

EDIÇÃO DIGITAL SOBREVIVER LIVRO-JOGO

Atenção, Sobrevivente!

Você está prestes a acessar uma prévia demonstrativa do livro-jogo Sobreviver – Edição Digital, uma amostra do universo apocalíptico ambientado na cidade de São Paulo.

Esta é uma versão simplificada, criada especialmente para apresentar a dinâmica da narrativa interativa, onde suas escolhas influenciam diretamente o rumo da história.

⚠ Importante:

Esta demo não representa o conteúdo completo, nem a profundidade narrativa e imersiva da edição final. Serve apenas como uma porta de entrada para o tipo de experiência que o projeto completo irá oferecer, com trilha sonora, HQs, mapa interativo e diversos conteúdos adicionais.

Sinta o peso das decisões. Explore os primeiros passos do caos.
E prepare-se para sobreviver, ou não.



EDIÇÃO DIGITAL
SOBREVIVER
LIVRO-JOGO

ggac

Para todos aqueles que
acreditaram que era possível.

Principalmente para **Carol,**
Cássio, Davi, Gustavo, Lara,
Pedro e Thiago que, além de
acreditar, fizeram virar realidade.

Introdução

Um livro-jogo é uma obra literária que te convida a ser o herói da história, você será interrogado por ações e decisões a serem tomadas e as suas escolhas definirão o rumo da história dentre as diversas possibilidades de caminhos e finais. Cada partida será única.

Este livro é escrito em trechos e sua organização é não-linear, isto significa que a ordem de parágrafos e páginas não corresponde necessariamente a ordem da narrativa, por consequência, os finais do livro podem estar “escondidos” entre as páginas. Para jogar um livro-jogo é simples: basta ler, fazer suas escolhas e seguir as consequências delas.

A grande dificuldade será resolver seus conflitos internos na hora de tomar decisões. Estas escolhas podem te levar para caminhos extremos que vão fazer você questionar sua própria moralidade na busca pela sobrevivência. Cada decisão terá uma consequência. Nada é por acaso. O destino está em suas mãos.

Durante a leitura você encontrará itens que poderão fazer parte de seu inventário e que serão úteis para alcançar seu objetivo final, além de definir o seu futuro com as mecânicas de sorte/azar com a rolagem de dados. Para isto, no início da leitura, você definirá seus pontos de sorte, que poderão ser alterados durante a jogatina.

Outro recurso disponibilizado para aumentar a imersão na obra é a proposta da interação multimídia. Por meio dos QR CODES presentes ao longo do livro o jogador poderá, se quiser, ouvir os sons da história, encontrar pistas, desvendar mistérios, assistir a cenas, ver imagens exclusivas e até mesmo levar alguns sustos.

Como todas as decisões e todos os caminhos é você quem escolhe, o final também dependerá disso. Toda a história é uma narrativa personalizada baseada nas suas escolhas, decisões, sorte e habilidade. Contando com diversos finais diferentes, a narrativa se torna única e especial. Caso o final não te agrade ou você acabe morto, você poderá retornar e seguir por outras opções. Colete a maior quantidade de itens, faça a maior parte das interações, reze pela sua sorte e quem sabe você será capaz de sobreviver.

Gabriel Garcia.

REGRAS

As regras são simples! Para que a experiência seja completa, siga apenas um caminho até o final, não leia múltiplas soluções para o mesmo problema. Quando você acabar, sempre poderá tentar novamente. Caso não possua dados no momento, não se preocupe, o livro possui dados impressos para que você possa folhear as páginas, abrir em uma aleatória, e assim, sortear os números. O jogo oferece uma ficha impressa, mas você pode anotar onde achar melhor. Em determinados momentos o jogo irá pedir para que você teste a sua sorte. Para isso, você precisa, primeiramente, definir sua sorte.

DEFINIR SUA SORTE

Para definir sua sorte, você deve rolar (ou folhear as páginas) e sortear o resultado de 2 dados de seis lados, o dado que resultar no menor número determinará sua sorte.

Por exemplo: na rolagem dos dados você obtém os valores 4 e 2. Você deve ignorar o maior valor (4) e ficar com o menor valor (2). Este será seu fator de sorte inicial!

Em determinados momentos do jogo o seu fator de sorte irá sofrer alterações, ficando maior ou menor que o inicial, podendo até alcançar a casa dos números negativos.

Quando encontrar esse ícone:  você saberá que encontrou uma interação com sua sorte.

TESTANDO SUA SORTE

Durante a partida você encontrará testes de sorte. Nestes testes **você deverá sempre rolar 2 dados de seis lados e somar este resultado com o seu valor de sorte atual**. Para saber se foi sortudo ou azarado você precisará conferir o valor de dificuldade imposto previamente pelo jogo. Todo teste tem uma dificuldade específica. O valor de dificuldade serve para determinar o mínimo necessário para ser sortudo. Então, é só comparar o seu resultado com o número da dificuldade. Se o resultado for igual ou maior ao nível de dificuldade, você foi sortudo. Se o resultado for menor que o nível de dificuldade, você foi azarado.

Exemplos: Você se depara com um teste de sorte dificuldade 10. Seu fator de sorte é 4. Você tira 5 e 1 nos dados. Somando estes valores com seu fator de sorte ($4+5+1$) o total é de 10. Igual ao número da dificuldade, logo, você foi sortudo!

Ou:

Você se depara com um teste de sorte dificuldade 10. Seu fator de sorte é 4. Você tira 6 e 2 nos dados. Somando estes valores com seu fator de sorte ($4+6+2$) o total é de 12. Maior que o número da dificuldade, logo, você foi sortudo!

Ou:

Você se depara com um teste de sorte dificuldade 10. Seu fator de sorte é 4. Você tira 3 e 2 nos dados. Somando estes valores com o seu fator de sorte ($4+3+2$) o total é de 9. Menor que o número da dificuldade, logo, você foi azarado!

Dessa forma, quanto maior for seu fator de sorte, obviamente, maior a chance de você ser sortudo.

ITENS

Na sua aventura, você usará itens, terá itens iniciais e poderá encontrar e perder outros pelo caminho. Nem todos os itens são úteis e nem todos são dispensáveis.

Quando encontrar esse ícone:  você saberá que encontrou uma interação com itens.

Você precisará anotar em sua ficha os itens que for encontrando e eliminar dela os que você perder, descartar, gastar ou usar. A quantidade de itens é limitada à capacidade de carga de sua mochila, sendo 5 o máximo inicial de itens que poderá carregar. Se durante a partida você já estiver com o número máximo de itens e surgir a oportunidade para pegar outro, você poderá realizar uma troca, descartando algo de seu inventário. Alguns itens são obrigatórios e outros são opcionais, siga as instruções do livro.

Muito importante: você não pode ter dois itens com o mesmo nome. Caso você encontre essa oportunidade, ganhe 1 de sorte no lugar do item repetido. Isso não altera o seu inventário. Você só poderá usar um item quando lhe for ofertado, ou seja, não poderá interferir adicionando e/ou usando objetos como itens sem que o jogo lhe permita.

EXTRAS

O livro-jogo conta com um site com diversas informações complementares para somar a sua experiência, ampliando, assim, sua imersão nesta aventura.

Você encontrará BOTÕES que podem te levar para áudios, vídeos e a localização de momentos que se passam durante o livro-jogo, além da playlist exclusiva e ambientada que deixará a partida mais emocionante. Nenhum conteúdo dos BOTÕES é obrigatório para o avanço da história. Eles funcionam apenas como extras para aumentar a imersão e expandir as informações do livro.

www.sobreviverlivrojogo.com

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode acontecer de você se perder em relação a página ou passagem que se encontra, por isso, poderá precisar anotar. Também recomendamos que colete o máximo de informação possível. Poderá ser útil.



Está preparado?

Então pegue seus fones de ouvidos, dê play em nossa playlist e se prepare para viver sua aventura apocalíptica por São Paulo!

Boa sorte!
Você vai precisar...

[...]

São Paulo é um buquê
Buquês são flores mortas
Num lindo arranjo
Arranjo lindo feito pra você

[...]



PARA UMA CÓPIA DESTA FICHA ACESSE:
WWW.SOBREVIVERLIVROJOGO.COM

[...]

E foste um difícil começo
Afasto o que não conheço
E quem vende outro sonho feliz de cidade
Aprende depressa a chamar-te de realidade
Porque és o avesso do avesso do avesso do avesso

Do povo oprimido nas filas, nas vilas, favelas
Da força da grana que ergue e destrói coisas belas
Da feia fumaça que sobe, apagando as estrelas
Eu vejo surgir teus poetas de campos espaços
Tuas oficinas de florestas, teus deuses da chuva...

[...]

INÍCIO DA AVENTURA

01

Clique aqui para acessar
O áudio do prólogo



Você desperta sentindo o cansaço. Apesar de achar que dormiu bastante, ainda está desconfortável. Por alguns momentos, fica perdido, tentando lembrar onde está, até que a ansiedade responde como um soco no estômago.

Você está em um hotel, em São Paulo. Se hospedou ali para participar da maior convenção de cultura pop do país. E não está sozinho. Seu melhor amigo também veio para o evento, e vocês combinaram de se encontrar cedo para aproveitar o dia juntos. Ele parte logo na manhã seguinte ao fim da convenção.

Você se levanta empolgado, imaginando as maravilhas que o aguardam, mas o desespero bate ao ver o horário. Está muito atrasado. Para piorar, seu celular está sem sinal, tanto do wi-fi do hotel quanto da própria operadora.

Vá para **02**

02

02

Você levanta empolgado e imagina as maravilhas que te aguardam naquele dia, mas logo o desespero bate ao ver o horário: está muito atrasado! E, para piorar, seu celular está sem sinal, tanto do wi-fi do hotel, quanto da própria operadora.

Você até tenta reiniciar o aparelho, mas nada muda. Além disso, o tempo passa cada vez mais rápido e você precisa correr. No celular também consta a última e confusa mensagem que seu amigo te enviou. Um áudio dizendo: “Ei, cadê você? Eu não vou embora. Tô te esperando, vem logo pra cá. Eu tô no Jabaquara, no mesmo lugar que a gente combinou. Parece que aqui está seguro, tem vários policiais por aqui!!”.

Clique aqui para acessar
O áudio do seu amigo



Vá para **03**

03

Você então resolve partir, o mais rápido que pode. Sem tempo de organizar direito a mochila, você apenas checa se, além do mapa da cidade, do bilhete do metrô e do ingresso do evento, lá tem tudo o que precisa e observa os itens que constam ali:

- **Chaveiro lanterna;**
- **Barra de Cereal;**
- **Garrafa D'água.**

Anote estes três itens na sua lista. 🖐

Você coloca a mochila e sai do quarto. O corredor está deserto. **Agora é com você. Essa é a sua primeira decisão.**

Você pode virar à direita e seguir até o elevador, ou virar à esquerda em direção às escadas.

Para ir até o elevador, **vá para 04.**

Para ir até as escadas, **vá para 07.**

04

07

04

Você vira à direita em direção ao elevador. Os corredores estão desertos. Você nota que não há nenhum barulho, nada de conversa ou pessoas realizando suas atividades matinais. Pelo contrário, prevalece o silêncio.

Ao se aproximar dos elevadores, você aperta o botão repetidamente, como se cada apertado acelerasse alguma coisa. Mas é em vão. Os elevadores estão desativados. Parece que a energia não está funcionando em todos os andares.

Ao fundo, na mesma parede, você nota um quadro de força. Por um momento, pensa que talvez ativar um disjuntor possa reativar os elevadores.

Vá para 05

Ou você pode optar por voltar para o caminho anterior e seguir pelas escadas.

Vá para 06

05

06

05

Você tenta virar os disjuntores mas não parece surtir efeito. Ao virar a última chave, você acaba cortando as poucas luzes que ainda funcionavam. Um bréu toma conta do andar somados com silêncio absurdo e o clima parece ainda mais sombrio.

Perca 1 de sorte 

Será preciso retornar para o caminho das escadas, dessa vez, no escuro.

Vá para 10.

10

06

Diante da falta de energia, você conclui que o mais prudente e eficaz é dar meia-volta e tentar descer pelas escadas. Sem perder muito tempo, você recalcula sua rota e parte em retirada, tentando encontrar seu amigo o mais rápido possível.

Vá para 10

10

07

Virando a esquerda em busca das escadas você nota que existem duas portas. Uma parece ser o caminho comum, o tradicional para hóspedes que preferem deixar o andar por conta própria, esta está escura mas parece ser o caminho mais comum. A outra porta também parece ser uma escada, mas de serviços, a porta de acesso parece ter uma trava, mas as luzes de segurança iluminam o caminho.

Descer pela escada tradicional. **Vá para 08**

Descer pela escada de serviço. **Vá para 09**

08

09

08

Você decide descer pela escada tradicional.

Assim que abre a porta, percebe que algo está errado. Diversas malas foram abandonadas ali, bloqueando parcialmente o caminho. Roupas e objetos pessoais estão espalhados pelos degraus, dificultando a descida. A falta de iluminação torna tudo ainda mais lento e perigoso.

Perca 1 de sorte

Você avança com cuidado, mas a sensação de atraso cresce a cada passo. Começa a entender que o hotel foi evacuado às pressas. E, com isso, um sentimento de angústia começa a tomar conta.

Vá para 11

11

09

Você prefere descer pela escada de serviço. Ela parece normal à primeira vista, mas, conforme desce, o silêncio começa a tomar conta do espaço. Não se ouve funcionários, nem qualquer movimentação. O ambiente está completamente deserto.

Você desce os degraus sem dificuldade, enquanto observa as portas dos andares passarem por você, uma a uma. É impossível não imaginar o que pode estar atrás de cada uma delas.

Vá para 11.

11



10

Você desce as escadas até finalmente chegar até o saguão. Uma grande porta corta fogo parece isolar o espaço, você respira fundo, e então abre para seguir rumo ao seu destino.

Vá para 12.

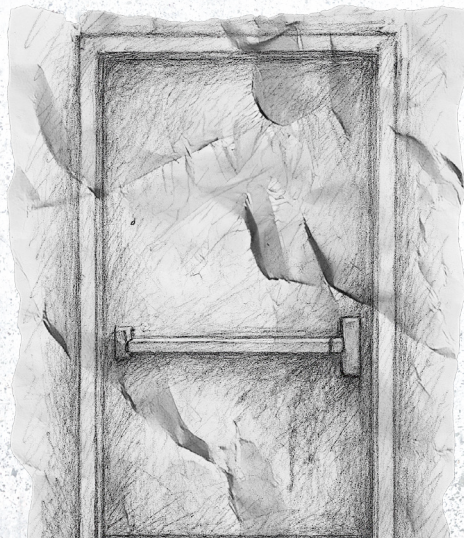
12

11

Você consegue finalmente chegar até o saguão. Uma grande porta corta fogo parece isolar o espaço, você respira fundo, e então abre para seguir rumo ao seu destino.

Vá para 12.

12











WhatsApp



CHATS

STATUS

CALLS



Amor

🎤 Audio

05:10 AM

1



Jéssica

🎤 Audio

05:06 AM

1



Márcio

✓✓ Estou chegando

04:48 AM



Emmanuel

Foto

15:22 PM



Equipe Lab.

✓✓ Até amanhã!

15:12 PM



Lucas

✓✓ Obrigado!

14:50 PM

