDEIROS SOUSA



**Editora
Unesp**

ISBN: 978-65-5825-021-0

**COMPUTAÇÃO DESPLUGADA E O RPG:
COMBINANDO TÉCNICAS**

Cezar Augusto Barbosa de Oliveira
Danilo Félix da Silva
Hercilio de Medeiros Sousa
(Autores)

Centro Universitário – UNIESP

Cabedelo - PB
2020



CENTRO UNIVERSITÁRIO UNESP

Reitora

Érika Marques de Almeida Lima Cavalcanti

Pró-Reitora Acadêmica

Iany Cavalcanti da Silva Barros

Editor-chefe

Cícero de Sousa Lacerda

Editores assistentes

Hercílio de Medeiros Sousa

Rosemary Marcionila F. R. de C. Rocha

Editora-técnica

Elaine Cristina de Brito Moreira

Corpo Editorial

Ana Margareth Sarmiento – Estética

Anneliese Heyden Cabral de Lira – Arquitetura

Daniel Vitor da Silveira da Costa – Publicidade e Propaganda

Érika Lira de Oliveira – Odontologia

Ivanildo Félix da Silva Júnior – Pedagogia

Jancelice dos Santos Santana – Enfermagem

José Carlos Ferreira da Luz – Direito

Juliana da Nóbrega Carreiro – Farmácia

Larissa Nascimento dos Santos – Design de Interiores

Luciano de Santana Medeiros – Administração

Marcelo Fernandes de Sousa – Computação

Márcia de Albuquerque Alves – Ciências Contábeis

Maria da Penha de Lima Coutinho – Psicologia

Paula Fernanda Barbosa de Araújo – Medicina Veterinária

Rita de Cássia Alves Leal Cruz – Engenharia

Rogério Márcio Luckwu dos Santos – Educação Física

Zianne Farias Barros Barbosa – Nutrição

Copyright © 2020 – Editora UNIESP

É proibida a reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio. A violação dos direitos autorais (Lei nº 9.610/1998) é crime estabelecido no artigo 184 do Código Penal.

O conteúdo desta publicação é de inteira responsabilidade do(os) autor(es).

Designer Gráfico:
Danilo Félix

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca Padre Joaquim Colaço Dourado (UNIESP)

O48c Oliveira, Cezar Augusto Barbosa de.

Computação desplugada e o RPG: combinando técnicas [Recurso Eletrônico] / Cezar Augusto Barbosa de Oliveira, Danilo Felix da Silva, Hercílio de Medeiros Sousa. - Cabedelo, PB: Editora UNIESP, 2020.

94 p.

Tipo de suporte: Livro físico

ISBN: 978-65-5825-021-0

1. Computação. 2. Ensino. 3. Tecnologia. 4. Computação – RPG. 5. Game. I. Título. II. Oliveira, Cezar Augusto Barbosa de. III. Silva, Danilo Felix da. IV. Sousa, Hercílio de Medeiros.

CDU: 004

Bibliotecária: Elaine Cristina de Brito Moreira – CRB-15/053

Editora UNIESP

Rodovia BR 230, Km 14, s/n,
Bloco Central – 2º andar – COOPERE
Morada Nova – Cabedelo – Paraíba
CEP: 58109-303

Sumário

CAPÍTULO I - Apresentando o RPG.....	1
CAPÍTULO II - Computação Desplugada.....	14
CAPÍTULO III - RPG e a Educação.....	20
CAPÍTULO IV - O RPG na sala de aula: Experiências.....	28
CAPÍTULO V - Sistema de jogo.....	34
CAPÍTULO VI - Regras básicas.....	65
CAPÍTULO VII - Aventura pronta.....	72
CAPÍTULO VIII - Ficha de personagem.....	89
GLOOSSÁRIO.....	91
Referência bibliográfica.....	92

CAPÍTULO I

APRESENTANDO O RPG

APRESENTAÇÃO

Role-playing game (ou como é mais conhecido RPG), significa “Jogo de interpretação de personagens ou papéis”. É bom lembrar que o foco deste livro não é o RPG eletrônico (*Role-playing game* para computadores e vídeo games) e muito menos MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game* - Jogo de Interpretação de personagens MultiJogador Massivo Online). Aqui iremos tratar exclusivamente do bom e velho RPG de mesa, que pode ser considerado o pai dos outros estilos, origem dos jogos cooperativos.

A proposta é apresentar um suplemento que pode ser utilizado para criação de partidas de RPG como recurso didático multidisciplinar. Também será possível conferir casos em que o RPG foi usado de forma eficaz, gerando resultados positivos no campo educacional.

RPG

O RPG é um jogo onde você assume o controle de um personagem e passa a interpretá-lo como se fosse um filme, novela ou série, para viver

aventuras que se passam em ambientes que só existem em sua mente. No jogo, conflitos são decididos com jogadas de dados, estratégia e determinação, é como brincar de imaginar.

O RPG de mesa dispensa equipamentos sofisticados e de última geração para sua manutenção, seu custo é basicamente nulo. Tudo que é preciso para o jogo acontecer são: dois amigos ou mais (Inimigos também servem, desde que o respeito seja mantido), dados, papéis, lápis, ficha de personagem e uma boa dose de imaginação. Você interpreta um personagem e as aventuras se desenrolam em um mundo imaginário como se fosse um grande teatro de improvisação, mas não existe um roteiro já pronto para seguir, suas escolhas são livres e todas suas ações irão gerar reações.

O *Role-playing game* nasceu em meados de 1974 quando em uma conversa trivial entre dois amigos um deles, Gary Gygax, disse ter na noite anterior, imaginado e logo em seguida feito, o rascunho em papel de um castelo medieval perfeito e que o mesmo seria a prova de invasores. Ao ouvir isso o amigo Dave Arneson riu e em tom de desafio disse que certamente conseguiria invadir o tal castelo. Dave então fez a sua primeira investida de invasão ao castelo usando sua imaginação de acordo com a discricção dada por Gary, o jogo de palavras foi se tornando cada vez mais envolvente e foi aí que

nasceu o primeiro jogo¹ de interpretação e essa conversa deu origem ao primeiro e mais famoso sistema de RPG de mesa o *Dungeons & Dragons* uma criação de Gary e Dave.

Entre 1974 e 1980 o RPG de mesa sofreu um processo de transmidialização expandindo-se para múltiplas plataformas, por exemplo, cinema, videogames portáteis e televisão, tornando o jogo uma febre mundial. No cinema o RPG foi retratado no filme “Mazes And Monsters” de 1980, estrelado por Tom Hanks, também temos a trilogia *Dungeons & Dragons*, baseado inteiramente no jogo de RPG, lançados entre 2000 e 2012.

Em 1983 o RPG ganhou uma versão em desenho animado, *Dungeons & Dragons*, conhecido no Brasil como Caverna do Dragão. O desenho conta a história de um grupo de amigos que embarcam em um novo brinquedo de um parque de diversões, o nome do brinquedo? *Dungeons & Dragons*, trata-se de uma espécie de montanha-russa, ao passar pelo primeiro túnel eles vão parar em um mundo estranho, chamado “O reino”, eles ganham armas mágicas que concede características singulares para cada um deles, o grupo de heróis então passa a ser composto por classes típicas de um

¹ Primeiro jogo de RPG realmente dependente praticamente do recurso de interpretação, sem a necessidade de movimentação de peças e tabuleiros.

jogo de RPG: ranger, bárbaro, cavaleiro, mago, amazona e uma ladra.

No Reino eles recebem o auxílio de um personagem chamado mestre dos magos (no original, *Dungeon Master*), que promete ajudá-los com o retorno para casa (o maior objetivo deles). Nessa busca, o grupo de heróis são testados de diversas maneiras, escolhas difíceis sempre aparecem, por exemplo, sacrificar a volta para casa quando um outro objetivo surge, tornando-se prioridade naquele momento.

O desenho também conta com um antagonista, o vingador, ele tenta de todas as formas impedir o retorno do grupo de amigos para seu mundo. Mestre dos Magos sempre aparece com seus enigmas misteriosos, colocando os heróis em meio a grandes desafios como: lutas com monstros para libertar reinos, armadilhas mortais, charadas, puzzles, exploração de ruínas, florestas, masmorras, minas e castelos. Caverna do Dragão foi totalmente baseado no jogo de RPG *Dungeons & Dragons* comumente conhecido pela sigla D&D.

Assim como em Caverna do Dragão, em uma partida de RPG, para vencer é preciso que o grupo supere desafios que se apresentam durante o desenrolar da história. Um dos principais pontos para entrar no universo proposto na partida é a criação de um personagem, que o jogador irá