

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ

Escola de Belas Artes - EBA

Comunicação Visual Design

João Pedro Oliveira

Orientador: Andre Ramos

“Coração de Summon: Uma Jornada por Onoler”

Monografia TCC 2019.2

Dedicatória

Dedico este trabalho principalmente à minha família, que desde o início da criação desta história esteve ao meu lado e sempre confiou em meu potencial. Seu apoio e palavras de motivação foram essenciais para que este projeto tenha sido concluído.

Agradecimentos

Primeiramente, devo agradecer minha família e seu apoio incondicional desde o início não apenas do projeto, mas de toda a minha jornada pelo curso em si. Também agradeço aos poucos que chamo de “amigos” e puderam compartilhar comigo o processo e a experiência de criar este mundo fantástico. Agradeço meu orientador Andre por abraçar a ideia desde o seu início e, junto a mim, trabalhar ao máximo para que barreiras pudessem ser derrubadas e o melhor resultado possível pudesse ser alcançado.

Resumo

O trabalho “Coração de Summon: Uma Jornada por Onoler” tem como principal objetivo retratar visualmente como seria o conceito de um jogo em 3D baseado no livro “Coração de Summon: O Segredo da Floresta Negra”, primeiro livro da saga homônima. Através de programas de modelagens, oito personagens principais foram esculpidos para demonstrar como estes seriam apresentados em um jogo que rodaria tanto em computadores quanto em consoles, podendo até mesmo ter uma versão para *smartphones*. Sendo divididos em quatro seres humanos e quatro criaturas fantásticas, também há uma amostra de cenário a fim de ambientar estes personagens e mostrar ao leitor em que tipo de local a maior parte da narrativa se encontraria.

Palavras-chave: conto; narrativa; livro; videogame; modelagem.

Sumário

1. Introdução: Neste capítulo é abordado o vínculo entre o criador do projeto e o projeto em si, conceituando não o enredo da obra, mas a obra como um todo, ou seja, a maneira e o contexto em que a mesma foi criada bem como suas referências para ser elaborada.

2. Sobre a história: Este espaço foi feito para ambientar o leitor da monografia no contexto da história de “Coração de Summon”, narrando a história do lugar que se passa o conto, apresentando seus personagens principais, mapas e principais motivações para as decisões dos protagonistas durante suas trajetórias.

3. Inspiração Para a Guerra: Nesta etapa são abordadas as principais inspirações históricas utilizadas para a criação do conto, principalmente para o momento político o qual os personagens estão inseridos.

3.1 Ditadores: Capítulo em que é traçado o paralelo do ditador e visão do conto e ditadores que existiram na vida e como o mesmo usou suas artimanhas para doutrinar a população o reino.

3.2 Resistência: Descrição dos grupos de resistência contra o governo autoritário que foi estabelecido no período pós-guerra, bem como suas semelhanças com grupos de resistências que foram criados ao longo da história mundial.

4. Inspiração Para os Heróis: Abordagem sobre como foram concebidos os principais heróis da trama, bem como a inspiração para a criação de cada um de acordo com a vivência do autor.

5. Sobre os personagens: Esta é uma parte dividida em diversos subcapítulos que narram a história de cada protagonista que será jogável no *game*.

5.1 Humanos: Espaço exclusivo para descrever os humanos.

5.1.1 Estergon: Guerreiro do Reino da Escuridão.

5.1.2 John: Guerreiro do Reino do Fogo.

5.1.3 Charlie: Guerreiro do Reino do Ar.

5.1.4 Oliver: Guerreiro do Reino da Água.

5.2 Summons: Espaço exclusivo para descrever os summons.

5.2.1 Slowers: Summon de Estergon.

5.2.2 Zoron: Summon de John.

5.2.3 Mikels: Summon de Charlie.

5.2.4 Neils: Summon de Oliver.

6. Como o jogo funcionaria?: Nesta parte da monografia há uma breve explicação sobre como o *game* funcionaria, ou seja, a sua jogabilidade. Como em qual ponto de vista seria jogado, interação com personagens múltiplos e/ou secundários, dentre outros pontos.

7. Proposta do Projeto: Nesta área abordo meu principal foco com o projeto. Mostro meu foco em explorar visualmente e de forma conceitual o jogo baseado no livro homônimo, como se fosse uma proposta de *concept* 3D para se apresentar a uma produtora de *games*.

8. Como o Projeto Foi Feito: Neste capítulo são narradas as etapas desde o início da concepção dos oito personagens principais do conto até a sua forma final.

9. Cenário: Abordagem sobre como foi feita a construção da amostra do cenário do jogo.

10. Conclusão: Conclusão sobre tudo o que foi feito no projeto ao decorrer do ano.

1. Introdução

Muitas crianças, ainda quando pequenas, criam amigos imaginários para poderem se sentir acompanhados quando não têm muitas amizades ou os pais estão ausentes. Mas e quando uma cria um alter ego? Um personagem o qual ela queria ser e poder viver em outro mundo onde tudo o que achava de mais belo e fantasioso pudesse existir sem nenhum limite sequer? Foi assim que “Coração de Summon: O Segredo da Floresta Negra” foi criado. Inicialmente, a ideia do projeto era ser um *game*. Com a inviabilidade de recursos e a pouca idade e conhecimento na época, decidi agarrar-me à escrita para registrar aquela história e personagens que não saíam da minha cabeça. Com o tempo, fui aprendendo as ferramentas necessárias para criar a proposta do jogo e futuramente poder apresentar este para uma empresa ou criar uma companhia de *games* para que finalmente pudesse começar sua produção.

O conto se trata de uma história de superação, de aceitar mudanças, se aventurar no novo. Com referências medievais (como contos nórdicos) e da cultura pop (como quadrinhos e animes), “Coração de Summon: O Segredo da Floresta Negra” é o primeiro capítulo de uma saga que me acompanha desde os meus treze anos de idade, quando comecei a escrevê-lo sem pretensões e hoje já é um livro publicado pela Editora Multifoco, através do selo Nota Terapia.



Fonte: Nota Terapia, 2017.

2. Sobre a história

Há muitos anos, em terras longínquas, a guerra e o caos fazem com que pessoas fujam de suas casas e se lancem aos mares em busca de novos lugares para conquistar e terem paz. Elas, porém, descobrem novas terras já habitadas e que nativos dali dominam os elementos da natureza, bem como a magia. Além disso, muitos criam “summons”, que são seres mitológicos que, segundo os mesmos, são enviados pelos deuses em momentos de risco de morte para salvar uma pessoa digna, sendo esta desde então acompanhada até o resto de sua vida pelo seu summon que, apesar de poderem viver milhares de anos, servem apenas a um mestre em toda sua vida. Entretanto, os nativos prometeram ensinar os segredos dos elementos e magias apenas para as crianças, pois estas teriam coração puro e não os usariam para o mal. Algumas pessoas se recusam a entregar seus filhos, outras o fizeram por acreditar que era a única chance de seus herdeiros sobreviverem nesta nova terra mágica. Conforme o tempo se passa, este território então é dividido em três reinos: Luldaín e Phúlkur (criados pelos descendentes daqueles que não entregaram seus filhos) e Onoler (o reino onde habitam os summons e a magia, fechado por muros onde nenhum estrangeiro ousa entrar devido a forte guarda que possui).

O primeiro livro da saga “Coração de Summon” narra a história do reino de Onoler, que é dividido em sete reinos: Ar, Terra, Fogo, Água, Luz, Sombras e Escuridão, estes dois últimos sendo originados de um mesmo reino em comum que se dividiu por desavenças entre herdeiros de trono no passado.

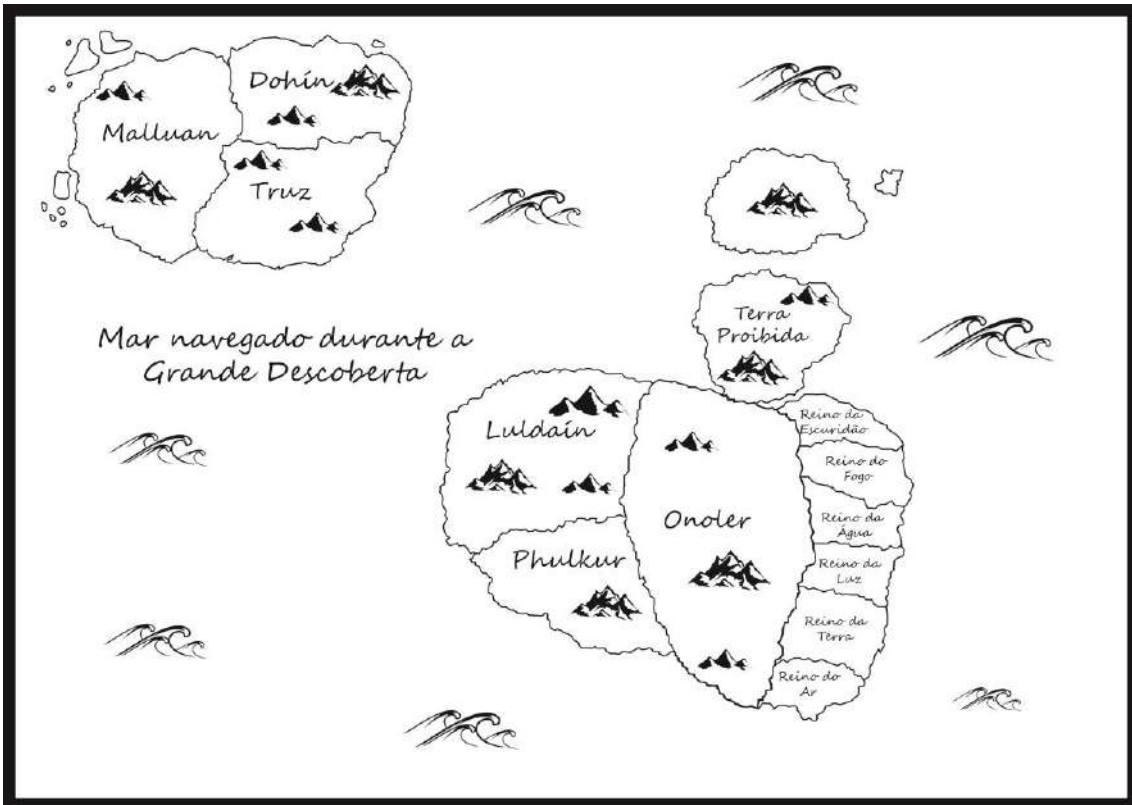
Também há uma vasta zona “neutra”, onde nenhum reino tem poder e os reis em conjunto governam esta área. Muito povoada e com grande fluxo de comércio, é o lugar onde se encontram os melhores forjadores de armas de toda a terra existente. E os melhores manuseadores de armas, pois a maioria dos soldados deste lugar foca no treino “corpo a corpo” por saberem que nunca poderão controlar um elemento da natureza por terem nascido em uma área “neutra”. Quanto à religião, as pessoas deste local escolhem o deus de qual elemento mais se identificam para adorar.

Quando Nothor, o rei da Escuridão, se une a Pethrus, rei das Sombras, ambos iniciam uma guerra sangrenta, chamada de “Guerra dos Elementos” para poderem tomar o poder sobre todos os reinos restantes. A dupla vence, mas Nothor mata Pethrus com um golpe de espada por medo de ter seu poder ameaçado, tornando-se o principal líder

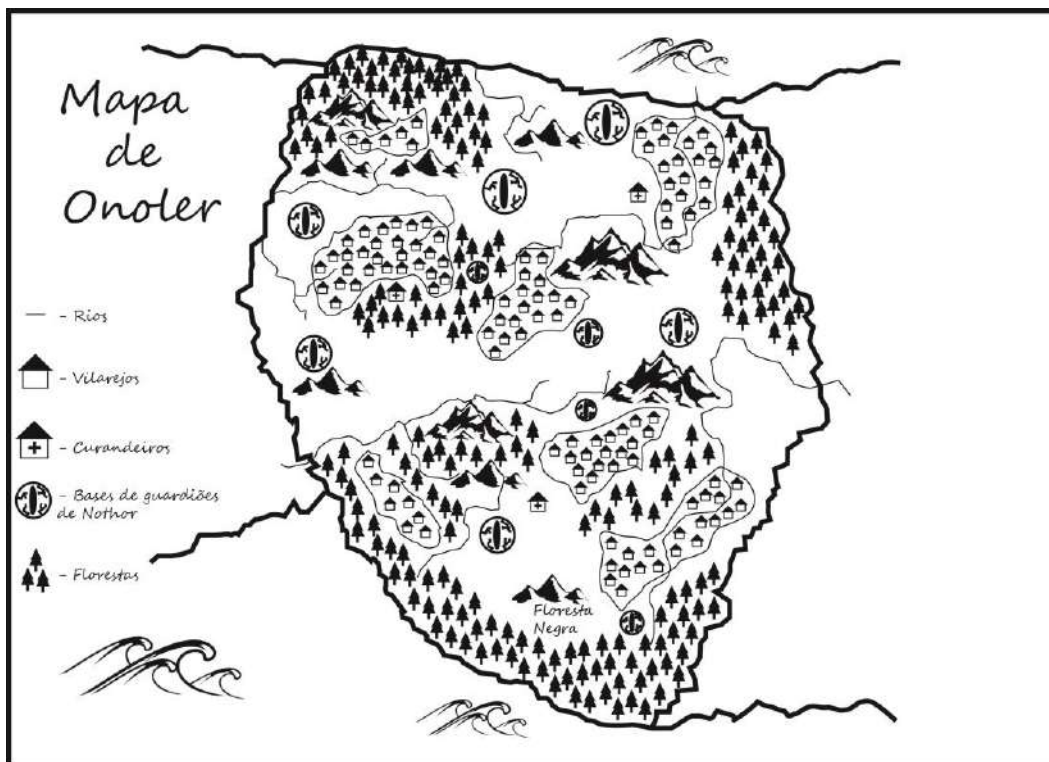
da revolução, acabando com o reino das Sombras e anexando o território deste ao seu reino.

Os anos se passam e o novo rei instaura uma ditadura, com guardas em toda a terra agindo de maneira dominante e agressiva. A sociedade vive em medo e paga altos impostos, além de constantemente ser agredida e roubada por soldados do rei. Até que quatro jovens, aliados a seus summons, transformados em órfãos durante a guerra violenta, se unem para poderem passar de reino em reino até chegar ao castelo de Nothor e deter o rei maligno, livrando suas terras das forças do mal. Entretanto, o rei da Escuridão cria um empecilho: algumas pessoas nascem com poderes a mais (como super velocidade, ou uma força fora do comum). Nothor sabia que caso estas pessoas, chamadas de “kelsins”, se unissem, poderiam derrubar seu reino. Então, criou a lenda que estes eram frutos de relações entre os deuses com os deuses do submundo e deveriam ser exterminados. A população, inocente, acreditou, e assim viveu por muitos anos. O que causa uma maior dificuldade para os jovens guerreiros, já que dois deles são kelsins.

Com inspirações em jogos de RPG de tabuleiro e de PC/console, como “Dungeons and Dragons”, “God of War” e “Skyrim”, já no livro se encontra um mapa do reino, para poder guiar melhor o leitor ao imaginar como seria a divisão de terras em Onoler e as antigas terras de onde os povos que viviam em guerra fugiram.



Fonte: Coração de Summon – O Segredo da Floresta Negra, 2017.



Fonte: Coração de Summon: O Segredo da Floresta Negra, 2017.

Desta forma, já se tem uma base para a distribuição de terras e missões futuras do game, onde o jogador teria sempre acesso ao mapa para poder ter informações sobre a sua localidade, além da localização de missões principais e secundárias e novas localidades encontradas, que serviriam para “upar” pontos de experiência e poder de dominação de elemento do personagem que quisesse, bem como comprar novas roupas e armas, como espadas, adagas, machados e arcos e flechas.

3. Inspirações Para a Guerra

3.1 Ditadores

No conto o qual o game se baseia, os reinos estão sob um comando ditatorial do rei da Escuridão chamado Nothor. Pouco se sabe ao certo sobre o seu passado pessoal, mas apenas que ele sempre esteve envolvido com a magia nutrindo um sentimento de nacionalismo pelo seu reino.

Pode-se observar uma característica padronizada dos ditadores da vida real que o da saga também possui: a ideia de unir o povo como uma só nação forte e preparada para as tribulações, mesmo que isso exija medidas desumanas e tiranas. Já no início do enredo, Nothor visita Pethrus, rei das Sombras e parente seu distante com uma proposta de ataque aos reinos vizinhos para dominação por achar que Onoler estava muito dividida até então, sendo sua meta subordinar todos os demais reis a apenas dois: ele e seu parente. A escolha por Pethrus já não havia sido aleatória, pois há muitos anos seus reinos eram unificados e se separaram por diferenças pessoais entre herdeiros. Na mente do ditador, a Escuridão era superior aos outros elementos e deveria estar acima dos demais, unindo-se aos seus “de sangue” assim como seus ancestrais faziam.

Uma ditadura funciona com uma figura central no poder. Sendo assim, pouco tempo se demora para que Nothor assassine Pethrus e tome destaque no papel principal. Seu sentimento de unificação e crescimento de seu povo pode ser comparado a ditadores como Adolf Hitler. Entretanto, usou suas habilidades místicas e boas ideias para fazer o mau.

Outro padrão analisado em ditadores é uma devoção que beira a idolatria. Em governos como o da Coreia do Norte é obrigatório pôr sempre flores nas estátuas dos antigos ditadores ao visitá-las, por exemplo. Hitler por muitos era visto como o salvador da pátria e sua ótima habilidade com a retórica o permitia fazer discursos memoráveis que arrastavam multidões por toda a Alemanha. Desta forma, até mesmo os “cidadãos de bem” por fim acabavam concordando com o seu discurso preconceituoso e psicopata de purificação da raça.

Durante o *game*, haveria uma “*cutscene*” mostrando o vilão discursando para um grande exército unido entre soldados da Escuridão e das Sombras falando sobre a força que os reinos deles têm sobre os outros e como eles eram os escolhidos para trazerem os bons tempos para Onoler. Na retórica, o mestre está cumprindo seu dever de mandar quem está indo para guerra com a possibilidade de morrer se sentir especial, como se fosse um ser humano diferenciado dos demais, que o que estavam fazendo era algo divino, sempre se expressando com energia e paixão.



Fonte: The Daily Telegraph, 2015

Outra característica comum em governos autoritários é a presença de um inimigo ou inimigos em específico. Segundo o grande líder, estes seriam os principais responsáveis pelo atraso da nação como um todo e, a partir de então, são começados a serem vistos como pragas a serem erradicadas. Para a ditadura ariana de Hitler, judeus, negros, homossexuais, comunistas, ciganos, ou qualquer um que não fizesse parte da “raça pura” ariana era levado aos campos de concentração para serem exterminado. Para Stalin, havia os “Gulags”, as prisões de trabalho forçado para os opositores aos governos e prisioneiros de guerra.

Mas não apenas na Europa este modelo político foi usado. Na América Latina. Mais especificamente no Sul, tivemos a ditadura de Augusto Pinochet no Chile que, em tempos de Guerra Fria, não compactuava com os ideais socialistas do até então presidente Salvador Allende e através de um golpe tomou o poder do país junto aos militares, culminando no suicídio do presidente. Pinochet a todo momento tinha ligações com os americanos que temiam qualquer manifestação socialista ou comunista

nas américas. Como uma das ditaduras mais sangrentas, ele perseguiu torturou, matou, estuprou mulheres e qualquer um que fosse contra sua forma de governar, cada vez mais se aproximando dos Estados Unidos em relações políticas. De qualquer forma, mesmo cerca de 30 anos após a ditadura, muitos chilenos e políticos ainda apoiam as atitudes de Pinochet por mais agressivas que possam ter sido.

Governos ditatoriais possuem um determinado padrão de transferir a culpa para um grupo em específico da população, geralmente uma minoria, de tal maneira que a maioria se una e um tipo de doutrinação seja feita para que a população associe diretamente os problemas do país a estes grupos. Isto podendo ser feito através de canais de comunicação como TV, rádio e, nesta nova era, redes sociais, mesmo que as informações vinculadas através destes sejam falsas.



Fonte: Band Notícias, 2019.

No conto, há um grupo de pessoas que consegue dominar o elemento correspondente ao seu reino e um grupo ainda menor, quase raro, de pessoas que além da dominação podem ter um novo poder como uma força fora do comum ou o de voar. Estas pessoas, por terem a capacidade de se unir contra o governo e formar uma boa base de resistência, foram tomados como os culpados por Onoler não crescer ainda mais, pois segundo o ditador, estes seriam frutos de relacionamentos dos deuses com os deuses do submundo, aproveitando-se do grande apego à religião que praticamente toda a população tinha. Sendo assim, estas pessoas especiais foram denominadas “kelsins” e, assim que descobertos seus novos poderes, deveriam ser exterminadas tendo em vista

que eram uma afronta não apenas ao governo, mas uma aberração por serem fruto de um relacionamento proibido e que não deveriam levar seus dias na terra como “um humano de bem”. Sendo assim, por motivos religiosos de fachada, o ditador cria uma lei de extermínio divulgando informações falsas, enquanto a população o segue cegamente por se portar como a figura de maior poder dentre todos.

O sistema o qual os principais personagens estão inseridos na narrativa é inspirado também no governo do imperador romano Nero, que viveu entre 37 e 68 d.C. e teve uma história marcada por sangue e psicopatia. Tendo no início o apoio do Senado, Nero com o passar dos anos começou a se sentir ameaçado e perseguir todos que significavam algum tipo de ameaça ao seu poder, tomando atitudes drásticas para garantir o turno, incluindo encomendar a morte de sua própria conselheira e mãe, além de se suspeitar que o mesmo seja o responsável pelo incêndio que ocorreu em Roma na época com a intenção de reconstruir uma cidade moldada à sua maneira.

Na época, também havia a perseguição aos cristãos, que se manteve até o império do rei Constantino quando este tornou o cristianismo a religião oficial do império. Mortes, torturas e altos impostos após o incêndio culminaram em revoltas da população que se via sob o comando de alguém que não media esforços para manter seu poder e posição de destaque na hierarquia social.

Podemos traçar um comparativo de Nero com Nothor, que também assassinou um parente com medo de uma conspiração contra seu poder, tornando-se, no final, a figura principal centralizada no poder, bem como a perseguição de cunho religioso.

No caso de “Coração de Summon” só há uma religião em que todos acreditam, sendo esta politeísta. Cada reino tem seu próprio deus e cada um reza e presta oferendas para o deus designado ao seu elemento. Os summons são as provas vivas das existências desses deuses, pois são encaminhados pelos mesmos para chegarem até seus mestres por mais que muitas vezes pareça uma “obra do acaso”. Desta forma, o ditador teve de usar sua lábia para envolver os deuses do submundo aos humanos poderosos que ele temia para poder gerar medo na população e mascarar o seu próprio temor.

Em toda a história é possível notar a cobrança exacerbada de impostos, o excesso de violência contra a população e a forçada idolatria ao ditador. Nas esquinas, nas praças, centros comerciais, os personagens se deparam com pinturas e estátuas do

vilão em poses imponentes mesmo em reinos que não pertencem a ele. A todo momento, seus servos fortemente armados são vistos pelas ruas monitorando qualquer fala contra o governo ou motim por menor que seja.

3.2 Resistência

Outra característica de governos autoritários que inspirou a história foi a criação de grupos de resistência, como os “*partisans*”, grupos de guerrilheiros formados por camponeses e trabalhadores durante a segunda guerra mundial como forma de resistir até o fim às tropas nazistas que avançavam em países como Polônia e Iugoslávia.

Um dos integrantes do grupo de personagens, John, fez parte quando mais jovem de um grupo de resistência como forma de rebeldia contra o governo e de se vingar pela morte de seus pais, além de ver neste meio um lar para morar após se encontrar desolado e sem família depois dos tempos de guerra. Guardas de Nothor descobrem a base do grupo e promovem uma chacina a qual o personagem consegue sobreviver. Entretanto, muitos grupos como este continuam ativos por toda Onoler. Ateiam fogo em bases de guardas, provocam motins, organizam assaltos a grandes vendas, roubam armas e fumo e resgatam crianças de rua que em sua maioria não têm onde morar ou veem na guerra civil a única esperança para sobreviver.



Fonte: jewishpartisans.org

Basicamente, *partisans* podem ser denominados como qualquer guerra que não esteja dentro dos “padrões” de guerra, sendo incitados principalmente por populares sem treinamento usual de operação de armamento, o que é muito visto no momento pós-

guerra do conto, o qual os motins são constantemente vistos e sempre mescalando diferentes pessoas de diferentes reinos. Entretanto esta linha é tênue, tratando-se que na nossa história tivemos guerra civis com a participação destes grupos as quais não são consideradas “guerras *partisans*”. Carl Schmitt fala um pouco sobre este assunto no seu livro “*Theory of the Partisan*”.

Os *partisan* lutam irregularmente. Mas a distinção entre batalha regular e irregular depende do grau da regularidade [Präzision des Regulären]. Apenas nas formas modernas de organização—após as guerras da Revolução Francesa—se faz a distinção concreta com a sua concepção. Em todas as eras da humanidade suas muitas guerras e batalhas têm havido regras de batalha e guerra e, é claro, desrespeito e transgressão destas regras. Especialmente em tempos de dissolução geral, Como durante a Guerra de Trinta Anos (1618–48) na Alemanha, bem como guerras civis e coloniais na história do mundo, têm havido conflitos que podem ser chamados de *partisan*.

(SCHMITT, 1962, p.3, traduzido)

4. Inspiração Para os Heróis

Por ter sido uma história escrita quando eu era muito jovem, cada personagem foi criado baseado em um amigo de infância com o qual eu convivia na época, sendo um deles meu próprio irmão. Haverá um capítulo em breve que abordará cada personagem em específico, mas neste, irei para além de suas características e focarei no que inspirou a construção de cada personagem que será jogável no *game*.

John, apesar de não ser o protagonista, foi o primeiro personagem a ser criado e o que deu inspiração para a criação de todo o universo que envolve “Coração de Summon”. Estergon, o personagem o qual a história é focada foi inspirado principalmente no personagem Tarzan. Entretanto, não o da famosa animação da Disney, mas sim o da série de TV dos anos 60, o qual teria um visual mais semelhante ao real de um homem de grande porte que teria crescido na floresta.

Principalmente, os guerreiros narrados no conto são inspirados em grupos de resistência de governos autoritários. O pequeno esquadrão se mostra como uma forma de representatividade para pessoas que vivem sob um governo ditatorial ou inspirado por este tipo de modelo. Para mostrar que resistir é preciso em temas sombrios.

5. Sobre os personagens

5.1. Humanos

5.1.1. Estergon

O personagem central do enredo aparece durante a Guerra dos Elementos, ainda como um bebê. Seus pais são do Reino da Luz, mas junto a outros aldeões, foram viver nas montanhas, buscando um lugar mais tranquilo para poderem criar suas famílias e viverem longe da movimentação das grandes cidades. Nothor acha que é um pequeno exército criando um motim contra seu futuro governo e cria um ataque liderado por ele mesmo. Sem pena, mata todos os aldeões dali, porém, ao ir embora, ouve o choro de um recém-nascido. Ao invés de assassiná-lo, poussa a palma da mão sobre seu peito e ali naquele frágil corpo aprisiona uma criatura lendária e até então desconhecida que pode tomar o corpo de Estergon em momentos de extrema fúria, além de dar a ele o controle sobre a Escuridão ao invés da Luz. Após isso, deixou a criança na Floresta Negra, onde a mesma cresceu como um animal selvagem, tendo desde pequena que caçar para sobreviver.

Deste modo, o novo rei colocava medo na população, dizendo que havia uma feroz criatura que ele havia deixado na floresta e que, ao menor indício de tumulto da população contra seu governo, esta iria ser libertada e devoraria todos. O povo, sabendo que Nothor era o maior feiticeiro de Onoler, acreditou no rei e passou a temer a Floresta Negra e qualquer coisa que fosse relacionada a ela.

As principais características de Estergon são seus cabelos longos e negros que caem por seus ombros, sua barba igualmente escura e seus olhos vermelhos, que possuem esta coloração graças ao ser que habita dentro deste personagem. A força é sua principal característica, não apenas por ter usado muito dela para abater animais os quais usaria como alimento, mas também por ter uma força fora do comum graças também ao ser aprisionado em seu corpo pelo rei da Escuridão. Em seu peito, quase sempre nu, uma marca característica que mostra o selo do feitiço feito nele quando ainda era pequeno.

Durante sua estadia na Floresta Negra, ainda criança, conheceu Slowors, seu summon. Com ele, aprendeu a se relacionar e a interagir melhor. Por vezes, ficava

escorado no muro que separava a floresta do reino e assim aprendia a língua local, ouvindo as conversas do outro lado, mas nunca ousou pular este muro.

Certo dia, já adulto, ele decide ir para o outro lado e lá conhece Launa, que se torna sua companheira. Lá aprende que viver em sociedade é mais difícil do que pensava e, posteriormente, conhece os outros órfãos da história, descobrindo mais sobre seu passado e a verdade sobre o que há dentro dele.

5.1.2 John

Nascido no Reino do Fogo, este é o personagem mais marcado pela guerra, por ter visto seus pais serem mortos na sua frente, criando um ódio mortal pelo rei da Escuridão. Ainda quando criança, viveu nas ruas como um “ladrão barato” que furtava alimentos de feiras e pequenas lojas para poder sobreviver, até que certo dia entrou para uma organização secreta que fazia ataques isolados a bases de guardiões de Nothor. Na sua última missão, conheceu seu summon, Zoron. Tendo neste caso ocorrido o contrário, pois o humano salvou o ser místico de ter sido morto. Mas, mesmo assim, o dragão tornou-se mestre dele.

Anos depois, entrou para a Roerts, uma espécie de escola para órfãos que ensina basicamente história e manipulação de poções de cura e de ataque. Apesar de odiar o lugar e sempre se rebelar contra professores e coordenadores da instituição, prefere ficar nela até atingir a maioridade (vinte e um anos de idade) para poder garantir comida para si, já que possui uma casa no seu reino, apesar desta ser velha e mal cuidada, quase abandonada.

John tem certa resistência em confiar nos outros, até mesmo em se abrir e conversar. Habilidade com espadas, arma que treinou muito quando novo junto a outros rebeldes, também se garante no combate corpo a corpo, mas não tanto quanto Estergon.

Portador de um senso de justiça peculiar, quer a morte de Nothor acima de tudo como punição por ter liderado a guerra que assassinou seus pais. Pensa que o mundo inteiro está contra ele e se ira facilmente quando o plano não segue conforme o planejado. É um kelsin e isso exigiu cuidado redobrado durante toda sua vida, pois sabia que não podia expor os seus poderes, que incluem tomar a forma de qualquer ser, sendo assim um “transmorfo”.

Domina quase com perfeição a manipulação do fogo e adora mostrar isso na frente dos outros, pois apesar de não ser bom com relacionamentos, gosta de reconhecimento pelas suas conquistas. Suas características físicas são os cabelos loiros penteados de lado e um corpo esguio, porém “definido”. Geralmente traja o uniforme cedido pela Roerts por não ter poder aquisitivo e não se incomodar em comprar trajes mais caros.

5.1.3 Charlie

Vindo do Reino do Ar, Charlie pouco se lembra de seus pais. Suas memórias mais vívidas começam já quando novo começou a trabalhar junto a mercadores locais para conseguir algumas moedas. Por vezes levava frutas e verduras em caixotes para comerciantes de outros reinos e, por este trabalho exigir que caminhasse por lugares com muitos contrabandistas e ladrões, certo dia, quando fugia de um grupo de bandidos, descobriu que era um kelsin. Seu poder, além de dominar o elemento de seu reino, inclui uma velocidade fora do comum, tornando tudo o que está ao seu redor, por alguns momentos, mais devagar.

Com o espírito mais paterno dentre todos os humanos, sempre tenta ver o lado positivo em todas as situações, além de buscar ver o melhor nas pessoas. Une-se ao grupo não por buscar vingança, mas por desejar a justiça pelos inocentes mortos na guerra e por saber que povo de Onoler não é merecedor de tanto sofrimento.

Seu summon chama-se Mikels, e o trata como se fosse seu próprio filho, pelo mesmo ser uma contraparte de sua personalidade e aguçar seus instintos paternos. Também tem uma amiga chamada Melanie, que aparece durante a história e se torna uma chave fundamental na sua vida, pois acaba desenvolvendo um romance com a mesma. O guerreiro sempre faz de tudo para protegê-la, pois sabe que ela pode ser um alvo fácil para seus inimigos caso ele não esteja por perto.

Suas principais características físicas são seus cabelos negros que caem sobre sua testa e seus olhos azuis. Seu semblante costuma oscilar entre o rígido e o sereno, pois o mesmo procura sempre manter a calma e não perder a cabeça caso algo não ocorra como o esperado. Procura sempre as soluções mais práticas para poder resolver o que lhe aflige.

5.1.4 Oliver

Nascido e crescido no Reino da Água, Oliver é o único guerreiro que cresceu sob os cuidados de uma figura mais velha supervisionando-o. Após a morte de seus pais, também soldados durante a guerra, sua tia o adotou como um filho e o criou sob seus cuidados.

Focou toda sua vida em ser o melhor dominador de água de seu reino, o que gerou grande habilidade com o elemento e excelente ataque à distância. Por vezes, fugia de casa durante a noite e ficava às margens de um riacho que havia perto dali treinando suas manipulações com a água na correnteza até ficar exausto e dormir apenas quando o sol nascia.

Quando se juntou ao grupo de guerreiros, sentiu que estava destinado àquilo, que todos os seus treinos o haviam encaminhado para aquele momento. A parte mais difícil para ele foi abandonar sua tia, a quem sempre foi muito apegado, como uma mãe. Mas, com uma promessa de volta e de restauração da paz, se uniu aos heróis para salvar Onoler das forças do mal.

Sua summon se chama Neils e suas principais características físicas são seus cabelos castanhos que estão penteados para trás ou caídos por sua testa quando bagunçados. Seus olhos castanhos combinam com sua pele branca e roupa sempre impecável. Por vezes, ouve vozes em sua cabeça, mas não sabe dizer ao certo o motivo disso acontecer, então se mantém em silêncio para tentar entender se pode ser algo bom ou mais um feitiço de Nothor para atrapalhar os planos dos guerreiros.

5.2 Summons

5.2.1 Slowers

A criatura mais peculiar da saga tem cerca de um metro de altura e é, na sua maior parte do tempo, bípede, usando suas quatro patas apenas quando corre, se assemelhando a uma salamandra nesses momentos. Não se sabe há quanto tempo este ser vaga pelas terras do reino de Onoler, pois nem ele mesmo sabe dizer ao certo sobre como surgiu.

Exemplar da espécie “Nocte Gurer”, um tipo raro de summon e tem seu corpo revestido por escamas, como um réptil, principalmente por uma específica que reveste o

lugar onde deveria estar sua boca, o que o impede de falar e o faz emitir apenas grunhidos específicos dados em entonações diversas que apenas seu mestre consegue entender com exatidão o que significam. Com olhos grandes e expressivos, possui no topo de sua cabeça dois pequenos chifres e no final de seu corpo uma cauda que o ajuda a se equilibrar pelas árvores que se pendura e escala usando seus pés curvados para dentro. Suas garras servem para capturar melhor o alimento, que entra por um pequeno orifício que possui entre o queixo e o pescoço e que fica, na maior parte do tempo, fechado e praticamente invisível quando não está comendo. Abrindo-se apenas quando se alimenta sem mastigar, como uma cobra. Mantendo a comida em seu estômago por dias, digerindo-a. Debaxo de suas costelas, possui dois orifícios que o auxiliam na respiração principalemnte em momentos tensos ou que exigem muita energia.

Encontra Estergon ainda criança na Floresta Negra quando este é atacado por servos do rei da Escuridão que estão atrás da “Fera de Nothor”. Quando seu mestre apaga, ele mata os dois homens sem hesitar. Apesar de um pouco de resistência de Estergon no início, por não saber do que se tratam os summons, a dupla rapidamente começa a se entender e se dar bem.

É apresentado no livro como o “alívio cômico” do grupo, principalmente por suas dificuldades em se comunicar com qualquer um que não seja seu próprio mestre. Por vezes, se mostra muito atrapalhado, agindo majoritariamente por instintos, ao contrário do restante dos summons, que fala e consegue pensar antes de agir. Entretanto, possui um bom coração, bem como intenções puras, apesar de ter uma aparência considerada por muitos repulsiva ou até mesmo assustadora.

5.2.2 Zoron

Um pequeno dragão vermelho de pouco mais de um metro e olhos esverdeados, é o summon mais velho e mais sábio dentre todas as criaturas dos guerreiros. Ao contrário do usual, este foi salvo pelo seu mestre, John, ao invés de salvá-lo. Há muitos anos, foi um servo do rei da Escuridão, mas por não concordar com suas atitudes tiranas, se rebelou. Numa fuga desenfreada dos seus guardiões, acabou chegando ao Reino do Fogo, onde trombou com um grupo de rebeldes enquanto estava gravemente ferido. Lá encontrou John, que fez curativos em suas feridas e o abrigou mesmo sem saber o real motivo pelo qual fugia, acreditando ser um rebelde assim como ele o era.

É ágil tanto em atacar quanto em pensar. Conhece a maioria das táticas do inimigo, o que cria certa vantagem para os guerreiros. Por vezes, toma a liderança e o poder de decisão da equipe por ser considerado o mais sábio. Apesar de nunca ter admitido sua idade, crê-se que tenha cerca de dez mil anos de idade e esteja por essas terras desde que os pioneiros chegaram quando fugiam de guerras em suas terras de origem.

Em algumas situações, age diretamente como uma contraparte de John, que se exalta e deixa a raiva e ódio o impulsionarem para tomar suas ações. Zoron procura agir sempre com sabedoria, sem se arriscar ou arriscar a vida de terceiros, provavelmente por carregar a culpa da morte de milhares de inocentes durante a Guerra dos Elementos consigo.

Apesar da pose de sábio e de ser respeitado por todos, além de ter sido o responsável por elaborar o plano de unir os guerreiros, nunca revelou seu passado para John, pesando em sua consciência o fato de saber que o dia em que seu passado irá se revelar chegará e ele não poderá fazer nada para impedir a inevitabilidade do futuro. Entretanto, possui receio do comportamento explosivo de seu mestre e nas consequências que isso pode acarretar para os planos do grupo de heróis e sua missão de livrar Onoler das sombras do caos.

5.2.3 Mikels

Um filhote de leão com a juba por crescer. Suas asas, feitas de penas brancas, apesar de não serem tão grandes, conseguem sustentar seu pequeno corpo, fazendo-o alçar curtos e médios voos. É o summon mais jovem do grupo, não passando dos três mil anos de idade. Por vezes, ainda age como se tivesse acabado de chegar a Onoler e tudo ainda é muito novo para ele, pois por anos viveu em matas, chegando à sociedade apenas quando salvou seu mestre, Charlie, de ser morto quando este fora cercado por um grupo de bandidos em meio ao seu território enquanto ainda vivia em meio às árvores.

Assim que se conheceram, se deram bem. Mikels ficou maravilhado com aquele ser que nunca havia tido contato anteriormente: o humano. Passaram horas conversando sobre a vida e sobre como queriam um futuro melhor enquanto se sentavam em um monte e observavam o sol se pôr. Quando seu mestre decidiu voltar ao seu caminho

para fazer uma entrega, o summon explicou que dali em diante deveria protegê-lo enquanto vivesse pois assim era a vontade dos deuses. Charlie se maravilhou com sua formosura e o aceitou. Devoto, considerou Mikels como um filho além de apenas protetor e assim o aceitou na sua vida, pouco depois de descobrir que era um kelsin.

O summon por vezes se frustra por agir de maneira infantil e querer provar seu valor para seu mestre. Esforça-se, tentando agir como alguém maduro, mas age impulsivamente, apesar de não tanto quanto Slowers. Assim como Zoron, possui a habilidade de falar e, apesar de não saber, é quase tão forte quanto o pequeno monstrinho que anda com Estergon, porém sempre procura andar “na linha” para poder impressionar seu mestre, o que o faz guardar um pouco desta sua força para si.

O maior sonho de sua vida é ver sua juba crescer, mas sabe que os deuses apenas farão isso acontecer quando passar por uma prova de vida de verdade, pondo seu próprio destino em risco para salvar a vida de outros. Quando vê a oportunidade de se unir aos guerreiros, sente que esta é sua chance para que ela possa crescer finalmente e mostrar para Charlie que ele pode ser melhor do que se pensa.

5.2.4 Neils

Com penas brancas e acinzentadas e a aparência que se assemelha a de uma harpia, apesar de nitidamente haver algumas diferenças, Neils é a summon mais inteligente depois de Zoron, além de ser também a segunda mais velha, tendo sete mil anos de idade. Suas patas conseguem emanar pequenas chamas azuladas e esbranquiçadas no centro que conseguem ter o poder de cura sobre ferimentos leves, tornando-se assim uma chave importante em missões com os guerreiros.

Seu mestre é Oliver, com quem ela busca ter uma relação mútua de aprendizado. Sedenta por conhecimento e por como vivem os humanos, gosta de trocar informações com seu mestre, assim como compartilhá-las, já que ambos querem aumentar sua biblioteca de informações sobre o mundo. Apesar de pouco revelar de fato sobre o seu passado, a summon sempre é muito aberta para contar sobre os lugares que peregrinou antes de se estabelecer no Reino na Água, além de sempre estar apta a ouvir uma boa história quando bem contada.

Procurando a todo o momento manter a pose de serena e sábia, identificou-se de imediato com Zoron e com ele estabeleceu um forte laço de amizade, que perdura por

um longo tempo durante a saga. Ao seu lado, ambos lideram o grupo durante a missão para a derrubada de Nothor, pois estes são os que mais conhecem as terras pelas quais os grupos irão caminhar para chegar ao seu castelo.

Não se sabe ao certo sobre a origem dos seus poderes de cura por não se lembrar ao certo da primeira vez que o utilizou, além de ser considerada a única de sua espécie, o que torna extremamente difícil saber se esta é uma capacidade exclusiva de Neils ou não.

6. Como o jogo funcionaria?

Assim como já mencionado, tomo como principais inspirações “*Skyrim*”, “*God of War*” e o jogo de tabuleiro “*Dungeons and Dragons*” para me servirem como base durante o desenvolvimento deste projeto. O jogo começará com uma breve introdução em animações dos acontecimentos até chegarmos de fato ao ponto em que Estergon aparece na história. O estilo de animação seria inspirado no teatro de sombras. Com formas planas e pretas sobre um fundo bege semelhante ao papiro muito usado em pergaminhos de escritos medievais.

Escolhi este formato por achar que desta forma poderia transmitir o primeiro capítulo do livro de uma maneira mais direta, simples e criativa, já que neste capítulo os personagens principais sequer aparecem. Até o ponto em que Estergon aparece criança na floresta, tudo será apenas animação 2D. Com este modelo, teríamos o misto de algo novo, com a animação gerada no computador, e o foco dado em personagens e expressões de rosto. Entretanto, a mesclagem com os traços antigos, já que eles estariam desenhados como antigas pinturas com um misto de traços egípcios e nórdicos. Este modo de animação também seria uma maneira de agradar um público geral, pois com uma animação consistente, a questão da introdução ao universo do conto seria bem resolvida e provavelmente baixaria as chances de se ter uma reação negativa ou mau entendimento do contexto da história. O Teatro de Sombras é um meio que abrange um grande público como vemos na revista “*Móin-Móin*” que aborda o assunto.

O mesmo vale também para a relação que os Teatros de Sombras conseguem instaurar com o público. Um espetáculo de sombras tradicional vive de um vínculo muito estreito com o próprio público de referência. No ambiente do qual é expressão cultural, todos os elementos, do texto à técnica, do ritmo à representação, podem ser perfeitamente desfrutados pelo público, mas fora dele perde muita força comunicativa. Um espetáculo de Teatro de Sombras contemporâneo, por sua vez, não tem um público eleito realmente, mas pode “falar”, ou seja, pode ser compreendido e apreciado, a um público geográfica e culturalmente muito extenso. Estou profundamente convencido da vocação internacional do Teatro de Sombras contemporâneo e de sua capacidade de falar a todos.

(MONTECCHI, 2012, p. 36)



Fonte: fabianaarte.blogspot.com, 2012.

A animação se encerra focando na Floresta Negra e corta para a *cutscene* de Estergon criança na Floresta Negra. No primeiro *walkthrough* pelo cenário, o usuário iria aprender os primeiros comandos de personagem, que seria sempre visto na terceira pessoa. O jogador aprenderia a pular, dar golpes e correr. Seus primeiros inimigos seriam animais comuns da floresta como lincos e sabres ou pequenos summons que apareceriam frequentemente durante o jogo a fim de aumentar o XP (pontos de experiência) do personagem, que conforme o desenrolar do jogo, subiria de nível e desta forma poderia desbloquear novos movimentos e habilidades, bem como trocar por mais dinheiro para comprar novas roupas e armas.

Na sequência, há a segunda *cutscene*, a qual Estergon é atacado por guardas do rei e posteriormente é salvo por Slowers, que então se torna seu summon. A partir dali o usuário será ensinado a manusear seu summon, que basicamente será controlado por apenas um botão e terá apenas um ataque, que poderá ser mudado nos botões de seta do controle ou do teclado. Inicialmente, o summon tem apenas um ataque e com o desenrolar da história, conforme é usado, também sobe de nível e pode desbloquear novos ataques.

A narrativa se dividiria em capítulos, assim como o livro. No início de cada capítulo, uma animação com o seu número e título apareceria no topo da tela seguido de um pequeno efeito sonoro, indicando o início de uma nova fase e a conquista de um novo *checkpoint*.

Os iniciais quatro capítulos teriam os nomes “Estergon”, “John”, “Charlie” e “Oliver”, pois desta forma seriam introduzidos cada personagem principal e seus respectivos summons, bem como seus golpes e habilidades singulares. Ao final dos quatro capítulos, o usuário irá provavelmente ter afeição ou preferência por um personagem com o qual teve melhor aproveitamento na missão ou melhor experiência ao manusear. Sendo assim, o quinto capítulo começaria com os oito protagonistas encontrando-se em uma clareira na floresta, onde o plano para destronar o rei da Escuridão de fato começa.

Esta reunião, orquestrada pelos summons, se daria também por uma *cutscene* em que vemos a primeira interação entre os oito, bem como cada personalidade sendo interagida em grupo e reagindo a um novo desafio. Criar personalidade e focar na roteirização das cenas seria primordial para que o público criasse um elo emocional com os personagens, pois através disto, cada usuário criaria uma identificação com um personagem diferente e sentiria sua evolução durante o *game*. E, quando terminasse o jogo, poderia jogar novamente focando em outro personagem, analisando a história de outra perspectiva, tendo uma nova visão da jornada dos guerreiros.

A partir deste ponto, haverá um menu no canto inferior direito com o rosto dos quatro humanos e, mantendo a seta pressionada, o jogo se pausaria sozinho e o usuário poderia selecionar calmamente um novo personagem para utilizar, mesmo que estivesse em meio a uma batalha. Todos os personagens estão juntos no mesmo ambiente na maior parte das missões, o que facilitaria esta troca.

O jogo se dividirá também em mapas como “Reino do Ar” e “Reino da Luz”. A cada reino o qual o jogador se encontrar, o mapa será livre, podendo mudar de reino apenas conforme o desenrolar da história, sem poder avançar ou retroceder antes de “zerar” o jogo. A partir do momento que a história se completa, todo o mapa é liberado e o mundo fica livre, com cada personagem vivendo sua vida em separado.

O usuário poderá andar livremente pelos lugares e explorar a beleza dos reinos de Onoler, bem como interagir com alguns personagens secundários como comerciantes que oferecem roupas e armas que podem proteger seu personagem de danos ou comida que aumentaria a HP (*healing points*) do mesmo.

Também haverá personagens com um “X” sobre suas cabeças. Estes podem ser ladrões, mercenários, guardas do rei, membros de resistência ou até mesmo pessoas comuns que podem te oferecer missões secundárias a fim de aumentar o HP do seu personagem ou desbloquear itens e movimentos singulares destas missões.

Apesar de os jogadores terem a opção de escolher com qual jogador irão jogar durante a campanha, haverá fases específicas para certos personagens e suas habilidades como John e sua metamorfose ou Charlie e sua grande velocidade, podendo assim cada protagonista ter seu momento de destaque e relevância por igual. Algo semelhante ao que se acontece em “Grand Theft Auto V”.



Fonte: Youtube, 2018.



Fonte: Wccftech, 2017.

Assim como nos jogos acima, o usuário terá liberdade de ver o personagem de corpo inteiro, podendo assim também “upar” suas vestimentas e armaduras de combate da forma que lhe fique mais agradável ao olhar ou mais eficiente para combates.

Quanto ao armamento, este será transferível entre os personagens. Sendo assim mesmo que Charlie esteja equipado com arco e flecha, por exemplo, esta arma poderia ser transferido para John caso o jogador assim achasse melhor. Tudo seria feito no menu de pausa, onde haveria um inventário com tudo o que foi comprado ou coletado de inimigos, bem como uma visão do mapa geral das terras e do mapa do reino em específico onde os personagens se encontram, para que se tenha um melhor panorama de local.

A última missão será a chegada ao Reino da Escuridão e a batalha final entre os guerreiros e Nothor. Em muitos momentos será necessário utilizar personagens em específico para que se possa explorar ao máximo as capacidades de todos eles assim como no livro, culminando na derrota do vilão e consequente morte de Estergon.

7. Proposta do Projeto

O projeto em si parte da proposta é o de adaptar uma mídia a outra. Ou seja, um livro de texto corrido para um roteiro e, enfim, para um *game* onde temos visualmente a história sendo contada. Um dos primeiros problemas a ser enfrentado seria a questão do jogo não se tornar monótono ou então uma mera cópia do livro pois, desta forma, quem já tivesse lido a história, não teria nada de novo ou atraente que fizesse a experiência ser excepcional a não ser a parte visual transparecer para fora da imaginação do leitor.

Em consequência disto, foi-se decidido que novas cenas seriam inseridas e mais do passado dos personagens seria explorado através das missões secundárias, muitas delas acontecendo depois do fim do jogo, puxando um gancho para a sequência assim como o livro também terá, já que o mesmo faz parte de uma saga de quatro edições. Desta forma, novos tópicos da vida de cada protagonista seria abordado e teríamos novos lugares deste universo para serem explorados, além de novos summons aparecerem para poder mostrar ao público a tamanha biodiversidade existente nas florestas de Onoler.

Assim como é explorado em “Cultura da Convergência”, de Henry Jenkins, aqui haverá uma abordagem totalmente diferente em relação à história fantástica que até então eram representadas por palavras no livro, sendo substituídas por personagens de três dimensões os quais o usuário consegue ter controle, apesar de limitado, de suas ações. Não há como ignorar que a finalidade primordial do jogo é vender e sendo assim majoritariamente o público pode ser dividido em dois grupos: os que já leram o livro e aqueles que ainda não leram. Sendo assim, a experiência é o primordial a ser vendido. Caminhar pelas ruas e vielas medievais, pelas florestas onde qualquer criatura pode espreitar por entre os arbustos e te atacar a qualquer momento, além de ter que se esconder de guardas de Nothor que já receberam ordem de matar o esquadrão de guerreiros deve transmitir toda a emoção vivida pelos personagens. Será levar o fantástico a um nível maior, onde o fã poderia ser levado a uma nova experiência, podendo ter a vivência em Onoler. E aqueles que desconhecem a história poderiam se interessar pelo *game* e assim, eventualmente, se tornar público também dos livros, complementando os dois mercados.

Um bloqueio que pode haver no meio do caminho seria depois desvincular a imagem do público que não leu o livro da imagem dos personagens dos games. O livro

foi escrito entre meus treze e quinze anos de idade, o que conseqüentemente tornou a escrita muito mais juvenil e simples em relação a que tenho agora. A ideia é deixar nos games os personagens os mais “adultos” o possível por mais que alguns não tenham estes traços de personalidade. Estes serviriam de alívio cômico, como Slowers e Oliver. Como o livro é focado no público infanto-juvenil, o game já levaria a história para pessoas de uma idade um pouco mais avançada, com cenas de sangue e violência bastante inspiradas nas guerras vikings acontecidas nas terras nórdicas. Os diálogos, os jogos políticos, muito no roteiro em si seria reformulado apesar da estrutura e *plot* da história se manterem os mesmos, para que a essência do conto e a jornada do herói não se perdessem durante a trama.

Esta ideia de grande história contada onde o usuário se imerge na narrativa já não é um assunto atual e no livro já citado, “Cultura da Convergência”, o autor menciona um painel o qual estive onde o tema era debatido.

Outro painel enfocou a relação entre os videogames e os meios de comunicação. Cada vez mais, os magnatas do cinema consideram os games não apenas um meio de colar o logotipo da franquia em algum produto acessório, mas um meio de expandir a experiência narrativa. Esses produtores e diretores de cinema haviam crescido como gamers e tinham suas próprias ideias sobre o cruzamento criativo entre as mídias; sabiam quem eram os designers mais criativos e incluíram a colaboração deles em seus contratos. Queriam usar os games para explorar ideias que não caberiam em filmes de duas horas.

(JENKINS, 2006, p. 36)

Tomo como exemplo “The Last of Us”, jogo sobre um mundo pós-apocalíptico em que um fungo que transforma as pessoas em uma espécie de zumbi toma a humanidade e uma menina que é imune ao fungo torna-se esperança a um dos grupos de sobreviventes chamados de “Vagalumes”. A forma como a narrativa é conduzida prende a atenção do jogador e muitas vezes faz parecer que a história se trata de um filme. Não à toa, muitos rumores borbulham de uma adaptação em Hollywood da mesma.

Já tendo em mente a dificuldade e escassez de acesso aos meios e pessoas necessários para que se possa fazer um jogo de *videogame* completo, além do curto tempo, me foquei em trabalhar a parte visual do projeto, dando um enfoque principal nas esculturas, antes mesmo de serem pintadas. Desta forma, a parte visual e o design de personagens seria a principal meta a se alcançar neste trabalho e, de fato, foi o que me

tomou mais tempo. Além dos oito personagens principais, será também mostrado um ambiente de floresta muito comum durante a trajetória dos protagonistas, para poder dar ao público uma visão do tipo de cenário em que o jogador estará inserido, irá interagir e de que maneira ele poderá explorá-lo. A parte da programação e desenvolvimento ficaria para um tempo posterior já que o visual e a modelagem. Sendo assim, meu principal foco será mostrar os principais personagens modelados em 3D bem como um ambiente onde os mesmos interagirão, exibindo através de imagens o processo de evolução para chegar ao resultado final.

Usando o 3D e a questão visual para atenuar este vínculo com o público, minha meta é a de atingir mesmo aqueles que não têm o costume de ler livros. Com a oportunidade de ter a referência visual, muito do que está no livro também será cortado e/ou alterado para que após o término do jogo o usuário tenha despertado o interesse em ler a história e conhecer mais de seu universo. Uma mídia, ao final, deverá alimentar uma a outra e conversar entre si e não apenas ser uma mera cópia. As expressões estarão em tela nos rostos dos personagens, os diálogos serão ouvidos e as emoções serão vividas. O objetivo é o de inserir de fato o jogador no contexto em que se passa a história como se este fosse também um habitante da grande Onoler.

Com um mundo aberto, haveria opções de explorar mais este universo, desde suas construções a variadas anatomias dos habitantes dos variados reinos, suas culturas e mitologias, além de sua biodiversidade, incluindo summons e animais já existentes no nosso mundo real. O jogador poderá estar andando tranquilamente pelo mapa e então ser abordado por um guarda que o reconheceu e então ter que iniciar uma fuga desesperada para que o jogo não acabe ali e ele perca pontos de experiência ou de vida. Além de poder encontrar uma casa abandonada e encontrar uma seita ao deus caído, Grúfirer, pouco mencionado na mitologia de Onoler. Ou até mesmo se caminhar pela noite, em alguma viela que não deveria, ser cercado por um grupo de resistência que pode confundir-lo com um espião do rei. Os leques de histórias e oportunidades serão imensos utilizando a plataforma de mundo aberto, além de ser que mais se enquadra para o estilo de jogo RPG.

O mercado de *games* no Brasil, além de tudo, é inegavelmente grande. Duas feiras já integram como as maiores sobre o assunto no Brasil: Game XP e Brasil Game Show, ambas acontecendo no Rio de Janeiro e São Paulo, respectivamente.

O mercado de games no Brasil deve crescer em torno de 5,3% até 2022, conforme resultado apresentado pela 19ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia, da PwC. No ano passado, o faturamento do setor no país atingiu 1,5 bilhão de dólares, mantendo a posição de líder latino-americano e 13º na classificação global.

Apenas com jogos de celulares, segundo a PwC, o faturamento subirá de 324 milhões de dólares, em 2017, para 878 milhões de dólares em 2022. O faturamento estimado do mercado nacional de jogos digitais chegará a 1,756 bilhão de dólares.

(EXAME, 2019)

Há também o ramo para jogadores. Estes que participam de grandes campeonatos de jogos como “*League of Legends*” e “*Counter Strike*” e chegam a receber quantias de até um milhão de reais quando campeões dessas disputas. Desta forma, é inegável que já passou da fase de “ramo em ascensão” para um ramo consolidado com público que paga altos valores não apenas para jogar, mas até mesmo para assistir suas equipes e jogadores favoritos disputando partidas como em uma olimpíada ou Copa do Mundo.

Até mesmo equipes brasileiras de futebol estão investindo neste ramo, vendo como é necessário conquistar este novo espaço e novo campo dos chamados “*e-sports*”, em que os atletas trocam as esteiras e pesos por uma grande cadeira acolchoada e um bom conjunto de mouse e teclado.

Entretanto, apesar de todo o progresso que esta área tem feito no decorrer dos anos em que os games têm tomado o espaço e se tornado objeto de investimento de grandes funcionários, ainda se mantém difícil criar um jogo para *videogames* no Brasil, tendo em relação países como os Estados Unidos, Canadá e alguns da Europa. É notória a dominação dos EUA no mercado de jogos e que a imigração acaba tendo que se tornar muitas vezes quase uma obrigação para aqueles que desejam trabalhar no ramo. Sendo assim, criar este projeto seria uma forma de ousar ser um dos pioneiros a criar um jogo de grande magnitude, em referência a história e mundo aberto pela primeira vez criado por um brasileiro.

Este projeto seria como a “ponta de um iceberg” para algo maior que se tornaria em um roteiro adaptado dos textos corridos dos livros, bem como seus diálogos para cenas de ação e tensão, além da apresentação de elementos da cultura brasileira. Seria

essencial, para que um jogo deste fosse feito. Uma equipe criativa com uma quantidade considerável de brasileiros para criar muitos summons inspirados em nossas lendas e assim espalhar também a nossa mitologia para o mundo.

Muito dessa inspiração se dá pelo jogo brasileiro “Guerreiros Folclóricos”, em que você está na pele de um indígena e tem que cruzar a floresta amazônica encontrando seres dos nossos contos populares como o saci, o boto cor-de-rosa, a Iara, dentre outros. Muitas lendas são inspirações para criar seres que entrarão futuramente ao longo da saga dos heróis como o próprio Mapinguari, o ser de pelos alaranjados, único olho e grande boca em sua barriga que caminha pela Amazônia durante a noite emitindo seu som peculiar e específico, semelhante a um uivo de um animal.

O *game*, produzido pela Unique, já tem sua *gameplay* lançada e será disponível para Playstation 4, Xbox One e PC. Em paralelo, foi lançado um livro com sua primeira parte também já a disponibilidade na Amazon gratuitamente.



Fonte: Youtube, 2017.

Além de referências de jogos em si, também me pus a pesquisar empresas brasileiras que se propõem a fazer *games* para as mais diversas plataformas, contando também o próprio celular, que se tornou um dispositivo em que pessoas usam para jogar nos mais diversos lugares e tem a principal qualidade de ser móvel. Desta forma, não seria também necessário grande maquinário para renderização de personagens e cenário, pois os próprios aparelhos os quais o jogo iria rodar não teriam capacidade de rodar altos gráficos. Auxiliando o baixo orçamento com a pouca capacidade dos dispositivos para gráficos muito avançados. Sendo assim, seria investido em jogabilidade e,

principalmente, em uma forma do usuário ter uma melhor recompensa em forma de pontos sempre que cumprir uma missão ou conquistar um determinado objetivo dentro da história.

Estes métodos voltados para consoles de mão, portáteis e, atualmente, celulares e dispositivos móveis como *tablets* e *ipads* estão sendo frequentemente usados e tendo retorno no mercado, tomando como exemplo jogos como “*Free Fire*”. Estes que não possuem um grande potencial quando se trata de gráficos, mas possuem um sistema de recompensa de pontos e objetos virtuais como roupas e acessórios para os personagens que acaba por “prender” o jogador e fazer com que mais se sintam atraídos a jogar. Principalmente em horas vagas ou quando têm que passar o tempo como na espera em um consultório ou no transporte público.



Fonte: Youtube, 2017.

Uma das empresas brasileiras do ramo que me chamou a atenção se chama “*Tower Up Studios*”. Apesar do nome em inglês, a equipe já possui alguns anos no mercado, além de já terem em seu currículo prêmios pelo trabalho já feito nos anos anteriores. Focada nas mais diversas plataformas como Xbox One, Playstation e Steam, para PC.

Criada em 2014, em Belo Horizonte, com o apoio e suporte da PUC de Minas Gerais e o Centro de Inovações da Microsoft, a *Tower Up Studios* já ganhou prêmios como o SBGames 2014, CAVA 2015 e a Microsoft Imagine Cup de 2015 e 2016. Com três jogos de produção *indie*, ou seja, simplesmente independente, em seu catálogo, a empresa vem crescendo e sem dúvidas é uma das referências para este trabalho.

A equipe não se foca apenas nas plataformas de consoles e PC, mas também permeia pelo campo do mobile, assim como também há o flerte neste trabalho. Seus principais jogos são “Wells”, “Bion” e “Sonho de Jequi”. Misturando o 3D e o 2D, com exceção de “Bion”, que possui características mais infantis, sendo mais voltado para este público, os outros dois jogos basicamente se tratam de um personagem andando em direção horizontal para a direita com o cenário constantemente mudando conforme as fases se passam e, no decorrer delas, deve-se recolher itens e enfrentar vilões que aparecem pelo caminho.

Tornando-o também *mobile*, de fato, uma opção como plataforma para o jogo de “Coração de Summon”, este por sua vez poderia se encontrar até de forma gratuita disponível para download. Entretanto, o mapa seria reformulado, bem como os itens os quais são possíveis ter acesso de graça, tornando-os restritos. Conseqüentemente, o sistema de recompensas e acesso a partes específicas do jogo estimularia seu usuário a investir dinheiro e não apenas concentrar-se e coletar a moeda virtual. Uma equipe de criação focaria em novas roupas, novos designs para armas, novos movimentos e até mesmo novos personagens que não estão no livro poderiam ser criados para serem jogáveis em missões secundárias que ajudariam os guerreiros da narrativa a executarem o plano com maior eficácia. Tornando o estímulo para o jogador completar o *game* 100%, o que geralmente já é estimulado em jogos de RPG e fantasia.



Fonte: Youtube, 2016.

Não seria a primeira vez que um jogo em mundo aberto seria adaptado para celulares. A *Rockstar Games* já fez isto com jogos como “*Grand Theft Auto: San Andreas*” e “*Bully*”. Apesar de requererem uma determinada quantidade de espaço na

memória do dispositivo, ambos conseguem “rodar” e fizeram sucesso quando lançados. Os gráficos, apesar de muitos característicos de suas épocas (2005 e 2006, respectivamente) e de possuírem uma capacidade tão avançada quanto muitos dos produtos encontrados no mercado hoje em dia, foram deixados de lado e o contador já ultrapassa um milhão de downloads apenas na *Play Store*.

Utilizando-se do celular, também através dele haveria a possibilidade de transmitir propagandas, lançamentos de *gameplays*, *teasers* e *trailers*, além de poder, através do próprio jogo criar uma propaganda para o livro, de forma que os mercados se alimentem e “Coração de Summon” se torne uma marca, muito mais do que palavras em páginas. Este uso do dispositivo móvel como principal arma para lançamento e plataforma de jogos também é mencionado em “Cultura da Convergência”.

Nos últimos anos, vimos como os celulares se tornaram cada vez mais fundamentais nas estratégias de lançamento de filmes comerciais em todo o mundo; como filmes amadores e profissionais produzidos em celulares competiram por prêmios em festivais de cinema internacionais; como usuários puderam ouvir grandes concertos e shows musicais; como romancistas japoneses serializam sua obra via mensagens de texto; e como gamers [3] usaram aparelhos móveis para competir em jogos de realidade alternativa (*alternative reality games*). (JENKINS, 2006, p. 32)

8. Como o Projeto Foi Feito

Ainda no semestre do pré-TCC, foi-se discutido qual seria a melhor forma de adaptar o livro durante o projeto. Várias maneiras foram pensadas tais como “*player vs. player*”, “jogo de plataforma” e até mesmo criar um livro-objeto que pudesse ser lido e manipulado de formas diferentes cada vez que o usuário o fosse ler. Por fim, foi-se decidido que a melhor ferramenta de fazer esta adaptação seria através do 3D, usando primordialmente o programa *ZBrush*. Desta forma, iria ser mais eficaz de representar os oito personagens bem como suas características físicas e expressões.

O modo de jogo para ser apresentado foi o de mundo aberto em RPG (*Role Playing Game*). Desta maneira, o universo o qual o usuário deveria ser habituado ficaria melhor apresentado em tela, além de haver a possibilidade de este ser explorado segundo a vontade do jogador, que poderia traçar a história conforme suas decisões fossem tomadas ao longo do *game*.

Entretanto, um jogo de tamanhas dimensões necessitaria de uma grande equipe, tais como programadores, desenhistas, modeladores profissionais, roteiristas, dentre outros. O que me propus a fazer ao longo deste ano foi criar a ideia visual do projeto, ou seja, modelar os oito principais personagens bem como fazer um protótipo de cenário os quais iriam estar inseridos. Os personagens são: Estergon, John, Charlie e Oliver e seus summons Slowers, Zoron, Mikels e Neils. O cenário em si é uma cadeia de montanhas, o tipo de meio ambiente o qual seria muito recorrente durante a narrativa e poderia ser muito explorado já que este seria o único cenário em comum em todos os reinos, apesar da vegetação e tons de cores se modificarem de um para o outro, mantendo-se apenas a paisagens naturais. A meta deste TCC é dar ao público uma amostra visual do contexto em que “Coração de Summon” se passa da maneira mais viável possível.

O primeiro passo tomado foi com os *sketches* do personagem o qual a trama gira ao redor: Estergon. Como protagonista não apenas desta história como singular, mas também da saga como um todo, este deveria transparecer confiança como o principal herói do grupo. Crescido na floresta, seu corpo sem dúvidas foi escolhido para ser o mais atlético do grupo. Diferente do tradicional, em que o mais forte geralmente não é o líder do grupo o qual participa ou possui um determinado grau de inteligência, nesta saga o personagem com maior poder de força física tem toda a trama gerada em volta de si e, quase em todo o jogo, está sem camisa por ter se acostumado a ficar deste jeito

após todos os anos vividos na floresta. Nos desenhos, uma de suas posições a serem exploradas se assemelhava até mesmo a de um animal como um macaco ou gorila pelo seu jeito bruto de caminhar e caçar, muitas vezes recorrendo até mesmo a correr de quatro por se sentir melhor movimentando-se assim, mesmo que seja desconfortável para um humano comum.





Um dos pontos mais discutidos junto ao orientador Andre nesta fase foi como o traço deveria ser feito, já que a decisão final pesaria na finalização em 3D. Por já haver uma imagem pré-definida em minha cabeça do personagem em questão, assumo que houve uma barreira a ser quebrada neste momento para poder deixar a criatividade entrar e permitir que desta forma as mais variadas versões de Estergon pudessem ser feitas, passeando pelo *cartoon*, *anime*, tradicional, até que se chegasse à forma final do personagem, que foi uma imagem mais próxima do real em sua modelagem, pois algo mais “cartunesco” fugiria muito da proposta do jogo em si e poderia deixar a história, de certo modo, infantilizada, tendo em vista que esta jamais foi a proposta já que a tendência da saga é ficar cada vez mais séria, com uma pegada mais “*dark*” até que chegue à sua conclusão no fechamento de seu arco principal. Seguindo esta linha de pensamento, uma proposta mais estilizada ficou fora de questão imediatamente.

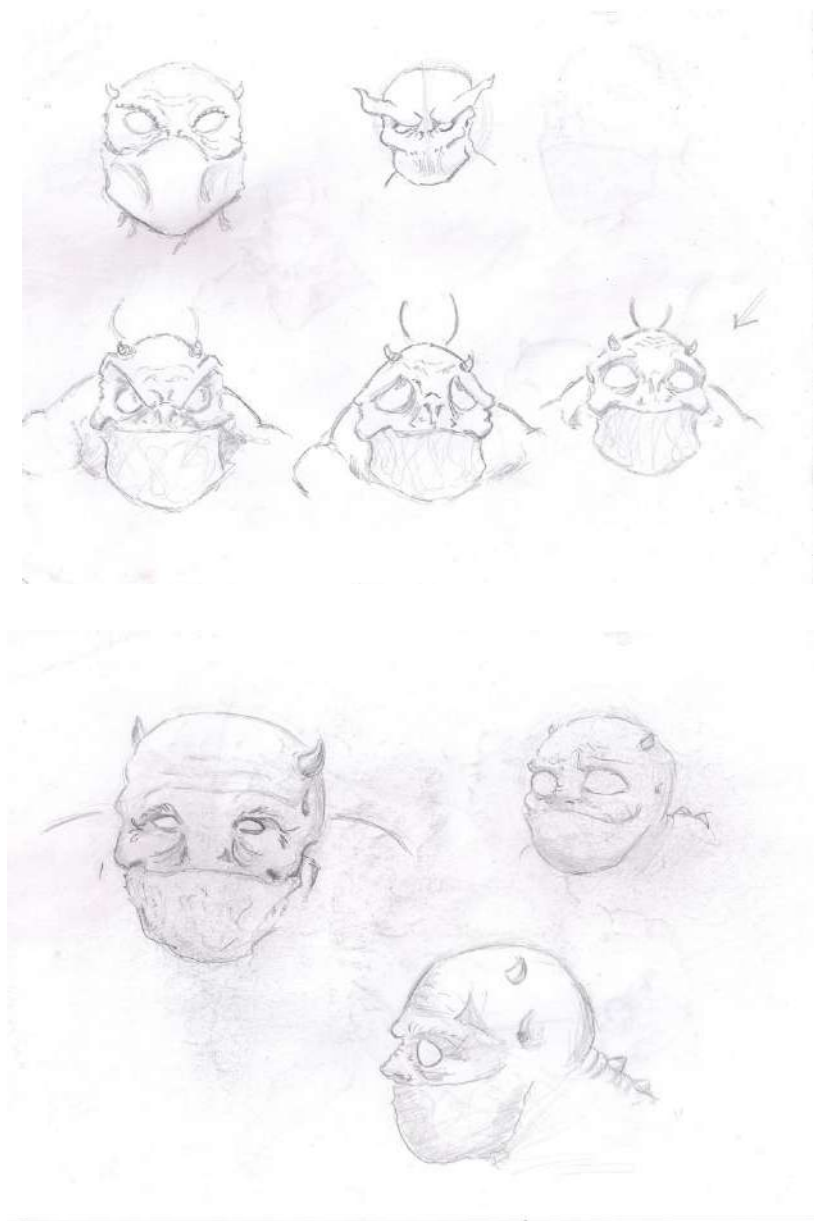


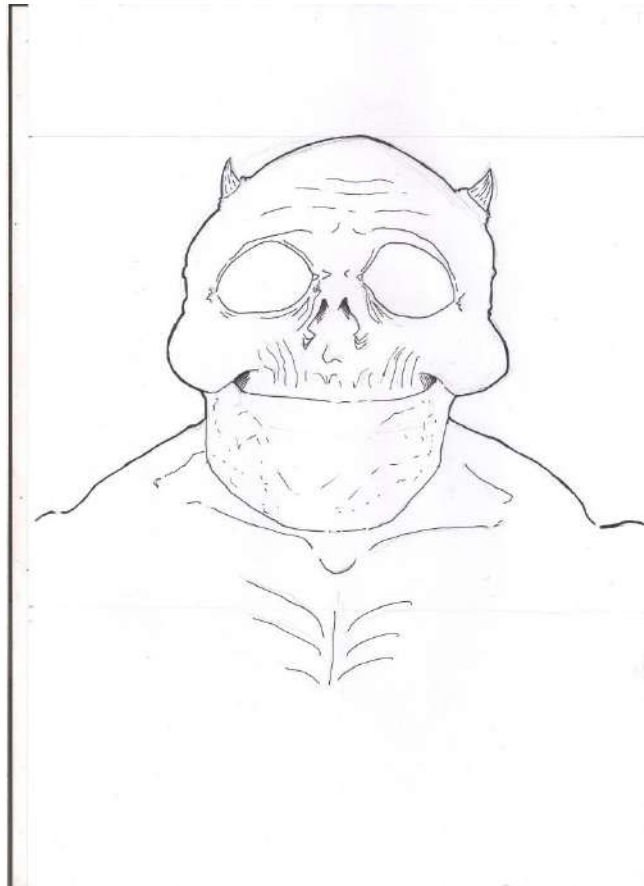
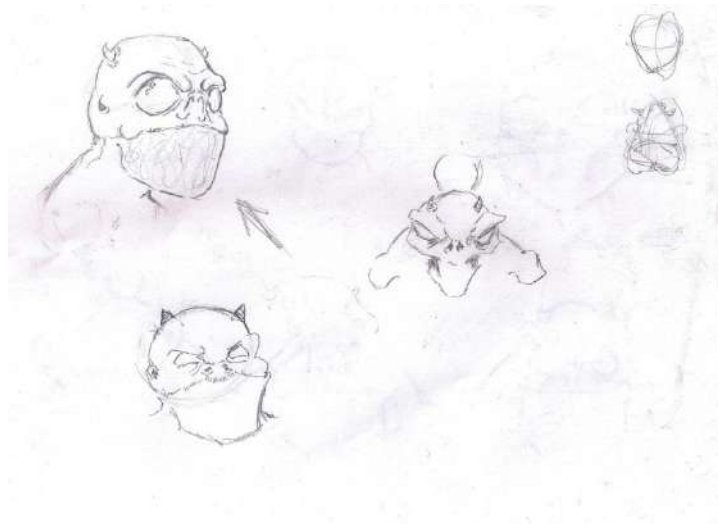
Diversos *sketches* de figuras humanas foram feitas para se ter uma ideia de como os quatro principais seres desta raça iriam se apresentar, entretanto, logo busquei me focar em como os summons deveriam ser apresentados, já que estes seriam os seres mais peculiares da obra, sem contar sua tamanha importância a ponto de terem o nome de sua raça no título. Logo, tratei de focar no summon do personagem principal: Slowers. Este, diferente dos demais, não possuía uma base ao certo quando foi criado como um dragão ou uma harpia. Na realidade, Slowers seria o misto de diversas criaturas.

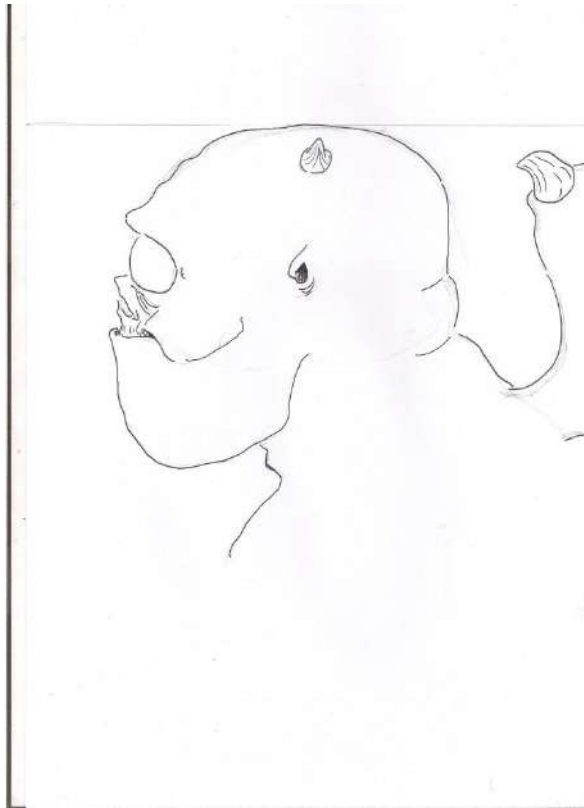
Este ser de cerca de um metro de altura tem seu corpo inspirado principalmente por um misto de gárgula com crocodilo e tem no lugar de sua boca uma grossa camada de escamas. Alimenta-se por um orifício que se localiza logo abaixo de seu queixo que só pode ser visto quando come e respira por dois orifícios que ficam em suas costelas. Por não possuir de fato uma boca, esta pequena criatura emite apenas sons peculiares e

característicos de sua espécie, que é extremamente rara, diferente dos dragões, por exemplo.

Inicialmente, a proposta era a de que ele poderia ter grandes chifres. Entretanto, visualmente desta maneira ele aparentava ser uma criatura maligna e muitas vezes poderia dar a entender para o espectador ou usuário a ideia errônea de que poderia ser um infiltrado do grupo. Pensando desta forma e sem querer perder os chifres que por vezes são mencionados no livro, estes foram diminuídos para serem suavizados, já que a meta era deixá-lo com uma aparência mais grotesca do que necessariamente sombria.







Desde o início a ideia dos olhos grandes foi incontestável. Por não ter uma boca, muito das expressões faciais seria perdido no processo e o aumento dessa parte era essencial para uma melhor exploração de suas fisionomias, além de deixá-lo mais atrativo ao público. Neste quesito, minha maior inspiração foi o personagem Groot, de “Guardiões da Galáxia”. Assim como a árvore alienígena que nos é apresentada nos filmes da Marvel, este summon demonstra seus sentimentos pelas entonações de seus grunhidos, que apenas seu mestre consegue entender exatamente o que querem dizer, enquanto os demais notam apenas as emoções que eles transmitem. Assim como Groot, os olhos grandes e expressivos são o essencial para a transmissão de sentimentos e emoções mesmo que estes muitas vezes não tenham alterações drásticas.

Em alguns testes de esboço no início da criação visual de Slowers foi feita uma versão mais expressiva, com uma cabeça consideravelmente menor e olhos muito mais expressivos que não teriam escamas rígidas sobre eles, criando uma espécie de sobancelha. Entretanto, esta ideia foi descartada tendo em vista que, além de por vezes este dar ao pequeno summon um tom maléfico, faria com que o mesmo destoasse dos demais personagens, pois o mesmo se tornaria muito caricato, tendo suas expressões sempre muito extremas para poderem funcionar. Ou seja, a cada movimentação de “sobancelha”, caso fosse animado no futuro, cada expressão facial seria muito intensa

se comparada aos humanos os até mesmo aos outros summons, fazendo com que este não parecesse fazer parte deste universo. Algo que seria definitivamente notado ao primeiro olhar quando fosse passado para o 3D.

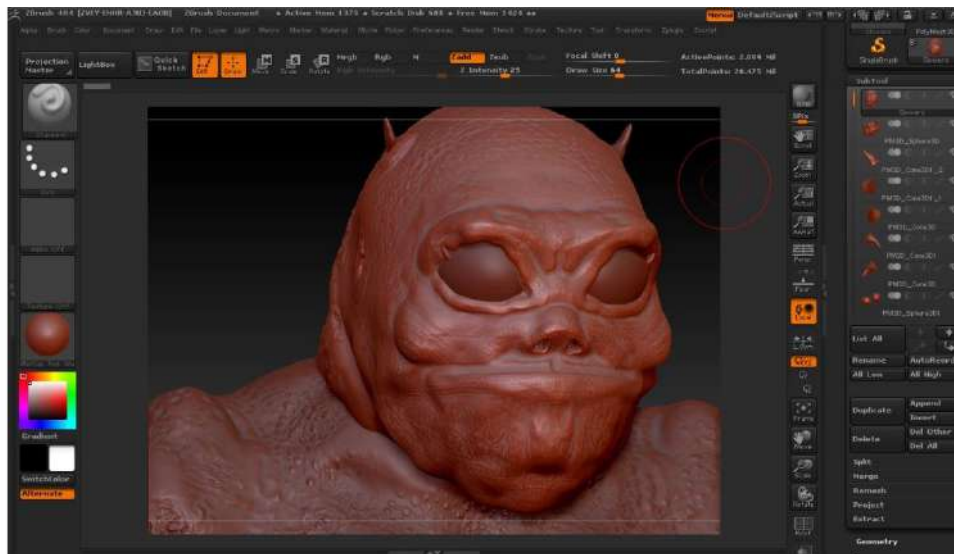
Apesar de respirar pelos orifícios do peito, Slowers também possui um pequeno nariz que possui primordialmente para farejar. Em muitas cenas no livro ele o usa para sentir odores no ar ou em objetos e este será muito útil durante o jogo pois, apesar de não ser bom para a respiração tendo em vista que é muito achatado, é perfeito para farejar e rastrear, podendo até mesmo ser usado como um comando do summon a ser desbloqueado durante a aventura, ajudando os guerreiros a encontrarem itens e missões secundárias escondidas.

Desde sua concepção no livro, a ideia inicial para ele era ser o alívio cômico. Principalmente pelas cenas em que ninguém entende o que o pequenino monstro está dizendo ao certo, o que gera um conflito de informações e má compreensão muitas das vezes. Seu corpo também é usado como meio de transmissão de mensagens. Apesar de bruto e forte, consegue se locomover rapidamente e com seus braços e pernas faz gestos para conseguir passar melhor aos outros aquilo que está sentindo ou mesmo usar recursos à sua volta para escrever palavras como, por exemplo, no primeiro encontro com Estergon que usou gravetos e pedras para escrever seu próprio nome no solo e se apresentar ao seu mestre. Após determinado ponto da trama, já no fim em meio a batalha final, o ser passa a repetir o próprio nome, entretanto, o mesmo sistema se mantém, com apenas o guerreiro da escuridão entendendo com fidelidade o que a criatura quer dizer enquanto os demais seguem conforme a entonação de sua voz e gesticulação de corpo.

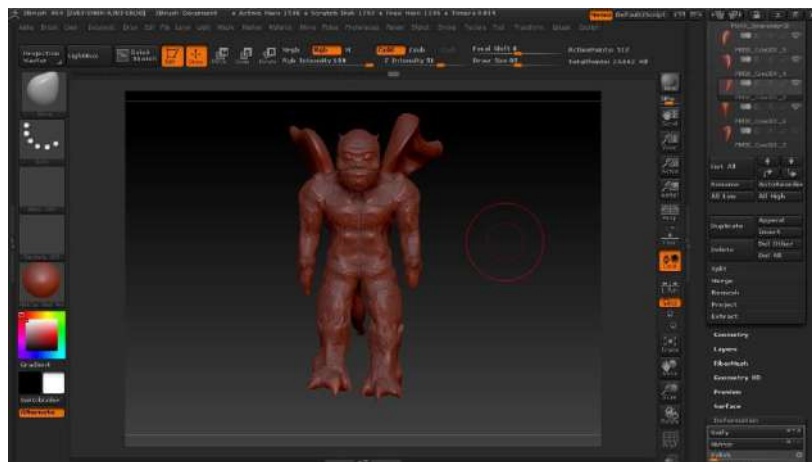
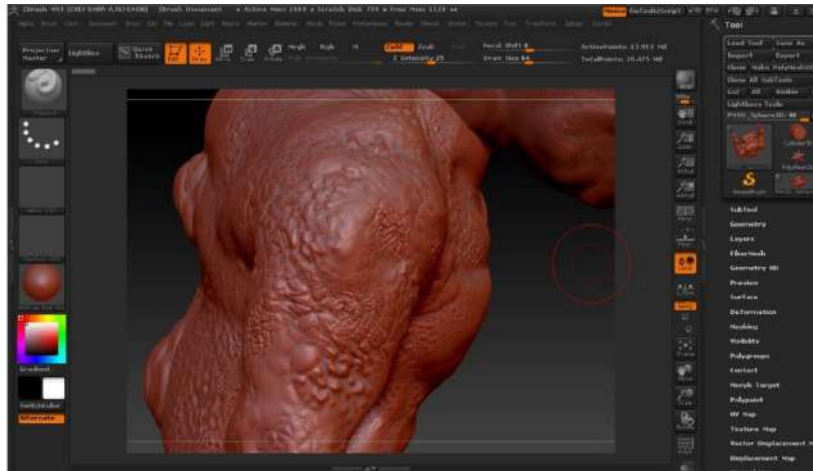




Sendo ele a criatura mais singular do conto, como já foi dito, segui com os *sketches* sobre folha e então parti para o 3D direto no programa *ZBrush*, no qual pude ter noções de manipulação de massa e escultura mesmo que utilizando formas e polígonos. O primeiro a se focar foi na cabeça do personagem e seu torso. Foi inegável que, em certo ponto, havia uma determinada quantidade de polígonos que a forma já não mais poderia me oferecer. Sendo assim, utilizei da ferramenta de *subtools* para poder seguir com as outras partes de seu corpo e poder esculpir as pernas de baixo bem como suas patas superiores e garras. A cauda, não muito longa, é mais assemelhada aos antigos dinossauros e seria utilizada primordialmente para o seu equilíbrio já que tem extrema agilidade para caça e consegue subir no ombro de seu dono em piscar de olhos.



Outro ponto importante da modelagem deste summon foi sua texturização. Sua pele é semelhante à de um dragão e é revestida por grossas escamas, desenvolvidas ao longo dos anos como forma de proteção contra grandes predadores, tornando-os difíceis de serem mastigados, além de terem sangue tóxico para consumo, podendo matar seu predador em poucas horas. Tais características foram desenvolvidas por sua espécie ao longo dos milênios por tantos ataques que sofreram tanto por predadores quanto por humanos que caçavam seus olhos como forma de moeda de troca no mercado negro. Dando um *zoom*, é possível notar marcas de batalha como arranhões pelo seu corpo, principalmente nas costas, causados ao longo dos anos fugindo de caçadores, principalmente.



Criar a essência e aparência de um ser que criei há nove anos foi um tremendo desafio para mim, pois pela primeira vez tive que tornar “palpável” uma ideia que muitas das vezes chegava a ser abstrata em minha mente. Os encontros com o orientador Andre foram essenciais para que pudesse se chegar à forma final deste ser singular em questão.

Após o final da modelagem de todas as partes do corpo de Slowers, parti então para a fase de coloração do personagem. No livro, por várias vezes é mencionada a presença de escamas majoritariamente cinzas ou azuladas cobrindo todo o seu corpo. Desta forma, optei por deixá-lo em sua maior parte acinzentado, tomando em consideração que este ser é provindo da região do Reino da Escuridão, local o qual a vegetação tem os caules de suas árvores em sua maioria semelhantes aos de árvores petrificadas, além de ser um terreno muito rochoso e coberto por uma vegetação rasteira de cores pastéis. Tal coloração o ajudaria a se camuflar neste ambiente e faria sentido o fato de que esta criatura tenha se escondido por tantos anos até que finalmente tenha encontrado seu mestre de vida. Seus olhos, também como está escrito no livro, são

todos negros, muitas vezes se tornando difícil saber para onde o summon está olhando ao certo.

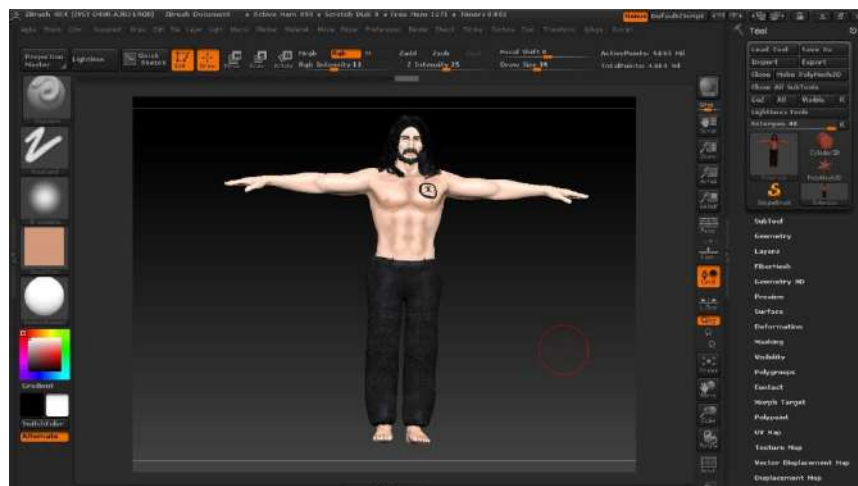
Assim como nos outros personagens, não foi feito um *rig* neste personagem, ou seja, um esqueleto que serviria como base para animá-lo posteriormente. Tal decisão foi tomada, pois foi considerada uma perda de tempo já que a parte visual sempre foi o principal foco do projeto, e não animá-lo ou criar alguma espécie de vídeo de interação entre os personagens.



Para modelar Estergon e os outros personagens humanos em si, assumo que o ideal seria introduzir outro programa de modelagem para que houvesse uma base humana para que somente então pudesse começar a esculpi-lo. Também com o orientador Andre, discutimos sobre qual programa especializado em figuras humanas poderia ser usado no projeto. Inicialmente, foi testado o *Poser Pro*, programa este que possui determinada galeria de figuras humanas com determinados *setups* definidos. A partir destas definições, o usuário desenvolve a figura que deseja, bem como suas características físicas, como cor de pele, tipo de cabelo, dentre outras.

Entretanto, este programa teve certos problemas quando aberto no computador. Por ser difícil achar uma versão mais atualizada disponível, apenas versões antigas estavam disponibilizadas na internet. Sendo assim, muitas vezes as galerias com os *setups* necessários muitas vezes não carregavam por serem de outras versões incompatíveis com a instalada.

Após a modelagem estar pronta e fechada de acordo com o imaginado, o próximo passo seria o de seguir para a parte de pintura da escultura. O primeiro a ser feito foi pegar uma textura de pele humana disponível na internet e clareá-la no Adobe Photoshop, fazendo com que sua pele ficasse mais alva. Usando a função “RGB” do ZBrush e seus pincéis, foi dado início então a coloração de sua pele bem como escurecimento em determinados pontos para que a pele não ficasse apenas com um tom de cor e se aproximasse mais da realidade, a qual a pele possui diversas tonalidades e pudesse dar assim a impressão de relevo e três dimensões. O mesmo foi feito com seu cabelo, olhos e calça, com todas as colorações partindo de texturas que sofreram alterações e adaptações no *Photoshop* a fim de se enquadrarem melhor na descrição de acordo como está no livro. Pele alva, cabelos negros e olhos avermelhados que possuem tal coloração desde que recebeu o feitiço de Nothor, o qual deixou uma marca em seu peito que fica à mostra quase que todo o tempo.

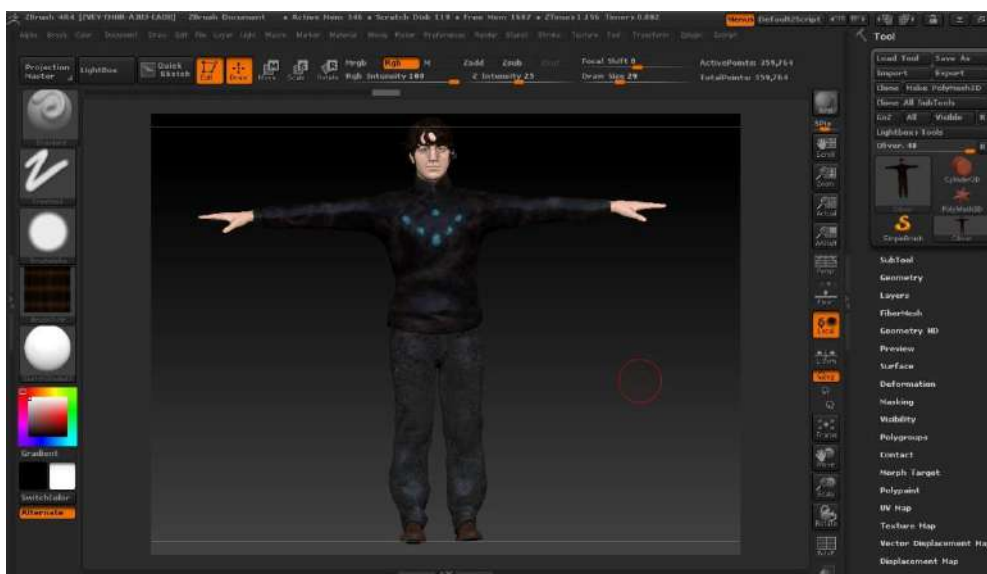
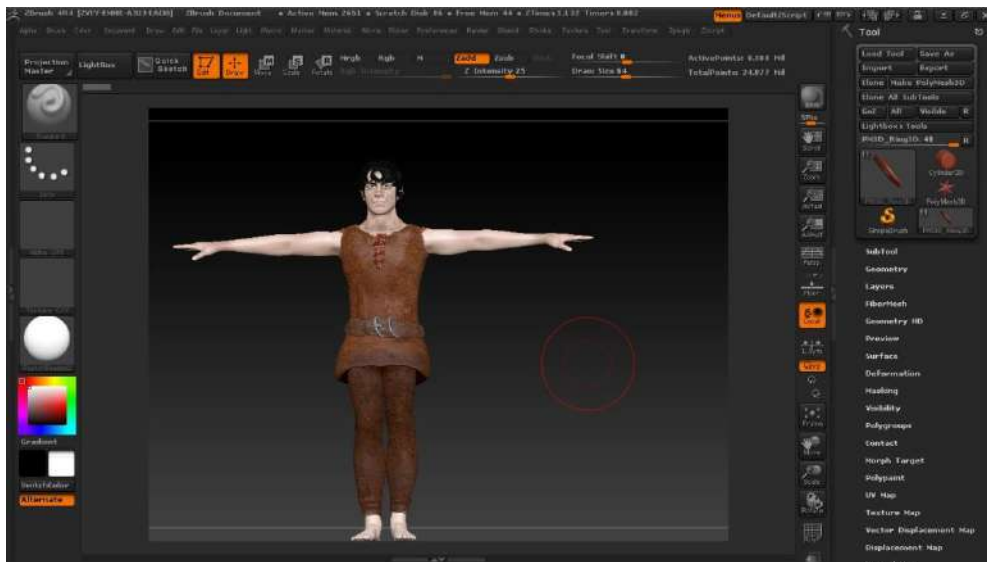
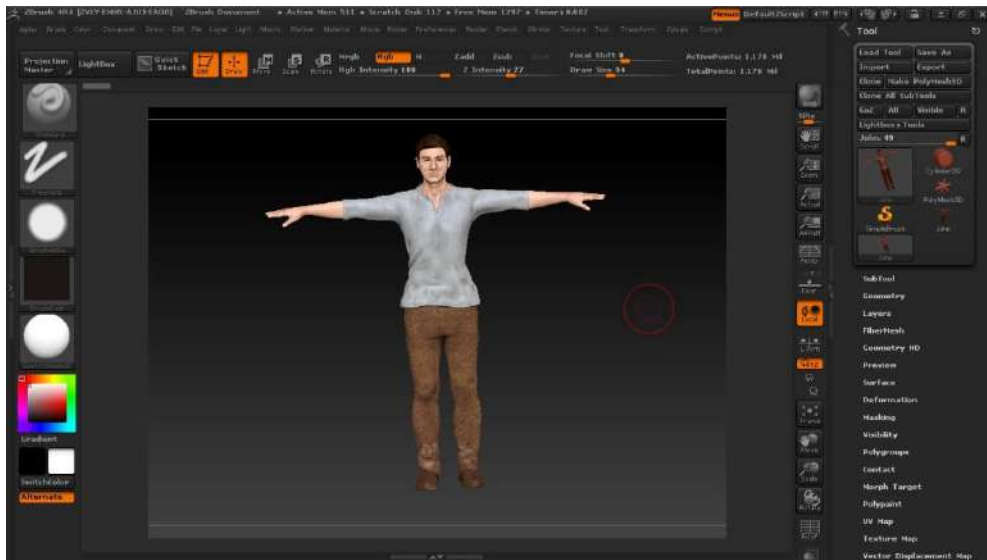


Por fim, ambos tiveram as luzes do ambiente do programa alteradas. Novos pontos de luz foram introduzidos de maneira que a incidência de luz e sombras valorizasse as texturas bem como o personagem em si e, conseqüentemente, tais detalhes pudessem ser destacados no momento da renderização. O mesmo foi feito com Slowers, com vários testes de luz sendo feitos, principalmente por este ter sua pele com maior texturização e muito mais detalhes a serem explorados. Quando encontrada uma posição exata que valorizasse os pontos exatos, o *render* então era feito e a imagem exportada para o *Photoshop* para ser editada.



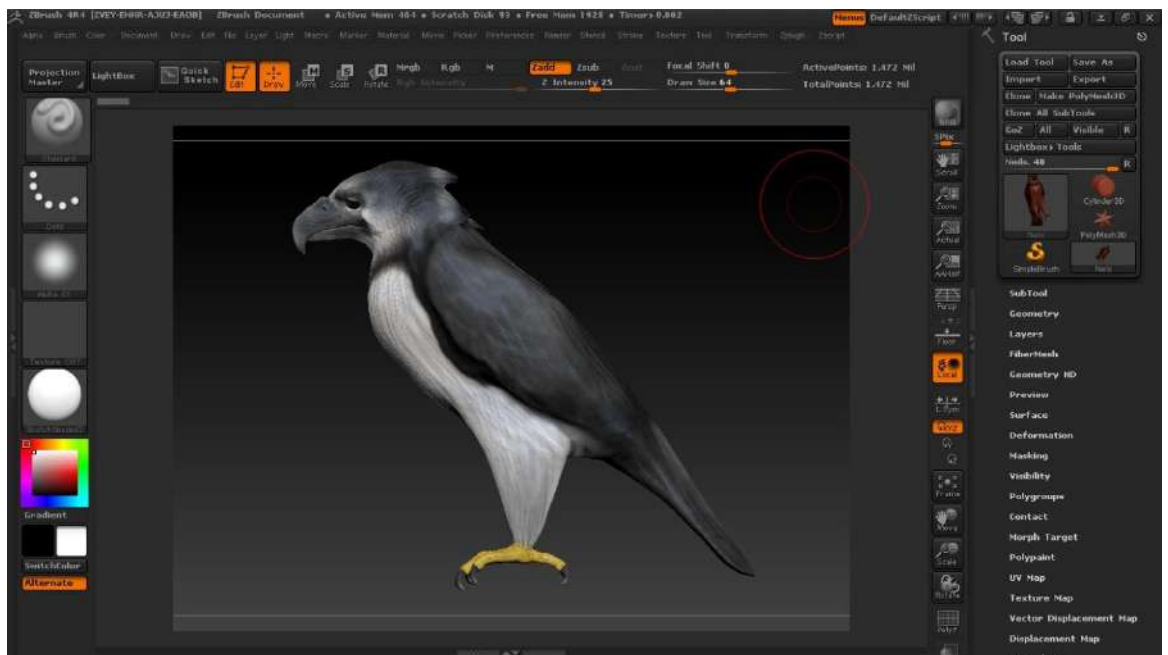
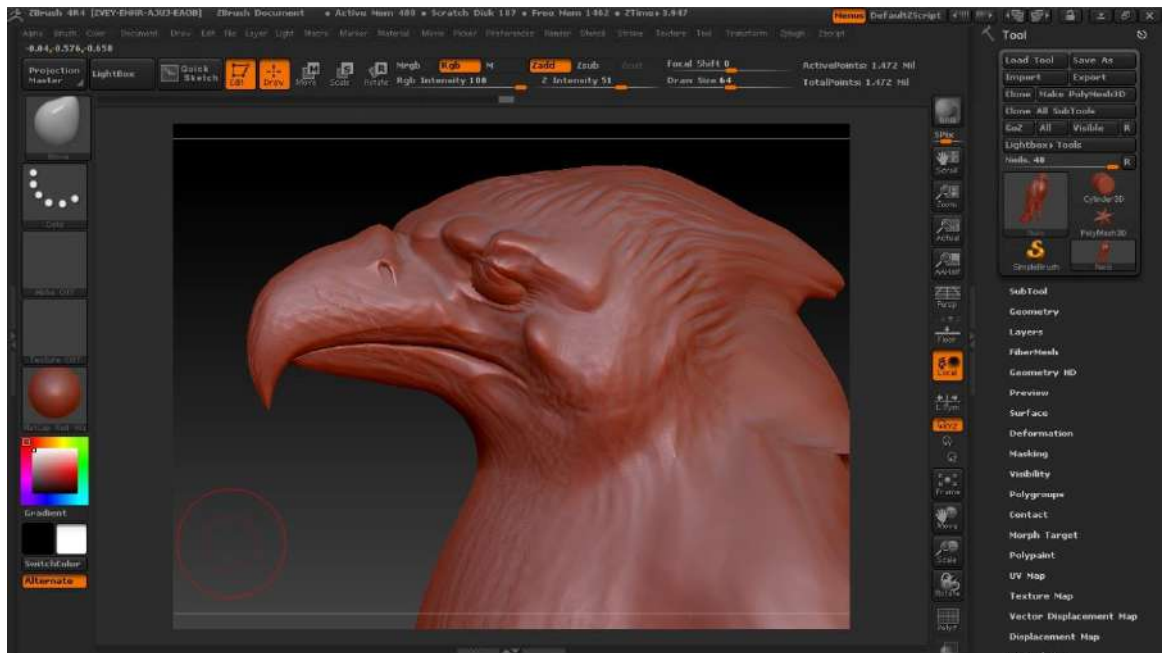
Nesta etapa, através de um processo de edição de imagem, as áreas com maior incidência de luz foram valorizadas bem como as com mais textura, permitindo que se tivesse a ideia de como seria a versão final dos personagens já prontas para serem “rigadas” e animadas para o jogo, bem como receberem os códigos para se tornarem definitivamente jogáveis.

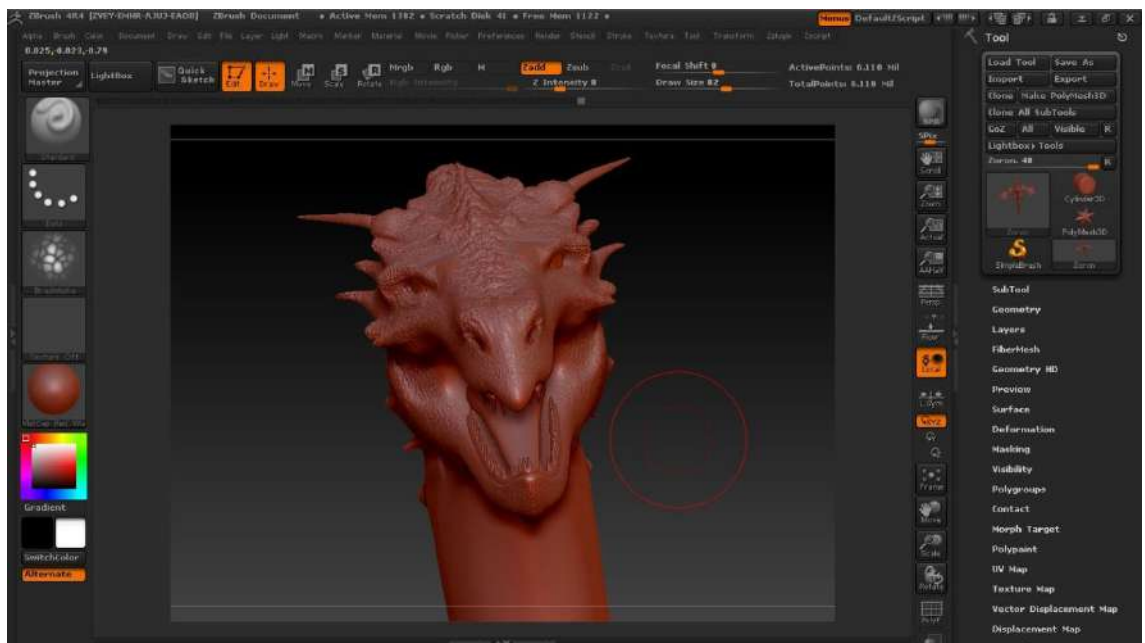
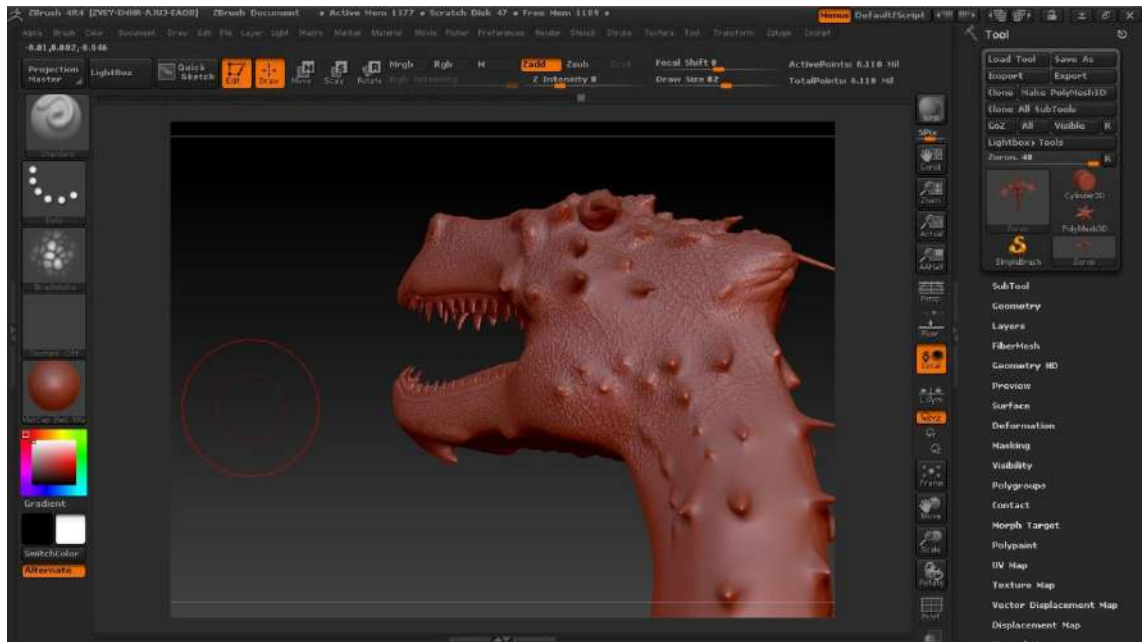
Com os outros humanos (John, Charlie e Oliver) o mesmo foi feito. Inicialmente, uma base era construída no Adobe Fuse e então um arquivo em formato *.obj* era exportado para o *ZBrush* para que estes recebessem mais detalhes, além de terem suas roupas totalmente modeladas ou apenas alguns detalhes alterados. John teve apenas algumas alterações em suas vestimentas como tamanho e cores, além de detalhes em seu rosto, assim como todos os outros.. Entretanto, Charlie teve toda a parte de cima totalmente modelada do zero para que esta se encaixasse perfeitamente no contexto em que o personagem aparecesse pela primeira vez, que é quando está trabalhando no comércio local de seu reino e então é intimado por seu summon a comparecer ao encontro em que descobre mais sobre seu passado e entra na jornada para destronar Nothor. Até mesmo o fato de estar descalço se deve ao fato de trabalhar no porto, descarregando embarcações e sempre entrando na água pelo menos até a canela, o que o força a não usar um calçado quando em serviço.





Após terminar todas as figuras humanas, seguindo este método com sucesso, tornei a me focar nos summons, que são o centro da história. Como o tempo era curto e esculpir desde o início tomaria um tempo muito maior para criar as oito figuras, a solução foi encontrar bancos de imagens com formato *.obj* que poderiam servir de base para que estas pudessem ser manipuladas, esticadas, diminuídas e aumentadas até que ficassem da maneira que deveriam aparentar como no livro.





Durante a manipulação, partes de seus corpos foram alteradas de acordo com as características físicas descritas no livro que serviu de base para o projeto, além de serem criadas diversas “subtools” que se transformaram em novas partes e adereços em seus corpos a fim de obter um melhor e mais fiel resultado final.

Após esta etapa, foi seguida então para a parte da iluminação do objeto, a qual possuiria uma luz principal incidindo sobre a figura e, em consequência disto, gerando um maior detalhamento de sua texturização e detalhes de pele não apenas dos summons mas também na dos humanos e suas cores de roupas e peles. Tendo escolhido a posição

a qual a luz ficaria e iria se direcionar, foi gerado nos oito personagens um *render* da figura final, criando um arquivo que, quando aberto no *Adobe Photoshop*, poderia ser manipulado como imagem, dando mais nitidez à imagem e fazendo com que esta se aproximasse mais da versão final de como os personagens se apresentariam no jogo.





9. Cenário

O cenário foi um tópico do projeto que exigiria certa potência de computadores e placas de vídeo para que pudesse ser feito. Desta forma, muitas *engines* e programas de alto calibre não puderam ser utilizados, infelizmente, por falta de recursos momentaneamente para que se atingisse alto grau de detalhamento. O primeiro programa a ser testado foi o *Bryce Pro*, que possui especialidade em gerar terrenos e paisagens em 3D nas mais variadas texturas e variações de ambientes. Outros meios foram estudados também como a *Unreal Engine* ou a *World Machine*, estes dois já conceituados no campo dos *games* e sendo amplamente utilizados em projetos pela eficácia em detalhes e vasta gama de objetos em sua galeria de ambientes. Todavia, a placa de vídeo do computador utilizado não era compatível com a *engine* em questão e o programa *World Machine* necessitaria futuramente desta mesma *engine* para que pudesse seguir para o processo de renderização. Desta forma, tornou-se inevitável o retorno ao *Bryce Pro*, programa este que foi indicado pelo orientador do Andre desde o início do trabalho.

O cenário escolhido como amostra foi o de um grande campo semelhante aos Alpes suíços ou às montanhas em geral do hemisfério norte do planeta. Também foi considerada a presença de lagos fazendo uma alusão ao *fjordes* noruegueses, grandes lagos muito famosos na cultura nórdica, que se estendem por longas distâncias e regularmente são visitados ou cruzados por barcos por turistas, que viajam de longe apenas para verem os gigantes azulados.

Como o maior foco em si do projeto era os personagens, esta etapa serve como uma forma de situar o lugar onde tudo se passa bem como sua natureza. A escolha de uma floresta se deve ao fato de ser um ambiente “neutro” que há em todos os reinos sem exceções apesar de possuir variações de vegetação por conta de variações climáticas. Na questão das cidades, seria o principal ponto o qual as terras se diferenciariam. Tanto pela arquitetura das construções quanto pela paleta de cores que predomina o local. Tendo cada reino sua própria paleta.

Quero trazer à mostra a parte visual geográfica de Onoler, que há muitos anos havia sido uma ilha onde viviam antigos feiticeiros mestres de summons, um lugar repleto de segredos e lendas. Cada reino possui seu tipo específico de vegetação,

passando por terras mais secas, rasteiras, costeiras como Galápagos e até mesmo grandes florestas coníferas.

Focando principalmente nas montanhas e lagos para criar a paisagem da amostra, as paisagens de uma forma geral se tratariam de lugares variados. O jogador poderia caminhar livremente por estes espaços, sendo urbanos ou naturais a fim de encontrar itens, missões secundárias, moedas para troca ou apenas seguir para a missão principal.



10. Conclusão

Durante o ano de 2019, todos os esforços foram concentrados em seguir um calendário para que todas as etapas do processo de criação pudessem ser concluídas, de forma que todos os programas necessários para que estas pudessem ser realizadas estariam devidamente instalados e rodando adequadamente, bem como um prévio estudo de como estes funcionam seria feito para que um resultado final pudesse ser mais bem obtido.

Como já dito anteriormente, o principal foco deste projeto foi o de adaptação de mídias, ou seja, adaptar a história de um livro para um jogo de *videogame*. Tornando uma história “fixa”, que apenas pode ser visitada por seus leitores em uma narrativa que se tornasse agora manipulável por estes, bem como trazer o quesito de explorar visualmente os lugares e personagens descritos sem perder a fidelidade visual destes. Como proposta, o principal ponto deste trabalho foi trazer uma bagagem visual de “Coração de Summon” a ponto de ter material além de uma ideia para poder até mesmo ser usado como produto que pode futuramente ser vendido a uma empresa de jogos eletrônicos.

Cumprindo a proposta inicial, a principal parte visual do jogo, que engloba seus personagens protagonistas, assim como uma amostra do universo o qual os oito convivem durante a trama, que percorre toda a saga, conseguiu ser concluída com sucesso e dentro do prazo, brindando visualmente o já conquistado leitor e convidando um novo público a conhecer este conto de fantasia.

Referências

BRASIL, A. *Mercado de games no Brasil deve crescer 5,3% até 2022, diz estudo*. In: EXAME, 2019. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/negocios/mercado-de-games-no-brasil-deve-crescer-53-ate-2022-diz-estudo/>

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Editora Aleph, 2006.

MONTECCHI, F. *Móin-Móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas*. Jaraguá do Sul, 2012.

OLIVEIRA, J. P. *Coração de Summon: O Segredo da Floresta Negra*. Rio de Janeiro: Multifoco, 2017.

SCHMITT, C. *Theory of the Partisan*. Michigan: Telos Press Publishing, 1962.