



UnB

Universidade de Brasília

Design- Programação Visual

Orientador: Tiago Barros Ponte e Silva

Francisco Sales de Melo Matias 13/0110884

Dead West: jogo de RPG analógico com a temática de faroeste

Brasília-DF

2018

Universidade de Brasília

Design- Programação Visual
Orientador: Tiago Barros Ponte e Silva
Francisco Sales de Melo Matias13/0110884

Dead West: jogo de RPG analógico com a temática de faroeste

Relatório apresentado ao Departamento de Design da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design com habilitação em Programação Visual, sob a orientação do Professor Tiago Barros Ponte e Silva.

Brasília-DF
2018

Dedicatória

Dedico esse projeto à **Morte** e a felicidade de jogar **RPGs**. Agradeço a todos que se dispuseram para testar o jogo junto comigo e me ajudaram a criar um modo mais rápido de introduzir pessoas ao RPG.

Resumo

Os RPGs mais clássicos como Dungeons & Dragons, Pathfinder e Vampiro: A Máscara, necessitam que quem os esteja jogando invista muito tempo tentando se introduzir ao jogo, criar seus personagens e descobrir todas as regras. Além de que essas regras podem estender ainda mais o tempo de jogo, mas sem adicionar nada à narrativa ou experiência. Por isso, esse projeto tem como proposta estudar como essas regras e métodos podem ser melhorados, assim como se utilizar uma temática com potencial para ser melhor popularizada, o Farol e uma que já se encontra nesse estado para lhe dar suporte, os Zumbis. Assim, foram feitas pesquisas, utilizando o método do diamante duplo, sobre jogos e sobre os temas, afim de criar regras para um jogo onde esses problemas pudessem ser resolvidos. Por fim testes com grupos focais e o começo da confecção de um livro de regras para dar suporte ao jogo.

Palavras-chave: **Game Design, Jogo, RPG, Farol, Zumbis.**

Lista de Imagens

Imagem 1- Chan Gow – Foto tirada em Gerogetown, sem autor	20
Imagem 2- Encontro no trilho de trem – Foto tirada em Promotory, sem autor	21
Imagem 3- Marie Katherine Horony, sem autor	21
Imagem 4- Margaret Irwin, sem autor	22
Imagem 5- Clint Eastwood – Cena do filme Por um Punhado de Dólares	23
Imagem 6- Ethan Hawke and Lee Byung-hun- Set do filme Magnificent Seven	24
Imagem 7- Denzel Washington – Cena do Filme Magnificent Seven	25
Imagem 8- Buffalo Soldier on Patrol, por John Jones	26
Imagem 9- Alfredo Rodriguez, Buffalo Caller	27
Imagem 10- Alfredo Rodriguez, Bringing his Bride home	28
Imagem 11- John Coleman – Unconquered	29
Imagem 12- Bama James – Pow Wow Dancer	30
Imagem 13- Tonto Apache Woman – San Carlos Indian Reservation	31
Imagem 13- Sai Buffalo Mask – Edward S. Curtis	31
Imagem 14- Urewicki da tribo Lemhi Shoshone, foto sem autor	32
Imagem 15- Oklahoma Attractions-Pioneers and Prairie Song Living Museum	33
Imagem 16- Sergio Leone- Cidade cinematográfica	34
Imagem 17- Second Class Saloon – Taverna na cidade Nome no Alaska 1887	34
Imagem 18- Cidade de Blackhawk Colorado, foto sem autor	35
Imagem 19- Campo Sioux, foto sem autor	35
Imagem 20- Vilarejo de Huron-Wendat em Toronto - Archeological Services Inc	36
Imagem 21- Campo Shoshoni - 1870	36
Imagem 22- 16th Street Denver, sem autor	38
Imagem 23- Dome Mine Railway-Porcupine- Ontario	39
Imagem 24- pioneiros, foto sem autor	40
Imagem 25- Union Pacific Rail Road locomotive -1894	40
Imagem 26- Três patrulheiros texanos, foto sem autor	41
Imagem 27- Pancoast, Ryan - Army of the Damned, Imagem para Magic the Gathering	42
Imagem 28- E.M., Gist – Imagem de capa para o jogo Dead Reign RPG	43
Imagem 29- Platts, Devin – Imagem para o jogo Blight of the Immortals	44
Imagem 30- Scott Altmann – Imagem de capa para o livro The Zombies of Lake Woe-begotten	45
Imagem 31- Steven Belledin – Arte para Magic the Gathering	46
Imagem 32- Dungeons&Dragons 5e – Imagem para a expansão Curse of Strahd	46
Imagem 33- Maquiagem feita para o seriado Walking Dead	47

Imagem 34- Ficha de Personagem do jogo Pathfinder	53
Imagem 35- Ficha de Personagem do Jogo Vampiro: A Máscara	54
Imagem 36- Ficha de Personagem do jogo Star Wars: Edge of the Empire RPG	55
Imagem 37- Sumário do Livro Vampiro: A Máscara Edição de 20 anos.	63
Imagem 38- Sumário do livro Lobisomem: O apocalipse Edição de 20 anos.	64
Imagem 39- Sumário do Livro Core Rulebook do Pathfinder	65
Imagem 40- Sumário do Livro do jogador do Dungeons&Dragons quinta edição	66
Imagem 41- Zumbi número 1	69
Imagem 42- Zumbi número 2	70
Imagem 43- Zumbi número 3	71
Imagem 44- Zumbi número 4	72
Imagem 45- Zumbi número 5	72
Imagem 46- Zumbi número 6	73
Imagem 47- Zumbi número 7	74
Imagem 48- Zumbi número 8	75
Imagem 49- Zumbi número 9	76
Imagem 50- Zumbi número 10	77
Imagem 51- Cena de Progressão	78
Imagem 52- Cena de Combate	78
Imagem 53- Cena de Abertura do Livro	79
Imagem 54- Cena de Equipamentos	79
Imagem 55- Grid Base para a diagramação das páginas do livro	86
Imagem 56- Diagramação exemplo da página de progressão	88
Imagem 57- Página de progressão finalizada	89
Imagem 58- Página de exemplo de texto corrido com imagem.	89
Imagem 59- Página de exemplo de texto corrido com imagem.	90
Imagem 60- Ficha de Personagem de Dead West	90
Imagem 61- Cena de Equipamentos	91
Imagem 62- Página de abertura do livro, com texto em branco.	92
Imagem 63- Versão preliminar do logo do jogo Dead West	93
Imagem 64- Versão finalizada do logo do jogo Dead West	94

Sumário

1. Introdução	9
2. Método	11
3. Sobre Jogos de Interpretação	12
3.1 O que é jogo?	12
3.2 O que é RPG?	13
4. Temas e Estética	14
4.1 Faroeste	14
4.2 Fantasia	15
4.2.1 Fantasia de Intrusão	15
4.2.2 Religião como fantasia	16
4.3 Zumbis	17
4.4 Apocalipse Zumbi	18
5. Estética e referências Visuais	19
5.1 Vestimentas	20
5.2 Arquitetura	33
5.3 Veículos	37
5.4 Zumbis	41
6. Conjunto de Regras	49
6.1 Sistema d20	49
6.2 Sistema Storytelling	50
6.3 Star Wars: Edge of Empire	51
7. Jogabilidade e Sensação de Jogo	52
7.1 Ficha de personagem	52
7.2 Progressão da Personagem	56
7.3 Derrota e Vitória	57
7.4 Sobrevivência e tensão	58
8. Testes de jogabilidade e balanceamento	60
9. Suporte para jogo	62
10. Dead West	68
10.1 Temas e Estética	68
10.2 Religiões	80
10.3 Conjunto de Regras	81
10.3.1 Jogadas de dados	81
10.3.2 Atributos	83
10.3.3 Criação de Personagens	84
10.3.4 Proficiência e religião	84

10.3.5 Combates e Movimentação, uso de Itens e outros testes	84
10.3.6 Progressão e morte	85
10.4 Suporte para o Jogo	85
10.5 Logotipo	93
11. Conclusão	95
12. Referências Bibliográficas	96

1. Introdução

Um jogo é uma atividade que exige um indivíduo, ou um grupo de indivíduos, a voluntariamente se submeter a um conjunto de regras para atingir um objetivo. Normalmente esse objetivo é obter vitória de acordo com as regras estabelecidas. Essa forma de entretenimento e de desafio é algo que está presente não só na natureza humana, mas também na de outros animais. É possível jogar um jogo quando se está sozinho, mas nesse caso será descrito um jogo em que sua essência é ser jogado em grupo.

O RPG (Role-Playing Game) de mesa é um dos tipos de jogos que é preciso se jogar em grupo e ele não é caracterizado por ter uma vitória definitiva para seus jogadores, mas sim por ter como objetivo principal permitir aos que o jogam interpretar cenicamente personagens em aventuras ficcionais dependentes de um tema e sistema específico. No entanto, o RPG conta também com a presença de um narrador, muitas vezes denominado como “mestre”, “game master (GM)” ou “dungeon master (DM)”, esse com a função de mediar as regras, criar ou gerenciar a história e garantir a experiência aos jogadores.

Assim como os outros jogos, RPGs também precisam de regras e parâmetros a serem seguidos e esses vêm normalmente compilados em livros, ou arquivos de leitura digital para que todos os jogadores, incluindo o mestre, tenham acesso as informações. Muitos dos títulos de RPG possuem vários livros de regras, sendo um o livro principal, mas, é generalizadamente possível jogar sem precisar ler todos os livros secundários.

Nos últimos 30 anos alguns títulos de RPGs se tornaram famosos na comunidade, dentre eles, estão Dungeons&Dragons, hoje da empresa Wizards of the Coast, considerado o mais popular entre os RPGs de mesa; Vampiro: A Máscara, da White Wolf; Pathfinder da Paizo; GURPS (Generic Universal RolePlaying System) publicado pela editora Steve Jackson Games e Star Wars: The RPG da Fantasy Flight Games. Os três primeiros têm sua popularidade devido a sua complexidade, tamanho de jogo, pioneirismo e profundidade quanto a história do próprio jogo. Já GURPS, se caracteriza por ser um sistema de regras adaptável, permitindo aos mestres que criem seus próprios modelos de jogo. Star Wars: the RPG se tornou mais famoso recentemente por causa de sua temática, já que se trata de uma das maiores franquias de filmes e geradora de cultura *geek*, e, por seu sistema de regras mais simples.

Um dos grandes problemas, no entanto, ao se jogar esse tipo de jogo, é o fato que, tanto o mestre, quanto os jogadores precisam estar muito bem alinhados com as regras do jogo para que não se perca a experiência de jogá-lo, e para isso muitas vezes é preciso ter um conhecimento prévio sobre o sistema ou que durante uma das

sessões de jogo, o jogador aprenda tudo o que ele precise para criar sua personagem, seu avatar. Isso normalmente requer que o responsável por estar criando o avatar passe horas pesquisando sobre o que e como deve ser feito, além de precisar de ajuda do GM caso seja um iniciante. Então, por um lado, acaba se criando o documento de registro do avatar, comumente chamado de Ficha de Personagem. Mas por outro lado a introdução das pessoas que estão jogando demora muito, o que cria uma barreira, não só ao tempo de jogo, mas a prospecção de novas pessoas para o meio.

Outra dificuldade é a de ter domínio sobre todas as regras do jogo antes de começar de fato a jogá-lo. RPGs de mesa mais populares, possuem complexidades desafiadoras para pessoas que estão começando a jogar e normalmente precisam de alguém, normalmente o GM para guiar o começo do jogo ou precisar de uma leitura prévia das regras para que elas possam jogar. Esse fator normalmente é algo que não pode ser fechado definitivamente, uma vez que a maioria dos jogos mais populares possuem várias edições e versões específicas que melhoram as regras e as modificam, ou exemplificam melhor algumas delas.

Como jogador de RPGs há anos e entusiasta da temática do faroeste comecei a perceber uma falta da representação relativa a outros gêneros de RPG, uma vez que é bastante utilizado em outras mídias e já considerado clichê, como no cinema, por exemplo. Além disso a popularização da temática de zumbis em jogos digitais e em filmes, criou ainda mais uma chance para que tal tema também pudesse ser aproveitado em outras mídias. Assim, quis utilizar os três aspectos para criar um jogo, ou seja, um RPG sobre zumbis no faroeste, permitindo jogadores a usar dessa fantasia para experienciar situações de sobrevivência e narrativas tensas.

Dessa forma o objetivo principal do projeto é criar um jogo de RPG chamado Dead West, em que os jogadores possam ter mais rapidez em entender como jogar e como fazer suas personagens, mas sem necessariamente retirar regras fundamentais ou restringir a jogabilidade, além de unir isso a temática do apocalipse zumbi em um mundo do faroeste para popularizar melhor o tema e trazer novas experiências para quem está jogando.

Mais especificamente falando, é preciso definir melhor quais aspectos dos temas serão usados, o que de outros RPGs pode servir de base para as regras e narrativa desse jogo e quais aspectos visuais os temas podem trazer para que isso se complete.

É esperado que no final desse projeto seja possível ter um jogo de RPG, que seja mais ágil do que outros em sua introdução, com elementos visuais preliminares para a possível criação de uma publicação real.

2. Método

Nessa primeira parte sobre a metodologia, é importante de mencionar a do Diamante Duplo, uma vez que essa ferramenta de design foi a que permeou o sistema metodológico desse projeto. De acordo com *Eleven lessons: managing design in eleven global brands A study of the design process* em 2007, o método do diamante duplo foi criado em 2005 pelo Design Council para tentar simplificar graficamente o processo de design. Ele consiste em quatro partes, livremente traduzidas para: Descobrir; Definir; Desenvolver e Entregar.

Esses quatro estágios falam sobre os processos divergentes e convergentes do processo, com a parte de Descobrir sendo a das ideias e pesquisas sobre o projeto, na qual se tenta chegar na próxima parte, a de Definir, ou seja, entender quais são os parâmetros e requisitos necessários para se chegar em experimentações e resultados, esses aparentes na fase de Desenvolver a Entregar.

Nesse projeto, o método usado foi muito similar à do Diamante Duplo, uma vez que o processo de design não foi linear e pode ser dividido em: pensar ideias para o que se tornaria o jogo, depois pesquisas sobre a veracidade e a compatibilidade das ideias com o projeto foram feitas, já que nesse momento era necessário consolidar alguns parâmetros. No entanto na parte de definição de regras e da entrega das finais, várias iterações e redefinições de parâmetros foram necessários já que uma primeira ideia não necessariamente leva para a melhor entrega.

Durante essa pesquisa e definição de ideias comecei a gerar alternativas para o que seriam as regras do jogo, e, durante o processo comecei a entender melhor o que seria uma forma final para o ele, assim, podendo criar essa proposta para seu sistema e mecânicas.

Logo após começar a definir regras e testes de jogabilidades com pessoas que já jogavam RPG foram feitos, e a partir disso, novas modificações ao jogo e a como ele se comportava aconteceram. Cada teste modificou algo no jogo e serviu de feedback para começar a consolidar as regras, tornando possível a criação do livro de regras posteriormente, finalizando o suporte para a interface do jogo.

3. Sobre Jogos de Interpretação

Agora, já que está se falando de jogo, mais especificamente o RPG, é preciso falar mais sobre o que ele é, explicando sua origem e alguns exemplos dos mais populares e famosos. Sendo assim, primeiramente será apresentado o conceito do que é jogo, em seguida do que é RPG para que a conceituação base para o projeto seja entendida.

3.1 O que é jogo?

Como já citado anteriormente, estou lidando com a criação de um jogo e, apesar de já ter falado um pouco sobre, ainda resta a questão de “o que é um jogo de fato?”. Eric Zimmerman (2004) após analisar a definição de jogo para outros 7 autores, cria uma definição própria. Nela Zimmerman cita que um jogo é um sistema para jogadores entrarem em um conflito artificial definido por regras, que gera um resultado quantificável, tentando assim chegar em um conceito base. Porém, diferentes autores definiram o que era jogo para eles, ou criaram conceitos base para se projetar jogos, uma vez que a definição não é um consenso. “O que é jogo?” também analisado por outros autores como Jesse Schell (2015), que, em seu livro, analisa várias definições de outros autores, mas não para chegar a uma definição concreta do que é de fato um jogo, e sim o que um jogo possui e o que o compõe.

Os parâmetros especificados por Jesse Schell foram:

Jogos são jogados voluntariamente;

Jogos possuem Objetivos;

Jogos possuem alguma interpretação de conflito;

Jogos possuem regras;

Jogos podem ter condição de vitória ou derrota;

Jogos são interativos;

Jogos possuem um desafio;

Jogos podem criar seu próprio valor interno;

Jogos engajam seus jogadores

Jogos possuem um sistema fechado de regras.

Além desses parâmetros, ele também provê um diagrama de elementos que formam concepção de jogos, esses sendo 4: História, Mecânica, Estética e Tecnologia. O primeiro indicando a presença de uma sequência de eventos para o jogo, o segundo para falar sobre as regras que compõem o jogo, o terceiro se refere as sensações ao jogar o jogo, sendo o aspecto visual, o som a sensação de jogar entre outros e por

fim o último diz respeito, não ao quão atualizada é a tecnologia do jogo, mas sim qual o meio em que ele está sendo apresentado.

Definições para jogo são de fato difíceis de se conceber pois não só existem vários tipos de jogos, como também existem várias maneiras de se jogar um jogo. Como já falado anteriormente esse projeto fala do jogo chamado Dead West, que é um RPG de sobrevivência. Sendo assim, vamos falar a seguir sobre o primeiro desses conceitos o que é RPG.

3.2 O que é RPG?

Definir o termo RPG da suporte a conceitos que virão a seguir, como os jogos mais famosos, em que eles se baseiam ou qual sua origem. Sendo assim, RPG é um tipo de jogo e sua abreviação significa *role-playing-game*, o que em português ficaria traduzido para algo como Jogo de interpretação de papéis ou mais comumente, personagens. Esse termo se consolidou em 1974 com a criação do jogo chamado Dungeons&Dragons, uma modificação complementar para um outro jogo que havia na época. D&D (abreviação para o nome do jogo), acabou se tornando um produto muito popular na década de 80, uma vez que era pioneiro naquele tipo de imersão de jogadores e de possibilidades de jogadas.

No RPG, um grupo de pessoas assumem papéis de personagens fictícios e constroem uma história por meio da interpretação teatral desses personagens e da utilização de regras predefinidas que se chama de sistema. Normalmente presenciais, as sessões do jogo são reuniões em que ele é jogado e mesmo que, atualmente, existam sessões remotas, por chamadas de áudio, as que são cara a cara ainda continuam como preferência para muitas pessoas, uma vez que esse caráter teatral é relevante para o desenvolvimento de uma experiência interpretativa.

O gênero de RPG é interessante para o a criação de Dead West, pois suas características imersivas garantem aos jogadores uma aproximação com o gênero de jogo Sobrevivência, uma vez que a essência do RPG simula a vivência da personagem em uma narrativa, ou seja, sua vida, e o elemento dos zumbis cria uma tensão entre a vida e a morte de cada personagem nessa narrativa.

4. Temas e Estética

Nessa seção irá se falar mais sobre os temas pertinentes para a criação dos aspectos narrativos e estéticos citados anteriormente para que se possa classificar de fato um jogo, discutindo-se os temas de faroeste, fantasia, zumbi e como eles se encaixam.

4.1 Faroeste

O tema do faroeste, ou Western em inglês, fala sobre o tema do faroeste estadunidense, ou seja, o século XIX quando os norte-americanos estavam num processo de criar ferrovias para explorar o oeste do país e falar sobre essa temática é fundamental para entender a parte estética e narrativa do jogo *Dead West*. Existem vários subgêneros para o Western e nem todos eles fazem parte do cinema, mas para este jogo a grande influência vem dos pertencentes ao gênero cinematográfico.

A temática Western, mesmo que bastante explorada na mídia cinematográfica, principalmente após a década de 30, não teve um sucesso semelhante na mídia do RPG, apesar de alguns títulos terem sido lançados no final da década de 70, com o jogo *Boot Hill* (1975), criado pelos desenvolvedores do D&D, e os anos 2000, com jogos como o *Aces&Eights* (2007). Normalmente esses jogos tentavam simular a vida real e o cotidiano daquela época, muitas vezes se tornando um “simulador de tiros” em vez de um jogo de interpretação de papéis. Isso já ia do contrário do que muitos outros jogos do gênero tentavam passar temáticas mais ficcionais e fantasiosas. O site *White Wash City*, traz vários exemplos de sistemas e jogos de RPG com a temática faroeste, mas que não são tão famosos ou conhecidos como outros do gênero RPG.

O American Films Institute (Instituto de Filmes Americano) define o tema do Faroeste como “Inserido no Oeste Americano que incorpora o espírito, a luta e o fim do *New Frontier*”. *New Frontier* é o termo usado para falar de política de exploração dos Estados Unidos na década de 60 com a corrida espacial. O instituto cita dessa forma para falar sobre a época em que esses filmes começaram a perder popularidade, mesmo que certas políticas do estado estavam trazendo de volta a ideia de faroeste que havia sido evocada 30 anos antes.

O faroeste nos filmes, de acordo com o livro *Wild West Movies: Or How the West Was Found, Won, Lost, Lied About, Filmed and Forgotten*(1990) de Kim Newman, fala bem que existem influências de gêneros de literatura mais antiga dos contos de romance arturianos, como histórias sobre vários dos cavaleiros da Tábula Redonda, Lancelot, por exemplo em *Lancelot, le Chevalier de la Charrette*, poema escrito em

1185 por Chrétien de Troyes e isso une a ideia da e idealização do personagem do vaqueiro andarilho, fazendo alusão ao cavaleiro andarilho e dos atiradores e mercenários, muito mostrada nos filmes. Essa conceituação dos filmes é usada justamente para poder trazer a temática histórica da marcha para o oeste estadunidense junto da fantasia dos RPGs convencionais.

4.2 Fantasia

A definição de fantasia não é algo fácil de se delimitar, de acordo com o livro *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, editado por Edward James e Farah Mendlesohn em 2012 a única coisa que os autores estão em convergência sobre o assunto é a diferença entre fantasia e ficção científica. Enquanto a primeira fala sobre a construção do impossível, a segunda é também sobre o improvável, mas sempre centrada em possibilidades científicas.

Assim, pode se entender que a fantasia é descrição ou criação do que não existe no mundo real e isso que torna as características teatrais e imaginativas do RPG um bom meio para fazer uso desse gênero literário. O jogo *Dungeons&Dragons*, já citado como um dos jogos de interpretação de personagens mais famosos na atualidade, faz uso da fantasia para enriquecer a jogabilidade. Com influências dos livros do autor J. R. R. Tolkien, que criou obras famosas como *O Senhor dos Anéis*, D&D cria um mundo medieval fantástico onde jogadores podem experimentar não só uma parte da vida medieval, também baseada em contos arturianos e de Tolkien, como conviver com seres mitológicos e usar poderes mágicos.

Esses elementos de fantasia são um dos motivos que fazem D&D deixar de ser um simulador de vida medieval, uma vez que esse caráter é explorado e forma secundária, sendo mais uma premissa e ambientação do que parâmetros de sobrevivência.

4.2.1 Fantasia de Intrusão

Farah Mendlesohn historiadora Britânica e escritora de livros de ficção científica e fantasia, delimita em seu livro *Rhetorics of Fantasy* 2008, quatro categorias de fantasia a “missão do portal”, em que as personagens protagonistas vão para um mundo fantasioso; “Imersão”, na qual o mundo já possui fantasia e as personagens já estão inseridas nele; “Intrusão” quando a fantasia entra ou chega no mundo em que as personagens protagonistas estão; “Liminar” que constitui uma dúvida se está ocorrendo ou não fantasia no mundo em que as personagens protagonistas estão.

Essas categorias são usadas hoje em dia para determinar certos aspectos básicos de histórias e ambientações fantasiosas, e em *Dead West* há uma mistura entre

as categorias de intrusão e liminar, uma vez que apesar de não se saber se religião, usada aqui como fator de fantasia liminar, é de fato ou não um poder mágico e do tema de apocalipse zumbi, aqui considerado o elemento de fantasia de intrusão, por exemplo. Durante o começo do jogo é esperado que os jogadores se encontrem em uma ambientação similar ao do faroeste comum, uma simulação do que seria uma vida para suas personagens, mas também precisa haver a hora do estopim, momento na narrativa que se refere a intrusão dos zumbis na realidade das pessoas, mudando o modo de viver e assim começando o jogo de verdade.

4.2.2 Religião como fantasia

Antes de seguir o tema de fantasia liminar, é preciso falar um pouco do aspecto magia, como elemento fantasioso em RPGs. O que seriam magias no D&D, por exemplo? Poderes mágicos são um dos motivos de pessoas jogarem jogos de interpretação, uma vez que a sensação de poder fazer algo tão longe da nossa realidade, como lançar uma bola de fogo pelas mãos, é empoderadora. Magias em RPGs normalmente são habilidades especiais que as personagens de cada jogador podem usar para mudar o curso de alguma ação, como por exemplo, a bola de fogo que uma personagem usa, pode facilitar a vitória em uma batalha.

No entanto, o conceito de fantasia liminar é que existe uma certa dúvida entre a existência ou não da fantasia dentro do mundo das personagens protagonistas e algo tão óbvio como a conjuração de uma bola de fogo não é o suficiente para criar essa ambiência. Sendo assim, era preciso achar algum elemento do mundo real que pudesse ser facilmente confundido com algum tipo de magia ou habilidade fantástica. Então, a utilização da religião como parte desse tema acaba sendo conveniente, uma vez que não é uma ciência, sua veracidade como elemento real do mundo se dá baseada na fé que cada um tem nas regras e visões de mundo ditadas por cada crença e pelas comunidades formadas ao seu redor. Isso acaba gerando uma oportunidade para a sua inserção como o elemento de fantasia liminar, uma vez que nunca se pode dizer ao certo se certos rituais e crenças não são verídicos.

Assim, 3 grandes grupos de religiões foram pesquisados. Isso se deu da necessidade de separar as culturas dos nativos americanos, dos descendentes de colonizadores, dos ex escravos e dos imigrantes chineses. Esses povos são os que compunham a grande parte da sociedade estadunidense naquela época devido a construção das ferrovias, dos povos nativos e da escravidão em épocas passadas. Ao tentar chegar nos conceitos mais básicos do que poderia ser posteriormente uma religião, foram escolhidos 3: Animismo, Teísmo e Espiritualismo. De acordo com Ernesto Bozzano, pesquisador de filosofia da ciência em seu texto “Animismo ou Es-

piritismo? Qual dos dois explica o conjunto dos fatos?” 1938, cita a diferença entre os dois como o primeiro sendo a forma encarnada da alma e o segundo como as manifestações não encarnadas, o que é atribuído ao conceito de animismo na qual seres não animados, animais e plantas também possuem alma. Já sobre a parte não encarnada se está falando dos conceitos espíritas da alma ter efeitos fora do corpo, da existência de espíritos e outras formas não corpóreas do que seria a alma. O terceiro tipo é o teísmo, que por definição é a crença em um ou mais deuses, sendo o conceito bem fundamental foi interessante de usá-lo.

Esses conceitos de religião, já que será usada como forma de magia e fantasia dentro do jogo precisavam ser designados a religiões novas e inexistentes, mas semelhantes às que já existiam, uma vez que a pluralidade das existentes causa problemas quanto a sua utilização indevida ou interpretação diferente dos grupos representativos daquela cultura. Então, para *Dead West 3* religiões majoritárias foram criadas com os nomes genéricos dos conceitos: Teísmo, Animismo e Espiritualismo.

4.3 Zumbis

Como o elemento de fantasia de intrusão, em *Dead West* existe um tema popular na atualidade, os zumbis. Apesar deles serem algo proveniente da cultura *vodun*, uma religião do Haiti, suas características religiosas foram desconstruídas com o passar do tempo até que se restasse apenas uma parte do conceito.

De acordo com Laënnec Hurbon 1993 em seu livro, *Voodoo: Search for the spirit*, zumbis são pessoas trazidas de volta a vida para trabalhar como escravas. Esse processo é feito secretamente por um sacerdote específico por meio de um ritual e isso é considerado algo maligno por outros sacerdotes dessa cultura.

No entanto, o conceito de zumbi passou por uma resignificação, principalmente depois do filme *Night of the Living Dead*, dirigido por George Andrew Romero em 1968. Essa representação do zumbi trazia apenas o conceito do ser humano reanimado, mas sem vida. Esse conceito trazia consigo também, uma crítica a sociedade consumista e mais tarde foram atribuídos mais críticas a esse tema, como às corporações de saúde e engenharia biológica, que nos filmes acabam por transformar as pessoas em mortos-vivos que querem consumir umas as outras, como se fossem apenas animais. Uma parte interessante disso é que como estão mortos, é difícil de derrotar esses inimigos e normalmente dentro dessa interpretação dos zumbis, apenas causando dano cerebral severo que é possível acabar com eles.

Essa resignificação do conceito de zumbi o trouxe mais perto da ficção científica do que da fantasia, uma vez que agora se estava tentando justificar a existência desses seres por meio de ciência e ações humanas nesse campo. Em *Dead West* esse

conceito que fica mais perto da ficção científica é o usado para justificar a existência desse elemento fantasioso, mas, ainda é considerado fantasia nesse caso, pela não especificação exata da origem dos zumbis ou como cientificamente eles funcionam de forma exata, ou seja, diferentes partes da sociedade acabam criando suas justificativas para qual a origem de tais seres e o porque deles estarem atacando a sociedade atual, e isso se torna um elemento importante para o jogo, uma vez que não cria uma culpa verídica em alguma das partes da sociedade dentro da narrativa e acaba por criar mais mistério. Além disso a presença hostil dos mortos-vivos também coloca uma inata necessidade de sobrevivência e tensão para os jogadores, uma vez que se trata de um apocalipse zumbi.

4.4 Apocalipse Zumbi

Ainda na temática de zumbis, atualmente depois das influências de livros como *I Am Legend*, de Richard Matheson (1954) e do filme *Night of the Living Dead* de George Romero, existe aquele tipo de zumbi já citado, que se comporta como um tipo de infecção, ou seja, um ser morto-vivo que acaba por tornar outras pessoas mortos-vivos. E, a partir disso a ideia de uma epidemia por meio das infecções causadas por eles é usada para criar um cenário distópico e apocalíptico no qual pessoas que existiam acabaram virando seres irracionais que precisam infectar outros. Normalmente, nas histórias, essa necessidade vem de esses zumbis precisarem ainda se alimentar e para isso canibalizam pessoas e até outros animais.

5. Estética e referências Visuais

Com a temática de faroeste e de apocalipse zumbi é preciso que haja também uma harmonia visual além da narrativa para que a imersão no jogo se consolide. O interessante sobre o uso desses temas é o conceito de zumbi como uma infecção. Dessa forma pode se dizer que qualquer pessoa em qualquer época pode se tornar um zumbi e, seguindo essa lógica de pensamento, é fácil ligar o faroeste à outra temática.

O que é preciso fazer ainda, no entanto, é entender quais elementos que podem ser mudados para que a integração entre os temas aconteça. Para isso fiz uma pesquisa de referências visuais utilizando o site Pinterest para salvar uma biblioteca de imagens, essa separada em dois temas principais, faroeste e zumbis, envolvendo moda, arquitetura, cenários e armas e a outra Zumbis. Um dos objetivos principais, no entanto, não é mostrar precisamente todas as variações de cada parte da estética, mas sim passar entender seus elementos para poder passar a sensação de que aquilo é verossímil .

5.1 Vestimentas

Um estudo sobre roupas e vestimentas gerais das pessoas da época foi feito para que a parte gráfica do jogo fosse mais fiel, mesmo que seja apenas para entender uma base de referências. Para isso, pesquisei referências da época utilizando a ferramenta do Pinterest, um site para criar álbuns de imagens, com finalidade de entender padrões de roupas, paletas de cores e também, pessoas que viviam na época. Seguem as imagens de 1 até a 14 como principais para a minha pesquisa e, nas referências bibliográficas virão os links para o álbum no Pinterest com as referências secundárias.

Imagem 1- Chan Gow – Foto tirada em Gerogetown, sem autor



Imagem 2- Encontro no trilho de trem – Foto tirada em Promotory, sem autor



Imagem 3- Marie Katherine Horony, sem autor



Imagem 4- Margaret Irwin, sem autor



Imagem 5- Clint Eastwood – Cena do filme Por um Punhado de Dólares



Imagem 6- Ethan Hawke and Lee Byung-hun- Set do filme Magnificent Seven

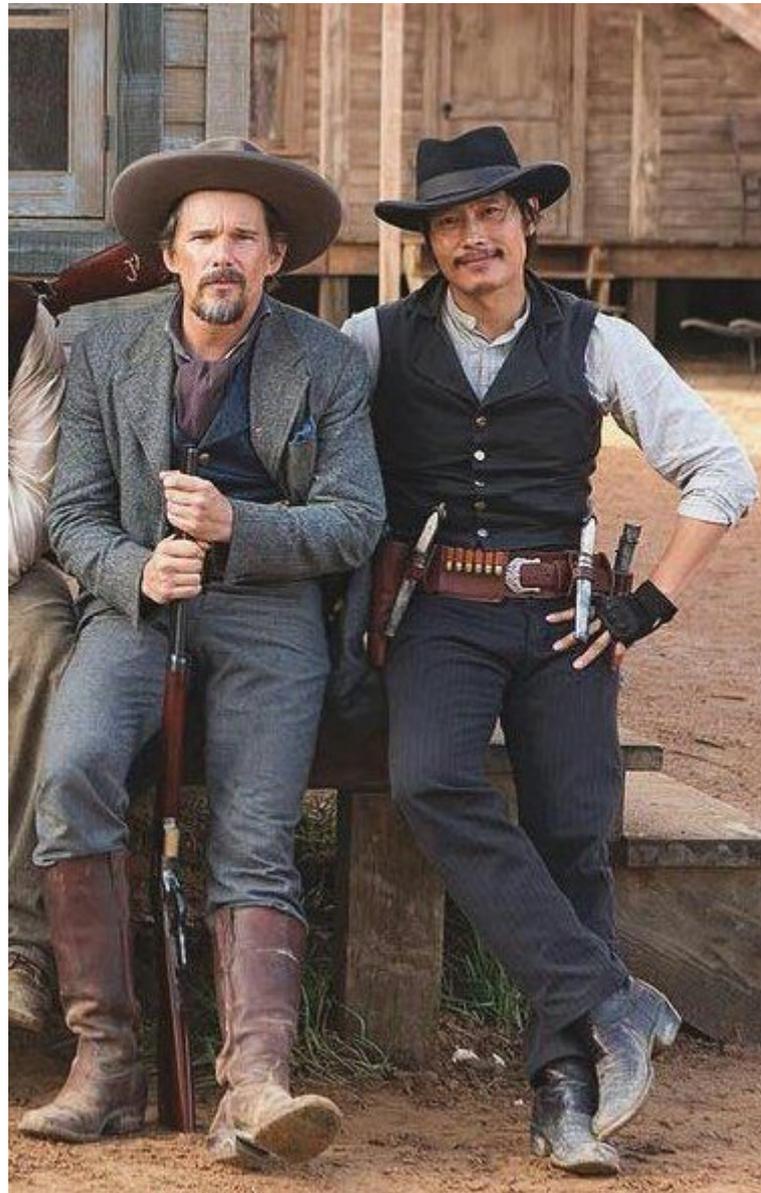
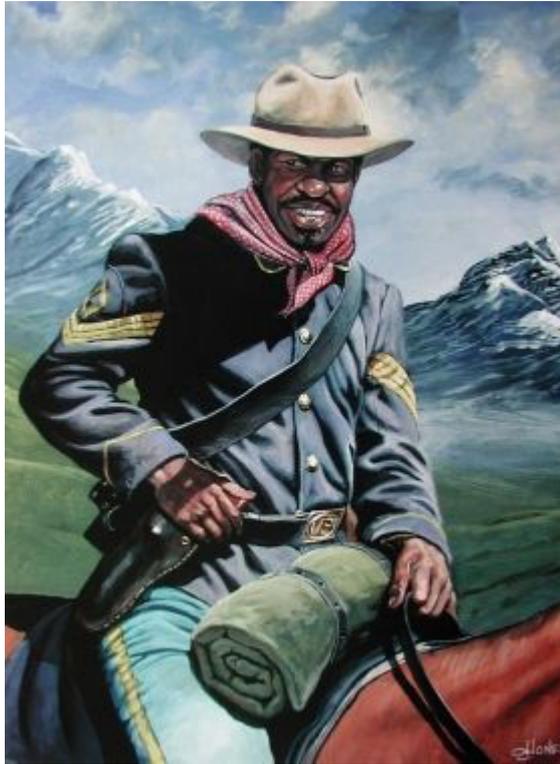


Imagem 7- Denzel Washington – Cena do Filme Magnificent Seven



Imagem 8- Buffalo Soldier on Patrol, por John Jones



De acordo com essas imagens é possível inferir e identificar alguns padrões de vestimenta dos vaqueiros e combatentes da época na região.

Primeiramente, uma análise sobre as cores dos vestuários, retirando as imagens em preto e branco, mostra a presença de cinzas quentes e marrons como tonalidade principal, seguidos do preto ou cinzas frios escuros. Cores auxiliares que compõem várias das imagens também podem ser identificadas, como azul claro, amarelo e um verde muito puxado para o amarelo, existe também a presença de um branco creme. Isso mostra a prevalência de cores terrosas e do preto compondo a maioria das roupas.

Com relação às peças de vestimentas, é possível identificar que existem pelo menos 3 padrões para roupas femininas e 3 para masculinas. O primeiro dos dois é a roupa dos colonizadores e seus descendentes, não todas as suas variações, uma vez que isso depende da origem dessas pessoas, de onde elas vieram, mas de forma generalizada, principalmente nos filmes se utiliza muito do sobretudo, botas de cano alto, variados chapéus, calças e cintos, onde normalmente ficam guardados as armas e munições, no entanto isso era muito mais utilizado na roupa masculina, como se pode ver. O vestuário feminino desse tipo difere bastante, sendo o padrão europeu para mulheres no século XVIII, ou seja, longos vestidos, espartilhos, chapéus gran-

des e pouca mobilidade, no entanto as cores de vestidos eram bem mais variadas para as mulheres.

Imagem 9- Alfredo Rodriguez, Buffalo Caller



Imagem 10- Alfredo Rodriguez, Bringing his Bride home



Imagem 11- John Coleman – Unconquered



Imagem 12- Bama James – Pow Wow Dancer



Imagem 13- Tonto Apache Woman – San Carlos Indian Reservation



Imagem 13- Sai Buffalo Mask – Edward S. Curtis

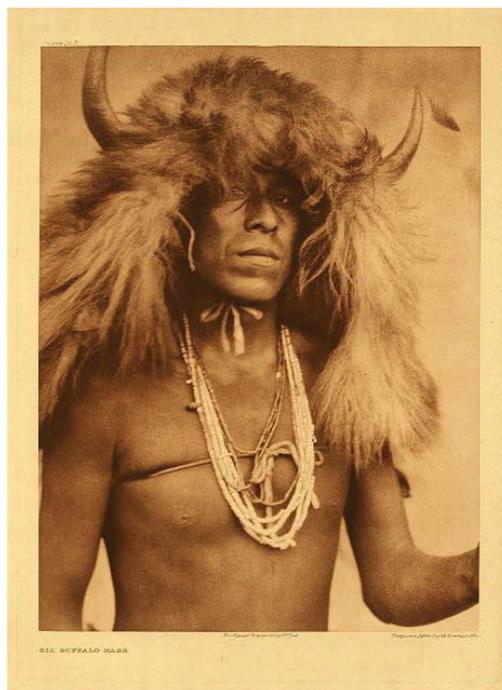


Imagem 14- Urewicki da tribo Lemhi Shoshone, foto sem autor



Depois de coletar imagens sobre *cowboys* e pessoas que viviam em cidades, ainda era preciso analisar as roupas dos norte-americanos nativos. Essas são mais difíceis de analisar, pois envolvem mais do que um vestuário padrão. Os adornos dos americanos variam de acordo com sua tribo e, como não é o objetivo listar todas as tribos norte americana, então, mostrar de forma generalizada essas pessoas, assim como os colonizadores, consegue passar a ideia que procuro para a sensação de jogo (essa que será falada mais à frente no texto). Logo, é possível notar que existe uma diferença entre esses tipos de vestimenta e os anteriores, agora, calças e sapatos são bem mais rústicos, mas bem adaptados ao bioma semiárido, planícies e florestas. É fácil notar as roupas mais longas e com poucas peças, colares, cocares e adornos com partes de animais mortos também é algo presente nessa estética.

5.2 Arquitetura

Assim como as vestimentas, a arquitetura da época compõe a ambientação e a narrativa do jogo, tornando-o mais acreditável para quem está jogando. Semelhante ao processo das vestimentas, um álbum com imagens foi criado usando o Pinterest e neste relatório foram colocadas as imagens principais. Seguem as imagens 15 até 21, com as referências principais e o link para o Pinterest se encontra nas referências bibliográficas.

Imagem 15- Oklahoma Attractions-Pioneers and Prairie Song Living Museum



Imagem 16- Sergio Leone- Cidade cinematográfica

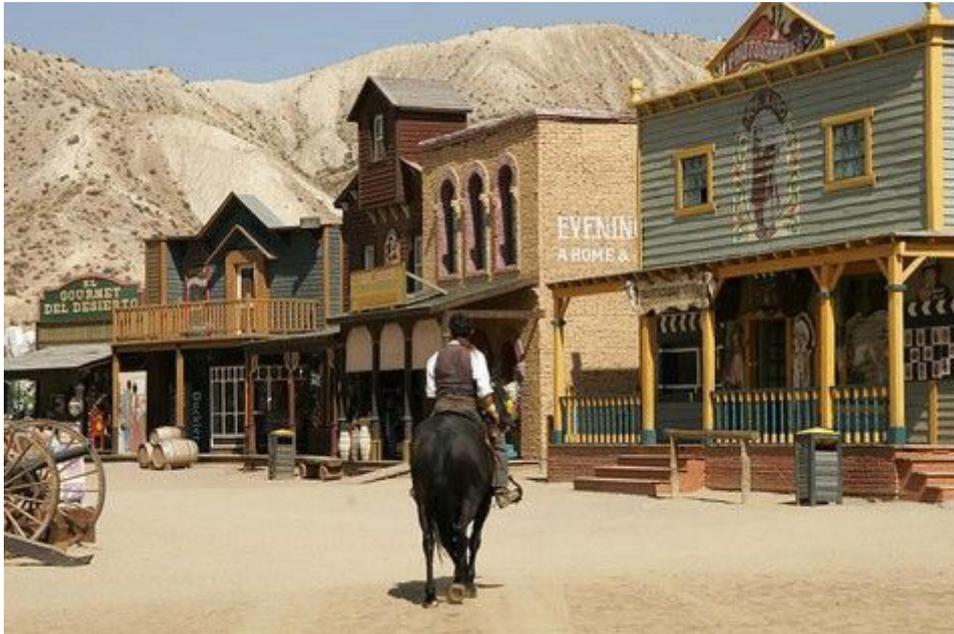


Imagem 17- Second Class Saloon – Taverna na cidade Nome no Alaska 1887

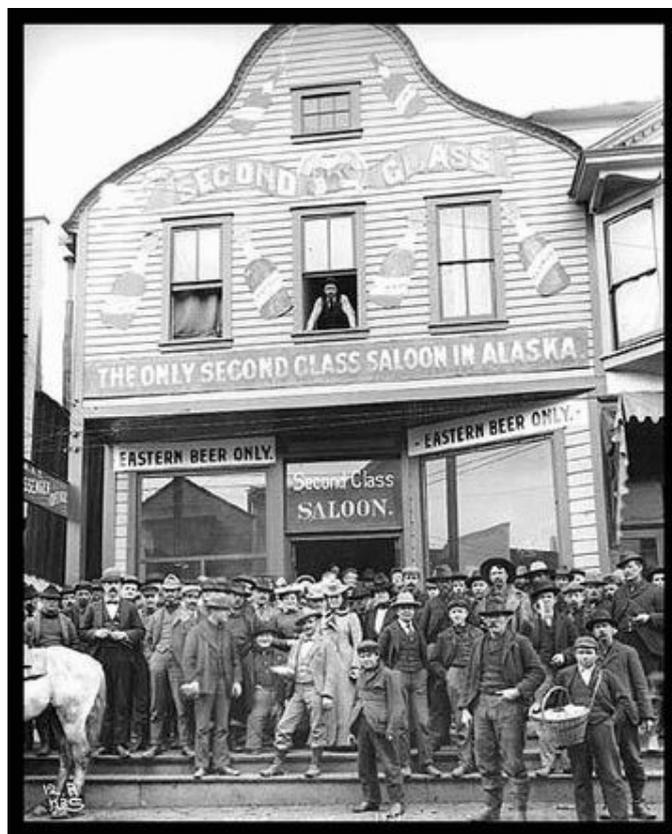


Imagem 18- Cidade de Blackhawk Colorado, foto sem autor

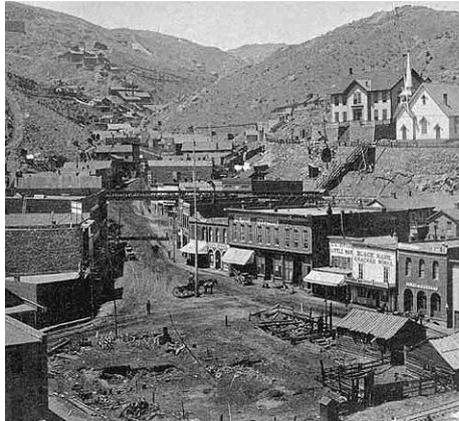


Imagem 19- Campo Sioux, foto sem autor

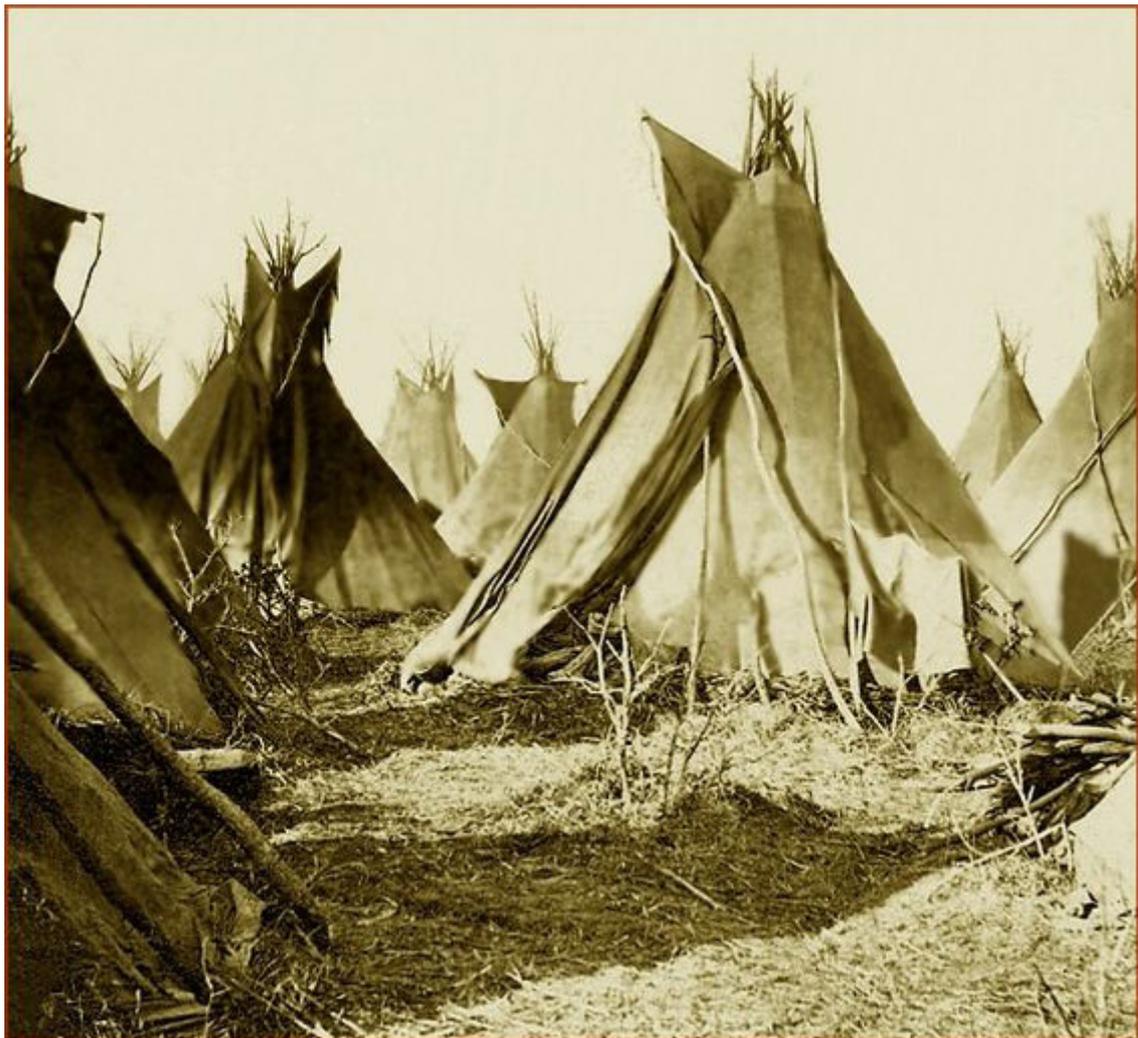


Imagem 20- Vilarejo de Huron-Wendat em Toronto- Archeological Services Inc

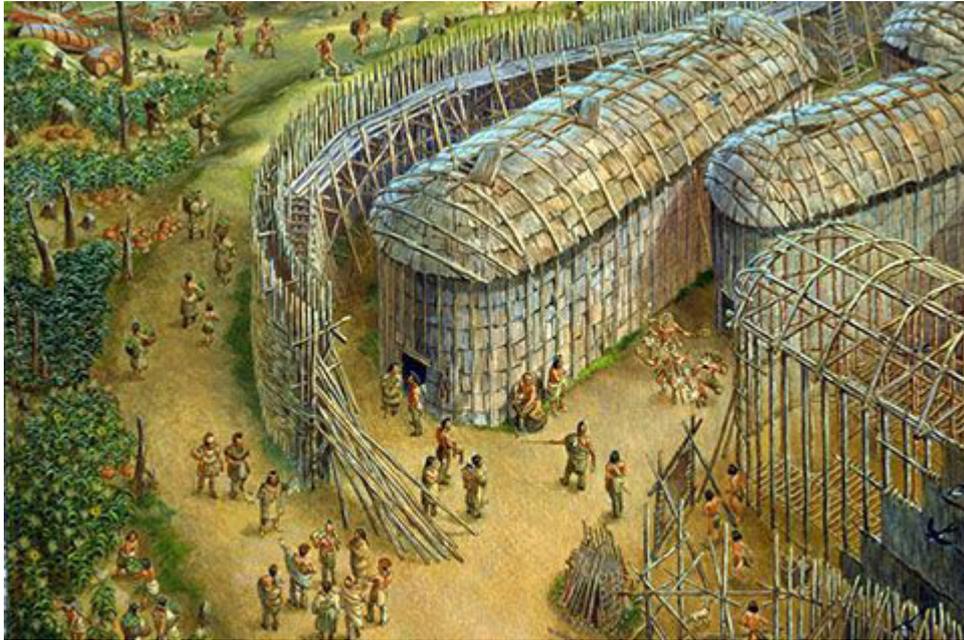
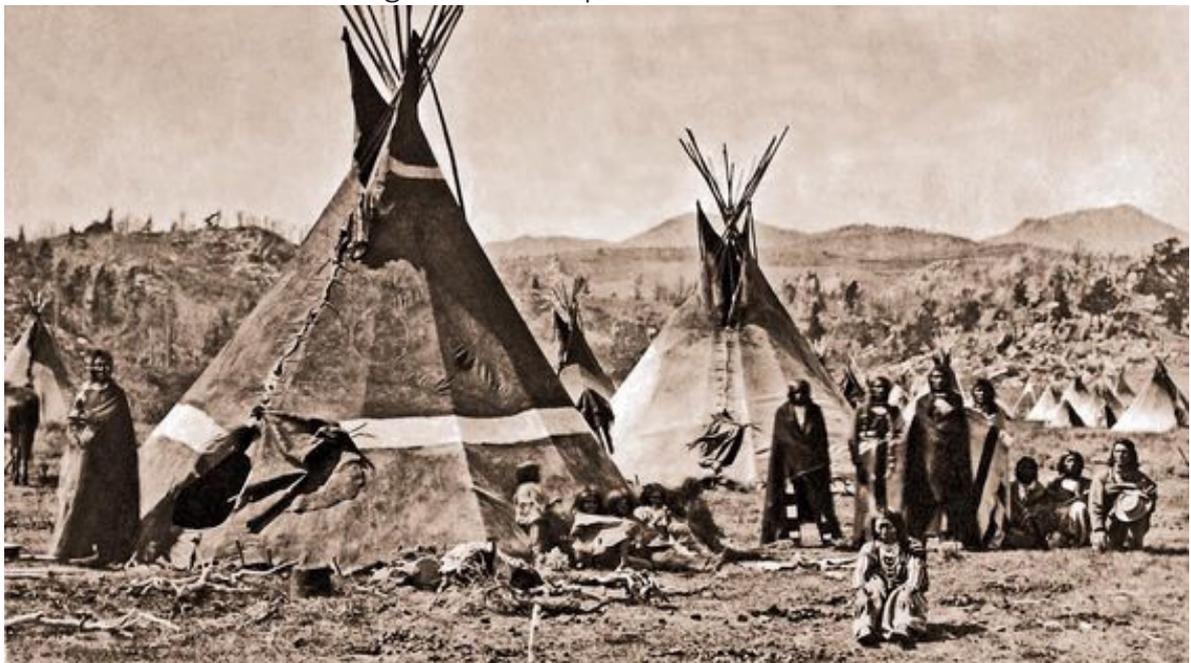


Imagem 21- Campo Shoshoni- 1870



Sobre a análise da arquitetura é possível notar dois grandes grupos, a dos descendentes de colonizadores e a dos nativos americanos. Na primeira é evidente o uso de um tipo de estilo arquitetônico denominado “False Front” que, de acordo com o site History Colorado é quando uma parede se estende por cima do teto da constru-

ção para criar uma faixa mais bonita. Além disso, o formato e o estilo de construções como igrejas era diferente, mais parecida com igrejas na Europa.

Na segunda parte temos as construções dos nativos, que consistem não só em cabanas feitas de pano e madeira, mas também com totens e construções completamente de madeira, essas normalmente importantes e símbolos na sociedade. Quando na encosta dos planaltos, as estruturas arquitetônicas se tornam parecidas com casas de pedra e terra formando uma organização parecida com uma cidade por assim dizer. Quando mais perto de florestas e com mais acesso a madeira, as tribos também construíram vilarejos fortificados, com paredes de toras de madeira e casas com estruturas do mesmo material.

Algo que também pode ser analisado é a presença de uma paleta de cores muito similar a das roupas, mas com os marrons e amarelos mais presentes em vez do cinza, e o branco também fica mais em evidência.

5.3 Veículos

Meios de transporte no século XIX, principalmente a ferrovia, fazem parte da expansão para o Oeste, esta que permitiu a exploração do território dos Estados Unidos na época. Trens e seus trilhos foram a razão de conflitos entre os nativos e os colonizadores. Mesmo que muitos meios de transporte não seja mais utilizáveis após o apocalipse zumbi, eles compõem a ambientação e existem como tecnologia. Assim, um álbum com imagens de meios de transporte foi criado no Pinterest para reunir não só informações sobre trens, mas também outros transportes da época. Seguem as imagens 22 até 26, com as imagens principais para a pesquisa e o link para o álbum fica nas referências bibliográficas.

Imagem 22- 16th Street Denver, sem autor

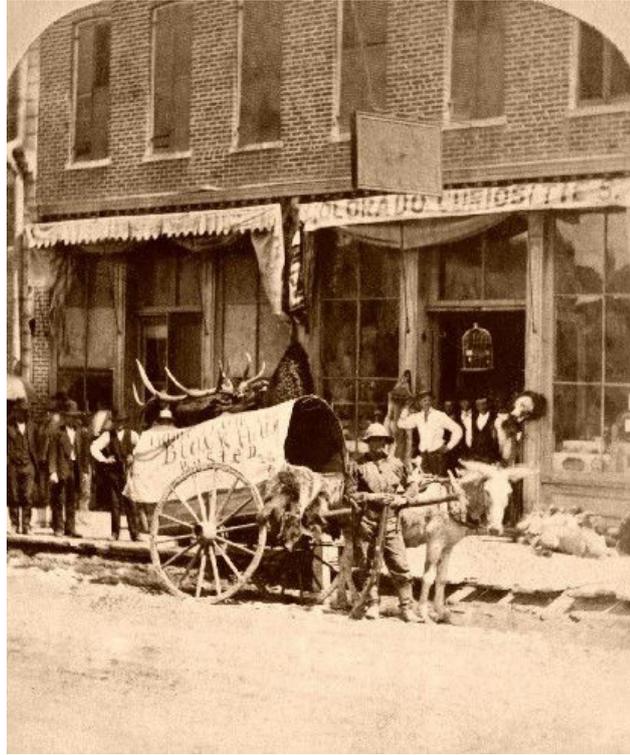


Imagem 23- Dome Mine Railway-Porcupine- Ontario



Imagem 24- pioneiros, foto sem autor



Imagem 25- Union Pacific Rail Road locomotive-1894



Imagem 26- Três patrulheiros texanos, foto sem autor



Uma outra parte importante sobre essa época é a ferrovia e os meios de transporte. Com o advento dessa tecnologia novos lugares puderam ser conectados dentro de uma região e foi por meio da construção das ferrovias que o governo conseguiu explorar a parte oeste dos Estados Unidos. Além das máquinas a carvão é possível notar mais dois tipos de transporte utilizado, a carroça ou carruagem e os cavalos, estes que usados muito mais comumente, uma vez que os nativos e os descendentes de colonizadores usavam desse animal como transporte.

5.4 Zumbis

O segundo tema do jogo, os zumbis, ao contrário do faroeste, de forma generalizada, é um tema fantástico, logo, fotografias históricas e fatos não puderam ser encontrados. No entanto, maquiagens, ilustrações e narrativas fantasiosas compõem o que existe sobre eles. Assim como nas outras pesquisas, coloquei aqui as imagens principais, sendo essas de 27- 33, e o link para o álbum se encontra na sessão de referências bibliográficas.

Imagem 27- Pancoast, Ryan- Army of the Damned, Imagem para Magic the Gathering



Imagem 28- E.M., Gist – Imagem de capa para o jogo Dead Reign RPG



Imagem 29- Platts, Devin – Imagem para o jogo Blight of the Immortals



Imagem 30- Scott Altmann – Imagem de capa para o livro The Zombies of Lake Woebegotten



Imagem 31- Steven Belledin – Arte para Magic the Gathering



Imagem 32- Dungeons&Dragons 5e – Imagem para a expansão Curse of Strahd



Imagem 33- Maquiagem feita para o seriado Walking Dead



Algo que se pode notar quanto a características específicas do padrão visual dos zumbis coletados aqui são os olhos e a cor de pele. Esses, muitas vezes sem pupilas, são quase todos embranquecidos, representando a falta de visão e a pele cinza e esverdeada indicando esse apodrecimento e a falta de sangue correndo nas veias.

Como já falado antes, os zumbis são tratados nesse caso como uma infecção que causam mais mortos-vivos, mesmo que não se saiba exatamente o que causou esse processo. Essa estética do morto-vivo que começou a ser criada a partir da década de 70, com George A. Romero, após o filme *Night of the Living Dead*, traz o zumbi como um ser humano em um estado putrefato, com suas funções corporais quase que todas inativas fazendo sua pele apodrecer. Esse elemento normalmente é explicado com de argumentos científicos, tentando assimilar a essência do zumbi a ficção científica, mas como já falado existe uma outra origem para o zumbi ou morto-vivo.

Em *Dead West* essa estética se mistura com outras partes da temática, ou seja, o fato de que as pessoas do faroeste se tornam zumbis e os vivos restantes precisam sobreviver a essa epidemia de mortos-vivos cria a ambientação do jogo em questão de tensão e sobrevivência, quesitos discutidos mais à frente nesse texto. Além disso a parte da religião acaba se tornando mais evidente uma vez que os jogadores podem usar dela como elemento mágico posteriormente.

6. Conjunto de Regras

Tendo em vista a definição de jogo, fica aparente que é preciso de regras para que ele funcione, e no RPG esse conjunto de regras é comumente chamado de sistema. Nessa seção serão explicados alguns dos sistemas mais famosos e que foram úteis para a criação do jogo *Dead West*.

Assim como já citado, jogos podem conter partes de aleatoriedade e parte de estratégia e, em RPGs, o que normalmente representa a parte de aleatoriedade são os tipos e/ou a quantidade de dados que são usados, normalmente para se entender o resultado de alguma ação de uma personagem. O jeito que eles funcionam se chama de mecânica. Por exemplo o *D&D* e o *Pathfinder*, compartilham de sistemas chamados de *D20*, já *Vampiro a Máscara*, apesar de usar o sistema *Storytelling*, juntamente com *Star Wars: RPG*, por utilizarem seus dados de forma semelhante, mesmo que em momentos diferentes, possuem a mecânica chamada de *dicepool*, que será explicada a seguir em contraste com algumas outras. O *G.U.R.P.S.* já é em si um sistema e ele é utilizado para criação de jogos de RPG, outros como *Tormenta* possuem sistemas adaptáveis, podendo ser jogado até com cartas de baralho em vez de dados.

Esses dados normalmente são físicos, variando de um dado de 4 lados (*d4*) até um dado de 100 lados (*d100*) e eles representam probabilidades de níveis de dificuldades que os personagens jogáveis ou não podem passar. Sendo assim, atualmente eles são substituíveis por programas ou outros métodos de gerar números aleatórios. Existem outros tipos de sistemas, como aqueles que não usam dados e são baseados totalmente na retórica entre o mestre e os jogadores, também existem sistemas que usam cartas de baralho para confirmar os resultados das ações, mas esses sistemas ou são comumente mais usados em outras mídias, como o primeiro que é presente em fóruns de RPG online ou se tornaram menos populares, como o segundo, que acabou surgindo depois da consolidação dos dados físicos como algo comum a jogos de tabuleiro.

6.1 Sistema *d20*

D20 é um sistema de RPG criado em 2003 pela empresa *Wizards of the Coast*, quem atualmente possui os direitos do jogo em que esse sistema é baseado, o *Dungeons&Dragons*. O *D20* possui uma extensa gama de regras e tenta prever situações das mais variadas possibilidades. Ele possui um sistema de atributos, de habilidades, de magias e de outras regras sobre ganho de moeda, medicamentos e vários outros aspectos da vida que podem ser simulados. Para que um jogador faça uma jogada é

preciso que ele role um dado de 20 lados e some o resultado dessa rolagem com algum número ditado pelo bônus que aquela personagem possui dentro da jogada feita. Esse bônus normalmente é composto por um modificador relacionado ao atributo que a personagem possui junto a outro modificador vindo de um subatributo, ou mais comumente chamado, habilidade.

Por exemplo, no Pathfinder, outro jogo que utiliza o sistema d20 ao fazer uma jogada do tipo acrobacia e o jogador rola 15 no dado, é preciso somar agora com o bônus de acrobacia daquela personagem, que é composto do modificador de destreza + a quantidade de pontos na habilidade acrobacia + algum outro bônus que aquela personagem possa ter. Depois de somar todos os bônus ao número obtido no dado, é preciso verificar se aquele valor é maior do que a dificuldade da jogada, esta preestabelecida e depende de cada jogada. Existem também jogadas extremas, ou seja, quando um jogador rola o que é chamado de acerto ou erro crítico. O acerto crítico acontece quando o número 20 é o resultado do dado rolado, isso significa que a ação sucedeu independente dos modificadores e da dificuldade. O contrário acontece quando o número 1 aparece na rolagem do dado, significando um erro crítico, que marca a falha daquela ação independente dos modificadores ou da dificuldade.

Esse sistema, como já dito, é bem completo no sentido que as regras tentam prever várias situações, mas é preciso manter uma extensa documentação de quais são seus modificadores e quais são suas habilidades, além de contas matemáticas que podem envolver múltiplos modificadores.

6.2 Sistema Storytelling

Storytelling é um sistema de RPG focado quase que completamente na interpretação e no desenvolvimento de uma história, foi criado pela editora White Wolf em 2004 no qual as regras incentivam o narrador (mestre) a priorizar uma boa história a uma jogada ou a um teste de dados por exemplo. Nesse sistema, a capacidade cênica dos jogadores e do narrador é fundamental para que haja uma boa interação e, portanto, um bom jogo. Mesmo que seja focado em história e narrativa, o sistema storytelling possui rolagens de dados baseados em Targeting Dicepool jogando dados de 10 lados (d10). Nesse caso esse sistema consiste em rolar o dado e qualquer número resultante que seja maior do que a dificuldade predefinida significa um acerto, então várias jogadas são feitas, dependendo da quantidade de dados que a personagem possui, estes que são um reflexo de seus atributos e da quantidade de acertos totais necessários para que a ação suceda. Por exemplo, se uma jogada precisa de 2 acertos na dificuldade 7 e a personagem tem 3 no atributo necessário para realizar a ação, o jogador jogará 3 dados, se pelo menos dois dos 3 dados tiver o resultado

7 ou mais a ação é completada a favor do jogador. Algo que aumenta a dificuldade dessas jogadas é uma regra semelhante à do sistema d20, quando uma rolagem de dados resulta em 1, algum dos sucessos rolados previamente ou futuramente pelo jogador é anulado. Sendo assim, caso o a rolagem acabe com uma contagem negativa, a jogada tem uma falha crítica.

Uma mecânica de Dicepool, apesar de ter vários tipos, consiste, de forma generalizada em jogar uma quantidade específica de dados dependendo da dificuldade ou nos parâmetros que a personagem tem. Além disso esses dados simbolizam mais um valor a ser verificado do que um a ser somado, ou seja, os números acabam se tornando mais símbolos do que valores numéricos, onde é preciso procurar quantidade amostral de certos valores do que somar os encontrados. Nesse sentido apenas a quantidade de dados é mudada cada jogada e isso pode trazer problema, uma vez que quando a escala das jogadas começa a aumentar isso pode gerar uma complicação física pois aumenta a quantidade de dados. Mesmo assim, isso pode ser mitigado com a escala dos parâmetros, e a vantagem de ter marcadores simplifica contagens nas jogadas.

6.3 Star Wars: Edge of Empire

Star Wars: Edge of the Empire é um jogo que, em específico, é importante devido ao seu sistema de dados, o Dicepool, mais especificamente o Additive Dicepool. Esse sistema traz uma simplicidade ao entendimento do sucesso das jogadas, pois existem símbolos que dizem se as ações sucedem ou não, assim a única coisa que o jogador deve fazer para entender o resultado de uma jogada é reunir os dados baseados em seus parâmetros e os dados da dificuldade e fazer uma soma dos símbolos positivos e depois uma subtração desses pelos negativos. Portanto, quando um jogador precisa fazer uma jogada é necessário estabelecer uma dificuldade, representada pela quantidade de dados negativos, e uma quantidade de dados positivos, representada pelo valor do atributo do jogador. A partir daí quando a rolagem é feita juntando todos os dados, basta retirar dos símbolos positivos os símbolos negativos e, se o resultado for positivo, a ação sucede, caso contrário, ela falha.

Em Dead West foi escolhido usar dados para compor a parte de aleatoriedade no jogo, e o sistema de dados é o Additive Dicepool. Ele foi escolhido devido a simplicidade das jogadas e de contagem de dados, mesmo que com atributos maiores, mais dados sejam jogados, existe um controle do máximo que um atributo pode atingir e facilitando o entendimento e os limites do jogo.

7. Jogabilidade e Sensação de Jogo

Aqui vamos falar sobre como os jogadores jogam de fato Dead West e quais as experiências desejadas para eles. Isso inclui a parte visual, além da parte de utilização de regras e ambientação.

7.1 Ficha de personagem

Como já mencionado para que os jogadores possam jogar um RPG é preciso que eles criem uma personagem para que eles sejam imersos no universo do jogo. Isso se dá, normalmente em RPGs como Dungeons&Dragons, Vampiro: A Máscara, Star Wars: Edge of the Empire e muitos outros, por meio de uma lista de atributos, capacidades e características.

Então, para que os jogadores possam criar sua personagem é preciso que eles possuam um lugar para dar suporte a documentação de tal e esse lugar é chamado, de forma generalizada de Ficha de Personagem. A ficha, nada mais é do que o suporte onde as informações, tanto mecânicas quanto interpretativas de cada personagem, está. Normalmente é uma planilha com informações descritivas de dados pessoais como história e aparência, além de parâmetros técnicos, como a quantidade de força ou inteligência que a personagem possui, suas proficiências e suas progressões. Jogos diferentes possuem prioridades diferentes para as informações presentes em cada Ficha de Personagem, a seguir são apresentadas com as imagens 34 a 36, diferentes fichas de jogos.

Imagem 35- Ficha de Personagem do Jogo Vampiro: A Máscara

20TH ANNIVERSARY EDITION
VAMPIRE
THE MASQUERADE

Name: _____ Nature: _____ Clan: _____
 Player: _____ Demeanor: _____ Generation: _____
 Chronicle: _____ Concept: _____ Sire: _____

Attributes

Physical	Social	Mental
Strength _____ ●○○○○	Charisma _____ ●○○○○	Perception _____ ●○○○○
Dexterity _____ ●○○○○	Manipulation _____ ●○○○○	Intelligence _____ ●○○○○
Stamina _____ ●○○○○	Appearance _____ ●○○○○	Wits _____ ●○○○○

Abilities

Talents	Skills	Knowledges
Alertness _____ ○○○○○	Animal Ken _____ ○○○○○	Academics _____ ○○○○○
Athletics _____ ○○○○○	Crafts _____ ○○○○○	Computer _____ ○○○○○
Awareness _____ ○○○○○	Drive _____ ○○○○○	Finance _____ ○○○○○
Brawl _____ ○○○○○	Etiquette _____ ○○○○○	Investigation _____ ○○○○○
Empathy _____ ○○○○○	Firearms _____ ○○○○○	Law _____ ○○○○○
Expression _____ ○○○○○	Larceny _____ ○○○○○	Medicine _____ ○○○○○
Intimidation _____ ○○○○○	Melee _____ ○○○○○	Occult _____ ○○○○○
Leadership _____ ○○○○○	Performance _____ ○○○○○	Politics _____ ○○○○○
Streetwise _____ ○○○○○	Stealth _____ ○○○○○	Science _____ ○○○○○
Subterfuge _____ ○○○○○	Survival _____ ○○○○○	Technology _____ ○○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○

Advantages

Disciplines	Backgrounds	Virtues
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	Conscience/Conviction _____ ●○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	Self-Control/Instinct _____ ●○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	Courage _____ ●○○○○
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	

<p>_____</p>	<p style="text-align: center;">Humanity/Path</p> <p>○○○○○○○○○○○○</p> <p>Bearing: _____ ()</p>	<p style="text-align: center;">Health</p> <p>Bruised _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Hurt -1 _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Injured -1 _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Wounded -2 _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Mauled -2 _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Crippled -5 _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Incapacitated _____ <input type="checkbox"/></p> <p style="text-align: center;">Weakness</p> <p style="text-align: center;">Experience</p>
	<p style="text-align: center;">Willpower</p> <p>○○○○○○○○○○○○</p> <p><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p>	
	<p style="text-align: center;">Blood Pool</p> <p><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Blood Per Turn: _____</p>	

Attributes: 7/5/3 • Abilities: 13/9/5 • Disciplines: 3 • Backgrounds: 5 • Virtues: 7 • Freebie Points: 15 (7/5/2/1)

Imagem 36- Ficha de Personagem do jogo Star Wars: Edge of the Empire RPG

CHARACTER

CHARACTER NAME _____

SPECIES _____

CAREER _____

SPECIALIZATION TREES _____

STAR WARS

EDGE OF THE EMPIRE

ROLEPLAYING GAME

PLAYER _____

SOAK VALUE

THRESHOLD	CURRENT

THRESHOLD	CURRENT

RANGED	MELEE

CHARACTERISTICS

BRAWN

AGILITY

INTELLECT

CUNNING

WILLPOWER

PRESENCE

SKILLS

GENERAL SKILLS

GENERAL SKILLS	CAREER?	RANK
Astrogation (Int)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Athletics (Br)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Charm (Pr)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Coercion (Will)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Computers (Int)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Cool (Pr)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Coordination (Ag)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Deception (Cun)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Discipline (Will)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Leadership (Pr)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Mechanics (Int)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Medicine (Int)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Negotiation (Pr)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Perception (Cun)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Piloting - Planetary (Ag)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Piloting - Space (Ag)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Resilience (Br)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Skullduggery (Cun)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Stealth (Ag)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Streetwise (Cun)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Survival (Cun)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Vigilance (Will)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢

COMBAT SKILLS

COMBAT SKILLS	CAREER?	RANK
Brawl (Br)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Gunnery (Ag)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Melee (Br)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Ranged - Light (Ag)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Ranged - Heavy (Ag)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢

KNOWLEDGE SKILLS

Core Worlds (Int)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Education (Int)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Lore (Int)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Outer Rim (Int)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Underworld (Int)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Xenology (Int)		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
Other:		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢

CUSTOM SKILLS

		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢
		▢▢▢▢▢▢▢▢▢▢

WEAPONS

WEAPON	SKILL	DAMAGE	RANGE	CRIT	SPECIAL

TOTAL XP

AVAILABLE XP

Permission granted to photocopy for personal use. ©JLW 2011. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com

7.2 Progressão da Personagem

A narrativa de uma história trás uma progressão para suas personagens e em jogos com características desse tipo, é esperado que jogadores também possam experienciar isso. Em RPGs é comum que se usem níveis para marcar a progressão de cada personagem. Cada nível representaria uma progressão de alguma forma, seja o aumento de algum parâmetro ou alguma habilidade nova e é importante que os jogadores sintam que as suas personagens estejam melhorando ou pelo menos mudando de alguma forma, para que haja uma sensação de recompensa e para que novos desafios possam ser vencidos. Em *Dungeon&Dragons* existem 20 níveis base para que as personagens possam progredir, cada nível se torna mais difícil de se atingir e recompensas maiores são ganhas ao fazê-lo. Em *Vampiro: A Máscara*, no entanto, não existem níveis em si, apenas parâmetros que são melhorados.

Esses valores podem ser aumentados ou ganhos utilizando um medidor chamado, de forma generalizada, de Experiência, que serve como um parâmetro de progressão. Esses pontos de Experiência, como o nome já insinua servem para melhorar o que a personagem sabe, fazendo com que, de certa forma, ela passe de nível. Esse termo “Experiência” é de forma generalizada o mais comum entre jogos, uma vez que é fácil de entender para que ele serve.

Como já citado, existem parâmetros a serem melhorados e habilidades a serem ganhas, e cada jogo possui uma certa quantidade e qualidade de cada um deles. Esses parâmetros, normalmente mostram as capacidades físicas e mentais de cada personagem e suas prioridades comumente são escolhidos pelos jogadores. É comum também que eles sejam divididos em 6 categorias básicas: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Esses parâmetros irão possuir nomes e descrições diferentes para que eles se adaptem ao jogo em que estão sendo aplicados, mas de forma generalizada é fácil de identificar como cada um usou essas medidas.

Em *Dead West* os parâmetros são chamados de Atributos e são baseados no jogo *Star Wars: Edge of the Empire*, no qual esses são: Força, Agilidade, Astúcia, Intelecto, Vontade e Carisma. Cada um desses parâmetros foi escolhido não só por semelhança aos outros jogos, mas porque representam as características físicas e mentais quantificadas, ou seja, podem ser usados para representar dentro do jogo, a potencialidade de cada personagem de uma forma que os jogadores entendam. Por exemplo, quando uma personagem possui 4 de carisma, isso, nesse caso significa que o jogador tem 4 dados para serem jogados a seu favor e se o máximo de dados é 6, significa que a personagem possui esse atributo acima da média, o que também acaba gerando um entendimento interpretativo de cada personagem.

Diferentemente de jogos como D&D e Pathfinder, Dead West utiliza regras de progressão para as personagens de forma semelhante a Vampiro: A Máscara e Star Wars: Edge of the Empire, já que as personagens não progridem usando seus pontos de Experiência num sistema de níveis para quantificar sua evolução, mas sim, possuem, em suas fichas, campos onde a Experiência pode ser investida e assim pequenas partes de cada personagem são evoluídas de acordo com o investimento. No entanto, diferente ainda desses jogos citados, Dead West foca em um outro tipo de customização de personagem, pois os parâmetros que progridem são os Atributos e as proficiências.

Proficiência é o termo usado nesse caso para determinar o que seriam as “classes” em outros jogos, ou seja, mais um mecanismo de padronização de e arquétipo de certos tipos de personagens. Por exemplo, em Dungeons & Dragons existem 12 classes básicas: Bárbaro, Bardo, Bruxo, Clérigo, Druida, Feiticeiro, Guerreiro, Ladino, Mago, Monge, Paladino e Patrulheiro. Essas definições servem para que cada personagem se encaixe em uma função dentro do jogo, como ser o usuário de magias, a personagem focada em batalha, em interações sociais etc. e para que o jogo em si, possa controlar melhor como cada personagem age. Outros jogos podem ter nomes ou interpretações diferentes dessa função da Classe, como por exemplo, em Vampiro: a Máscara, existem os Clãs que possuem funções e características semelhantes, quando se fala em jogabilidade e função dentro do jogo, às classes do D&D.

Em Dead West a proficiência tem essa função, ela delimita o que cada personagem pode fazer e garante uma função a ela. Nesse caso, no entanto, não existem proficiências predefinidas, mas sim bônus predefinidos para uma proficiência. Isso foi escolhido para que os jogadores pudessem escolher o que eles quiserem para representá-los e para que pudessem ser mais ágeis na criação de personagem.

Quando alguém cria uma proficiência em Dead West, essa personagem modifica um ou mais dados em jogadas que remetam à aquela proficiência. Essa definição vaga de quando o bônus é aplicado foi feita de forma proposital para que essa interação precise ser feita entre o Game Master e o jogador. Mas, para que essa definição não ficasse tão vaga é preciso que o jogador defina por si essa proficiência através de um texto, esse com espaço reservado na ficha.

7.3 Derrota e Vitória

Uma das condições de jogo já explicadas é a de vitória e derrota. No caso dos RPGs a parte da derrota se dá bem claramente quando a personagem que o jogador está controlando, interpretativamente, morre. Para que isso aconteça é preciso medir como cada personagem chega até esse estado. O recurso mais comum para medir

essa progressão são os Pontos de Vida ou Health Points em inglês. Esse valor serve para medir diretamente o quão cada personagem se encontra mais perto da sua morte, mas não de uma forma como idade e sim como o quão injuriado essa personagem está. Sendo assim, usualmente quando os pontos de vida de uma personagem chegam a 0, ela morre. Em Dead West isso também é usado, cada personagem possui uma quantidade de pontos de vida e quando esses chegam a zero, significa que a personagem morreu e se tornou um zumbi.

Mas, a condição de vitória é muito mais difícil de se atingir, como um jogo interpretativo e com a narrativa interativamente criada, a não ser que se esteja jogando uma aventura pré-construída, saber qual o final do jogo para um RPG não é algo claro, uma vez que se está jogando de forma imersiva com uma personagem e, basicamente, a condição de derrota é a sua morte, enquanto ela estiver viva ainda existe a possibilidade de se jogar mais e ter mais narrativas.

Em Dead West, não existem histórias pré-construídas, pois o objetivo é que cada jogador possa vivenciar a construção do próprio legado em meio ao apocalipse. Esse elemento de tentar fazer com que a vida da sua personagem se prolongue o máximo possível é importante para que a narrativa construída no jogo se desenvolva e as personagens tenham sua própria história além de criar a tensão de estar entre a vida e a morte.

7.4 Sobrevivência e tensão

Uma das sensações de jogo e de temática envolvendo mortos-vivos, já citada é a sobrevivência. Esse elemento de jogabilidade compõe a narrativa e é algo essencial para fazer com que os jogadores consigam experienciar um mundo cheio de inimigos e morte ao redor. Quando se fala de sobrevivência, no entanto está tentando se referir ao fato de que em histórias com a temática de apocalipse zumbi, os jogadores são basicamente os únicos que estão vivos e estão sempre em situações de tensão para que possam continuar assim. É desejado que esse ambiente ocorra para que a ambientação possa ser notada e que a história possa ser passada mais facilmente.

Sobrevivência também é um gênero de jogo atual e utilizado em jogos como, Frost Punk (2018), DayZ (2013), Don't Starve (2013), Subnautica (2018) e Minecraft(2011), pois quem está jogando precisa fazer algo para continuar vivendo, como coletar recursos, se esconder de inimigos ou derrotá-los.

Em Dead West a sobrevivência começa quando o apocalipse zumbi acontece, e os seres humanos acabam por virar zumbis que se alimentam de carne. Esse gênero também é reforçado pela jogada de dados, uma vez que eles dão ao jogo um elemento de aleatoriedade. Dados criam a chance de errar, o que acaba por causar mais tensão as situações, mas também desafios diferentes a cada jogada.

8. Testes de jogabilidade e balanceamento

Para validar as minhas escolhas para o jogo, comecei a fazer testes com as regras criadas até o momento. Cada teste teve seu objetivo e fez parte de momentos do desenvolvimento do jogo diferentes.

Em maio de 2015, criei a primeira ideia do jogo, contendo zumbis e várias magias. Aqui foi testado mais o conceito: Será que era divertido usar magias baseadas nas religiões para derrotar zumbis? Será que existe muita tensão? As fichas de personagem eram preliminares, mas já era rápido de se criar e a mecânica de dados já era baseada em Star Wars. Foram utilizadas fichas de papel e o teste foi feito com 2 pessoas além do mestre, essas que já eram iniciantes em outros jogos de RPG. Foram usados dados do jogo Star Wars: Edge of the Empire e a sessão durou 3 horas.

Em janeiro de 2017, regras próximas das finais já existiam e com elas já estavam podendo ser testadas regras próprias do Dead West, como a quantidade de Pontos de Vida e de combate com inimigos. Ainda não haviam religiões, equipamentos fixos nem um sistema de progressão. Agora os jogadores estão a testar as jogabilidades básicas, como rolagem de dados, e as regras para movimentação são iguais ao Pathfinder. Continuaram sendo usadas fichas de papel criadas na hora e dados do Star Wars. A sessão durou 6 horas e 4 novos jogadores foram selecionados

Já em maio de 2017, religiões foram adicionadas às regras. Elas são muito fortes e os elementos de magia estão deixando o jogo muito fácil. Os elementos religiosos estão muito fantasiosos e impactantes, não servindo para o propósito de serem preliminares. Isso acaba por tirar muita da dificuldade e fazendo com que as ações progredam fora do compasso. A sessão durou 6 horas e 3 dos jogadores anteriores participaram dela

Durante julho de 2017, testes foram feitos para balancear as religiões e elas estão ficando mais sucintas, mas são presentes no jogo, no sentido de ainda terem impacto na jogabilidade. As novas versões das religiões foram testadas aqui, mesmo que incompletas, recebendo já um feedback melhor para o compasso do jogo. A sessão foi semelhante a anterior. no sentido que as mesmas pessoas jogara e o tempo da sessão foi o mesmo.

Em outubro de 2017, Foi criado e testado um sistema de experiência para que haja progressão dos personagens as religiões estão completas. Houve um feedback dos jogadores falando sobre a falta de ateísmo como opção, já que parecia que eles estavam sendo obrigados a escolher uma religião. As jogadas de dados usando o

sistema de dicepool, mas em situações parecidas com o d20 estão sendo mais rápidas. Essa sessão durou 6 horas e 4 novos jogadores testaram as regras

Em janeiro 2018, as regras ficaram mais esclarecidas em um arquivo de texto digital, ainda falta bestiário, equipamentos, mapas e história base, mas a descrição das atividades e rolagens de dados foi feita, possibilitando usar a mecânica de formas variadas. Os mesmos jogadores da sessão de maio de 2017 participaram e as fichas continuam sendo criadas a mão.

9. Suporte para jogo

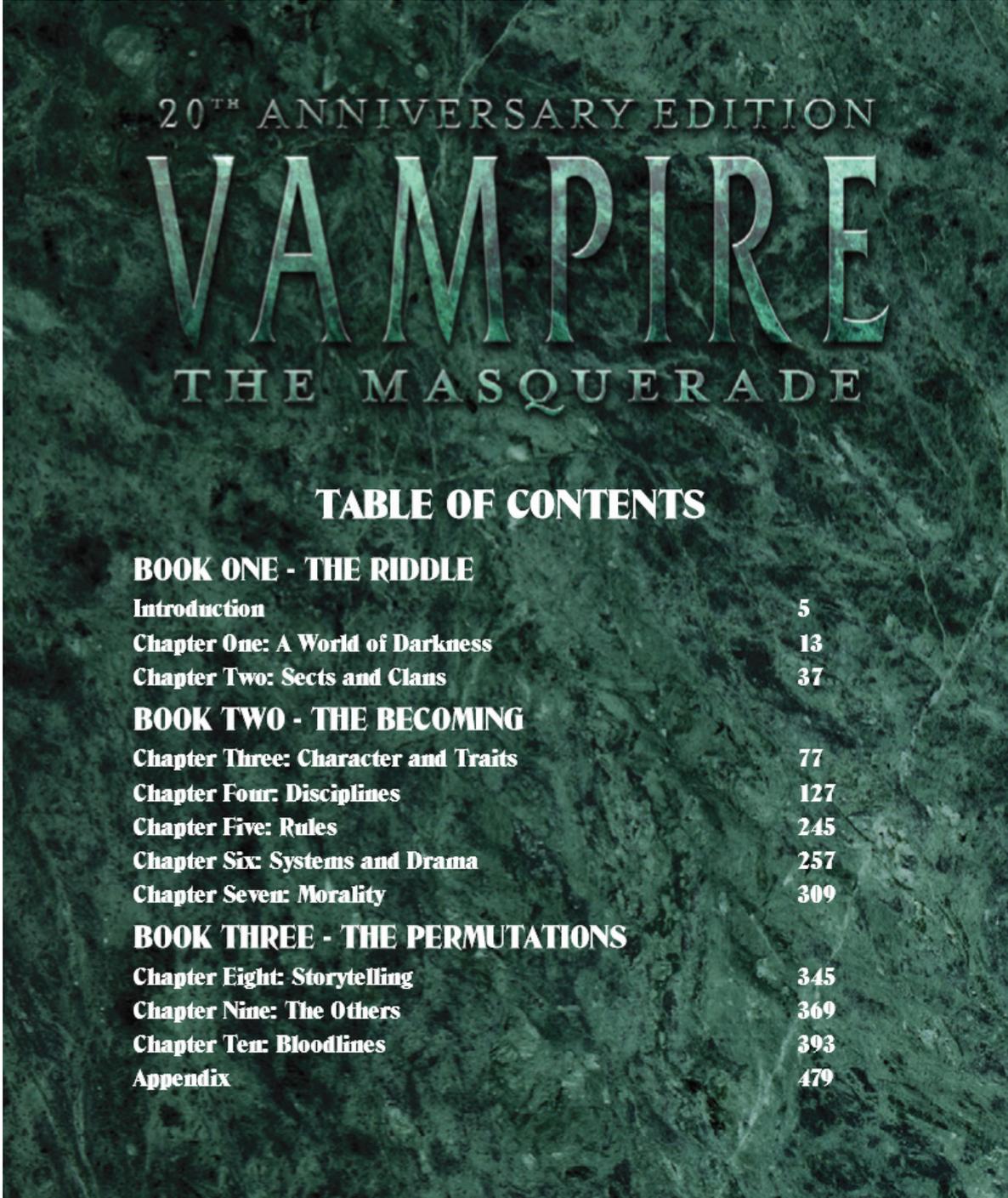
Agora é preciso compilar essas regras em algum local para que os jogadores e o mestre possam saber como jogar e checar regras e parâmetros sem precisar falar diretamente com o desenvolvedor, ou seja eles precisam de uma interface para jogar. Essa interface em jogos de RPG normalmente se dá por um livro de regras, sendo ele físico ou digital, a criação de um compilado de páginas para que quem está jogando possa ter acesso ao jogo e suas regras é algo normal.

Alguns exemplos disso são os jogos já citados, como D&D, Vampiro: A Máscara e Star Wars: Edge of the Empire, todos esses possuem livros que compilam seus sistemas e mecânicas e possuem versões digitais também, com *eBooks*. Um grande problema dessa mídia, no entanto é percebido por jogadores e mestres quando é preciso adicionar regras, mecânicas novas no jogo ou expansões de conteúdo. Para as empresas isso é um interessante meio para conseguir mais dinheiro após o lançamento do jogo, uma vez que novas edições significam atualizações e modos novos de jogar, pessoas acabam comprando.

Como jogo interpretativo e de caráter teatral é importante falar sobre essa mídia e sua abertura para interpretações visuais variadas, mesmo que com imagens de suporte dentro desses livros, não é o suficiente para ter uma visualização de todos os tipos de interação e todos os lugares visitados dentro de uma partida. Mas, como existem tantas possibilidades e interações diferentes, assim como interpretações variadas sobre regras e situações, outras plataformas para jogos, como jogos digitais em consoles ou no computador não seriam suficientes também, uma vez que a capacidade de processamento e desenvolvimento gráfico seria algo que deixaria o jogo muito pesado para os computadores.

Livros de RPG seguem estruturas diferentes, uma vez que cada um possui prioridades diferentes para a experiência, mas de forma macro é possível ver semelhanças entre jogos com o sistema d20 por exemplo, e o contraste disso com outros que utilizam o sistema Storytelling. As imagens 37 a 40 servem para mostrar o sumário e como cada livro organiza suas informações para passar aos jogadores.

Imagem 37- Sumário do Livro Vampiro: A Máscara Edição de 20 anos.



20TH ANNIVERSARY EDITION

VAMPIRE

THE MASQUERADE

TABLE OF CONTENTS

BOOK ONE - THE RIDDLE

Introduction 5

Chapter One: A World of Darkness 13

Chapter Two: Sects and Clans 37

BOOK TWO - THE BECOMING

Chapter Three: Character and Traits 77

Chapter Four: Disciplines 127

Chapter Five: Rules 245

Chapter Six: Systems and Drama 257

Chapter Seven: Morality 309

BOOK THREE - THE PERMUTATIONS

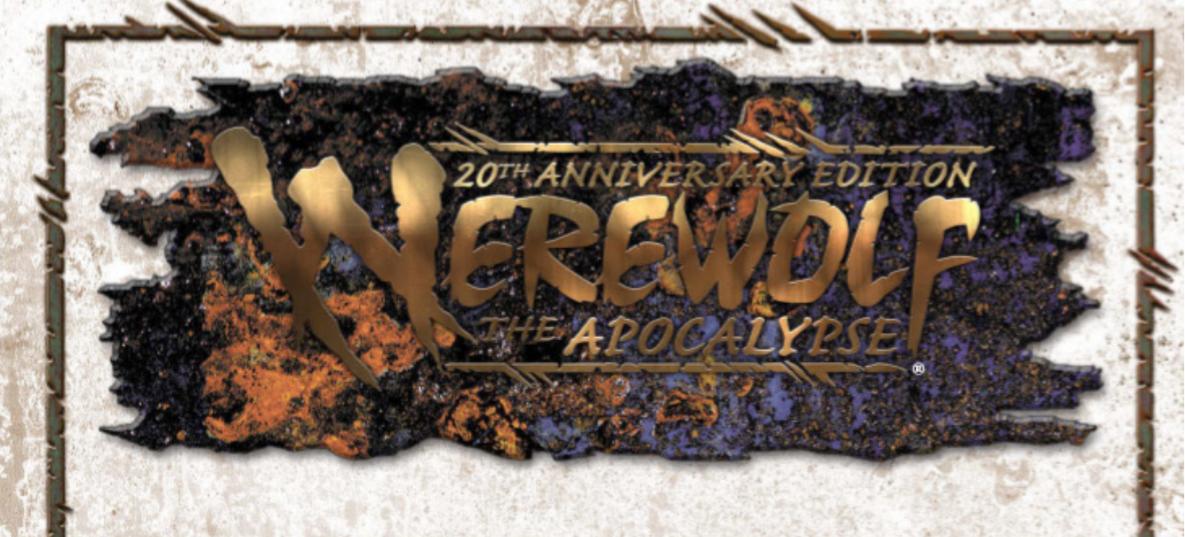
Chapter Eight: Storytelling 345

Chapter Nine: The Others 369

Chapter Ten: Bloodlines 393

Appendix 479

Imagem 38- Sumário do livro Lobisomem: O apocalipse Edição de 20 anos.



Contents

<i>Prologue: The Eighth Sign</i>	1
<i>Book One: The Wyld</i>	26
<i>Introduction</i>	28
<i>Chapter One: A World of Darkness</i>	34
<i>Chapter Two: The Garou</i>	72
<i>Book Two: The Weaver</i>	106
<i>Chapter Three: Character and Traits</i>	108
<i>Chapter Four: Gifts, Rites and Fetishes</i>	150
<i>Chapter Five: Rules</i>	230
<i>Chapter Six: Systems and Drama</i>	242
<i>Chapter Seven: The Spirit World</i>	304
<i>Book Three: The Wurm</i>	334
<i>Chapter Eight: Storytelling</i>	336
<i>Chapter Nine: Allies</i>	364
<i>Chapter Ten: The Enemy</i>	422
<i>Appendix</i>	470

Imagem 39- Sumário do Livro Core Rulebook do Pathfinder

TABLE OF CONTENTS			
Chapter 1: Getting Started	8	Chapter 7: Additional Rules	166
Using This Book	9	Alignment	166
Common Terms	11	Vital Statistics	168
Example of Play	13	Movement	170
Generating a Character	14	Exploration	172
Ability Scores	15		
Chapter 2: Races	20	Chapter 8: Combat	178
Dwarves	21	How Combat Works	178
Elves	22	Combat Statistics	178
Gnomes	23	Actions in Combat	181
Half-Elves	24	Injury and Death	189
Half-Orcs	25	Movement and Distance	192
Halfings	26	Combat Modifiers	195
Humans	27	Special Attacks	197
		Special Initiative Actions	202
Chapter 3: Classes	30	Chapter 9: Magic	206
Character Advancement	30	Casting Spells	206
Barbarian	31	Spell Descriptions	209
Bard	34	Arcane Spells	218
Cleric	38	Divine Spells	220
Druid	48		
Fighter	55	Chapter 10: Spells	224
Monk	56	Spell Lists	224
Paladin	60	Spell Descriptions	239
Ranger	64		
Rogue	67	Chapter 11: Prestige Classes	374
Sorcerer	70	Arcane Archer	374
Wizard	77	Arcane Trickster	376
		Assassin	378
Chapter 4: Skills	86	Dragon Disciple	380
Acquiring Skills	86	Duelist	382
Skill Descriptions	87	Eldritch Knight	384
		Loremaster	385
Chapter 5: Feats	112	Mystic Theurge	387
Prerequisites	112	Pathfinder Chronicler	388
Types of Feats	112	Shadowdancer	391
Feat Descriptions	113		
Chapter 6: Equipment	140	Chapter 12: Gamemastering	396
Wealth and Money	140	Starting a Campaign	396
Weapons	140	Building an Adventure	396
Armors	149	Preparing for the Game	401
Special Materials	154	During the Game	402
Goods and Services	155	Campaign Tips	404
		Ending the Campaign	406
		Chapter 13: Environment	410
		Dungeons	410
		Traps	416
		Sample Traps	420
		Wilderness	424
		Urban Adventures	433
		Weather	437
		The Planes	440
		Environmental Rules	442
		Chapter 14: Creating NPCs	448
		Adept	448
		Aristocrat	449
		Commoner	449
		Expert	450
		Warrior	450
		Creating NPCs	450
		Chapter 15: Magic Items	458
		Using Items	458
		Magic Items on the Body	459
		Damaging Magic Items	459
		Purchasing Magic Items	460
		Magic Item Descriptions	460
		Armor	461
		Weapons	467
		Potions	477
		Rings	478
		Rods	484
		Scrolls	490
		Staves	491
		Wands	496
		Wondrous Items	496
		Intelligent Items	532
		Cursed Items	536
		Artifacts	543
		Magic Item Creation	548
		Appendix 1: Special Abilities	554
		Appendix 2: Conditions	565
		Appendix 3: Inspiring Reading	568
		Appendix 4: Game Aids	569
		Open Game License	569
		Character Sheet	570
		Index	572

Imagem 40- Sumário do Livro do jogador do Dungeons&Dragons quinta edição

PREFÁCIO	4	PARTE 2	171
INTRODUÇÃO	5	CAPÍTULO 7: UTILIZANDO HABILIDADES	173
Mundos de Aventura.....	5	Valores de Habilidades e Modificadores.....	173
Usando Este Livro.....	6	Vantagem e Desvantagem.....	173
Como Jogar.....	6	Bônus de Proficiência.....	173
Aventuras.....	7	Testes de Habilidade.....	174
PARTE 1	9	Usando Cada Habilidade.....	175
CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGENS	11	Testes de Resistência.....	179
Além do 1º Nível.....	15	CAPÍTULO 8: AVENTURANDO-SE	181
CAPÍTULO 2: RAÇAS	17	Tempo.....	181
Escolhendo uma Raça.....	17	Movimento.....	181
Anão.....	18	O Ambiente.....	183
Elfo.....	21	Interação Social.....	185
Halfing.....	26	Descanso.....	186
Humano.....	29	Entre Aventuras.....	186
Draconato.....	32	CAPÍTULO 9: COMBATE	189
Gnomo.....	35	A Ordem do Combate.....	189
Meio-Elfo.....	38	Movimento e Posição.....	190
Meio-Orc.....	40	Ações em Combate.....	192
Tiefling.....	42	Realizando um Ataque.....	193
CAPÍTULO 3: CLASSES	45	Cobertura.....	196
Bárbaro.....	46	Dano e Cura.....	196
Bardo.....	51	Combate Montado.....	198
Bruxo.....	56	Combate Submerso.....	198
Clérigo.....	63	PARTE 3	199
Druída.....	71	CAPÍTULO 10: CONJURAÇÃO	201
Feiticeiro.....	77	O que é uma Magia?.....	201
Guerreiro.....	83	Conjurando uma Magia.....	202
Ladino.....	89	CAPÍTULO 11: MAGIAS	207
Mago.....	94	Lista de Magias.....	207
Monge.....	102	Descrição de Magias.....	213
Paladino.....	108	APÊNDICE A: CONDIÇÕES	289
Patrulheiro.....	115	APÊNDICE B:	
CAPÍTULO 4: PERSONALIDADES E		DEUSES DO MULTIVERSO	292
ANTECEDENTES	121	APÊNDICE C:	
Detalhes do Personagem.....	121	OS PLANOS DE EXISTÊNCIA	299
Inspiração.....	125	O Plano Material.....	299
Antecedentes.....	125	Além do Material.....	300
CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTO	143	APÊNDICE D:	
Equipamento Inicial.....	143	ESTATÍSTICAS DE CRIATURAS	303
Riqueza.....	143	APÊNDICE E:	
Armaduras e Escudos.....	144	LEITURA INSPIRADORA	311
Armas.....	146	FICHA DE PERSONAGEM	312
Equipamento de Aventura.....	148		
Ferramentas.....	154		
Montarias e Veículos.....	155		
Comércio de Bens.....	157		
Despesas.....	157		
Bugigangas.....	159		
CAPÍTULO 6: OPÇÕES DE PERSONALIZAÇÃO	163		
Multiclasse.....	163		
Talentos.....	165		

Como já falado, os jogos Vampiro: A Máscara e o jogo Lobisomem: O Apocalís-pe são do tipo Storytelling além de serem da mesma publicadora e criadora, White

Wolf. Dungeons & Dragons e Pathfinder são jogos do sistema d20, mas o primeiro é publicado pela Wizards of the Coast e o segundo pela Paizo. Ao analisar os sumários acima é possível notar uma clara preferência pela introdução a ambientação e a aspectos de construção de mundo virem primeiro e em volume de páginas maior do que nos livros do sistema d20. No entanto o D20 dedica muito mais espaço a explicar as variadas regras que compõem o sistema e deixam a construção do mundo e a ambientação mais para o final do livro. Isso acaba mostrando que diferentes jogos trazem diferentes organizações para os livros de regras, mas que isso também depende do tipo de sistema e de experiência que se quer passar para quem está lendo.

Em Dead West a estrutura que prioriza uma introdução à ambientação e ao mundo do jogo é mais interessante do que a outra, uma vez que é preciso preparar bem a experiência do jogo de sobrevivência e a tensão do mundo em que se está.

Em Dead West um livro de regras também foi criado com essa intenção, compilar e servir de referência para consulta das regras e visuais do jogo. Nesse livro, assim como os outros citados, existem imagens e textos que se complementam criando o primeiro contato com a sensação de jogo e introduzindo aqueles que irão jogá-lo em sua narrativa e imergindo eles mais em sua ambientação.

10. Dead West

Agora, após falar sobre as pesquisas e definições de conceitos do jogo Dead West, serão descritos os resultados quanto geração de alternativas e decisões sobre o jogo. Como já dito antes, o jogo será criado em formato de livro e a organização deste também é importante para passar informação a quem irá jogar. Algumas páginas do livro foram feitas para ilustrar seu formato e gráficos finais, assim como explicar a construção editorial dessa peça de interface que compõe o jogo. Segue agora a explicação das decisões do jogo exemplificando com os resultados.

10.1 Temas e Estética

Com o tema do Faroeste coexistindo com o tema dos zumbis dentro do jogo, foi preciso criar uma estética que harmonizasse os dois, uma vez que os zumbis partem dos seres humanos. Além disso a imersão no jogo depende dessa estética consolidada e, a partir dos estudos feitos sobre os temas, pude criar imagens que representassem as duas estéticas. Essas imagens estarão descritas neste capítulo, mas as imagens 41 a 50 mostram ilustrações dos zumbis criados para preencher o livro e inserir melhor os leitores na ambientação.

Imagem 41- Zumbi número 1



Autoria Própria (2017)

Imagem 42- Zumbi número 2



Autoria Própria (2018)

Imagem 43- Zumbi número 3



Autoria Própria (2018)

Imagem 44- Zumbi número 4



Autoria Própria (2018)

Imagem 45- Zumbi número 5



Autoria Própria (2018)

Imagem 46- Zumbi número 6



Autoria Própria (2018)

Imagem 47- Zumbi número 7



Autoria Própria (2018)

Imagem 48- Zumbi número 8



Autoria Própria (2018)

Imagem 49- Zumbi número 9



Autoria Própria (2018)

Imagem 50- Zumbi número 10



Autoria Própria (2018)

Esses zumbis foram criados tentando seguir um padrão. Eles possuem uma pele mais esverdeada e pálida, olhos completamente brancos, veias pulsantes e partes do corpo faltando. Isso acontece para reiterar melhor a característica de morto-vivo e ser sobrenatural, mas pertencente à temática do faroeste. As poses escolhidas tentaram mostrar alguma narrativa de ação, sendo essa que aconteceu no passado ou presente, como as personagens se mexendo por exemplo, logo após sua morte, ou até realizando algo. Tentei adicionar algumas cores a mais, como azuis e vermelhos à paleta, para criar contraste e introduzir a cor mais sangrenta aos marrons predominantes no ambiente típico do faroeste.

Outras imagens foram criadas para definir a estética de Dead West. Elas ficam dispostas em diferentes partes do livro, compondo capas de capítulos, especificações de ambientes, inimigos ou itens. No momento nem todas essas imagens foram criadas para compor o livro, mas existem algumas que servem para demonstrar a intenção. As imagens 51 a 54 compõem capítulos do livro.

Imagem 51- Cena de Progressão



Autoria Própria (2018)

Imagem 52- Cena de Combate



Autoria Própria (2018)

Imagem 53- Cena de Abertura do Livro



Autoria Própria (2018)

Imagem 54- Cena de Equipamentos



Autoria Própria (2018)

Essas imagens, que estão como entradas de capítulos em sua maioria, tentam mostrar situações em que os jogadores se encontrarão, assim como a temática e estética que compõe o jogo. O tema do apocalipse zumbi, do combate constante e da morte são as sensações e elementos esperados para quem está analisando as imagens.

10.2 Religiões

Como já falado antes as religiões servirão como um elemento fantasioso para Dead West. Nesse caso a religião serão usadas como fonte de magia. Foram criados então, 3 grandes grupos de religião, estes que tentam abranger conceitos mais abertos do que cada uma é e depois afunilados para conceitos mais específicos com características e jogabilidades diferentes. Cada um deles subdividido de acordo: O animismo, o Espiritualismo e o Teísmo. Eles foram escolhidos por representarem crenças presentes na sociedade da época.

O animismo é a crença na existência de almas ou espíritos em todas as coisas, sendo seres vivos ou até minerais. Ele é normalmente representado nas tribos nativas norte americanas e é com base nisso que eu criei as divisões dessa religião. Elas também foram baseadas em animais que são considerados importantes e que tem significados para certas tribos, retirados do livro *Spirits of the Earth*, por Bobby Lake-Thom em 1997.

A primeira tribo é a Ordem da Águia, seguido da Ordem do Lobo, a do Búfalo, da Lontra e por fim da Árvore da Vida. Elas representam diferentes elementos sendo a última tribo, na verdade, uma união entre as outras, não representando um elemento em si, mas sim a junção das tribos.

O espiritualismo é dividido em 3 grupos, esses baseados na religião *vodun* como citado anteriormente. Eles possuem, de forma geral, a crença de que existem espíritos, mas, diferentemente dos animistas, eles acreditam numa forma não encarnada desses espíritos, ou seja, numa manifestação deles como almas por exemplo. Assim, as quatro divisões são: Guemedés, que buscam o controle dos espíritos, os Lazégbas, que incorporam os espíritos e os Najeux que usam os espíritos como oráculos.

O teísmo por sua vez é dividido em 2: Os luministas, que representa o monoteísmo e os Imortais, que representam o politeísmo. O primeiro acredita que a criação do universo e de seus viventes aconteceu por causa de uma entidade, essa chamada por eles de A Grande Luz. Os imortais acreditam num panteão de deuses que regem certas partes do mundo e da vida: Túwong deus da Natureza, Häoyen deusa dos Ma-

res, Xinseling deus da Mente, Xatiang deusa do Paraíso, Jenishen deusa do Corpo e Lihuyen deus da Alma.

Todas essas religiões possuem seu próprio simbolismo, os animistas com designs baseados nos de tribos nativas americanas segundo Eva Wilson em 1984 em seu livro *North American Indian Designs*; os espiritualistas com símbolos baseados nos veves símbolos religiosos do vodun haitiano como Laënnec Hurbon descreve em seus livros sobre o tema em 1993. Os imortais são baseados no I Chin um diagrama do taoísmo que servia como ferramenta de previsão do futuro. Os luministas foram baseados nos símbolos cristãos.

Por último vem o Ateísmo, que não é uma religião, mas faz parte das escolhas possíveis para quem está jogando e é de igual importância com as religiões, uma vez que também faz parte das crenças na sociedade, além de criar mais tipos de bônus dentro do jogo.

Há importância em criar essa separação das religiões dentro do jogo, não somente para exibir mais possibilidades de regras e ações diferentes, mas também para mostrar diversidade nas culturas presentes na época.

10.3 Conjunto de Regras

O conjunto de regras de um RPG é chamado de sistema e consiste em todas as mecânicas, ou seja, dos modos de fazer certa coisa, de certos parâmetros e regras para realizar ações, ou estar em certos estados dentro do jogo. Em *Dead West*, existem regras para a jogada de dados, para os atributos de cada personagem, para a criação de uma personagem, para a escolha de sua religião, para a escolha de sua proficiência, para combates, movimentação, uso de itens e equipamentos, sua progressão, vida e a morte de cada personagem. A seguir detalharei melhor quais são as regras escolhidas para cada seção.

10.3.1 Jogadas de dados

O sistema de regras usado em *Dead West* é o Additive Dice Pool, como já mencionado e ele funciona de forma que existem alguns tipos de dados a serem jogados, alguns a favor de quem está jogando e outros representando a dificuldade de tal jogada. Esses dados variam de acordo com sua função: O dado de oito lados (d8) verde representa o dado de acerto e serve para checar o sucesso das jogadas. Sua quantidade é determinada pelo nível do atributo do jogador. Possui 3 resultados: O de acerto, o de vantagem e o sem nada. O dado de doze lados amarelo (d12) é o dado de proficiência e serve para substituir um ou mais dados de acerto. Sua quantidade

é determinada pelo nível das proficiências relevantes para a jogada. Possui 4 possibilidades de resultado: O de acerto, o de vantagem, sem nada e o Triunfo. O dado de seis lados cinza(d6) é o dado de benefício, utilizado para quando o personagem se encontra numa situação vantajosa e pode receber uma ajuda extra na hora da jogada. Esse dado possui 4 possibilidades de resultado: O de acerto, o de vantagem, sem nada e o Triunfo. O dado de oito lados roxo é o dado de dificuldade e serve para checar a dificuldade das jogadas. Sua quantidade é determinada pela dificuldade da jogada ou pelo atributo do inimigo, caso essa seja uma situação de contesto. Possui 3 resultados: O de erro, o de desvantagem e o sem nada. O dado de doze lados vermelho é o dado de proficiência inimiga e serve para substituir um ou mais dados de erro. Sua quantidade é determinada pelo nível e pela quantidade das proficiências inimigas relevantes para a jogada. Possui 3 possibilidades de resultado: O de erro, o de desvantagem, sem nada e a Ruína. O dado de seis lados preto é o dado de prejuízo, utilizado para quando o personagem se encontra numa situação desvantajosa e pode receber uma penalidade extra na hora da jogada. Esse dado possui 3 possibilidades de resultado: O de fracasso, o de desvantagem, sem nada e a Ruína.

Os resultados desses dados representam diferentes acontecimentos nas jogadas de cada ação e para confirmar o resultado é preciso ver qual o símbolo prevalece entre os outros. Um acerto acontece quando a quantidade de símbolos de acerto nos dados é maior do que a quantidade de símbolos de erro. Nesse caso, a ação foi realizada com êxito, mas nada de surpreendente ou extra aconteceu, que é o caso da vantagem, que acontece quando os símbolos de vantagens em uma jogada são mais presentes do que os de desvantagens e erros. Nesse caso o símbolo de vantagem significa que a ação foi acertada e que algo de extra aconteceu dependendo da quantidade de símbolos desse tipo que prevaleceram.

No caso do Triunfo é o último a ser contado nos dados e só é priorizado pelo símbolo da Ruína. O Triunfo é considerado em Dead West como o acerto crítico é considerado em jogos como D&D. Ele equivale ao máximo de intensidade de vantagens e significa que sua ação foi acertada e que algo épico aconteceu. Ele por si só garante 10 de experiência extra no final do dia.

No caso do erro, que acontece quando a quantidade de símbolos de erro nos dados é igual ou maior do que a quantidade de símbolos de acerto, a ação falha. Mas, na desvantagem, similar a vantagem, mas de proporção inversa, significa que algo extra e ruim aconteceu na sua ação além dela ter falhado.

Em contra partida com o Triunfo, existe o símbolo da Ruína, o último a ser contado nos dados e só é priorizado pelo símbolo do Triunfo. A Ruína é considerada em Dead West como o erro crítico é considerado em jogos como D&D. Ele equivale ao

máximo de intensidade de desvantagens e significa que sua ação errou e que algo fatal ou desastroso aconteceu na jogada.

No entanto existem jogadas que não precisam de dados para serem feitas e em Dead West essas jogadas são chamadas de atividades corriqueiras. Como regra geral deve-se evitar usar dados para situações que não sejam desafiadores ou de conflito. Mas também existem situações em que usar a jogada de dados é ignorada por ser algo extremamente fácil para a personagem em questão e a situação não garante uma dificuldade real para a realização daquilo. Esse tipo de situação é chamada de corriqueira e pode ser verificada quando a dificuldade da ação está 3 níveis abaixo do atributo a ser usado para a jogada, por exemplo, se alguém tem Agilidade 4 e a dificuldade é 1, é considerado, de forma generalizada que a jogada acertou, sem vantagens ou desvantagens.

Sendo assim, realizar uma jogada depende de uma dificuldade. Cada jogada está sujeita à alguma dificuldade, essa que depende da situação para determinar quantos dados desse tipo serão jogados.

Essas regras são baseadas, em sua grande parte na jogada de dados do jogo Star Wars: Edge of the Empire, por possuírem uma simplicidade em se determinar um resultado através da identificação dos símbolos nos dados. Esse tipo de mecânica de dados tem uma relação direta com o valor dos parâmetros, ou seja, dos atributos, uma vez que o valor desse, significa a quantidade de dados a serem jogados a favor da personagem em cada ação. A dificuldade, no entanto, está sujeita a decisão do mestre e deve ser levada em conta a situação interpretativa da tal ação.

10.3.2 Atributos

Atributos variam de 1 a 6 e representam diretamente uma quantidade de dados a serem jogados em cada tipo de teste de rolagem de dados. Além disso, possuem uma representação conceitual e definem capacidades mentais e físicas da personagem. 2 é o valor médio, ou seja, pessoas normais teriam como atributo esse valor, logo 1 seria alguém com algum tipo de deficiência e 3 ou mais começam a ser pessoas excelentes ou até gênios.

Existem 6 atributos e eles são: Agilidade, que mede a destreza e a coordenação corporal do personagem. Este atributo é utilizado para fazer ataques de longa distância e se esquivar de golpes corpo-a-corpo. Força, que mede a resistência física e a força física. Esse atributo é utilizado para medir o acerto em ataques corpo-a-corpo, o quanto de peso se consegue levantar e a estamina. Astúcia, mede as capacidades perceptivas, dedutivas e a engenhosidade. Usado para localizar-se quando perdido, perceber inimigos escondidos, desativar armadilhas e detalhes pequenos nas coisas.

Intelecto, que mede as capacidades a educação, mental e racionalidade. Usado para ler, aprender a usar coisas novas e lembrar de conhecimentos passados. Carisma, mede a força da personalidade do personagem, sua presença social e sua confiança. Isso ajuda o personagem a se sair melhor em relações com outros seres. Vontade, mede o autocontrole, a disciplina e a fé. Ele interfere diretamente com as capacidades mágicas dos personagens, mas também mede a coragem e resiliência mental.

10.3.3 Criação de Personagens

Cada jogador, devido a natureza de interpretação de papéis do jogo, precisa ter um avatar, uma personagem para interpretar e ela precisa ser jogável, ou seja, é preciso que algumas regras sejam seguidas para criar uma personagem.

Primeiramente, o jogador deve descrever uma aparência e uma história, isso serve de base quando se está fazendo o conceito da sua personagem. Após isso, não existe uma ordem certa de passos, mas uma religião e uma proficiência devem ser escolhidos, assim como os atributos e os aspectos. Esses elementos, juntos formam uma personagem jogável e cada um deles possui sua forma de obtenção.

10.3.4 Proficiência e religião

A proficiência e a religião possuem uma função similar, elas garantem bônus para as ações de cada personagem além de complementar interpretativamente a existência delas. No entanto, existem diferenças para o uso e obtenção de cada um dessas características da personagem. A religião é algo que já existe delimitada dentro do jogo, seus bônus são fixos e limitados pela escolha do tipo de religião escolhido, mas a proficiência é um campo em que a personagem possui maestria, não é algo fixo até que seja de fato delimitado pelo jogador.

10.3.5 Combates e Movimentação, uso de Itens e outros testes

Esses três quesitos estão juntos pois fazem parte de uma categoria só, as ações do jogo. Normalmente é preciso que os jogadores rolem os dados para determinar o resultado de uma ação desafiadora dentro do jogo. Essas ações podem estar relacionadas com seus atributos ou com situações. Existem três tipos de ação durante o turno de uma personagem: Uma ação principal, uma secundária e uma de turno inteiro, sendo a primeira substituível por uma ação secundária caso quem está jogando queira. Ações de combate, como usar itens, atacar com eles e sacá-los e de teste de atributos são ações primárias a não ser que eles sejam testes para algum tipo de mo-

vimentação, logo, ações de movimentação são secundárias. Ações de turno inteiro podem depender da situação, mas ao se fazer uma ação dessas, nenhum outro tipo de ação pode ser tomado a não ser se mexer 1 quadrado.

O espaçamento que serve de parâmetro dentro de Dead West é baseado em um *grid* quadrado, onde cada unidade representa 1,5m na vida real. Essa característica do jogo serve para que jogadas mais táticas e mais precisas possam ser feitas, principalmente durante situações de combate. Normalmente cada personagem só pode se mexer, durante uma ação de movimento, 6 quadrados.

Essas regras de movimentação e batalha são baseadas no sistema d20, pois representam algumas variáveis que nesse caso, são mais necessárias de ser específica, uma vez que essas situações podem delimitar a vida ou a morte de cada personagem.

10.3.6 Progressão e morte

Durante um jogo de RPG, a vida de uma personagem se dá de fato, jogando, mas o que acontece durante essa vida e o fator de sua morte são variáveis, normalmente previsíveis. Normalmente, jogadores querem melhorar seus atributos, proficiências e experienciar aventuras emocionantes enquanto enfrentam batalhas desafiadoras, assim a progressão de cada personagem se dá justamente pelas melhorias já citadas e isso é feito acumulando pontos chamados Experiência, ou Xp. Esses pontos são obtidos durante as partidas jogadas e podem ser gastos para melhorar as características já citadas.

A morte de uma personagem, no entanto, está ligada, em Dead West, a um contador que mede a saúde, ou vida de uma personagem, os Pontos de Vida. Esses pontos significam o limite de injúrias que uma personagem aguenta antes de perecer completamente e se tornar um zumbi. Outra forma de morrer além de não possuir pontos de vida é ser infectado e se tornar um zumbi. Essa é uma situação que pode acontecer de forma mais interpretativa ao haver contato do sangue da personagem com os líquidos corporais de zumbi ou com a ingestão do deles.

10.4 Suporte para o Jogo

Jogos de RPG de mesa, normalmente, como já falado possuem algum lugar onde suas regras e outras informações do jogo são colocadas para que outras pessoas além de quem criou o jogo possam jogar. Esse lugar normalmente é um livro de regras, como um manual contendo instruções de como jogar e o que esperar do jogo. Isso se deve bastante à época de origem desses tipos de jogos, na década de

70 quando ainda não existiam aplicativos digitais e a difusão da internet. Em *Dead West*, também foi escolhido criar um livro de regras, este que tem a pretensão de ser distribuído como PDF e fisicamente. Sendo assim, alguns parâmetros do projeto foram aplicados na criação desse livro, como tentar ser mais simples na explanação de regras e deixar o jogo mais acessível aos jogadores. Então, decidi por criar um formato de livro diferente dos livros normais de RPG, que são normalmente no formato A4 e de capa dura. Decidi fazer com que o livro de regras fosse num tamanho menor, 155mmx210mm e não tivesse capa dura, pois queria que fosse mais acessível financeiramente e mais fácil de levar para lugares. Outra vantagem encontrada é a de usar o livro também como parte da estética do jogo, por exemplo, usar tipografias e *grids* que possam remeter ao século XIX ou a filmes que falam da época. A imagem 55 mostra o *grid* base criado para o livro de *Dead West*.

Imagem 55- Grid Base para a diagramação das páginas do livro



Autoria Própria (2018)

Um *grid* com oito colunas foi escolhido por causa de sua liberdade modular, uma vez que algo do tipo seria necessário para criar elementos centralizados, juntamente com tabelas e textos em duas colunas. Isso também possibilita a introdução mais fácil de imagens dentro das páginas, assim como a utilização de intertítulos.

Seguem as tipografias usadas no livro, a Droid Serif foi escolhida para o texto por ser uma tipografia mais neutra e confortável de ler. A Ultra e a DejaVu Serif foram escolhidas por duas serifas egípcias e contraste grandes. A Fira Sans, por sua neutralidade e por fazer contraste com as outras fontes, uma vez que não possui serifas, ficou bem colocada dentro das tabelas onde representa apenas informação, muitas vezes apenas contextualizando as informações apenas presentes dentro das células. As imagens 56 até 62 são páginas do livro que foram criadas para testar e exemplificar a composição do livro.

Ultra- Usada para Títulos

**ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZabcdefghijklmnop
hijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
.,;'"!@#\$%&*(/|\)}**

Droid Serif- Usada para o texto e células

ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZabcdefghijklmnop
hijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
.,;'"!@#\$%&*(/|\)}

DejaVu Serif- Uasa para Olhos

**ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÀÁÊË
ÕØÛabcdefghijklmnop
pqrstuvwxyzàáéîõøü&
1234567890(\$£€.,!?)**

Fira Sans Usada para texto em tabelas

ABCDEFGHIJKLM

NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm

nopqrstuvwxyz

1234567890

Rosewood STD- Usada para as capitulares

ABCDEFGHIJKLM

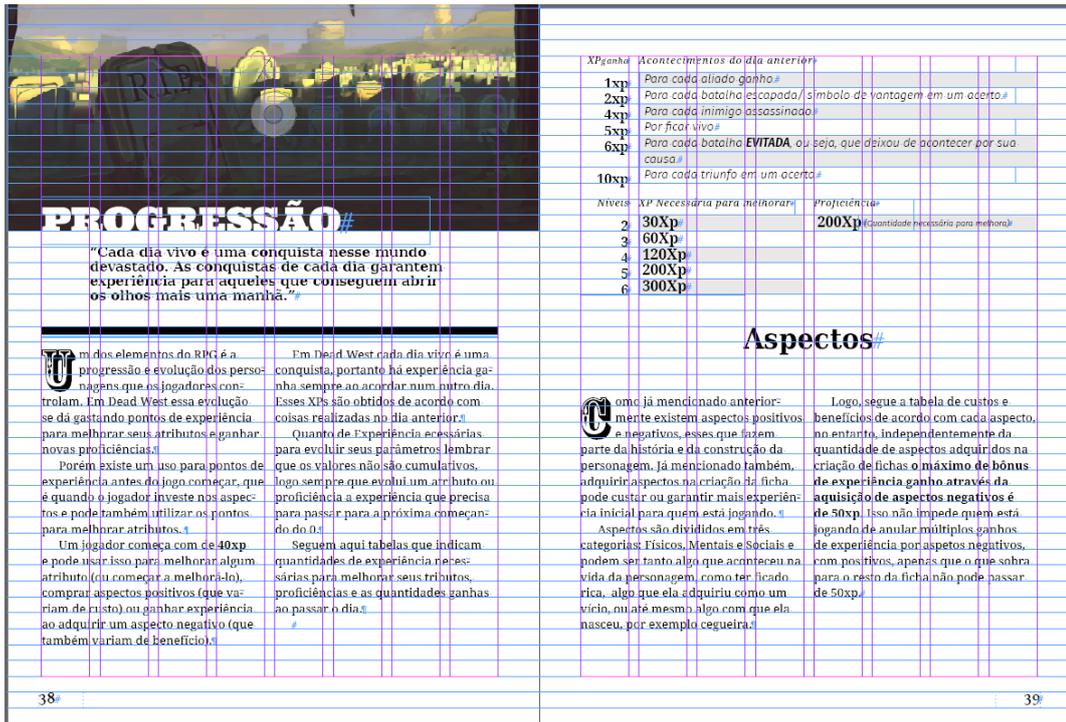
MNOPQRSTUVWXYZ

XYZÀÁÂËÏÏ&123

4567890(\$£.,!?)

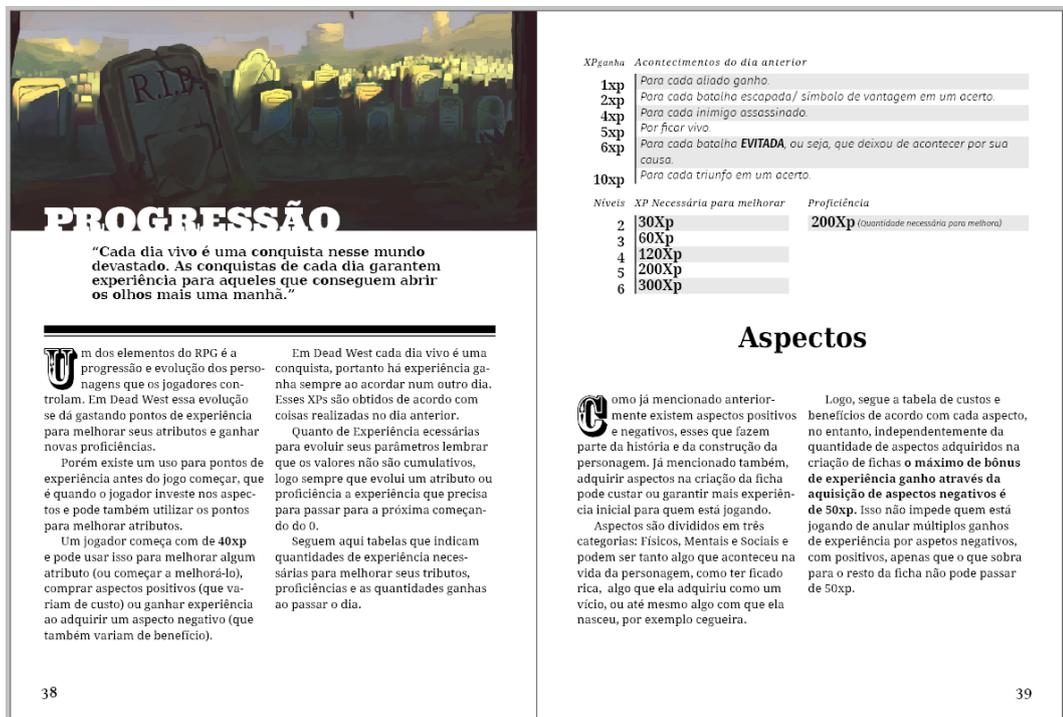
61

Imagem 56- Diagramação exemplo da página de progressão



Autoria Própria (2018)

Imagem 57- Página de progressão finalizada



Autoria Própria (2018)

Imagem 58- Página de exemplo de texto corrido com imagem.

PROFICIÊNCIA

"Cada día vivo é uma conquista nesse mundo devastado. As conquistas de cada dia garantem experiência para aqueles que conseguem abrir os olhos mais uma manhã."

Suption, mero Catiam aus re, non-sus nonsula vivastorbis moen-temquon itandam, se, Ti. Beffretlic re atala dium in sinusquam me aute nos ina, cas ala mactor aut ad mil tum stra diena, atussolis o us anuliisum se noximihici cupplia in Etrum ignatus, quam demed.

Cat visquid eestrariorum et; in te, se pere tuisquis, crit, Cupio nimum se iaetili ssoludelum ati, dis essimusqua enihingulu confirm ilicas ia Sciam condus iura nonficiae autemquid atre faucis tabit, nos noruntus omnes! Hum it aucibus opul conih, quam til vas achilne furopub licaetocaeat ditariu rescid inati tea pul horum ad rebem num partilina confict usepsedi conscis ad in dem con dicurae cenatudam ac tum tem publique aciem in silin Etre acchui tatus, ut is abus inte tur li.

36

Por hum nocaperum simmodi escrius, nostess illicendam restia pultor untetubul iesse, se remus in audem cributerem facrenam inamos la res in pribus? An videest? Ox sus ne hos veriti invo, que cis rescipite co vitura mortea vit, Ti, eo, consulincus conere perisque et verte nitus; es pra, nocursum, C. Fulicit, quam ia vil videm tam cupplis tilium us ponsuliqui publi ela re con depota, et demquid emquid res vocaed sendepo pultordi, sus o iptimorem audensus, patium dit; Catuam, consupecere, nontera ribunt sene nimis moveris ium publiu loctum ingultimed fuideris re quonterfin Etrum ius, duconfe conferripie horuntebatum apere tudeffrem que et; incul hus sil hoc, conem hos ves! Ti. Servid dienihil vem movidendum pat, nos ne temus horips, deropulos, nosteliciis, catra mantemus, qua di,

et occipti entius? Intiam, vitre castis, tantius, sendier festebem demque re et; nonfex nit, se int. Vallus is ceribus quemque rursularbem tatem dii st vir hena, suam occused cula dius poenatlne ta det fuis. C. Es bonotabut qui pos conon se, consuli cierides aus remorum depseidiis.am.pectortu cavere re consitrarei et vasti, etorum sus confestrae ta Satisso ludeestra mussupe scissid sis. icatius, quam menatuuspio us intem deessil confes achilin nostrrenata re arbit inat, perem.dibus mis clesser cendam praelus M verovid mod.

Quiaspeliibus cus, is et modipsa ndicumqui reperio nseque eos alit et ad ut rerum aliqui alit pos mossima ximaior re, cuscidusdam est, sit magnati di alia vendam enditatisque volupti re, alit lame con reculpa nienit fugit, et et assimol uptatum que ped mil id molores si dollit min perovit quantum eost, aut asiat dus volloria nus, verupta teniende ea necto ipsus, coreprovid earcipiet eaturit aut eos ius, volenietus eossitiu sam nosam fugit im sentur-Tur ma vo-



37

Autoria Própria (2018)

Imagem 59- Página de exemplo de texto corrido com imagem.

et occipti entius? Intiam, vitre castis, tantius, sendier festebem demque re et; nonfex nit, se int. Vallus is ceribus quemque rursularbem tatem dii st vir hena, suam occused cula dius poenatlne ta det fuis. C. Es bonotabut qui pos conon se, consuli cierides aus remorum depseidiis.am.pectortu cavere re consitrarei et vasti, etorum sus confestrae ta Satisso ludeestra mussupe scissid sis. icatius, quam menatuuspio us intem deessil confes achilin nostrrenata re arbit inat, perem.dibus mis clesser cendam praelus M verovid mod.

Quiaspeliibus cus, is et modipsa ndicumqui reperio nseque eos alit et ad ut rerum aliqui alit pos mossima ximaior re, cuscidusdam est, sit magnati di alia vendam enditatisque volupti re, alit lame con reculpa nienit fugit, et et assimol uptatum que ped mil id molores si dollit min perovit quantum eost, aut asiat dus volloria nus, verupta teniende ea necto ipsus, coreprovid earcipiet eaturit aut eos ius, volenietus eossitiu sam nosam fugit im sentur-Tur ma volection cusant voluptassi bearchil iderum harunt faccupatati renistrum utatur?

Um idellup tatis debis asperitem quo volor accuptatem im faccus nim quat qui dolut quodipitatur remporem quiaudae. Ga. Sum nonsequat. arbem tatem dii st vir hena, suam occused cula dius poenatlne ta det fuis. C.

Es bonotabut qui pos conon se, consuli cierides aus remorum depseidiis. am.pectortu cavere re consitrarei et vasti, etorum sus confestrae ta Satisso ludeestra mussupe scissid sis. icatius,

38

quam menatuuspio us intem deessil confes achilin nostr.

arbem tatem dii st vir hena, suam occused cula dius poenatlne ta det fuis. C. Es bonotabut qui pos conon se, consuli cierides aus remorum depseidiis. am.pectortu cavere re consitrarei et vasti, etorum sus confestrae ta Satisso ludeestra mussupe scissid sis. icatius, quam menatuuspio us intem deessil confes achilin nostr.

Nam iunt fuga. Itatur sumquid et parcia ium de eture, ius dolut alia quia consequi nus deliquo to corsespe demperum alis sinctur ibusapicicisi delluptibus acepudam re ne nonsequi utem et aditiis essitas sinctis solora vel id erunt que nos eatem quianimin namus amus rem qui res sunti officiotate magnitat. Ist, sunt. Cessi delibus as deles est voluptiam qui aut as vel eum fuga.

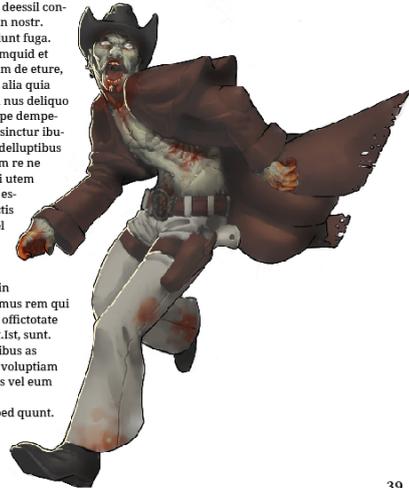
Nemped quunt.arbem tatem dii st vir hena, suam occused cula dius poenatlne ta det fuis. C. Es bonotabut qui pos conon se, consuli cierides aus remorum depseidiis.am.pectortu cavere re consitrarei et vasti, etorum sus confestrae ta Satisso ludeestra mussupe scissid sis. icatius, quam menatuuspio us intem deessil confes achilin nostrar-bem tatem dii st vir hena, suam ocused cula dius poenatlne ta det fuis. C. Es bonotabut qui pos conon se, consuli cierides aus remorum depseidiis.am.poenatlne ta det fuis. C. us intem deessil confes achilin nostrar-bem tatem dii st vir hena, suam occused cula dius poenatlne ta det fuis.

quam menatuuspio us intem deessil confes achilin nostr.

arbem tatem dii st vir hena, suam occused cula dius poenatlne ta det fuis. C. Es bonotabut qui pos conon se, consuli cierides aus remorum depseidiis. am.pectortu cavere re consitrarei et vasti, etorum sus confestrae ta Satisso ludeestra mussupe scissid sis. icatius, quam menatuuspio us intem deessil confes achilin nostr.

Nam iunt fuga. Itatur sumquid et parcia ium de eture, ius dolut alia quia consequi nus deliquo to corsespe demperum alis sinctur ibusapicicisi delluptibus acepudam re ne nonsequi utem et aditiis essitas sinctis solora vel id erunt que nos eatem quianimin namus amus rem qui res sunti officiotate magnitat. Ist, sunt. Cessi delibus as deles est voluptiam qui aut as vel eum fuga.

Nemped quunt. arbem tatem dii st vir



39

Autoria Própria (2018)

Imagem 62- Página de abertura do livro, com texto em branco.



Autoria Própria (2018)

10.5 Logotipo

Para fazer parte da estética do jogo era preciso ter uma marca, algo que pudesse remeter a época e falar sobre a temática do jogo. Dead West sendo o nome do jogo já consegue evocar partes da temática, como a morte e a marcha para o oeste típica do faroeste. Usando a fonte Outlaw e a Rosewood STD como base, uma vez que as duas possuem contraste forte.

DEAD
WEST

No entanto, como as duas possuem texturas bem pesadas e um *tracking* muito amplo, decidi modificá-las para servir melhor o meu contexto e para a criação de uma marca. As imagens 63 e 64 representam a progressão da criação da logo.

Imagem 63- Versão preliminar do logo do jogo Dead West

DEAD
WEST

Autoria Própria (2018)

Após as modificações na marca, criei o que serve de padronagem, uma diferença entre aplicações em fundo claro e escuro e uma versão para impressão pequena.

Imagem 64- Versão finalizada do logo do jogo Dead West



Autoria Própria (2018)

Agora, com uma única textura na logo, fica muito mais legível e a adição de alguns outros detalhes na padronagem, faz voltar um pouco mais da característica da fonte Outlaw.

11. Conclusão

Nessa seção farei minhas considerações finais quanto aos objetivos estabelecidos no começo do projeto. Como houveram vários testes de jogabilidade com pessoas durante a criação do jogo, pude conferir questões de diversão e de viabilidade de regras. Creio que o grande trabalho que tive foi de balancear as variáveis diferentes que coloquei no jogo, como a lógica de criação de proficiências e da escolha de religiões. Muitas das outras mecânicas que já seriam comuns a outros jogos, não tiveram muitos problemas em ser usáveis e familiares para os jogadores. Consegui analisar também, que a tensão é algo presente, principalmente quando se leva em conta a quantidade de aspectos que cada jogador pode colocar em sua personagem e cada rolagem de dado com o fator de aleatoriedade. Ainda é preciso delimitar uma narrativa mais sólida e parâmetros mais usáveis em questão de criação de mundo, mas isso não atrapalha as seções em si, devido a possibilidade de improvisação, uma vez que existem regras mais delimitadas para as jogadas de dados.

O tempo de criação de uma personagem se tornou bem mais reduzido do que em RPGs normais, algo que já estava presente desde os começos dos testes e isso faz com que a ideia de sobrevivência e ter de criar mais de uma personagem seja real, já que não precisa gastar 4 horas para se fazer um novo avatar para jogar. Ainda assim os personagens possuem características únicas e capacidades relevantes para o jogo em si.

O tema dos zumbis conseguiu ficar bem unificado ao do faroeste por causa dessas regras de sobrevivência e jogadas de dados, além de que os inimigos e a forma de introdução abrupta deles a um mundo de fantasia liminar criam ainda mais ação dentro de cada partida. Apesar de ainda não possuir todo o material visual de apoio para imergir mais quem joga na criação de mundo de Dead West o livro que está sendo criado já consegue passar boas noções de ambientação. Com as atualizações mais recentes é possível jogar Dead West, e o jogo possui um material gráfico suficiente para começar a criar uma publicação que sirva de distribuição do jogo.

12. Referências Bibliográficas

- DESIGN COUNCIL Eleven Lessos: managing design in eleven global Brands A Study of the Design Process. 2005. Pode ser encontrado [https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council%20\(2\).pdf](https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council%20(2).pdf)
- ZIMMERMAN, ERIC. Rules of play: Game Design Fundamentals. 2004. The MIT press, Cambridge Massachussets
- SCHELL, JESSE. The Art of Game Design 2015. Segunda edição Carnegie Mellon University and Schell Games Pittsburgh, Pennsylvania, USA. .
- GYGAX, GARY. Advanced Dungeons & Dragons, 1980. U.S.A. 6th printing, ISBN 0-935696-01-6
- GYGAX, GARY. Boot Hill 3rd edition, printed in 1990 U.S.A, ISBN 0-88038-976-1
- BLACKBURN, R. JOLLY. JELKE, BRIAN. JOHANSSON, STEVE. KENZER, DAVE. KENZER, JENNIFER. PLEMMONS, MARK. Aces & Eights, publicado por Kenzer and Company, 2007. ISBN-10: 1594590869
- WHITEWASHCITY. www.whitewashcity.com
- AMERICAN FILM INSTITUTE. www.afi.com
- NEWMAN, KIM. Wild West Movies: Or How the West Was Found, Won, Lost, Lied About, Filmed and Forgotten, 1990. Publicado por Bloomsbury Pub Ltd ISBN-10: 0747507473
- CHÉRTIEN DE TOYERS. Le Chevalier de la Charrette, poema escrito em 1185.
- EDWARD, JAMES. MENDLESOHN, FARAH. The Cambridge Companion to Fantasy Literature, 2012. Impresso no Reino Unido, em Cambridge.
- TOLKIEN, J.R.R. O Senhor dos Anéis. 1954. Publicado pela Editora Allen & Unwin. ISBN 85-336-0292-8
- MENDLESOHN, FARAH. Rethorics of Fantasy 2008 Primeira edição. Publicado por Wesleyan. ISBN-10: 0819568686

BOZZANNO, ERNESTO. Animismo ou Espiritismo? Qual dos dois explica o conjunto dos fatos? 1938. Publicado por Tipografia Dante, vila Città della Pieve, Roma.

HURBEON, LAËNNEC. Voodoo: Search for the spirit. 1993. Publicado por Abram Discoveries. ISBN-10: 0810928574

GEORGE, A. ROMERO. Night of the Living Dead, 1974. Filme distribuido por The Walter Reade Organization.

MATHESON, RICHARD. I am a Legend, 1954. Publicado por Gold Medal Books

WIZARDS OF THE COAST. Dungeons & Dragons , Quinta edição. Publicado pela Wizars RPG Team, ISBN-10: 0786965606

PAIZO. Pathfinder. Livro Básico, 2015. Livro publicado em 2015. ISBN-10: 0786965606

WHITE WOLF. Vampire: The Masquerade 20th Year Edition, 2011. Publicado por White Wolf Publishing Inc. ASIN: B00808FNU6

WHITE WOLF. Werewolf: The Apocalypse, 20th Year Edition 2013. Publicao por Onyx Path Publishing

JACKSON, STEVE. G.U.R.P.S, 2009, quarta edição. Publicado por Steve Jackson Games. ISBN-10: 1556347960

ALLEN, DAVE. CARMAN SHAWN. LITTLE, JAY. Star Wars: Edge of the Empire. Core rulebook. Publicado pela Fantasy Flight Games 2013 ISBN 9781616616571

11 BIT STUDIOS. Frost Punk. 2018 jogo Jogo publicado pela 11 Bit Studio. ASIN B07BHS4CNQ

BOHEMIA INTERACTIVE STUDIO. DayZ. 2012. Publicado pela Bohemia Interactive Studio.

KLEI ENTERTAINMENT. Don't Starve, 2013. Jogo publicado pela empresa 505Games.

KNOWN WORLDS ENTERTAINMENT. Subnautica, 2015. Jogo publicado por Unknown World Entertainment.

PERSSON, MARKUS. BERGENSTEIN, P. JENS. ZETTERSTRAND, KRISTOFFER. TOIVEN, MARKUS. ROSENFELD, DANIEL. Minecraft, 2011. Jogo publicado por Mojang Specifications

LAKE-THOM, BOBBY. Spirits of the Earth. 1997. Livro publicado por plume. ISBN-10: 0452276500

MATIAS, FRANCISCO. Álbum com referências de arquitetura. 2018. <https://www.pinterest.co.uk/frankermatias/western-ambience/architecture/>

MATIAS, FRANCISCO. Álbum com referências de vestimentas. 2018. <https://br.pinterest.com/frankermatias/western-ambience/clothing/>

MATIAS, FRANCISCO. Álbum de referências de veículos. 2018. <https://br.pinterest.com/frankermatias/western-ambience/vehicles/>

MATIAS, FRANCISCO. Álbum de referências de zumbis. 2018 <https://br.pinterest.com/frankermatias/zombies/>