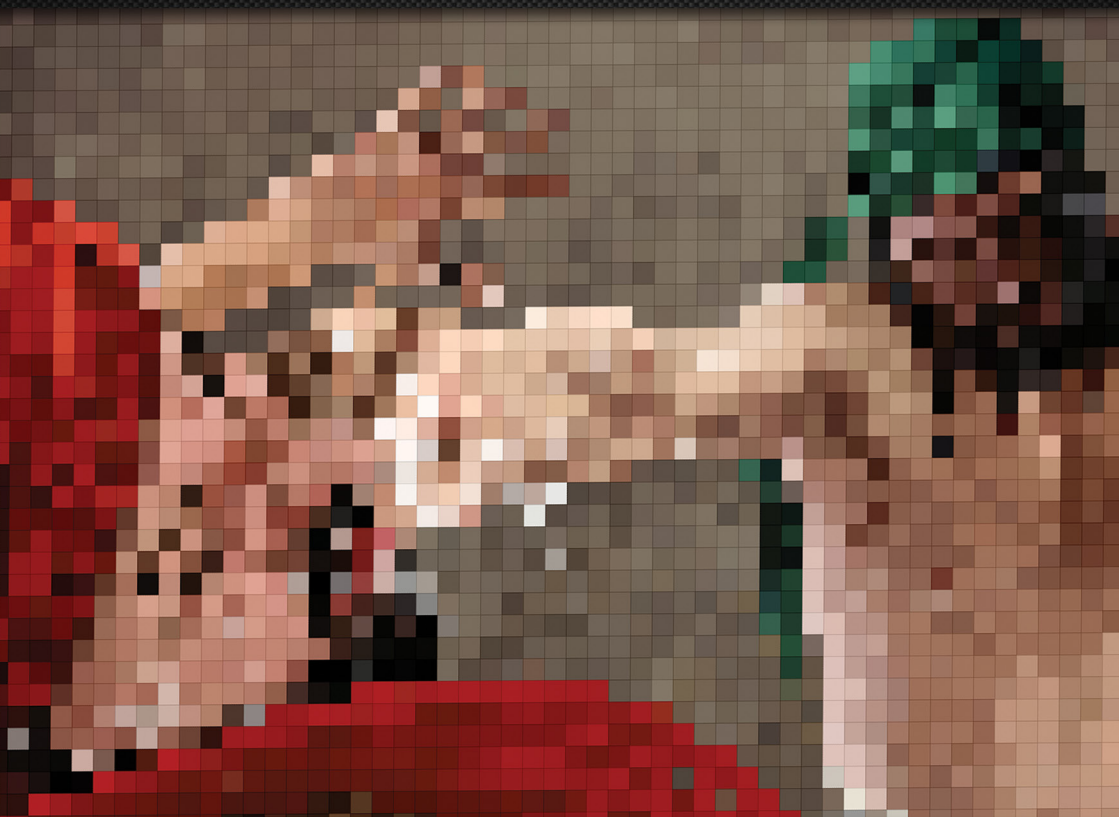


# BEAT 'EM UP!

UM JOGO DE RPG DE PORRADARIA NOSTALGICA!



DANIEL "DM" MARTINS



PARA MIGUEL .  
ROLAREMOS DADOS JUNTOS UM DIA .

# INDICE

INTRO!_____	04
LET'S BEAT'EM UP!_____	06
INSERT COIN!_____	10
PRESS START!_____	14
NEXT STAGE!_____	26
THE BOSS!_____	30
GAME OVER!_____	32

# BEAT'

## INTRO !

*"Cobras, we kidnapped a chick. You want her back, you know where to go. We'll be waiting..." - Dead End Gang, Vendetta (Crime Fighters 2)*

Um objetivo a seguir. Pode ser qualquer motivação: sua protegida foi seqüestrada, o chefe do crime quer dominar a cidade, se vingar de alguém que lhe prejudicou. Um único método: bater em todo mundo até cumprir esse objetivo!

Na década de 80/90 os arcades (fliperamas aqui no Brasil, e no Rio de Janeiro até onde eu sei) foram tomados de assalto por um gênero de jogo muito divertido e desafiador: os Beat'em Ups, ou jogos de briga (brawling games). Só pra citar alguns, eu achei uma lista de 10 melhores jogos do gênero (pra mim faltou aí Vendetta -

Crime Fighters 2):

1. Golden Axe
2. Cadillacs and Dinosaurs
3. The Simpsons
4. X-men
5. Turtles in Time
6. Streets of Rage
7. Captain Commando
8. Double Dragon II
9. Final Fight
10. Battletoads

A premissa e mecânica são muito simples: fase após fase, enurradas de inimigos de vários tipos, cores e tamanhos (às vezes repetidos, mas com cores diferentes) se interpõe no caminho dos jogadores até o fim do jogo. No final de

1

INTRO !

4

# EMUP!

cada fase, um boss (chefe) poderoso (muitas vezes de propósito para forçar os jogadores a comprarem mais e mais fichas) os aguarda para um embate terrível. Nesses jogos de combate corpo a corpo, a habilidade e estratégia do jogador eram fundamentais para arrebanhar a maior quantidade de pontos.

Jogos beat'em up fizeram (e ainda fazem) parte da minha vida. Esse jogo é uma pequena homenagem a eles. Com ele, você poderá emular analogicamente seus jogos favoritos, seja através das mesmas fases, expandindo ou criando novas, e até mesmo criar seus próprios jogos do gênero, com suas motivações e protagonistas próprios e claro, muitos inimigos para descer o braço!

Pegue suas fichas (de papel e de metal), seus dados, alguns amigos e quando os inimigos começarem a surgir através das fases: é hora de BEAT'EM UP!



1

INTRO!

5

# BEAT'EM UP!

## LET'S BEAT'EM UP!

*"Rise from your grave!" - Zeus, Altered Beast*

Os jogos beat'em up têm sua origem na década de 80, apesar do gênero de artes marciais ou simplesmente porrada pura começar um pouco antes e abrirem o terreno para esse novo gênero. É interessante notar que o gênero beat'em up é diferente dos outros fighting games, e possui uma série de características que o tornam único e inconfundível:

- Foco em combate corpo a corpo, com adicionais de armas brancas e eventualmente alguma arma de fogo, mas predominantemente luta no mano a mano;
- Geralmente possui uma temática mais urbana, utilizando-se de cenários como ruas, becos, e outros espaços urbanos;

# EMUP!

- Cenários em duas dimensões, com "scrolling" de fase geralmente resumido para movimento para frente e para trás (apesar de alguns terem movimento mais "3d", principalmente os mais recentes;
- Possuem jogabilidade simples e a constante presença de modos cooperativos de dois a quatro jogadores;
- Hordas de inimigos a cada fase, tendo por fim num chefe ou "Boss".

Dito isso, o objetivo do jogo é emular esses aspectos, e acrescentar ações narrativas características dos role-playing games para criar uma experiência mais única e rica do que simplesmente ir batendo em inimigos repetidos (não que isso não seja divertido, ao contrário é muito divertido!).

Ah sim, estou partindo do princípio que você leitor sabe o que é um role-playing game ou RPG. Se você não sabe pesquise, prefiro desenvolver mais texto para tornar o jogo o mais completo possível do que ficar ensinando algo que o Google, o Wikipédia ou um amigo seu pode ensiná-lo!

## RESPONDENDO AS TRÊS QUESTÕES FUNDAMENTAIS

Jared Sorenson, um excelente game designer do exterior, fez o grande favor de desenvolver essa metodologia que gosto muito e que funciona lindamente na hora de desenvolver jogos de RPG (ou até qualquer jogo eu diria). Basicamente as três perguntas (e minhas respostas para elas) são:



LET'S BEAT'EM UP!



# BEAT'

## Sobre o que é seu jogo?

Em uma palavra: Porrada. Pura e simplesmente. Os personagens dos jogadores competem e ao mesmo tempo colaboram entre si para ver quem bate em mais inimigos (a.k.a. fazer mais pontos) e chegar ao fim do jogo atingindo sua motivação / objetivo. Talvez outro elemento pregnante no cerne do jogo seja a nostalgia; de se reviver um tempo em que jogar vídeo game era simples, mas ao mesmo tempo desafiador e acima de tudo divertido.

## Como seu jogo faz isso (ou "como seu jogo garante que isso aconteça")?

Com um sistema simples, rápido e dinâmico que estimula a competição e foca na quantidade de inimigos derrotados. Os termos são mantidos em inglês para reviver e proporcionar imersão do gênero. Existem elementos tecnológicos que também recriam ainda que analogicamente algumas mecânicas dos jogos beat'em ups. Tomada de decisões rápidas e sem a necessidade de se programar previamente; quase como se colocar uma ficha e começar a jogar imediatamente.

## Que comportamentos seu jogo recompensa (ou "como você faz isso ser divertido")?

Quanto mais inimigos você derrota, mais forte você fica. A criação das fases e da motivação dos personagens é concebida coletivamente. Você pode sacar moedas ou dinheiro da sua própria carteira e ganhar novas fichas (marcadores que conferem alguns benefícios "in game"). O grupo dos personagens



LET'S BEAT'EM UP!



# EM UP!

dos jogadores coopera pelo mesmo fim, mas competem entre si para ver quem bate mais. Chefes valem mais pontos!

Então basicamente se você gosta dos velhos jogos em que sua única preocupação é andar pra frente e apertar o botão do soco o mais rápido possível, e quer um jogo curto ideal para sessões rápidas, eventos ou one-shots esse jogo é para você!



LET'S BEAT'EM UP!

9

## INSERT COIN!

*"MAAAGGGIIIEE!!!" - The Simpsons*

A criação de um personagem em Beat'em Up! RPG é muito simples e consiste em alguns pequenos passos que são explicados abaixo:

### NAME (NOME)

É o nome do personagem do personagem. Geralmente nos jogos do gênero os nomes são simples ou estereotipados, sendo apenas um nome sem sobrenome.

### CONCEPT (CONCEITO)

Uma descrição com alguma característica física ou emo-

cional do personagem como "ex lutador de boxe", "mecânico resmungão" ou "herói do povo". Serve para rotular o personagem e facilitar a lembrança do mesmo durante o jogo, além de conceder dicas de como interpretá-lo ou enxergá-lo.

### QUOTE (CITAÇÃO)

Uma frase que o personagem fala com frequência ou que o defina de algumas maneira. Pode ser algo simples e subjetivo como "Cowabanga!" ou "Eu sou o melhor naquilo que faço".



# EMUP!

## TEAM (TIME)

Se seu grupo possui um nome como "os Cobras" ou "Warriors" você anota nesse campo. Vocês também podem querer rotular o nome do jogo ou algo do gênero.

## MOTIVATION (MOTIVAÇÃO)

É o ideal que os une. A força motriz que os faz se mexerem e perseguir um longo caminho cheio de adversários mal encarrados. É o mote do próprio jogo, e é definido coletivamente. Alguns exemplos seriam "Resgatar minha namorada que foi seqüestrada pelos Black Warriors" ou "Três guerreiros em uma missão para resgatar Yuria e vingar as suas perdas causadas por Death Adder".

## TRAITS (CARACTERÍSTICAS)

Um dos maiores padrões nos jogos de RPG's são os personagens dos jogadores possuírem algum conjunto de atributos que mede suas capacidades. Nos jogos de vídeo game do gênero beat'em up, existem alguns atributos que são recorrentes e icônicos. Analisando alguns dos jogos mais famosos e correlacionando-os, algumas características ficaram em evidência. São elas:

### Power (Poder)

O poder de luta. A habilidade de combate corpo a corpo. A força e capacidade físicas. O Trait Power mede tudo isso e dentro do jogo de RPG serve para fazer o principal: descer o



INSERT COIN!

# BEAT!

braço nos inimigos (ou a perna, cabeça ou qualquer combinação de ataques físicos). Qualquer outra ação mais física, como por exemplo, saltar, levantar peso ou arremessar algo fica submetida ao Power do personagem.

## Speed (Velocidade)

O Trait Speed serve não só para corridas, natação e outros tipos de movimento, mas também para definir a ordem de ação (quem age primeiro num combate). Ele mede o quão rápido, ágil ou habilidoso seu personagem é. Dentro dos encontros, o Trait Speed serve para definir quem alcança e pega algum item primeiro.

## Skill (Habilidade)

Power é o Trait principal utilizado dentro dos encontros. Mas e se o personagem tem uma fase em que dirige um carro ou pilota um avião? Como ele faz para atirar com uma arma de fogo? Ele se vale



# EMUP!

de seu Trait Seu que serve para qualquer habilidade ou teste fora de combate. Mesmo no combate esse Trait pode ser útil para explorar o cenário em busca de Power-Ups (energia, pontos extras, armas, etc.). O personagem não ataca naquele turno, e realiza um teste de Skill; caso seja bem sucedido, puxa uma carta da pilha de Power-Ups. Mas cuidado: um "aliado" pode testar Speed e pegar antes de você!

## Stamina (Energia)

Sabe aquela barra de energia que dá aflição quando vai diminuindo e ficando vermelha? Pois é, o Trait Stamina mede isso. Ele mede também a sua capacidade de resistir a certos efeitos que possam surgir em cena (cansaço, venenos, atordoamento, prender respiração debaixo d'água, etc.) ou até resistir entrar em combate. É literalmente a sua barra de HP ou de energia! Os personagens dos jogadores começam com dez pontos para distribuir entre os quatro Traits. Nenhum pode ficar abaixo de um, sendo esse o mínimo e cinco o valor máximo para cada Trait.



INSERT COIN!

13

## PRESS START!

*"Cowabanga!" - Turtles in Time*

Como dito anteriormente, uma das maiores características dos jogos beat'em up é a sua jogabilidade simples e divertida. Então, o mínimo que posso fazer é tentar emular isso para o meio analógico. As regras no Beat'em UP! RPG são bem simples; bem, pelo menos eu acho. Leia tudo atentamente, aperte o start logo em seguida e comece a jogar!

### O QUE EU PRECISO PARA JOGAR?

Você vai precisar de uma pequena lista de coisas que

terão suas funções explicadas ao longo do texto:

- Dados de seis faces (vale aquele dado de War ou comprado em qualquer papelaria);
- Player Tokens (coloridos ou impressos dos marcadores fornecidos junto com esse livro);
- Enemy Tokens (coloridos ou impressos dos marcadores fornecidos junto com esse livro);
- Coin Tokens (fornecidas com esse livro; podem



# EMUP!

- ser substituídas por moedas mesmo);
- Power-Up Cards (fornecidas com esse livro);
- Character file (fornecidas com esse livro);
- Stage Cards (fornecidos com esse livro ou pode-se também utilizar post-its ou pedaços de papel com um bom tamanho para comportar alguns marcadores e coisas escritas),
- Lápis e borracha,
- Comidas e bebidas,
- Bons amigos.

## MECÂNICA BÁSICA DE RESOLUÇÃO

Beat'em UP! RPG utiliza dados simples de seis lados, vulgarmente conhecidos como d6. Você vai precisar de alguns dados por jogador; o ideal são cinco para cada um. O mestre talvez precise de um pouco mais. Ah sim, o mestre. Ele existe nesse jogo e é chamado convenientemente de Boss (ou chefe se você gosta de deixar as coisas mais nacionalistas mesmo com todos os termos em inglês). Vamos falar sobre o papel dele mais pra frente; de fato, teremos todo um capítulo só pra ele que convenientemente fica no final.

Basicamente, quando se quer realizar algum teste pega-se um número de dados de seis lados equivalente ao valor do seu Trait. Obtendo um quatro, cinco ou seis no dado, obtêm-se um sucesso. Caso o valor seja um, dois ou três é uma falha. Isso não muda nunca, exatamente para tornar a coisa toda fácil de compreender. Por exemplo: Mustapha que dirigir um



4

PRESS START!

15

# BEAT!

cadillac no deserto. O jogador de Mustapha, Dudu, pega então um número de dados de seis faces equivalente ao seu valor no Trait Skill, que é três. Ele rola e obtém dois, três e cinco, obtendo um sucesso e passando no teste. Ele ou o Boss então narra ou descreve como ele realizou sua ação. Em caso de falha, ou um ou outro descreveria como e porque deu errado.

## Encontros

Durante a exploração de um Stage (ou fase) obrigatoriamente um encontro acontece em algum momento. E em 99% das vezes, esse encontro descamba para agressão física (lembre-se que esse jogo é sobre isso). O Boss então separa alguns Enemy Tokens do Stage para o encontro, que representarão os inimigos que vão aparecendo em bandos na "tela de jogo". Em seguida, todos realizam um teste do Trait Speed, para ver quem começa. O Boss rola uma quantidade de dados equivalente ao número de Enemy Tokens que ele possui no momento. Quem obtém mais sucessos começa.

A partir daqui, na ordem, cada um vai declarando sua ação no combate. Sendo um jogador, você pode fazer o seguinte:

## Botar (Power)

A opção mais óbvia é descer o braço em cima dos adversários que se meteram no caminho. Cada Enemy Token vai possuir um grau de dificuldade para ser derrotado. Exemplo: o Boss coloca quatro marcadores; dois com valor 1 e dois com valor 2. Para derrotar os dois primeiros eu preciso de um sucesso, ou seja,



# EMUP!

um resultado igual o maior do que quatro numa quantidade de dados equivalente ao meu valor de Power. Já os outros dois, precisam de dois sucessos para cair. Digamos que seu personagem possua um valor de Power igual a quatro, e na rolagem você tenha obtido 4, 5, 2 e 6. Com seus três sucessos (4, 5 e 6) você pode eliminar os dois Enemy Tokens com valor 1 e ainda reduzir o valor de um dos que sobraram de 2 para 1. Em seguida você (ou o Boss) descreve como foi a ação.

Já o Boss, rola uma quantidade de dados para atacar de acordo com a quantidade de Enemy Tokens que deslocar para cada player. Exemplo: o Boss desloca dois Enemy Tokens para o personagem Mustapha do jogador Dudu. Isso significa que ele rola sempre dois dados para atacá-lo. No caso de um sucesso por parte do Boss, o personagem do jogador recebe um hit e perde um ponto de Stamina.

Essa lógica seqüencial se repete até que todos os marcadores tenham acabado ou os players tenham perdido toda a sua Stamina (ou seja: Game Over). A cada adversário derrotado, o jogador guarda seu marcador consigo. Eles terão relevância para contabilizar os pontos no final da fase. Um jogador também pode a qualquer momento gastar um Enemy Token para virar uma Power-Up Card, representando que aquele inimigo "deixa cair" alguma coisa quando é derrotado.

## Procurar um Power-Up (Skill)

Num cenário, geralmente existem pequenos detalhes, mobílias ou objetos que podem ser explorados para se encontrar



PRESS START!

# BEAT!

armas, comida, ou itens, aqui chamados coletivamente de Power-Ups. Sempre que quiser, um player pode abdicar de seu ataque naquele turno e explorar o cenário em busca de um Power-Up. Ele então realiza uma jogada de Skill e caso seja bem sucedido ele acha um Power-Up (ativamente virando uma carta da pilha). Mas isso não significa que ele pegou o Power-Up ainda.

## **Pegar um Power-Up (Speed)**

Então você percebeu que seu aliado acabou de achar uma bazuca que "caiu" do adversário que ele acabou de surrar? Ou ele achou aquele frango assado esperto atrás de um barril fumegante? Se você quiser, seu personagem pode correr e tentar ser mais rápido para pegar o item antes dele! Para isso, todos os interessados realizam um teste de Speed. Quem for mais bem sucedido pega a Power-Up Card pra si! É claro que isso pode gerar discussões ou apelidos como "fominha" ou "olho grande".

## **Evitar combate (Stamina)**

As vezes a sua energia está baixa, piscando no vermelho e a morte é iminente. Nessas horas o melhor é ficar de longe, resistindo a tentação de entrar no combate e correr o risco de apanhar. Para isso, você pode realizar uma jogada de Stamina e caso obtenha sucesso seu personagem fica rodando ou correndo pra lá e pra cá, evitando lutar. Mas em algum momento isso cansa e você tem que voltar pra ação (afinal de contas o gênero não se chama beat'em up a toa), e você só pode fazer



# EMUP!

isso um número de vezes igual ao seu valor no Trait Stamina.

Para simplificar e facilitar a vida de todos os envolvidos segue o passo a passo de encontro:

1. O Boss determina a quantidade Enemy Tokens para o encontro. Eles são retirados dos marcadores totais do Stage;
2. Todos realizam um teste de Speed para determinar a ordem de ação, determinada pelo número de sucessos obtidos. O mestre rola uma quantidade de dados equivalente ao número de marcadores que ele possui no momento;
3. Durante o seu turno, cada jogador pode: bater (realizando um teste com o Trait Power), procurar um Power-Up (realizando um teste com o Trait Skill), pegar um Power-Up (realizando um teste com o Trait Speed) ou evitar combate (realizando um teste com o Trait Stamina);
4. Defina as conseqüências das ações através de narrativas, suas ou do Boss;
5. Repita o processo a partir da etapa 2 até que todos os Enemy Tokens acabem ou o valor do Trait Stamina dos jogadores chegue a zero.

## POWER-UPS (INCREMENTOS)

Durante o "side-scrolling" dos jogos de beat'em up, ou seja, conforme se vai avançando e "abrindo" tela, e o cenário vai sendo revelado, entre um combate e outro (ou mesmo durante um deles) pode-se encontrar alguns objetos que ajudam seu personagem a completar sua meta. São armas brancas



ou de fogo, comidas e bebidas como frangos assados, cachorros quente, "donuts", refrigerantes e cafés, ou itens dos mais variados (óculos escuros, jóias, dinheiro, etc.) que conferem algum benefício aos personagens dos jogadores. Esses itens são os Power-Ups.

Sempre que um personagem encontra um Power-Up (depois de bem sucedido num teste de Skill) e o pega (um teste bem sucedido num teste de Speed) o jogador saca uma carta da pilha de cartas de Power-Up. Os tipos de Power-Up e seus benefícios são:

## **Weapons (Armas)**

Armas de todos os tipos e tamanhos; todas possuem um valor que confere um dado de bônus nas suas jogadas de Trait Power (ou Skill se for



# EMUP!

uma arma de fogo). Esse valor pode variar de um a três. Quando for realizar um teste de Power ou Skill, adicione uma quantidade de dados equivalente ao valor da arma.

Caso seu personagem sofra dano, ele deve recuperar a arma com um teste bem sucedido de Speed, porém o valor da arma cai em um ponto. Quando você receber um número de hits equivalente ao valor da arma, ela "some" (fica inutilizada, acaba a munição ou alguma outra descrição que você ou o Boss queiram elaborar). Exemplo: Billy, personagem de Rafael, acaba de adquirir uma espada katana, com valor 2. Isso significa que ao invés dele rolar três dados, que é o valor de seu Trait Power, ele passar a rolar cinco dados. Depois de boas espadas eventualmente Billy recebe um hit e a arma cai no chão, forçando-o a fazer um teste de Speed para pegá-la de volta. Ele passa no teste, mas ela volta com um valor diminuído em um ponto, no caso 1. Caso ele receba outro hit, a espada katana fica inutilizada (ou seja, "some" da cena).

## Food (Comida)

Nos jogos beat'em up há uma infinidade de comidas pelo caminho encontradas nos lugares mais inusitados possíveis, como, atrás de latas de lixo, dentro de barris e baús, ao derrotar um oponente (quem anda com uma cesta de frutas no bolso de trás da calça



4

PRESS START!

jeans não é verdade?). Quando uma Power-Up Card contém comida, ela recupera um número de pontos no Trait Stamina equivalente a esse valor. Caso você recupere mais energia do que tem, o excedente é perdido e não pode ser passado para outro jogador.

## Miscellaneous (Variados)

Qualquer outro item que não entre nas duas categorias acima. Eles também possuem um valor, que é convertido em pontos. Caso um jogador tenha alguma ideia bacana de como utilizar esse item em jogo, e o Boss estiver de acordo, crie com ele alguma regra que seja pertinente na hora. É claro que o Boss nem sempre é bonzinho ou está aberto a sugestões (principalmente para aquelas mais esdrúxulas).

Cada Stage pode ter um determinado número de Power-Up Cards se o Boss assim o quiser. Caso seja o caso, o número de vezes que os jogadores podem recorrer aos Power-Ups fica marcado no Stage Card (ver capítulo Next Stage).

## SPECIAL ATTACKS (ATAQUES ESPECIAIS)

Além das ações normais em combate, os personagens dos jogadores ainda podem recorrer a um tipo especial de ataque. Ele causa mais dano e geralmente possui algum efeito ou efeitos que afetam os adversários de maneira devastadora. Durante a construção do personagem, o jogador cria um Special Attack para seu personagem adicionando algum efeito



# EMUP!

para cada ponto de Skill que ele tenha. Alguns dos possíveis efeitos e suas considerações mecânicas são:

- +3 dados de ataque;
- Um sucesso automático;
- Um efeito com duração de 1 turno (atordoado, envenenado, cego, etc.);
- Torna mais fácil acertar o alvo;
- Reduz algum Trait do alvo em um ponto por 1 turno (só para o Stage Boss).

Apesar de poderosos, os Special Attacks têm um preço: eles custam um ponto de Stamina para serem utilizados. Isso significa que você recebe "dano" para ativá-lo e não pode reduzir sua Stamina abaixo de um dessa maneira (ou seja, você não pode morrer usando esse golpe, apesar disso acontecer mais facilmente caso você utilize esse recurso muitas vezes.



# BEAT'

## COIN TOKENS (MARCADORES DE FICHA)

Nas antigas máquinas de fliperama ou arcades, para o jogo começar era preciso comprar um ficha. Isso representava vidas extras ou oportunidade de tentar novamente de onde se parou na fase.

Em Beat'em UP! RPG todo jogador começa o jogo com um Coin Token mais um para cada cinco anos de idade que ele tenha (arredondado para baixo). Exemplo: Daniel tem 28 anos, logo ele começa o jogo com  $1+5$  (28 dividido por 5) = 6 Coin Tokens!

Durante o jogo, você pode gastar um Coin Token para obter os seguintes efeitos:

- Recuperar toda a Stamina caso ela tenha zerado;
- Rolar novamente um teste (fica com a melhor rolagem);
- Ignorar todos os hits durante um turno.
- Coin Tokens gastos não retornam, mas os jogadores podem ganhar novos Coin Tokens das seguintes maneiras:
- Derrotando certo número de adversário (ou seja, acumulando um valor específico de marcadores), ao passar de Stage;
- Barganhando com outros jogadores (me dá uma ficha aí!);
- Com interpretações, narrativas e contribuições significativas e divertidas para o jogo;



# EMUP!

- Comprando com dinheiro de verdade (no final da sessão, por favor, devolver a grana). O valor de cada Coin Token fica a critério do grupo ou do Boss (na minha época eram cinqüenta centavos).

A qualquer momento do jogo, caso um dos personagens fique fora dos encontros por ter morrido e zerado suas fichas, outro Player pode ceder um Coin Token para o desafortunado usufruir de todos os benefícios do marcador. Nem sempre esse presente é de graça; esse hábito pode se tornar uma barganha ou pode ser motivado por interesse.



PRESS START!

25

## NEXT STAGE!

*"I'm bad!" - Bad Dudes vs. Dragon Ninja*

Fase atrás de fase, os jogadores vão abrindo caminho através de hordas de capangas de qualidade e eficácia duvidosa. Eles passam por cidades decadentes, ruas fedorentas, shoppings estranhamente vazios, sobem e descem elevadores, entram em bares abarrotados de pessoas, pilotam carros enormes no deserto, motos voadoras em canais de esgoto e em tantos outros lugares (dependendo da temática definida coletivamente no início o tipo de cenário pode e deve mudar, como por exemplo, os cenários medievais de Golden

Axe ou futuristas de Battletoads vs Double Dragon).

### STAGE CARDS

Durante a criação de personagens, os jogadores juntamente com aquele que desempenha o papel do Boss, definem qual o tipo de jogo eles terão, podendo ser uma adaptação de algum conhecido por eles, ou até mesmo a criação de um totalmente novo. Em seguida se pega os cartões de Stage que contém algumas informações relevantes para criação das fases. São elas:



# EMUP!

## Stage (Fase)

Um título curto que define o nome da fase. Pode ser algum local como "The City", "The Back Alley", "The Museum" ou ainda um conceito ou frase como "Tides of Revenge", "Show Time!" ou outra. É importante o local ou termo estar adequado com a temática criada para a sessão.

## Description (Descrição)

Algumas palavras-chave ou descrição curta de elementos e características para dar mais "cor" e "corpo" ao Stage. Coisas como: "ruas com lojas de letreiro neon", "entulho e sujeira por toda a parte", entre outras.

## Power-Up's (Incrementos)

Aqui o Boss define se quiser a quantidade de Power-Ups da fase. Simplesmente pinte (de preferência de caneta ou preenchendo todo o campo) os quadrados que não serão utilizados, para totalizar o número de objetos (Power-Up Cards) nessa fase. Pode ser bom ter algo girando em torno do número de jogadores menos ou mais um (podendo variar de acordo com o grau da periculosidade que esteja tentado imprimir à fase).

## Enemies (Inimigos)

A quantidade de inimigos (representado pelos Enemy Tokens) são colocados aqui bem visíveis para todos os players verem (e perceberem o problema que têm pela frente). A quantidade de Enemy Tokens que o Boss tem para distribuir entre todos os Stages é igual ao número de Players vezes cinco mais um por Stage



# BEAT'

(exemplo: 5 players vezes 5 igual a vinte e cinco. Se forem seis Stages, dá um total de trinta e um Enemy Tokens no jogo).

## Stage Boss (Chefe de Fase)

Todo jogo de vídeo game do gênero beat'em up possui no final de cada fase um adversário que se destaca, por ser mais forte, resistente e rápido que todos os capangas que apareceram ao longo de todo o caminho. Da mesma maneira que o Stage é definido com um título e uma pequena descrição, faça o mesmo com o Stage Boss, que é literalmente o chefe de fase.

Diferente dos inimigos do Stage, o Boss Stage possui uma ficha de personagem (Character File) contendo os mesmos Traits que os Players, mas diferente deles não fica limitado ao valor máximo de cinco pontos. O Stage Boss pode ter qualquer valor que quiser, e geralmente boa parte dos pontos são alocados na Stamina. O Player que der o último golpe e finalizar o Stage Boss ganha na virada de Stage o dobro dos pontos!

## VIRADA DE STAGE

Quando a fase é finalizada, ou seja, todos os Enemy Tokens foram removidos e o Stage Boss foi vencido, os Players podem tomar uma série de escolhas:

- Têm direito a narrar o que acontece entre um Stage e outro, falando uma frase ou declaração para cada Enemy Token que tenha acumulado, contribuindo assim para a história e acrescentando detalhes interessantes (isso não invalida o marcador);



# EMUP!

- Caso a contribuição narrativa seja interessante ou divertida (a critério do Boss e dos outros Players) o jogador pode ganhar um Coin Token;
- Contabiliza os pontos concedidos pelos Enemy Tokens, na razão de um para um. Caso junte cinco marcadores ele ganha um Coin Token.
- Caso deseje, pode gastar Coin Tokens durante a virada para aumentar um Trait, respeitando o limite máximo. Isso é chamado de Level Up!
- Pode gastar um Coin Token para puxar um Power-Up Card e começar o próximo Stage com ele (se for uma arma ou algum item variado; caso seja comida, seus efeitos atuam imediatamente).

Além dessas escolhas, como via de regra, todo Player recupera todos os pontos de Stamina perdidos, e começa a fase com energia cheia. Como regra opcional, o Boss pode solicitar que todos façam teste de Stamina para recuperar essa Stamina perdida. Cada sucesso recupera à razão de um para um.

Uma das opções mais pertinentes é o aspecto da narrativa coletiva na virada. Aqui o jogo desenvolvido pelo grupo começa a tomar forma, e as conseqüências de suas ações começam a impactar no cenário. O Boss também pode aproveitar para "pescar" alguns insights sobre os rumos do jogo, e adequar os desafios às expectativas dos Players. Essa frase dita através de um Enemy Token pode representar um momento de descanso, o caminho enfrentado até o próximo Stage ou ainda algum diálogo entre o Stage Boss e os Players. Use a imaginação e divirta-se!



NEST STAGE!

## THE BOSS!

*"Welcome to your doom!" - Hades, Altered Beast*

O papel do mestre em RPG's convencionais não é estar contra os jogadores, é ser o moderador, juiz e fornecedor de desafios constantes e sucessivos adequados aos mesmos. Em Beat'em Up! RPG, o Boss está ativamente contra os Players; afinal de contas o objetivo é fazê-los gastar dinheiro! Por isso os jogos beat'em up em arcades eram tão difíceis (não era impressão; era praticamente impossível "zerar" um jogo do gênero sem ajuda). O Boss também vai atuar como juiz e moderador aqui, mas sua palavra (princi-

palmente nas questões mecânicas) é soberana.

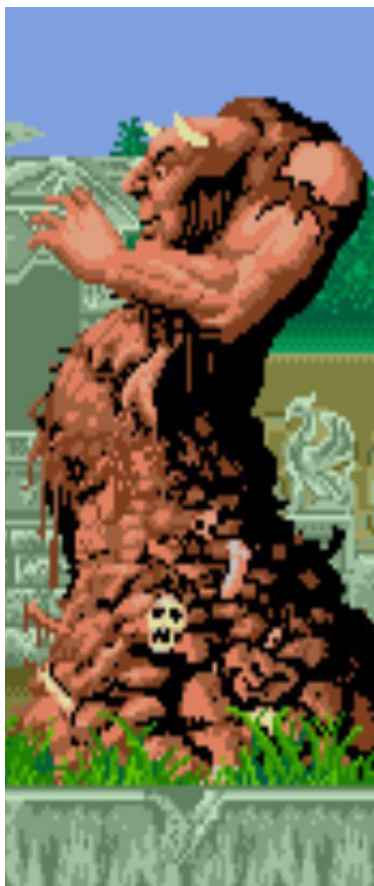
Para ser um bom Boss de Beat'em Up! RPG é só seguir algumas dicas:

- Não tenha medo de "pesar a mão". Esse é um jogo competitivo; apenas deixe claro para os jogadores esse aspecto e tudo prosseguirá bem;
- Descreva os ambientes. Se utilize do máximo de recursos visuais e auditivos que conseguir arrumar (se puder



pensar em outras abordagens sensoriais que reforcem o tema do jogo vá em frente);

- Descreva os personagens coadjuvantes de maneira simples. Seja mais específico no Stage Boss; cada chefe deve ser marcante de alguma maneira;
- Jogo jogos do gênero. Recordar é viver, e auxilia muito para pescar ideias e insights para agregar ao seu jogo de mesa;
- Ouça a narrativa e o que os jogadores têm a dizer. Todos devem se divertir, mas lembre-se da primeira dica.



## GAME OVER!

*"You ain't leave this town alive!" - Faust, Vendetta (Crime Fighters 2)*

Dois eventos desencadearam a minha vontade de desenvolver esse jogo: quando conheci uma banda de chiptune punk chamada Anamanaguchi (que se tornou a trilha sonora de todos os dias durante alguns meses) e quando joguei novamente depois de muito tempo o jogo de beat'em up chamado Vendetta (no original Crime Fighters 2). O gênero sempre me agradou imensamente, e as músicas da banda de certa maneira me remetiam a essa época nostálgica da minha adolescência em que gastava horas

e fichas nos fliperamas da vida. O contato recente com as teorias de Game Design, a movimentação da cena "RPGística" independente brasileira também foram significativos para fortalecer e estimular esse desejo.

Só tenho a agradecer à minha esposa e filho que durante essa semana de desenvolvimento na RPGgenesis 2012 mal me viram, mas entenderam, respeitaram e apoiaram minha decisão; amo vocês acima de tudo. Ao Eduardo Oliveira, irmão e companheiro de aventuras,

que sempre topa entrar em meus projetos, minhas mesas e minhas loucuras; obrigado por fazer parte da minha vida. Aos novos companheiros de jornada RPGística: Allef, Wallace, Redboxers (Pop, Dan, Neme), Retropunkers (Guilherme, Fernando, John Bogéa), Seculares (Rocha, Tiago Marinho), Coisinhas Verdes (Tiago Junges), Paragônicos (Pedro e Francioli) e tantos outros. Ao Ricardo Tavares e os jogadores sonhadores de Portugal pela iniciativa da RPGGenesis. Esse é só o primeiro de muitos jogos que produzirei. Aos meus alunos da Oficina de Produção de Jogos por acreditarem em mim e dizerem que contribuí de alguma maneira positiva em suas vidas. A todos das redes sociais, eventos, grupos e todos os que rolam dados e contam história por esse B'razil... quer dizer, Brasil agora! Muito obrigado!

## DM

## MINHAS REFERÊNCIAS

Categorizei as referências e gostos que de alguma maneira influenciaram o desenvolvimento desse projeto:

### Top 5 beat' em ups do DM

- Vendetta
- Bad Dudes vs. Dragon Ninja
- Cadillacs and Dinosaurs
- Captain Commando
- Battletoads vs. Double Dragon



# BEAT'

## Top 5 músicas do DM

- Anamanaguchi
- 8-Bit Weapon
- Horse the Band
- Mega Driver
- Trilhas sonoras de beat'em ups

## Top 5 RPG's do DM

- 3:16 Carnificina entre as Estrelas
- The Shotgun Diaries
- Savage Worlds
- Fiasco
- Polaris

## Top 5 sites do DM

- [http://en.wikipedia.org/wiki/Beat\\_'em\\_up](http://en.wikipedia.org/wiki/Beat_'em_up)
- <http://www.racketboy.com/retro/beatemups/beatem-ups-101-all-you-need-to-know-about-brawlers>
- <http://www.indie-rpgs.com/forged/index.php>
- <http://jogadorsonhador.podbean.com/>
- <http://www.garagemrpg.com.br/>



# EMUP!

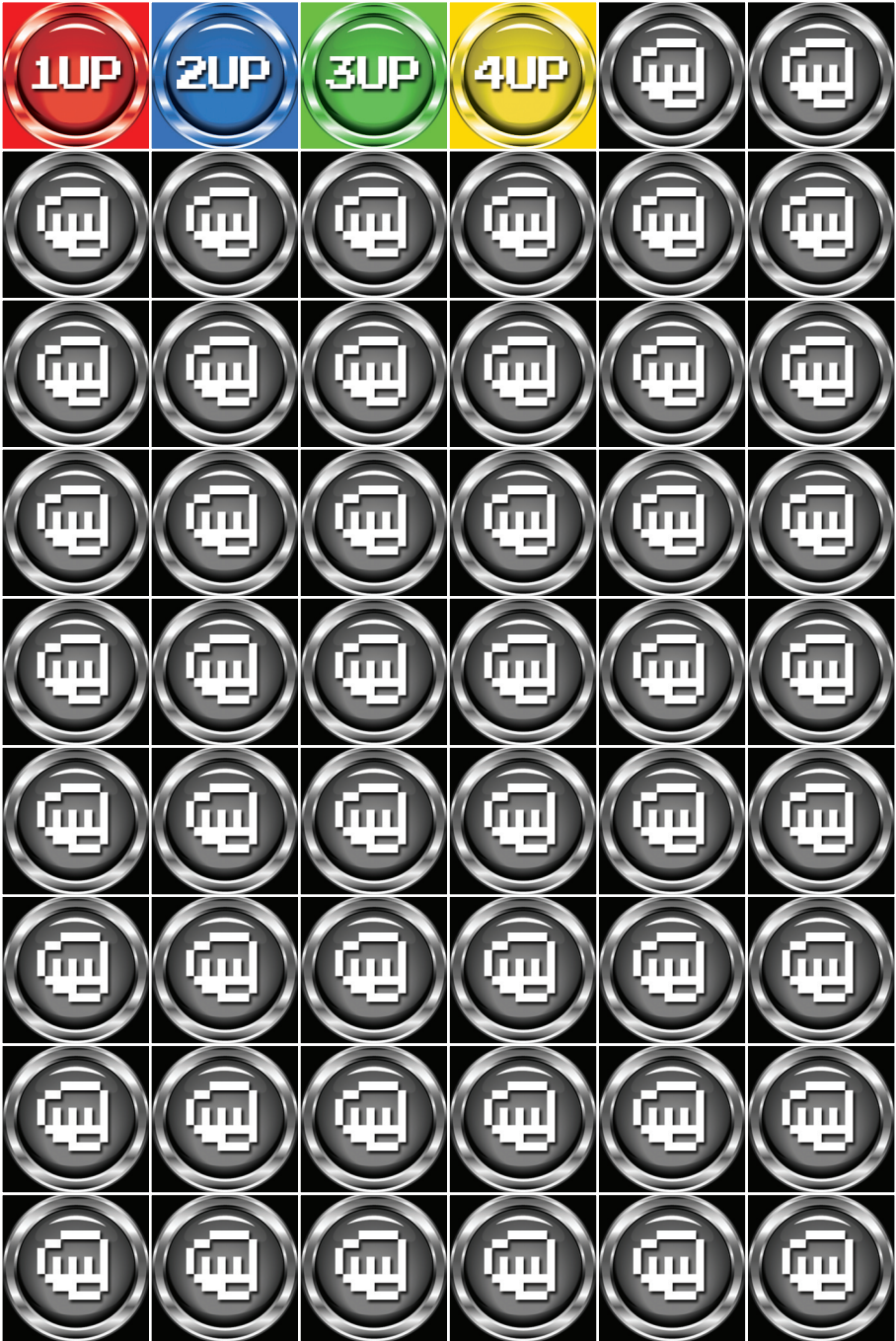
GAME OVER

7

GAME OVER!

35





POWER-UP



1

POWER-UP

POWER-UP



2

POWER-UP

POWER-UP



3

POWER-UP



1

POWER-UP



2

POWER-UP



3

POWER-UP



1



2



3



TIME  
08



1P

1P



JACK.T  
POWER  
SPEED  
SKILL

"GOOD ABILITY"

2P

INSERT COIN

3P

INSERT COIN

## INSERT COIN!

Um objetivo a seguir. Pode ser qualquer motivação: sua protegida foi seqüestrada, o chefe do crime quer dominar a cidade, se vingar de alguém que lhe prejudicou. Um único método: bater em todo mundo até cumprir esse objetivo!

Pegue suas fichas (de papel e de metal), seus dados, alguns amigos e quando os inimigos começarem a surgir através das fases: é hora de BEAT'EM UP!

