

RolePlayGame

Apresentação institucional

Ecossistema brasileiro para criar, compartilhar e jogar RPG.

Proposta

A RolePlayGame é uma iniciativa brasileira voltada ao RPG de mesa digital. Sua proposta é conectar a experiência de jogo à criação de materiais, à colaboração entre participantes e à distribuição de conteúdo e produtos. A sala virtual é o centro dessa experiência, mas o ecossistema pretendido inclui atividades que acontecem antes, durante e depois de uma partida.

O público contempla jogadores, mestres, autores, artistas, produtores de materiais, profissionais e organizações. Uma mesma pessoa pode exercer diferentes papéis. A experiência é concebida com ferramentas e interfaces especializadas, para que cada atividade tenha um ambiente adequado.

Princípios

A orientação de produto combina acesso gratuito ao ambiente básico de jogo, participação da comunidade, valorização da criação humana e sustentabilidade por serviços e capacidades adicionais. A intenção é oferecer uma base acessível e permitir que usuários escolham recursos de automação, personalização, privacidade, produção e distribuição conforme suas necessidades.

O caráter colaborativo envolve criar e compartilhar ideias, aventuras, fichas, mapas, livros e campanhas. A proposta contempla diferentes sistemas e universos de RPG, sem restringir a experiência a um único conjunto de regras.

Escopo desta apresentação

Este documento consolida a visão institucional e as operações previstas nos dez documentos fornecidos pela RolePlayGame. As fontes reúnem decisões conceituais, regras de produto, funcionalidades planejadas e possibilidades futuras; não constituem um inventário de recursos em produção.

Ao longo da apresentação, princípios definidos são descritos como orientação institucional. Capacidades planejadas e ideias de longo prazo são identificadas como tais. A definição de um conceito não comprova sua implementação, disponibilidade comercial ou validação em uso real. Não são apresentados preços, datas de lançamento ou condições comerciais ainda não definidos.

Referência documental: pacote institucional fornecido em 3 de outubro de 2026.

1. Experiência de jogo

Sala, campanha e participantes

A sala de jogo é concebida como um ambiente genérico para RPG: pode atender partidas rápidas, preparação, testes e campanhas de longa duração. Sala e campanha são entidades diferentes. A campanha utiliza uma sala para manter continuidade narrativa, participantes recorrentes e uma sequência de sessões.

A configuração descrita na visão atual é de um mestre e até cinco jogadores. O mestre abre e administra a sala, seleciona materiais, organiza a aventura, controla acessos e define o que pode ser visto. Os jogadores controlam seus personagens, mantêm notas e participam da comunicação e das ações da mesa. Essa configuração é uma regra conceitual, sem confirmação de limite técnico implantado nas fontes.

Ferramentas e aplicativos

A base pretendida reúne fichas, dados, mapas, comunicação e estado da mesa. Aplicativos especializados ampliam a experiência conforme o uso. Um aplicativo de aventura pode organizar progressão, mapas, fichas, preparação do mestre e revelação gradual de informações. Outro pode reunir sistemas e livros de apoio.

A expressão interna “Sistema Operacional de RPG” descreve essa organização modular da experiência. Não significa um sistema operacional literal. Da mesma forma, aplicativos “instaláveis” não implicam abertura para software externo. No horizonte descrito, a sala não será aberta a aplicativos de terceiros; uma eventual abertura dependeria de demanda e maturidade de governança.

Continuidade e registros

A intenção é preservar o estado da sala entre sessões, permitindo retomar a mesa. Os limites de quantidade de salas, duração, persistência e recursos poderão variar entre planos. O estado corrente indica como a mesa está; o histórico temporal registra como ela chegou àquela situação.

O diário da sala é uma família de registros: notas individuais e do mestre, diário colaborativo, mensagens, rolagens e eventos estruturados. Cada registro pode ter regras próprias de edição e visibilidade. A montagem de uma nova sala utiliza os materiais escolhidos pelo mestre; a duplicação integral de salas não é uma capacidade prevista nessa definição.

Descoberta de mesas - planejada

Está prevista uma ferramenta de descoberta e organização de salas, considerando agenda, disponibilidade, convites, afinidades e perfis de proteção. O modelo não prioriza entrada aleatória em salas públicas. Grupos existem como composição social, mas um perfil persistente de grupo ainda não está definido.

2. Criação, bibliotecas e autoria

Materiais do ecossistema

“Artefato” é o termo usado para conteúdo produzido pela comunidade. Inclui modelos de ficha, fichas preenchidas, aventuras, livros, mapas e figuras. A categoria pode receber outros tipos conforme a evolução do produto.

Um modelo de ficha define campos, fórmulas e estrutura; seu preenchimento gera uma ficha. Modelos não precisam estar vinculados a um sistema específico. Livros podem apresentar cenários, narrativas, regras ou expansões. Sistemas de RPG são conjuntos próprios de regras e mecânicas. A plataforma pretende permitir combinações desses materiais, cabendo ao mestre avaliar sua compatibilidade criativa.

Uma aventura reúne narrativa, capítulos, mapas, fichas e materiais de preparação. No conceito de sala, também pode ser organizada por um aplicativo de condução. A regra descrita considera uma aventura ativa por vez.

Bibliotecas e acesso

A proposta prevê bibliotecas para descobrir materiais e incorporá-los à sala, além de uma superfície pública para consulta e versões imprimíveis. Materiais para impressão devem identificar a RolePlayGame e seu criador.

Público, compartilhado e privado são estados distintos. Conteúdo público pode ser descoberto conforme sua categoria; conteúdo compartilhado tem acesso concedido a pessoas específicas; conteúdo privado fica protegido da descoberta pública. A diretriz de criação pública por padrão convive com capacidades pagas de privacidade. Ela se refere aos materiais publicados, não à exposição automática das salas de jogo.

Cópias e origem

A importação de um material para a sala cria uma cópia contextual que preserva a referência de origem, chamada de proveniência. Essa cópia não deve reaparecer como uma nova criação na biblioteca pública. A atualização do original não deve modificar silenciosamente a cópia usada em uma campanha.

As fontes distinguem a estrutura do material dos acontecimentos vividos em jogo. Mudanças narrativas pertencem ao histórico da campanha. A proposta também prevê que a remoção do original não apague automaticamente cópias incorporadas, acompanhada de avisos quando existirem problemas de direitos, classificação etária ou outros riscos. Critérios e efeitos dessas situações ainda dependem de políticas específicas.

Limites de reutilização

Copiar ou adaptar um material não concede automaticamente direito de revendê-lo ou apresentá-lo como criação original. Personagens podem ter versões alternativas e derivações relacionadas por histórico, sem um “original” ontologicamente superior. As regras formais de continuidade entre sistemas e identidade persistente de personagens permanecem fora do horizonte detalhado.

3. Distribuição e modelo econômico

Base gratuita e capacidades adicionais

A orientação é oferecer gratuitamente o ambiente básico de jogo e construir a monetização ao redor da experiência. As frentes previstas incluem automação, serviços de IA, personalização, privacidade, planos, itens digitais, produtos físicos, distribuição de materiais e serviços associados às campanhas. Essa orientação não representa uma tabela comercial vigente.

Store, Marketplace e Forja

A Store é definida como a loja de produtos oficiais da RolePlayGame, com participação relevante de produtos físicos. O Marketplace é planejado como ambiente de comercialização de artefatos digitais da comunidade, com uso de dinheiro real e possibilidade de atividade econômica para criadores e pequenos negócios.

A Forja é o processo planejado de validação para habilitar a comercialização de materiais. Deve avaliar elegibilidade, classificação etária e possíveis conflitos com propriedade intelectual. A proposta considera assistência por IA e encaminhamento para revisão humana quando necessário, além de resposta a denúncias após publicação. Critérios, comprovação de autoria, contestação e consequências de remoção ainda precisam ser formalizados.

Profissionais e organizações

O papel chamado de “Mercador” representa indivíduos e microempreendedores que utilizam distribuição comercial, presença digital e vitrines. A vitrine é concebida com capacidade limitada de exposição simultânea, para estimular curadoria. O modelo comercial desse plano ainda está em definição.

Um plano empresarial multiusuário, provisoriamente chamado de “Criador”, prevê colaboração, papéis, revisão, edição, versionamento, publicação e indicadores. Os materiais produzidos em projetos empresariais são tratados, na regra proposta, como pertencentes à organização. Relações contratuais e divisão de ganhos entre organizações e participantes exigem acordos próprios.

Produtos físicos e digitais

QR codes poderão conectar produtos físicos a materiais digitais, com distribuição livre ou limitada. Itens oficiais de personalização incluem skins de dados, miniaturas, bordas, efeitos sonoros e aparência da sala ou da mesa. Podem ser distribuídos por loja, passes, gamificação e recompensas. A categoria é chamada provisoriamente de “cosméticos”.

Gold e Crystal

Gold é um conceito planejado de crédito de uso e gamificação. Poderá ser recebido por planos, recompensas, pesquisas e atividades comunitárias, e consumido em serviços e automações. Transferências diretas entre contas não são desejadas no horizonte descrito. Crystal foi concebida como moeda premium, mas não tem função consolidada. Taxas, liquidação, responsabilidades comerciais e condições do Marketplace permanecem em aberto.

4. Identidade, comunidade e proteção

Identidade pública e identificação interna

A proposta distingue a identidade civil conhecida internamente da apresentação pública escolhida pelo usuário. O perfil público pode incluir nome ou pseudônimo, avatar, biografia, personagens, materiais, conquistas e atividades. A identidade civil não deve ser exposta automaticamente ao público.

A identificação civil e a verificação real de idade são intenções de produto. Métodos, necessidade de dados, retenção, segurança e fundamentos para o tratamento ainda precisam ser especificados. O anonimato social previsto permite ocultar a apresentação pública em determinados contextos, mantendo a vinculação interna de conteúdos a um responsável.

Relações e comunicação

Seguir uma pessoa é uma relação unilateral para acompanhar sua atividade. Amizade é concebida como uma relação recíproca e explícita, distinta de seguir de volta. Possibilidades de compartilhamento, empréstimo e troca entre amigos foram exploradas, mas não constituem regras finais.

A comunicação por chat é prevista dentro da sala, em canais comuns, privados ou de grupo. A RolePlayGame não pretende acrescentar mensageria social geral a todas as ferramentas. Reputação poderá variar conforme o papel exercido: participação em mesas, qualidade comercial ou produção de organizações, por exemplo. Os critérios ainda estão em definição.

Proteção de crianças e adolescentes - planejada

As experiências destinadas a menores exigem um padrão superior de proteção. A proposta considera vínculo com responsável ou instituição de ensino, verificação, supervisão, adequação de conteúdo e restrições à interação com adultos. A possibilidade de contas infantis vinculadas exclusivamente a instituições de ensino permanece em aberto.

Denúncias envolvendo menores devem receber prioridade e revisão humana. As diretrizes descritas não preveem monetização por menores nem participação de salas Kids/Teen no Coliseum. Métodos de verificação, consentimento, acesso de responsáveis, tratamento de áudio e vídeo e políticas de privacidade dependem de definição antes da implantação dessas experiências.

Moderação e participação comunitária

A comunidade poderá apoiar a identificação de conteúdo inadequado, classificações incorretas e violações, sem substituir a responsabilidade institucional de revisão. Estão previstas sanções graduais e documentadas. A comunicação de restrições e punições deve ser objetiva, sem linguagem lúdica ou exposição pública como espetáculo.

A proteção da privacidade de salas não elimina a necessidade de denúncia e resposta. Políticas de moderação, proporcionalidade e termos específicos por capacidade ainda precisam ser aprofundados.

5. Inteligência artificial e pesquisa

IA como recurso de apoio

A inteligência artificial não é a finalidade da RolePlayGame. Sua aplicação deve responder a necessidades concretas de jogo e criação, preservando o papel do mestre, dos jogadores e dos profissionais criativos. A orientação é escolher mecanismos mais simples quando eles resolvem adequadamente o problema, sem apresentar toda automação ou recomendação como IA.

Aplicações previstas

Os casos considerados incluem melhoria de textos, resumos de sessões, apoio à estruturação de materiais, geração para improviso, interpretação de fichas e busca de conteúdo relevante. A proposta também contempla consulta contextual a regras e livros disponíveis em uma sala.

Na consulta contextual, materiais adicionados pelo grupo podem servir de referência para respostas. A técnica conhecida como RAG combina recuperação de trechos relevantes com geração de respostas. Esse uso é planejado; as fontes não comprovam disponibilidade de todos os serviços citados. O consumo poderá ser associado a Gold.

Para improviso, a plataforma pretende oferecer tanto geração quanto acesso a materiais prontos da comunidade. A escolha deve considerar a necessidade da mesa e a conveniência de usar um recurso existente. A participação de artistas humanos permanece parte importante da economia criativa pretendida.

Controle, atribuição e derivados

A regra operacional proposta atribui ao participante que pagou pela geração o controle do resultado naquele contexto. Isso não constitui, por si só, uma definição jurídica de direitos autorais. Licenças, rotulagem de conteúdo humano ou assistido por IA, proveniência e direitos de reutilização ainda precisam de política própria.

A conversão de fichas entre sistemas é um serviço planejado com restrição comercial específica: o derivado seria acessível a quem contratou a interpretação, mas não elegível à Forja nem à venda no Marketplace. A intenção é tratar esse resultado como material de uso operacional.

Pesquisa e desenvolvimento

RolePlayGame Research é uma frente planejada de pesquisa com usuários, preferências, tendências, comportamento e inteligência de mercado. Pesquisas, enquetes e feedback podem orientar o desenvolvimento. Há a possibilidade de recompensar participação com Gold e divulgar parte dos resultados de forma agregada para apoiar criadores e mercadores.

Internamente, a IA também pode apoiar escrita, organização de conhecimento, pesquisa, marketing e formulação de produtos. A mesma orientação permanece: é um meio de trabalho, não a razão de existir do ecossistema.

6. Memória das campanhas e Coliseum

Histórico temporal

A visão de longo prazo valoriza registros estruturados das partidas: ações, rolagens, mudanças de estado, decisões, posições, objetos e acontecimentos narrativos. O objetivo é preservar a sequência que explica a evolução da campanha, além do estado necessário para continuar jogando.

O replay determinístico é uma capacidade planejada, com esforço técnico ativo mencionado nas fontes. A intenção é reconstruir o estado relevante de uma mesa em um momento específico. Não há confirmação documental de que essa reconstrução esteja concluída ou disponível em produção.

Coliseum - planejado

O Coliseum é concebido como ambiente de transmissão e preservação de campanhas selecionadas. Poderá oferecer acompanhamento em tempo real, acesso posterior e diferentes perspectivas da mesa. Cada perspectiva deve respeitar ocultamentos, permissões e informações privadas.

A participação não é consequência automática de abrir uma sala nem equivale a uma transmissão externa comum. A entrada dependerá de critérios de seleção e de um modelo ainda em desenvolvimento. As fontes consideram reputação, engajamento e convite, além de uma possibilidade futura de acesso pago.

Participação e exposição

A sala comum nasce privada. A participação em uma sessão não implica concordância com gravação ou exposição no Coliseum. A diretriz é informar todos os participantes e obter concordância específica antes dessa participação. Salas destinadas a crianças e adolescentes não são elegíveis nessa visão.

Áudio, vídeo e transcrição podem apoiar comunicação e reconstrução narrativa, mas a proposta não toma o armazenamento permanente de imagens pessoais como fundamento do histórico. Retenção, descarte, controle do usuário e condições de tratamento desses dados ainda exigem especificação própria.

Produtos derivados - visão de longo prazo

O histórico poderá alimentar retrospectivas, livros, quadrinhos, animações, produtos físicos, impressões 3D e objetos de memória. A intenção é transformar experiências de jogo em conteúdo e produtos, quando houver interesse e condições de produção.

“Lenda” designa metaforicamente uma campanha ou história que alcança permanência cultural. Não é um status permanente de uma pessoa nem confere autoridade sobre a empresa. Modelos contratuais, licenciamento, participação econômica, direitos dos participantes e uso de marcas de terceiros ainda estão em aberto.

Publicidade durante transmissões, patrocínio e a relação entre o histórico original e versões editadas também dependem de definição. Filtros visuais para representar jogadores como personagens e um jogo físico de cartas colecionáveis são ideias exploratórias, sem compromisso de implementação.

7. Organização e evolução do ecossistema

RolePlay Experience

A RolePlay Experience é descrita como uma tecnologia social de comunicação e organização. Utiliza referências compartilhadas para facilitar alinhamento, responsabilidades, estratégia e compreensão entre pessoas de áreas diferentes. Não se limita à apresentação lúdica da plataforma e pode ser aplicada em contextos empresariais.

“Reino” representa a RolePlayGame como um todo. “Portos” são caminhos externos de descoberta; “Praia”, a superfície pública sem credencial obrigatória; “Gate”, o momento em que a identificação se torna necessária. “Sentinel” é o nome interno da função de autenticação baseada em Keycloak. “Castelo” e “Sala do Rei” designam, na linguagem organizacional, ambientes internos e controles restritos. Esses termos não comprovam uma arquitetura literal ou funcionalidades implantadas.

Direção e participação

A comunidade é uma fonte de demandas, feedback e aprendizado. Essa influência convive com a responsabilidade da empresa pela direção estratégica, marca, arquitetura e segurança. Popularidade, reputação ou reconhecimento cultural não conferem poder institucional automático.

A orientação declarada é respeitar legalidade, segurança e direitos nas decisões de produto. As fontes expressam princípios e intenções; não constituem certificação de conformidade, política jurídica completa ou condições contratuais de uso.

Principais definições pendentes

A evolução do ecossistema depende da formalização de políticas de moderação, privacidade e proteção de menores; critérios da Forja; modelo financeiro do Marketplace; planos profissionais e empresariais; licenças e proveniência de IA; e condições de gravação, transmissão e produção de derivados.

Também permanecem em definição regras detalhadas de relações sociais, perfis de grupo, reputação por atividade e retenção e reconstrução do histórico. Recursos de longo prazo não são apresentados como compromissos de lançamento. A oferta disponível e suas condições devem ser verificadas nos canais oficiais.

Contato institucional

Murillo Jesus - Fundador da RolePlayGame

E-mail: contato@roleplaygame.com.br

WhatsApp: +55 15 99251-2240

Site: roleplaygame.com.br

Instagram da empresa: @roleplaygame

Instagram do desenvolvedor: @mestre.arcano

Base documental: 00 - Leia-me; 01 - Visão e ontologia do Reino; 02 - Sala de jogo, campanha e aplicativos; 03 - Artefatos, bibliotecas, Forja e Marketplace; 04 - Identidade social e proteção; 05 - Economia, gamificação e jornada; 06 - Coliseum, histórico temporal e materialização; 07 - Inteligência Artificial; 08 - Governança, moderação e Research; 09 - Entidades, relações e pontos em aberto.