

ELEIÇÕES GALÁTICAS DO ESPAÇO



TIAGO JUNGES

CONSIDERAÇÕES DO AUTOR

(ou “Não precisa ler se não quiser”)

Este jogo foi desenvolvido para o concurso da Secular Games Faça Você Mesmo 2013 (chamado carinhosamente de FVM2013). Por razões profissionais e de vagabundagem, deixei para escrever este jogo agora no sábado (último dia para entregar). Eu tive MUITAS idéias durante todos os 15 dias, mas nenhum que eu tenha ficado totalmente satisfeito. Aposto que se a entrega fosse no domingo eu teria jogado essa idéia aqui fora. Mas vamos lá! Já adianto aos leitores que se não entenderem alguma regra, usem a tão querida Regra de Ouro! (Eu não pude deixar de fazer essa piada... hehehe)

Neste concurso maluco, os concorrentes deveriam se matar para fazer um jogo em 15 dias tendo que encaixar seu jogo com 3 temas escolhidos de uma lista de 6 temas que eles inventaram! Por sorte eu pude trocar um dos temas por uma “Meta Alternativa de Design” (esses caras da secular são literalmente “Alternativos”). Eu escolhi por pegar o “Fantasma na Maquina” (Como não pegaria tendo um nome tão legal?), na qual o meu jogo terá que ser feito pensando no uso através das interwebs. Para os outros temas eu escolhi: Conquista e Subversão. Como a idéia é uma eleição, cada jogador terá que conquistar os eleitores dos planetas (eu sei que da pra inventar qualquer coisa com esse tema, e é bem abranjente. Mas aqui eu tentei escolher algo bem mais fiel ao conceito de conquista). A Subversão é o que move a política no nosso mundo, porque numa Eleição Galáctica do Espaço seria diferente? Os jogadores usam este artifício para manipular as palavras dos outros jogadores. Vocês entenderão adiante.

Eu pessoalmente já tentei me informar e entender sobre a política do nosso país. E quanto mais a gente aprende, mais descobrimos o quão patética ela é. É um sistema que não funciona. Nós, Game Designers, vemos direto sistemas que “não funcionam” por favorecerem comportamentos e jogadores na qual não é o objetivo do jogo. E é isso que eu vejo na política. Um sistema que não funciona como deveria e só favorece os candidatos capazes de persuadir os eleitores, e não pessoas de fato preocupadas com o bem estar do país. Este jogo tenta satirizar isso. E se eu não conseguir, pelo menos você pode jogar um jogo legal. E se você nem achou o jogo legal, você é um bobão e estou feliz por você ter perdido seu tempo! :P

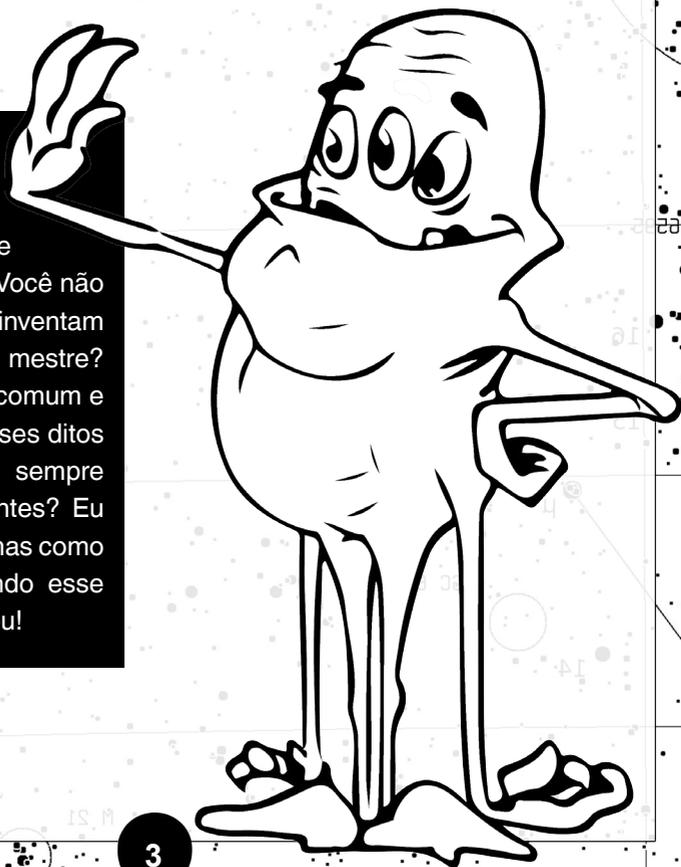
PREPARAÇÃO

Para jogar EGE (Vou usar sigla porque sou preguiçoso, da licença) você vai precisar entrar em contato com o Cara do TSE (Tribunal Spacial Eleitoral). O Cara do TSE é um jogador que será o mediador do jogo. Como este jogo foi desenvolvido pensando no uso pela Interweb (A famosa Rede Mundial de Computadores; ou como os jovens de hoje chamam: Cyberespaço), você vai precisar achar o e-mail do Cara do TSE. Claro que vocês podem usar o velho e bom correio e enviar por carta o pedido para participar do jogo. Se você quer ser o Cara do TSE, basta ler todas estas regras e divulgar seu e-mail (ou ICQ, mIRC, conta do Badoo, etc) para que outras pessoas possam jogar. Você pode chamar seus amigos, mas não é garantido que eles continuem sendo até o final do jogo.

O Cara do TSE inventa a galáxia (veja a seguir), e define a data de início e término das eleições. Aconcelhável o jogo ter entre 3 a 6 jogadores.

O CARA DO TSE?

Sim, esse é o nome para o Mestre de Jogo. Você não odeia quando os RPGs inventam um nome diferente pro mestre? Narrador é outro nome comum e fácil de dizer, porque esses ditos "Game Designers" tem sempre que criar nomes diferentes? Eu compartilho desta dor, mas como eu que estou escrevendo esse jogo, o azar aqui é só seu!



CRIANDO UM JOGO

Se você quer ser o Cara do TSE, você deverá primeiro criar a galáxia. Para isso, complete as informações como o exemplo abaixo:

FICHA DA GALAXIA

Nome: Via Lactobacilos

Planetas Habitados:

- Nexurus [7b de habitantes]
- Decton-5 [3b de habitantes]
- Alderaan [9b de habitantes]
- Duna [2b de habitantes]
- Willoz [4b de habitantes]

Data de Início: 24/02/13

Data de Término: 02/03/13

Você deve dar um nome para a galáxia e criar 5 planetas e dividir entre eles 25 pontos. Onde cada ponto significará 1 bilhão de habitantes. Estes são os planetas neutros que ainda não apóiam nenhum candidato. Os jogadores deverão competir para conquistar estes planetas e ganhar as eleições.

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é se tornar o Presidente da Galáxia. Cada candidato possui Pontos de Reputação que serão alterados durante a campanha (aumentando com apoiadores ou diminuindo com as intrigas da oposição). Estes pontos, além de lhe dar vantagem no resultado final, podem ser gastos em campanhas direcionadas aos planetas neutros. Conquistar estes planetas é a melhor maneira de garantir uma vitória.

FASES DA ELEIÇÃO

A eleição galáctica é dividida em 5 fases: Apresentação, Apoios, Intrigas, Marketing, Votação. No segundo turno há 4 fases: Coligações, Intrigas, Marketing, Votação. Em cada etapa, os jogadores enviarão emails (mensagens, sinal de fumaça, cartas, SMS) para o Cara do TSE que irá verificar se está tudo ok e processar seu pedido. Os candidatos poderão chamar amigos para ajudá-los. Vejamos cada fase:

FASE 1: APRESENTAÇÃO

Nesta fase é que os personagens candidatos serão criados. Cada jogador deverá mandar para o Cara do TSE uma mensagem com os dados do candidato. Veja abaixo dois exemplos:

FICHA DO CANDIDATO

Nome: Buzz Starash

Planeta Natal: Netuno

Descrição: Buzz Starash é um jovem e brilhante netuniano. Estudou em Val'Hard-3 e se tornou o primeiro a completar o ensino superior antes dos 5 anos de idade. Lutou na guerra dos anéis de Fladur. Se tornou Vereador e ajudou a construir a 3ª Perimetral Espacial. Hoje, ele ajuda os desabrigados que perderam seus planetas pelas terríveis e cruéis super-novas.

FICHA DO CANDIDATO

Nome: Lars Darkenstar

Planeta Natal: Zalask

Descrição: Lars Darkenstar é um cuidadoso pai de família. Seus três filhos hoje são professores da universidade de Neriton-V. Durante a juventude lutou para proteger o universo numa das luas de Willoz. Durante seu mandato como presidente de Zalask, acabou com a fome no planeta e construiu o gerador de energia infinita usado até hoje em todas as viagens espaciais.

Você pode inventar o nome que quiser, mas tente escolher nomes espaciais (na dúvida, adicione “x” no final do nome). O planeta você pode pegar um planeta existente ou inventar (Veja adiante). A descrição deve ser um pequeno parágrafo de no mínimo 300 caracteres (que nem Twitter... só que com 300 caracteres). O Cara do TSE poderá não gostar do seu texto e poderá pedir para que você refaça. Se isso acontecer, você perderá 1 ponto de reputação. E poderá diminuir mais se tiver que repetir este processo. Por esta razão, tente deixar o texto o mais

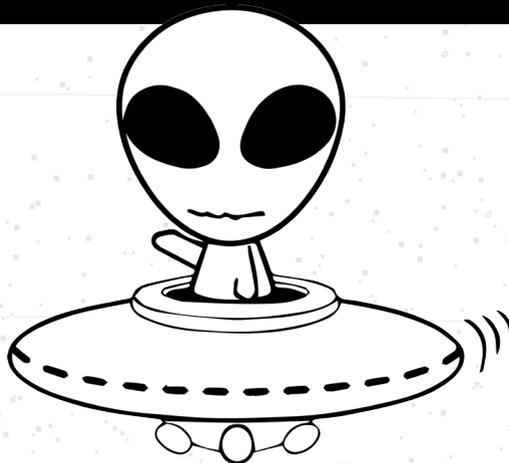
completo e cheio de informação sem enrolar.

Após isto, o Cara do TSE deverá colocar em algum lugar visível a todos, as informações dos candidatos (ou repassar o email para todos os jogadores com os dados de todos). Incluindo o número de Reputação de cada um (todos começam com 5).

Cada personagem também deverá receber um número de registro que o Cara do TSE pode inventar. Se algum jogador quiser mudar este número, ele pode ao custo de 1 ponto de reputação.

INVENTANDO PLANETAS

Qualquer jogador pode inventar planetas na sua descrição ou em qualquer outra mensagem. Este planeta será classificado como um planeta pouco habitado e que sua população é irrelevante para o resultado final. A única regra aqui, é que qualquer afirmação sobre aquele planeta deve partir daquele que o inventou primeiro. Os outros jogadores podem adicionar informações subvertendo informações ditas por ele.



FASE 2: APOIOS

Nesta fase, cada jogador poderá procurar amigos que não estejam participando para serem apoiadores. O jogador pode chamar até 4 amigos. Cada um destes amigos deve enviar uma mensagem ao Cara do TSE com as seguintes informações:

FICHA DO APOIADOR

Nome: Josimarx

Planeta Representante: Nexurus

Código do Candidato: 22

Razão do Apoio: Eu apoio Buzz

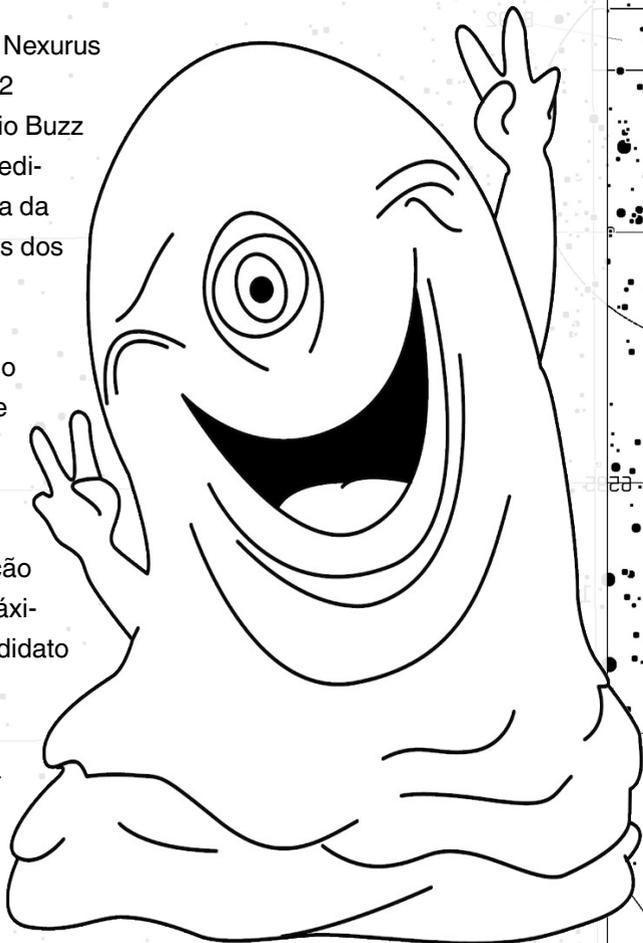
Starash pois ele é honesto e dedicado. Além dele ter salvo a vida da minha filha de 3 anos das mãos dos Glordinianos.

Assim como o candidato, o apoiador pode inventar o nome e escolher um dos planetas neutros da galáxia. Ele então deve enviar o código do candidato e uma breve descrição do porque seu apoio (de no máximo 144 caracteres). Cada candidato poderá ter até 4 apoiadores.

Ter apoiadores nos planetas neutros é importante para conquistar estes planetas.

Muitos jogadores tentarão criar perfil fake para fazer apoiadores. A qualquer momento do jogo, um joga-

dor pode acusar um outro desta prática, e se confirmada, perderá seu apoiador e o ponto de reputação referente a ele.



dor

FASE 3: INTRIGAS

Esta é a fase mais divertida do jogo.

Aqui você poderá difamar e diminuir a influência dos oponentes. Você pode optar por ser um candidato bonzinho e não fazer intrigas, mas não ganhará nada por isso (assim como acontece nas eleições normais).

Escolha um oponente, leia a descrição dele e tente subverter algumas palavras dele. Veja os exemplos abaixo:



INTRIGA

Candidato: 22

Descrição: Buzz Starash afirma ter ajudado a construir a 3ª Perimetral Espacial, mas não fala que este foi um projeto criado por Lars Darkenstar!

INTRIGA

Candidato: 35

Descrição: Em sua campanha, Lars Darkenstar afirma ser pai de 3 filhos, mas durante o tempo que ele esteve na guerra em Willoz (como ele cita em sua campanha), casou-se com uma Willoziana e teve 37 filhos!

O Cara do TSE irá averiguar cada uma destas intrigas e irá decidir o quanto isto poderia interferir na carreira do candidato em questão. No primeiro exemplo, o jogador usa uma frase do oponente para tirar seu crédito. Se o Cara do TSE achar válido, o oponente perderá 1 ponto de reputação e o que fez a intriga ganhará 1 ponto. No segundo exemplo, o jogador subverteu as palavras do oponente e adicionou uma informação para denegrir. Isso é possível se ele usou de base uma informação do texto do oponente. Neste caso, o oponente perderá 3 pontos.

FASE 4: MARKETING

Nesta fase, os jogadores poderão conquistar os planetas neutros. Para isso, cada um poderá gastar seus pontos de reputação para fazer propagandas direcionadas nos planetas. É possível gastar todos seus pontos distribuindo-os entre os planetas que quiser e quantos pontos quiser. No final desta fase, o Cara do TSE irá verificar cada planeta e este planeta irá apoiar aquele que mais investiu. Ter um apoiador no planeta renderá ao candidato 1 ponto a mais nesta soma. O Cara do TSE não poderá dizer a quem cada planeta está apoiando ainda. Só no final da votação.



FASE 5: VOTAÇÃO (PRIMEIRO TURNO)

Esta é a hora da verdade. O Cara do TSE então calcula quantos pontos cada um terá na votação. Cada apoiador e candidato deverá enviar um e-mail com seu voto (informando o número do candidato). Cada voto contará 1 ponto. Então em cada planeta conquistado deverá render 1 ponto para cada bilhão de habitantes. E por fim, cada ponto de reputação sobrando lhe dará 1 ponto. Some tudo e calcule a porcentagem. Se alguém conseguiu mais de 50% dos pontos totais é o vencedor. Caso contrário, os dois com mais pontos irão para o segundo turno.

SEGUNDO TURNO

Neste segundo turno, os dois candidatos escolhidos receberão 5 pontos de reputação. Mas poderão conseguir mais com as coligações.

FASE 1: COLIGAÇÕES

Esta é a hora das negociações. Cada jogador eliminado no primeiro turno poderá se aliar aos dois candidatos em disputa. É possível não apoiar nenhum candidato para não se manchar nas próximas eleições. Os dois candidatos restantes então enviam o pronunciamento da coligação. Como o exemplo:

COLIGAÇÃO

Nome: Universo mais Unido

Código do Candidato: 22

Descrição: Buzz Starash agora está de mãos dadas com Lars Darkenstar e Fred Frankstone. Tudo por um Universo mais Unido!

Esta frase deve ser marcante e incluir todos os candidatos que o apoiam. Todos os pontos de reputação dos aliados irão direto para você



FASE 2: MARKETING

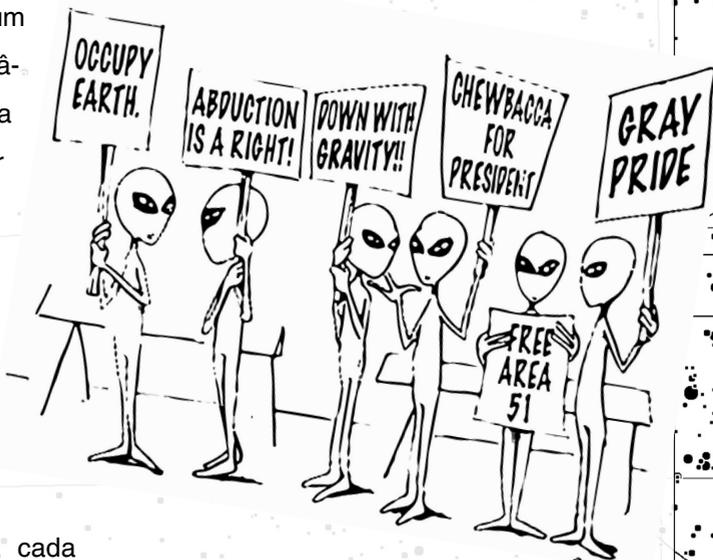
Igual ao primeiro turno, porém se algum candidato tiver conquistado o planeta em questão, ele terá 1 ponto extra no cálculo.

FASE 4: VOTAÇÃO (SEGUNDO TURNO)

Igual ao primeiro turno, porém só há um vitorioso.

DEBATES

Se for possível um bate-papo mais instantâneo (chat), antes de cada votação é possível fazer um Debate. Os Jogadores deverão comparecer quando o Cara do TSE indicar. Todos que comparecerem ao debate receberão 2 pontos de reputação.



Durante o debate, cada um terá 144 caracteres para questionar um outro candidato, e este terá 144 caracteres para responder. No final de cada resposta, o Cara do TSE irá tirar 1 ponto de reputação se a resposta não foi satisfatória. Após cada um ter feito uma pergunta, o debate é encerrado.

As regras para as perguntas e respostas são as mesmas das intrigas. É possível inventar fatos contanto que tenha de base algo dito pelo oponente.

A VERDADE

Lembrem-se que a verdade não importa em uma eleição (na verdade ela é totalmente irrelevante). Apenas negar uma mentira dita para você não a fará verdadeira. Você precisa ser convincente ao negar algo (não importa se é verdade ou não). No final das contas, o povo não vai atrás da verdade e na maioria das vezes é muito difícil investigar a veracidade de um boato. Especialmente num país tão grande.... opa.... galaxia tão grande.

REGRA OPCIONAL: RAÇAS E CULTURAS

No EGE não há distinção de raças e culturas nos planetas. Todos eleitores são como humanos: Meros seres manipuláveis que acreditam ter liberdade. Pensando nisso, decidi acrescentar mais desafio e estratégia ao jogo. Nesta variante, o Cara do TSE pode definir em cada planeta um tipo de Cultura:

BRUCUTUS: Os habitantes deste planeta se desenvolveram a partir de guerras. Os candidatos que falarem sobre guerra e ações violentas, terão 1 ponto a mais para conquistar este planeta.

Hippies: Ao contrário dos Brucutus, todo candidato que falar de guerra ou ações violentas irá perder 1 ponto para conquistar este planeta.

BAIRRISTAS: Os candidatos que forem nativos deste planeta, e citarem o planeta como exemplo para a galaxia, irão ganhar 1 ponto para conquistá-lo. Mas qualquer um que os colocarem como iguais ou inferiores a uma outra raça, irá perder 1 ponto.

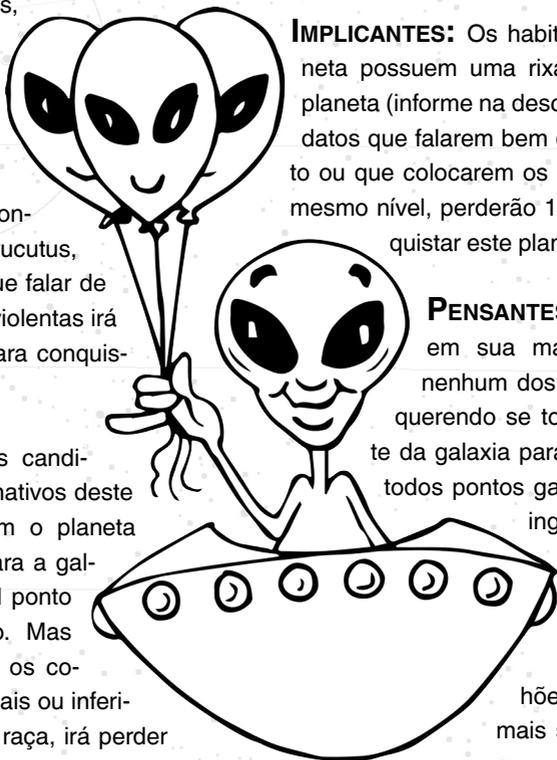
PROBLEMÁTICOS: Este planeta sofre de algum problema insolucionável. Aqueles que derem uma solução criativa e conseguirem sobreviver as intrigas da oposição,

ganharão 1 ponto para conquistar o planeta. Se somente um candidato fizer isto, ele terá 3 pontos em vez de 1.

IMPLICANTES: Os habitantes deste planeta possuem uma rixa com um outro planeta (informe na descrição). Os candidatos que falarem bem do planeta oposto ou que colocarem os dois planetas no mesmo nível, perderão 1 ponto para conquistar este planeta.

PENSANTES: Este povo em sua maioria sabe que nenhum dos candidatos está querendo se tornar o presidente da galaxia para ajudá-la. Some todos pontos gastos em Marketing no planeta. Se este resultado for maior que o total de habitantes (em bilhões) cada ponto a mais será um ponto a menos no valor do planeta.

Exemplo: Se somando os pontos em marketing gastos no planeta for 7 e o planeta tem 5 bilhões de habitantes, na soma final este planeta só contabiliza 3 pontos.



É possível que um planeta tenha mais de uma característica (exceto características opostas, como Híppies e Burucutus). Fazendo isto, a sua galáxia será ainda mais interessante e abrirá mais possibilidades. Note que nas intrigas, é possível distorcer a opinião dos oponentes, e fazê-los perder pontos. Veja abaixo um exemplo de uma galáxia completa:

FICHA DA GALAXIA

Nome: Hilarica

Planetas Habitados:

- Cyberterra [3b de habitantes] - Bairristas; Implicantes (Robotica-4)
- Robotica-4 [4b de habitantes] - Bairristas; Problemáticos
- Asgardia [5b de habitantes] - Brucutus
- Biluzia [5b de habitantes] - Híppies
- Barax [3b de habitantes] - Implicantes (Cyberterra); Problemáticos

FICHA DO PLANETA

Nome: Cyberterra

Habitantes: 3 bilhões

Características: Bairristas; Implicantes (Robotica-4)

Raça: Cyber-Humanos

Descrição: Após a revolta dos Robôs, a humanidade virou escrava até que eles foram para outro planeta. Os poucos humanos que restaram tiveram que se misturar com as máquinas e então uma nova raça surgiu. Os Cyberhumanos vivem nas ruínas do seu antigo planeta e hoje já conseguem sobreviver e fazer viagens espaciais. Odeiam todos os Robôs de Robotica-4.

FICHA DO PLANETA

Nome: Robotica-4

Habitantes: 4 bilhões

Características: Problemáticos

Raça: Robôs

Descrição: Se ergueram no planeta terra e após utilizar os humanos para construir seu império, viram a insignificância deles e foram construir um império em um planeta mais abundante de ferro. Porém, com o crescimento rápido da nova civilização robótica, surgiu a necessidade de mais plutônio para mantê-los vivos. Após esgotarem as minas do seu planeta, os Robôs começaram a importá-lo, mas mesmo em toda a galáxia já está acabando. Acredita-se que até o final do ano robótico (igual a 3 anos solares) não haverá mais plutônio e todos os robôs morrerão.

FICHA DO PLANETA

Nome: Asgardia

Habitantes: 5 bilhões

Características: Brucutus

Raça: Vikings do Espaço

Descrição: Os vikings foram grandes navegadores e conquistadores na terra. O que poucos sabem é que eles aprenderam também como navegar pelo espaço. Eles pegaram seus Drakkares espaciais e navegaram até encontrar o planeta perdido de Asgardia. Ali eles constituíram uma nova civilização que sobrevive até hoje. Guerra é o que mais importa para eles, que protegem a galaxia da invasão das raças hostis.

FICHA DO PLANETA

Nome: Biluzia

Habitantes: 5 bilhões

Características: Hobbies

Raça: Bilus

Descrição: Os Bilus são seres esquisitos mas pacíficos. Gostam de ficar no meio do mato agachados. Gostam de conchas e falar coisas esquisitas. Não gostam de luz e são bem tímidos. Alguns gostam de visitar outros planetas, mas só falam com bêbados e loucos.

FICHA DO PLANETA

Nome: Barax

Habitantes: 3 bilhões

Características: Implicantes (Cyberterra); Problemáticos.

Raça: Baratas Mutantes

Descrição: Por milênios a Terra foi a incubadora dos filhotes do povo Barata. Era o único planeta que possuía os esgotos tão nojentos para o crescimento saudável dos bebês baratas. As baratas ainda fizeram alterações genéticas para que seus filhotes fossem resistentes as bombas nucleares dos humanos, mas de nada adiantou quando os humanos todos se juntaram para exterminar as baratas usando chinelos. As baratas não têm mais um planeta para isto. A terra está despovoada e não há podridão suficiente mais la.



Eleições Galácticas do Espaço

www.coisinhaverde.com/ege/

