

ImagiNations

Chia

Orientações para a redação de mensagens enviadas à lista.

⇒ **Importância de uma mensagem bem escrita:**

Chia não existe de modo tangível. Cada jogador tem em sua mente o país que comanda. E cada jogador faz uma idéia diferente dos países dos demais jogadores. Sendo assim, descrever cada detalhe de seu país de forma detalhada e clara significa muito para o bom andamento do jogo.

As mensagens enviadas à lista de discussão correspondem ao dia-a-dia dos países. É a partir delas que cada jogador tenta transmitir aos demais o que ele acredita que seja e como está seu país.

Genericamente, as mensagens postadas devem conter desde fatos que repercutem apenas no âmbito interno de cada país (como resultado da final do campeonato nacional de futebol) até anúncios de política externa (como uma declaração de guerra a outro país).

Porém, o resultado da final do campeonato **não deve** ser divulgado da mesma forma que é realizado o anúncio de uma nova orientação de política econômica, que por sua vez **merece tratamento diferente** de uma declaração de guerra.

Ao redigir uma mensagem relatando a final do campeonato, por exemplo, certamente o texto deverá ser menos formal, adotando estilo semelhante ao de artigos publicados em jornais e revistas, podendo, inclusive, ser bem-humorado (**extrovertido**).

Em contraposição, uma declaração de guerra deverá adotar um discurso totalmente formal (**introvertido**) e seu *layout* deve corresponder ao que é adotado na redação de uma carta ou de uma portaria ministerial.

A seguir serão dadas **recomendações** ilustradas e/ou comentadas dos tipos de mensagens que eventualmente deverão ser enviadas à lista de discussão do Chia.

⇒ **Recomendações gerais:**

Independentemente do tipo de mensagem que estiver elaborando, sempre é bom adotar os seguintes princípios:

- (1) Use uma linguagem simples, para que todos entendam sem recorrer a dicionários.
- (2) Escreva frases curtas, de preferência em terceira pessoa (impessoal).
- (3) Não use palavrões em hipótese nenhuma.
- (4) Não use abreviaturas e gírias
- (5) Utilize fontes bem nítidas para redigir (Arial ou Verdana de preferência).
- (6) Escreva exclusivamente em português.
- (7) Lembre-se: os demais jogadores não sabem o que se passa na sua cabeça. Por isso, cuidado ao escrever. Seja o mais claro possível.
- (8) Tente usar o Outlook ou programa semelhante, pois nestes as suas mensagens já enviadas ficam guardadas e você poderá utiliza-las como modelos para as próximas que enviar, poupando tempo. Outra vantagem destes programas é a versatilidade na formatação das mensagens.

OBS. 01.: infelizmente, nem todo serviço de e-mail gratuito pode ser configurado no Outlook. Dê preferência, se for o caso, ao serviço do Yahoo, que normalmente não sofre dos problemas que o Hotmail, IG, IeG, etc, freqüentemente apresentam.

OBS. 02.: Caso você não tenha o Outlook ou não possa usar o do seu computador por qualquer motivo, uma opção simples é recorrer ao Netscape, que traz consigo um programa de e-mail (o Mensager) semelhante e vem ainda com um editor de html (o Composer). Se decidir baixar o Netscape, dê preferência à versão 7.0 ou superior. Pode-se encontrar o Netscape neste endereço: <http://www.baixaki.com.br>.

⇒ **Recomendações para a redação de mensagens de caráter não oficial:**

Espera-se que, além de declarações oficiais (isto é, do governo, de instituições e de empresas), cada país tenha eventos cotidianos, como enchentes, terremotos, denúncias de corrupção, assaltos à banco, assassinatos, seqüestros, tiroteios, finais de campeonato, ondas de calor, desfiles de moda, feriados, etc.

Para dizer aos demais jogadores sobre fatos como estes, nada mais razoável que criar um jornal para seu país! Obviamente, o jornal poderá ser estatal ou de uma firma privada, pode haver mais de um jornal ou, além deste, revistas (a critério do jogador). Porém, a forma de escrever a mensagem que trará o conteúdo de um jornal ou de uma revista deve atender a um modelo de organização (*layout*) específico.

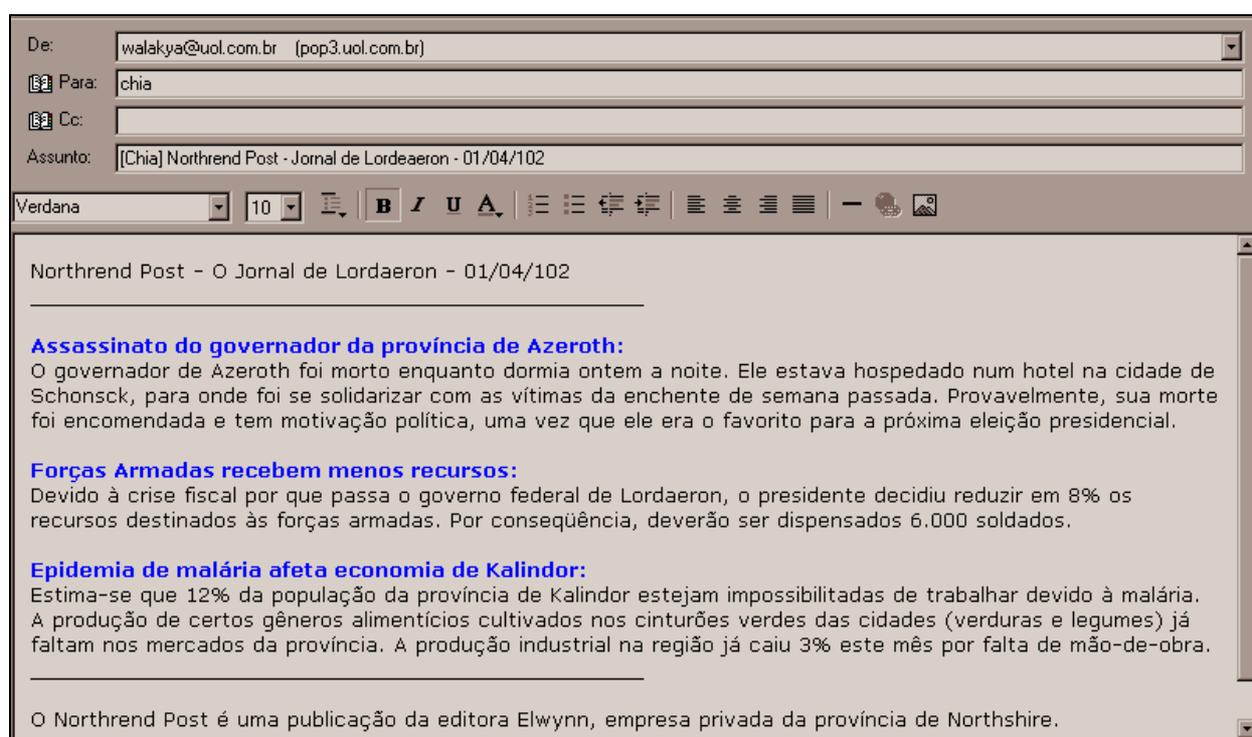
Primeiramente, para enviar um jornal ou revista à lista, deve-se identificar no campo Assunto (ou Subject) o nome da publicação e da data de sua circulação. Por exemplo:

De:	walakya@uol.com.br (pop3.uol.com.br)
 Para:	chia
 Cc:	
Assunto:	[Chia] Northrend Post - Jornal de Lordeaeeron - 01/04/102

Agora faça este exercício mental: imagine que você está abrindo seu e-mail e se defrontando com uma mensagem com o cabeçalho idêntico ao da página anterior. Então você se pergunta: de onde é esta mensagem? **[Chia]**. Qual será o conteúdo desta mensagem? **Northrend Post** (que é o nome do jornal). Mas de onde é este jornal? De **Lordaeron**. E as notícias dele se referem a que dia? **01/04/102**.

Apenas preenchendo com cuidado o cabeçalho da mensagem é possível, como demonstrado no parágrafo anterior, transmitir muita **informação relevante**.

Como **Chia é uma diversão**, não é desejável que os textos do jornal ou revista sejam enormes. Logo, o conteúdo deve ser enxuto e, ao mesmo tempo, informativo. Certamente esta é uma combinação difícil e as publicações que lemos no mundo real fazem justamente o contrário, isto é, trazem textos enormes e informações esparsas, quando não são mentirosas.



Observe que o Northrend Post começa com o próprio título, como qualquer jornal ou revista real. **Destacar** de alguma forma o título do jornal (no caso, Northrend Post - O Jornal de Lordaeron) e a data de sua circulação (01/04/102) no corpo da mensagem **é fundamental para situar o leitor**.

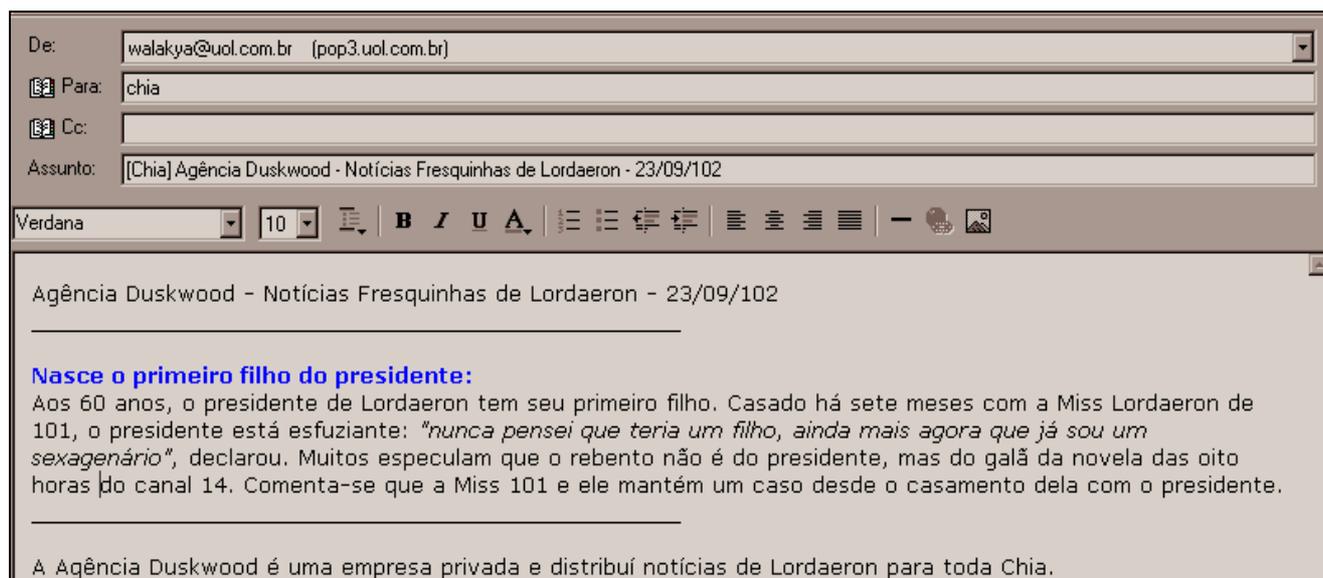
As manchetes (títulos das notícias) da publicação devem resumir bem o texto (a notícia) a que se referem. No exemplo dado, as manchetes estão em negrito e em azul. Note que as notícias não se confundem umas com as outras porque estão distribuídas de **forma organizada** no corpo da mensagem.

Ao redigir as notícias (o seu conteúdo), **procure ser breve**. Se cada uma das três notícias do Northrend Post tivesse oito ou nove linhas, seria enfadonho lê-las até o fim. Procure dar ênfase ao que é relevante (com negritos, sublinhados e cores) quando seu texto precisar ser mais longo.

No final do Northrend Post, é destacado que o jornal é publicado pela editora privada Elwynn. Esta informação é relevante porque se o jornal fosse estatal, alguns jogadores

poderiam interpretar que as opiniões explícitas ou implícitas no texto refletem o pensamento do governo de Lordaeron. **Isto não significa** que o jornal ou revista de seu país tenha que ser privado. Se o Northrend Post fosse estatal, poderia trazer o seguinte esclarecimento: *O Northrend Post é uma publicação estatal cujo conteúdo é de responsabilidade exclusiva se seus redatores, sem qualquer intervenção ou censura do governo de Lordaeron.*

Além de jornais e revistas, cada país pode ter uma **Agência de Notícias**. Circunstancialmente, pode ser necessário divulgar um único acontecimento, o que não justifica a elaboração de uma edição inteira de uma publicação convencional.



A mensagem que traz a notícia divulgada pela Agência Duskwood tem, basicamente, as mesmas características da mensagem que contém uma edição do jornal. O cabeçalho deve ser preenchido usando a mesma lógica e o corpo da mensagem deve trazer o nome da agência e a data da notícia. No fim da mensagem, é sempre útil esclarecer algo mais sobre a natureza da agência, evitando assim interpretações indesejáveis quanto à isenção da informação. Lembre-se sempre: **tente formatar sua mensagem de modo que a leitura e o entendimento do conteúdo sejam facilitados.**

Como uma mensagem de agência divulga apenas uma notícia, é tolerável um texto mais longo e detalhado. Portanto, procure utilizar este expediente para acontecimento de especial relevância, como golpes de Estado, assassinatos de governantes, notícias de guerra, etc. No exemplo, a agência foi utilizada para veicular uma fofoca engraçada, o que também é válido, afinal **Chia é uma diversão!**

⇒ **Recomendações para a redação de mensagens de caráter oficial:**

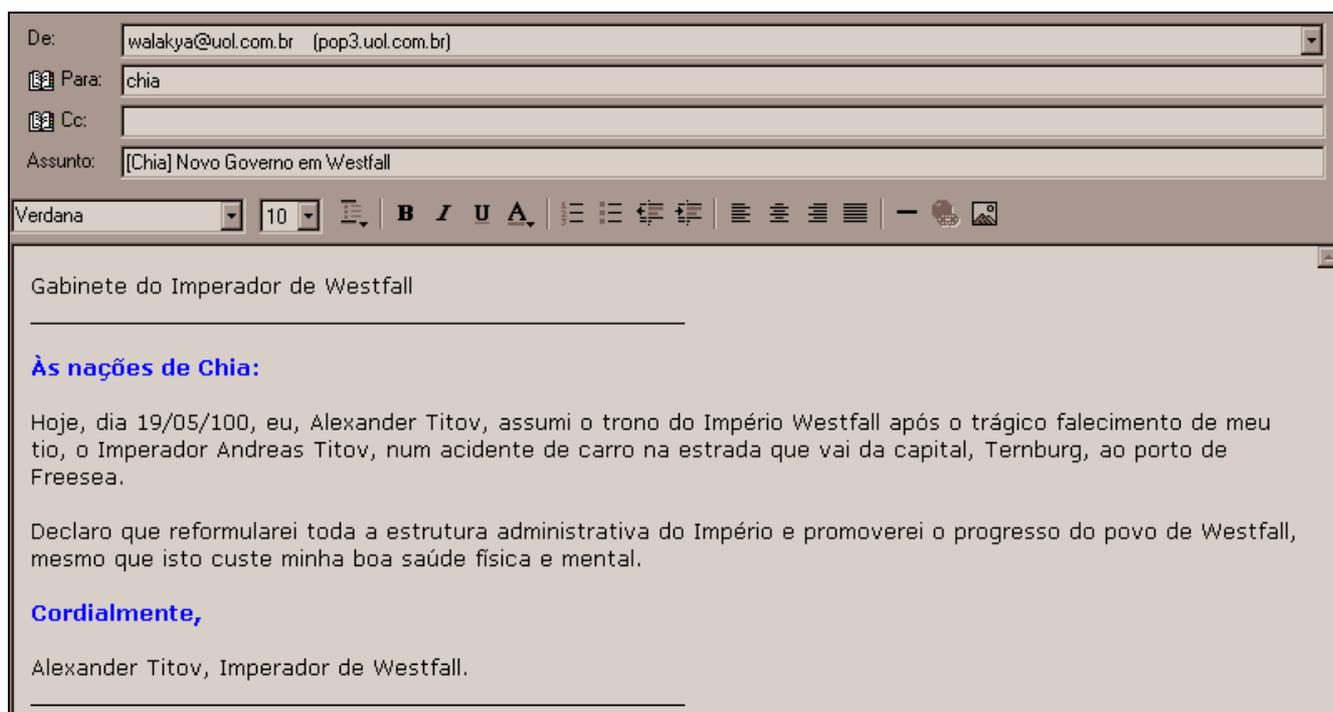
Cada vez que um país sofre alguma mudança importante em qualquer um de seus múltiplos aspectos, é necessário que haja um comunicado do ocorrido, de modo que os demais países tomem conhecimento e reajam às mudanças. Só assim o jogo pode se desenvolver plenamente.

De modo geral, ações do governo, da direção de empresas e entidades, da justiça, de grupos terroristas, de movimentos sociais e outras organizações devem ser postados na lista de discussão na forma de uma mensagem oficial.

Atitudes tomadas em seu país que só você mesmo sabe delas não contribuem para o bom andamento do jogo, pois a leitura de mente ainda não é possível!

A seguir, alguns exemplos de mensagens oficiais que ajudarão a mostrar o que é bem-vindo numa mensagem deste tipo.

Exemplo 01: imagine que você acabou de entrar no Chia e vai mandar sua primeira mensagem. Naturalmente, você deverá apresentar seu país e contar uma estorinha que justifique sua presença à frete do país que acaba de assumir, isto é:



No cabeçalho, o espaço *Assunto* (ou *Subject*) já informa, de antemão, exatamente do que se trata a mensagem, isto é, resume o que será tratado: **[Chia] Novo governo de Westfall**. Como isto vai interessar a todos os jogadores, não é necessário escrever *[Chia] Todos Novo Governo em Westfall*, onde este *Todos* seria o destinatário.

No corpo da mensagem, **é muito importante destacar o remetente**, que neste caso é o **Gabinete do Imperador de Westfall**. Logo abaixo do remetente, deve seguir a quem se destina a mensagem, que no caso são as **Nações de Chia**. **Também é importantíssimo destacar o destinatário.**

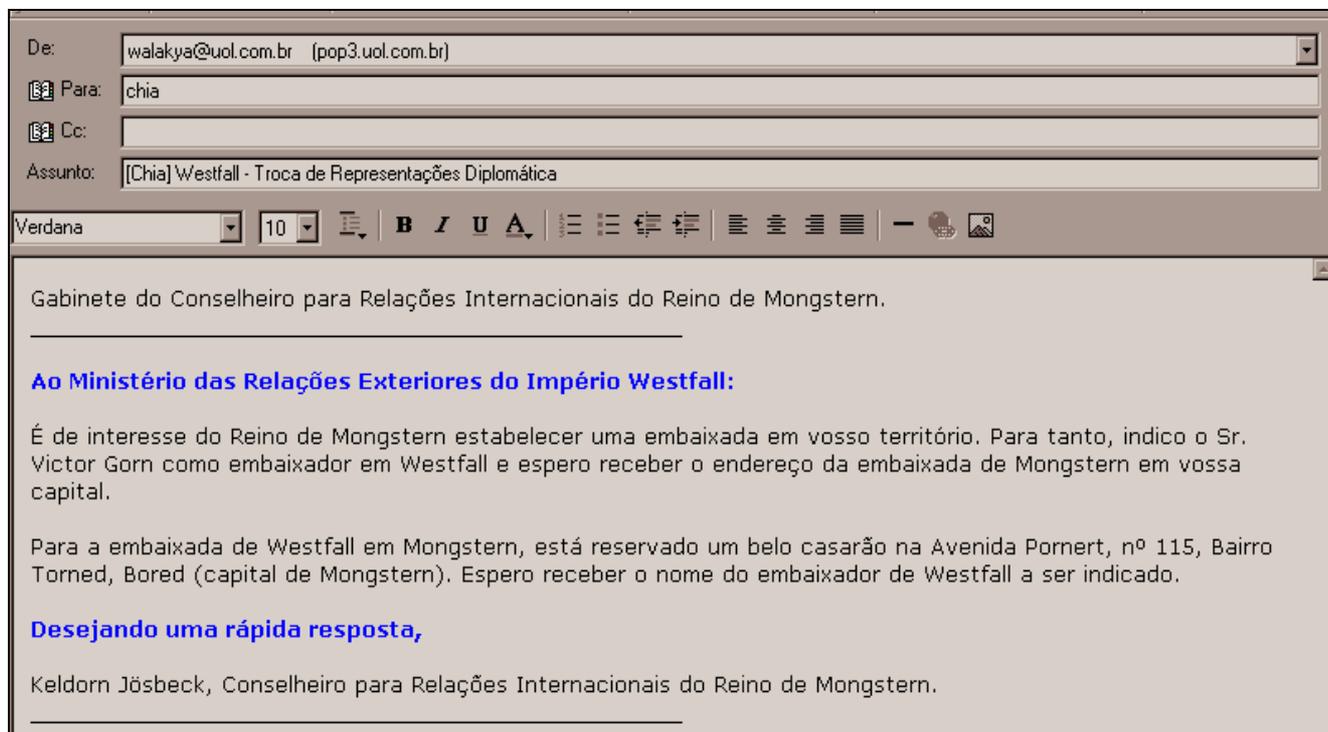
Observe que **a estrutura de um comunicado oficial é idêntica ao de uma carta**. Após o conteúdo da mensagem, utiliza-se uma palavra ou frase para encerrar o texto (no exemplo foi utilizado **Cordialmente**) e **assina-se** a carta (**Alexander Titov**, neste caso).

O conteúdo de um comunicado oficial deve ser o mais formal possível, mas não precisa ser rebuscado. Deve-se evitar ironias e sarcasmos. Quanto ao tamanho da mensagem, não há restrições: escreva tanto quanto for necessário (sempre observando aquelas **recomendações gerais** da segunda página deste documento) para que suas ações sejam bem entendidas pelos demais jogadores.

Procure formatar qualquer comunicado oficial, seja ele oriundo do governo, de uma empresa ou entidade, **de modo que o destinatário e o remetente da mensagem**

fiquem bem destacados e fáceis de serem localizados. Isto facilita a leitura das mensagens na lista de discussão.

Exemplo 02: Constantemente há a entrada de novos participantes em Chia e, cada vez que isso acontece, é necessário instalar uma representação diplomática (embaixada e/ou consulado) no território do novo jogador, assim como é preciso receber uma representação dele em seu país. Abaixo uma mensagem que tipifica esta situação:



Este é um tipo de mensagem oficial que se repete e gera dúvidas sempre. No espaço do cabeçalho *Assunto* (ou *Subject*), deixa-se bem claro do que se trata desta forma: **[Chia] Westfall Troca de Representações Diplomáticas**, onde *Westfall* é o destinatário e *Troca de Representações Diplomáticas* é o assunto. Logo, no exemplo, é o Reino de Mongstern que está tomando a iniciativa de se relacionar com Westfall, mas nada impede que ocorra o contrário (óbvio!).

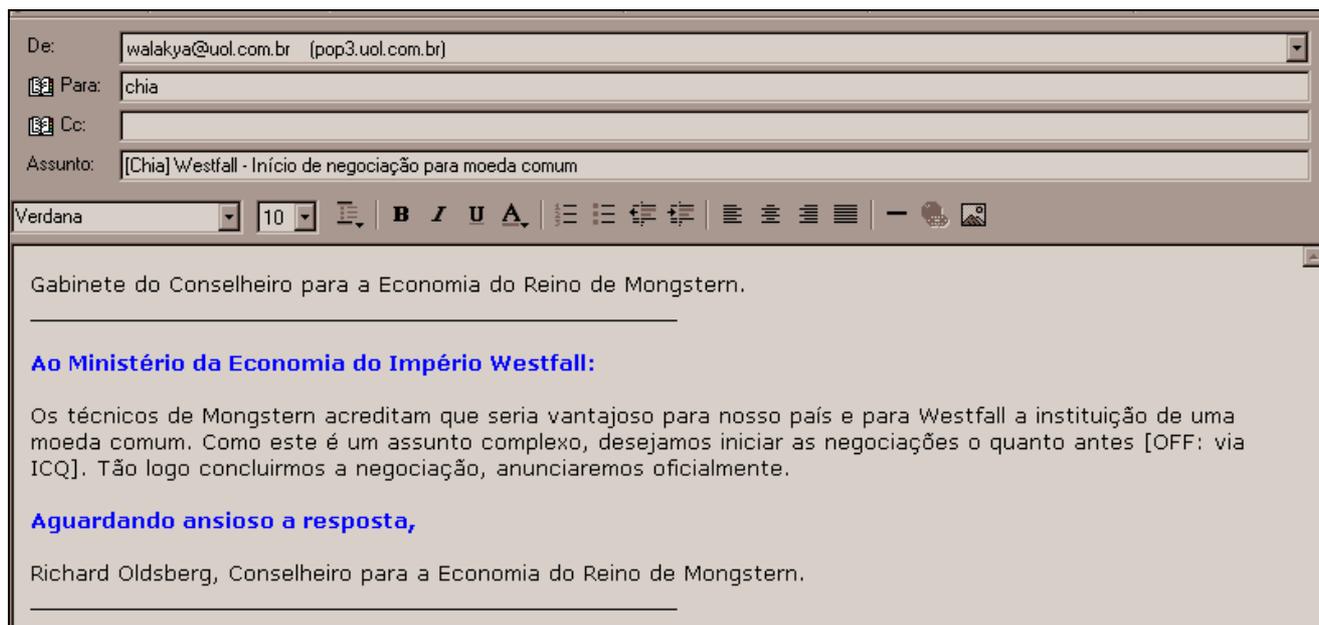
Troca de Representações Diplomáticas é um tipo mensagem que **só interessa ao destinatário e ao remetente**, pois não importa aos demais países os nomes dos embaixadores e o endereço das embaixadas. Assim, **se um jogador estiver sem tempo para ler toda a lista, poderá pular as mensagens deste tipo que não envolvem seu país.**

Lembrete: o nome dos representantes diplomáticos, o endereço das representações e seus respectivos selos ou placas deverão fazer parte do site dos países.

OBS. 03: Caso seu país já tenha embaixada e/ou consulado num país que mudou de jogador, **não será necessária** nova troca de representações diplomáticas, a menos que os dados referentes às representações se percam por algum motivo ou seja de interesse de algum dos países mudar os nomes dos representantes ou os endereços das representações.

Exemplo 03: suponha que seu país deseje fazer um acordo econômico com outro país. Para enviar uma mensagem como esta, o **remetente** deverá ser o Ministério da Economia do seu país (ou órgão equivalente).

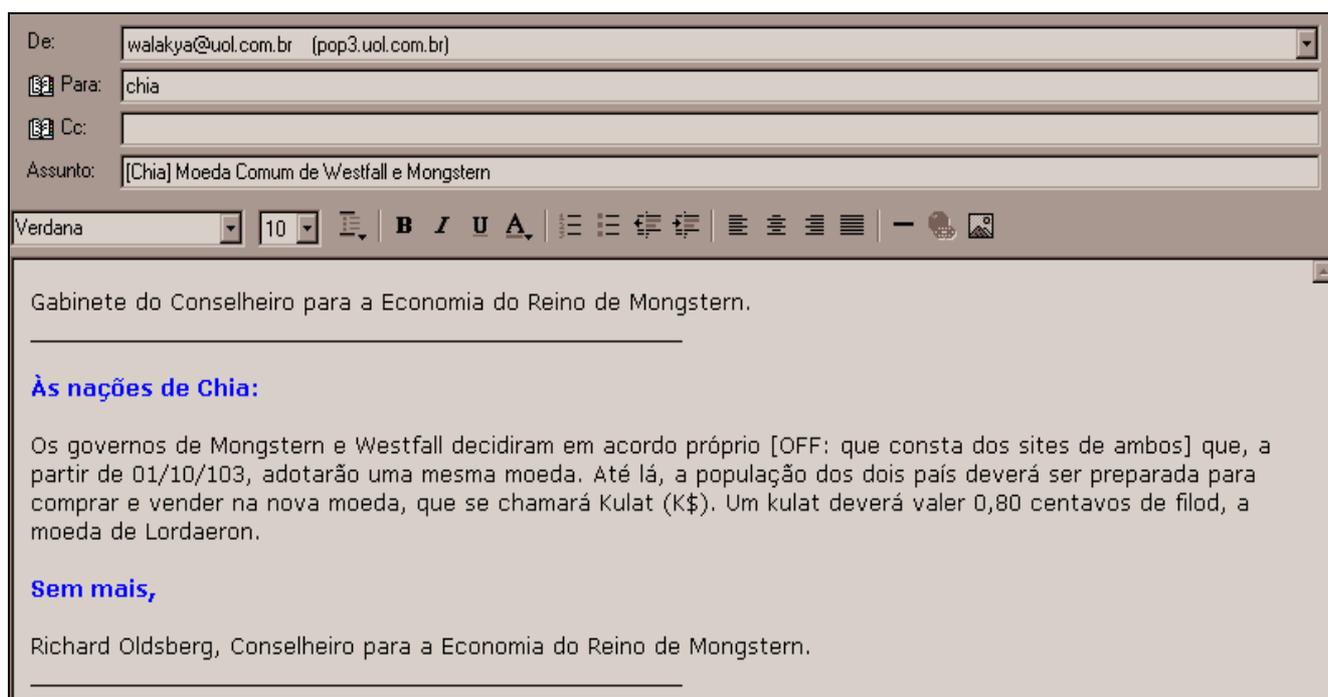
Caso não saiba como se chama o equivalente do Ministério da Economia do país com o qual quer fazer o acordo, **dirija-se ao Governo do país** diretamente (faça isso **sempre que tiver dúvida com relação ao destinatário**).



Mais uma vez, o espaço *Assunto* (ou *Subject*) no cabeçalho diz claramente do que se trata: **[Chia] Westfall - Início de negociação para moeda comum**, onde *Westfall* é o destinatário e *Início de negociação para moeda comum* é o assunto.

Repare que há o seguinte trecho no texto da mensagem: **[OFF: via ICQ]**. Toda vez que você precisar escrever algo na lista que não pertença à realidade de Chia, escreva desta forma: **[OFF: blábláblá]**. Não esqueça de abrir e fechar os colchetes e evite usar <OFF>, pois alguns programas de e-mail entendem isto como um código html.

Negociar acordos pelo ICQ antes de mandar a mensagem para a lista é um expediente comum. Porém, **tudo que for negociado por ICQ deve ser, de alguma forma, colocado na lista**, uma vez que só a lista torna oficial os fatos ocorridos em Chia.



A figura acima mostra o anúncio oficial da criação da moeda comum entre Westfall e Mongstern. O espaço *Assunto* (ou *Subject*) no cabeçalho traz somente **[Chia] Moeda Comum de Westfall e Mongstern**. Não é necessário escrever um destinatário específico no cabeçalho porque este assunto interessará a todos os jogadores. Assim, não precisa (embora não seja proibido) escrever *[Chia] Todos Moeda comum de Westfall e Mongstern*. **No corpo da mensagem é sempre necessário escrever o destinatário**, ainda que seja **Às nações de Chia** ou coisa que o valha.

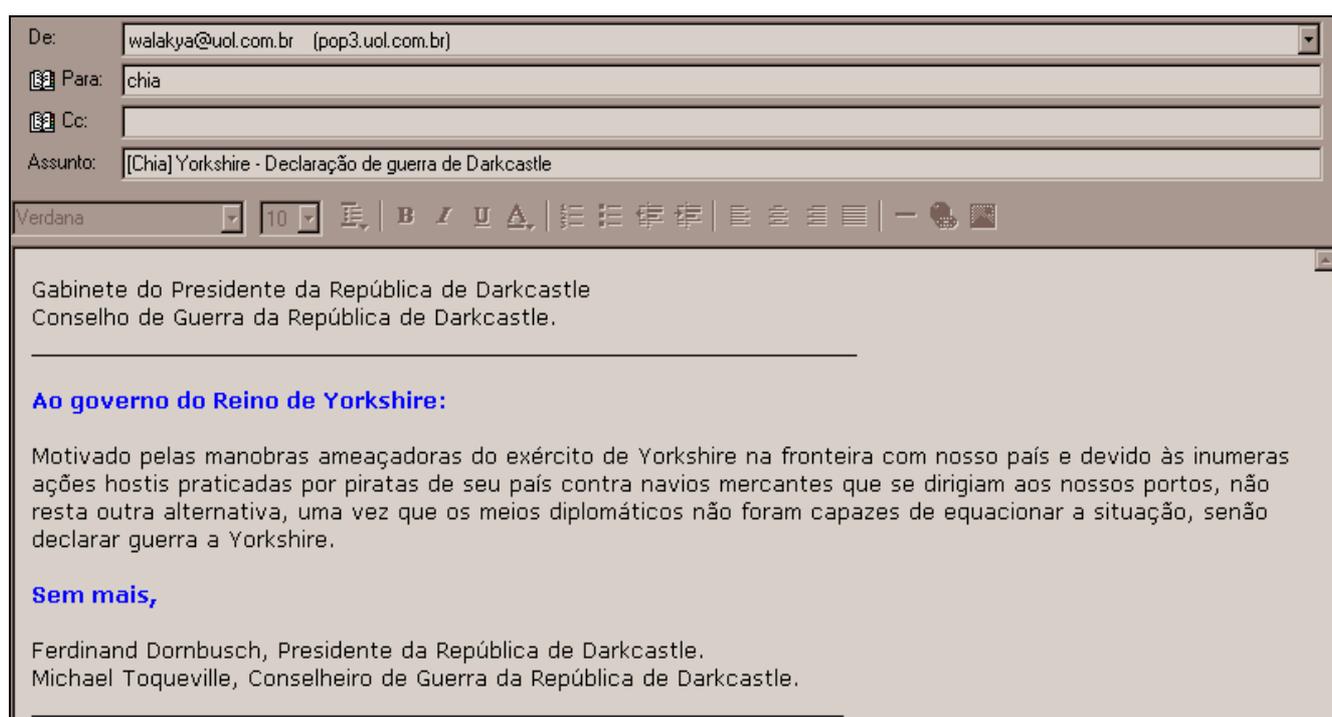
Como em todos os exemplos dados para mensagens oficiais, sempre é necessário, no corpo da mensagem, especificar o remetente (no último exemplo era **Gabinete do Conselheiro para a Economia do Reino de Mongstern**) e a assinatura do remetente (**Richard Oldsberg, Conselheiro para a Economia do Reino de Mongstern**).

OBS. 04: Caso você não queira, ao final de cada mensagem oficial, colocar a assinatura (o nome) do remetente, seja ele o governante, um ministro ou um diretor de empresa, é desejável que haja a substituição da assinatura por uma frase genérica do tipo: (a) em nome de Deus, atesto e dou fé a este documento; ou (b) isto posto, endosso e ratifico o acima exposto. **Se você optar por não mencionar o nome de quem está remetendo a mensagem** (o que não é o mais correto, mas é o mais fácil), **pelo menos destaque bem o órgão ou entidade remetente e o destinatário**. Formate sempre as mensagens em função disto.

⇒ **Recomendações quanto às mensagens que envolvem um conflito:**

Outro tipo de mensagem oficial muito freqüente na lista de discussão é a que se refere ou deflagra um conflito armado (guerra ou revolução).

Lembrete: Nenhum conflito que envolva outros jogadores diretamente pode ser iniciado sem a concordância dos mesmos. Isto é, ninguém pode dizer que as tropas de seu país estão se dirigindo velozmente para a capital do país vizinho sem que o jogador deste último (ou, na falta dele, o planetmaster), seja avisado e esteja de acordo (vide site).



Na declaração formal de guerra acima, Darkcastle justifica o porquê de estar deflagrando uma guerra contra Yorkshire. **Chia não é um War por e-mail**. Logo, guerras não são, necessariamente, a tônica do jogo. Assim, **quando há uma guerra, ela deve ser bem fundamentada** e deve ser relatada por mensagens oficiais e por reportagens, sejam elas provenientes de revistas, jornais ou agências de notícias.

As revoluções conflitos que, em geral, envolvem apenas um país e, por isso, um jogador também precisam ser bem justificadas. É sempre desejável que se descreva as motivações de um golpe de Estado ou de uma mudança radical na forma de organização da sociedade.

Relatar um conflito em Chia tem dois aspectos: (1) revistas, jornais e agências de notícia são os órgão mais indicados para descrever o dia-a-dia dos combates no que se refere ao número de mortos e aos danos materiais; porém (2) os comunicados oficiais devem descrever as ações diplomáticas e as manobras militares no front.



O exemplo acima é um comunicado Oficial de Darkcastle descrevendo o que suas tropas fizeram no dia 19/11/102. Note que, já no *Assunto (ou Subject)*, fica definido sobre o que a mensagem vai versar: **[Chia] Guerra contra Yorkshire Movimentação de Darkcastle**. Qualquer pessoa que ler o vai *Assunto (ou Subject)* vai imediatamente entender a que o conteúdo se refere. No corpo da mensagem, o destinatário (**Às nações de Chia**) o remetente e a assinatura devem ser destacados, como sempre.

Numa mensagem oficial que contém a movimentação das tropas, os destinatários são sempre todos os demais jogadores do jogo, uma vez que uma guerra é sempre do interesse de todos. Assim, não é necessário pôr no cabeçalho *[Chia] Todos Guerra contra Yorkshire Movimentação de Darkcastle*.

Uma diferenciação importante num comunicado oficial de guerra é a preocupação com o relato do exato momento da execução da ação descrita. Observe que **no exemplo é citado o dia** em que as manobras estão acontecendo. Isto é necessário porque toda mensagem deste tipo gera uma outra (uma reação) equivalente do opositor. Se não se localiza as mensagens no tempo, **pode ocorrer confusão** tanto para os beligerantes quanto para os demais jogadores (leitores). **Dependendo da rapidez** com que os beligerantes respondem um ao outro, pode ser preciso **citar, além do dia, a hora** da ação descrita.

OBS. 05.: Procure só relatar, através de jornais, revistas e agências de notícia, os efeitos que a guerra causa a seu próprio país. O mesmo vale para as mensagens oficiais: tente falar apenas o que suas tropas estão fazendo.

OBS. 06: Tente ser realista quanto aos danos e agruras decorrentes de um conflito em seu território: pessoas morrerão, coisas explodirão, haverá prejuízos econômicos, ocorrerão desastres ecológicos, etc.

OBS. 07: Seja realista quanto ao poderio militar de seu país. Por razões históricas, Angália e Rúskia são as nações de Chia mais poderosas militarmente. Não descreva seu país com 40 porta-aviões, 60 submarinos nucleares, 2.000 ogivas atômicas, etc. Só para dar um parâmetro: os Estados Unidos não têm nem 20 porta-aviões, a Grã-Bretanha tem 8 e a França tem 2. Sendo assim, seu país não será pior que o de ninguém se você descreve-lo com 5 ou 6 porta-aviões, por exemplo.

⇒ **Por que devo me preocupar tanto com a formatação das mensagens?**

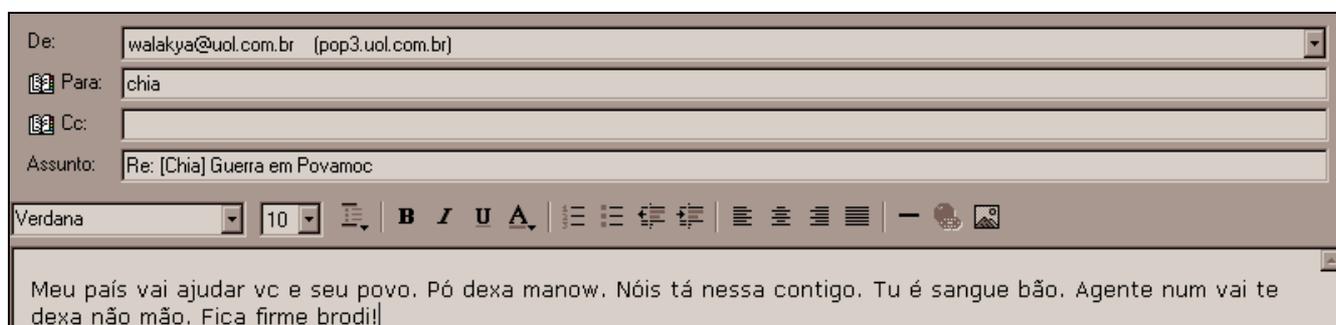
Chia tem uma grande vantagem sobre outros Pbem s (Play by e-mail): não precisa ser acompanhado diariamente para ser entendido. **Na medida em que os jogadores não se expressam bem na lista**, isto é, conforme a informalidade e desorganização passam a caracterizar o grosso das mensagens postadas, **os jogadores menos freqüentes do jogo passam a não entender o que está ocorrendo** e, como consequência, abandonam seus países, prejudicando a todos.

Tenham sempre a seguinte preocupação básica: **estou escrevendo para que qualquer outro jogador me entenda!**

Para ser sempre compreendido é fundamental organização. Falar e escrever bem começam com um encadeamento de idéias lógico e coerente.

⇒ **As recomendações aqui apresentadas serão cobradas regras?**

Não. **Espera-se apenas que todos levem em consideração as observações sobre formatação e redação aqui descritas na elaboração de seu estilo próprio.** Não é necessário usar negritos, sublinhados e cores da mesma forma dos exemplos. Entretanto é imperativo que não se poste uma mensagem como esta:



A mensagem acima é o antiexemplo por excelência. É uma tremenda esculhambação gramatical e ultraja as regras mais básicas do jogo. Não dá para saber de quem o remetente está falando. **Coisas assim não podem ser postadas. Esta é a única regra efetiva criada depois destas nove páginas.**