

Entrevista – Bodão

Toca – De onde veio a ideia de criar um sistema próprio?

R – Cara, veio como uma forma de transpor as ideias que sempre tive. Como nunca consegui terminar um jogo digital, em qualquer plataforma, passei a investir em produzir no RPG e vem dado muito certo.

Toca – Pra você, qual foi a parte mais difícil da criação?

R – No começo era a ansiedade de fazer algo e as pessoas acharem horrível. Era algo que realmente me assustava muito e me fazia parar diversas vezes, jogando tudo no lixo. Depois de um tempo, quando trabalhei este medo e angustia, a parte mais difícil foi escolher o que fazer e como fazer. Embora não fale muito, vejo muito material de referência com o pessoal do grupo do whatsapp de TBH, gente foda que dá dicas e críticas muito relevantes. Hoje em dia eu me pego na situação de um cara que assisto no youtube, principalmente quando me volta esse medo da aceitação “Ao invés de fazer um jogo que eu espero que muitos irão gostar, irei fazer um jogo que eu sei que poucos irão amar”.

Toca – Você acompanhava a cena independente e autoral antes?

R – Quase, conhecia apenas a Wiki de Old Dragon que era alimentada pela galera. Depois de um tempo conheci o trabalho Pep na GdM, e do pessoal do Moostache. Enfim, no comecinho, onde não conhecia nada, me vi rodeado de várias pessoas que produziam para OD, hoje, me vejo cercado de pessoas que produzem o autorais, hacks e ainda pela galera do OD.

Toca – Você diria que o primeiro projeto veio por necessidade ou diversão?

R – Sempre foi pela diversão de criar, veja o Elder Hack, que tem inúmeros problemas de mecânicas que me fizeram refazer tudo do zero, eu mantive o trabalho nele apenas pelo gosto de tentar adaptar um cenário que gosto muito. Agora o Noite de Terror, que tem um melhor acabamento, eu acabei produzindo em um momento complicado pelo qual passei, a experiência não foi divertida, mas concluir e lançar foi uma parada sem iguais.

Toca – Alguma dica para jogadores que desejam fazer os seus próprios sistemas?

R – Tudo começa com house rules, depois você quer compilar as que você mais gosta em um ‘sistema’. Recomendo muito a leitura do Black Hack para se ter uma boa base para se criar algo. E tenham em mente que criar um mundo, uma lore, não é a mesma coisa que criar o sistema do jogo.