

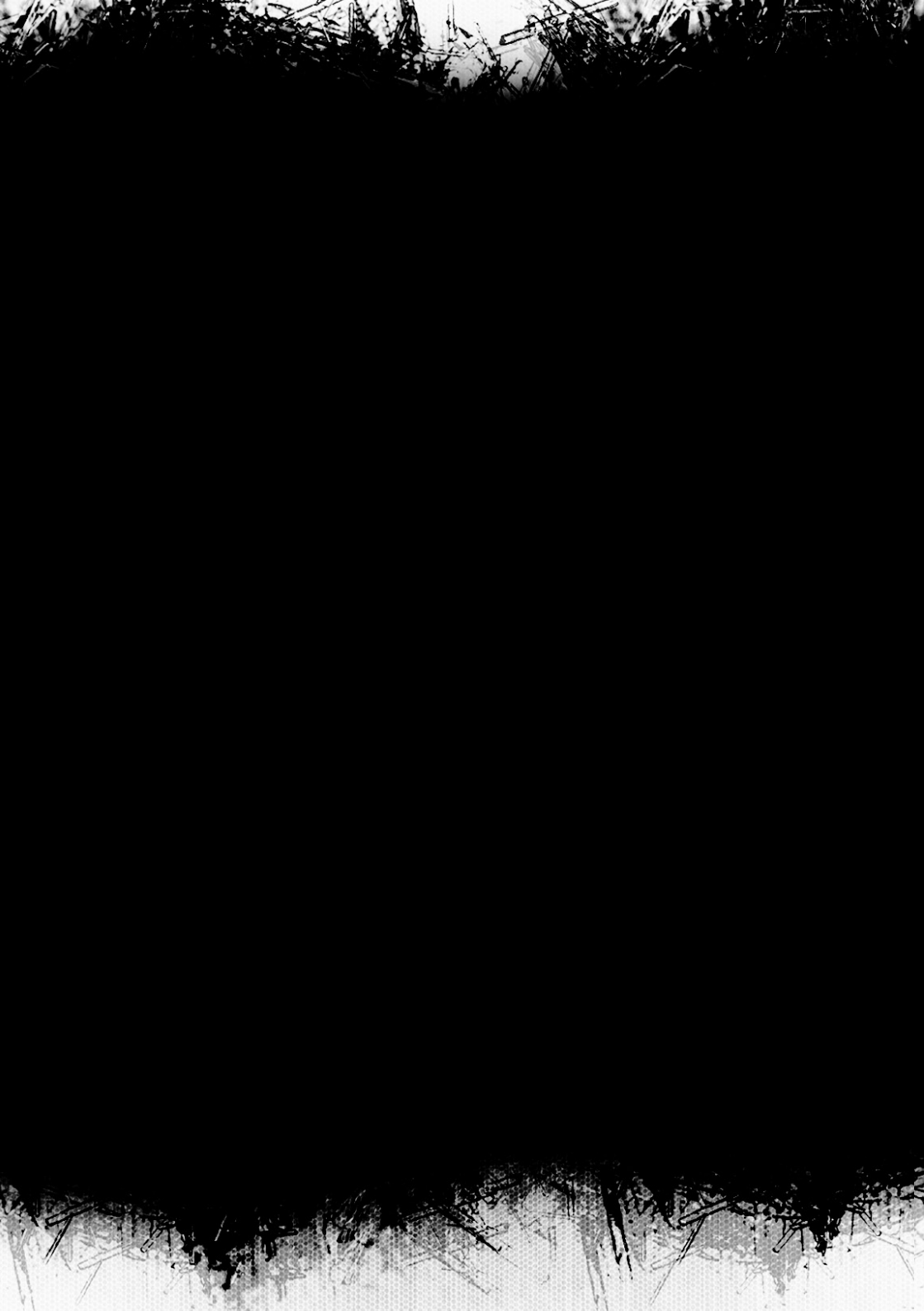


SURVIVAL ROLEPLAYING SYSTEM

# GUIA DE CONSTRUÇÃO

CRIANDO NOVOS JOGOS A PARTIR DE UED - VOCE É A RESISTÊNCIA

JÚLIO MATOS



## CRÉDITOS

### Autoria e Edição

Júlio Matos

### Revisão

Welton Rocha

Fabiano "Chikago" Saccol

### Diagramação

Júlio Matos

### Arte

Diego Madia

### Obra Original de

Fabiano "Chikago" Saccol

Julio Matos

Esta é uma obra de referência que faz uso das regras e licenças de UED - Você é a Resistência Editora publicado pela UNZA RPG em 2013.

O Guia de Construção - Lost Dice, assim como a obra a qual se refere está publicado sob a licença Creative Commons BY-SA que na prática, significa que você está autorizado a compartilhar e remixar o conteúdo textual deste livro, inclusive comercialmente, desde que realize a atribuição à obra original e seus autores e compartilhe o novo conteúdo pela mesma licença.

A arte utilizada é copyright de UNZA RPG, todos os direitos reservados.



## Guia de Construção - Lost Dice

Este Guia é fruto da vontade de muitos jogadores e fãs de UED - Você é a Resistência, que desejam ampliar suas possibilidades com o jogo e desenvolver novos jogos a partir de suas regras.

Sua distribuição é prioritariamente eletrônica e gratuita, salvo novas disposições futuras dos autores.

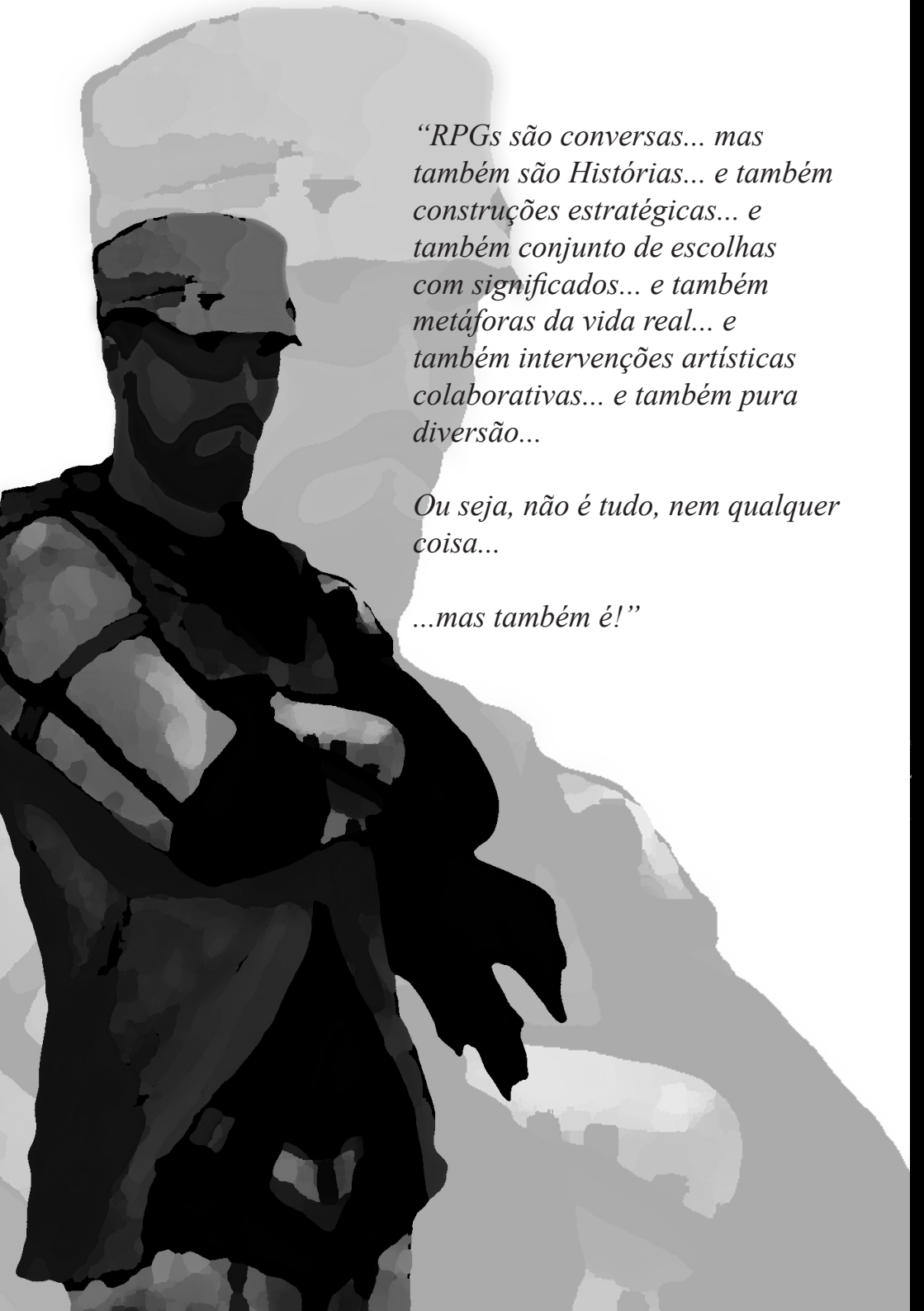
Agosto de 2013

Siga-nos no Twitter:

Fabiano "Chikago"  
@chikago666

Júlio Matos  
@juliomatosmkt

UNZA RPG  
@unzarpg



*“RPGs são conversas... mas  
também são Histórias... e também  
construções estratégicas... e  
também conjunto de escolhas  
com significados... e também  
metáforas da vida real... e  
também intervenções artísticas  
colaborativas... e também pura  
diversão...*

*Ou seja, não é tudo, nem qualquer  
coisa...*

*...mas também é!”*

# ÍNDICE

---

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1 – Objetivo</b>                                 | <b>6</b>  |
| <b>2 – As premissas de um jogo de Sobrevivência</b> | <b>7</b>  |
| <b>3 – Atributos e Qualidade</b>                    | <b>9</b>  |
| <b>4 – Sistema de controle de recursos</b>          | <b>17</b> |
| <b>5 – Turno de Gerenciamento</b>                   | <b>18</b> |
| <b>6 – Fluxo Narrativo</b>                          | <b>20</b> |
| <b>7 – Cenários e Ficção</b>                        | <b>21</b> |
| <b>8 – Indo além do Gênero Sobrevivência</b>        | <b>22</b> |
| <b>9 – Considerações Finais</b>                     | <b>23</b> |

# OBJETIVO

Um guia para criação de jogos a partir de um sistema, é uma ideia já bastante consolidada no cenário de game design independente. A mais notória a qual tenho conhecimento é a encontrada no Apocalipse World, de Vincent Baker. Sua iniciativa de promover a criação de novos jogos deu origem a diversos novos e excelentes RPGs e serviram como alavanca para divulgação do jogo original. Talvez você ainda não conheça nenhum desses títulos como Dungeon World ou Monsterhearts, mas saiba que eles são “joias raras” baseadas nas premissas básicas desenvolvidas por Vincent Baker.

Um jogo de RPG, pelo menos como nós entendemos, possui três conjuntos de premissas que ajudam a definir seu gênero e, principalmente, a experiência proposta para aquela sessão de jogo. Não pretendo entrar em pormenores teóricos, mas sim estabelecer as diretrizes básicas que norteiam a construção da estrutura **Lost Dice (LD)** na qual o jogo **UED – Você é a Resistência**, se baseia.

Estas três premissas serão abordadas detalhadamente para que sirvam de base para uma apresentação mais detalhada das mecânicas que constituem tanto a criação de personagens quanto a resolução de conflito. Queremos mostrar o porquê de nossas escolhas e principalmente, qual a coerência dela, pois acreditamos que isso facilite a adaptabilidade e a inovação a partir deste conjunto de mecânicas.

Por fim, e principalmente, o objetivo maior é o incentivo ao desenvolvimento da cena nacional de Game Design, de modo a expandir e propagar ideias. Este movimento, que a cada dia se fortalece mais, vem pautado em iniciativas como o concurso “Faça Você Mesmo” da Secular Games, bem como o RPGenesis (onde nasceu UED), capitaneado por uma aliança entre amigos de Brasil e Portugal, como também a versão nacional do Game Chef, evento internacional de Game Design. Somos parte desta cena e queremos impulsioná-la o máximo possível.

# 2 AS PREMISAS

## DE UM JOGO DE SOBREVIVÊNCIA

Como havia citado antes, na nossa concepção um jogo de RPG possui três premissas básicas para alcançar seu objetivo:

**As Mecânicas, O Fluxo Narrativo e o Cenário.** Cabe aqui uma breve explicação sobre cada uma delas para que possamos abordá-las depois na perspectiva do gênero de Sobrevivência.

**As Mecânicas:** São o conjunto de estatísticas numéricas e que compõe os limites de veracidade daquilo que é narrado/contado durante o jogo. São parâmetros estabelecidos para que seja possível resolver conflitos de forma verossímil, dentro das peculiaridades de cada cenário. As mecânicas servem para resolver impasses e para destravar, cadenciar ou impulsionar o Fluxo Narrativo.

**O Fluxo Narrativo:** é o ritmo de "andamento da ficção" dentro de um jogo, ou seja, de que forma a história é conduzida (avança) em um RPG. O fluxo também traduz, em parte, o significado do meta-jogo (tudo que não é o jogo, mas está contido no jogo) que influencia neste andamento, como a postura dos jogadores, seus papéis (como Personagens ou Mestre de Jogo) e seus conhecimentos sobre as regras e o cenário.

**O Cenário:** é o ambiente, ou como dizem os mais teóricos, o "círculo mágico", onde a ficção é desenvolvida e as cenas são estabelecidas. Este Cenário contém todos os pressupostos que montarão uma "verdade" reconhecida pelos jogadores voluntariamente e utilizada por eles como parâmetro para as ações dos Personagens e Construção de Cenas pelo Mestre de Jogo.

As três premissas são interdependentes e formam o conjunto complexo que comumente chamamos de Sistema de Jogo (alguns já chamaram de "engine" parafraseando os jogos digitais, mas não iremos nos apropriar do termo).

Feitas estas considerações, podemos começar a falar da emulação de um gênero a partir destas premissas. Quando falamos de "emulação" estamos falando principalmente da experiência pela qual os jogadores passarão ao jogar este jogo. Isto é facilmente confundível com o Cenário ou a "história" construída a partir das premissas, porém a experiência é algo que concatena todos os aspectos em um único fenômeno. É a soma das emoções vividas durante o jogo, do pensamento estratégico dos jogadores, de suas interações com as mecânicas e também com a história construída ao final de cada sessão.

Para que se possa definir o gênero Sobrevivência, a partir das premissas de jogo, é preciso observá-lo em seus detalhes mais específicos. Este é um gênero de ficção bastante explorado em diversas mídias, seja em jogos (analógicos e digitais), até cinema e programas de TV. Alguns conceitos são comuns nestes cenários:

- Personagens colocados em uma situação limite. O perigo sempre os impulsiona a agir.
- Escolhas complexas e quase sempre excludentes. (não há uma boa escolha, mas sim a menos ruim)
- Recursos Escassos.

#### SURVIVAL ROLEPLAYING SYSTEM

Baseados nestes conceitos, desenvolvemos as premissas básicas de forma que atendessem e dessem condições para que os jogadores alcançassem a experiência.

As mecânicas de testes de atributos regulados por uma quantidade de suprimentos limitada foram usadas para emular os Recursos Escassos, bem como o Fluxo Narrativo baseado em Turnos, no qual as ações são sequenciais, favorece o pensamento tático e decisões mais complexas.

Outra questão relacionada ao Fluxo, que emula todos os conceitos do gênero, é o "turno de administração" de sua base de operações. Em UED ela é representada pelo Aglomerado e sua população, que necessitam



de diversas ações dos personagens jogadores. Dependendo das escolhas feitas durante a criação deste e ao longo da narrativa ele pode impulsionar ou limitar o Fluxo Narrativo, direcionando a construção de cenas do Mestre de Jogo.

O Cenário utilizado, com elementos de Ficção Científica, serviu para reforçar as condições limite dos personagens. Os Cenários deste gênero têm por característica um forte elemento desestabilizador (doenças pandêmicas, guerras, condições climáticas, limitações físicas ou psicossociais, etc.) e relações humanas fragmentadas por estes elementos disruptivos. Para o sistema **LD**, o Cenário tende a sugerir o “tom” da narrativa, os parâmetros físicos e de verossimilhança para construção de cenas mais tangíveis na ficção.

Abordaremos cada uma dessas premissas nos capítulos seguintes, demonstrando seu propósito para o gênero sobrevivência, mas não nos prenderemos apenas a isso. Mostraremos também algumas possibilidades de subversão destas premissas para construir e explorar outros gêneros e experiências usando o Sistema Lost Dice.

# 3

## ATRIBUTOS E QUALIDADES

O Sistema **LD** possui 4 Atributos e 3 Qualidades. Eles podem representar Estatísticas dos personagens, suas capacidades pessoais ou elementos exógenos como equipamentos ou recursos que eles podem administrar. O Objetivo deles é fornecer os parâmetros de comparação para resolução de impasses em ações durante o jogo.

Nem toda correlação é óbvia pela nomenclatura da estatística e isto é feito propositamente para que o foco dos impasses, quando estes existirem, sejam sempre coisas pertinentes a experiência que se deseja emular.

Na prática isso significa que nenhum dos atributos, por exemplo, representa diretamente o quanto o personagem é forte fisicamente, pois isto não é relevante diretamente para experiência. Você pode se apropriar de uma estatística correlata, como Saúde, por exemplo, para resolver um impasse relacionado a força física.

Isto não impede também, que você ao realizar sua adaptação, altere o nome do atributo Saúde para "Força", já que para a experiência que seu jogo propõe, esta nomenclatura reforça mais o conceito da Estatística. Para cada uma das descrições, tanto de Atributos quanto de Qualidades, tentaremos mostrar os campos correlatos de cada uma com o intuito de facilitar, mas nunca limitar, as adaptações. Você pode (e acreditamos que deva) realizar outras experimentações.

**QUALIDADES:** São estatísticas estáticas dos Personagens representadas por modificadores positivos para rolagens. Elas são estáticas, pois seus valores não se alteram por razão das escolhas dos personagens durante o jogo. Elas podem ser melhoradas através da evolução progressiva do personagem, mas durante a narrativa elas permanecem estáticas. Seus valores podem Variar de 0 a 3 sendo 1 o valor considerado mediano.

**TÉCNICA:** parafraseando as ciências econômicas, representa sua propensão marginal a aprender aquilo que lhe é ensinado. Se o Talento fosse uma característica humana que pudesse ser medida, seu número seria representado pela técnica do indivíduo. Portanto tudo que pode ser aprendido pode ser representado por esta Qualidade. Sua capacidade de cozinhar um prato, ou de atingir um alvo à distância. Neste sistema, o conhecimento específico não é algo muito relevante, já que inúmeras vezes o improviso é a melhor arma. Isso não significa que tudo que é feito pelo personagem, e que esteja relacionado a conhecimentos específicos, será feito de improviso, mas sim que isto, em termos de jogo, não é relevante para experiência.

**SAÚDE:** todas as condições físicas de um personagem estão relacionadas ao seu atributo Saúde. A força necessária para erguer um objeto de peso, a agilidade para um salto preciso ou a capacidade de resistir a um impacto perigoso são situações que podem ser associadas a este atributo. Qualquer ação que exija movimento, esforço ou resistência física pode ser representada por essa Qualidade. Em momentos nos quais o personagem não tiverem nenhuma forma de se proteger de um dano físico severo, este dano pode provocar uma redução no valor de Saúde. Se a Saúde de um personagem chegar à zero, o personagem estará morto ou plenamente incapacitado.

**ATITUDE:** as capacidades mentais e de personalidade do personagem podem ser representada por esta qualidade, seja no que diz respeito à resistência e autocontrole (força de vontade), quanto a sua capacidade de se motivar a continuar focado. As relações sociais, como são baseadas na sua capacidade de empatia e raciocínio, portanto podem ser representadas, claro que a partir de uma abstração, pela Atitude. Manter-se furtivo (autocontrole para não ser percebido), resistir a uma situação inesperada e/ou incongruente (sanidade) ou uma negociação, são exemplos de momentos onde o personagem pode se valer de sua Atitude.

Algumas ações são provavelmente ambíguas e admitem que um personagem utilize mais de uma qualidade com aproximadamente o mesmo efeito. Você pode definir essas “manobras” antecipadamente em seu jogo, determinando em quais situações que tipo de Atributo será somado a qual Qualidade, mas isso pode ser deixado em aberto também, de forma que o MJ decida em conjunto com os PJ, qual a melhor abordagem para um teste.

## ATRIBUTOS:

São estatísticas variáveis dos personagens, representadas pelos dados que serão usados nas rolagens. Os Atributos são quantificados pelo número de testes que você poderá fazer até que tenha aquele atributo incapacitado. Nesse caso, "incapacitado" significa não poder fazer nenhum teste relacionado a ele até que seja "reabastecido", ou seja, que se adicione uma nova "carga" ou "reserva" de dados para os testes.

Este é, sem dúvida, o elemento mecânico principal para a experiência de escassez e de sobrevivência. O jogador pode medir suas possibilidades e estratégias a partir do elemento simples do dado, tendo consciência que a utilização indiscriminada de recursos poderá colocá-lo em cheque em um momento crítico da história. Provavelmente, se você abdicar desta característica de "dados que se gastam" (que inclusive dá nome ao sistema), você estará retirando do jogo o elemento mais forte de sobrevivência presente em sua mecânica. Claro que esta é a nossa percepção e estamos ansiosos para que você, ao desenvolver seu "hack", nos surpreenda e prove que estamos errados!

Em UED, todos os Atributos são relacionados a elementos externos ao personagem, como trajes de combate ou tanques de Energia, com exceção da Coragem, que é uma característica pessoal. Isso pode ser extrapolado e adaptado tanto para representar dimensões mais pessoais do Personagem, como externado ainda mais, para outros tipos de "acessórios". Em cada descrição de atributo, tentaremos exemplificar melhor essas possibilidades.

**ARMAMENTOS:** Os Armamentos representam, em primeira instância, sua capacidade de agredir ou interferir diretamente para forçar alguém ou alguma coisa a algo que você quer. Normalmente acaba se resumindo a sua capacidade de destruir alvos, mas pode ser mais dinamicamente explorado se a abordagem for como apresentado anteriormente. Isto porque, em toda a história haverá conflitos e impasses, e o personagem terá interesse que estes conflitos ou impasses se resolvam da forma mais benéfica a ele.

Os Armamentos são o atributo que você usará para interferir nesses impasses ou conflitos, seja tentando destruir a contraparte do conflito, seja influenciá-la ou torná-la irrelevante.

Isso significa que este Atributo pode representar tanto uma Arma que vai gastando munição enquanto atira, e nesse caso você poderia chamá-lo de "Armamentos", ou uma conexão central de banda larga usada para invadir um sistema por um Hacker, onde poderia ser chamado de "Conexão". O ideal é que você escolha apenas uma abordagem para o Atributo (isso vale para todos) de forma a tornar sua utilização vital para a resolução de conflitos durante o jogo e dando valor aos suprimentos gastos. Perceba que em ambos os exemplos o personagem estaria "interferindo" diretamente em um alvo (poderia ser até mesmo através de um discurso, por exemplo) e consumindo recursos para isso (sua memória para lembrar as frases corretas a dizer, seguindo no mesmo exemplo do discurso). Este é o ponto central do atributo originalmente chamado de Armamentos, mas que você irá nomeá-lo de forma que melhor ressalte sua função dentro do jogo.

**BLINDAGEM:** Se Armamentos é sua capacidade de interferir em alvos, a Blindagem é a antítese, servindo para resistir diretamente a esta interferência. Quando a Blindagem é testada, em oposição a uma ação direta de outro personagem, significa que recursos estão sendo consumidos para que o personagem resista de forma passiva à ação. Esta "passividade" não significa que ele esteja "a mercê", mas sim que este atributo sempre deve ser usado como uma "reação" a um conflito ou algum tipo de evento, dentro de uma cena ou na história que esteja tentando interferir no personagem. Mais adiante falaremos da integridade, que é a capacidade de manter-se estável, mesmo quando as interferências obtiverem resultado efetivo frente à resistência proporcionada pelo atributo Blindagem.

Enquanto o personagem mantiver recursos disponíveis para sua Blindagem, poderá sempre resistir às interferências que podem vir a reduzir sua integridade. Mas ela não garante que esteja sempre estável. De certa forma isso representa a possibilidade e não a certeza em uma disputa, colocando a imprevisibilidade nos dois lados da equação. O mais importante aqui é entender que ser incapaz de evitar que algum agente externo desestabilize seu personagem é extremamente perigoso sempre, já que ele terá, por via de regra, poucos pontos de integridade para perder.

A Blindagem pode significar um colete a prova de balas que resiste ao impacto da munição, ou um firewall que precisa se alimentar da fonte de energia. O ponto central do Atributo blindagem é a possibilidade de evitar o sucesso de uma interferência externa. Assim como nos outros Atributos, é importante definir que tipo de resistência ela é. Também é muito importante que no seu jogo ela esteja relacionada diretamente com sua abordagem para Armamentos. Estes atributos são "Nêmesis".

**ENERGIA:** Este atributo tem por função significar o elo de subsistência do personagem em uma situação extrema. Essa situação não precisa ser necessariamente extrema, mas precisa ser vital para a estabilidade do personagem, sendo que seguimos abordando esta "estabilidade" como sendo a manutenção de sua integridade. Em UED, ela é o elemento que alimenta a capacidade de um Runner de se manter vivo no frio extremo, e sua ausência afeta diretamente a Saúde do personagem, o que é uma abordagem também válida conforme o tipo de cenário ou ambientação que se quer criar.

A ausência do elemento representado pelo atributo Energia gera uma interferência passiva na Integridade ou Saúde, que só pode ser sanada pela "recarga" do elemento que lhe serve de suprimento.

Isso pode vir a acontecer como uma consequência do fluxo narrativo, mas é importante que uma escassez de Energia não seja "remediada" por outro atributo, para que se mantenha o equilíbrio entre os Atributos e eles possam contribuir para a Experiência desejada.

A Energia pode representar a fadiga física de um lutador, que se esvai à medida que ele permanece em pé lutando no Ringue, bem como pode significar a lealdade de uma tropa que acompanha o líder em uma batalha e se esvai à medida em que ele permanece em perigo. O ponto central que um Atributo Energia deve representar é a manutenção de estabilidade contra uma situação extrema, ou na qual ele precise se manter seguro frente a um perigo constante, ao longo do tempo.

**CORAGEM:** Este atributo funciona de forma ligeiramente diferente tanto na concepção quanto na mecânica. Ele também é representado por dados que são gastos quando utilizados, mas por serem adicionadas às rolagens, configuram um emprego de esforço extra no teste em que se deseja sucesso. É uma força maior, natural ou sobrenatural, usada em momentos de necessidade. Para os mais poéticos, é a malha na qual são tecidas as lendas. Sua característica de "recarga" não está ligada à coleta de recursos, mas a situações específicas da história ou em condições especiais da narrativa.

Essas características transformam o atributo que representa a Coragem em um "coringa" que pode ter inúmeras abordagens, seja representando uma relevância extra empregada para o teste onde se adiciona o dado, ou uma interferência de uma entidade ou condição externa ao teste, favorecendo o sucesso do personagem. Em UED, a Coragem representa o âmagô de um Runner, que muitas vezes impulsionado por seu dever, sua música ou apenas pelo instinto, é capaz de superar riscos inimagináveis.



Ela poderia representar também o elo de um personagem com forças místicas, provocando uma intensificação de sua ação através do poder sobrenatural. O importante é que nesse caso, qualquer elemento externo deve servir de intensificador de um dos outros três atributos. Se você usou algo similar a armas, como Armamentos, aquilo que você usará para a Coragem, deve poder "intensificar" de alguma forma na ficção o uso desta arma e também dos outros atributos.

Este atributo também evolui na medida em que o personagem fica mais experiente, o que significa que ele está ligado ao aprendizado do personagem, como uma sabedoria adquirida, que afeta sua excelência nos testes. O ponto central do Atributo Coragem é fornecer um recurso extra e dramático, para situações na ficção que necessitem maior empenho. Claro que você pode perverter essa lógica, dando novas atribuições a esse atributo "coringa", mas sua progressão e método de "recarga" precisam ser coerentes com a sua função, evitando assim o desequilíbrio mecânico.

Para todos os atributos existe uma abordagem específica, dependendo do tipo de jogo que você quiser criar, portanto o adequado é que se alterem as nomenclaturas para favorecer o entendimento e a imersão. Neste texto usamos os nomes originais do UED para facilitar a correlação, mas não faz sentido um atributo, que signifique Vitalidade dentro de um jogo, ser chamado de Blindagem. Outra questão importante, já citada, é abordar apenas um aspecto de forma ampla em cada atributo, sempre levando em consideração o ponto central e como ele se relaciona com a nomenclatura designada para ele.



# 4 SISTEMA DE CONTROLE

## DE RECURSOS

O Controle de recursos é o cerne da experiência de sobrevivência no sistema Lost Dice. Quando você faz um teste, consome os recursos, gastando os dados até que não tenha mais capacidade de fazê-lo e tenha que lidar, na ficção, com as consequências disso.

Durante a criação de personagem, o jogador irá definir o valor de seus dados nos Atributos e isto irá influenciar diretamente o consumo de recursos. Quanto mais elevado for o dado de um atributo, mais recursos ele consome a cada teste. Esta lógica pode ser alterada por alguns fatores externos (em UED usamos os tipos de equipamentos), mas a base é essa:

**1d4 – 1 ponto de recursos gera 3 dados para sua reserva.**

**1d6 – 1 ponto de recursos gera 2 dados para sua reserva**

**1d8 – 1 ponto de recursos gera 1 dado para sua reserva**

**1d10 – 2 pontos de recursos geram 1 dado para sua reserva**

**1d12 – 3 pontos de recursos geram 1 dados para sua reserva**

### SURVIVAL ROLEPLAYING SYSTEM

Isto garante o equilíbrio matemático entre o “poder” do atributo e sua capacidade de utilização. Quanto maior a chance de sucesso em um teste, mais escassos eles serão e mais importantes serão as situações em que serão usados. Ter isso em mente ao criar a lógica de atributos é fundamental para garantir uma experiência de sobrevivência. Nada impede que você venha a abolir esta lógica e inclusive não usar essas proporções, mas observe o equilíbrio ao fazê-lo.

As “cargas e recargas” dos recursos dos personagens dependerão de dois fatores: Da ficção e da situação de seu “Turno de Gerenciamento”. O segundo fator, abordaremos melhor no próximo tópico.

Depender da ficção nada mais é que variar conforme o andamento da história a ser contada. Se em um determinado cenário, o recurso necessário para suprir um atributo for água (e imaginamos que ela seja escassa), se os personagens encontrarem água durante a narrativa é coerente que a recarga seja possível. Não acreditamos que isto necessite de uma regra específica de controle, mas é importante que você delimite os recursos que compõem os suprimentos dos personagens a itens com diferentes graus de escassez. De nada adianta um atributo abastecido a água em um jogo que ocorre em um oceano (a não ser que seja apenas água doce, por exemplo).

Ao pensar no Cenário de jogo, automaticamente você deve determinar o que é escasso naquele cenário: Amor? Água? Inteligência? Não importa. Porém ao determinar isso, você estará conectando os atributos a isso, fazendo uma situação de sobrevivência verossímil que garantirá a imersão no jogo.

Outras questões relacionadas a ficção abordaremos no tópico Fluxo Narrativo.

# 5

## TURNOS DE GERENCIAMENTO

### SURVIVAL ROLEPLAYING SYSTEM

O turno de gerenciamento é uma ação coletiva dos jogadores para manter seu local de recarga, que por convenção chamaremos de "Centro", em condições de lhe oferecer suporte, segurança e recursos. O Centro pode ser desde uma Cidade inteira, como em UED, ou pode ser qualquer tipo de elemento que possa conter estas três características:

#### **Personagens Não Jogadores Interdependentes**

Pessoas que de alguma forma ajudam os personagens, mas que dependem deles para algo, seja por motivos da escassez ou por outro qualquer

## **Espaço Relativamente Seguro**

O Centro é o local onde podem se recuperar ou estabelecer novas condições gerais como evolução, aprendizado ou treinamento. Ao usar a palavra "relativo" queremos informar que esta segurança depende de alguns fatores, podendo ser desestabilizada e vir a exigir a intervenção direta dos personagens.

## **Necessite de Intervenção Direta**

Isso significa que o Centro é algo que, se os Personagens não intervierem diretamente, deixará de existir em um tempo específico. Isso significa que além de lhes oferecer benefícios, o Centro tem necessidades que dependem da ação direta dos personagens e isto sempre lhes impulsiona para a Narrativa. Basta que os personagens não façam nada para que o Centro venha a se extinguir com o passar do tempo.

Essas três características devem estar inclusas no Centro que será criado para o jogo, podendo inclusive ser criados atributos que gerem ou consumam recursos, reforçando a ligação intrínseca das motivações dos personagens para a ação com o seu Centro.

Não há um padrão determinado para o funcionamento desses atributos, mas uma base podem ser as próprias 3 características. No UED, a Coragem do Aglomerado representa a primeira característica, a Tecnologia representa a segunda e a Reserva de Energia representa a terceira.

Todos os 3 atributos estão ligados diretamente a uma destas características para que seja bastante óbvio sua importância ao longo do jogo.

Com base nestas premissas um centro pode ser uma Nave, uma Fortaleza, um Grupo Escolar, uma Igreja, etc. Se couber nas 3 características e elas impulsionarem a narrativa, pode ser usado.

# b FLUXO NARRATIVO

O fluxo narrativo, como já abordado, é o modo com o jogo se desenrola, ou seja, como sua história acontece e é construída. As mecânicas devem viabilizar este fluxo, hora impulsionando, hora delimitando, mas sempre viabilizando as opções para o Mestre de Jogo e para os Personagens Jogadores.

A "arquitetura" das regras do **Lost Dice** está montada para que existam situações seguras ou semisseguras e situações extremas, delimitando dois turnos específicos. Quando os personagens estão em seu Centro, estarão em situação segura ou semissegura, onde seus recursos individuais não estarão sendo consumidos. A ação estará focada na interação, manutenção e utilização de recursos relacionados ao Centro.

Ao abandonar o Centro para realizar qualquer ação externa, os personagens entrarão em uma situação extrema, e nesta deverão consumir seus recursos para que possam alcançar o objetivo a que se propuseram e retornar ao Centro sem que deixem de existir (morram, sejam destruídos) durante o processo.

Ao definir o cenário e o fluxo narrativo, faz-se necessário a conexão destes pontos, para que não haja uma quebra involuntária do fluxo pelo seu jogo. Essa quebra significa que uma situação não proposta pela ficção, impede que os jogadores avancem a narrativa. É o famoso "elemento quebrado".

Obviamente um Mestre de Jogo experiente saberá contornar esse tipo de situação, mas enquanto Game Designer, é ideal que suas escolhas sejam coerentes e minimizem os riscos destes eventos.

# 7 CENÁRIOS E FICÇÃO

Ao longo do texto, tratamos em muitos momentos do termo ficção, mostrando como elementos mecânicos se integram a ela. A ficção é o “espaço imaginário compartilhado” onde as histórias acontecem, sendo o Cenário, em nossos termos, o conjunto de possibilidades de ficção, que formam um arco sólido para o desenvolvimento da mesma. Pode ir desde uma “Terra Média”, descrita minuciosamente ao longo de milhares de páginas até uma simples frase: “Um bando de sobreviventes em um subterrâneo que sabem que algo muito ruim está lá fora.”

Um Cenário para o Gênero sobrevivência precisa conter algumas características para que a ficção seja possível. Algumas delas já apresentamos e se entrelaçam nas regras, como o elemento que “força as escolhas”, a escassez de recursos e a interdependência com outras pessoas.

No entanto, outras ponderações, quando feitas nesta fase de game design, vão auxiliar a coerência do jogo como um todo. Abaixo relacionamos algumas perguntas que podem ser respondidas.

SURVIVAL ROLEPLAYING SYSTEM

O que levou o mundo ou aquelas pessoas a esta situação?

Até onde os personagens podem transitar ou se locomover?

Que meios utilizam para isso?

De que forma eles se comunicam a grandes distâncias (ou não)?

Que outros personagens dentro do Cenário têm os mesmos interesses?

Que tipos de perigos existem e de onde se originam?

Responder estas perguntas ajudará a criar um contexto, mesmo que você use apenas poucas palavras para respondê-las e isso se transforme em um parágrafo. O que gera a verossimilhança não é a quantidade de informação, mas a coerência e relevância das descrições do Cenário.

# 8

## ↓ indo ALÉM

### DO GÊNERO SOBREVIVÊNCIA

Ao desenvolver o **Lost Dice**, nossa principal preocupação foi expandir possibilidades mecânicas de um jogo de sobrevivência. Ele inclusive não tinha pretensões de ser mais do que isso. Tínhamos uma ideia que considerávamos boa para o cenário e precisávamos que o sistema acompanha-se e contribuísse para as histórias que queríamos que fossem contadas neste jogo.

Mas ao criar seu jogo, você não precisa necessariamente manter este rigor. Acredito que um paradigma que pode ser muito interessante de ser quebrado é o “consumo de recursos”. Em seu jogo, os atributos podem ser, como em jogos mais tradicionais, estáticos. Isso não irá interferir no equilíbrio do jogo e você terá todo um campo novo a ser explorado.

Ao abdicar do consumo de recursos, abrem-se novas possibilidades para o “Centro” em seu jogo, seja para ignorá-lo completamente, ou que ele tenha novas diretrizes. Imagine um Centro como uma nave espacial com estatísticas que podem ser usadas para combater outras naves. Só esta pequena “quebra” de pilares pode abrir todo um conjunto novo de possibilidades.

Se você conseguir entender a lógica na qual o sistema se pauta (e acreditamos que isto valha para qualquer sistema) será simples perverter as regras a seu bel prazer.

O próprio sistema de evolução do UED é uma “perversão de regras”. Ao criá-lo, desenvolvemos uma série de habilidades que pervertem as regras, concedendo novas opções à medida que o personagem eleva seu Rank.

Ao optar por esse modelo de evolução, deixamo-lo maleável, pois o corpo do sistema não se conecta ou interdepende destas habilidades. Elas apenas pervertem as regras estabelecidas em situações específicas. Com base nisso, mesmo na construção de novas profissões, caso o jogo que se pretende criar as possua, pode dar boa parte do tom esperado para a nova ambientação.

Uma observação sempre importante é não se deixar apaixonar pelo regramento indiscriminado de tudo que compõe o jogo. Invista suas regras nos pontos-chaves de seu jogo, ou seja, naquilo que realmente importa. Elas devem servir para resolver um conflito, impulsionar ou delimitar a experiência. Se uma regra não faz nada disso, achamos desaconselhável e cabe reavaliar se realmente vale a pena incluí-la.

## 9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta foi nossa proposta de apresentar detalhadamente grande parte daquilo que contribuiu para o Game Design de “UED – Você é a Resistência” e que foi a base para a criação do Lost Dice. Esperamos encarecidamente que você se inspire nos processos que adotamos, não só para construir jogos a partir do nosso sistema, como se arrisque a desenvolver também novas experiências.

Seja apenas para seu grupo de jogo, seja para tornar público, aproveitando este incrível canal que é a internet, todo esforço em desenvolver o Game Design será bem vindo e terá todo nosso apoio. divulgá-lo!

Caso você crie um jogo a partir deste Guia, acesse a comunidade Chamado da Resistência no Facebook [ <https://www.facebook.com/groups/chamadodaresistencia/> ]

Ou envie por e-mail para [contato@unzarpq.com](mailto:contato@unzarpq.com) que teremos muito prazer em divulgá-lo!

Caso você tenha descoberto esse PDF por acaso conheça nosso trabalho nos links abaixo:

**Site da UNZA RPG**

**Página Oficial do UED - Você é a Resistência**

**Blog do Zeokang Studio**

SURVIVAL ROLEPLAYING SYSTEM