

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

Faculdade de Artes Visuais

Bacharelado em Design Gráfico

Trabalho de Conclusão de Curso

Auquerim:

Um Universo de Ficção e Fantasia Transmídia

Isabela Fleury Florentino

Matheus Wedson Fernandes Bitencourt

Thayse de Kássia Dias da Silva

Thiago Oliveira Santana

GOIÂNIA

2016

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO DIGITAL DE MONOGRAFIA DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL – RI/UFG

Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso

Autor(es): Isabela Fleury Florentino, Matheus Wedson Fernandes Bitencourt, Thayse de Kássia Dias da Silva, Thiago Oliveira Santana	
E-mail: thiago.ol.santana1@gmail.com; isabela13fleury@gmail.com; thayse.k.dias@gmail.com; mthbitencourt@gmail.com.	
O(s) e-mail(s) pode(m) ser disponibilizado(s) na página? () Sim (x) Não	
Título do trabalho: Auquerim: Um Universo de Ficção e Fantasia Transmídia	
Palavras-chave: Transmídia; Universo ficcional; Fantasia; Site; Livro; Cards games; Concept art.	
Título em outra língua: Auquerim: a transmedia universe of fiction and fantasy	
Palavras-chave em outra língua: Transmedia; Fictional universe; Fantasy; Site; Book; Cards games; Concept art.	
Data da defesa: 12 de Dezembro de 2016	Curso: Bacharelado em Design Gráfico
Orientador (a): Prof. Dr. Edgar Silveira Franco	

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O referido autor:

- a) Declara que o documento em questão é seu trabalho original, e que detém prerrogativa de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.
- b) Se o documento em questão contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à Universidade Federal de Goiás os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento em questão.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Na qualidade de titular dos direitos do autor do conteúdo supracitado, autorizo a Biblioteca Central da Universidade Federal de Goiás a disponibilizar a obra, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional - RI/UFG, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data, sob as seguintes condições:

Permitir uso comercial de sua obra? () Sim (x) Não

Permitir modificações em sua obra?

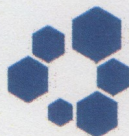
() Sim

() Sim, contanto que outros compartilhem pela mesma licença .

(x) Não

A obra continua protegida por Direito Autoral e/ou por outras leis aplicáveis. Qualquer uso da obra que não o autorizado sob esta licença ou pela legislação autoral é proibido.

Goiânia, 19 de Dezembro de 2016.



Roberto Augusto de Almeida

Assinatura do(s) autor(es) e/ou detentor(es) do(s) direitos autorais

Mathew W. Fernandes Botelho

Assinatura do(s) autor(es) e/ou detentor(es) do(s) direitos autorais

Thiago de Kozia D. da Silva

Assinatura do(s) autor(es) e/ou detentor(es) do(s) direitos autorais

Thiago Oliveira Santana

Assinatura do(s) autor(es) e/ou detentor(es) do(s) direitos autorais

Universidade Federal de Goiás

Faculdade de Artes Visuais

Bacharelado em Design Gráfico

Trabalho de Conclusão de Curso

Auquerim:

Um Universo de Ficção e Fantasia Transmídia

Isabela Fleury Florentino

Matheus Wedson Fernandes Bitencourt

Thayse de Kássia Dias da Silva

Thiago Oliveira Santana

Trabalho de conclusão de curso cujo objetivo é desenvolver derivados transmídia baseados em um mesmo universo ficcional de fantasia autoral, sob a orientação do professor Edgar Silveira Franco da Faculdade de Artes Visuais, UFG.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Florentino, Isabela Fleury

Auquerim: um Universo de Ficção e Fantasia Transmídia
[manuscrito] / Isabela Fleury Florentino, Matheus Wedson Fernandes
Bitencourt, Thayse de Kássia Dias Da Silva, Thiago Oliveira Santana.
- 2016.

109 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.

Trabalho Final de Curso (Especialização) - Universidade Federal de
Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia,
2016.

Bibliografia.

Inclui fotografias.

1. Transmídia. 2. Universo ficcional. 3. Fantasia. 4. Cards. 5.
Game. I. Bitencourt, Matheus Wedson Fernandes. II. Da Silva, Thayse
de Kássia Dias. III. Franco, Prof. Dr. Edgar Silveira, orient. IV. Título.

CDU 745/749

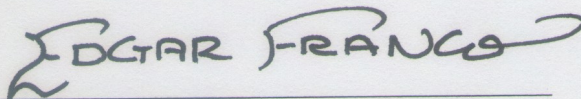
**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

**Isabela Fleury Florentino
Matheus Wedson Fernandes Bitencourt
Thayse de Kássia Dias da Silva
Thiago Oliveira Santana**

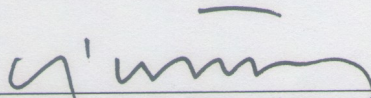
**Auquerim:
Um Universo de Ficção e Fantasia Transmídia**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

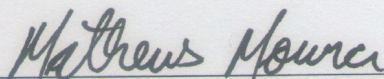
Defendido e aprovado publicamente em 12 de Dezembro de 2016, pelos seguintes membros da banca:



Prof. Dr. Edgar Silveira Franco – Orientador
Universidade Federal de Goiás



Profa. Me. Maria Cecília Fittipaldi Vessari – Avaliadora
Universidade Federal de Goiás



Msc. Matheus Moura Silva (Doutorando do PPGACV - FAV/UFG) – Avaliador
Universidade Federal de Goiás

*Às nossas máquinas e computadores que,
mesmo temperamentais, não nos deixaram na mão.
Nós não teríamos feito nada sem vocês.*

*Nossos agradecimentos ao nosso orientador, Edgar Franco,
que não duvidou que conseguiríamos, mas também não nos deixou esmorecer.
Foi incrível ter alguém para nos encorajar e dizer “vão lá e façam”.*

“Dizem que o que todos procuramos é um sentido para a vida. Não penso que seja assim. Penso que o que estamos procurando é uma experiência de estar vivos, de modo que nossas experiências de vida, no plano puramente físico, tenham ressonância no interior do nosso ser e da nossa realidade mais íntimos, de modo que realmente sintamos o enlevo de estar vivos”. JOSEPH CAMPBELL

Resumo

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem por objetivo a criação e o desenvolvimento de produtos derivados do universo ficcional transmídia Auquerim: o livro impresso de um romance, um site com informações sobre o universo e seus concept arts, um TCG (jogo de cartas com modelo de vendas através de *Booster Packs* – pequenos pacotes com cartas selecionadas aleatoriamente) e um game digital de plataforma.

Auquerim é um vasto mundo de ficção maravilhosa, num plano totalmente isolado da nossa realidade. Neste universo, há quatro tipos de seres dotados de consciência e magia: os Espíritos, os Homens, os Descendentes e as Quimeras. Aqui, todas as almas são pedaços do Divino, e enquanto Homens e Espíritos foram os primeiros nesta terra, Descendentes - os filhos dos Espíritos, e Quimeras - os meio-sangues, também lutam por seu espaço.

Palavras-chave: *Transmídia; Universo ficcional; Site; Livro; Cards games; Concept art.*

Abstract

This Final Paper aims to create and develop products derived from the transmedia fictional universe Auquerim: a fantasy novel book, a site with information about the universe and its concept arts, a TCG (trading card game) and a platform digital game.

Auquerim is a vast world of fiction and fantasy, on a plane totally isolated from our reality. In this universe, there are four types of beings endowed with consciousness and magic: the Spirits, the Men, the Descendants and the Chimeras. Here all souls are pieces of the Divine, and while Men and Spirits were the first on this earth, Descendants - the children of the Spirits, and Chimeras - the half-bloods, also fight for their space.

Keywords: *Transmedia; Fictional universe; Site; Book; Cards games; Concept art.*

Sumário

1. Introdução	13
1.1. Justificativa	14
1.2. Objetivos	15
1.3. Metodologia	15
2. Conceitos	16
2.1. Universo Ficcional	16
2.2. Ficção Fantástica	17
2.3. Narrativa Transmídia	19
2.4. Livros: o chamado à aventura	20
2.5. Web: uma ferramenta de expansão para universos ficcionais	20
2.6. Jogos Digitais: uma nova plataforma e um novo público	22
2.7. TCGs: mídia tradicionais para universos de fantasia	26
3. Estudo de caso	29
3.1. Mangás	29
3.2. TCG	31
3.3. Site	33
3.4. Game	34
4. Desenvolvimento	37
4.1. Auquerim	37
4.1.1. As Espécies	38
4.1.1.1. Os Espíritos	38
4.1.1.1.2. Primordiais	39
4.1.1.1.3. Elementais	39

4.1.1.1.4. Domínios	39
4.1.1.1.5. Potestados	41
4.1.1.1.6. Locais	45
4.1.1.1.7. Espíritos Livres	45
4.1.1.1.8. Golens	48
4.1.1.1.9. Espíritos dos Mortais	49
4.1.1.2. Os Homens	49
4.1.1.3. Os Descendentes	50
4.1.1.3.1. As Fênix	50
4.1.1.3.2. Duragoth	50
4.1.1.4. As Quimeras	51
4.1.1.4.1. Quimeras notáveis	52
4.1.2. A Geografia	54
4.1.2.1. As Cidades-estado	54
4.1.2.1.1. Cam	54
4.1.2.1.2. Madal	55
4.1.2.1.3. Monoke	55
4.1.2.1.4. Dena	56
4.1.2.1.5. Sahar	56
4.1.2.1.6. Flabela	57
4.1.2.1.7. Jacicoé	57
4.1.2.1.8. Nilme	58
4.1.2.1.9. Mahasiah	58
4.1.2.1.10. Prisca	59

4.1.3. A Magia	59
4.1.3.1. Energia Vital	59
4.1.3.2. Energia Mental	60
4.1.3.3. Energia Espiritual	60
4.1.3.4. Sicum	61
4.1.4. A Queda dos Espíritos	61
4.1.5. Os Espíritos e a Humanidade	61
4.2. O Romance	64
4.3. O Site	75
4.4. O TCG	81
4.5. O Game Digital	98
5. Considerações finais	107

1. Introdução

Disse Joseph Campbell (1989, p. 15) no prólogo de seu livro *O Herói de Mil Faces*:

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem no círculo básico e mágico do mito. Joseph Campbell (1989, p. 15)

As histórias estão por aí desde a aurora da humanidade e já passaram por diversos meios ao longo dessa jornada; a boca dos xamãs, as rochas das cavernas, a música dos bardos, a dança das tribos, as paredes dos templos, os vitrais das igrejas, os manuscritos, os impressos, as pinturas, as gravuras, o corpo, a mente. As mídias contam a história da humanidade tanto quanto seus mitos, pois elas e as narrativas humanas são intrinsecamente ligadas. Antes de se contar uma história, deve-se refletir: como? Falada, escrita, cantada, pintada, representada. A mídia é o plano das histórias, tanto quanto o é a imaginação e a mente humana.

Conseqüentemente, conforme se deu o surgimento de novas mídias, a forma de contar histórias mudou, adaptou-se, expandiu-se, permitindo ao criador infinitas possibilidades para explorar e expor seus devaneios ao público. E também permitiu ao público explorar e imergir em universos cada vez mais vastos, com braços e ramificações em todas as mídias possíveis, analógicas ou digitais. A mídia se tornou, mais do que nunca, um elemento narrativo importante, que pode contribuir para a mensagem tanto quanto as palavras ou as imagens.

Nesse contexto de mídias tão variadas e fãns cada vez mais vorazes, universos transmídia se tornaram cada vez mais populares. Mas o que é uma narrativa convergente, transmidiática ou transmídia? Henry Jenkins a considera uma narrativa cujo o fluxo do conteúdo atravessa múltiplas plataformas de mídia; é, portanto, quando uma mesma narrativa ou universo narrativo coabita mídias diferentes, e as informações distribuídas em cada uma delas se complementam, como peças num quebra cabeça, numa constante expansão do seu conteúdo.

Portanto, nosso trabalho, primeiramente, delimitará os conceitos que o nortearão, como o conceito de Universo Ficcional e Transmídia. Em seguida, comentaremos outros trabalhos transmídia já executados, sejam comerciais ou artísticos, para entendermos suas estruturas e avaliarmos similaridades. Em terceiro, detalharemos a criação do universo ficcional de Auquerim; traremos ilustrações, *concepts*, a estrutura, personagens importantes e quaisquer elementos que devam constituir um universo ficcional. E, finalmente, descreveremos o desenvolvimento dos produtos derivados dessa narrativa.

1.1. Justificativa

Com a indústria do entretenimento cada vez mais consciente das possibilidades das narrativas transmidiáticas, esse artifício tem se tornado cada vez mais popular para atingir a maior quantidade de público possível, ou para suprir a necessidade dos fãs por mais conteúdo sobre suas franquias favoritas. Atualmente, é raro uma obra de sucesso manter-se apenas em sua mídia original, e há vários exemplos disso: os livros de Harry Potter geraram filmes, games e uma rede social para os fãs acompanharem as atualizações que a própria autora faz ao seu universo ficcional; os games de Assassins Creed geraram livros e um filme baseado no enredo, que foi lançado em 14 de dezembro de 2016; a série animada de Avatar: O Último Mestre do Ar gerou HQs que contam pedaços da história de Aang que não aparecem na animação.

Diante dessa nova forma de contar histórias, há a dificuldade de se retratar um mesmo universo em mídias diferentes, sem descaracterizá-lo, e fazendo com que todos os produtos pareçam realmente conectados, não apenas no enredo, mas também em sua identidade e visualidade. É necessário que o usuário desse produto de design (que também é o público e os fãs da obra) possa imergir nesse universo, sem ter a incômoda sensação de que as peças não se encaixam tão bem.

Assim, neste trabalho, o desafio foi desenvolver tanto um universo ficcional coeso, quanto produtos que claramente pertençam e acrescentem algo a esse universo ficcional, com um projeto gráfico que possa ser adaptado à todas as mídias abordadas, sendo elas:

1. O livro, por sua grande popularidade e entre o público jovem-adulto, faixa de público do universo;

2. O site, por ser uma opção interativa e de fácil atualização, para se proporcionar aos fãs conteúdos especiais e informações sobre o universo e seus personagens;
3. O *TCG*, por seu caráter lúdico e social, que leva os fãs a se reunirem e jogarem, disputando a vitória com seus personagens favoritos em seus baralhos;
4. O *Game*, por se tratar de uma mídia extremamente popular, que tem ultrapassado até o cinema nos últimos anos, mas fazendo um jogo acessível até para os computadores com menor desempenho, tornando seu alcance ainda maior.

1.2. Objetivos

Os objetivos gerais deste trabalho são a investigação e compreensão do conceito de transmídia e suas possibilidades criativas autorais e a criação e desenvolvimento de produtos baseados num universo ficcional autoral inédito, sendo eles: o livro impresso de um romance que se passará nesse universo ficcional; um site com detalhes sobre universo ficcional, sua estrutura, personagens e criaturas; um *TCG – Trading Card Game* ou jogo de cartas colecionáveis – com as criaturas do universo como personagens jogáveis e também um game digital de plataforma.

1.3. Metodologia

Adotaremos uma metodologia que contem três passos principais, sendo eles:

Processo de design

Processo de resolução de problemas

Processo criativo

Todos esses três passos do método estão aliados entre si, tem suas partes todas correlacionadas, e podem se intercalar, não estando obrigatoriamente um acima do outro, nem tendo uma ordem estabelecida.

Processo de Design

Segundo Bruno Munari, “é um conjunto de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, que nos leva de forma confiável e segura à solução de um problema” (Munari, 2000.). É onde os designers envolvidos no projeto delimitam as ferramentas e métodos que vão adotar em específico para cada projeto, de modo a encontrar a solução que atenderá a demanda.

Processo de Resolução de Problemas

É a etapa onde, através de pesquisas e investigação, conhecemos nosso problema de maneira geral e específica, e geramos uma série de alternativas para a abordagem do problema, até atingirmos a solução mais adequada.

Execução e implementação

Terceira etapa do processo, chegamos ao que nada mais é que a parte de execução e formalização do projeto, momento de transformar as ideias e esboços em objetos ou produtos tangíveis

2. Conceitos

2.1. Universo Ficcional

Diferente do que se pode pensar a princípio, universos ficcionais não são apenas lugares fantásticos, cidades perdidas como Atlântida e Agharta, que de certa forma habitam a mente das pessoas que acreditam na possibilidade de essas cidades estarem por aí, em algum lugar. Um universo ficcional não é apenas seu espaço físico, seja ele um mundo inteiro, com continentes, biomas e formas de vida singulares, mas é também os personagens que o habitam, sua cultura, sua história, suas ações, e sua relação entre si e com o mundo em que vivem. Também são universos ficcionais versões literárias de cidades do mundo real, como a Nova York exuberante de *O Grande Gatsby* (1925), a Londres de *Sherlock Holmes* (1887) ou de *Alice no País das Maravilhas* (1865).

Auquerim, no entanto, segue o primeiro exemplo. Segundo Umberto Eco “[...] se os mundos ficcionais são tão pequenos e ilusoriamente confortáveis, porque não tentar criar mundos ficcionais tão complexos, contraditórios e provocantes quanto o mundo real?” (1994, p. 123). Shakespeare o fez, diz Eco, e vários outros autores no passado também, mas universos assim, tão complexos e detalhados, mágicos e fantasiosos, se popularizaram com o advento dos RPGs, e hoje se tornaram cultura Pop, tanto na literatura, quanto no cinema, televisão, games e quadrinhos.

Histórias assim só são possíveis graças ao que Eco chama de “acordo ficcional” (1994, p.81). Ao ler uma história, o leitor concorda e se dispõe em aceitar que, por exemplo, lobos falam. Ou, um exemplo mais moderno, que um anel pode deixa-lo invisível, dragões gostam de tesouros e faunos usam cachecóis vermelhos.

Graças a essa capacidade de “relevar” as regras da realidade durante esse pacto, o leitor é capaz de imergir nesse universo, sentir empatia por seus personagens e espelhar-se neles. Pois, mesmo que o mundo seja completamente fantasioso, mantém-se alguma verossimilhança, sobretudo quando se trata dos sentimentos humanos; são nas angústias e nas paixões dos personagens que o leitor se identifica.

Relacionando a criação de universos com a transmídia, Edgar Franco cita a conhecida franquia de *Stars Wars*:

A ideia de criação de universos ficcionais amplos com possibilidades de geração de obras em múltiplos formatos audiovisuais ganhou maior visibilidade a partir do surgimento da franquia “Guerra nas estrelas” (*Star Wars*), em fins da década de 1970 e início da década de 1980. Com o passar do tempo, personagens coadjuvantes da saga de George Lucas ganharam espaço em outros produtos como histórias em quadrinhos narrando outros aspectos da saga, desenhos animados, jogos de tabuleiros e computador que se somaram às tradicionais traquinanas e brinquedos ligados à série, despertando o interesse dos fãs para os diversos aspectos da história. O fenômeno midiático perpetrado pelo universo ficcional de “Guerra nas Estrelas” e o surgimento de narrativas em formatos diversos abarcando aspectos múltiplos da cosmologia da saga pode ser caracterizado como um bom exemplo de narrativa transmídia [...] (FRANCO, 2010, p. 99)

2.2. Ficção Fantástica

Em sua concepção mais ampla, a Literatura Fantástica é a que se opõe à Literatura Realista. Diz-se de Literatura Realista aquela que mimetiza ou faz referência à “realidade” externa à literatura; caracteriza-se por representar um universo ficcional verossímil e dentro dos limites do *possível*, cujos critérios são definidos pelo contexto da criação literária em questão e está dentro do que é considerado “normal” ou “natural” pelo senso comum da sociedade em que se insere. Assim, a Literatura Fantástica é aquela que insere elementos mágicos e sobrenaturais na trama, fugindo do senso de normalidade do mundo extraliterário, ou o mundo em que o leitor habita. Segundo Emilio Carilla,

[...] é evidente que, sob a denominação de literatura fantástica abarcamos um mundo que toca, em especial, o maravilhoso, o extraordinário, o sobrenatural, o inexplicável. Em outras palavras, ao mundo fantástico pertence aquilo que escapa de ou está nos limites da explicação ‘científica’ e realista; aquilo que está fora do mundo circundante e demonstrável. (CARILLA, 1968, p. 20.)

Em seu conceito restrito, no entanto, o Fantástico foi definido por Tzvetan Todorov:

Num mundo que é bem o nosso, tal qual o conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mundo familiar. Aquêlo que vive o acontecimento deve optar por uma das soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, um

produto da imaginação, e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são. Ou então esse acontecimento se verificou realmente, é parte integrante da realidade; mas nesse caso ela é regida por leis desconhecidas para nós. Ou o diabo é um ser imaginário, uma ilusão, ou então existe realmente, como os outros seres vivos, só que o encontramos raramente. O fantástico ocupa o tempo dessa incerteza; assim que escolhemos uma ou outra resposta, saímos do fantástico para entrar num gênero vizinho, o estranho ou o maravilhoso. (TODOROV, 1969. p. 148)

Segundo esta abordagem, o fantástico é a expressão do conflito entre o racional e o irracional, resultado da contradição dos elementos naturais e sobrenaturais de acordo com os parâmetros de dada cultura. No Fantástico, o sobrenatural é inesperado e gera incertezas diante de sua possível existência.

Diante deste conceito restrito, o universo de Auquerim se encaixaria em outro gênero literário, também descrito por Todorov, o gênero Maravilhoso:

Relaciona-se geralmente o gênero maravilhoso ao do conto de fadas; de fato, o conto de fadas não é senão uma das variedades do maravilhoso e os acontecimentos sobrenaturais aí não provocam qualquer surpresa: nem o sono de cem anos, nem o lobo que fala, nem os dons mágicos das fadas (para citar apenas alguns elementos dos contos de Perrault). O que distingue o conto de fadas é uma certa escritura, não o estatuto do sobrenatural. (TODOROV, 1975. p. 60)

Para o autor, o maravilhoso é caracterizado não apenas por seus elementos sobrenaturais, mas a como seus personagens lidam com o sobrenatural, como se ele fosse perfeitamente óbvio, corriqueiro, não reagindo nem com medo, nem com surpresa ou dúvida. Além disso, o próprio leitor, ao imergir no texto, concorda que ele possui parâmetros diferentes dos quais ele lida em sua realidade, e que o sobrenatural é coerente com o universo retratado.

Outro autor que diferenciou o Maravilhoso do Fantástico foi Roger Caillois:

O universo do maravilhoso está naturalmente povoado de dragões, de unicórnios e fadas; os milagres e as metamorfoses ali são contínuos; a varinha mágica é de uso corrente; os talismãs, os gênios, os elfos e os animais agradecidos abundam; as madrinhas satisfazem em um segundo os desejos das órfãs merecedoras de ajuda... No fantástico, ao contrário, o sobrenatural aparece como uma ruptura da coerência universal. O prodigioso se mostra, aqui, como uma agressão proibida, ameaçadora, que rompe a estabilidade de um mundo no qual as leis haviam sido consideradas, até então, como rigorosas e imutáveis. É o impossível sobrevivendo em um mundo do qual o impossível está excluído por definição (CAILLOIS, 1966. p. 11)

Portanto, o universo de Auquerim se enquadra no contexto do Maravilhoso, mais do que do Fantástico, se levada em consideração a separação entre ambos os gêneros. Para o público, no entanto, que em sua maioria desconhece essa divisão, a Literatura Fantástica existe em seu conceito mais amplo, como explicado, e Auquerim seria para eles um universo de fantasia.

2.3. Narrativa Transmídia

Uma narrativa transmídia se trata, resumidamente, de contar uma história através de múltiplas mídias; de acordo com Robert Pratten (2011, p. 3), para se fazer isso de forma bem-sucedida é necessário que cada história, em cada mídia, seja consistente e satisfatória por si só, para que o entretenimento do universo como um todo seja maior que a soma de suas partes. Alguns autores, como Henry Jenkins (2008, p. 29), definem dessa forma as narrativas transmídia, como uma narrativa que se expande por várias mídias diferentes. Mas Pratten descreve a transmídia com uma característica a mais e desejável sob seu ponto de vista, apesar de ter consciência de que em alguns casos ela inexistente: a participação, interação e colaboração do público.

Luiza Novaes (2008, p. 370) escreve em seu artigo “Transmídia: o impacto nas produções audiovisuais” que universos transmídia devem ser pensados no contexto de múltiplas mídias desde sua criação. Seu pensamento foi baseado nas pesquisas de Brenda Laurel, que em seu livro “*Utopian Entrepreneur*” (2001) apresenta sete princípios de design básicos para a elaboração de conteúdos transmidiáticos:

1. Pense em elementos transmidiáticos desde o início do projeto;
2. Construa mundos, não apenas histórias;
3. Crie uma narrativa-base;
4. Incentive rituais;
5. Favoreça a formação de comunidades (Fandom e Fanbase);
6. Forneça meios para que as pessoas criem identidades pessoais;
7. Crie variados cenários, personagens e situações, para explorar contextos diferentes.

Umberto Eco (1989, p.125) também pontua a necessidade de se criar todo um vasto contexto para fundamentar tantas histórias e produtos. Para o autor, é preciso a criar um mundo cheio de personagens e repleto de informações para que as histórias possam ser colhidas, e também o público possa se envolver e participar. É importante, então, certa ênfase na criação do material-base (o universo), sua qualidade e amplitude.

Envolvendo-se no contexto da arte, o pesquisador e quadrinista Edgar Franco (2010, p. 101) apresenta a criação transmidiática como uma alternativa ao estigma da especialização artística, que considera uma armadilha, sobretudo no campo das artes, interdisciplinar em sua essência. Também Jenkins aponta esse cenário,

dizendo que estamos “numa época em que poucos artistas ficam igualmente à vontade em todas as mídias” (2009, p. 139).

Desta forma, mesmo que a produção do conteúdo não seja propriamente a função do designer, é o universo que vai guiar toda a produção do trabalho, o que nos levará a explica-lo adiante. Um universo pobre dificilmente resultará em uma boa obra.

2.4. Livros: o chamado à aventura

Atualmente, a maioria das grandes franquias transmídia começam com um livro de sucesso. O que significa que já existe uma base de fãs, a história já foi posta à prova diante do público e foi aprovada, e levá-la para uma nova plataforma dificilmente resultará num fracasso, sobretudo financeiro. No entanto, há as franquias como Matrix que foram criadas para serem transmídia desde o princípio, e que são uma minoria. De certa forma, é arriscado financeiramente investir num universo que será tão grande e talvez dispendioso, desde o princípio, por isso mesmo Matrix começou em uma única mídia (o cinema) e, diante da aprovação do público, foi se expandindo e revelando seu verdadeiro potencial.

O mercado literário é vasto e alimenta constantemente outros mercados, como o cinema e os games. De certa forma, uma história é contada de forma mais barata em um livro, do que em um filme, que pode custar milhões de dólares e envolver milhares de pessoas. No livro, o autor ainda é a figura mais importante, a fonte primária da criação, e assim ele se destaca. Os livros também possuem um grande alcance e popularidade, sobretudo entre o público mais jovem e “pop”, que chega a formar grandes comunidades de fãs em torno de uma história que amam.

Assim, haver um livro se provou uma peça fundamental para a construção do universo transmídia, principalmente por se tratar da forma como a história e o universo se originaram, sendo escritos em forma de romances e publicados informal e independentemente na internet. O livro e sua estrutura foram a pedra fundamental para o surgimento de todo o conteúdo que usaremos para referenciar nosso processo criativo.

2.5. Web: uma ferramenta de expansão para universos ficcionais

Um site é um conjunto de páginas web, ou seja, hipertextos acessíveis por um HTTP na internet, e esse conjunto compõe a sigla WWW (*World Wide Web*), que em

português significa Rede Mundial de Computadores. A *World Wide Web* por sua vez é um sistema composto por documentos em hipermídia que são executados e interligados na internet gerando as informações, e esses documentos podem estar dispostos em diversas formas de arquivos sendo vídeos, sons, figuras, gráficos dentre outras. Para visualizarmos as informações do site usamos um navegador que faz as ligações com o servidor e descarrega as informações mostrando elas na tela do usuário.

Existem diversos tipos de sites, desde os institucionais, informativos, pessoais, às novíssimas redes sociais, dentre outros. Mas, na indústria criativa, o site é uma ferramenta para onde todas as plataformas midiáticas convergem, assim como todas as informações, atualmente, convergem para o meio digital. Na maioria dos casos os sites são usados como divulgação da criação ou sua comercialização, no caso de livros principalmente, mas o ciberespaço permite uma interação muito maior que isso, permitindo inclusive a formação de comunidades e aglomerados sociais em torno de interesses semelhantes. Assim, muitos universos ficcionais têm investido nos sites como um lugar onde os fãs podem se encontrar e interagir, como verdadeiras redes sociais e fóruns. Um exemplo disso é o site *Pottermore*, do universo de Harry Potter, que é atualizado pela própria autora J. K. Rowling, se tornou um ponto de encontro para os fãs da franquia, e não possui apenas informações sobre os livros, mas também sobre a saga nos cinemas.

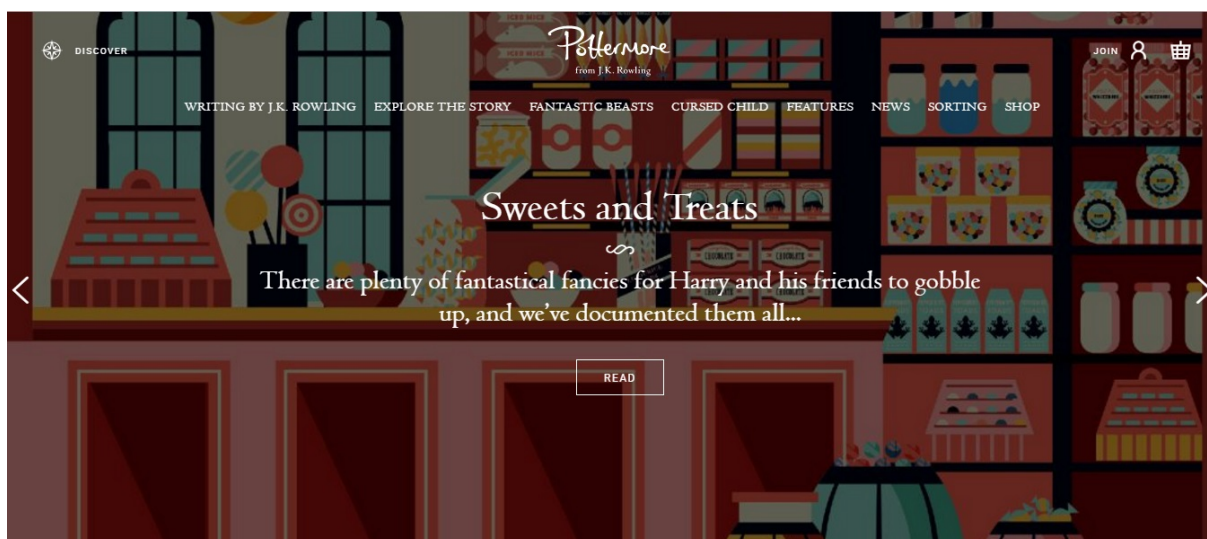


Figura 1: Imagem : página inicial do site Pottermore: <https://www.pottermore.com/>

O site do projeto disponibilizará, seguindo a formatação do Pottermore, conteúdo exclusivo sobre o universo ficcional de Auquerim, conteúdo este apresentado com a intenção de ajudar o público a entender o enredo e sua história ou se aprofundar no universo e seus personagens.

2.6. Jogos Digitais: uma nova plataforma e um novo público

Segundo Jesper Juul do *Center of Computer Game Research* da IT da Universidade de Copenhagen, em seu artigo *Half Real*, um jogo é “um sistema formal regrado, com resultados variáveis e quantificáveis, onde a resultados diferentes são designados valores diferentes, e no qual o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, fazendo-o se apegar ao resultado e no qual as consequências da atividade são opcionais e negociáveis” (2005, p. 37).

Trazendo isso para o âmbito digital, temos como suporte a máquina, que pode ser um computador, um *smartphone*, um console e etc. É o que gera, suporta e recebe as informações do jogo, por onde o jogador interage com o mesmo, enviando e recebendo mensagens. Seu cérebro e seus sentidos trabalham juntamente com a máquina em sincronia tendo como resultado o objetivo ao que o jogo se propôs, podendo ser recreação, aprendizado e etc (obviamente dependendo do empenho do jogador e da qualidade do jogo em si).

Os jogos digitais foram introduzidos no universo da transmídia provavelmente devido a sua rentabilidade e sua popularidade, principalmente entre os mais jovens, podendo funcionar como uma introdução deste público a universos que se passam em outras mídias. Um exemplo é a Terra Média, famosa pela saga o Senhor dos Anéis (J. R. R. Tolkien, 1954), que apesar de ser um dos, se não o universo de fantasia mais famoso do mundo (seja por conta dos livros ou dos filmes), conseguiu chamar a atenção daqueles mais jovens que nunca tinham dado uma chance para o universo literário, com o jogo digital *Middle-earth: Shadow of Mordor* (*Monolith Productions*, 2014) que se passa no mesmo universo, mas com uma trama exclusiva.



Figura 2: (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/0/01/Shadow_of_Mordor_cover_art.jpg)

Sobre jogos digitais que originaram universos transmídia temos como exemplo o *League of Legends* (Riot Games, 2009), que usou de outras mídias como animações, quadrinhos e até mesmo músicas para complementar o universo onde o jogo se passa e conquistando não só os amantes dos jogos do estilo *Massive Online Battle Arenas*, ou *MOBAs*, mas também os amantes de boas histórias.

Um exemplo de jogo que se parece mais com o que pretendemos produzir é o jogo "*Indiana Jones: greatest adventures*" lançado em 1994 e produzido pela LucasArts. O jogo é basicamente uma plataforma de ação, onde se usa seu chicote para matar inimigos e vencer obstáculos. Esporadicamente, uma arma e granada também são utilizados.



Figura 3: Imagem do jogo Indiana Jones: greatest adventures.
<http://www.squabblebox.co.uk/2015/02/license-to-thrill-indiana-jones-greatest-adventures-1994/>

Mas em alguns momentos o jogo quebra esse modo de *gameplay* e nos apresenta outras maneiras de jogar: por exemplo, descendo de uma montanha em um bote, controlando um avião e andando em um carrinho de mina.



Figura 4: Imagem do jogo Indiana Jones: greatest adventures.
<http://www.squabblebox.co.uk/2015/02/license-to-thrill-indiana-jones-greatest-adventures-1994/>



Figura 5: Imagem do jogo.
<http://www.retrogameage.com/snes/indiana-jones-greatest-adventures/>

O jogo conta parte das histórias de três filmes do aventureiro fazendo meio que um compilado sendo eles “Os Caçadores da Arca Perdida”, de 1981, “Indiana Jones e o Templo da Perdição”, de 1984, e Indiana Jones e a Última Cruzada, de 1989. Tendo cenas específicas recortadas e revividas fielmente no jogo.

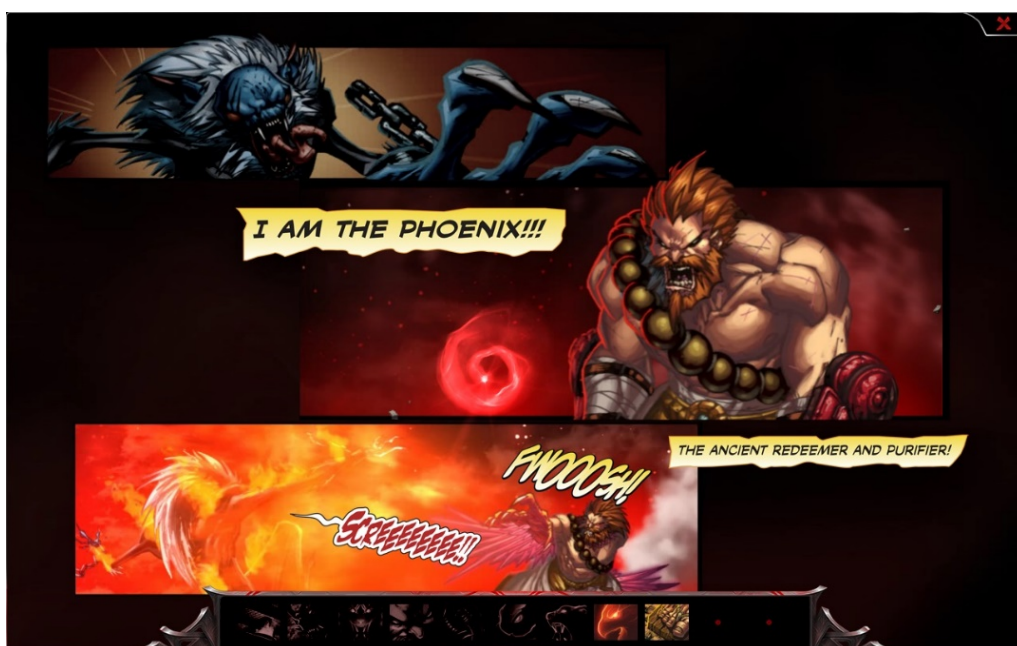


Figura 6: webcomic lançamento da skin Udyr Guardião Espiritual, Riot games 2013
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/0/01/Shadow_of_Mordor_cover_art.jpg

Neste projeto o game tem por objetivo explorar personagens do universo trazendo suas principais características como conceitos do jogo, fazendo com que pessoas que já conheçam o universo vejam um ou mais personagens em uma situação que pode ajudar a construir a personalidade deles em todo o universo, enquanto as que não conhecem possam ser introduzidas ao mesmo, já percebendo parte do que pode lhes aguardar.

2.7. TCGs: mídia tradicionais para universos de fantasia

De acordo com David-Marshall, Dreunen e Wang (2010, p. 6), “historicamente o primeiro TCG criado foi o *Base Ball Card Game* que possui 104 cartas originais de jogadores da Liga Nacional”, porém o primeiro TCG criado com as características conhecidas hoje foi de autoria do Dr. Richard Garfield que, juntamente com o CEO da Wizards, lançou um jogo que tinha o propósito de ser um passatempo para os visitantes das convenções de jogos. Com o codinome de *Alpha*, a primeira tiragem de *Magic: the Gathering* teve uma grande receptibilidade do público impulsionando a venda da versão *Beta* e *Unlimited* em 1993.

Após um entendimento sobre a história dos TCG's houve, um levantamento feito para entender como são feitos os conhecidos jogos de cartas colecionáveis (TCG) e jogos de cartas customizáveis (CCG) mostrou que essa modalidade se caracteriza por combinar cartas - que podem ser obtidas por meio de compras e/ou trocas - e o jogo de estratégia. Baseando em exemplos e no que relata os mesmos autores, os TCG's possuem 3 elementos principais:

1. Livro de regras: onde o jogador encontra as instruções básicas e a mecânica do jogo; em alguns casos, acompanha um “tapete”, peça sobre a qual é montado o campo, contendo a organização das cartas durante a partida.



Figura 7: Manual de regras básico do card game Magic The Gathering. Fonte: https://www.wizards.com/magic/rules/PT_MTGM12_Rulebook_web.pdf

2. Cartas: são as peças principais do jogo, nas quais constam as descrições das habilidades, ataques e poderes como no exemplo da imagem 2. Não existe uma medida exata para sua formatação, indo do clássico 9x7 cm das cartas do Magic a formatos mais alongados, como 9x11 cm. Em todo TCG a quantidade de cartas produzidas e comercializadas é maior do que o jogador poderá ter em seu baralho durante uma partida, o que permite a criação de inúmeras estratégias e a criação de infinitas possibilidades de baralho para cada jogador.



Figura 8: Carta do jogo Ashes - Rise of the Phoenixborn. Fonte: site

3. Propriedade Intelectual: essa parte, dentro do TCG, é de onde será retirada a história dos componentes das cartas, a forma como a identidade visual será apresentada e o licenciamento de todo o conteúdo referente ao universo.

Dentro dessa modalidade existem duas formas para a interação e distribuição das peças referentes ao jogo, físico ou on-line, assim como para que o jogo funcione é necessário no mínimo dois jogadores, podendo em alguns casos existir TCG's que permitam mais de dois jogadores em uma mesma partida. A delimitação do público-alvo do jogo é importante para se analisar a demanda de consumidores na região em que será distribuído ou, como é visto em TCG's de sucesso e grande difusão, tais como *Magic* e *Pokémon*, é criada uma versão do jogo na plataforma *on-line* onde os jogadores podem se comunicar e encontrar diversas partidas, e também é possível conseguir novas cartas. Em alguns casos, portanto, a plataforma física e a digital coexistem, permitindo que os jogadores escolham à qual delas se dedicar.

Tanto como uma forma de diversão quanto de experimentação, escolhemos a mídia do TCG físico para representar parte do universo Auquerim, permitindo explorar qualidades de personagens e características únicas dentro deste universo.

3. Estudo de caso

Para nortearmos nosso trabalho, optamos por estudar um universo transmídia que possuísse os mesmos elementos que pretendíamos projetar, e o escolhido foi *Pokémon*. Famoso por seus games portáteis, seu universo vai muito além: animações, mangás, um TCG próprio e um site com todas as atualizações da franquia.

3.1. Mangá

Há mais de uma série de mangás baseados no universo de *Pokémon*: O mangá original, denominado *Poketto Monsutā SPECIAL*, ou *Pokémon Adventures*, cujos personagens e histórias são baseados na franquia de jogos lançados em 1996 pela *Nintendo*; e vários outros volumes, como *Pokémon em Quadrinhos*, e *Ash & Pikachu*, que têm como personagens principais Ash Ketchum e seu amigo Pikachu, da série animada. O primeiro foi lançado no Japão e, com o sucesso da série animada, se espalhou pelo mundo. Os demais são derivações subsequentes do sucesso da franquia e da animação, que ganhou projeção internacional na década de noventa.

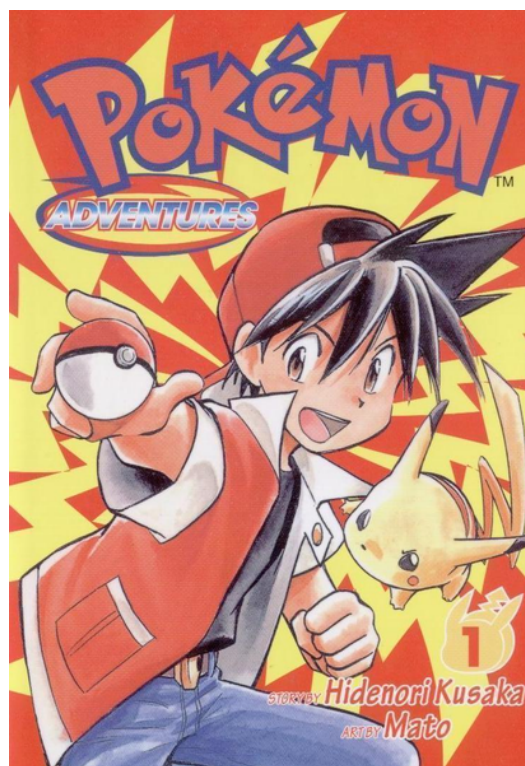


Figura 9: Capa do mangá *Pokémon Adventures Volume 1*
http://3.bp.blogspot.com/-Gb8sDoNeg1w/VJ4a2FqF43I/AAAAAAAAASNE/vjKdQIRd8CY/s1600/413px-Pok%C3%A9mon_Adventures_CY_volume_1.png

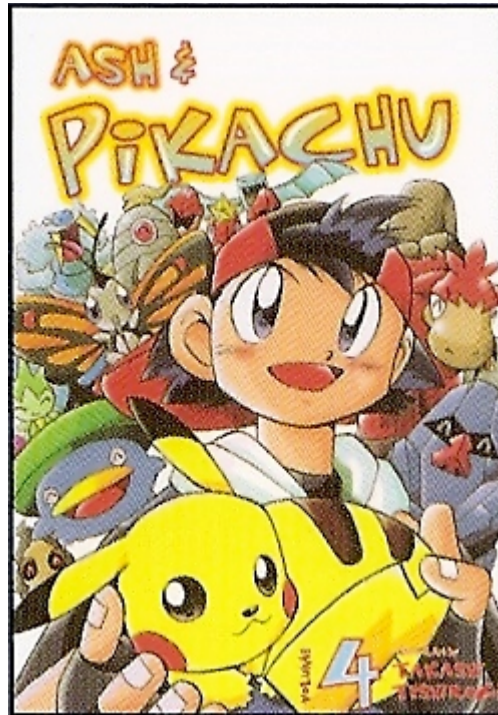


Figura 10: Capa de Ash e Pikachu, volume 4

http://cdn.bulbagarden.net/upload/8/86/Ash_and_Pikachu_volume_4_CY.png

Todas as histórias são serializadas ao longo de vários volumes, formando tramas longas ao longo de meses de publicação, no formato tradicional de publicações de mangá do Japão, onde a série tem mais força. Assim, apesar de Ash ser o personagem mais conhecido de Pokémon no mundo inteiro, graças à animação, percebe-se que ele não é o único, nem o primeiro. Na verdade, ele deveria ter sido um personagem exclusivo para a série, que acabou caindo nas graças do mundo e alavancando toda a franquia. Na verdade, os primeiros personagens de Pokémon são Red e Blue, protagonistas dos primeiros games e dos mangás derivados deles. Ambos os personagens não são tão conhecidos no ocidente, mas são adorados no Japão, provando a amplitude do universo, que chega a ter “rostos” diferentes em cada lugar do mundo. O único personagem que é unânime em todo lugar é, claro, o Pikachu, que atrai tanto amor dos fãs que, no aniversário de 20 anos da franquia em 2016, deixou de ser apenas uma mascote para se tornar, de forma estilizada, a identidade visual da celebração de aniversário e também de todo o universo Pokémon.

Investindo nesse sentimento de nostalgia, a Pokémon Company resgatou em seus mais novos jogos, Pokémon Sun e Moon, lançados no mês de novembro,

esses personagens das primeiras gerações, além de outros de gerações subsequentes. Nos novos jogos, será possível batalhar em equipe com Red e Blue, Cynthia e outros personagens de versões anteriores, resgatando tanto o passado da franquia, quanto atraindo jogadores que tiveram contato com versões anteriores, mas que possam ter se distanciado da franquia de games ao longo dos anos. Assim, a Nintendo não apenas deixa sua franquia mais atrativa para jogadores *old school*, como homenageia sua própria história.

3.2. TCG

O universo de Pokémon começou como um jogo digital lançado para Gameboy original da empresa Nintendo, e se expandiu para outras mídias. Uma delas foi a das cartas colecionáveis, onde trouxe uma aproximação maior com o público, já que na plataforma digital do jogo você controla um personagem que é um treinador Pokémon, mas com o jogo de cartas você é o treinador Pokémon.

Dentro do TCG de pokémon existem as coleções de cartas que são lançadas sempre que um novo jogo digital é produzido pela companhia, o que resulta em um desenvolvimento em cadeia, sempre alimentando o universo que engloba todas as mídias existentes. No aspecto da transmídia, o TCG de Pokémon tem um desenvolvimento fechado, logo não interfere com o público conhecer outras partes do universo ou mesmo acompanhar outra mídia, já que a jogabilidade do TCG não é totalmente igual à realizada no jogo digital, nem diretamente ligada à série animada ou às histórias em quadrinhos. O objetivo é, semelhante ao game de console portátil, o de duelar contra outros treinadores (oponentes), mas consiste em uma mecânica e interação diferente da realizada em outras mídias.

No aspecto estético, dentro do jogo é possível perceber que existem diferenças entre cartas consideradas básicas, com uma construção de layout e diagramação mais fechada e uniforme, e cartas consideradas especiais ou raras, que possuem um trabalho mais voltado para o visual da ilustração da carta, permitindo um layout e diagramação mais dinâmica e que favoreça a ilustração ou os detalhes, como efeitos metalizados ou holográficos.



Figura 11: Carta básica de pokémon.
 Fonte: primetimepokemon.blogspot.com



Figura 12: Carta especial de pokémon.
 Fonte: primetimepokemon.blogspot.com

3.3. Site

O site contribui para o universo de Pokémon justamente por trazer informações extras sobre cada personagem, proporcionando visualidade ao trabalho e desempenhando um papel de mídia divulgadora de seu conteúdo. O site desempenha bem seu papel devido às suas características: é simples, de fácil navegação e com conteúdo bem categorizado, como podemos ver a seguir.

Ao entrar no site, inicialmente nos deparamos com uma interface visualmente bem limpa, como podemos ver na figura 13, com um layout criado usando uma *grid* de colunas, que geralmente é o mais usado na Web, de forma hierárquica, havendo uma separação de informações por categoria, que são separadas por cores vivas, recorrentes dentro do universo de Pokémon.

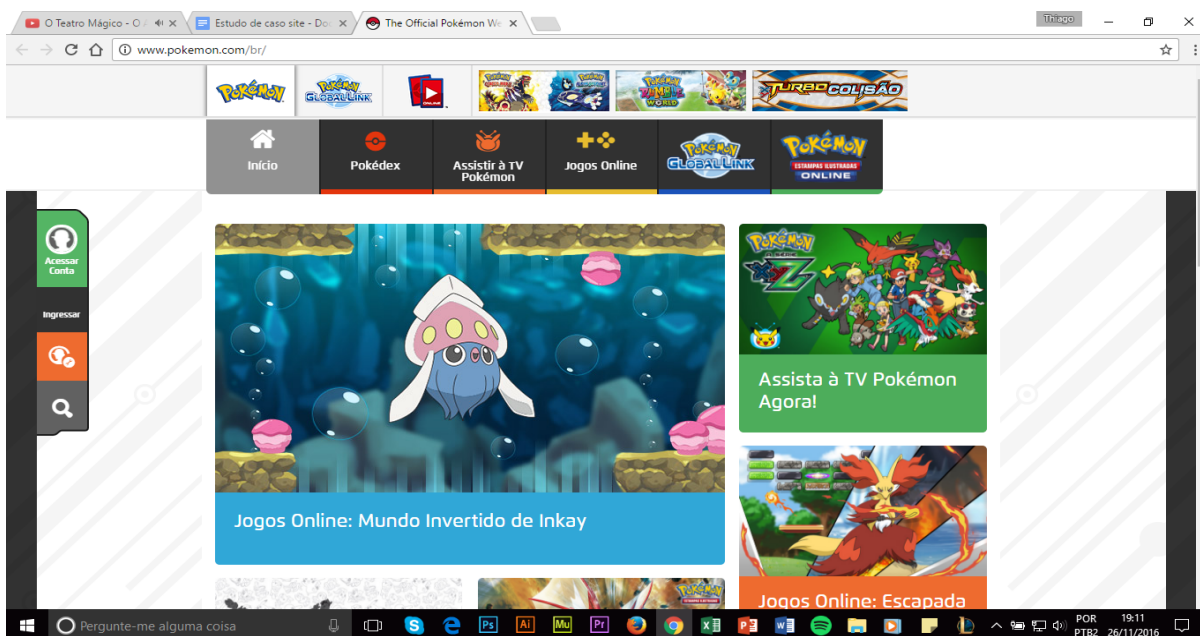


Figura 13: Imagem da página inicial do site de Pokémon – disponível em: <http://www.pokemon.com/br/>

O *layout* do site trabalha com poucas cores justamente por focar em apresentar as imagens dos pokémons, tornando-os os protagonistas dentro do site. A navegação se dá principalmente pelo seu menu horizontal, localizado no topo da página, como podemos ver na figura 14, onde temos o menu dividido pelo conteúdo existente na franquia.

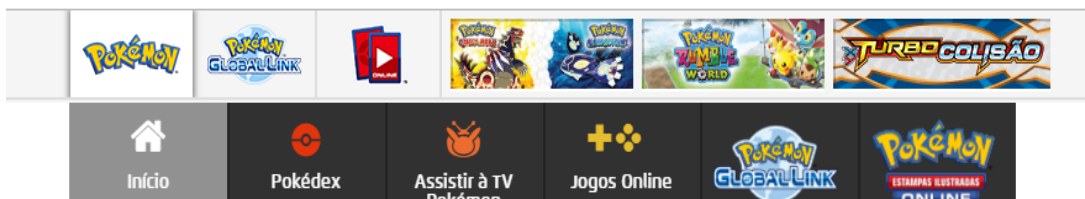


Figura 14: Menu do site Pokémon disponível em : <http://www.pokemon.com/br/>

As imagens ganham foco quando clicadas, onde elas abrem em outra aba do menu do site, podendo ser vistas em tamanho maior. Nessa mesma janela podemos também encontrar informações sobre cada imagem em um layout que ainda segue o grid de colunas, onde texto e imagem ficam lado a lado, como podemos ver na figura 11, que demonstra bem como as imagens e os personagens são importantes dentro do site.

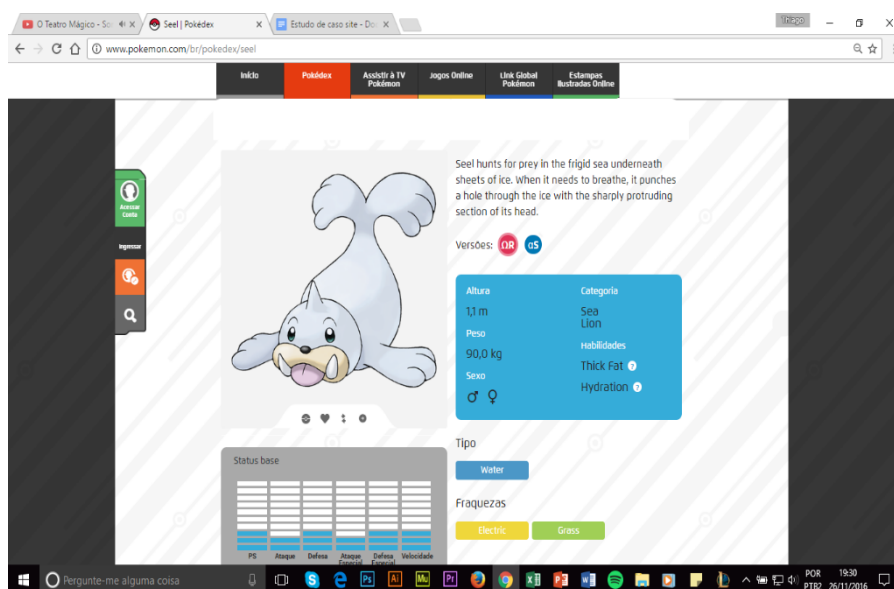


Figura 15: Modo de visualização da imagem quando clicada disponível em: <http://www.pokemon.com/br/pokedex/seel>

3.4. Game

De criação de Satoshi Tajiri, os jogos digitais foram a origem de todo este vasto universo Pokémon que hoje se estende em cartas colecionáveis, mangás, jogos, séries de televisão, além de filmes e brinquedos. Os primeiros jogos e, conseqüentemente, a origem do universo se deram no ano de 1996 quando “Pokémon Red” e “Pokémon Green” foram lançados, dando o primeiro passo para o que seria um dos universos ficcionais mais conhecidos no mundo.

Antes de explicar o conceito de geração no universo dos jogos de Pokémon, devemos ter em mente o contexto em que seu universo foi criado. Os objetivos e as principais características do universo em si vieram do Hobbie que seu criador Satoshi Tajiri tinha quando criança, que era colecionar insetos. Trabalhando no universo em seu tempo livre, ele chegou ao resultado dos monstros capturáveis com características típicas de RPGs *Role-Playing Game*, que em português significa "jogo de interpretação de personagens", e consiste em um tipo de jogo no qual os jogadores desempenham o papel de um personagem em um cenário fictício, como a interação entre diferentes elementos, dando-os vantagens e desvantagens em batalhas. Os monstros são encontrados soltos e capturados pelo jogador e o objetivo deste é vencer ginásios espalhados pelo mundo do jogo, para se tornar o maior treinador, um mestre Pokémon. O universo se aproveitou bastante do fato de ser um RPG, no formato em que ele oferece as oportunidades e possibilidades e o jogador monta seu próprio caminho até o topo, finalizando a história principal dos games.

Tendo em mente os objetivos do jogo (capturar todos os pokémon, vencer o máximo de batalhas e se tornar o mais forte) vamos às gerações. Os jogos (sendo acompanhado pelos outros produtos) são lançados em gerações. Hoje temos um total de sete gerações e cada uma dela traz uma quantidade nova de monstros para se capturar, e também se passam em um novo continente do mundo Pokémon. Durante algumas dessas novas gerações, novas mecânicas foram introduzidas e adaptações foram feitas. A última geração foi lançada em 2016 no dia 17 de novembro e, como muitas outras, traz uma novidade: além dos novos Pokémon, o jogo mais recente também trouxe versões adaptadas ao novo ambiente praiano e caribenho, mostrando como novas estratégias bem aplicadas podem manter um mesmo universo e um mesmo jogo, ainda que com poucas mudanças no *gameplay*, vivos e rentáveis por mais de 20 anos.

Abaixo segue uma lista com os jogos RPG de Pokémon que são os principais, e os que trazem as reais mudanças para o universo, lembrando que os outros jogos, que trazem *gameplays* simples e até pequenas narrativas, não foram abordados aqui pois a lista é muito extensa e, reiterando, estes não trazem reais mudanças para o universo.

- Primeira Geração: Pokémon Red e Pokémon Green - 1996

- Segunda Geração: Pokémon Gold e Pokémon Silver - 2000
- Terceira Geração: Pokémon Ruby e Pokémon Sapphire - 2003
- Quarta Geração: Pokémon Diamond e Pokémon Pearl - 2007
- Quinta Geração: Pokémon Black e Pokémon White - 2011
- Sexta Geração: Pokémon X e Pokémon Y - 2013
- Sétima Geração: Pokémon Sun e Pokémon Moon - 2016



Figura 16: Alguns dos jogos da franquia Pokémon

<http://s3.amazonaws.com/s3.timetoast.com/public/uploads/photos/1359771/3M8B2djwvs0XZ2d.jpg?1473561951>

Na primeira geração o universo contava com 151 Pokémon iniciais, hoje na sétima geração o número beira 850 (não conseguimos encontrar o número exato devido ao pouco tempo desde o lançamento do último jogo).

Pokémon é um dos mais importantes universos criados sobre um jogo digital, e qualquer projeto que tenha como objetivo integrar um jogo digital dentro de um universo transmídia tem que o estudar e absorver o máximo possível da experiência e conhecimento que este possui para aplicar em seu próprio projeto.

4. Desenvolvimento

Vale ressaltar, aqui, a autoria de cada membro, dentro deste extenso trabalho:

- Isabela Fleury Florentino: Criadora do universo, dos personagens, das narrativas e ilustradora do trabalho.
- Matheus Wedson Fernandes Bitencourt: Produtor do game, ilustrador e animador em pixel art.
- Thayse de Kássia Dias da Silva: Diagramação e layout do TCG e do livro.
- Thiago Oliveira Santana: Produção e planejamento do site.

4.1. Auquerim

Auquerim é um vasto mundo de ficção maravilhosa, num plano totalmente isolado da nossa realidade. Neste universo, há quatro tipos de seres dotados de consciência: os Espíritos, os Homens, os Descendentes e as Quimeras.

A grande inspiração para a construção de Auquerim foi mesmo a mitologia de diversos cantos do mundo. A hierarquia dos Espíritos foi baseada na dos anjos; como seres criados unicamente da *matéria* de Deus, aqueles mais próximos da forma divina menos fragmentada estão no topo da hierarquia. Vários dos espíritos foram baseados nos arquétipos de deuses, deusas, monstros e entidades de diversas culturas. Alguns nomes, não apenas os das criaturas, foram retirados diretamente dos mitos, outros são anagramas dos originais, têm os que foram escolhidos por seu significado e outros por sua sonoridade. O próprio nome do universo, Auquerim, é um anagrama de quimera, com um pequeno ajuste para se adequar às normas ortográficas da língua. Uma quimera, sonho, devaneio, fantasia.

As Quimeras seriam os heróis clássicos, de sangue ao mesmo tempo humano e divino. Meio-sangues, mestiços e, como a quimera mitológica, cheios de face contraditórias e surpreendentes, nem sempre heroicas. E perigosas, talvez, afinal seu poder é capaz de instigar o medo na maioria dos homens e mulheres. Tanto poder poderia ser bom, ou seria capaz das piores maldades?

As inspirações para os fatos e personagens mais importantes serão citadas ao longo do resumo, em *itálico*, para uma maior compreensão do universo e de suas bases conceituais.

4.1.1. As Espécies

No início do universo, haviam apenas os Espíritos imortais e os Homens; os primeiros, habitantes do Mundo Espiritual, e os demais, habitantes do Mundo Físico, duas dimensões distintas, mas não isoladas nem independentes. No entanto, depois dos primeiros Espíritos "caírem" e se tornarem mortais, começaram a surgir os Descendentes, filhos e filhas desses Espíritos que agora possuíam um corpo físico, e as Quimeras, filhos e filhas desses Espíritos, ou dos ditos Descendentes, com homens e mulheres.

4.1.1.1. Os Espíritos

São entidades ancestrais responsáveis por regerem aspectos concretos e/ou abstratos do universo de Auquerim. Foram os primeiros e os maiores fragmentos a serem separados da "alma" de Deus, e por isso detém a maior parte de seu poder, tendo sido os primeiros capazes de usar magia. Todos são organizados em uma hierarquia rígida baseada em seu poder e na ordem de seu surgimento no universo. Os Espíritos Maiores são os mais poderosos e também foram os primeiros a surgir, além de serem pouco numerosos; não possuem forma física própria, mas podem assumir um Avatar com a aparências variadas, que é material e pode ser tocada pelos Mortais, mas que não tem qualquer sentido físico (tato, paladar). É como uma roupa que os Espíritos vestem para se aproximar dos Homens. Além de seus avatares antropomórficos, esses Espíritos também possuem o que é conhecido por "forma totêmica", ou zoomórfica. São tratados como divindades pela humanidade. Os Espíritos Menores surgiram depois, e estão no meio do caminho entre os Espíritos de hierarquia mais elevada e os Mortais; possuem uma forma física própria, ou estão ligados magicamente à corpos vazios (como os Golens) através de magia, e vivem no Mundo Físico. Gostam de pregar peças nos Mortais, mas também podem ser aliados de feiticeiros poderosos ou mesmo serem escravizados por eles, e se envolvem mais comumente com os Homens. Já os Golens são Espíritos (majoritariamente de hierarquia inferior) aprisionados em corpos inanimados por uma ligação mágica, e quase sempre coagidos a obedecer a um mestre, ou cumprir uma determinada tarefa. E, por fim, há as almas dos mortais, Nagi, e seus fantasmas atormentados e vingativos, Nagita.

4.1.1.1.2. Primordiais

Zoroa (ordem): o Espírito da ordem, do equilíbrio e da razão

Halibel (caos): o Espírito do caos, da barbárie e da discórdia nunca é visto, mas às vezes visita o Mundo Físico para sussurrar nos ouvidos dos Mortais, espalhar a desordem, causar epidemias, desastres e guerras.

4.1.1.1.3. Elementais

Faon (fogo)

Quetzo (vento): o Espírito do vento é livre, jovial, agradável e bondoso, mas muitas vezes esquivo. Pode aparecer nas formas de uma gigantesca serpente albina com asas multicoloridas, ou como um adolescente. Seu templo fica numa caverna quase inalcançável no Monte Vesta.

Baseado na forma de Quetzalcoatl, uma das quatro divindades astecas criadoras e, em alguns mitos, deus dos ventos e serpente emplumada, significado de seu nome.

Ubiracê (terra)

Sedna (água):

Para os inuítes, Sedna é o espírito do mar e temida até pelos xamãs. Assume a forma de uma mulher e tem a suserania de todos os animais marinhos, ou seja, todos aqueles de que o povo se alimenta. É considerada um espírito ameaçador, pois é sensível aos maus comportamentos humanos, lhes retribuindo com tempestades, mau-tempo e conseqüentemente a fome, já que não se pode caçar nessas circunstâncias.

4.1.1.1.4. Domínios

Kailore (mar)

Prio (céu)

Eglanfi (natureza): esse Espírito incorpora e controla praticamente tudo o que chamamos de "natureza". É um Espírito generoso, embora impiedoso com quem desrespeita a ela e à todas as suas criaturas. Possui uma aparência feroz, miscelânea de vários animais; normalmente aparece vagando como um grande urso marrom que tem as patas traseiras e a gigantesca galhada de um cervo muito velho, cercada por uma alcatéia de lobos, ou na forma humana é uma mulher de meia

idade, com cabelo grisalho e chifres na cabeça, vestindo a pele de um urso e cercada por seus lobos.

labarê (tempestade): o Espírito da tempestade é temperamental, explosiva e indócil, mas costuma ajudar Mortais com quem se afeiçoa ou se identifica. A ela são feitas muitas oferendas para aplacar seus ânimos e pedir chuvas calmas e generosas.

Baseada em vários deuses da tempestade que comumente possuem esses arquétipos de serem bondosos, por trazerem fertilidade, mas temperamentais, por trazerem destruição.

Lacirene (lua): é um Espírito astuto e dominador, que adora receber atenção, além de extremamente sedutor. Dizem ser amante tanto do mar, quanto do sol, quem puder lhe dedicar mais tempo no momento, por isso o mar e suas marés se curvam diante do poder da lua. É também quem controla o passar do tempo durante a noite.

Lahetô (sol): é um Espírito caloroso, amoroso e envolvente, o tipo de pessoa que te cativa pelo seu entusiasmo. É quem controla o passar do tempo durante o dia. Ele e a lua nunca aparecem no céu simultaneamente, para que o mar não desconfie de seu envolvimento.

Byakko e Yasuko (morte): Byakko é o responsável por guiar as almas dos mortos e seu irmão, Yasuko, de mantê-las no mundo dos mortos. Byakko é gentil e inocente, mas nenhum mortal se aproxima dele por medo da morte, então ele não sabe direito como se socializar e relacionar; também é justo, e defende os Mortais quando vê que os Espíritos os estão usando ou prejudicando. Sempre assume uma forma masculina com pele pálida, cabelos brancos e olhos prateados, mas costuma copiar a idade de quem o vê (como se fossem amigos). Seu templo fica na Ilha de Jada, na praia onde vivia o povo Thanat.

Já Yasuko é o Espírito soberano do Mundo Invertido, para onde vão as almas dos mortos. Se comporta como um irmão caçula. É egocêntrico, ciumento, possessivo e considera os Mortais "inferiores". Raramente aparece no Mundo Físico, a não ser que seja do seu interesse. Seu templo também fica na Ilha de Jada, mas numa caverna subterrânea.

Byakko é um dos quatro deuses celestiais chineses, o tigre branco, responsável pelo quadrante oeste e todas as suas estrelas e signos, sua estação do ano é o outono, seu elemento é o metal e sua virtude é a honradez. Felinos, na

mitologia oriental, são comumente associados à morte, como no caso dos bakenekos e nekomatas (os segundos tendo duas caudas), e o branco é a cor do luto e da morte para os orientais. Bakenekos, nos quais as formas animais dos irmãos foram baseadas, são grandes gatos de duas caudas, ou uma cauda bifurcada, que dizem ser capazes de manipular os mortos como marionetes e até de dançar com eles; dizem que uma de suas pegadinhas favoritas se trata de fazer um morto caminhar até sua casa, para aterrorizar seus parentes. O oeste também é a direção em que o sol sempre se põe e, conseqüentemente, associado à morte, por isso seu templo e a suposta entrada para o Mundo dos Mortos fica no oeste de Auquerim. Yasuko é negro representando a cor do luto no ocidente, e como Hades deve vigiar as almas dos mortos.

Shilria (nascimento e alvorada)

4.1.1.1.5. Potestados

Artachasa (justiça): quem julga os mortos e a quem as pessoas recorrem quando precisam tomar decisões difíceis. É compreensiva e bondosa, apesar de impiedosa com quem é desonesto e mal. Quase sempre acaba tendo que se envolver em guerras e batalhas, normalmente no lado oposto à Bassoth.

Bassoth (guerra): a guerra muitas vezes se aproveita do caos incitado por Halibel e se delicia com o sangue derramado em batalha, quando não decide ele mesmo entrar em campo e combater, normalmente escolhendo o lado que fará mais vítimas. No entanto, também é um grande estrategista, que sabe mover as peças para conseguir o que quer, e normalmente sua única adversária à altura é Artachasa.

Taiga (umbral e portais): o Espírito guardião dos portais do Mundo Espiritual é quem permite ou não que alguém atravesse, controla a maioria dos portais e sabe quando alguém passa de um mundo para o outro. Os mortos passam por seus portais, mas guiados por Byakko ou pelos Ne'kuos. Algumas vezes, quando um Mortal quer atravessar para o Mundo Espiritual, é necessário enfrenta-la. Pode assumir uma forma monstruosa de um felino enorme com duas cabeças.

Como Cérbero, o cão de três cabeças que guarda as portas do inferno, Taiga tem a mesma função, com a diferença de que não há apenas uma entrada, mas vários caminhos. Alguns estão em pontos específicos de Auquerim e várias entradas só se abrem em determinadas datas ou horários.

Acalântis (mensageira): quando se quer contatar algum Espírito, ela pode ajudar. É a maneira mais fácil dos Mortais tentarem se comunicar com algum Espírito, sem ter que procurá-lo ou visitar seu templo. E, como sabe onde estão todos eles e vai a todos os lugares, costuma servir de guia pelo Mundo Espiritual. Já que está constantemente viajando, ela não possui templo, mas costuma ouvir quando a chamam, e se achar que deve ajudar. Tem a aparência de uma mulher pequena e leve, com grandes asas.

Adrastéia (vingança): o Espírito da vingança gosta, assim como Halibel, de sussurrar no ouvido dos Mortais, incitando-os a procurar vingança, e aqueles que a ouvem muitas vezes acabam por ter a alma condenada por Artachasa. Costuma aparecer na forma de uma mulher de palidez mórbida, com longuíssimos cabelos negros e o vestido tingido do sangue daqueles cuja sua "vingança" atingiu.

Idomeu (música e profecia): é um Espírito evasivo, tímido e muitas vezes incoerente, pois costuma falar por enigmas e versos, ou simplesmente coisas sem sentido sobre o futuro que vê. Como não pode mentir, está sempre medindo o que diz ou deixa de dizer. Apenas profetas e oráculos conseguem ouvi-lo cantando sobre o futuro. Não gosta muito de conversar com os Mortais, pois eles são obcecados pelo futuro e só o procuram para saber o que vai acontecer com eles, e se aborrecem quando o que ouvem não é o que esperavam.

Foi inspirado no deus Apolo e suas habilidades como profeta.

Desidério (volúpia): como sedutor, ele não possui uma forma própria, mas assume a forma que melhor lhe aprouver para seduzir quem quer que seja, e se sacia conquistando suas vítimas. Quando uma garota engravida misteriosamente, costuma-se culpar a ele.

Isméria (Inveja): Isméria, no início, não passava de um Espírito de hierarquia inferior, mas é astuta, gananciosa e dissimulou até chegar aonde está, chegando ao ponto de enganar Feng e Huang para lhes roubar a posição e ter seu poder. Assim, ela subiu na hierarquia, mas não satisfeita tenta sempre fazer o mesmo com outros Espíritos, visando ter ainda mais poder.

Inspirada em sua maioria pela Serpente cristã, que conspirou para expulsar Adão e Eva do paraíso, além de personificar um dos sete pecados capitais do cristianismo.

Feng e Huang (amor): Feng e Huang são os Espíritos do amor originais. O único caso em que um conceito era representado por dois Espíritos, afinal, o amor

se dá entre duas pessoas. Feng e Huang se amavam, e por isso foram enganados por Ismeria, ficando presos para sempre no Mundo Físico e se tornando mortais. Foram os primeiros Espíritos a "caírem" e se tornarem mortais completos, por isso, quando um Espírito se apaixona por um Mortal, ele também "cai" e lentamente se torna Mortal. Os dois eram gigantescos pássaros de fogo, e seus filhos, nascidos Mortais mas tão poderosos quanto qualquer Espírito, são as Fênix. Feng e Huang caíram antes mesmo que os Mortais começassem a construir templos para se aproximar dos Espíritos, mas mesmo como mortais, eles e seus filhos foram e ainda são respeitados. Seu filho mais velho, Suzaku, foi o responsável por dar o fogo aos humanos e ajudar toda uma civilização a surgir.

Feng e Huang são baseados em duas criaturas homônimas da mitologia chinesa, e reinariam sobre todas as aves. Podem representar o Ying e Yang e são considerados as fênix chinesas, apesar de não haver ligação entre os mitos. Seu envolvimento com Isméria e sua "queda" foi baseada no mito cristão de Adão e Eva, que foram enganados pela Serpente e expulsos do jardim do Paraíso. Suzaku, primogênito dos Espíritos, também foi baseado em um dos quatro deuses celestiais da China, de mesmo nome, conhecido como o pássaro vermelho do sul, outra alusão às fênix. Sua estação é o verão, seu elemento é o fogo e sua virtude é a justiça. O fato de ele ter presenteado a humanidade com o fogo é uma referência a Prometeu.

Cesi (flores): o Espírito das flores é delicado e perfumado, mas como uma flor também possui espinhos. Por onde passa traz a primavera consigo, fazendo tudo florescer e germinar. Possui um templo, mas não é vista lá há muitos anos, pois está secretamente escondida em um jardim, com o espírito ligado ao de uma moça que espera seu amado voltar da guerra.

Finmy (animais)

Rieldak (raio/relâmpago): é calado, direto, perspicaz e sarcástico; silencioso e preciso como um raio. Anda sempre com seu irmão, Bregze, aonde quer que vá, pois depois do raio sempre ressoa o trovão. É mais magro que Bregze, mas de resto são como gêmeos idênticos. Seu templo é também de seu irmão.

Bregze (trovões): ao contrário do irmão é barulhento, extravagante e exagerado, o que o faz ser notado aonde quer que vá. Tem a voz estrondosa e é mais corpulento que Rieldak, mas suas feições são idênticas às do irmão.

Os dois irmãos foram baseados nos deuses japoneses Fujin e Raijin, sendo o primeiro uma divindade dos ventos e o segundo, das tempestades, que gera trovões quando toca seu tambor. Na lenda budista chinesa, Raijin e Fujin eram demônios inimigos de Buda que, ao serem capturados, foram obrigados a trabalhar para o céu.

Mab (sonhos): o Espírito dos sonhos é calma e distraída, estando quase sempre perdida em pensamentos. Tão perdida que, frequentemente, sou incoerente e parece desatenciosa, mas não é; está apenas "viajando". Governa seu próprio pedaço do Mundo Espiritual, a Planície dos Sonhos.

Nórcia (sorte e azar): o Espírito da sorte e do azar está sempre mascarado. Uma máscara é branca e sorri, trazendo sorte, e a outra é negra e chora, trazendo azar para quem a vê. Sempre assume uma forma feminina.

Gembu (fé): outro Espírito que há muitas eras vive no Mundo Físico. Tem a forma de uma tartaruga, e seu corpo é tão gigantesco e antigo que todo um ecossistema se desenvolveu sobre seu casco, com árvores centenárias e animais diversos. Muitas vezes, ele acaba sendo confundido com uma ilha qualquer, desconsiderando o fato de que nada pelo mar e nunca se encontra no mesmo lugar. Também pode aparecer em forma humana, raramente, com a aparência de um monge muito velho, com um grande nariz semelhante ao de uma tartaruga e as roupas negras de um monge que abandonou seu templo e jamais deve voltar, como ele abandonou o Mundo Espiritual e jamais voltará. Não possui um templo, pois a fé deve estar em todos os corações, e quem a perdeu e está procurando pode encontrar Gembu, se realmente quiser sua esperança de volta.

Outro Espírito baseado em uma das quatro bestas celestiais chinesas, é homônimo à conhecida tartaruga negra do Norte, cujo elemento é a água, estação é o inverno e virtude é a sabedoria. Outra lenda chinesa diz que quando uma tartaruga alcança os mil anos, é capaz de falar e compreender a linguagem dos humanos, além de se tornar capaz de prever o futuro.

Hex (trapaça): dizem que Hex ensinou os corvos a falarem para que pregassem peças nos humanos. Seus corvos são capazes de reproduzir as vozes das pessoas queridas por suas vítimas, enganando-as.

4.1.1.1.6. Locais

Dez dragões celestiais

Tionrath: é o dragão dourado (dizem que surgiu do pó das estrelas), o mais antigo entre os dez e costumava ser seu líder. Apaixonou-se por uma humana e com ela se casou. Ensinou os humanos a usarem magia e por isso é considerado um traidor. Seus descendentes foram os primeiros magos e feiticeiros, e também soberanos de toda uma civilização que ele ajudou a criar, e, mesmo incontáveis gerações depois, sua linhagem continua sendo muito poderosa. Está adormecido há milênios e escondido onde apenas sua prole sabe.

Uma mistura de duas das bestas celestiais, Seiryu, o dragão azul do Oeste, e Huang Long, o dragão amarelo do Centro (este último existindo apenas para os chineses, e não para os japoneses, pois para eles o quinto e central elemento é o “vazio”, não podendo assim existir uma criatura que o represente; logo, na China são cinco as bestas celestiais). Seiryu representa a primavera, o Leste, seu elemento é a madeira e sua virtude é a ética; enquanto Huang Long representa o centro – para os chineses, a própria China – e seu elemento é a terra. Também existe um mito chinês que diz que quem entregou o segredo da escrita aos humanos foi um dragão, como Tionrath entrega aos humanos o conhecimento da magia dos Espíritos.

Kuroth e Byakith: são os dragões preto e branco, e um casal, assim como Feng e Huang. Mudaram-se para o Mundo Material e originaram todos os Duragoth. Não se conhece o paradeiro desses Espíritos nem sua motivação, apenas que vieram depois de Tionrath.

As Sete Serpentes do Arco-íris: são os sete dragões que permaneceram no Mundo Espiritual, cada um representando uma das cores da luz e, quando aparecem no céu, formando o arco-íris, são considerados auspiciosos e símbolo de fertilidade, já que só surgem depois de chover.

Em algumas mitologias, como a africana e australiana, o arco-íris é chamado de serpente cósmica e retratado como uma cobra que envolve os céus com seu corpo.

4.1.1.1.7. Espíritos Livres

Ne'kuos: são Espíritos felinos com duas caldas que auxiliam Byakko na busca e coleta das almas dos mortos, guiando-as pelo ME até o Mundo Invertido. No

passado, foram humanos, mas sua cidade foi destruída por Isméria, matando todos, então Byakko resgatou suas almas e os transformou em Espíritos que, por gratidão, o ajudam em seus deveres. Como já foram humanos, também possuem um corpo físico e a aparência que possuíam quando mortais, além do corpo de felino.

Baseados nos Bakenekos, gatos com poderes sobrenaturais conhecidos por pregar peças nos humanos com sua habilidade de mudar de forma. Acredita-se que possam criar bolas de fogo, dançar com os mortos e assombrar casas, além de assumir a forma humana. Também é dito que possam ressuscitar um morto ao pular sobre seu cadáver.

Kishiss: são Espíritos que habitam nuvens de tempestade, e causam os clarões de eletricidade que iluminam as nuvens. Possuem formas diversas, quase sempre animais, e cores que vão do dourado ou azul vibrante, quase sempre envoltos por uma aura azulada e eletricidade estática.

Inspirados pelos Raijuus, criaturas que acompanhavam Raijin pelos céus tempestuosos, tinham sempre a forma de animais, só que eram feitos de eletricidade e fogo e seu rugido é como um trovão.

Yousyah: são raposas espectrais que gostam de pregar peças nos humanos, geralmente disfarçando-se de crianças, velhos e mulheres. Alguns chegam a se relacionar com humanos e ter filhos, mas um dia desaparecem, abandonando sua família para retornar ao Mundo Espiritual ou mesmo se envolver numa nova brincadeira.

Baseados nas kitsunes, raposas espectrais da mitologia chinesa capazes de mudar de forma, lançar bolas de fogo e enganar os humanos com facilidade. Dizem que, quando uma kitsune alcança os mil anos, ela ganha sua nona cauda, se tornando uma Kyuubi; seu pelo muda de cor para dourado e ela adquire todo o conhecimento do mundo.

Taen'nyo: auxiliam Acalântis a entregar suas mensagens, e como ela tem forma humana com grandes asas que usam para voar, mas comumente usam máscaras de aparência tribal imitando bicos; a variedade de cores e texturas de suas asas é tão grande quanto a de pássaros que voam no céu.

São inspiradas pelos Tennin, chamadas de “pessoas celestiais” no budismo, e servos dos Devas, e são representados como cantores e musicistas que voam pelos céus. Também são inspirados pelos Tengu, criaturas aladas do folclore japonês que habitam montanhas e florestas, e são conhecidos por terem habilidades

sobrenaturais como mergulhar nos sonhos dos humanos. Os Karasu Tengu têm corpo humano, mas grandes asas e cabeça de corvo, e o Konoha Tengu é um humano alado com um grande nariz, semelhante a um bico.

Drayas: são Espíritos guardiões de qualquer fonte de água, seja doce ou salgada. Há várias histórias de drayas que se apaixonaram por humanos, mas que nunca conseguem viver esse amor. Elas não conseguem mudar de forma nem caminhar sobre a terra, nem seus amados humanos sobrevivem em seus reinos subaquáticos. São grandes rivais das Saolmas.

Sua inspiração são as sereias.

Saolmas: são Espíritos capazes de se "despir" de sua pele de animal marinho e tornar-se belas moças e rapazes que podem caminhar pela terra. Saolmas podem abrir mão de suas peles e do mar para viverem com os humanos pelo qual se apaixonaram, mas costumam roubar suas peles de volta e partirem depois de alguns anos. As Drayas as invejam por poderem ir à terra por seu amor, e as odeiam por depois abandonar seu amado tão facilmente.

Inspiradas nas Selkies, belas mulheres da mitologia celta que tinham como forma verdadeira uma foca. Eram capazes de se despir de sua pele de animal e caminhar sobre a terra como lindas jovens, e se acreditava que o homem que encontrasse sua pele poderia obrigar a Selkie a se casar com ele. Mas, se a Selkie recuperasse sua pele, voltaria para o mar na mesma hora, deixando até os filhos que por ventura tivesse gerado para trás.

Kolpias: são monstros metade cavalo, metade peixe, capazes de iludir humanos, suas presas, com feitiços. Acredita-se que ele possa mudar de aparência, mas kolpias são, na verdade, ilusionistas, e não metamorfos. Eles apenas enganam seus sentidos, sem mudar de forma.

São baseados nos Kelpies, outra criatura da mitologia celta, este um monstruoso cavalo metade peixe que se alimenta de humanos, sendo capaz de iludir as pessoas para que se aproximem da água lodosa em que a criatura se esconde, para que possa devorá-los.

Uaná: são pequenos Espíritos travessos em forma de vagalumes e luzinhas brilhantes, que adoram acumular tesouros. Quando alguém se aproxima demais de seus ninhos e tesouros, dão logo um jeito de despistar o intruso e afastá-lo. Vivem em cavernas ou tocas no chão e se divertem fazendo humanos se perderem na floresta.

Nenfines: são Espíritos da natureza, bosques, matas, florestas e mesmo árvores ancestrais. São grandes metamorfos e costumam aparecer em diversas formas. Também são grandes herbolários que costumam dividir seus conhecimentos com quem julgam valoroso.

Inspiradas pelas ninfas gregas, espíritos das árvores e bosques.

Vóissruul: assemelha-se a um dragão, mas seu corpo de serpente termina no tronco de uma mulher voluptuosa com enormes asas de morcego. Alimenta-se de humanos que atrai para seu ninho com uma canção mágica, um sibilo baixo que suas vítimas escutam e seguem, um tipo de magia de hipnose e persuasão. Sua digestão leva muitos anos, por isso, costuma aparecer em ciclos de duas décadas, faz muitas vítimas e então adormece novamente, de barriga cheia.

Baseada na Vouivre francesa, uma criatura metade dragão ou serpente e metade mulher, com asas de morcego nas escápulas. Diz a lenda que vivem em castelos abandonados ou cavernas rochosas, onde não serão incomodadas por curiosos, mas ainda assim podem atrair sua presa.

Pescador de Homens: é um Espírito com aparência de homem de meia idade que resgata vítimas de naufrágios. Seu verdadeiro nome não é conhecido, então os pescadores e navegadores que já o encontraram, nas piores das circunstâncias, o chamam apenas de Pescador de Homens. Ele aparece para as vítimas, dizendo-lhes que tudo ficará bem, e permanece com elas até que sejam resgatadas ou eventualmente retornem à terra firme.

Muloch: um Espírito que habita a tundra gelada, é conhecido por julgar quem se perde em seu habitat, e decidir quem deve viver e quem deve morrer. Aparece comumente na forma de um enorme lobo cinzento de olhos de cor azul-gêlo, que mata piedosamente quem se perde nas nevascas, ou os resgata e abriga em sua toca. Dizem que os habitantes de Jacicoé descendem desse Espírito, por isso tem aqueles estranhos olhos azuis, e uma excepcional habilidade na caça.

4.1.1.1.8. Golens

Esfinge: são estátuas de pedra animadas por Espíritos astutos e manipuladores, aprisionados na pedra, que só podem ser criados por magos igualmente astuciosos e espertos, que não serão facilmente ludibriados por sua criatura. Um feiticeiro inexperiente que cria uma esfinge pode acabar devorada por

ela. Costumam guardar tesouros e itens mágicos poderosos que seus mestres não querem que caiam em mãos erradas.

Gárgula: são monstruosas estátuas de pedra animadas por Espíritos Menores, e a elas ligados por magia, na maioria das vezes de forma compulsória. São geralmente usadas como guardas e protetores, por isso diz-se que, quando há gárgulas na fachada de algum prédio, é porque há algo importante que deve ser protegido.

Shisa: são como as esfinges, mas os Espíritos dessas estátuas são sábios e benevolentes. Protegem lugares sagrados, como templos, e famílias importantes, como a realeza. Postam-se nas entradas e normalmente se parecem com cães de boca larga e uma espessa juba.

São baseados nas estátuas de criaturas que se postam nas entradas de templos e palácios orientais.

4.1.1.1.9. Espíritos dos Mortais

Nagi: fantasma dos mortos, espírito que vai para o Mundo Invertido após o corpo perecer.

Nagila: é a sombra de um fantasma, uma assombração, um espírito atormentado e furioso.

Niya: alma, vida ou sopro vital, ainda ligado ao corpo vivo.

Os três termos vêm dos mitos dos índios das planícies americanas, e se referem à alma, à essência espiritual e aos poderes sagrados, que seriam semelhantes aos deuses, e são três dos dezesseis aspectos de Wakan Tanka, o “grande mistério” e ser supremo da mitologia dos Lakotas. O quarto aspecto do grupo é o Sicum, o poder espiritual.

4.1.1.2. Os Homens

São a maioria absoluta dos habitantes de Auquerim, cerca de 80%. Mortais e os menos longevos das quatro espécies, são ambiciosos, criativos e extremamente adaptáveis, tendo povoado mesmo os ambientes mais severos e inóspitos. Cada comunidade possui sua própria cultura, valores e organização social, desenvolvidos sob a influência do ambiente e dos Espíritos que por ventura auxiliaram em seu progresso. Existem em uma grande variedade de cores de pele, olhos e cabelos, tendo cada povo suas características predominantes.

4.1.1.3. Os Descendentes

São as criaturas cuja linhagem se originou de algum Espírito. Conscientes e poderosos, a magia lhes é inerente e natural, como é dos Espíritos, herdando seus poderes e aparência de seus pais. Não são imortais, mas extremamente longevos, sendo capazes de viver por centenas, ou talvez milhares de anos. Assim como sua aparência, herdaram de seus pais seus princípios, seu comportamento e sua moral, então cada espécie de descendente se organiza e comporta de maneira diferente.

4.1.1.3.1. As Fênix

São os filhos de Feng e Huang, os primeiros Espíritos a abdicarem de sua vida no Mundo Espiritual. Apesar de quase sempre exporem-se numa forma humana, elas são grandes pássaros com penas incandescentes, bicos dourados nas fêmeas e negros nos machos, caudas longas em forma de leque, pescoços esguios e elegantes e cores que variam do laranja, ao carmim, ao púrpura. Em sua forma humana, costumam ter longos cabelos avermelhados, vestes esvoaçantes como suas caldas, olhos de cor violeta e desenhos tatuados em suas testas.

São conhecidas por serem extremamente passionais e terem sentimentos muito exacerbados, como bons filhos dos Espíritos do Amor. Seus sentimentos não obrigatoriamente são direcionados a apenas um indivíduo, de forma romântica, mas podem amar um lugar, uma causa, um amigo. As Fênix entregam-se aos seus sentimentos profundamente e são conhecidas por viver, e morrer, em nome do que amam. Se uma Fênix, por algum motivo, perde o objeto de sua paixão, pode tornar-se louca e rancorosa, e matar e destruir inescrupulosamente.

4.1.1.3.2. Duragoth

São os filhos de Kuroth e Byakith, os Espíritos-dragão preto e branco. São orgulhosos e dificilmente aparecem em forma humana, sua forma verdadeira é a de lagartos enormes, dragões, podendo ser alados ou não, ter chifres, espigões, pêlos, escamas ou placas ósseas, ou seja, sua anatomia pode ser bem variada, assim como suas cores e tamanhos. Quando em forma humana, sua aparência transparecerá, de alguma forma, sua aparência original de dragão, seja no porte físico, na cor dos cabelos, nos olhos reptilianos (que mesmo em forma humana eles insistem em manter), nas feições ferozes.

Os Duragoth são criaturas solitárias e reservadas, que dificilmente se deixam encontrar. Podem viver nos mais diversos ambientes, de florestas à montanhas à rios e mares, e costumam atacar quem se aproxima de sua casa com más-intenções, pois são extremamente territoriais, mesmo com outros Duragoth.

São criaturas mágicas e com habilidades extraordinárias, como qualquer Descendente, e, a despeito de sua aparência, podem ser grandes estudiosos ou artistas; alguns são poetas, outros, documentam a história ao longo de sua vida quase eterna, mas sempre o fazem em total recolhimento e solidão, e quando querem dividir sua arte, o fazem anonimamente, disfarçados de humanos, uma das raras ocasiões que trocam sua pele.

4.1.1.4. As Quimeras

Quimera é como são conhecidos os filhos e filhas de um mortal com um Espírito, ou com os ditos Descendentes. Quimeras herdam as capacidades e habilidades de seu pai/mãe sobrenatural, e podem equiparar-se em poder, mas são mortais como os Homens e costumam ser instáveis. Infelizmente, costumam ser rejeitadas e hostilizadas tanto pelos humanos, quanto pelos Espíritos, pois os primeiros os temem, e os Espíritos os consideram uma falha na ordem do universo, já que eles e os mortais jamais deveriam ter se relacionado desta forma.

Comumente, as quimeras possuem o que é chamado de "estigma", que são marcas, características, sinais da forma "totêmica" (animal) de seu Espírito progenitor, em seu corpo, e que não pode ser suprimida de forma alguma. Lieto tem olhos de felino, Safia tem as tatuagens de uma fênix, Sileno tem escamas em seus ombros e costas, por exemplo. As Quimeras que possuem estigmas mais chamativos, e possuem habilidade para tal, podem se transmutar na forma que consideram que teriam, sem o estigma, ou manipular a mente das pessoas ao redor para que os vejam sem essa característica.

Algumas também tem a habilidade de assumirem uma forma semelhante à forma totêmica de seu Espírito progenitor. A maioria das Quimeras só consegue fazer uma transformação parcial, uma mistura entre humano e animal, e algumas raras exceções conseguem fazê-lo completamente. Essas transformações podem ser inconscientes, desencadeadas por sentimentos de tensão, medo, raiva e a presença de perigo, ou conscientes, quando a Quimera aprende a controlar seu poder e suas capacidades para usá-las a seu favor, e não apenas instintivamente.

Várias Quimeras, ao longo da história, foram importantes, adoradas, respeitadas ou mesmo temidas. A família real de Henoke, por exemplo, descende do dragão Tionrath e de uma princesa mortal e, apesar de com o passar das gerações seu sangue ter se diluído e suas crianças não mais nasçam com estigmas, ainda são considerados quimeras e são exímios feiticeiros.

4.1.1.4.1. Quimeras notáveis

Enumasam: Talvez o maior artífice de armas mágicas que esse mundo já viu, foi responsável por criar algumas das armas mais poderosas que se pode encontrar. Enumasam não era apenas um artesão de habilidade única, capaz de fazer lâminas incrivelmente afiadas, porém leves e de beleza incomum, mas também um poderoso mago. Suas obras não eram armas comuns, mas possuíam propriedades mágicas, tais quais amplificar as capacidades físicas ou mágicas de seu usuário, curar feridas e proteger seu dono, se ele for digno. No entanto, as armas mais poderosas feitas por Enumasam eram únicas, pois tinham alma; na verdade, Espíritos que ele ligava magicamente às lâminas, fazendo assim com que elas não apenas tivessem habilidades únicas, mas também consciência e seu próprio Sicum (energia), que poderiam ofertar se julgassem que quem as empunham é valeroso.

Inspirado por Masamune, considerado o maior ferreiro de espadas do Japão, Enumasam é um anagrama do nome do artesão. Dizia-se que seu sentimento ao forjar uma espada era muito puro e nobre, e Masamune mentalizava a paz ao criar suas lâminas, conseguindo um status quase lendário.

Asamarum: Um artífice também genial, mas igualmente controverso, nutria uma grande rivalidade e inveja de Enumasam, tentando sempre superá-lo. Dizem que suas armas poderiam enfrentar em igualdade as armas de Enumasam, mas sempre cobravam um preço de seu usuário. As armas feitas por Asamarum são permeadas pelos sentimentos viciosos que seu artesão nutria, e por isso são consideradas amaldiçoadas. Algumas se alimentavam da energia de seu usuário, dominavam sua mente, deformavam seu corpo, no entanto, quem as empunhava sentia uma necessidade cada vez maior de usá-las, independente de seus efeitos colaterais, como uma droga, pois elas afetam seus usuários através de suas vaidades. Assim como Enumasam, as armas mais poderosas de Asamarum possuíam alma, mas os Espíritos ligados a elas eram ardilosos, vaidosos,

manipuladores, maus, e podiam ceder seu poder para quem as empunhar, no entanto cobravam um preço alto por isso.

Inspirado em outro ferreiro de espadas japonês, Muramasa, Asamarum também é um anagrama. Muramasa era um grande artesão, mas dizia-se que fosse violento e dono de uma mente desequilibrada, características que supostamente foram incorporadas nas espadas que ele forjou. Suas lâminas eram conhecidas por ter sede de sangue e compelir o guerreiro que a carregasse a matar ou cometer suicídio.

Os nove filhos do Dragão: Filhos do dragão Tionrath e da princesa Henoke, seus nomes, pela ordem de nascimento, são: Baxia, Chiwen, Pulao, Xianzhang, Taotie, Gongfu, Yazí, Suanni e Jiaotu. Basicamente, seu nascimento marca o começo de uma nova dinastia, já que foi seu pai, Tionrath, o primeiro a ensinar a magia aos seres humanos.

Baxia era o primogênito e o sucessor ao trono; além disso, era um grande feiticeiro e estudioso, que tentou documentar todo o conhecimento de magia que seu pai acumulou ao longo da eternidade, além do que ele próprio aprendeu durante sua vida.

Chiwen era o segundo filho, especialista em magia elementar de fogo; capaz de extinguir ou causar grandiosos incêndios.

Pulao era o terceiro filho, dono de uma voz poderosa e apaixonado pela música, diziam ser capaz de controlar as pessoas magicamente com as palavras que ele cantava.

Xianzhang era o quarto filho, considerado o mais justo e tolerante dos irmãos; tornou-se o principal conselheiro de Baxia quando esse assumiu o trono, e também foi o responsável por todos os julgamentos na sua época.

Taotie era a quinta filha, especialista em magia elementar de água; diziam que sua magia era capaz de curar e purificar rios poluídos.

Gongfu era o sexto filho, e o mago menos talentoso dentre os irmãos; no entanto, era o mais caloroso e receptivo, aquele que conseguia reunir todos para apenas serem uma família comum, enquanto cozinhava, o que, dizem, ele era apaixonado por fazer.

Yazí era a sétima filha, e a mais proeficiente guerreira dentre todos; de personalidade feroz e obstinada, e uma habilidade incomum para matar com magia,

era o medo de encontrá-la que mantinha muitos inimigos longe de Henoke, e mantinha a paz.

Suanni era a oitava filha; teve uma grande afinidade pelos Espíritos, era capaz de viajar ao Mundo Espiritual e se tornou uma grande sacerdotisa, tendo escrito sobre diversos Espíritos que conheceu em suas jornadas pelo plano extra-físico.

Jiaotu era o oitavo filho, e detestava ver tanto poder acumulado apenas nas mãos de sua família, fosse o poder de governar, fosse a magia que dominavam, e por isso acabou se afastando; passou toda sua vida viajando o mundo como um anônimo, tentando se distanciar o máximo possível do "legado" de sua família, e ao longo desse tempo teve alguns aprendizes, com os quais dividiu seus princípios e seus conhecimentos.

São inspirados pelo folclore e superstição chinesa dos “nove filhos do dragão”, que na verdade são símbolos muito presentes na arquitetura e na arte chinesas. Cada um desses filhos tem nome, personalidade e significados próprios, nos quais os filhos de Tionrath foram baseados, e os nomes originais foram mantidos.

4.1.2. A Geografia

Auquerim é constituída por dois continentes, que tiveram seu desenho baseado no símbolo taoísta do Ying e Yang, são eles: In'yo e On'myo, e também algumas ilhas.

Politicamente, o universo está dividido em cidades-estado independentes, cada qual com sua forma de governo, cultura e povo únicos. Cada cidade possui um perímetro de influência que também está sob sua soberania, o que inclui territórios, pequenas vilas sob seu jugo, riquezas e recursos naturais, e cabe à cada uma decidir como lidar com suas fronteiras e tudo dentro delas.

4.1.2.1. As Cidades-estado

Da mais desenvolvida à mais tribal, todas essas cidades são independentes e possuem seu próprio governo, suas próprias leis, seu povo e sua cultura singulares.

4.1.2.1.1. Cam

A mais antiga das cidades-estado fica entre um gigantesco deserto e uma cadeia de montanhas, aos pés do monte Vesta, o mais alto do continente In'yo. O

terreno não é tão fértil, nem a água abundante, há apenas pequenos cursos d'água provenientes do degelo da neve das montanhas, e a cidade só prosperou graças à benevolência das Fênix, que ajudaram a erguê-la. Com a ajuda delas, além de dominar o fogo, os humanos aprenderam a tirar água das profundezas da terra e a forjar o metal. Talvez a maior mina de ferro seja a das montanhas nos arredores da cidade, e são de Cam os melhores ferreiros.

Graças à essa afinidade em forjar o metal, a cidade se militarizou rapidamente, entrando em guerra com cidades vizinhas por novos territórios. Foi quando, descontentes com a carnificina, as Fênix abandonaram a cidade. Cam possui um vasto território sob sua influência, quase todo o deserto até a costa ao sul, graças a essa expansão militar, mas nunca conseguiu conquistar as cidades de Madal e Monoque.

O povo de Cam comumente tem a pele morena e queimada pelo sol, cabelos que vão do castanho claro ao escuro, sendo o escuro o mais comum, e olhos que variam entre o mel e o castanho médio, com algumas nuances de verde.

4.1.2.1.2. Madal

A Cidade das Torres, como é conhecida também, se trata de uma grande cidade murada, uma verdadeira fortaleza, e por esse motivo resistiu aos ataques insistentes de Cam, durante os anos de sua era expansionista. A cidade é cercada por um muro de pedra altíssimo que esconde praticamente toda a cidade, com exceção das torres de vigilância; por essa razão o nome Cidade das Torres.

Madal foi construída próxima a um rio volumoso e, por já se situar além do deserto, próxima à costa, possui o solo fértil e produz muitos grãos. Também é bem abastecida de peixes e aves que habitam o rio.

O povo da cidade costuma ser isolado, desconfiado, reservado e raramente se aventuram além das muralhas, mas não foi sempre assim; no passado, antes das invasões de Cam, eles navegavam rio acima, até o mar, e chegaram a recolonizar a Ilha de Jada, à nordeste. Como traços físicos, possuem a pele clara, cabelos castanhos e olhos esverdeados, além de uma estatura mediana.

4.1.2.1.3. Monoque

Significa "além das montanhas", por estar situada no final da cordilheira, e é uma cidade-estado relativamente pequena. Possui uma cultura quase tribal, está

situada numa área de savana com grandes rebanhos de animais selvagens e água em abundância.

Seu povo vive em harmonia com a natureza e com os Espíritos da região, e só elegem um líder em tempos de guerra ou escassez; no resto do tempo, a cidade é regida por um conselho formado pelos dez homens e mulheres mais velhos que houverem. São orgulhosos de sua soberania e de sua cultura, e não se entregam facilmente, como provaram à Cam. Podem não ter as armas mais sofisticadas, nem as mais altas muralhas, mas, quando vão à guerra, os Espíritos lutam ao seu lado.

As características predominantes no povo de Monoke são: pele negra-avermelhada, olhos escuros, cabelos negros e cacheados, poucos pelos corporais e ausência de barba nos homens, além de sobrancelhas falhas em ambos os sexos.

4.1.2.1.4. Dena

Também se situa aos pés do monte Vesta, mas do lado oposto à cidade de Cam, e, ao contrário de sua vizinha, está situada numa região de floresta tropical, cheia de rios caudalosos. A cidade se mescla facilmente à floresta, com suas casas de madeira e telhados esverdeados; algumas até construídas nas copas das árvores, com passarelas suspensas. É bastante comum se deparar com animais e Espíritos caminhando livremente pela cidade, dividindo sua floresta com os humanos.

O povo da cidade tira quase todo seu sustento da floresta (frutas, castanhas, tubérculos, peixes), sendo pouco necessário para eles manter grandes lavouras ou rebanhos de animais domesticados. Os habitantes de Dena costumam ser acolhedores e receptivos com viajantes, acolhendo e alimentando-os. Também possuem um vasto conhecimento dos venenos e dos remédios da natureza.

Podem ser facilmente reconhecidos por sua pele avermelhada, seus olhos escuros e pequenos, seu cabelo liso e negro e sua pequena estatura.

4.1.2.1.5. Sahar

Significa amanhecer, pois nessa cidade os dias e as noites tem a mesma duração, e seus habitantes dizem que as manhãs são sempre pontuais.

Sahar fica próxima à Linha de Fogo da cordilheira, onde vários vulcões permanecem ativos. Graças a isso, a cidade é cheia de fontes termais e suscetível a terremotos, mas prosperou, sobretudo graças à Shilria, patrona da cidade. As construções são basicamente mosaicos de rochas vulcânicas diversas, e os templos

são construídos em obsidiana, assim como vários utensílios, tais quais lâminas, pontas de flechas, espelhos e adereços.

O solo na região é escuro e extremamente fértil, graças à atividade vulcânica, o que se soma ao clima de verão constante e chuvas equilibradas. Frutas suculentas estão sempre no cardápio, além de carne e grãos.

O povo de Sahar possui a pele de tom médio, cabelos e olhos castanhos, narizes retos e lábios finos; seus músculos são alongados e sua estatura, de média a alta. Apesar de viverem tão próximos dos vulcões, os habitantes acostumaram-se aos tremores e se adaptaram ao perigo, muitas vezes permanecendo mesmo quando os vulcões externam sua fúria.

4.1.2.1.6. Flabela

É a cidade das flores e dos mais belos jardins. Fica perto de um gigantesco lago, cuja água abastece a maior parte dos canais, aquedutos e fontes ornamentais da cidade, tudo para abastecer seus invejáveis jardins, sempre impecáveis e floridos. O solo é arenoso e as chuvas, praticamente diárias na maior parte do ano; no tempo restante, as chuvas desviam-se para o mar e os lagos os aquedutos tornam-se essenciais para o abastecimento de água da cidade.

Os habitantes da cidade costumam ter o cheiro das flores que plantam, já que conhecem como retirar delas seu óleo perfumado. Vestem-se de roupas leves e coloridas de seda, nativa da região, que eles mesmos tingem e tramam. O povo tem a pele clara, cabelos loiros e olhos verdes, além de estatura alta e silueta esguia. Conversam pouco, preferem observar, possuem um ar sereno e cuidadoso, e um toque leve e gentil, que faz crescer suas adoradas plantas.

4.1.2.1.7. Jacicoé

Nessa cidade, as noites podem durar meses, e o frio é cruel e fatal. O solo é congelado e quase nada nasce por lá, além de plantas pequenas e algumas raízes de gosto amargo. Durante essas noites intermináveis, a lua é a única companheira dos caçadores, essenciais para a sobrevivência da tribo nessa região onde o principal alimento é a proteína da caça.

No entanto, a caça não é um atributo exclusivamente masculino, nem apenas sobrevivência, mas um ritual. Tanto homens quanto mulheres podem se tornar caçadores, se cumprirem os ritos e, no fim, conseguirem se conectar ao Espírito da natureza. Depois de observarem caçadores mais experientes, os jovens são

deixados sozinhos na tundra congelada, sem seus espessos casacos de pele, portando apenas uma lança e uma faca cerimonial; dizem que o Espírito apontará, à cada um, o animal que deverão abater com sua lança, e com a faca eles devem tirar-lhe a pele e vesti-la, pois esse animal será seu totem e guia por toda a vida. Os que fracassam em se conectar ao Espírito, ou retornam de mãos vazias, cavam sua própria carne com a faca cerimonial, formando sulcos e cicatrizes que o estigmatizarão por toda a vida.

O povo da cidade tem a pele muito pálida, já que o sol se ausenta por tanto tempo, mas os cabelos são negros; seus olhos são puxados para proteger sua visão da luz que incide na neve, quando lá é dia, mas suas íris são azuis, e dizem serem capazes de enxergar perfeitamente na noite, quando caçam. Tem estatura baixa e atarracada.

4.1.2.1.8. Nilme

A cidade subterrânea surgiu numa região de ventos tão severos, que não deixa casa nenhuma de pé. O povo aprendeu a se abrigar nas cavernas naturais nas montanhas, esculpidas pela água e pela neve, e então a escavá-las e aprimorá-las, construindo galerias gigantescas e complexas para viver. O clima é muito frio durante o inverno, e os ventos cortantes durante metade do ano, a maior parte da vegetação é rasteira e arbustiva, por causa dos fortes ventos que arrancam árvores do solo; no entanto, há nas proximidades a Floresta Viimen, de árvores gigantescas e centenárias, cujos troncos são tão largos e suas raízes, tão profundas, que nem sentem a ventania. Muitos animais vivem na floresta, e enormes rebanhos vivem nos descampados; a caça e a coleta sustenta o povo, já que os ventos arrancam quase todas suas plantações pelas raízes.

Os habitantes da cidade possuem olhos, cabelos e pele claros; são altos, truculentos, exímios caçadores, capazes de enfrentar as maiores feras da Floresta Viimen, pois os animais da floresta podem ser tão ferozes quanto as árvores são altas.

4.1.2.1.9. Mahasiah

A cidade fica numa região pantanosa, na confluência de três rios, o que torna os alagamentos constantes nas áreas mais baixas e planas, e o solo muito fértil. A terra é arenosa e as árvores, baixas, com raízes e madeira resistentes à putrefação, quando debaixo d'água. As casas são construídas com essa madeira, para

resistirem à humidade, muitas vezes sob plataformas acima do nível do solo e das inundações, como se as construções tivessem pernas compridas e magras.

Há aves e animais de pequeno a médio porte para se caçar, mas a fonte primária de alimento da cidade são os pescados, frutas e vegetais. Com fibras vegetais eles tecem redes e armadilhas para capturar peixes e crustáceos, e fazem lanças e arpões de madeira.

O povo da cidade tem a pele cor de canela, cabelos escuros e encaracolados e olhos castanhos. Tem braços e pernas compridas, para se impulsionarem pela água, e estatura mediana, com ombros largos e narizes achatados.

4.1.2.1.10. Prisca

A cidade no "terraço do mundo" fica no alto das montanhas, num ambiente seco e gelado. São poucos os animais capazes de viver nas montanhas íngremes, alimentando-se das plantas rasteiras e competindo pela pouca água que vem da neve acumulada nos picos. Talvez o mais notável desses animais sejam o Kiwyn, espécime de dragão herbívoro que vive em bandos e foi domesticado pelo povo local. Dos seus rebanhos de Kiwyns eles tiram leite e carne para sua alimentação, lã para seus casacos, e escamas e chifres para itens cerimoniais.

Em terraços abaixo da altitude da cidade, o povo consegue manter algumas lavouras de grãos resistentes ao frio, e para o cultivo desenvolveram um eficiente sistema de irrigação para que água nenhuma seja desperdiçada.

O povo da cidade tem a pele cor de canela, olhos e cabelos negros brilhantes e lisos, físico magro e de aparência frágil, mas escalam as montanhas como bodes e são acostumados ao ar rarefeito. Seus agasalhos são sempre coloridos, depois da lã invernal dos Kiwyns ser tingida e trançada.

4.1.3. A Magia

Magia é a habilidade desenvolvida por criaturas conscientes de controlar, manipular e transformar o Sicum, conjunto das três energias naturais que vêm, respectivamente, do corpo, da mente e do espírito. Essas energias são:

4.1.3.1. Energia Vital

É a energia que vem do corpo, da matéria, do físico. A energia que nos move, nos aquece e gira as engrenagens de nossas entranhas. Quanto mais forte e resiliente for o corpo de um indivíduo, mais energia vital ele produzirá. No entanto,

se alguém queima toda sua energia vital, seu corpo perece, seu coração para e a morte é certa. Espíritos de hierarquia elevada, por não possuírem um corpo ou forma física própria, não produzem essa energia; no entanto, eles a recebem naturalmente do meio, já que o Sicum inexistente sem o conjunto das três energias. Portanto, quanto mais energia mental e espiritual um Espírito tiver, mais energia vital ele atrairá para equilibrar seu Sicum.

A vontade de viver apesar dos obstáculos e dificuldades pode gerar e amplificar essa energia.

4.1.3.2. Energia Mental

É a energia que vem da mente, do conhecimento, do aprendizado. A energia que nos leva a fazer perguntas e encontrar as respostas. Quanto mais conhecimento um indivíduo acumular (não apenas de magia), quanto mais sabedoria e perspicácia, mais energia mental será produzida. No entanto, se toda a energia mental é queimada, há efeitos colaterais que vão desde dores de cabeça até lapsos de memória e blackouts, ou, em casos recorrentes de esgotamento, pode-se até mesmo entrar em coma.

A energia mental também pode ser gerada e amplificada por sentimentos, que, no entanto, podem ser um gatilho perigoso para magia, já que não se trata de um mecanismo consciente.

4.1.3.3. Energia Espiritual

É a energia que emana do espírito, da alma, do ser. A energia que reflete as singularidades de cada um, sua personalidade e até seus defeitos, e a forma como interagem com o mundo e com os outros. Diferente das outras duas energias, a espiritual é determinada no seu nascimento. A energia espiritual também é a mais difícil de se desenvolver; para isso é preciso ser uma pessoa leve, pura, deve-se jogar o ego fora e ser bom, ser o melhor que se pode ser. Por se tratar de uma energia tão pura, uma centelha divina, ela não possui efeitos colaterais, o que equilibra o fato dela ser tão difícil de aprimorar, tratando-se quase de um dom. No entanto, a energia espiritual pode ser corrompida. Nesse longo processo, desencadeado e alimentado por atos de maldade, a própria consciência do indivíduo se corrompe, gerando desordens psíquicas ou mesmo a fissura completa da mente e seu alter-ego, causando distúrbios de personalidade.

Essa energia pode ser fortemente amplificada pelo sacrifício, pois se trata do maior ato de abnegação possível e de extrema bondade.

4.1.3.4. Sicum

É o combustível da magia, formado pelo conjunto das três energias naturais: vital, mental e espiritual. Em cada indivíduo, essas energias estão presentes em quantidades e proporções diferentes, nem sempre em equilíbrio.

O Sicum é o termo dos índios Lakotas para poder espiritual, e é uma das faces de sua maior divindade, Wakan Tanka, o “grande mistério” e chamado de avô pela tribo.

4.1.4. A Queda dos Espíritos

Então, Byakko me contou a história de Feng e Huang e como, depois deles, por benção ou maldição do Universo, Espíritos que se apaixonam tornam-se mortais. Feng e Huang foram apenas os primeiros, ele disse, e houveram outros que não se tornaram mortais pelo mesmo motivo; alguns haviam abdicado de sua condição para ajudar a humanidade, guiá-la em seu desenvolvimento. Mas, em todos os casos, as pessoas eram o motivo central da “queda”, como ele chamava. Os Espíritos caíam porque se fascinavam por nós. Porque éramos todos mais parecidos do que os Espíritos estavam dispostos a admitir. E, para os que compreendiam isso, os limites entre mortalidade e imortalidade se dissolviam lenta e inexoravelmente. (FLORENTINO, 2016, p. 95)

4.1.5. Os Espíritos e a Humanidade

Os Espíritos contribuíram ativamente para o desenvolvimento de várias sociedades humanas. Alguns ensinaram aos homens a plantar e a construir; As Fênix ensinaram-nos a usar o fogo e Tionrath os ensinou magia. Outros, se aliaram aos humanos para os proteger de outros Espíritos, de desastres e de doenças. Byakko, secretamente temido pelos demais Espíritos, não se sentia parte deles, mas encontrou homens que respeitavam e aceitavam a morte que ele representava como algo natural, e não algo a ser temido, e foi acolhido.

De diversas formas os Espíritos moldaram a história dos homens, o que também inclui a inserção das Quimeras, seus filhos e filhas, no mundo de Auquerim. Mas, apesar dessa influência, a humanidade também teve suas próprias conquistas: a escrita, por exemplo, é eminentemente obra dos homens, já que a língua dos

Espíritos é apenas falada, e nem eles registram sua história, que permanece intacta na memória dos Espíritos mais antigos. Assim, toda a história escrita foi registrada na língua dos homens, enquanto a magia se dá na língua dos Espíritos.

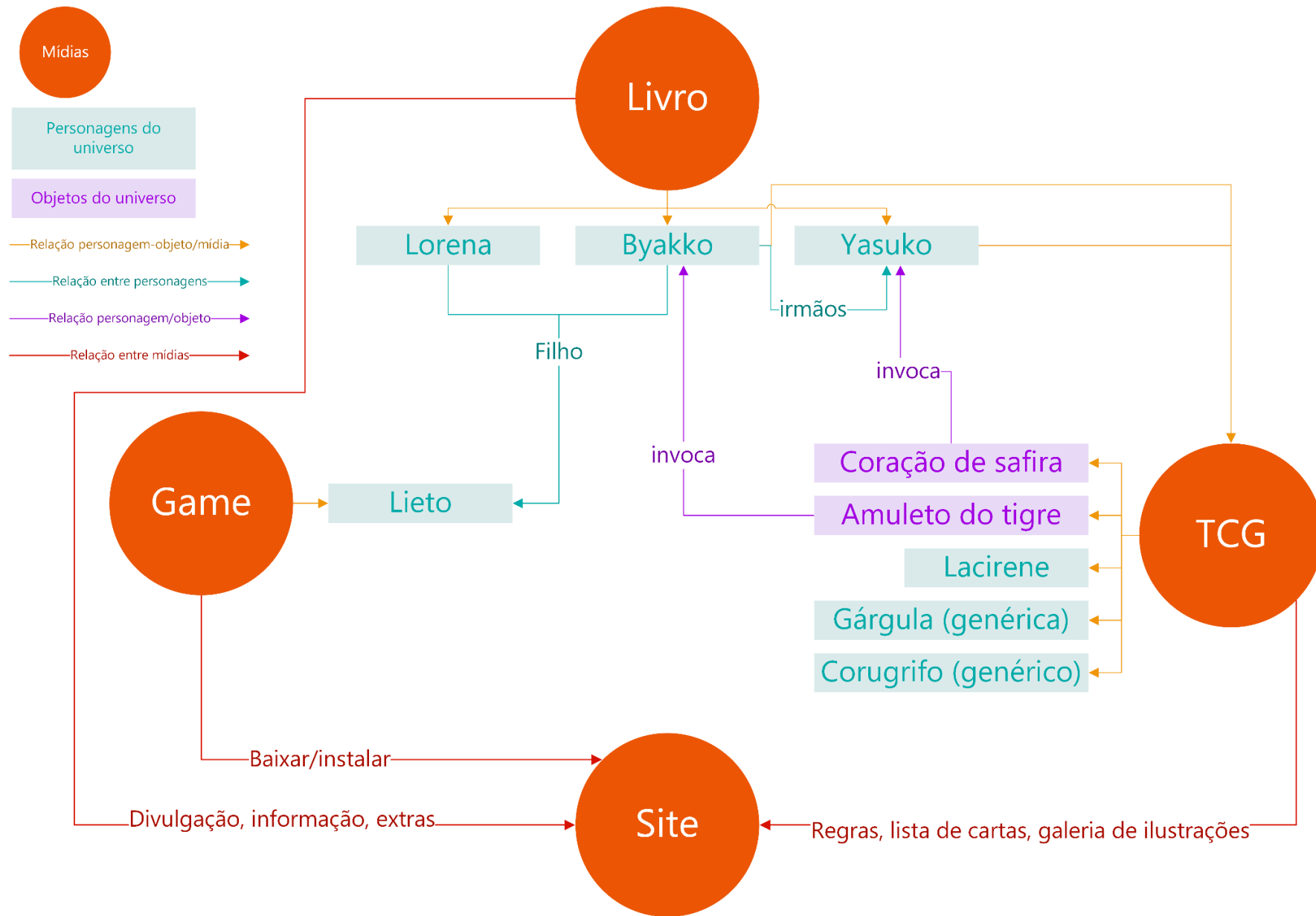


Figura 17: Diagrama de relações e fluxo de enredo e personagens entre as mídias

4.2. O Romance

O romance é focado em dois personagens: Lorena, uma humana, e Byakko, o Espírito que atravessa as almas dos mortos para o Mundo Espiritual desde o início dos tempos. A história revela como Byakko se tornou mortal e seu envolvimento com Lorena, relação desencadeada por acontecimentos muito anteriores ao nascimento da menina.

O projeto gráfico do livro foi pensado para a publicação comercial e se utilizou, em partes, na metodologia para o design do professor doutor Ravi Passos, partindo da criação de um briefing para delimitar o projeto gráfico, seguindo para o conhecimento do objeto com coletas de informações sobre o artefato (livro), uma análise de produtos similares e estudo de materiais e tecnologias, que resultará em uma lista de requisitos, chegando na parte de desenvolvimento do projeto com a geração de alternativa, seleção, desenvolvimento e validação do projeto.

Briefing do projeto:

1. Visão: Lançar o livro em 2017 como uma publicação independente.
2. Missão: Produzir um livro independente para o público jovem adulto.
3. Essência do projeto: Desejo de materializar uma história original
4. Atributos do projeto: Produção independente, possibilidade comercial
5. Público-Alvo: Pessoas que se interessam por histórias de fantasia, leitores de sites de fanfictions.
6. Mercado Alvo: Feiras.

Depois de delimitar o produto para qual será feito o projeto gráfico foi feita a coleta de informações referentes ao artefato.

Na criação de um projeto para um livro de publicação física é necessário conhecer a estrutura básica na sua composição, abaixo segue alguns dos elementos que compõem essa estrutura baseado nos elementos apresentados no livro *Produção gráfica: arte e técnica da mídia impressa* (2007).

Na parte externa de um livro existem elementos essenciais tais como:

1. Capa: A capa do livro confere a função de proteção como embalagem e ferramenta de apresentação e venda do mesmo, logo este item precisa apresentar o conceito de cor, tipologia e forma. Existem dois tipos de capas que são apresentadas dependendo do conceito e do acabamento do projeto: a de brochura, que indica o uso dos cadernos costurados ou não que são

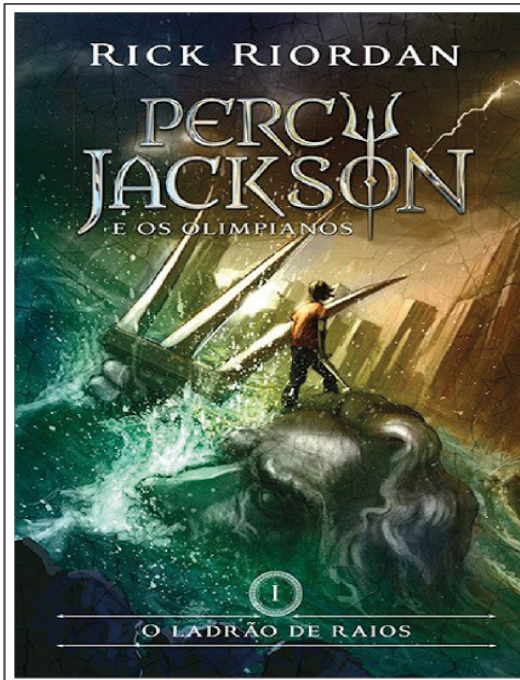
colados em uma capa feita de cartão em alta gramatura permitindo a impressão de quantas cores o projeto indicar, e a capa dura em que os cadernos são costurados e a produção remete ao processo artesanal, com o uso de dobras reforçadas em que a capa não é flexível, conferindo uma resistência maior de proteção do livro como produto, mas que impede o uso de uma maior variedade de cores, dependendo do material usado nesse tipo de capa.

2. Orelha: Esse elemento é usado como uma extensão da capa em que se pode apresentar mais informações para o leitor sobre a obra ou mesmo sobre o autor. Dentro desse elemento pode se criar marcadores destacáveis, mas que impactam no tamanho e custo da capa.
3. Lombada: Parte lateral da encadernação que precisa conter as informações mais importantes do livro, já que essa parte tem a função de identificar a obra tanto em uma prateleira quanto em outros locais de exposição. Na lombada deve-se escrever as informações para que seja possível ler de cima pra baixo quando o livro estiver em pé, já que quando se coloca o livro deitado, com a capa para cima, as informações podem ser lidas de forma correta.
4. Quarta capa: É a parte da capa que se encontra atrás do livro onde podem ser encontradas sinopses ou mesmo a continuação da capa.

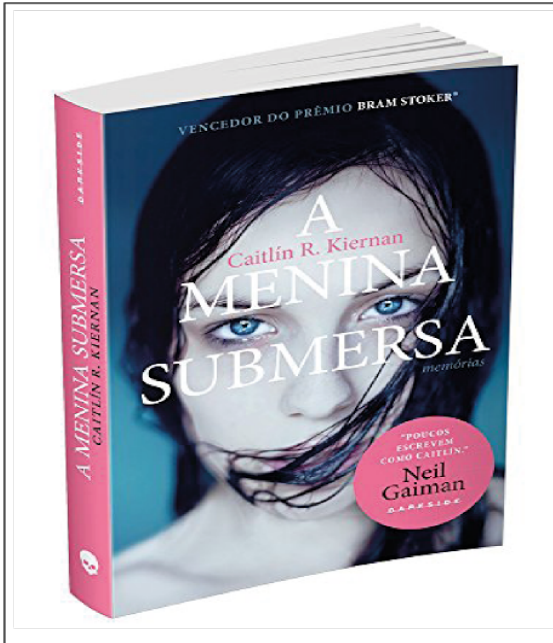
Na parte interna do livro também existem partes específicas essenciais tais como:

1. Falsa folha de rosto: Nessa página se apresenta o nome da obra e é sempre a primeira página ímpar do livro.
2. Folha de rosto: Nesse elemento estruturalmente é apresentado o nome da obra, autor, editora e ano de publicação. Também é feita em página ímpar.
3. Folha de crédito: Essa página é impressa no verso da folha de rosto contendo as informações legais da publicação.
4. Sumário: O sumário se caracteriza como a parte em que se cataloga todos os títulos, subtítulos e suas referidas páginas presentes no corpo de texto da publicação. Sempre aparece no início do livro.
5. Colofão: Um elemento não obrigatório dentro da publicação, mas que é tradicional, contém as informações da gráfica, papel utilizado na impressão e as fontes utilizadas no projeto. É a página final do livro.

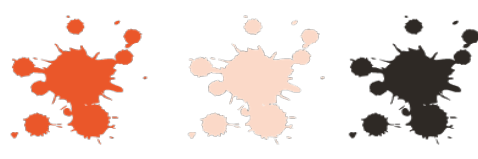
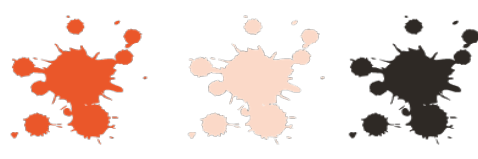
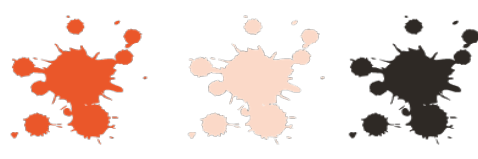
Com o conhecimento das partes essenciais de um livro, partiu-se para o estudo de similares, analisando os seguintes requisitos em cada similar: tipografia, acabamento, material, grid, formato e cor:

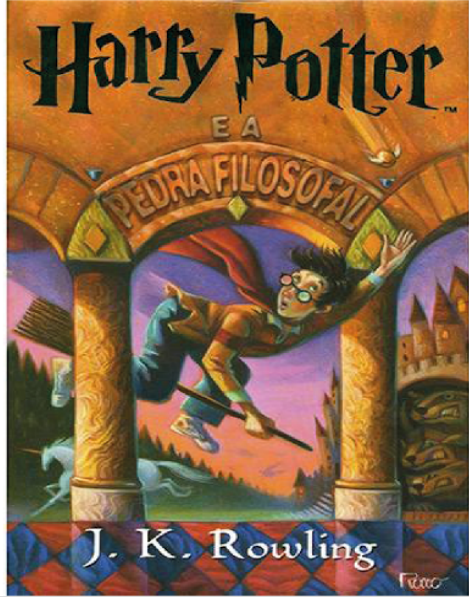
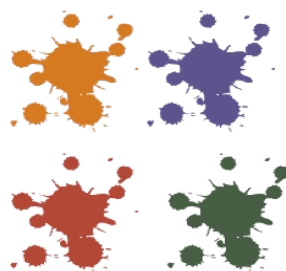
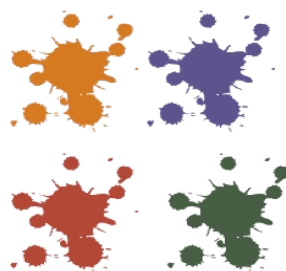
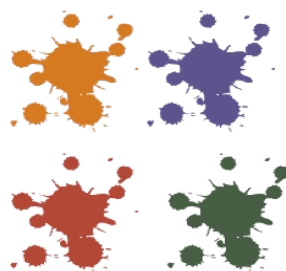


Tipografia
Uso de uma fonte serifada na composição do livro
Acabamento
Brochura
Material
Papel pólen
Grid
Retangular
Formato
14x21 cm
Cor



Tipografia
Composição do miolo com uma fonte serifada.
Acabamento
Brochura
Material
Papel pólen
Grid
Retangular
Formato
14x21 cm
Cor

	<table border="1"> <tr><td>Tipografia</td></tr> <tr><td>Composição do miolo com a fonte Century 731 BT -Roman</td></tr> <tr><td>Acabamento</td></tr> <tr><td>Brochura</td></tr> <tr><td>Material</td></tr> <tr><td>Papel pólen soft 80gr/m²</td></tr> <tr><td>Grid</td></tr> <tr><td>Retangular</td></tr> <tr><td>Formato</td></tr> <tr><td>14x21 cm</td></tr> <tr><td>Cor</td></tr> <tr> <td data-bbox="893 649 1372 806">  </td> </tr> </table>	Tipografia	Composição do miolo com a fonte Century 731 BT -Roman	Acabamento	Brochura	Material	Papel pólen soft 80gr/m²	Grid	Retangular	Formato	14x21 cm	Cor	
Tipografia													
Composição do miolo com a fonte Century 731 BT -Roman													
Acabamento													
Brochura													
Material													
Papel pólen soft 80gr/m²													
Grid													
Retangular													
Formato													
14x21 cm													
Cor													
													

	<table border="1"> <tr><td>Tipografia</td></tr> <tr><td>Composição do miolo com uma fonte serifada.</td></tr> <tr><td>Acabamento</td></tr> <tr><td>Brochura</td></tr> <tr><td>Material</td></tr> <tr><td>Papel pólen</td></tr> <tr><td>Grid</td></tr> <tr><td>Retangular</td></tr> <tr><td>Formato</td></tr> <tr><td>14x21 cm</td></tr> <tr><td>Cor</td></tr> <tr> <td data-bbox="989 1310 1276 1579">  </td> </tr> </table>	Tipografia	Composição do miolo com uma fonte serifada.	Acabamento	Brochura	Material	Papel pólen	Grid	Retangular	Formato	14x21 cm	Cor	
Tipografia													
Composição do miolo com uma fonte serifada.													
Acabamento													
Brochura													
Material													
Papel pólen													
Grid													
Retangular													
Formato													
14x21 cm													
Cor													
													



Tipografia
Composição do miolo com uma fonte serifada.
Acabamento
Brochura
Material
Papel pólen
Grid
Retangular
Formato
16x23 cm
Cor

Figura 18: Estudo de similares produzido pelo grupo

Depois de analisar os similares, chegou-se as seguintes conclusões sobre cada aspecto citado:

1. Tipografia: Em todos os similares pesquisados, a tipografia utilizada no corpo do texto é serifado, devido ao conteúdo textual extenso, criando um conforto maior na leitura. Na capa se utiliza uma fonte mais estilizada.
2. Acabamento: Em todos os similares analisados o acabamento utilizado foi o de brochura.
3. Material: Na parte de material, em todos foi encontrado a utilização do papel pólen, que auxilia na ergonomia e na leitura, além de apresentar excelente custo-benefício e um bom peso.
4. Grid: Por se tratarem de textos longos e que geram uma mancha gráfica densa, a grid que é utilizada é a retangular, acomodando de forma homogênea o conteúdo textual e garantindo um conforto visual para o usuário.
5. Formato: Dos 5 similares pesquisados somente um usa um formato diferente do 14x21 cm, que se deve a uma recorrência da editora pela qual foi lançado o livro. Entretanto, o formato utilizado nos outros 4 similares é o melhor em

questões de ergonomia para pega e manuseio do livro, e aproveitamento de papel.

6. Cor: Pela a análise das capas dos similares nota-se o uso de paletas de cores mais vibrantes

O próximo passo foi a pesquisa dos materiais e tecnologias que seriam utilizados no projeto como a impressão, encadernação e acabamento, papéis e formato.

1. Impressão: como o intuito do projeto é ser comercial, a forma de impressão utilizada será a offset tanto para o miolo quanto para a capa.
2. Encadernação/Acabamento: O processo desse acabamento é mais barato. Os cadernos são dobrados, alceados e depois a lombada é desfiada com um equipamento do tipo rebarbadora. Em seguida, aplica-se cola quente na lombada preparada para fixá-la à capa.
3. Papéis: Pólen Soft 80 gr/m² para o miolo pois, além de tornar a leitura mais agradável, também a deixa menos contrastante e mais leve.
4. Pólen Bold: Papel com opacidade e espessura elevada. Offset/Policromia. É usado em livros quando necessário papeis mais espessos, sem aumento do peso do livro.
5. Formato: 14x21 cm devido ao fato de ser o tamanho mais usado nas gráficas da região goiana.

Com o levantamento das informações para o melhor conhecimento do artefato podemos criar uma lista de requisitos que serão usados para nortear o projeto.

Requisitos Formais:

1. -Uso de cores vibrantes
2. -Tipografia do corpo de texto: serifada, humanista e com altura de 'x' mediana
3. -Tipografia para capa: uma fonte fantasia ou manuscrita.
4. -Grid: Uso exclusivo para o texto.
5. -Não utilizar policromia nos cadernos para diminuir os custos de impressão.
6. -Sem o uso de ilustrações ao longo do texto
7. -Sem o uso de orelhas

Requisitos Funcionais

1. -Utilização de papel pólen soft
2. -Tipografia do corpo de texto legível
3. -Grid retangular
4. -Formato de 14x21cm para o melhor aproveitamento de papel e tinta na impressão, já que esse é o formato padrão da maioria das gráficas na região de Goiânia.
5. Requisitos Conceituais
6. -Uso de imagens criadas de forma autoral em aquarelas (na capa e na falsa folha de rosto).

Geração de alternativas

Nessa parte foi gerado alternativas para a mancha gráfica como pode ser visto nos exemplos abaixo:

A Pele do Espirito

Ides min consequam, tem rehent utem. Ecaeperem quis este doluptate volorepe ad ut am, que pro es con enihil eicimaxim debita commien ducitat isciemimus doluptiosse pro cullend iaerat aborumque qui omnihillorem quam, quiant dolupic to modis quam, cone santo blantiat erozio dolo ipsantint volora dolupta tinctempere nullia non et magnilitio torem eaquia quatur, cus, voluptati corempe dipicate et eni con pro culluptas dolut iusandici commiet voluptatum id eos eum que lat aspe aut laborpo rrovidero moluptae ea sani to es eumquos sitiunt uremolor repel im facepelest faccumque velecea non non presequo te destemque nobit libus, qui sedipic iisquiat quiatia qui as et estrum hici sin nim vollaboressi doluptiis repudia dictotati sectae num ipsam nonsecus.

Sandam, quam quae xero de si con consed maio. Et a ipsant provid quassunt aut vella con nullis quam, is que nos sinctanis in nonsequae. Nam, utem ipsae ipissim es magnam est, te nectatur?

Metus, simusda nempos exceatendi diam voloreic te labore et lit raes dolorum qui natustiae vendaeribus denihitius eiundem faccae. Bea veliqui vellor andia coratiur?

Gia est, simped quatet explit ut litatae prepudiamus sitio eumenis eos vollaborum explab in etur?

De inctotatur, ne aut volor mincid ute voluptatur?

Ad magnihicium ipiendis accepta velestorum inciam in conempus sunti inverit aces de nos renis volenihit am quidem d

Figura 19: Primeiro teste de mancha gráfica. Autoria própria.

Neste teste, foi utilizado a fonte Garamond no corpo 12 para o corpo de texto e a fonte Optimisti Smooth no corpo 30 para o título.

A Pele do Espirito

Ides min consequam, tem rehent utem. Ecaeperem quis este doluptate volorepe ad ut am, que pro es con enihil eicimaxim debita commien ducitat isciemus doluptiosse pro cullend iaerat aborumque qui omnihillorem quam, quiant dolupic to modis quam, cone santo blantiat erorio dolo ipsantint volorae dolupta tinctempere nullia non et magnihitio torem eaquia quatur, cus, voluptati corempe dipicate et eni con pro culluptas dolut iusandici commiet voluptatum id eos eum que lat aspe aut laborpo rrovide-ro moluptae ea sani to es eumquos sitiunt uremolor repel im facepelest faccumque velecea non non presequo te des-temque nobit libus, qui sedipic iisquiat quiatia qui as et estrum hici sin nim vollaboressi doluptiis repudia dictotati sectae num ipsam nonsecus.

Sandam, quam quae rero de si con consed maio. Et a ip-sant provid quassunt aut vella con nullis quam, is que nos sincta nis in nonsequae. Nam, utem ipsae ipissim es mag-nam est, te nectatur?

Metus, simusda nempos exceatendi diam voloreic te labo-re et lit raes dolorum qui natustiae vendaribus denihitiis eiundem faccae. Bea veliqui vellor andia coratiur?

Gia est, simped quatet explit ut litatae prepudiamus sitio eumenis eos vollaborum explab in etur?

De inctotatur, ne aut volor mincid ute voluptatur?

Ad magnihicium ipiendis accepta velestorum inciam in co-

Figura 20: Segundo teste de mancha gráfica. Autoria própria.

No segundo teste foi usado a mesma fonte do primeiro teste no título enquanto a fonte utilizada no corpo do texto foi a Bodoni MT no corpo 12.

A Pele do Espirito

Ides min consequam, tem rehent utem. Ecaeperem quis este doluptate volorepe ad ut am, que pro es con enihil eicimaxim debita commien ducitat isciemus doluptiosse pro cullend iaerat aborumque qui omnihillorem quam, quiant dolupic to modis quam, cone santo blantiat erorio dolo ipsantint volorae dolupta tinctempere nullia non et magnihitio torem eaquia quatur, cus, voluptati corempe dipicate et eni con pro culluptas dolut iusandici commiet voluptatium id eos eum que lat aspe aut laborpo rrovidero moluptae ea sani to es eumquos sitiunt uremolor repel im facepelest faccumque velecea non non presequo te destemque nobit libus, qui sedipic iisquiat quiatia qui as et estrum hici sin nim vollaboressi doluptiis repudia dictotati sectae num ipsam nonsecus.

Sandam, quam quae rero de si con consed maio. Et a ipsant provid quassunt aut vella con nullis quam, is que nos sincta nis in nonsequae. Nam, utem ipsae ipissim es magnam est, te nectatur?

Metus, simusda nempos exceatendi diam voloreic te labore et lit raes dolorum qui natustiae vendaeribus denihitiis eiundem faccae. Bea veliqui vellor andia coratiur?

Gia est, simped quatet explit ut litatae prepudiamus sitio eumenis eos vollaborum explab in etur?

Figura 21: Terceiro teste de mancha gráfica. Autoria própria

Neste teste, foi usada a fonte Harrington no corpo 30 para o título e a Century corpo 12 para compor a mancha gráfica.

Depois de analisar os testes para a mancha gráfica chegou-se na escolha da fonte Garamond corpo 12 para compor a mancha gráfica e a fonte Optimisti Smooth corpo 24 para os títulos e abertura de capítulo, pelo ajuste da mancha gráfica a fonte Garamond gerou uma mancha mais homogenia enquanto a Optimisti foi escolhida para se ter uma ligação com o TCG Auquerim e para se ter uma identificação com a parte interna do projeto a mesma fonte escolhida para os títulos será usada na composição da capa acompanhado da fonte Arapey que tem uma forma mais sutil e um peso menor para contrastar com a fonte usada no título. Logo além da escolha da tipografia para composição da capa também foi produzido a arte com a técnica

em aquarela como é possível ver na imagem 12. Depois do desenvolvimento e aprovação chegamos na imagem 13 com a capa finalizada do projeto.

“Todo esse tempo, eu estava aprendendo a viver.”

Eu me lembro da luz.

Uma luz quente e ofuscante, acendendo-me; o fogo devorando as paredes e os móveis; o cheiro acre da fumaça escura que se acumulava sob o teto. Tão bem quanto qualquer criança de cinco anos poderia se lembrar de seu maior pesadelo.

E se lembrar da morte.

Ela estava lá, diante de mim. Eu vi. Não passava de uma criança, igual a mim. Um menino com olhos e cabelos sem cor, como papel em branco, que refletiam o matiz bruxuleante do inferno ao nosso redor.

Não sei porque se disfarçava com uma máscara tão pueril, nem me lembro de algum dia ter-lhe perguntado. Talvez para me acolher como a uma igual, e para isso encolhera-se em um corpo pequenino, com os olhos, na mesma altura dos meus, examinando-me; ou para me acalmar, e por isso usava uma face tão gentil e familiar que poderia pertencer a qualquer dos meus amigos.

Ele piscou, e só então percebi o quão fixamente eu o fitava nos olhos. Ah, um pequeno gesto tão humano... Além disso, havia algo lá, no fundo de seus olhos... seria dissabor, tristeza, culpa? Qualquer que fosse, o sentimento era para mim. Por mim. E era intenso.

Meus lábios se abriram e palavras lhes escaparam. E elas o fizeram se encolher e virar o rosto, mas não os olhos, que conti-

— Pare de pressionar ela, Ed! — Alice o repreendeu e se virou pra mim — Não precisa fazer isso...

— Mentirosa — rebati, amarga, sabendo que teria de me submeter, e descer aquela encosta, e... — Solstício de inverno. Por que no solstício de inverno? — murmurei.

— Porque não seria assustador o bastante se não fosse solstício de inverno — Ed resmungou e Alice o beliscou — Ai!

— Vou matar o Noah — continuei meu atropalhado monólogo — Se eu voltar, vou matar ele.

— E se não voltar? — Alice finalmente externou sua preocupação. Pisquei, distraída, antes de perceber que ela falava comigo.

— Vou assombrá-lo. Fazer barulhos estranhos e mexer nos sonhos dele. Aranhas; todo mundo sabe que ele morre de medo de aranhas. Vou fazer ele sonhar com tarântulas grandes e peludas...

Ed olhou para o céu.

— Logo vai escurecer — averiguou — É melhor você ir.

Gemi, rendendo-me com uma careta.

Muitos metros abaixo, o mar rugia, furioso, e se jogava violentamente contra o rochedo escuro. Parecia até querer me afugentar. Respirei fundo e confeti a corda amarrada à minha cintura; com Ed e Alice segurando-a, e a outra ponta bem amarrada a uma árvore, comecei a descer.

As primeiras pedras eram as mais escarpadas. Depois de transpô-las, o caminho rochoso se tornava menos íngreme e quase aceitável, e a corda, apenas uma precaução boba. Caminhei com cautela, apoiando as mãos nas pedras molhadas de água salgada, apesar de a maré ter baixado há algum tempo. Mais adiante e abaixo, entre o mar e eu, erguia-se um edifício antigo.

Suas paredes de mármore polido erguiam-se até a altura de vários andares. Uma abóbada se sobressaía no teto e seu convexo, exposto ao céu, era coberto com detalhes minuciosos de metal, que brilhavam ao lusco-fusco do ocaso. Arcos adornavam

Figura 22: Escolhas de mancha gráfica em página de abertura de capítulo e página padrão.



Figura 23: Ilustração feita em aquarela para capa. Autoria própria.



Figura 24: Capa do livro “A Pele do Espírito” finalizada. Autoria própria.

4.3. O Site

O nosso endereço eletrônico será um lugar de divulgação dos produtos, além de uma plataforma onde materiais especiais sobre o universo de Auquerim serão publicados, permitindo que o usuário mergulhe em suas bases e se envolva intimamente, e seu intuito é promover a interação do público com novos conteúdos a respeito do universo ficcional. O site promove uma comunicação e alcance mais amplos, favorecendo a divulgação de todas as demais mídias e produtos derivados do universo.

O processo de criação envolveu todos os membros do grupo, pois o site reunirá informações sobre todos os demais produtos desenvolvidos, portanto o site tem sua forma totalmente definida pelo conteúdo. Para isso, foi feita uma análise e refinamento do conteúdo, e optou-se para que cada derivado tivesse uma página dedicada dentro do site. O Menu, conseqüentemente, possui atalhos para a página *Home*, e as páginas do TCG, do livro e do *Game*.

A criação do Layout foi toda baseada em dois princípios: simplicidade e navegabilidade. O resultado foi um layout limpo, uma Grid de múltiplas colunas, “usadas em *websites* para gerenciar grande uma enorme quantidade de informações” (Tondreau, p. 12, 2009), e hierárquico, “para proporcionar uma leitura mais fácil enquanto a tela é rolada para baixo” (Tondreau, p. 12, 2009).

As cinco partes desenvolvidas do site são:

1. Tela Introdutória:

Nessa tela é onde é apresentado o mapa do universo ficcional, “quem” é Auquerim, dispondo de um pequeno texto abaixo e um botão para a pessoa poder embarcar em nosso site.



Figura 25: layout da página inicial. Autoria própria.

2. Home:

É onde começam a surgir as informações do universo; há um resumo das informações sobre os Espíritos, Homens, Descendentes e as Quimeras, as criaturas encontradas no universo de Auquerim.

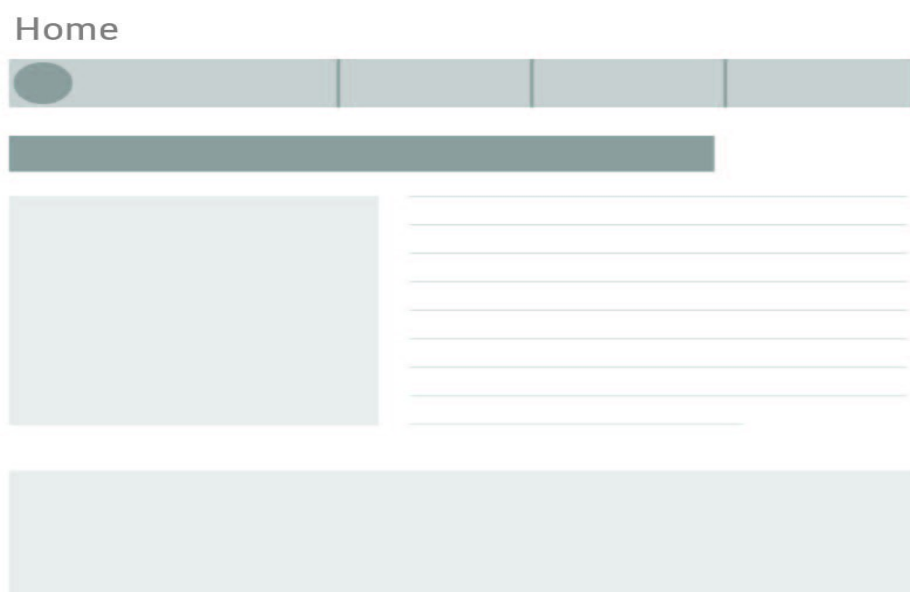


Figura 26: Layout da Home. Autoria própria.

3. TCG:

Informações sobre o jogo, o deck básico e seus componentes

TCG

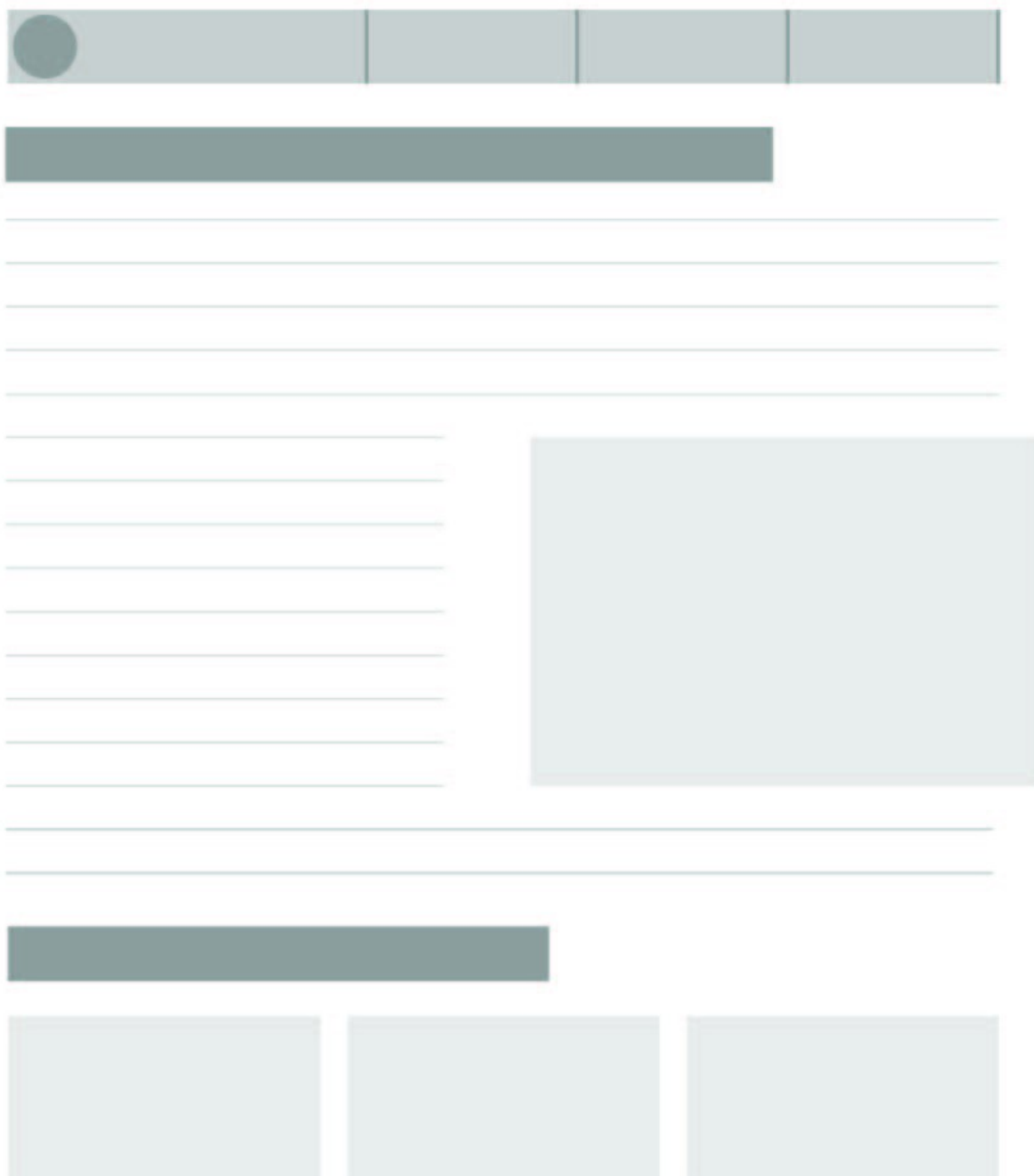


Figura 27: Layout da página do TCG. Autoria própria.

4. Game:

Informações sobre o game e link para download do mesmo. Apresenta a história de cada fase e apresenta imagens retiradas do jogo.

Game Digital

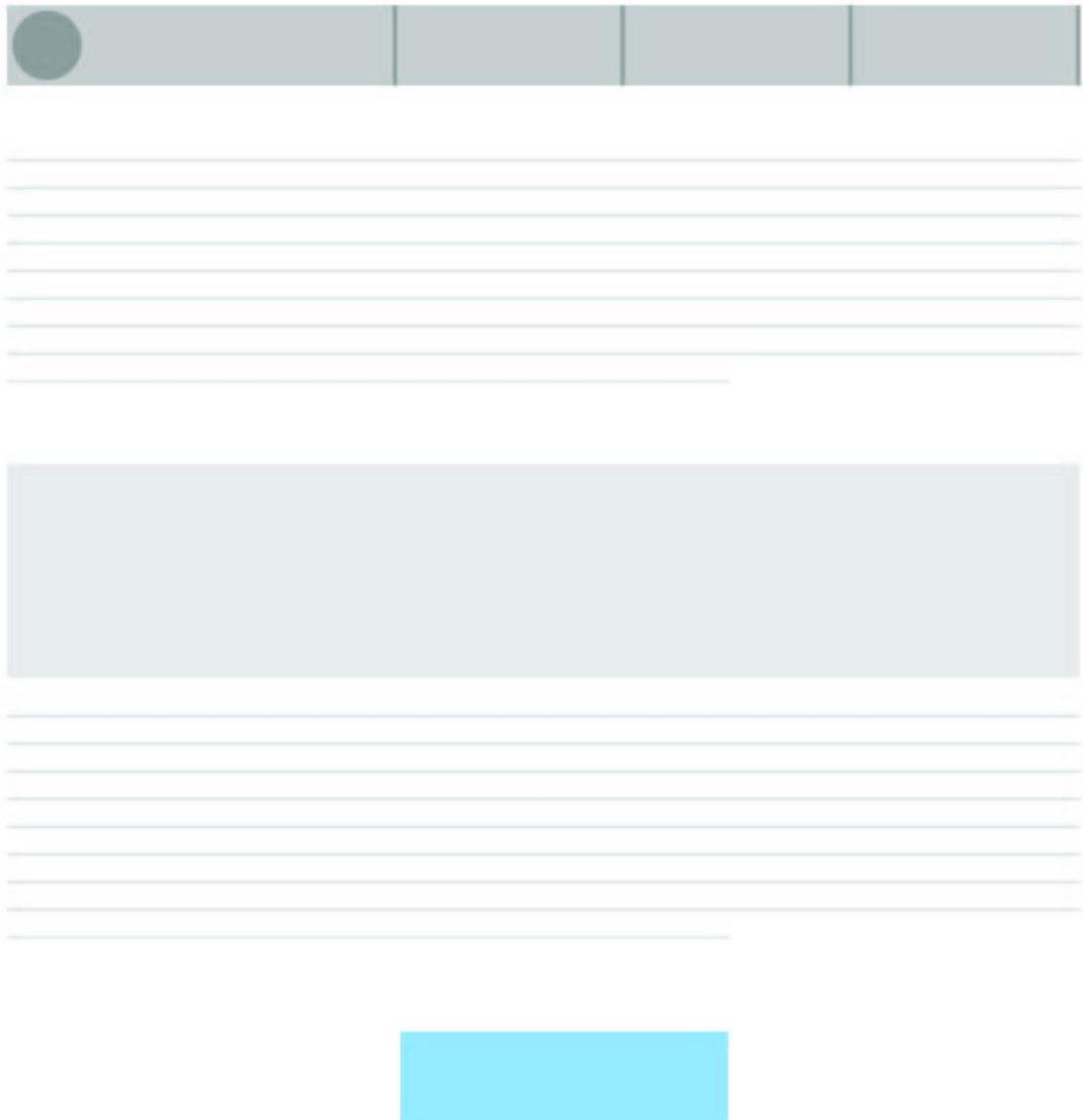


Figura 28: Layout da página do Game. Autoria própria.

5. Livro:

Apresenta o livro, a capa e a sinopse.



6. Galeria com as Ilustrações:

É a galeria com todas as imagens que compõem o TCG até então, sendo atualizado sempre que novas cartas forem lançadas, tudo disposto de forma pequena, sendo possível clicar em cada imagem e visualizá-la em tela inteira, acompanhada de uma descrição do personagem ou objeto retratado na carta. Nessa parte o foco principal é ressaltar a imagem de forma que ela seja o foco, mesmo sendo acompanhada de uma descrição. Para alcançar esse resultado, trabalhamos um grid de duas colunas onde a imagem vai de um lado e texto de outro, assim possibilitando a pessoa saber um pouco sobre a imagem e mesmo assim vê-la em sua totalidade (figura 30).

Galeria de imagens

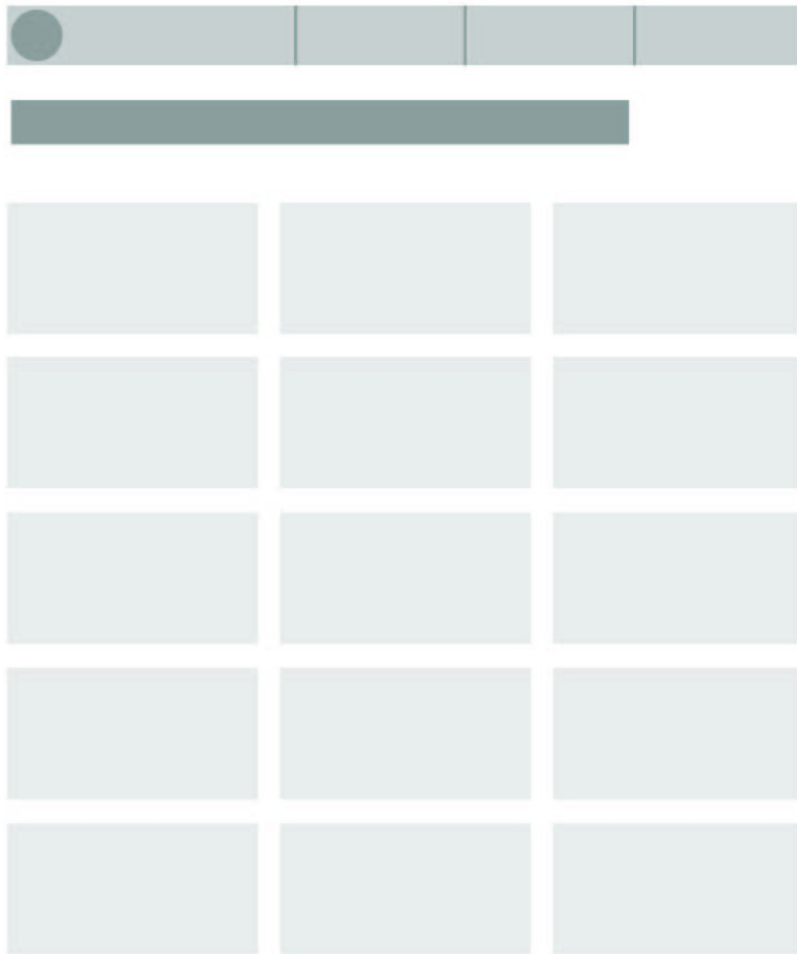


Figura 29: Layout da galeria de imagens. Autoria própria.



Figura 30: Layout da imagem e legenda. Autoria própria.

Quanto à paleta cromática, utilizamos cores que conversassem entre o site e o universo ficcional Auquerim, baseadas nos tons do verso das cartas do TCG, tons azuis e violetas das cartas celestes:

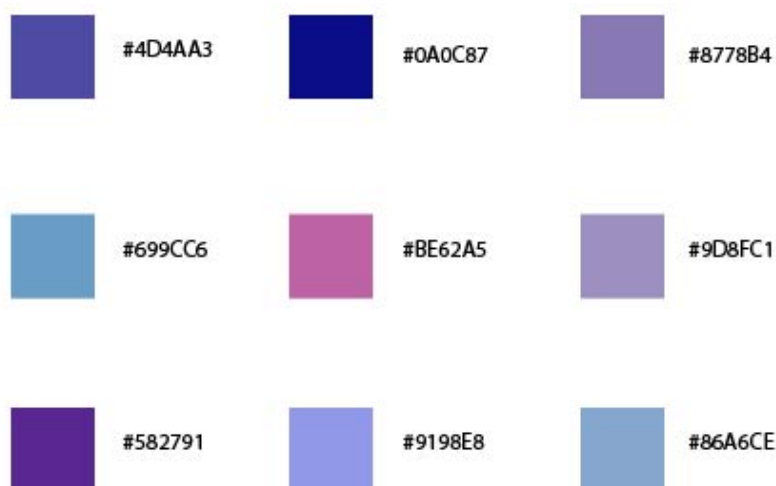


Figura 31: Paleta cromática do site. Autoria própria.

E por último a tipografia que, baseada nos parâmetros identificados para o site, devia ter excelente legibilidade e leiturabilidade. Por esse motivo, optamos por trabalhar com tipografias sem serifa como a Roboto, para os títulos dentro do site, e a Open Sans, para o corpo do texto. Ambas possuindo boa definição mesmo em tamanhos reduzidos. Endereço do site: <http://auquerim.pe.hu/>

4.4. O TCG

O jogo é baseado nos estudos e registros de Suanni, a oitava filha do dragão Tionrath e da princesa Henoke, que dedicou sua longeva vida de Quimera a conhecer os Espíritos e as mais fantásticas criaturas de Auquerim. Quando se trata deles, os documentos deixados por ela, e lapidados por seus descendentes, são a mais completa referência que existe, já que os Espíritos não possuem seus próprios registros, nem escrita.

A primeira coisa a ser definida, nesse projeto, foi o estilo das ilustrações. Conversamos com pessoas que já tiveram contato com o universo e a história do livro – que havia sido publicado em parte na internet, em site de auto publicação -, e pedimos que nos dissessem que impressões a história, o universo e os personagens lhes transmitiam. Todos citaram pontos como a cultura criada, os relacionamentos entre os personagens e o mistério que a trama transmite, mas também foi

comentado, de forma despretensiosa por alguns, que tudo o que liam parecia extremamente brilhante e luminoso, cheio de vida e de esperança. Um dos entrevistados disse que “até mesmo quando está escuro e sombrio, eu consigo ver luz”, quando questionado sobre o modo que visualizava cada cena ao ler o livro.

Baseando-nos nessas notáveis descrições, definimos que queríamos que as ilustrações transmitissem uma clara ideia de luminosidade, limpidez e também certa sinergia, por isso a técnica escolhida foi a aquarela. Graças aos seus pigmentos transparentes característicos, na aquarela a luz atravessa a camada superficial de tinta e reflete o branco do papel, resultando num halo único e na impressão de que a pintura emana luz. Em contraposição a isso, para as cartas que precisassem de uma aura mais sombria, optamos por manter a técnica da aquarela, mas mudar o suporte para o papel Kraft, de tom castanho, que obscureceria a pintura ao influenciar a transparência da tinta e refletir luz em menor quantidade que o papel branco.

Simultaneamente, também definimos o formato das cartas. A maioria dos TCGs possuem um formato padronizado, de 7 por 9 centímetros, mas nós queríamos um formato mais alongado, que se assemelhasse às cartas de um Tarô, mas que ainda possuísse um tamanho confortável o bastante para caber na mão do jogador e ser embaralhado com facilidade, características indispensáveis a um jogo de cartas. Considerando a média da largura da palma humana como 7 centímetros, optamos por manter a largura das cartas como a padrão encontrada em outros jogos e que cabe perfeitamente na mão do jogador, e alterar a altura para 11 cm, que não influenciaria tanto no manuseio nem na ação de embaralhar as cartas.

O passo seguinte foi definir o layout e diagramação das cartas. Para as cartas simples, ficou definido o layout da imagem 21, com a ilustração ocupando todo o espaço da carta e a caixa de texto em transparência, como exemplificado na imagem 22, uma carta de outro CCG. Dessa forma, o destaque seria a ilustração das cartas, e os detalhes seriam visíveis mesmo sob a caixa de texto e as descrições de cada carta.

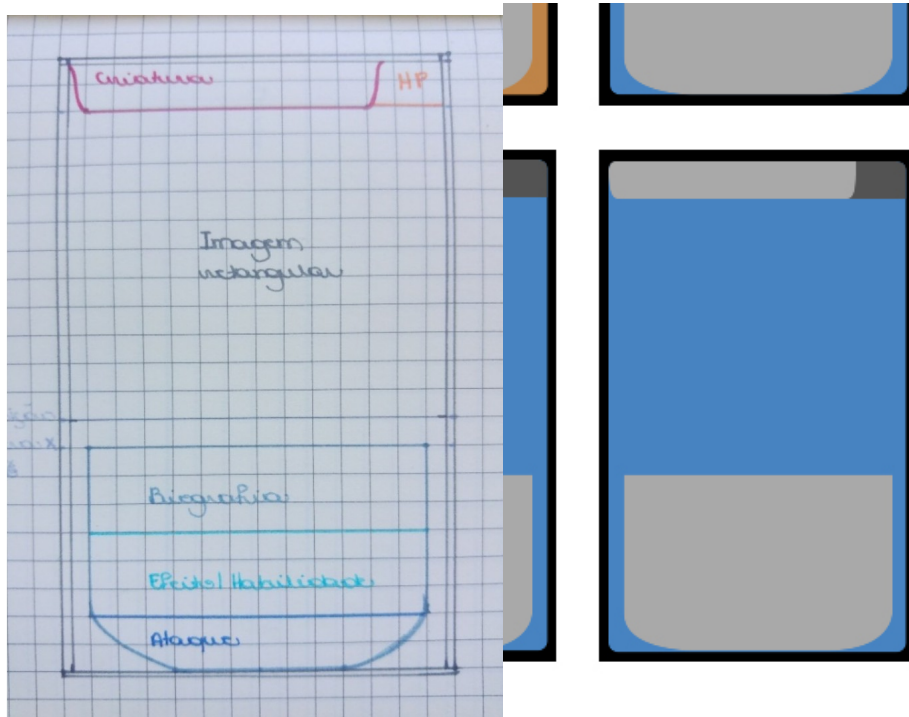


Figura 32: Desenvolvimento do layout das cartas (autoria do grupo)



Figura 33: Card do CCG Temple of Lore
 (<http://www.temple-of-lore.com/community/viewtopic.php?f=41&t=37717>)

Para as cartas de energia, foi dedicado um estudo e processo de criação extenso: havia a dificuldade de se representar conceitos tão abstratos como corpo, mente e espírito, visualmente. Para isso, resumimos cada energia em uma pequena lista de conceitos e elegemos, para cada um, uma forma e uma cor, criando seu símbolo à partir desses dois elementos.

Para a energia vital (figura 34), os conceitos levantados foram: corpo, matéria, físico, vontade de viver, terra e solidez. Para representar a vivacidade e vigor, a cor escolhida para representar esta energia foi o amarelo, cor de simpatia e pura luz, e o marrom, cor da terra. Para representar o material, o físico, a forma escolhida foi o quadrado que, na cultura chinesa, representa o reino terrestre, limitado pelos quatro pontos cardeais, e representa solidez e estabilidade (Fontana, 2010, p. 126).

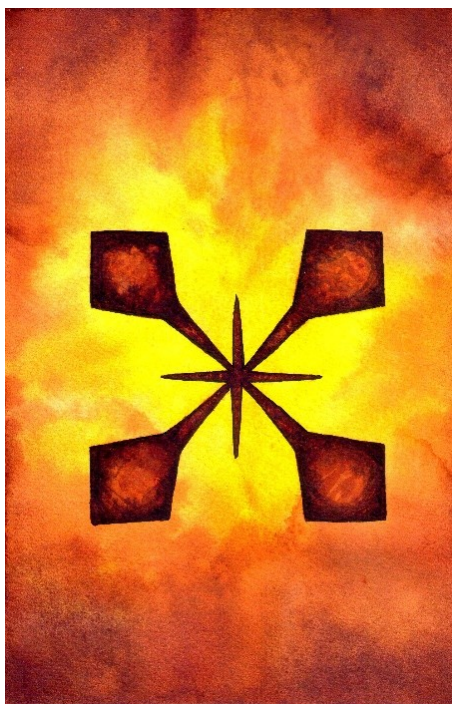


Figura 34: Ilustração final da representação de Energia Vital. Autoria do própria.

Para a energia espiritual (figura 35), os conceitos levantados foram: espírito, alma, ser/indivíduo, sacrifício, ar/metal, totalidade e introspecção. Para representar os elementos associados à essa energia e seu caráter suave, neutro e humilde, a cor escolhida para representá-la foi o cinza com leves nuances de azul (pigmento Payne Gray). Para representar seu caráter elevado e imaterial, a forma escolhida foi o círculo, forma símbolo de totalidade, harmonia, completude, perfeição e, na cultura chinesa, representa o infinito celestial (Fontana, p. 126, 2010).

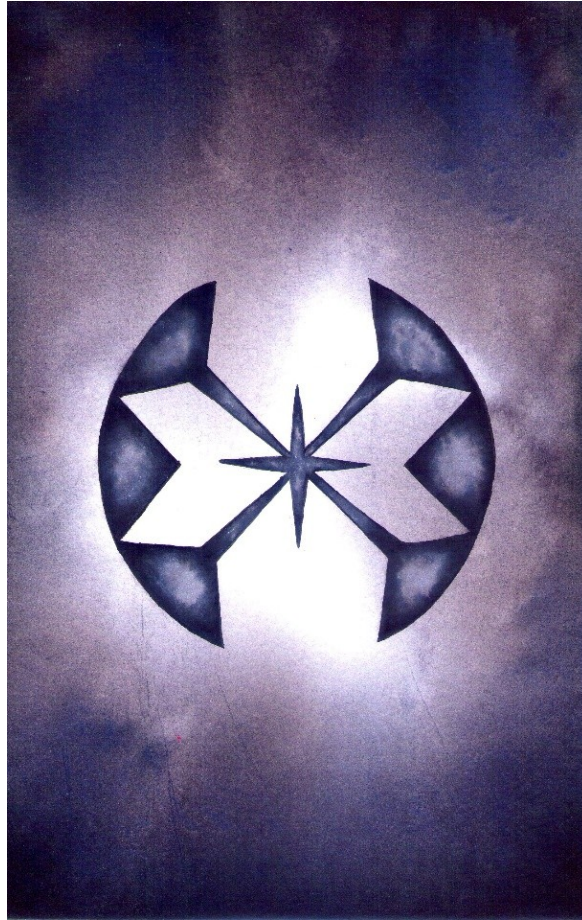


Figura 35: Ilustração Energia Espiritual. Autoria própria.

Para a energia mental (figura 36), os conceitos levantados foram: mente, conhecimento, perspicácia, sentimento, água e fogo, subjetividade. Por sua dualidade razão vs emoção, a energia mental é a única representada por duas cores relativamente opostas, e sua respectiva mistura; são elas o azul, cor das virtudes intelectuais, o vermelho, cor de amor e ódio, sentimentos exacerbados e exasperação, e o violeta, mistura de ambos, que harmoniza essa ambivalência, representando uma singular sobriedade. Para representar a tríade razão, emoção e a idealizada simetria entre ambos, a forma determinada foi o triângulo, símbolo, na antiga filosofia grega, de equilíbrio entre conceitos ambivalentes.



Figura 36: Ilustração da representação da Energia Mental. Autoria própria.

E por último, o Sicum (figura 37), que é a soma de todas as energias. Para ele, os conceitos levantados foram: união, conexão, consciência, equilíbrio, éter, energia, holístico. Por ser o conjunto de todas as energias anteriores, ele possui as cores de todos em harmonia. E, para representar essa soma, a forma determinada foi a espiral, símbolo de dinamismo e força criativa (Fontana, 2010, p. 126).



Figura 37: Ilustração da representação do Sicum. Autoria própria.

Além disso, todos os símbolos deviam ter formas minimalistas e passíveis de redução (figura 38), para figurarem nas cartas ao indicar a quantidade de energia necessária para um ataque durante a partida. Assim, todos os símbolos são derivados das formas determinadas.



Figura 38: Representações dos símbolos em monocromia. Autoria própria.

Em seguida, foi definido o verso das cartas. Suanni, como já explicitado, é filha do dragão Tionrath que, de acordo com os mitos de Auquerim, veio das estrelas, e por isso o símbolo de sua família é, justamente, a Constelação do Dragão. Baseando-se nessa informação, a ilustração do verso das cartas foi baseada em mapas celestes antigos (figura 39), estrelas, constelações e também, em certa medida, na estética apresentada no videoclip da música Atlas, tema do filme Jogos Vorazes (2012) (figura 40) e no filme Simbad, a lenda dos sete mares (2003), da Dreamworks (figura 41).

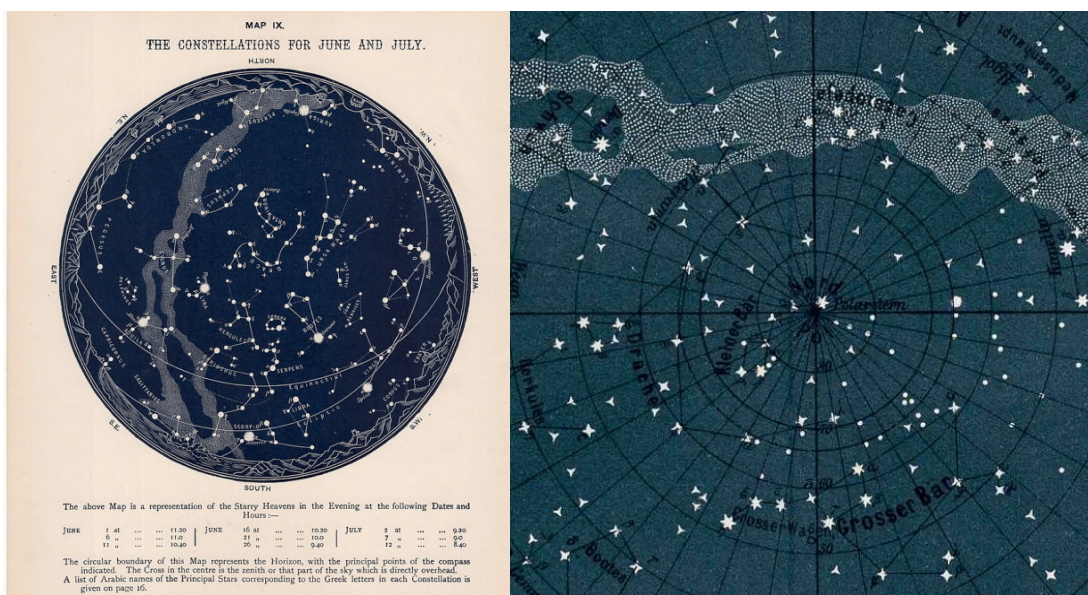


Figura 39: Cartas celestes (Pinterest: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/54/07/ea/5407eaedd3ac3d929bba85fa9d281e72.jpg>)



Figura 40: Cena do videoclipe da música Atlas, da banda britânica Coldplay (Printscreen do clipe disponível no YouTube)

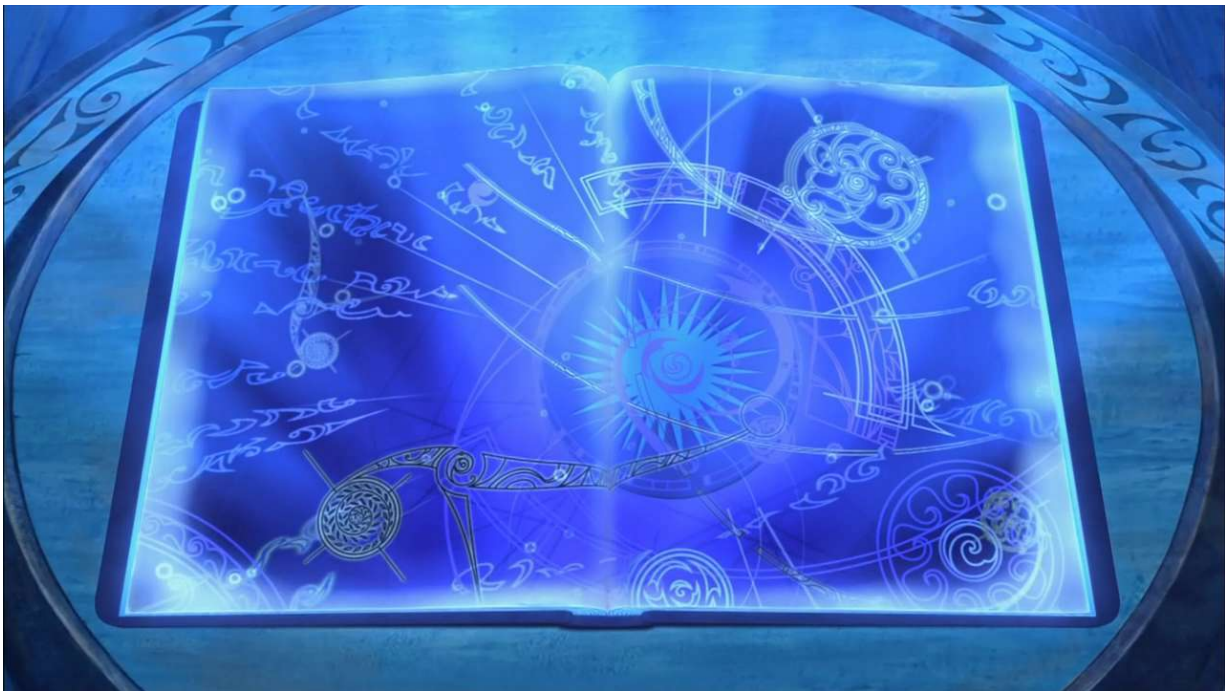


Figura 41: Cena do filme Sinbad, a Lenda dos Sete Mares, de 2003 (<https://chronicchronicler.wordpress.com/2014/06/09/sinbad-legend-of-the-seven-seas-sailing-away-over-the-traditional-animation-horizon/>)



Figura 42: Ilustração do verso das cartas do TCG (imagem de autoria do grupo)

Da mesma forma, o desenvolvimento do logotipo aplicado ao verso das cartas seguiu o mesmo conceito. Seu formato arredondado foi baseado no formato das cartas celestes, as estrelas em seu interior formam a constelação do dragão, símbolo da família de Suanni (imagem 44), e a forma atrás dos tipos é uma representação da Via-Láctea, da forma com é apresentada nos mapas.

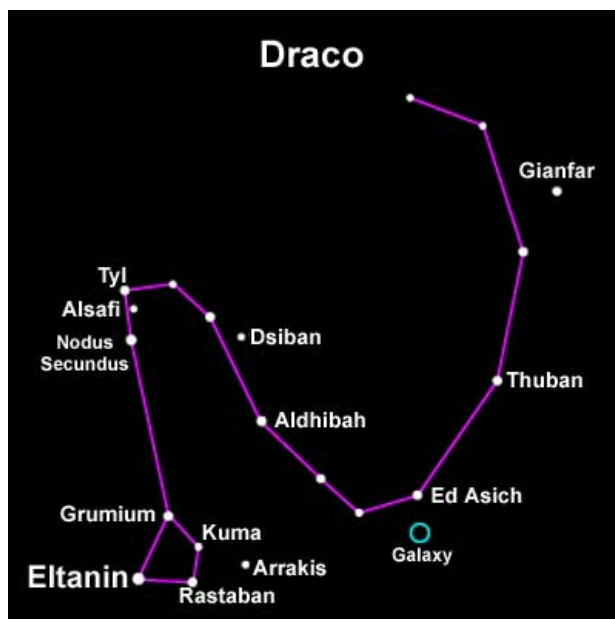


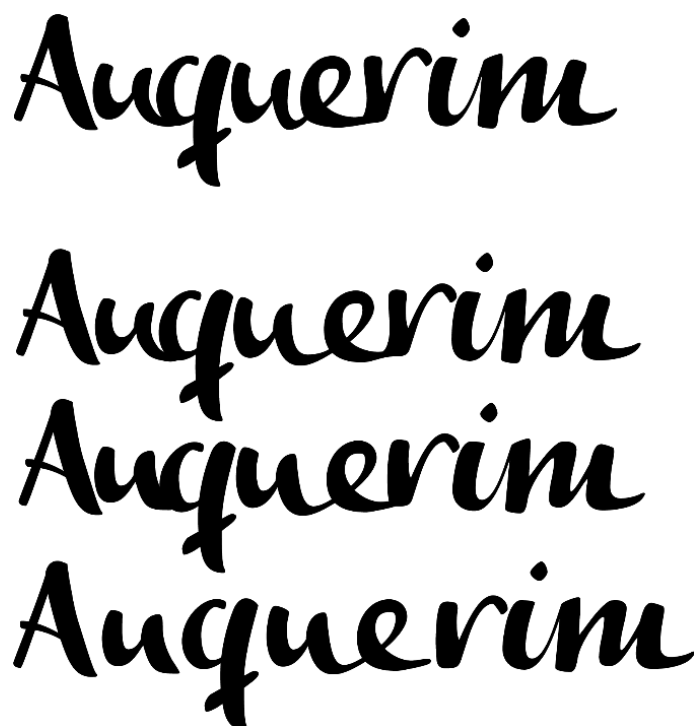
Figura 43: constelação do dragão (<https://userscontent2.emaze.com/images/3d074ddc-d642-4a2a-b4f2-393a727f19dd/5cef2be6a3aa53a1859c5d4be016d3d4.jpeg>)



Figura 44: Logo do TCG (desenvolvido pelo grupo)

Quanto á tipografia escolhida, optamos por uma fonte cuja forma simulasse uma escrita manual, com tinta e pincel, já que no universo de Auquerim, até o presente momento, não existe imprensa nem reprodução mecânica da escrita.

Portanto, a tipografia escolhida foi a Optimisti Smooth, que figura tanto no título das cartas do TCG, quanto na logo do jogo, e também aparecerá no site, game e livro. Basicamente em todas as plataformas. Na logo, no entanto, a tipografia foi alterada para ter ligações mais fluidas e ajustar o Kerning, aproximando alguns caracteres.



The image displays four instances of the word "Auguerim" written in a black, cursive script. The top instance is the original font. The second instance shows a modification where the 'u' and 'g' are more closely spaced. The third instance shows a further modification with even closer spacing and more fluid connections between letters. The bottom instance shows the final, most refined version of the script, with the most fluid and integrated letterforms.

Figura 45: Adaptação da tipografia para a logo do TCG, modificações apresentadas de baixo para cima (imagem do grupo)

Quanto à produção do Deck, foi determinada uma impressão em policromia digital, que permite fidelidade de cores, mas tiragens menores com excelente custo benefício, em relação à impressão *Off-set*. O papel deve ter resistência e durabilidade, considerando o manuseio constante do produto, mas não pode ser espeço demais, o que resultaria em um baralho grande para ser manuseado com conforto; dessa forma, sugere-se a impressão em couché 250 gr, com laminação transparente e fosca em ambos os lados, para proteger a impressão sem prejudicar a legibilidade. Para o corte, orienta-se que seja fabricada uma faca especial, que poderia cortar em grandes quantidades, produzindo várias cartas com um mínimo de desgaste da lâmina.

Dessa forma, e seguindo essas deliberações, chegamos ao resultado final:



Figura 46: frente e verso de uma das cartas desenvolvidas (autoria do grupo)

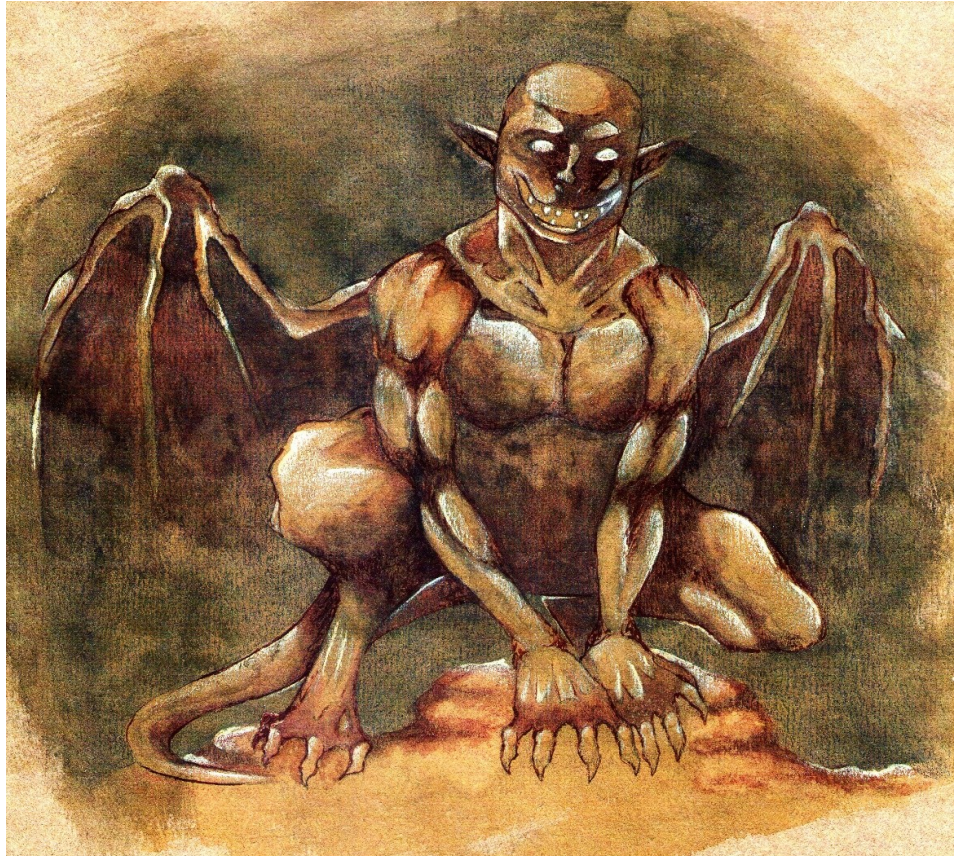
As regras desenvolvidas a partir do modelo de jogo dos TCGs *Magic the Gathering* e *Pokémon*. O sistema de energias usadas para atacar foi baseado em *Pokémon* e a classificação das cartas foi inspirada em *Magic*. No entanto, o modo de jogo do nosso TCG também possui suas particularidades: baseando-nos no *Background* de cada personagem, que existe graças à complexidade do universo e a outras mídias, tal qual o romance, criamos um sistema onde as relações entre determinados personagens podem prejudicar ou beneficiar os jogadores, tornando a partida ainda mais complexa. Um exemplo dessa característica do nosso TCG é a carta dupla de Byakko e Yasuko; os dois irmãos podem ser invocados sozinhos em campo, mas, juntos, são ainda mais poderosos. Dessa forma, eles podem ser invocados como cartas individuais ou como se fossem uma única carta, lutando em equipe.

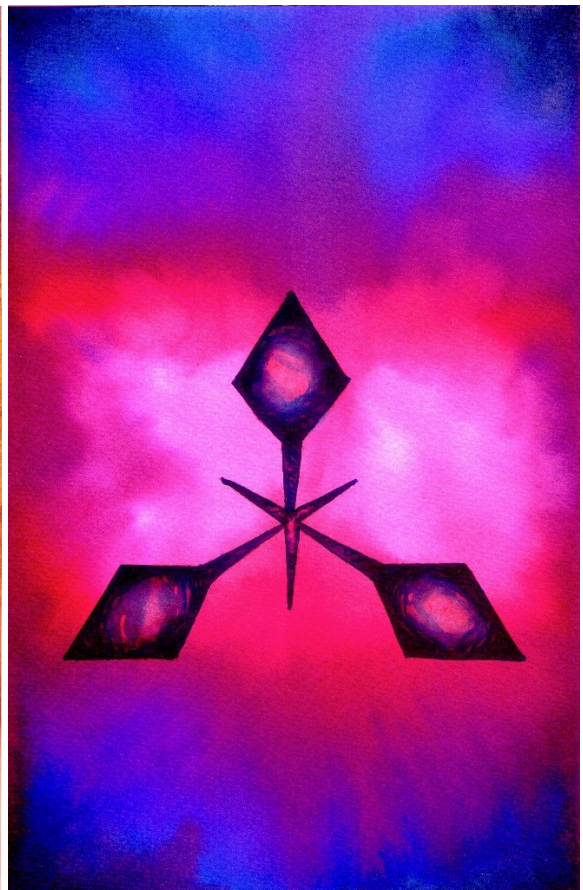
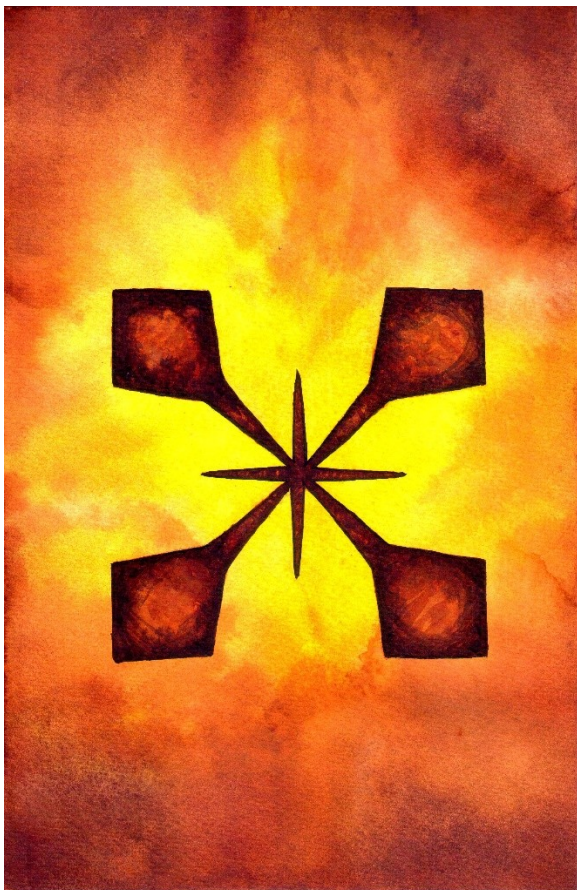
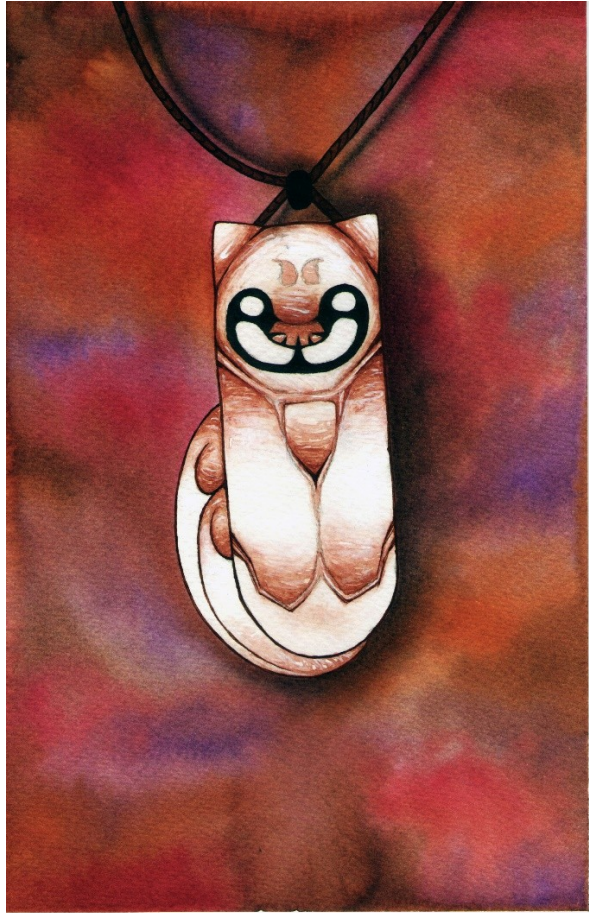
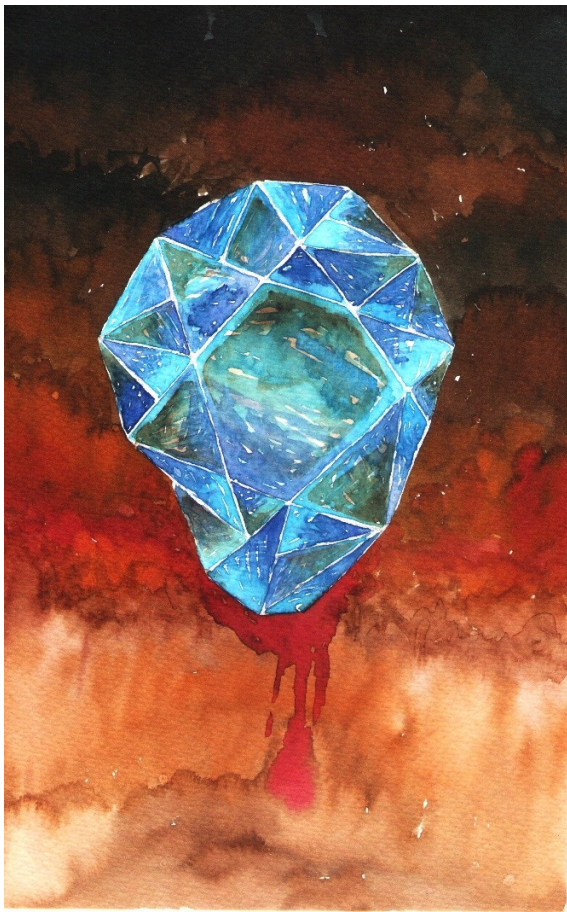


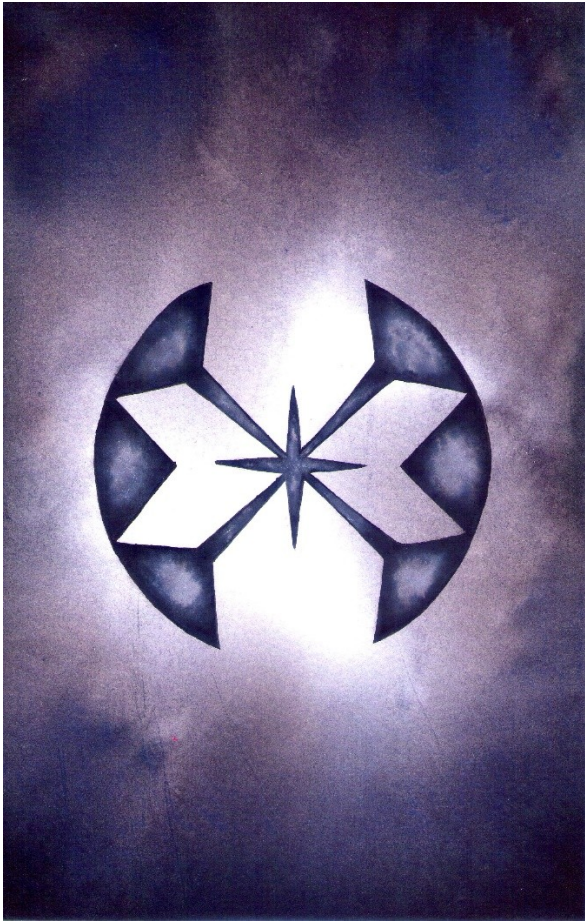
Figura 47: carta dupla de Byakko e Yasuko (autoria do grupo)

A produção do manual básico – que deve acompanhar o Deck básico – possuirá uma encadernação simples, lombada tipo canoa, e impressão em monocromia e papel *off-set* 90 gr no miolo, com apenas a capa em cores e papel couché 120 gr. O Deck também deverá acompanhar um dado de 12 faces cujo resultado condicionará o efeito de algumas cartas em campo.

Segue abaixo todas as ilustrações produzidas e usadas no TCG:









4.5. O Game Digital

O jogo de plataforma retratará uma missão curta, de apenas uma fase, com o personagem Lieto, uma Quimera e filho de Byakko e Lorena. Sua missão na fase é resgatar outra Quimera que foi raptada por um mago cuja intenção é se aproveitar de seu poder. Apesar da ideia ser fazer com que os jogos sejam várias crônicas contadas de maneiras diferentes em linguagem de games, ficou decidido que para esse projeto só seria produzido uma dessas crônicas, em uma fase, de modo a demonstrar a possibilidade de acrescentar ao universo se utilizando desta mídia.

No enredo Lieto, durante uma peregrinação, escuta como que dentro de sua mente um chamado por socorro. Outra quimera estava em perigo e precisava urgentemente que ele a ajudasse. Ainda que existisse a possibilidade de ser uma armadilha ele se sentia no dever de saber o que estava acontecendo dentro daquela floresta.

O primeiro passo foi estabelecer os parâmetros mais básicos do jogo, escolhidos em sua maioria pela familiaridade dos membros do grupo com sua produção, e a facilidade com que pudessem ser feitas, de modo a obter um resultado satisfatório no tempo necessário. O primeiro parâmetro a ser definido foi a estética. Conversando sobre a disponibilidade e aptidões dos membros para ilustrar o jogo, levando em consideração que envolve diversas animações e peças de cenário, ficou decidido que a estética seria a *Pixel art*, tanto por ser técnica dominada por um dos membros do grupo, quanto pela força que a mesma possui atualmente no ramo dos jogos independentes.

Outro aspecto definido foi o ponto de vista, quando percebemos como jogos em plataforma são pouco utilizados para contar narrativas, mesmo sendo relativamente mais fáceis de se produzir do que outras opções. Nos interessamos pela possibilidade e resolvemos experimentar com isso. Uma narrativa em plataforma com estética Pixel Art,

O passo seguinte foi a criação da narrativa e personagens que se desenrolariam durante o jogo. Foi um processo muito orgânico e pouco metodológico, onde um *brainstorming* foi o suficiente para se chegar a uma narrativa que fosse interessante e ao mesmo tempo abrisse espaço para mecânicas que fossem divertidas. O resultado final da narrativa, contando as alterações mínimas em orientações e adaptações na produção do jogo, foi a história previamente

contada, mas em sua totalidade. Foram definidos os personagens: Lieto, a Quimera que pede sua ajuda e o Mago; os inimigos são os Golens, no mundo dos vivos, e os espectros no mundo dos mortos. O porém fica nos esquilos que habitam o mundo dos vivos, que parecem animais normais e neutros quando na verdade são habitantes de um vilarejo que foram transformados pelo mago. A possibilidade de matá-los, caso queira, é uma forte parte do jogo, onde ao final você descobre que os esquilos eram na verdade pessoas transformadas e um contador aparece, lhe mostrando quantos você matou. Os efeitos éticos disso variam em cada pessoa, mas a intenção é fazer com que o jogador reflita sobre essa cultura de “tudo que anda deve morrer” presente nos videogames.

Já tendo em mente toda a narrativa e locação da história, foi decidido que uma mecânica norteadora do jogo seria uma das principais características de Lieto no universo já existente: A capacidade de viajar entre o plano dos vivos e o plano dos mortos foi utilizada tendo como inspiração a série de jogos Legacy of Kain - Soul Reaver (Crystal Dynamics, 1999) onde o personagem principal transita entre os dois mundos resolvendo enigmas que se intercalam e se completam.



Figura 48: capa do jogo “Legacy of Kain - Soul Reaver” lançado em 1999
(<http://www.portalgames.tk/2016/06/legacy-of-kain-soul-reaver.html>)

Nosso jogo usou deste conceito para estabelecer o paralelo entre os dois mundos, em que teriam inimigos diferentes e eles se completariam por meio do cenário, sendo necessário usar as plataformas e derrotar (ou evitar, quando possível) os inimigos nos dois mundos para que se consiga finalizar o jogo com êxito. Já tendo todo o esquema do que seria necessário para começar a arte, começou-se a criar Concepts para o cenário, que seriam montados usando o esquema de “tiles” – em português tiles significa “azulejos” – e essa técnica se baseia exatamente nisso; se cria peças chaves como quinas, bases e relevos para que depois possa se criar a fase juntando as peças como um quebra-cabeças.

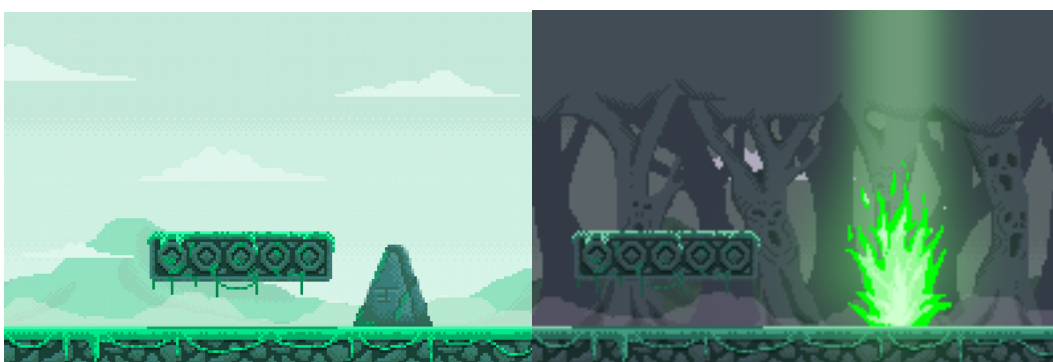


Figura 49: Concepts iniciais das fases. Autoria própria.

Tendo como base os *Concepts* acima, a produção dos tiles começou. Sempre de maneira bem orgânica e usando como referência *tiles* de outros jogos para se ter ideia de como organizar os mesmos, e quais as variações seriam necessárias, tendo em mente a individualidade do projeto no que diz respeito à geologia da fase (apenas fazer o que é estritamente necessário para a produção da mesma, como declínios e plataformas).

A geração de alternativa foi feita direto em Pixel art e devido ao direcionamento prévio das artes conceituais o processo foi bem direto. Durante a produção foi percebido que as árvores não podiam ficar apenas em um dos mundos e as cores não poderiam ter tão pouco contraste entre um mundo e outro, ou a mudança de um mundo para o outro dentro do jogo seria visualmente muito brusca, o que atrapalharia o rendimento do jogador. Ficou decidido então que as árvores estariam presentes nos dois cenários e que as cores seriam mais saturadas para uma melhor distinção entre si. O cenário ficou dividido e esquematizado em três camadas de árvores para os mundos, e vinte e cinco tiles (blocos de cenário) para

cada mundo. As árvores foram reaproveitadas e tiveram suas cores alteradas direto na programação do jogo. Confira abaixo o resultado dos dois cenários e o Tileset.

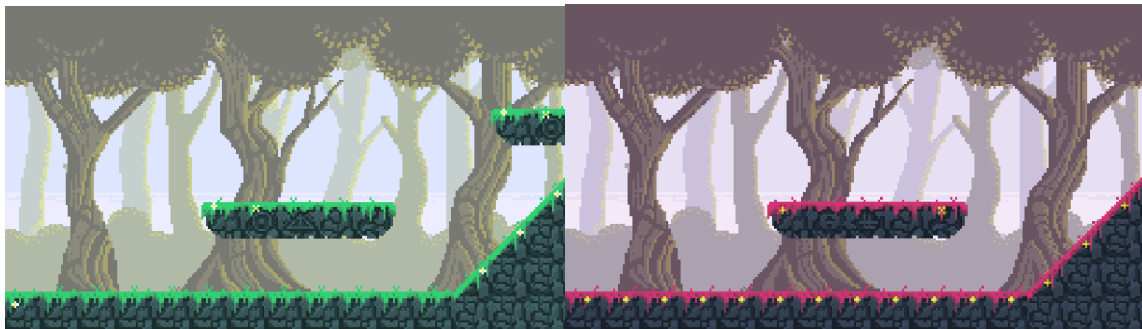


Figura 50: Resultado final da estética das fases. Autoria própria.

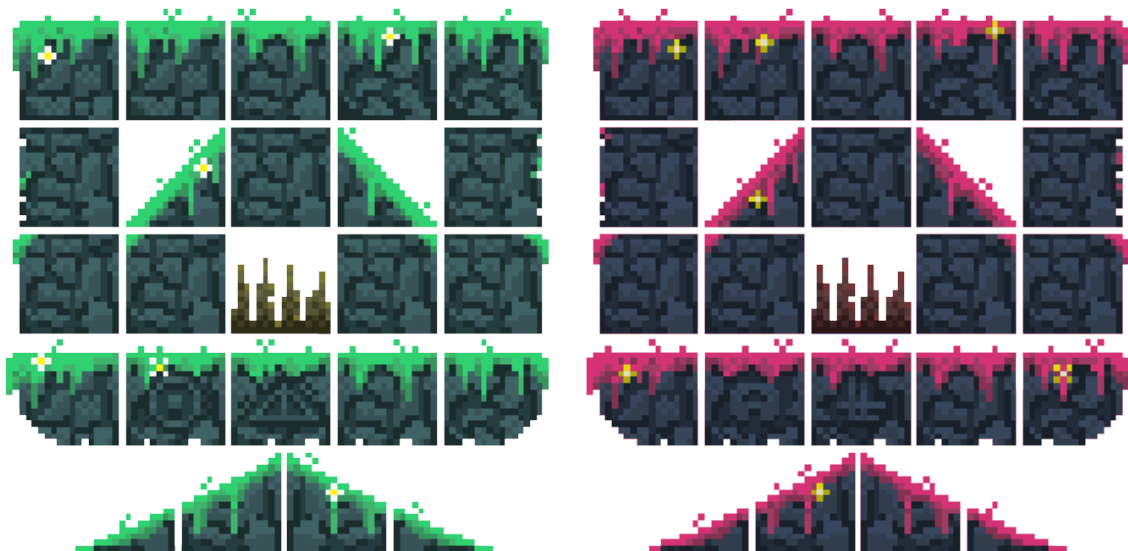


Figura 51: Conjunto de tiles utilizados para a construção das fases. Autoria própria.

Foram produzidos também alguns *Assets* para serem utilizados tanto na mecânica do jogo, como a cruz que marca os pontos de salvamento (local específico do mapa onde se renasce após morrer, e que faz parte também da animação de morte do personagem) e objetos de cenário específicos feitos para ambientar o mundo dos mortos e torná-lo mais sombrio.



Figura 52: Cruz de checkpoint e assets do mundo dos mortos. Autoria própria.

Depois de produzido o necessário para a construção do cenário, achamos duas pessoas capacitadas que se dispuseram a nos ajudar com a parte a qual não éramos aptos na construção do jogo: o *Game Design*, isto é, a criação e o balanceamento das regras e leis que regem o jogo, além do percurso das fases e a capacitação do personagem de concluí-las; e a programação, o uso de uma linguagem específica para fazer com que o computador as leia e processe as artes e todos os outros comando necessários para o jogo acontecer. Isso resumindo de forma bem simplista. Com as peças do cenário prontas, como dito anteriormente, foi dada a discussão com os dois membros externos para começar o design e a programação do jogo, sempre mantendo o conceito pré-estabelecido como um norte para as decisões tomadas e as adaptações que se fizessem necessárias durante o processo.

Enquanto era construída a fase na *Engine*, começamos a trabalhar nos personagens, gerando alternativas no papel para depois começarmos a finalizar no digital, adaptando à estética do *pixel art*. Foram geradas uma média de três alternativas para cada personagem, com exceção dos esquilos, que por serem menores e mais simples, e por não poderem se destacar muito dos demais objetos do cenário (para não induzir a importância dos mesmos na narrativa), não requeriam tanto dispêndio de tempo. Após a geração de alternativas veio a parte onde se escolhia a que mais se assemelhava a estética geral do universo e a que proporcionava maior facilidade no momento da animação. Os personagens são:

Lieto, o protagonista; Os Golens, os inimigos do mundo dos vivos; Os Espectros, os inimigos do mundo dos mortos; a quimera refém; o mago do mal (*Boss*) e os esquilos.

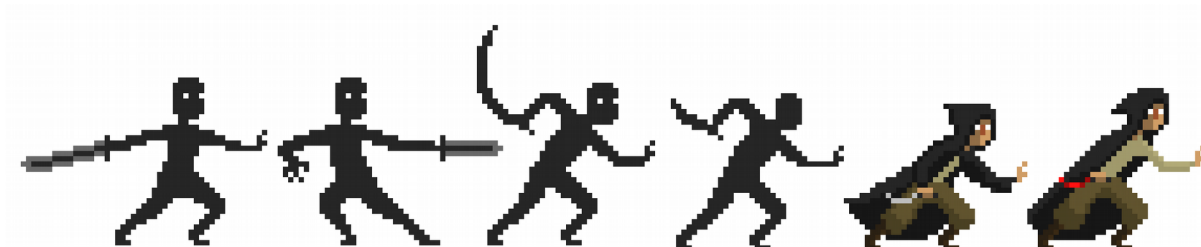


Figura 53: Processo de desenvolvimento dos personagens. Autoria própria.



Figura 54: Imagem com personagens finais. Autoria própria.

Depois do modelo básico dos personagens já estabelecidos, era a hora de começar a produzir as animações do mesmo, de modo a exportar cada quadro para a Engine e continuar a produção do jogo. Cada personagem teria o necessário de animações específicas para que o jogo fosse no mínimo agradável, que não faltasse nada. Todas as animações foram produzidas no *Photoshop* usando a ferramenta “linha do tempo” e tendo como referência diversos jogos e o livro *The Animator’s Survival Kit* (WILLIAMS, 2009), utilizado como referência de aprendizado e como fazer o uso correto das doze regras básicas da animação.

As animações ficaram decididas e foram produzidas da seguinte maneira, num total de 87 frames (desenhos diferentes) para todas as animações

Lieto: Ociosidade (para quando estiver parado), andar, pular, atacar e morrer

Golem: Pose de ataque, ataque, morte

Espectros: Andar, ataque, morte

Esquilos: Andar, ociosidade, morte

Mago: Ociosidade, ataque (o ataque do mago possui uma animação a parte),
apanhar, morte

Donzela: Ociosidade.



Figura 55: Exemplo de frames de animações de personagens. Autoria própria.

Chegamos à fase final. Animações prontas, cenários prontos e programados, personagens programados e com suas interações já findadas (todas as ações do jogo, andar, pular, morrer e etc), as fases foram construídas e no que diz respeito à jogabilidade, tudo já estava pronto. Partimos, então, para a fase final da produção do jogo: a construção da interface e a escolha dos sons, que devido ao tempo demandado pelas outras etapas (principalmente a de animação) tiveram que ser bem simplificados.

A interface foi produzida tendo em mente a simplicidade da estética e facilidade de uso. A fonte escolhida para a interface e textos foi a Alterebro Pixel Font, por AlterEbro, por ser a de melhor legibilidade mesmo mantendo a estética de pixels, ter toda a acentuação necessária e ser grátis.

A ilustração da tela inicial foi produzida tendo em mente a estética geral do universo, também utilizada na parte de trás das cartas de TCG, mas mantendo-a mais obscura, lembrando a noite e suas constelações. As opções de dentro do jogo

são as mais simples possíveis: Retirar a música, e pausar o mesmo. Os botões para estes, juntamente com o coração que representa a quantidade de vida do player, foram produzidos mantendo a estética clássica dos games já que neste caso reinventá-los poderia gerar confusão em suas leituras devido aos poucos pixels para se trabalhar.

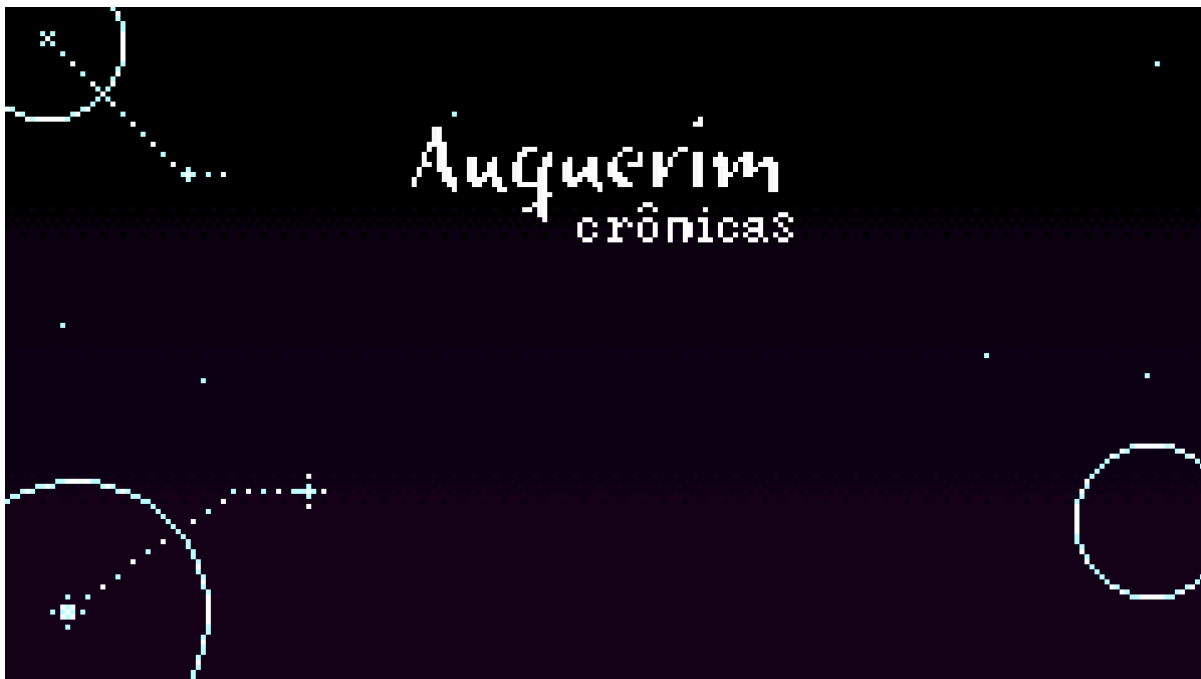


Figura 56: Tela inicial do menu do jogo. Autoria própria.

Quanto às músicas e efeitos sonoros, poucos critérios foram utilizados devido à dificuldade de se encontrar o que procurávamos, que seriam sons e músicas de *chiptune*. Aqueles sons típicos de jogos antigos também chamados de sons “*8bits*”. Resolveu-se, então, utilizar sons grátis que fossem encontrados e, caso alguma ação ficasse sem um som de qualidade ou ficássemos sem alguma música devido à dificuldade de se encontrar produtos de qualidade e grátis na internet, usaríamos produtos pagos.

Abaixo a lista de sons e de direitos:

Pack: 8-Bit Sound Effects (por

8BIT introduction song (Por Tristan Lohengrin)

A Violent Encounter (música original do jogo Shadow of The Colossus, versão em 8bits por Moisés Mushashi)

The Dark Dungeon (Por Erang)

A sonoplastia era a última das etapas e, depois de finalizada, só restava exportar o executável do jogo e testá-lo incansavelmente para descobrir possíveis *bugs* e consertá-los antes do prazo final, fazendo os ajustes necessários sempre próximo ao responsável pela programação. Posteriormente, o jogo foi upado para o site, permitindo o download através da plataforma.

5. Considerações finais

Auquerim jamais teria ido tão longe sem esse trabalho. Apesar do autor ser um só, nosso trabalho em conjunto fez esse universo extrapolar suas próprias fronteiras em apenas um ano. Foram mais de 15 ilustrações em aquarela, algumas que não participaram do produto final por não serem esteticamente coerentes com as demais ilustrações utilizadas; 150 cartas produzidas; regras totalmente criadas por nós para o TCG; mais de 100 páginas de monografia, outras 160 do romance incompleto; pelo menos 5 personagens do game, com uma média de 21 frames de animação cada; dois cenários distintos e paralelos para uma única fase de game; duas dezenas de *Tiles* criados exclusivamente para o projeto; e um site para a divulgação. Tudo funcional: livro, cartas e manuais impressos, *site* e jogo disponíveis na *Web* para o acesso do público.

O trabalho começou bem antes desse ano; seis meses antes já surgiam, informações sobre o universo que tiveram de ser compiladas e organizadas, nossas metas foram planejadas e os membros, reunidos. Foi um trabalho extenso que, sem todo esse planejamento, poderia ter resultado em fracasso. E, no final, ainda conseguimos adicionar pequenos detalhes além do planejado. O grupo se deu muito bem, e os problemas foram muito pequenos e esporádicos; com um pouco de maturidade contornamos todos eles e nada disso nos atrapalhou, como prova nosso trabalho, agora concluído. Talvez o que tenha tornado nosso grupo tão bem engrenado tenha sido, além de tudo o que já foi citado, o fato de que todos puderam trabalhar exatamente com o que mais gostavam, e o que faziam de melhor. Foi, sem dúvida, uma oportunidade única para todos.

Foi um grande trabalho do qual definitivamente nos orgulhamos, e que nos fez questionar os limites do que podemos fazer. Foi um desafio que nos mostrou que somos capazes de mais do que imaginávamos, quando começamos esse projeto.

Bibliografia

CAILLOIS, Roger. Images, images. Paris : Corti, 1966. p. 11.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces, Editora Pensamento, 1989.

CARILLA, Emilio. El cuento fantástico. Buenos Aires: Nova, 1968, p. 20.

DAVID-MARSHAL, Brian; VAN DREUNEN, Brian; WANG, Matthew. Trading Card Game Industry from the T to the C to the G. New York, July, 2010.

ECO, Umberto. Sobre os espelhos e outros ensaios. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1989.

—————; Seis passeios pelos bosques da ficção. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FRANCO, Edgar (org). Poéticas Visuais e Processos de Criação. Goiânia, 2010.

FONTANA, David. A linguagem dos símbolos. São Paulo; Publifolha, 2011.

HELLER, Eva. A psicologia das cores. São Paulo; editora G. Gili, 2012.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: editora Aleph, 2008.

JUUL, Jasper. Half real. Video Games: between real rules and fiction worlds.

LAUREL, Brenda. Utopian Entrepreneur. MIT Press, 2001. Cambridge MA: The MIT press, 2005.

MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. São Paulo : Martins Fontes, 2000.

NOVAES, Luiza. Transmídia: o impacto nas produções audiovisuais – Os lugares do design na leitura, editora Novas Ideias, Teresópolis, 2008.

PRATTEN, Robert. Getting Started with Transmedia Storytelling. 2011.

TODOROV, Tzvetan. As estruturas narrativas. Tradução de Leyla Perrone-Moysés. São Paulo: Perspectiva, 1969. p. 148.

—————; Introdução à literatura fantástica. São Paulo: Perspectiva, 1975. p. 60.

TONDREAU, Beth. Criar grids: 100 fundamentos de layout - São Paulo: Editora Blucher, 2009.

WHITE, Jan V. Edição e Design : para designers, diretores de arte e editores, 2ª edição - São Paulo: JSN Editora, 2006.

Sites:

<http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2016/02/pokemon-celebra-20-anos-relembre-trajetoria-da-franquia-da-nintendo.html>

http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_games