

UnB

**Projeto de Desenvolvimento de *Worldbuilding* e *Character*
Design: TRAMA**

Autor: Henrique Euzébio Alves
Orientador: Dr. Gabriel Lyra Chaves

Brasília - DF
2024

HENRIQUE EUZÉBIO ALVES

**Projeto de Desenvolvimento de *Worldbuilding* e *Character*
Design: TRAMA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para
obtenção de título de Bacharel em
Design pela Universidade de Brasília -
UnB.

Orientador: Prof. Dr., Gabriel Lyra Chaves

Brasília - DF
2024

HENRIQUE EUZÉBIO ALVES

**Projeto de Desenvolvimento de *Worldbuilding* e *Character*
Design: TRAMA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito para obtenção de título de
Bacharel em Design pela Universidade de Brasília
- UnB.

Brasília, DF _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr., Gabriel Lyra Chaves (IdA/DIN)

Prof. Dr. Félix Alves da Silva Júnior (FT/ENC)

Prof. Dr. Rogério José Câmara (IdA/DIN)

Resumo:

Dentro do contexto e processo de criação de mundos fictícios e personagens, de natureza prática, o problema desta pesquisa reside na análise da interação entre o processo de construção de mundos (*worldbuilding*) e a criação de personagens, considerando como eles se relacionam com o ambiente, cultura e eventos, bem como as limitações técnicas. Com o objetivo geral de desenvolver parâmetros que orientem a criação de quatro personagens, três humanos e uma criatura, além de elementos que identifiquem o mundo onde esses personagens se inserem, compilando tudo em um único documento, denominado *Pitch Bible*, apresentando aqui elementos narrativos e interativos inspirados em dinâmicas de jogos de realidade alternativa, que se integra totalmente ao mundo criado. A metodologia utilizada segue o *framework* proposto por Silva (2018), que organiza o desenvolvimento de mundos ficcionais em diferentes instâncias — especulação, organização, consolidação e materialização — permitindo um processo iterativo e não-linear para criação de personagens e definição do mundo fictício. Como resultado, a pesquisa atinge seus objetivos com a criação dos personagens e do mundo fictício através de algumas adaptações, resultando no *pitch bible*. Além da documentação do processo criativo, que pode contribuir para futuros projetos de *worldbuilding* e *Character Design*.

Palavras-chaves: Jogos; *Worldbuilding*; *Character design*; *Concept design*; Narrativas interativas; Mundos fictícios; Pré-produção; Ambientes imersivos.

Abstract:

In the context of creating fictional worlds and characters, this practice-based research focuses on analyzing the interaction between the process of worldbuilding and character creation, considering how they relate to the environment, culture, and events, as well as technical limitations. The main objective is to develop guidelines for creating four characters – three humans and one creature – along with elements that define the world in which these characters exist. All this is compiled into a single document called a "Pitch Bible," which includes narrative and interactive elements inspired by alternate reality game dynamics, fully integrated into the created world. The methodology follows the framework proposed by Silva (2018), which organizes the development of fictional worlds into four instances: speculation, organization, consolidation, and materialization, allowing for an iterative and non-linear process for character creation and world definition. As a result, the research achieves its goals by creating the characters and fictional world through several adaptations, culminating in the pitch bible. Additionally, the documentation of the creative process can serve as a resource for future worldbuilding and character design projects.

Keywords: Games; Worldbuilding; Character Design; Concept Design; Narrative; Fictional Worlds; Pre-production; Immersive Environments.

SUMÁRIO:

1. INTRODUÇÃO.....	8
1.1 Criação de mundos enquanto metaprojeto.....	10
1.2 O mercado dos jogos e das adaptações.....	11
1.3 A pesquisa e seu contexto.....	15
1.4 Objetivos.....	17
1.5 Objetivos específicos.....	17
1.6 Metodologia.....	18
2. DESENVOLVIMENTO.....	22
2.1 Levantamento dos Softwares.....	23
2.2 Referências e Inspirações:.....	26
2.3 TRAMA: Mundo.....	34
2.4 Personagens.....	37
3. RESULTADOS.....	63
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	65

ÍNDICE DE IMAGENS:

Imagem 01 - Diagrama das Instâncias de Desenvolvimento Simplificado	20
Imagem 02 - Diagrama das Instâncias de Desenvolvimento Completo	22
Imagem 03 - Quadro de Referência (Horror Cósmico):	27
Imagem 04 - Quadro de Referência (Body Horror):	28
Imagem 05 - Quadro de Referência (Espaços Liminares e Não Euclidianos):	29
Imagem 06 - Quadro de Referências (Fundação SCP):	30
Imagem 07 - Quadro de Referências (Control):	32
Imagem 08 - Quadro de Referências (Ordem Paranormal):	34
Imagem 09 - Painel descritivo (Pequenas narrativas):	38
Imagem 12 - Referência de estilo 01:	40
Imagem 13 - Referência de estilo 02:	40
Imagem 14 - Referência de cabelo e rosto	41
Imagem 15 - Referência de pose:	42
Imagem 16 - Estudo de Thumbnail ou silhueta:	43
Imagem 17 - Rascunho:	43
Imagem 18 - Line art:	44
Imagem 19 - Render:	45
Imagem 20 - Referência de Anatomia e Pose:	46
Imagem 21 - Referência de Estilo e Temática:	46
Imagem 22 - Estudo de Thumbnail ou silhueta:	47

Imagem 23 - Rascunho:	47
Imagem 24 - Render 01:	48
Imagem 25 - Render 02:	48
Imagem 26 - Painel descritivo (Pequenas narrativas):	49
Imagem 27 - Referência para Cabelo:	50
Imagem 28 - Referência para Pose:	50
Imagem 29 - Referência para Vestimenta:	50
Imagem 30 - Referência Étnica:	51
Imagem 31 - Referência para Estilo 01:	51
Imagem 32 - Referência para Estilo 02:	52
Imagem 33 - Estudo de Thumbnail ou silhueta:	52
Imagem 34 - Rascunho:	53
Imagem 35 - Line art:	54
Imagem 36 - Render:	55
Imagem 37 - Painel descritivo (Pequenas narrativas):	56
Imagem 40 - Referência de Estilo 02:	58
Imagem 41 - Referência de Estilo 03:	58
Imagem 42 - Referência de Pose:	59
Imagem 43 - Referência de Anatomia e Objetos:	59
Imagem 44 - Estudo de thumbnail ou silhueta:	60
Imagem 45 - Rascunho:	60
Imagem 46 - Line art:	61
Imagem 47 - Render Final:	62

1. INTRODUÇÃO

Podemos dizer que uma das características humanas mais destacáveis é a inventividade e capacidade de contar histórias. Durante todo o seu percurso a humanidade tem contado histórias, tentando dar completude e explicação a eventos que não podíamos entender, como os raios e o ciclo da vida. Assim foram surgindo os primeiros deuses e deusas, que com o tempo viraram personagens de textos e peças teatrais que refletiam a natureza humana em diferentes aspectos. No decorrer da História, a humanidade tornou-se cada vez mais complexa, composta de diferentes culturas. Assim suas histórias foram se diversificando, novos gêneros foram nascendo, ganhando novos espaços, formas. Com o surgimento de novas tecnologias como, por exemplo, no ocidente, a prensa de Gutenberg e histórias de ficção se tornaram cada vez mais acessíveis, ao ponto que hoje, com acesso a internet, grande parte das pessoas pode escrever ou ler uma fanfic¹ sobre os personagens amados da cultura pop em espaços comunitários online na web, que são alimentados e geridos pela comunidade coletivamente.

No Brasil, as fanfics alcançaram notoriedade com o surgimento de inúmeros fóruns dedicados à série literária britânica Harry Potter. Dentro de pouco tempo, inúmeros fãs tornaram-se também produtores de histórias envolvendo o universo criado pela escritora J. K. Rowling.

A partir da popularização das fanfics, outros espaços foram sendo incorporados aos fóruns e, com isso, os websites dedicados a fanfics começaram a ganhar mais força. O Fanfic Obsession (doravante FFOBS), por exemplo, on-line desde dezembro de 2009, possui página no Facebook, conta no Twitter, canal no YouTube e perfil no Instagram. Criado para ser um espaço de compartilhamento de histórias e opiniões, tanto para autores quanto leitores, a página tem entre seus principais objetivos a democratização da leitura de textos produzidos por fãs e o incentivo à escrita, ao reconhecer a importância desse gênero para a produção cultural em Língua Portuguesa. (REMENCHE & OLIVEIRA, 2019, p.219).

¹ O termo fanfic vem da junção de duas palavras em Inglês, FAN (fã) e FIC (abreviação de Ficção). Traduzindo livremente seria como Ficção de Fã, ou ficção feita por fã. Como o nome já indica, fanfic tem como objetivo contar uma história a partir de um enredo já existente, ou seja, se apropria do mundo da obra de outro autor para produzir uma espécie de de continuação sem fins lucrativos, apenas para satisfazer ânsias que não aconteceram na narrativa original ou para fechar pontas que ficaram soltas.
fonte: <https://editoraviseu.com/fanfic-o-que-e-como-utilizar-seus-insights/>

Com o desenvolvimento tecnológico a humanidade também inventou e aprimorou novos meios contar suas histórias e se expressar - tradições orais, livros, músicas, teatro, pintura, escultura, arquitetura, filmes e mais recentemente a internet e os videogames - essa última, muitas vezes combina várias das formas anteriores para tecer uma narrativa, somado o fator da interatividade, tirando o receptor de um estado passivo para um ativo, dando um certo nível de liberdade, nesse caso, para o jogador, no desenvolvimento da história está sendo apresentada. Essa possibilidade de interação libera um enorme potencial de gerar identificação, fortes emoções e até mudanças para como enxergamos nossa própria realidade.

Construir mundos, narrativas, personagens são atividades até onde conhecemos exclusivamente humanas, que muitas vezes nos ajudam a entendermos o mundo ou a nós mesmos. Mundos fictícios, construídos a partir de histórias, estão presentes conosco desde as primeiras civilizações e como seres humanos estamos intrinsecamente ligados à atividade de criar e absorvê-los de forma passiva ou ativa, podem ser feitos a partir de uma determinada demanda ou criados para gerar demandas narrativas.

Mundos Imaginários são lugares fictícios como a Terra Média, Oz e Ilha do Tesouro. Eles podem ser encontrados na ficção em todos os lugares — um componente comum de mitos, folclore, contos de fadas, drama e literatura. Por vezes eles também são chamados de Mundos de Fantasia ou Terras de Fantasia ou Mundos Fictícios (PARKER 2019, p. 20).

Seguindo essas características de inventividade e criação de histórias, esse trabalho de conclusão de curso toca aspectos do desenvolvimento de jogos, como *character design*, *concept design* e *worldbuilding*, todos fragmentos do processo de desenvolvimento de um jogo.

Para desenvolver um trabalho dessa natureza, que envolve diferentes etapas, é necessário elaborar um pensamento estruturado, que ajude no desenvolvimento em um *pipeline* (linha de produção), como um *framework*, que é um conjunto de ferramentas e regras que orientam a realização das atividades, estabelecendo uma boa fundação no desenvolvimento, sendo uma das formas mais interessantes e dinâmicas de se construir uma narrativa.

Após o estabelecimento de um *framework* ou metodologia guia, passando pelos aspectos do desenvolvimento de jogos mencionados anteriormente, serão entregues os designs de 4 personagens, 3 humanos e 1 uma criatura. Ainda serão oferecidos

exemplos de possíveis inimigos para o jogo, entes de mundo em forma de documentos descritivos e por fim a compilação das entregas anteriores em forma de produto físico, aqui denominado como Pitch Bible, o qual tem a função de documentar e engajar a visão de mundo, além de utilizar elementos narrativos para criar um micro arco narrativo enquanto você lê o documento.

1.1 Criação de mundos enquanto metaprojeto

Sendo um problema complexo, a criação de um jogo demanda, na grande maioria das vezes, diversos profissionais e conhecimentos, que englobam áreas diferentes como programação, design, artes visuais, cênicas, sonoras, audiovisuais, entre outras. São diversas etapas de desenvolvimento que compõem esta cadeia de produção.

Esse trabalho foca nos estágios iniciais desta cadeia, descrevendo e aplicando os processos de um recorte na pré-produção de um jogo de videogame. Resultando no desenvolvimento de um *pitch bible*, que nada mais é do que um documento que compila os resultados obtidos dos processos de pré-produção e auxilia na comunicação de um projeto e de suas características, portanto levando em consideração essa proposta a natureza desse projeto se encontra no âmbito prático.

Os esforços desse projeto não estão na narrativa em si, estão na construção de um mundo fictício a partir da ótica de criação de personagem, que por sua vez acaba passando pela esfera narrativa, mas engloba mais que isso constituindo um *metaprojeto*, como bem coloca André Conti Silva (2018) em sua tese de doutorado:

[O] projeto do jogo implicará na construção de um mundo, fazendo com que o designer esteja inserido em uma dimensão anterior ao gameplay e à narrativa, tendo que povoar o ambiente com elementos que permitem a análise a partir de uma, de outra ou, por que não dizer, de ambas as vertentes [...]. Ora, se sua criação pode ser um processo que precede a construção do produto narrativo, a criação de mundos ficcionais deve ser vista aqui como um metaprojeto (SILVA, 2018, p. 24).

Em um contexto geral, um metaprojeto é uma espécie de projeto, ou seja, um conjunto de estruturas ou planos que se estabelece anteriormente ao projeto do produto final, como um livro, um jogo ou uma HQ. Porém o metaprojeto abrange aspectos que passam por todos esses projetos ou conjuntos "menores", como uma estrutura definidora de

outras estruturas. Devido a isso, carrega a característica trabalhar com várias disciplinas, metodologias e processos. Especificamente em *Worldbuilding*, o metaprojeto pode abranger desde a conceitos iniciais até aspectos da materialização desses mundos, como a geopolítica, características ambientais ou culturais, mas pode abranger aspectos externos, como características do game design, quando um jogo é produto final desse universo, focando em como as estruturas narrativas e os elementos de design podem contribuir para a imersão e a experiência dentro deste. Um bom exemplo é o jogo *Loop Hero* (FOUR QUARTERS, 2021), onde a base do *gameplay* influencia diretamente em características fundamentais desse mundo, pois o jogo faz parte do gênero roguelike, onde a repetição de ciclos é parte intrínseca do gênero, a cada novo ciclo você pode acabar acumulando conhecimento, habilidades e equipamentos, para estar mais preparado no próximo e a Four Quarters tirou vantagem dessa característica do gênero como pilar principal do *worldbuilding*, onde neste universo, um ser malévolo conhecido como o Lich apagou o mundo da existência, deixando o herói preso em um ciclo de loops temporais. O objetivo do herói é reconstruir o mundo, peça por peça, enquanto luta contra monstros e enfrenta desafios para derrotar o Lich e restaurar a realidade.

1.2 O mercado dos jogos e das adaptações

Os vídeo games, nos últimos 40 anos, evoluíram muito. O que antes eram propostas simples de resolução de desafios, às vezes com pequena contextualização narrativa, que poderia ser feita através da capa dos jogos, com belas ilustrações devido à falta de capacidade computacional dos consoles para a representação visual, como *Combat* (1977) *Space Invaders* (1978), *Adventure* (1980), *Donkey Kong* (1981), *Pitfall* (1982), *Final Fantasy* (1987), das plataformas Atari 2600 originalmente lançado como *Atari Video Computer System (Atari VCS)* (1977) e o *Nintendo Entertainment System (NES)* (EUA, 1985) que foi lançado originalmente como *Nintendo Family Computer (Famicom)* (Japão, 1983) e no Brasil ficou conhecido como *Nintendinho*, atualmente se diversificam em diversas formas de experiência para diferentes públicos, como *puzzle games*, *plataforma*, *metroidvania*, *roguelike*, *graphic novel*, *RPG de ação*, *RPG de turno*, *cinematográficos de ação e aventura*, *online competitivo*, *online cooperativo* e entre outras infinidades de estilos, produzidos por estúdios independentes e também por empresas de grande porte, com orçamentos que podem superar os de grandes produções cinematográficas, tal qual *Cyberpunk 2077* que apesar do lançamento conturbado teve um custo de

desenvolvimento e marketing de 1,2 bilhões de zlotys² cerca de 316 milhões de dólares, para comparação, somando produção e marketing, Duna: parte dois um dos filmes de maior sucesso de 2024 custou cerca de 290 milhões de dólares³.

Na próxima página [...] você pode ver que o escopo do projeto foi naturalmente refletido no tamanho do seu orçamento total de 1,2 bilhões de zlotys. 55% desse valor foi gasto em custos diretos de desenvolvimento, além das despesas gerais do estúdio alocadas para este projeto. O restante é o orçamento total de marketing e comunicação, coberto tanto pela CD PROJEKT quanto por nossos parceiros de distribuição física. (KICIŃSKI, 2021, p. 02).

Os custos exorbitantes de produção e as semelhanças com estruturas mais tradicionais como a do cinema só se justificam devido à difusão dos jogos, que já fazem parte da vivência de milhões de pessoas. Como consequência dessa popularidade, muitos dos universos ficcionais criados nesse formato já estão inseridos na cultura pop e no imaginário coletivo, sendo transpostos para outras mídias.

Um exemplo recente é o caso da série *The Last of Us (2023)*, baseada no jogo homônimo. Vemos uma adaptação bastante fiel, onde acompanhamos a história de Joel e Ellie em um mundo pós-apocalíptico, tomado por “zumbis” infectados por meio de um fungo. Joel é um pai amargurado, que sofre a perda da filha que foi morta de forma injusta, não pelos infectados, mas sim por soldados no início da queda da sociedade. Ele já perdeu a esperança na humanidade e é capaz de tudo para sobreviver nesse mundo extremo. Já Ellie é uma garota inocente, que nasceu nesse mundo apocalíptico, porém, devido a um incidente, acaba descobrindo ser imune à infecção do fungo. A organização rebelde conhecida como Vaga-lumes contrata Joel, que trabalhava como contrabandista, para levar Ellie até um ponto de controle deles, ao chegarem lá, as coisas não saem como planejado e Joel assume a missão de atravessar o país para levar Ellie até um laboratório dos Vaga-lumes. Após descobrir que a menina era imune, podendo ser ela a única esperança de uma possível cura para o fungo, a história foca bastante na relação de pai e filha dos dois, que vai sendo construída aos poucos, no decorrer da série e do jogo. A

² <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2021/04/transcript-2020-results.pdf#page=2>
Acesso 29/05/2024

³ <https://variety.com/2024/film/box-office/dune-2-box-office-milestone-400-million-1235944137/> Publicado 17/03/2024 Acesso 29/05/2024

campanha finaliza de forma incrível, com impasse moral atemporal sobre a escolha final de Joel ser certa ou não.

As mudanças da adaptação se restringem a detalhes, como a infecção através dos esporos, inexistente na série, o arco narrativo dos personagens Bill e Frank, que são dois personagens secundários da trama, parceiros de contrabando de Joel, onde no show eles ganham bem mais destaque, com um arco narrativo totalmente diferente do apresentado no jogo e por fim todo o conteúdo “modificado” para adaptar a narrativa interativa do jogo em uma narrativa passiva.

Já nos casos das animações destacamos *Cyberpunk: Edgerunners* (2022), baseada no jogo *Cyberpunk 2077* (2020), e *Arcane* (2021), animação baseada no universo do jogo *League of Legends* (2009). Nos dois casos, vemos um estilo de adaptação bem diferente, que escolhe fazer uma expansão narrativa do universo apresentado nos jogos. Em *Cyberpunk: Edgerunners*, acompanhamos a história do impulsivo, porém talentoso David Martinez, que após perder tudo para uma sociedade doente, corrupta e desigual, onde os conceitos de alta tecnologia e baixa qualidade de vida são inversamente proporcionais, ele se vê sem muitas opções a não ser tornar-se um criminoso para conseguir melhores condições. Ele se une ao grupo de mercenários conhecidos como *Edgerunners*, devido a sua alta resistência a modificações corporais cibernéticas. O enredo é totalmente diferente do jogo, se passando um ano antes dos acontecimentos de *Cyberpunk 2077*. Não impacta diretamente na história do game, a não ser por pequenas menções, porém impacta profundamente a imersão de gameplay, pois os mesmo lugares mostrados na animação estão no jogo, disponíveis para serem explorados, tornando o mundo mais vivo ali dentro daquele universo. Um ano antes, aqueles personagens da animação estavam passando nos mesmos ambientes que o jogador pode passar agora.

Em *Arcane*, acompanhamos principalmente a história das duas irmãs órfãs, Violet (Vi) e Powder (Jinx). Os acontecimentos da infância moldaram quem elas seriam na vida adulta, colocando uma contra a outra em meio a uma disputa de poder e desigualdade em torno das duas cidades que no passado já foram uma só. *Piltover* é uma utopia que só é possível devido à exploração de *Zaun*, uma distopia onde praticamente não existem leis, local onde Jinx e Vi cresceram. *Arcane* toca em diversos temas e é considerada uma das melhores adaptações de videogame já feitas, porém quase tudo que vemos na série não acontece no jogo *League of Legends* por se tratar de um jogo do gênero “*multiplayer online battle arena*” ou MOBA, onde dois times de 5 jogadores se enfrentam escolhendo personagens com habilidades e características únicas. Jinx e Vi são duas dessas

personagens. Devido às características do gênero do jogo, não existe muito espaço para desenvolvimento narrativo, exceto pela descrição de cada personagem e de alguns bordões que cada um deles têm. , porém a *Riot Games (2006)*, desenvolvedora do League of Legends (LoL), através de um trabalho de *worldbuilding* ao longo dos anos criou um universo chamado *Runeterra*⁴ onde os campeões do LoL coexistem e possuem histórias acontecendo, e é em cima desse material que Arcane é baseado.

Esses são apenas alguns exemplos de muitos outros em um mercado em franca expansão. Atualmente, a indústria de jogos eletrônicos já é maior que do cinema e da música, com um valor de mercado projetado para 2024 de 282,30 bilhões de dólares (**statista**)⁵. No Brasil essa indústria ainda é pequena, com poucos estudos que mensuram estimativas do seu tamanho e influência. A maioria dos estúdios de desenvolvimento trabalha de forma independente, com orçamentos bem limitados, que dependem muito de programas de financiamento e captação de investimentos estrangeiros. Porém essa realidade tem mudado aos poucos, com um interesse maior por parte do governo em investir no mercado como, por exemplo, a aprovação no Senado do projeto de lei Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (PL 2.796/2021)⁶. Neste cenário, grandes empresas do mercado mundial estão de olho no mercado nacional, como a Epic Games, que adquiriu a AQUIRIS⁷ em 2023. Com a democratização e facilitação ao acesso a materiais de estudo online e ferramentas para o desenvolvimento de jogos, tais quais o Blender, Unreal Engine, Unity, todos gratuitos, os pequenos estúdios brasileiros seguem conseguindo maiores espaços e maior representatividade.

1.3 A pesquisa e seu contexto

Esta pesquisa se insere neste contexto, partindo de uma perspectiva acadêmica para estudar práticas de desenvolvimento e estabelecer meios de orientar e documentar o

⁴ https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/

⁵ <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide> Acesso em 27 março de 2024.

⁶

<https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/minc-celebra-aprovacao-do-marco-legal-dos-jogos-eletronicos-no-senado> Publicado em 14/03/2024 14h46. Atualizado em 14/03/2024 20h27 Acesso em 27/03/2024.

⁷ <https://news.aquiris.com.br/> Porto Alegre, 19 de abril de 2023 Acesso em 27 de março de 2024.

processo e o resultado de um exercício de *worldbuilding* focado na criação de personagens, emulando a produção de um vídeo game, a fim de ajudar a compor um referencial metodológico e prático que possa ajudar futuros pesquisadores e também novos desenvolvedores no Brasil.

De nome Trama, essa obra se passa em uma versão alternativa da cidade de Brasília, acompanhando um grupo de agentes que fazem parte de uma organização mundial secreta, conhecida como a Instituição, que está infiltrada dentro dos principais governos mundiais e é responsável por preservar as estruturas da realidade.

Estabelecer boas práticas de desenvolvimento é essencial para um bom resultado de projeto, a delimitação do problema segue como sendo uma dessas, continuando essa ideia, esse trabalho visa documentar o processo de desenvolvimento de um *pitch bible* simplificado ou *show bible* de um jogo autoral de nome Trama, o foco não está no desenvolvimento da narrativa completa do jogo ou no aprofundamento do *game design* ou *level design*, e sim estabelecer bases de construção de mundo com a construção personagens e ambientação.

O problema desse projeto se encontra na análise e resultado da relação entre *worldbuilding* e a produção de elementos narrativos, como construção de personagens, como eles interagem com o mundo a sua volta e entre si, o ambiente, a cultura, os eventos e a influência das características da mídia, como o próprio *game design* ou limitações técnicas, sendo o *pitch bible* o produto dessa construção.

Pitch bible é um termo usado para se referir a um documento que fornece uma visão geral de um projeto criativo, como uma série de televisão, um filme, uma animação e/ou um videogame, sendo mais comum em projetos audiovisuais como animações. Ele é usado para apresentar a ideia do projeto a potenciais investidores, parceiros ou clientes, ajudando a comunicar a visão do projeto de forma clara e concisa, sendo uma ferramenta importante para qualquer criador de conteúdo que esteja procurando financiamento ou parceria para seu projeto, porém, para este trabalho esse documento assume mais a função de compilar e sumarizar o material produzido para o jogo Trama.

O *pitch bible* inclui geralmente as seguintes informações: uma descrição da história ou do conceito do projeto, visão geral dos personagens e do mundo do projeto, público-alvo, plano de negócios do projeto. Costuma ter como foco a venda do projeto para possíveis investidores, por ser um documento flexível que pode ser adaptado às necessidades

específicas de cada projeto, para o presente trabalho ele assume muito mais um caráter descritivo e narrativo, de uma perspectiva mais orientada ao *worldbuilding*, personagens e identidade visual desse universo fictício, como um pequeno *artbook* para comunicar, excluindo a parte mais voltada a estratégias mercadológicas.

Não há regras específicas, acadêmicas ou formais no que tange ao formato do *pitch bible*, porém há elementos que são esperados em sua formação, como uma sinopse breve da animação; o formato e técnicas que pretende-se empregar na produção; regras e mitologia do mundo em que se passa a história; personagens principais e secundários assim como uma breve descrição de suas características e designs; descrição do arco principal da história e artes conceituais mostrando cenas e cenários planejados. (BALLARINI & FARIA, 2017, p.28)

Dadas a liberdade do formato e a intenção de apresentar o universo construído de forma mais interativa, utilizando elementos que transmitem uma história inspirado em jogos de realidade alternativa ou ARG (sigla no inglês), todos os aspectos técnicos e de manualidades, que descrevem formas de aplicação, público alvo, mercado, ou estruturas que quebrariam a imersão com narrativa, como a sinopse, foram retirados nesse primeiro momento. Neste presente projeto a proposta do *pitch bible* aqui produzido, além de ser um documento que apresenta e compila o mundo e os personagens criados é uma extensão do próprio mundo fictício em si, simulando fazer parte desse mundo criado. Essas estruturas mais técnicas ficam reservadas para um segundo momento, entendesse a importância das mesmas, porém para o foco e objetivo estabelecidos aqui elas não são necessárias.

Alternate Reality Game (ARG) ou Jogo de Realidade Alternada, são jogos que simulam uma realidade alternativa na nossa realidade, portanto o mundo do jogo interage diretamente com a realidade em si, como colocado pelo canal no youtube rentune⁸ “na maioria das vezes é uma narrativa de qualquer tipo de universo fictício que têm que interagir com nossa própria realidade que vai revelando cada vez mais sua história enquanto você toma decisões jogando”. Nesse tipo de jogo a gameplay é caracterizado principalmente pela resolução de enigmas, que dão pistas ou dicas que levam a outros enigmas, mensagens escondidas ou partes de uma resposta, utilizado de sites pela internet, imagens ou áudios alterados, diferentes cifras de criptografia, itens escondidos através do mundo, podem existir ARGs sem resolução de enigmas, focados apenas em

⁸ ARG: O que realmente é (https://www.youtube.com/watch?v=c_HKs4kEaol)

transmitir uma história, como é o caso do *TheSunVanished*, sendo a simulação de realidade o elemento definidor do gênero. A intenção é parecer algo real, que faz parte do nosso mundo, instigando os jogadores com a sensação que eles estão descobrindo algum segredo que estava escondido. ARGs podem ser extremamente complexos e exigirem um trabalho de comunidade para se resolver os enigmas e encontrar as pistas, que como mencionado anteriormente, podem estar espalhadas por locais diferentes do mundo.

O *Pitch Bible* aqui proposto não chega a ser um ARG, apenas pega elementos emprestados do gênero para apresentar o mundo fictício criado, simulando uma realidade, através dos materiais escolhidos para a confecção do mesmo e da estrutura e organização do documento, que simulam documentos de uma organização secreta.

1.4 Objetivos

Esse trabalho de conclusão de curso tem como objetivo geral no campo de *character design*, *concept design* e *worldbuilding* criar parâmetros que orientem a produção de 4 personagens, 3 humanos e 1 uma criatura e elementos-base que identifique o mundo, sendo que esta documentação será compilada em um documento com elementos narrativos para apresentação (*pitch bible*).

1.5 Objetivos específicos

- Definição de características de enredo onde personagens e cenários serão inseridos.
- Levantamento de ferramentas de renderização e definição das características estéticas do produto, definindo os aspectos gerais da direção de arte.
- Levantamento de restrições de representação e ordenamento de requisitos para concepts 2D.
- Criação de personagens pautada em associação de conceitos e implementação de representações considerando as restrições e os requisitos do projeto.

1.6 Metodologia

Este projeto não tem como foco entrar nas características de enredo de forma aprofundada, porém para a construção de mundo desse universo ficcional precisamos estabelecer algumas bases que entram no âmbito narrativo. Utilizando da metodologia proposta por André Conti Silva (2018) em sua tese, para desenvolvimento de worldbuilding. A partir de um processo guiado por instâncias, que resulta na elaboração das premissas Iniciais, com a definição de “entes de mundo” (SILVA, 2018, p. 83), que são os elementos-base essenciais na construção de mundos ficcionais. Esses podem ter diversas naturezas e são classificados em diferentes dimensões, que englobam aspectos físicos, sociais, políticos, tecnológicos e religiosos, conforme descrito no framework proposto por Silva (2018, p. 208).

1. **Espaço Físico:** inclui elementos naturais como leis da física, relevo, clima, hidrografia, fauna, flora e biologia dos seres.
2. **Sociedade:** envolve organização social, costumes, cultura, valores morais, tradições, raças ou grupos de sujeitos.
3. **Política:** abrange estrutura, disputas, influência e economia.
4. **Tecnologia:** refere-se ao paradigma científico e tecnológico, tipologia de transportes, moradias, energias, armamentos e tecnologias de comunicação e informação.
5. **Religião:** engloba crenças, dogmas, cosmologia e papel divino.

O desenvolvimento de mundos ficcionais é organizado em diferentes etapas, chamadas de instâncias (SILVA, 2018, p. 204). Nas palavras do autor:

Reforça-se aqui a opção pela nomenclatura de “instância” ao invés de “fase” pela já referenciada necessidade de não-linearidade no modelo: enquanto “fase” está associado à um contínuo de superação de etapas, pensando em instâncias o projetista pode alternar entre elas, reforçando a ideia de iteração percebida na observação anterior. (SILVA, 2018, p.205)

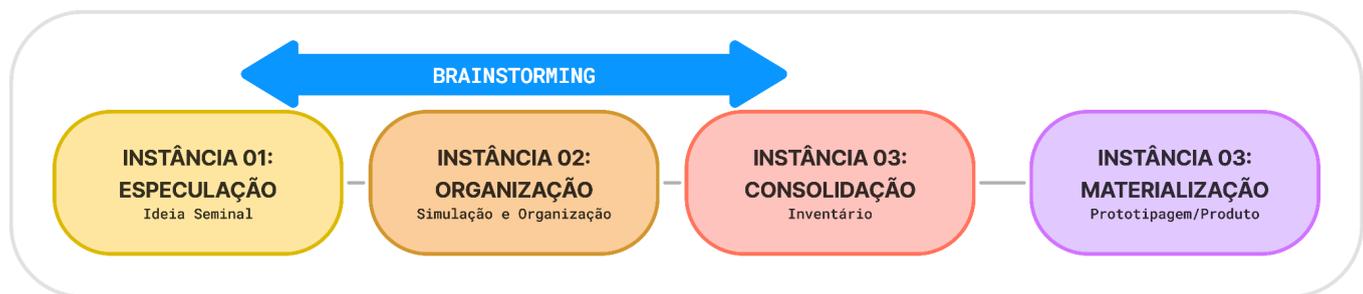
Isso significa que a metodologia não necessariamente segue uma sequência linear rígida. Devido ao escopo desse projeto, a instância de Materialização tem como produto o pitch bible com elementos narrativos, que reúne todo o material em sua versão mais finalizada, produzido no processo entre as instâncias, materializando de forma organizada em um produto físico os elementos que compõem o mundo em uma estrutura narrativa que engaja a leitura e enriquece o mundo. As instâncias são fundamentais para

estruturar o modelo de criação e são identificadas pelas suas características e objetivos específicos, sendo elas:

1. **Especulação:** Nesta fase, ocorre a geração de ideias por meio de *brainstorming*, pequenas narrativas, pesquisas de imagens e ilustrações de rascunho. O objetivo é compartilhar ideias iniciais e identificar uma ideia seminal que motive o grupo.
 - a. *Objetivo:* Debates estilo *brainstorming* para levantar ideias iniciais.
 - b. *Ferramentas:* Narrativas curtas, pesquisas de imagens, ilustrações de rascunho (roughs ou croquis).
2. **Organização:** Esta fase envolve a simulação de comportamentos das personagens e a organização das ideias coletadas na fase de especulação. Há uma tentativa de estabelecer uma visão mais clara e organizada do mundo ficcional.
 - a. *Objetivo:* Organização das ideias desenvolvidas na fase de especulação.
 - b. *Ferramentas:* Fichas de personagens, fichas de elementos constitutivos do mundo, moodboards.
3. **Consolidação:** Aqui, as ideias e visões do mundo são solidificadas em um cenário mais definido. O foco é a criação de um conceito sólido de projeto que possa ser prototipado.
 - a. *Objetivo:* Intensificação do processo iniciado com a construção das personagens e organização do inventário do mundo.
 - b. *Ferramentas:* Compêndio de documentos (bíblia do mundo ficcional ou nesse caso o pitch bible).
4. **Materialização:** A fase final, onde o protótipo do mundo ficcional é desenvolvido. As discussões nesta fase giram em torno dos custos de produção e da viabilidade de materializar os elementos imaginados anteriormente.
 - a. *Objetivo:* Prototipagem do mundo ficcional.
 - b. *Ferramentas:* Prototipagem de jogos, construção de cenários.

Observando essa relação de interação não linear entre as instâncias de forma visual, chegamos a esse diagrama, onde nas 3 primeiras instâncias o fluxo é mais livre e cíclico de acordo com as necessidades do projeto, para refinamento de ideias e a última é transposição dos trabalhos anteriores em um protótipo ou produto palpável.

Imagem 01 - Diagrama das Instâncias de Desenvolvimento Simplificado



A metodologia de criação de mundos proposta por SILVA, tem como um dos elementos centrais os personagens que habitam esse mundo e como eles interagem com ele, a partir dessa relação estabelecer de forma natural os entes ou, como ele também descreve, o inventário do mundo. Isto posto, significa que a criação de personagens é parte essencial da metodologia, englobando o processo criativo dos mesmos dentro das instâncias propostas.

[...]camada 2. Isso é feito já com a inclusão de personagens, ao passo que elas fazem a ponte entre a camada 1 e a camada 2. Por este motivo, as primeiras demandas do metaprojeto para todos os grupos eram: uma narrativa curta que descrevesse o mundo e, pelo menos, a personagem protagonista da história.

A construção das pequenas narrativas, sua posterior leitura e análise tendem a viabilizar para o grupo de projetistas uma forma bastante natural de identificação dos primeiros entes importantes para o mundo ficcional. (SILVA, 2018, p.205)

Direção de arte para o jogo, terá sua definição guiada com base em 3 aspectos, análise e referência de semelhantes que me inspiraram no desenvolvimento desse projeto, análise de possíveis limitações técnicas e de escopo que existem no desenvolvimento de jogos no mercado nacional que afetam diretamente nas escolhas criativas e por último escolhas baseadas em vivências, gostos e limitações pessoais.

Para o levantamento das ferramentas de produção a serem utilizadas no desenvolvimento do projetor, como ferramentas de pintura digital e de apoio à produção, serão levados em conta os seguintes parâmetros, análise das principais ferramentas utilizadas no mercado, entre essas as mais acessíveis ou que possuem licenças gratuitas, curva de aprendizado das ferramentas, disponibilidade de conteúdo

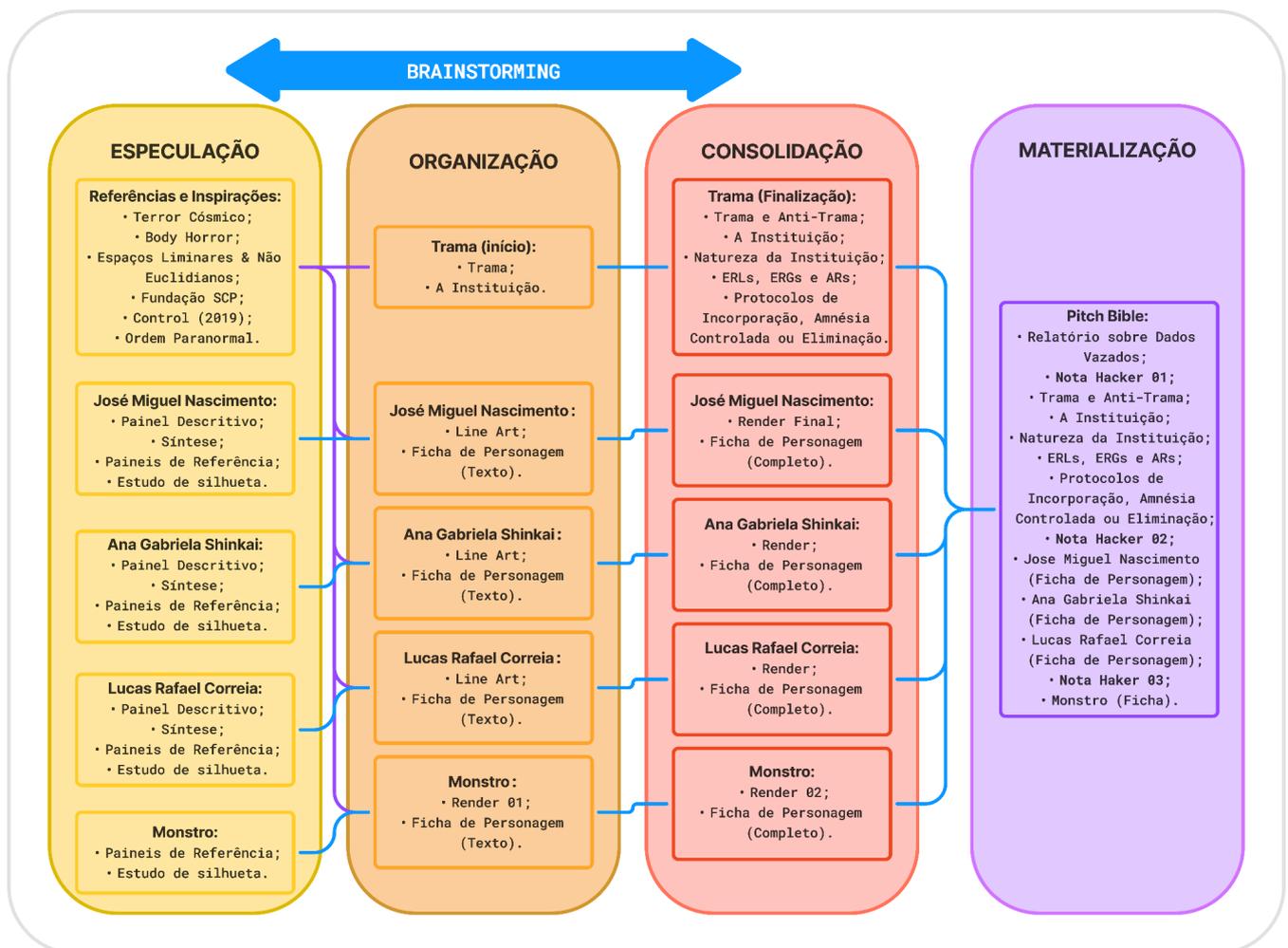
educacional ofertado online de forma gratuita sobre tais ferramentas e por último necessidades emergentes do projeto que não estavam mapeadas desde o princípio.

O levantamento de restrições de representação e ordenamento de requisitos para *concepts 2D*, ocorreu a partir de uma reflexão das minhas próprias limitações pessoais como traço, estilo, tempo disponível e experiência, como também seguindo as instâncias de produção descritas pela metodologia.

2. DESENVOLVIMENTO

Com finalidade de auxiliar no entendimento do fluxo de trabalho desenvolvido, guiado pela metodologia, abaixo segue o diagrama detalhado das instâncias de desenvolvimento e a relação do material produzido durante esse processo, onde a nomenclatura dos itens listados, segue a dos próximos tópicos nesta seção do trabalho dedicado ao relato do processo de desenvolvimento.

Imagem 02 - Diagrama das Instâncias de Desenvolvimento Completo



Devido ao objetivo estabelecido para esse trabalho, algumas adaptações foram feitas na alocação dos itens listados dentro do processo de desenvolvimento pelas instâncias, como a inserção dos itens relacionados a produção dos *character design*, a finalização da ficha dos personagens na instância de Consolidação e o *pitch bible* sendo a realização e o produto de todo o projeto, na instância de Materialização.

2.1 Levantamento dos Softwares

Para o levantamento dos softwares a serem utilizados, inicialmente foram divididas as principais necessidades relacionadas a elas quanto à produção do trabalho, sendo elas, produção de rascunho e pintura digital 2D e um agregador de anotações, foram levados em consideração os seguintes parâmetros, modelo de monetização, curva de aprendizado, familiaridade com a ferramenta, acesso, capacidade de trabalho conjunto e portabilidade.

Rascunho e pintura Digital 2D:

Dentre as principais ferramentas do mercado para desenhos e pinturas digitais temos o *Adobe Photoshop*, *Clip Studio Paint*, *Paint Tool SAI*, *Krita* e o *Procreate*.

Photoshop, possui como modelo de monetização via assinatura mensal, o que é um lado negativo pois não será possível possuir a sua cópia de software, enquanto você quiser usar você precisa assinar, curva de aprendizado é longa por não ser um software apenas para essa necessidade em específico, mas é o padrão da indústria a vários anos, o que o leva a possuir a maior quantidade de conteúdo online para aprendizado, pessoalmente é o aplicativo que possuo mais familiaridade por já trabalhar e estudar com ele há anos. Atualmente não possui opção de trabalho conjunto simultâneo, mas possui um certo nível de portabilidade dos arquivos caso você faça o upload pelo drive da adobe, por fim eu já tenho acesso a essa ferramenta de forma oficial.

Clip Studio Paint, possui dois modelos de monetização, por assinatura e por compra única, apenas o modelo por assinatura dá acesso a versão portátil de iPad do aplicativo, a curva de aprendizado é moderada e simples para quem já trabalha com softwares assim, possui bastante conteúdo online, para essa função é um dos maiores concorrentes do photoshop, sem familiaridade com a ferramenta, na versão mais cara e com mais recursos, existe a função de trabalho em conjunto, para quem escolhe o fazer a assinatura utilizando pelo ipad a portabilidade é total e sem acesso prévio ao aplicativo.

Paint Tool SAI, monetiza através modelo de compra única após um teste gratuito de 31 dias, seu pagamento é apenas por moeda estrangeira o que deixa o software bem caro. A curva de aprendizado é semelhante a do Clip Studio, possui pouco conteúdo online em português, parece ser um software mais focado no mercado japonês, sem familiaridade

com a ferramenta, não possui recursos de trabalho em equipe, uso apenas via desktop e sem acesso prévio a ferramenta.

Krita, software de código aberto, totalmente gratuito, monetiza apenas através de doações, aplicativo com menos funções, portanto curva de aprendizado é bem tranquila, principalmente para quem já tem experiência em softwares do mesmo gênero, pode deixar a desejar com a falta de algum recurso, possui razoavelmente conteúdo online por ser um produto bem mais acessível, não possui uma versão mobile nem recursos avançados de trabalho em equipe, mas é uma boa alternativa por não ter barreiras de acesso.

Procreate, monetização através da compra única com cobertura a atualizações futuras, é totalmente focado apenas em ilustrações digitais, portanto não tem funções em excesso, garantindo uma curva de aprendizado suave, mas não possui recursos de trabalho em equipe. Bastante conteúdo online para estudo, pois atualmente é um dos softwares mobile referência para trabalhos de ilustração, porém é exclusivo dos ipads apple, o que no brasil é um problema de acessibilidade. Após o Photoshop, é o aplicativo com que tenho maior familiaridade e já tenho acesso ao software.

Após este levantamento e considerando as características apresentadas, o software escolhido para a produção de qualquer material de representação 2D através de desenhos ou ilustrações digitais foi o Procreate, primeiramente por ser a opção mais flexível em relação a mobilidade, o que possibilita acessar os arquivos a qualquer momento, pela característica natural da plataforma por onde o software é utilizado, que permite o uso mais orgânico, próximo a experiência de usar papel e caneta e por fim a usabilidade simples e intuitiva que permite o domínio da ferramenta em pouco tempo de uso.

Agregador de Anotações:

As principais alternativas do mercado para essa função são o Evernote, OneNote, Notion e Obsidian.

Evernote, é provavelmente um dos mais antigos dessa lista sendo bastante conhecido, monetiza através de modelo de assinatura, existe um plano gratuito, porém ele é muito limitado, já a curva de aprendizado parece ser bem simples, pois o aplicativo entrega muita coisa pronta em sua interface sem muita maleabilidade, sem familiaridade com a

ferramenta e sem acesso prévio, ferramentas nativas de trabalho em equipe e tudo fica salvo online sendo acessível de qualquer lugar pelos aplicativos móveis.

OneNote, aplicativo agregador de notas padrão da microsoft, possui uma versão totalmente gratuita, mas também vem embutido na assinatura do pacote office da microsoft, seguindo o padrão do Evernote, possui uma curva de aprendizado bem simples, por ter uma interface desenhada de forma mais rígida. Tenho familiaridade prévia básica com a ferramenta, que foi utilizada em poucas ocasiões. Igualmente a ferramenta anterior foi projetada para suportar trabalho em equipes e notas ficam salvas online.

Notion, aos poucos está se tornando o padrão em várias equipes de trabalho, possui como método de monetização uma assinatura, porém possui uma versão gratuita que é bem completa. A curva de aprendizado é um pouco mais complexa, pois a interface é bem minimalista e muito maleável, variando muito dependendo da forma como for trabalhar com ele, inicialmente parece um quadro em braco onde você não sabe bem pra onde ir, possuo familiaridade prévia com a ferramenta. É totalmente portátil, as notas são salvas online, o que permite ter acesso a elas a qualquer momento e também integra ferramentas de trabalho em equipe.

Obsidian, conhecido como segundo cérebro por ter uma ferramenta de visualização da construção de ideias e pensamentos através das notas, para uso pessoal é totalmente gratuito ao custo de ser totalmente offline, suas notas ficam salvas localmente, sendo necessário o uso de ferramentas externas como o drive para ter acesso às notas em outros dispositivos de forma simultânea, devido a isso também não possui ferramentas de trabalho em equipe. Sua monetização vem através de uma assinatura para versão comercial ou a de complementos, como o que traz a função de sincronização automática das notas entre seus dispositivos, porém as assinaturas são em dólares americanos o que dificulta o acesso no Brasil. Já possuía familiaridade com a ferramenta anteriormente.

Após esse levantamento, inicialmente a ferramenta adotada havia sido o Obsidian, pois apesar das várias desvantagens, a proposta de ajudar a estruturar e organizar as ideias e pensamentos foram o principal atrativo, porém no decorrer do projeto foi se demonstrando uma desvantagem muito grande não ter acesso às notas de forma natural em qualquer dispositivo, tanto para visualizar quanto para editar, o que levou a mudança

para o Notion, que pode ser utilizado de forma muito parecida ao Obsidian, mas com acesso as anotações de qualquer aparelho com acesso a internet.

2.2 Referências e Inspirações:

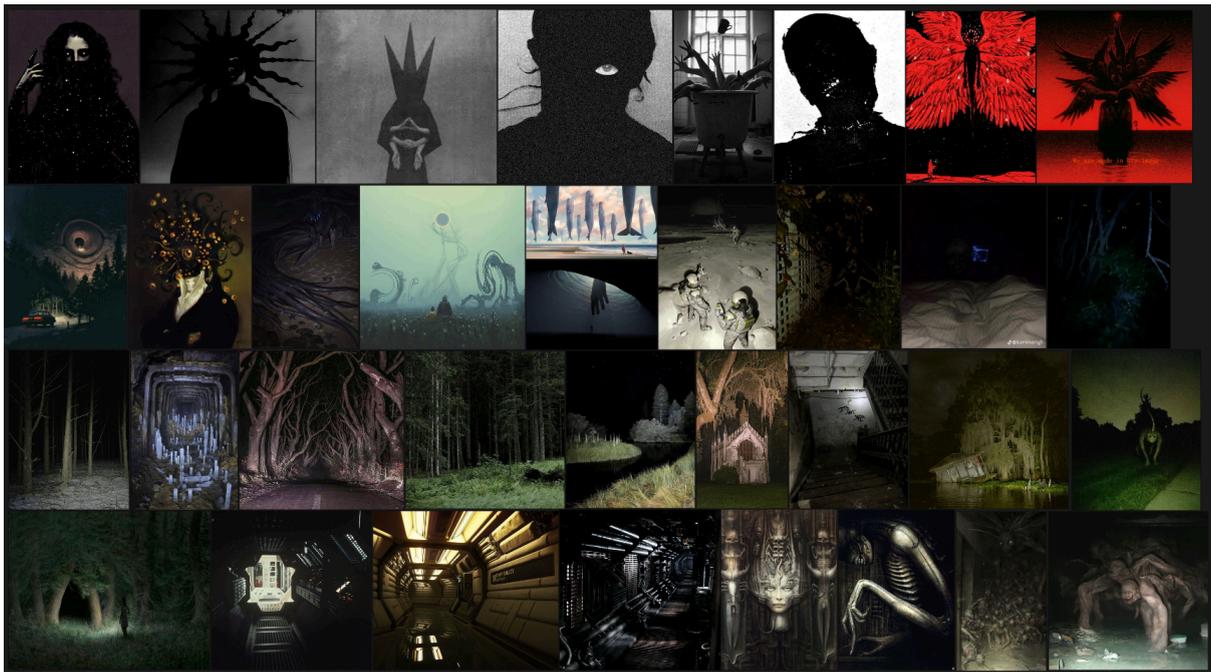
Pesquisa de referências, inspirações, temas e conceitos que guiaram na definição de elementos, estruturas básicas e na direção de arte do mundo fictício, influenciado em todos os aspectos do projeto, a *sopa primordial* que deu surgimento às ideias seminais.

O Terror Cósmico:

Terror cósmico, conceito primeiramente estabelecido por H.P. Lovecraft em suas obras, também conhecido como horror cósmico, é um subgênero do horror que explora o medo do desconhecido e a insignificância do ser humano diante de um universo vasto e incompreensível. Diferentemente do terror tradicional, que se concentra em ameaças tangíveis como monstros ou assassinos, o terror cósmico foca em forças e entidades superiores e indiferentes à humanidade. O terror cósmico cria uma atmosfera de pessimismo e desespero, onde a própria realidade é questionada, e a simples tentativa de compreender essas entidades pode levar à loucura. Trama se inspira muito nesse subgênero na construção de mundo, o desconhecido interagindo diretamente com a realidade, mudando e moldando-a de forma imprevisível e incompreensível.

O subgênero em si é bem desafiador de se representar visualmente devido sua própria natureza, inimaginável e desconhecida, a solução que alguns autores encontram é utilizar o terror cósmico na construção principalmente da atmosfera e narrativa, mas utiliza de características de outros subgêneros no terror mais gráficas para representação de entidades ou criaturas.

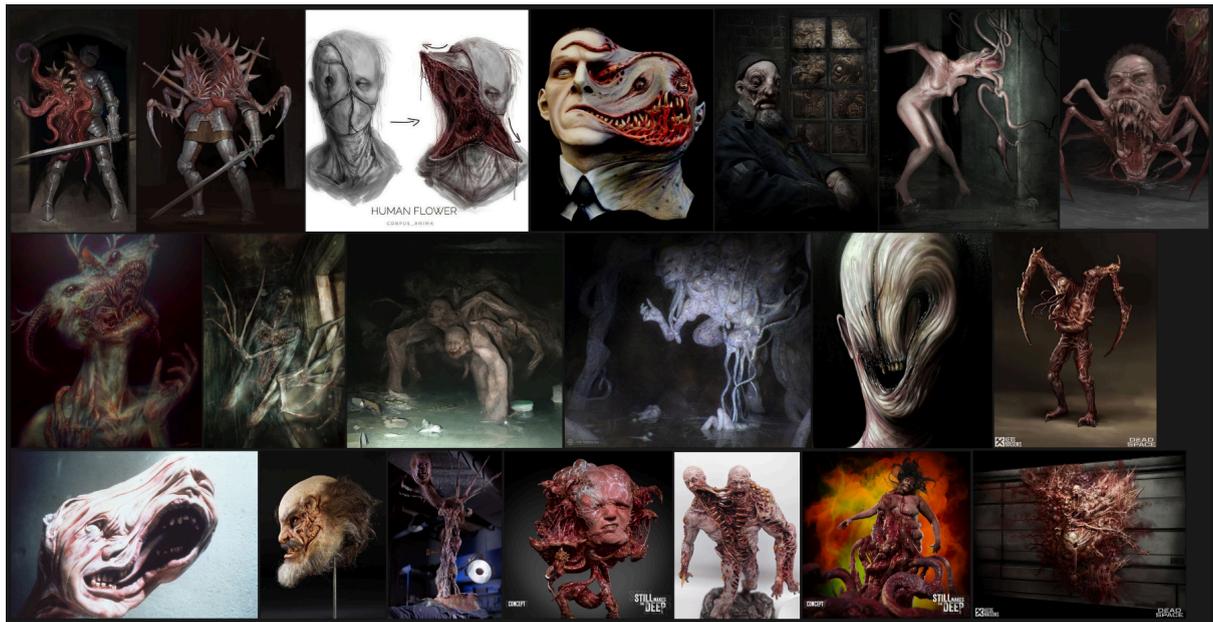
Imagem 03 - Quadro de Referência (Horror Cósmico):



Body Horror:

Outro subgênero do terror que inspira Trama e aparece constantemente acompanhado ao terror cósmico é o Body Horror ou terror corporal. Se concentra no medo e no desconforto gerados por distorções, mutações ou transformações grotescas do corpo humano. O horror vem do impacto visual e psicológico causado pela violação dos limites corporais e da identidade física. O Body Horror é perturbador não apenas pelo que mostra, mas pelo que insinua sobre a fragilidade do corpo humano e a potencial alienação da mente. Ele evoca o medo do desconhecido dentro de nós mesmos e a sensação de que nosso próprio corpo pode se tornar estranho, incontrolável ou até mesmo hostil. Devido a essas características é o subgênero que casa perfeitamente com o horror cósmico. Alguns exemplos de produções que combinam os dois subgêneros, Enigma de Outro Mundo (*The Thing*, 1982), *Dead Space* (2008) e mais recentemente *Still Wakes the Deep* (2024).

Imagem 04 - Quadro de Referência (Body Horror):



Espaços Liminares e Não Euclidianos:

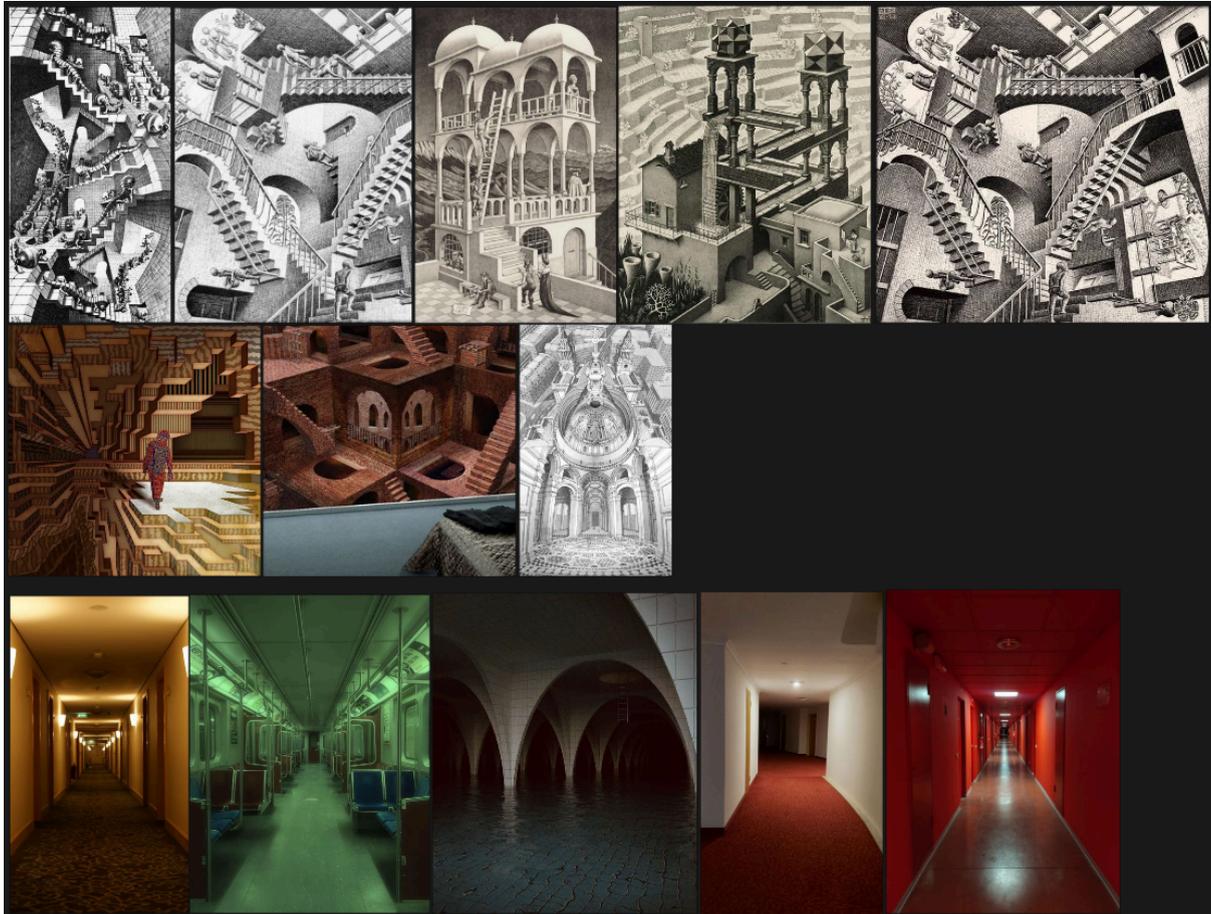
Um espaço não euclidiano é um conceito da matemática e da geometria que descreve um tipo de espaço onde as leis tradicionais da geometria euclidiana, a geometria convencional, não se aplicam. A geometria euclidiana, desenvolvida pelo matemático grego Euclides, é baseada em cinco postulados, sendo o mais famoso o quinto postulado, o qual afirma que apenas uma única paralela pode ser traçada por um ponto fora de uma linha dada anteriormente.

Já espaços liminares são locais que evocam uma sensação de transição, incompletude ou estar entre estados. O termo "liminar" vem do latim *limen*, que significa "limiar" ou "fronteira". Esses espaços estão associados a momentos ou locais de transição, onde algo está em um estado de mudança ou entre dois estados diferentes, tanto física quanto metaforicamente. Podem evocar um sentimento de desconforto, nostalgia, ou até mesmo inquietação. Eles estão frequentemente associados a um estado de "entre," como entre o dia e a noite, entre estar acordado e dormir, ou entre uma fase da vida e outra. Esse sentimento de incerteza ou transitoriedade é central ao conceito. Pode ressaltar o desconforto ao desconhecido.

Esses dois tipos de conceito relacionados ao espaço são referências visuais e conceituais essenciais para as interações com "Eventos de Ruptura Limitada ou Geral",

eventos esses que são elementos-base do mundo de TRAMA, que serão melhor trabalhados e descritos em tópicos mais à frente.

Imagem 05 - Quadro de Referência (Espaços Liminares e Não Euclidianos):



Fundação SCP:

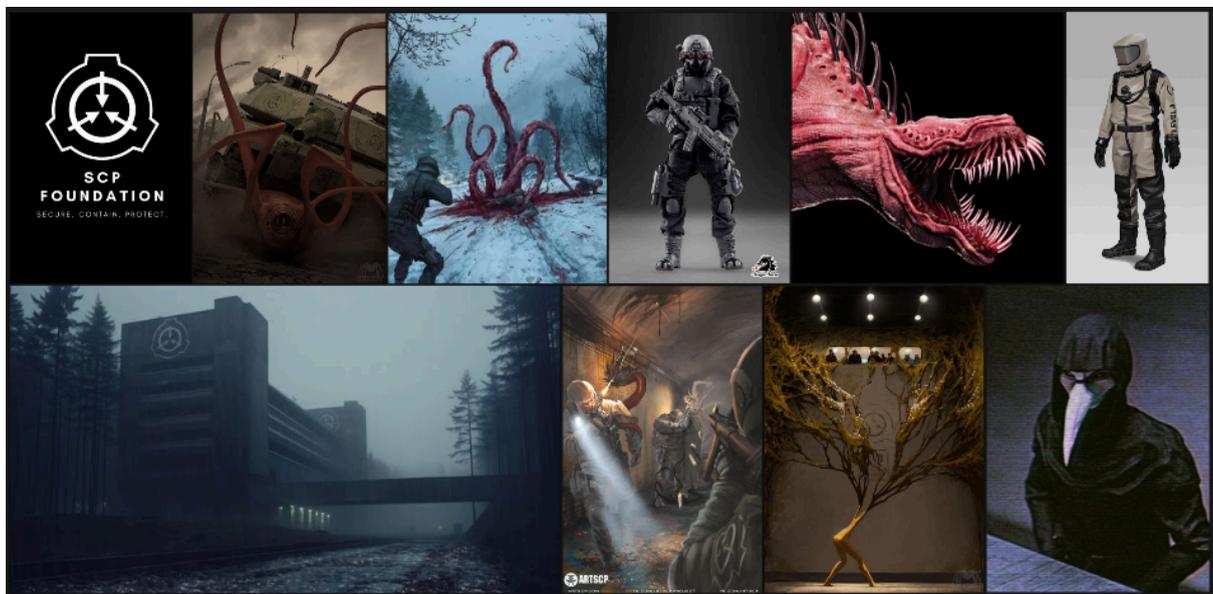
SCP é um acrônimo para "*Secure, Contain, Protect*" (em português, "Segurar, Conter, Proteger") e refere-se a uma extensa coleção de histórias de ficção colaborativa, escritas pela comunidade de SCP, compondo o que é conhecido dentro da comunidade como *SCP Foundation* (Fundação SCP). A Fundação SCP é uma organização fictícia que se dedica a proteger a humanidade de objetos, entidades ou fenômenos anômalos, que desafiam as leis da natureza e que representam uma ameaça à segurança mundial. Sendo assim, a Fundação SCP pode ser considerada um projeto coletivo de *worldbuilding*, de características colaborativas e escopo internacional, constituindo uma plataforma para criação de várias obras em diferentes formatos, que se passam neste mundo fictício, como jogos, livros, contos, quadrinhos, entre outros.

O conceito da Fundação SCP começou em 2007, no fórum "4chan", e desde então evoluiu para uma vasta comunidade online com seu próprio site (<https://scp-wiki.wikidot.com/>), onde os usuários podem criar e compartilhar novos SCPs, bem como expandir a mitologia da Fundação.

A natureza colaborativa e o formato aberto permitiram que a Fundação SCP se tornasse uma rica e expansiva coleção de ficção de horror, ficção científica e mistério. A comunidade é organizada, com regras estritas de escrita e moderação, implementadas para garantir a qualidade e a coerência do conteúdo, instância organizacional que atua na dimensão do metaprojeto, garantindo estabilidade ao sistema.

Neste projeto, a Fundação SCP é uma das grandes referências em relação à estrutura do mundo, possuindo muitas semelhanças. Entretanto, possui um foco muito maior nos artefatos chamados de SCPs. É através dos documentos, que os descrevem e classificam, que grande parte das narrativas e construção de mundo são feitas, esses documentos são criados pela comunidade e constantemente são atualizados com novos anexos com mais relatos relacionados. Em Trama o foco é o grupo de ação dos protagonistas idealizados para um jogo.

Imagem 06 - Quadro de Referências (Fundação SCP):



Control (2019):

Control é um jogo de ação e aventura desenvolvido pela Remedy Entertainment e publicado pela 505 Games. A história gira em torno de Jesse Faden, uma jovem que chega ao misterioso "*Federal Bureau of Control*"- FBC (Departamento Federal de Controle), um edifício governamental oculto conhecido como "A Casa Mais Antiga". Jesse está em busca de respostas sobre o desaparecimento de seu irmão, Dylan, mas ao chegar na FBC acaba se tornando a nova Diretora do Departamento, após uma série de eventos estranhos. Ao explorar a Casa Mais Antiga, Jesse descobre que a agência está sob ataque de uma força sobrenatural conhecida como "*Hiss*" (Ruído), que está corrompendo e distorcendo a realidade. Armada com uma arma de serviço (um objeto de poder) que muda de forma e poderes sobrenaturais adquiridos ao tomar posse de mais objetos de poder, Jesse deve lutar contra o Ruído enquanto desvenda os segredos do FBC e de sua própria conexão com os fenômenos paranormais que estão ocorrendo.

O Departamento Federal de Controle é uma agência governamental secreta dedicada a investigar, estudar e conter fenômenos paranormais e objetos de poder que desafiam as leis da realidade. A sede do FBC, conhecida como Casa Mais Antiga, é um edifício com características arquitetônicas brutalistas, que apesar da aparência externa de concreto maciço não pode ser visto normalmente por pessoas comuns a não ser que elas já estejam procurando-o, não obedece às regras normais de espaço e tempo, mudando constantemente sua estrutura e ocultando segredos e mistérios.

O FBC monitora eventos paranormais em todo o mundo e trabalha para conter qualquer fenômeno que possa representar uma ameaça à humanidade. Eles armazenam esses objetos e fenômenos dentro da Casa Mais Antiga. Além de conter essas anomalias, o FBC também as estuda, tentando entender como e por que elas existem, e quais os seus impactos na realidade. Quando ocorrem surtos de atividades paranormais, como a invasão do Hiss, o FBC é responsável por gerenciar e neutralizar essas ameaças.

Dentro do jogo, o FBC é retratado como uma organização poderosa, mas misteriosa e cheia de segredos, que manipula forças além da compreensão humana para manter a ordem no mundo, mesmo que isso signifique operar nas sombras e usar métodos altamente questionáveis.

A segunda referência de estrutura de mundo neste trabalho é o mundo que a *Remedy* construiu para o jogo *Control* (2019), adicionando o conceito do poder do coletivo de

influenciar no surgimento de uma atividade paranormal ou surgimento de objetos de poder.

Imagem 07 - Quadro de Referências (Control):



Ordem Paranormal:

Ordem Paranormal é uma franquia brasileira de terror e mistério criada pelo Streamer e YouTuber, Rafael Lange, mais conhecido como “Cellbit”. Originalmente lançada como uma série de RPG de mesa em um cenário original, transmitida ao vivo na plataforma Twitch, Ordem Paranormal rapidamente se tornou um fenômeno cultural, ganhando uma base de fãs dedicada e se expandindo para outras mídias, incluindo quadrinhos, jogos, e projetos audiovisuais. Explora temas de horror cósmico, ocultismo, e conspirações, muitas vezes envolvendo dilemas morais e o impacto psicológico de lidar com o sobrenatural. A série é influenciada por obras de horror clássico e moderno, além de mitologias diversas, que enriquecem a narrativa.

A história de Ordem Paranormal se passa em um mundo onde o sobrenatural é real, e forças malignas além da compreensão humana ameaçam a humanidade. Para combater essas ameaças, foi criada a Ordo Realitas, uma organização secreta que investiga, combate e contém fenômenos paranormais. A Ordo Realitas atua nas sombras, muitas vezes à margem da lei, para proteger o mundo de entidades perigosas, cultos sombrios e conspirações ocultas.

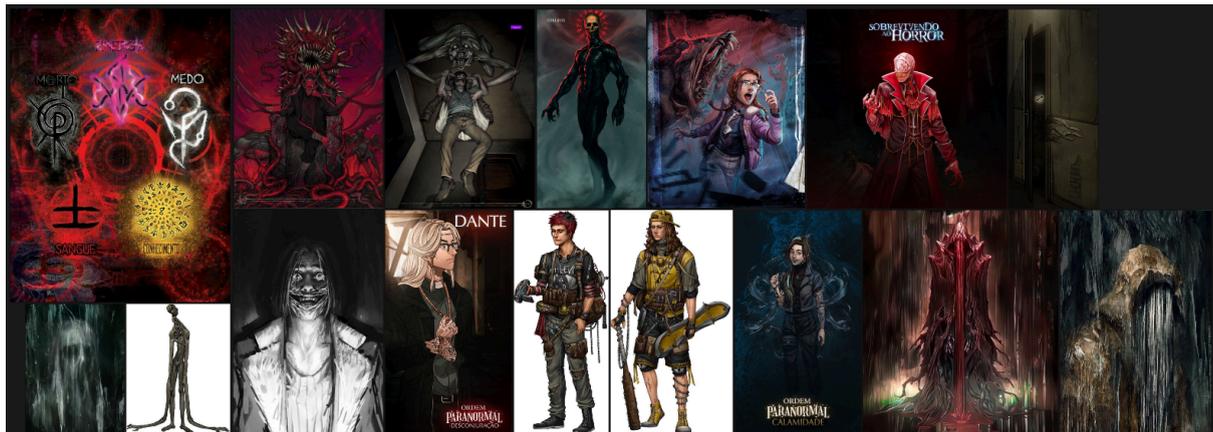
Ordo Realitas é o coração da narrativa de Ordem Paranormal. A organização funciona de maneira semelhante a outras agências fictícias de controle paranormal, como o Federal Bureau of Control (FBC) em Control ou a Fundação SCP. No entanto, a Ordo Realitas tem suas características únicas e mitologia própria.

As principais funções da Ordo Realitas são investigar e neutralizar ameaças sobrenaturais. Isso inclui lidar com criaturas, fantasmas, demônios e outras entidades paranormais que colocam em risco a segurança das pessoas. É composta por agentes altamente treinados, cada um com habilidades específicas que os ajudam a lidar com o sobrenatural. Alguns agentes possuem habilidades paranormais próprias, que são essenciais para enfrentar as ameaças que a organização encontra. Mantém suas operações em segredo, evitando que o público em geral descubra a existência do sobrenatural. Eles também lidam com o encobrimento de eventos paranormais para manter a estabilidade social.

Além das campanhas de RPG, Ordem Paranormal se expandiu para outras mídias. Houve lançamentos de quadrinhos, que recontam as histórias vividas durante as campanhas de RPG com novos detalhes e está em desenvolvimento um jogo eletrônico, *Ordem Paranormal: Enigma do Medo*, que aprofunda ainda mais o universo criado por Cellbit.

Ordem Paranormal é mais uma referência de worldbuilding para esse projeto, se destaca pela quantidade de monstros, entidades e criaturas diferentes existentes nesse cenário, o “Outro Lado”, que dá origem a grande parte dessas criaturas, é uma dimensão ou realidade alternativa que coexiste com o mundo físico, mas que é fundamentalmente diferente e muitas vezes perigosa para os seres humanos, os 5 signos que regem esse universo, é através deles principalmente que os personagens interagem com o Outro Lado, sendo eles: Energia, Morte, Sangue, Conhecimento, Medo. Por último, outro destaque é a diversidade de agentes, por terem sido criados pelos jogadores, cada um contribuiu um pouco com sua visão, gerando personagens ricos, com origem, raça, sexo e sexualidade diversas.

Imagem 08 - Quadro de Referências (Ordem Paranormal):



2.3 TRAMA: Mundo

Trama e Anti-Trama:

Trama na língua portuguesa possui diversos significados, mas aqui faz referência a trama de tecidos, que define a estrutura do tecido, alusão ao tecido do espaço tempo, que é basicamente a realidade, portanto, Trama é o nome que a Instituição dá ao tecido da realidade, e é o que dá nome a esse cenário desenvolvido neste projeto. No mundo de Trama o universo é composto de campos, esses são como fios que vibram, essa vibração dos campos definem as leis e aspectos da realidade, porém existe um universo externo a esse, fora da descrição dos campos, onde as leis da física e características da realidade não se aplicam ao mesmo. Esse universo externo já foi chamado por vários nomes: o além, inferno, sheol, Sib'albh'a, Submundo, Niflheim, entre outros. A Instituição porém o chama apenas de Anti-Trama (AT), pois ao interagir diretamente com a Trama é gerado uma desordem da mesma e dependendo da intensidade do evento essa desordem se torna uma ruptura no espaço tempo, dentro dessas rupturas a realidade age de forma imprevisível, a composição física e química de objetos e seres vivos podem se alterar, manifestações físicas de entidades e da própria Anti-Trama podem acontecer e a simples tentativa de compreensão ou interação com esses eventos podem levar a loucura ou a morte, com exceção a algumas pessoas que parecem ter resistência.

A Anti-Trama quase não interage diretamente com a Trama, sendo quase impossível sua detecção normalmente, sendo possível sua detecção apenas com aparelhos especiais, feitos com uma espécie de artefato de ruptura metálico inofensivo chamado de ferronite, esse aparelhos são conhecidos como detectores de ferronite, porém por algum motivo

ainda não conhecido à mente humana parece interagir com Anti-Trama, pois emoções e sensações negativas como medo, angústia, raiva, dor, aflição e ansiedade, funcionam como catalisadores de AT, podendo ocasionar em eventos de ruptura, o que é no mínimo curioso e também perigoso, pois dessa forma existe a possibilidade de rupturas serem causadas intencionalmente.

Grupos ocultistas ao redor do mundo têm tentado interagir com a Anti-Trama de formas diferentes ao longo dos séculos, muitos deles acreditando ser um plano superior onde existem entidades divinas, com alguns até já tentando invocar essas entidades, sendo eles grandes responsáveis pelos maiores eventos de ruptura já registrados, portanto são grupos perigosos que botam o universo em risco e a Instituição age contra a maioria deles.

A Instituição:

Organização mundial com ramificações dentro dos maiores e mais importantes governos do mundo. Devido à natureza da Instituição ela deve se manter fora do conhecimento da população no geral. Até mesmo os grandes líderes não devem saber da sua existência e de sua presença dentro de seus respectivos governos, pois os governos mudam e a Instituição deve se manter constante. Caso a existência da Instituição, suas atividades e/ou sua função se tornem conhecidas por algum indivíduo ou grupo não autorizado, isso significa que a Instituição falhou e todos os esforços devem se concentrar em corrigir essa falha seja por *incorporação*, *amnésia controlada* ou *eliminação*, seguindo seus respectivos protocolos. O mesmo se aplica para possíveis indivíduos que tenham entrado em contato direto com *Eventos de Ruptura Limitada (ERL)* ou *Eventos de Ruptura Geral (ERG)* ou *Artefatos de Ruptura (AR)*.

Para manter o anonimato e a segurança dos agentes, a Instituição trabalha com grupos de ação e zonas de interação. Todos os agentes da organização recebem uma nova identidade (ID) e um código de registro. Dentro do seu grupo de ação, todos os agentes se conhecem visualmente, porém só podem se identificar com suas novas IDs. Essa é a zona de interação 01. Qualquer forma de comunicação dentro da Instituição com outros grupos de ação deve se utilizar apenas o n.º de registro como identificação, e os agentes não devem ter conhecimento visual uns dos outros, sendo necessário o uso de equipamento especializado, como máscaras para cobrir a face. Essa é a zona de interação número 02. Em casos raros de agentes com familiares, o agente deve se identificar apenas com sua identidade original e nunca deve comentar sobre a existência

da Instituição. Essa é a zona de interação número 0. Devido à natureza e importância do trabalho, a Instituição não recomenda a formação de família.

Natureza da Instituição:

Tem como objetivo o controle e restauração da *Trama* após ERLs ou ERGs, a captura, contenção ou eliminação de ARs provenientes de Eventos de Ruptura (ER). Também conduz investigações, com a intenção de impedir que tais eventos aconteçam, encontrando possíveis padrões ou grupos causadores, como grupos ocultistas e terroristas. A Instituição deve se manter secreta devido à natureza volátil da Anti-Trama, que sofre influência do estado psicológico e emocional das pessoas. Indivíduos ou grupos instáveis e emocionalmente abalados podem acabar gerando eventos de ruptura. Em casos extremos, esses indivíduos podem acabar se tornando ARs, o que eleva exponencialmente o nível de perigo. Ainda não se sabe muito bem o que na Anti-Trama provoca as perturbações dos campos quânticos da realidade conhecida como Trama, mas de alguma forma a consciência humana parece estar ligada a isso. Portanto, a exposição da Instituição e da natureza instável da realidade poderia gerar uma série de incertezas e medos, um ambiente muito mais propício a eventos de ruptura.

ERLs, ERGs e ARs:

O que diferencia uma ERL de uma ERG é basicamente o grau de intensidade do evento. Essa intensidade é medida pela *Escala Copper*, que vai de 1 a 10. No intervalo de 1 a 7 se encontra o espectro dos ERLs, e no intervalo de 8 a 10 estão as ERGs. Essa escala se baseia basicamente no tamanho da área afetada e no nível de perigo potencial. Todos os ER são quebras ou fendas que ocorrem na trama, que se refletem no espaço-tempo em uma área delimitada, onde as leis físicas que regem nossa realidade se embaralham, podendo acontecer qualquer coisa, desde espaços não euclidianos a surgimentos de artefatos de ruptura (ARs), objetos ou seres vivos que tem sua composição ou propriedades alteradas, resultando em monstruosidades ou objetos que distorcem nosso espaço de formas imprevisíveis. O acervo de artefatos de ruptura da Instituição inclui por exemplo objetos como uma moeda, que quando em contato com um corpo, elimina o efeito da gravidade sobre o mesmo. Outra forma de AR bem mais rara, com somente alguns registros na História, são artefatos provenientes de fora da Trama, ou seja, de origem extra dimensional, mas que acabaram ganhando forma física dentro da Trama. A simples existência desses objetos apresenta o mais alto nível de perigo, estando relacionados aos ERGs mais destrutivos já registrados. A maioria das pessoas não

consegue nem perceber as rupturas ou os artefatos próximos a elas, passando despercebidas pela maioria das anomalias ao longo de suas vidas e sofrendo, no máximo, perturbações no subconsciente. Porém, algumas pessoas conseguem ter uma percepção desses ERs. Na maioria das vezes, isso resulta na loucura, tendo em vista a causa extra dimensional desses eventos.

Protocolos de Incorporação, Amnésia Controlada ou Eliminação:

Qualquer indivíduo que tenha entrado em contato direto com um ER ou AR ou tenha tomado conhecimento sobre a Instituição e suas atividades e ARs encontradas em campo, devem passar por um desses protocolos após avaliação inicial do agente de campo ou de superiores na Instituição.

2.4 Personagens

O desenvolvimento dos personagens se iniciou por meio da ferramenta de pequenas narrativas, através dos “painéis descritivos”, um pequeno *brainstorm* das características físicas, psicológicas e do passado dos personagens, onde muitas vezes uma descrição acaba puxando para outra característica ou fato. Para organizar de forma resumida as informações, foi sintetizado em tópicos as características e ideias encontradas.

Após o processo de descobrimento no painel descritivo, foi feita uma pesquisa de referências visuais (vestimenta, pose, estrutura corporal, estilo, traços étnicos, entre outros) associando esses elementos às descrições e características encontradas anteriormente para cada personagem. Esses elementos visuais que posteriormente serviram de subsídio para o desenvolvimento do estudo de silhuetas, rascunhos, *line arts* e *renders*.

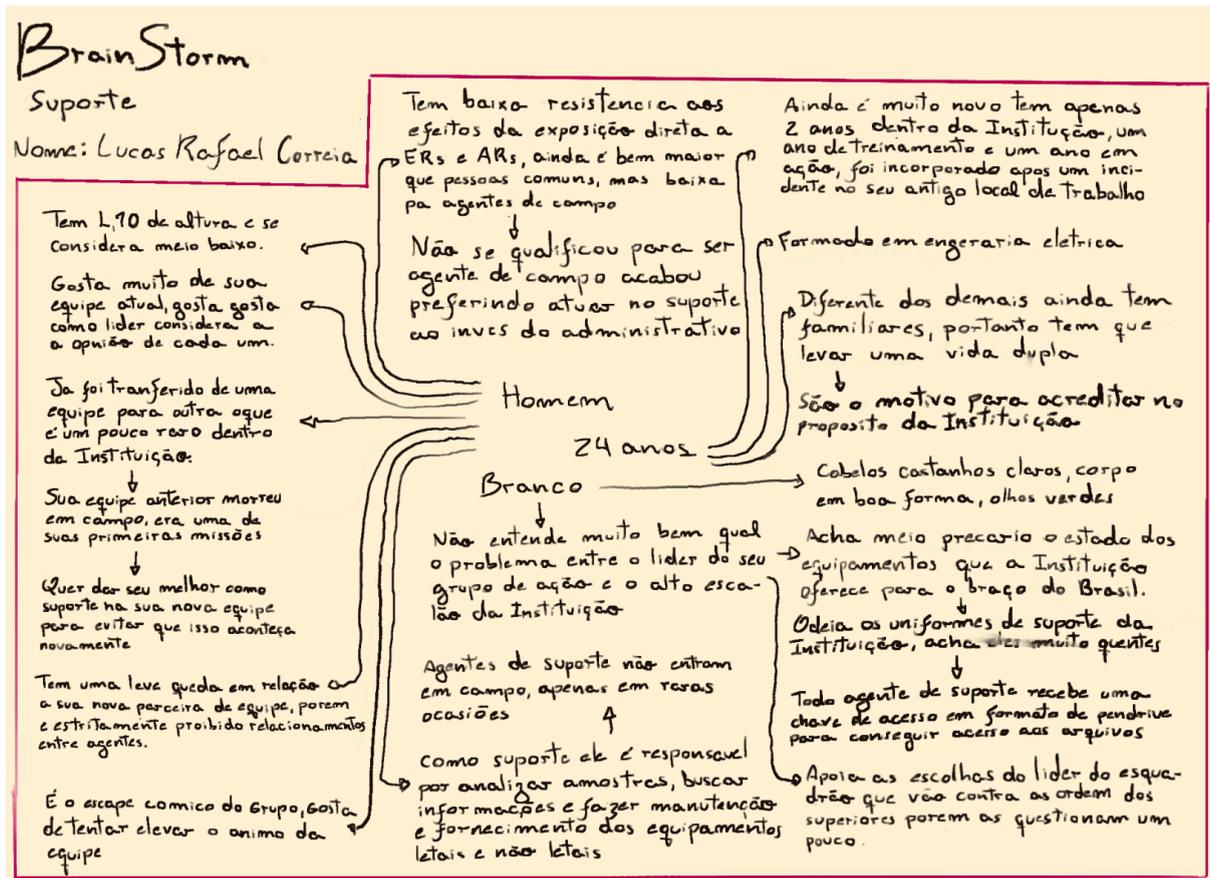
Por fim foi utilizado as informações dos painéis descritivos como base para o desenvolvimento de textos rascunhos sobre o passado dos personagens e suas características de forma mais estruturada, que posteriormente foram finalizados e utilizados na confecção das fichas de personagens.

Sendo a única exceção o processo de desenvolvimento do *concept design* do monstro, pois para ele não foi necessário o uso do painel descritivo e conseqüentemente da síntese das características, pois desde as fases iniciais já se tinha uma ideia mais clara

de conceito sobre a criatura, que envolvia a metamorfose de um humano em uma cigarra.

Lucas Rafael Correia

Imagem 09 - Painel descritivo (Pequenas narrativas):



Síntese:

- 24 anos
- Homem
- Branco
- 1,70 de altura
- Cabelo castanho-claro
- Olhos verdes
- Boa forma física
- Pais vivos
- Vida dupla
- Não sai em campo

- Baixa resistência ARs e ERs
- Apegado a sua equipe
- Trauma com a perda da sua primeira equipe
- Fiel ao sua equipe e líder
- Bem-humorado
- Brincalhão
- Usa óculos
- Odeia o calor dos uniformes

Quadros de Referências:

Imagem 10 - Referência de vestimenta 01:



Imagem 11 - Referência de vestimenta 02:

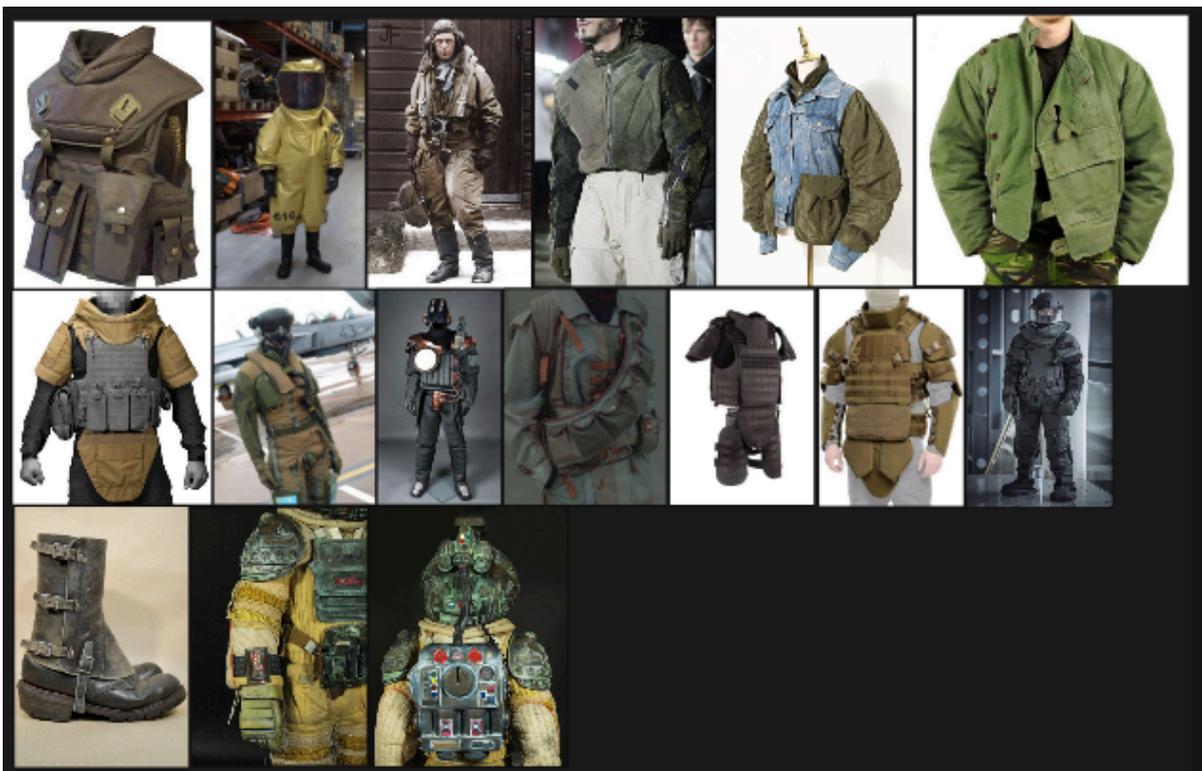


Imagem 12 - Referência de estilo 01:



Imagem 13 - Referência de estilo 02:



Imagem 14 - Referência de cabelo e rosto

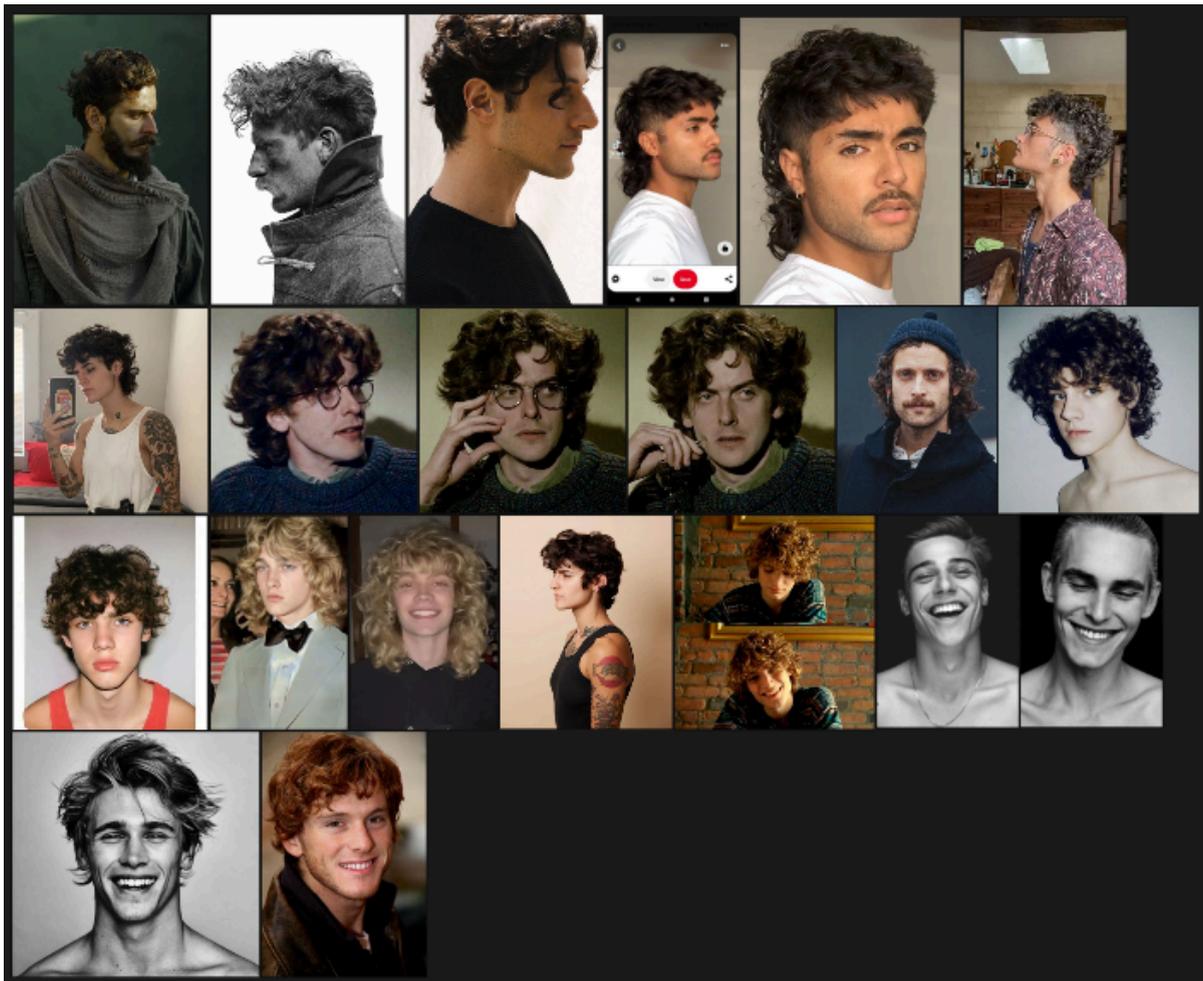


Imagem 15 - Referência de pose:

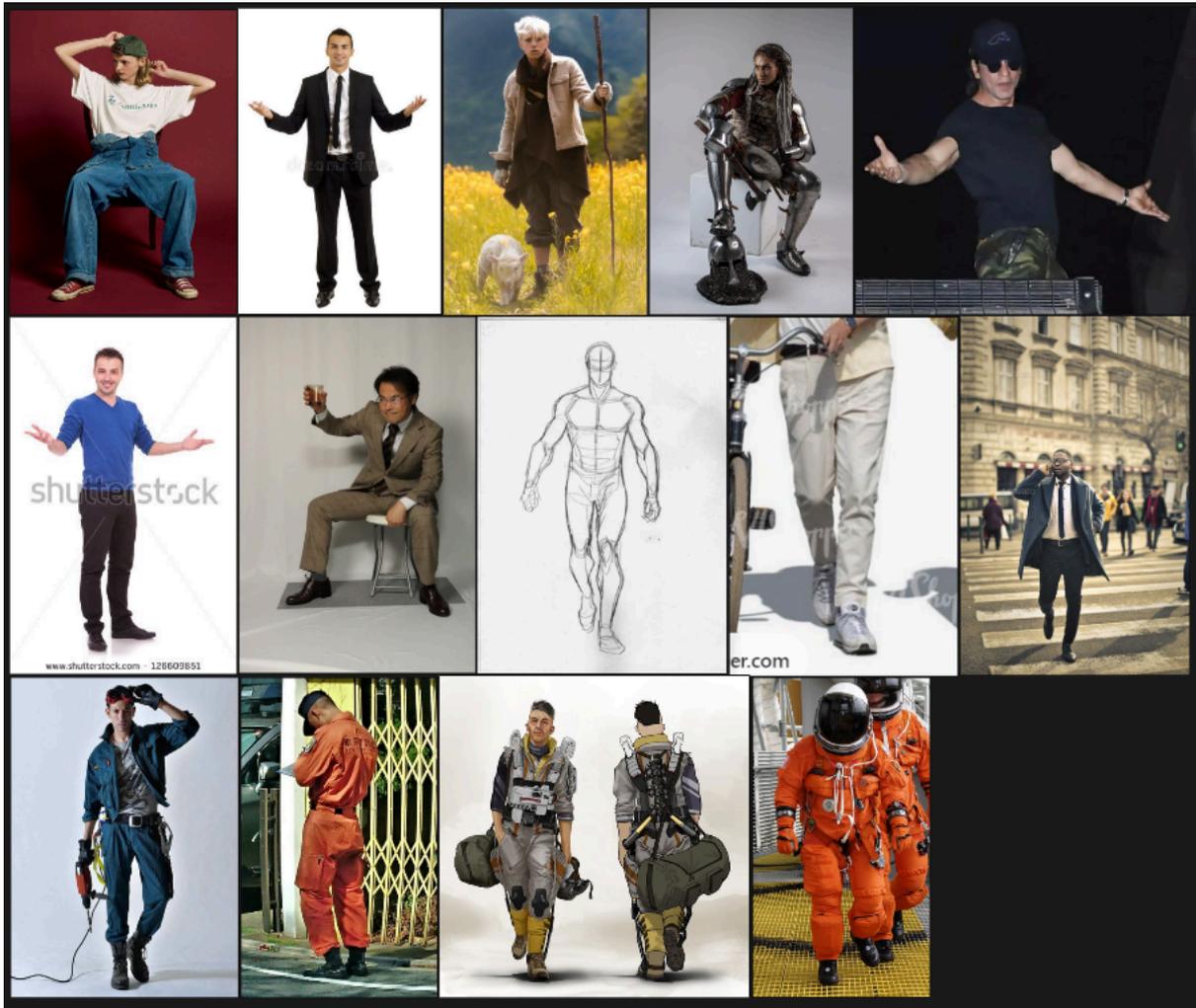


Imagem 16 - Estudo de *Thumbnail* ou silhueta:

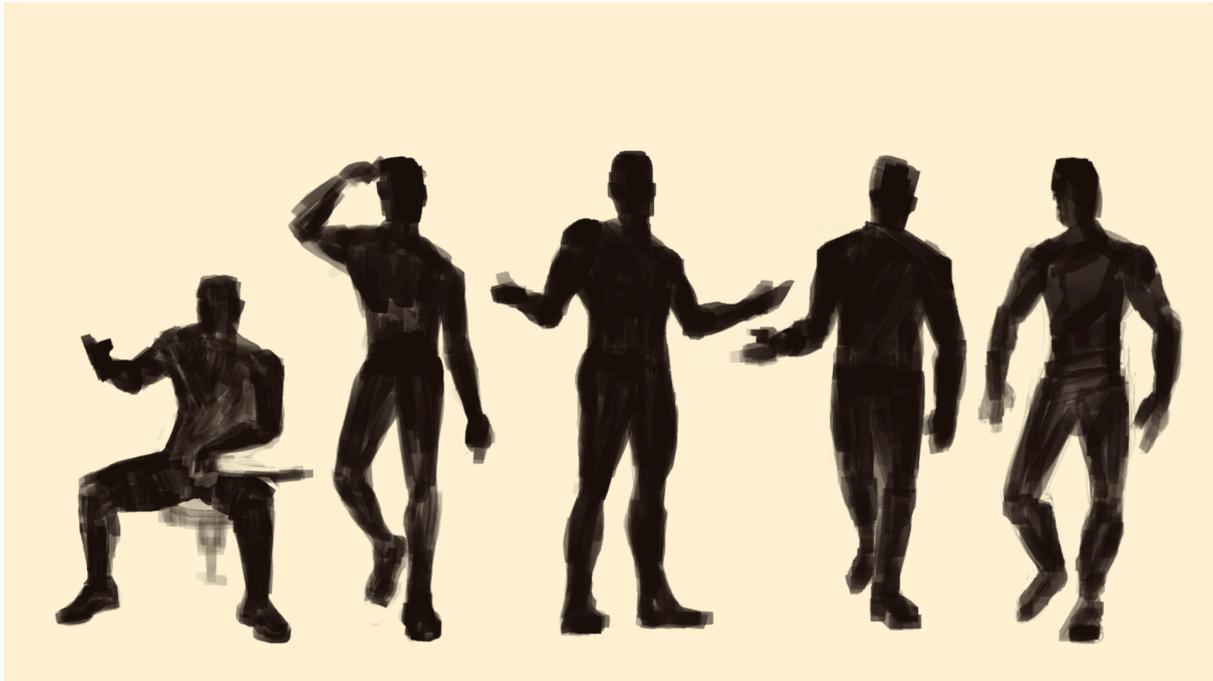


Imagem 17 - Rascunho:

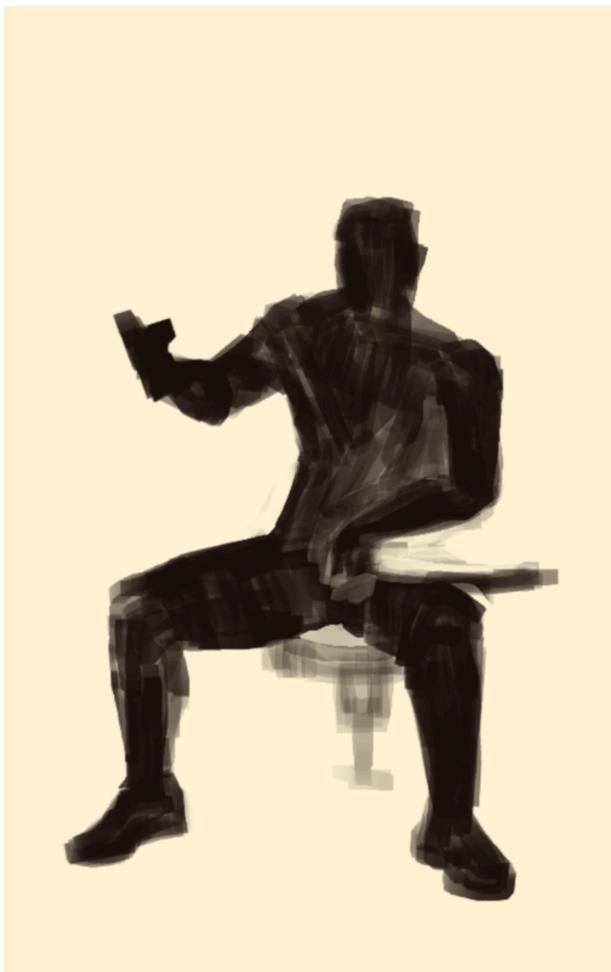


Imagem 18 - Line art:



Imagem 19 - Render:



Monstro (Cigarra)

Quadros de Referências:

Imagem 20 - Referência de Anatomia e Pose:



Imagem 21 - Referência de Estilo e Temática:

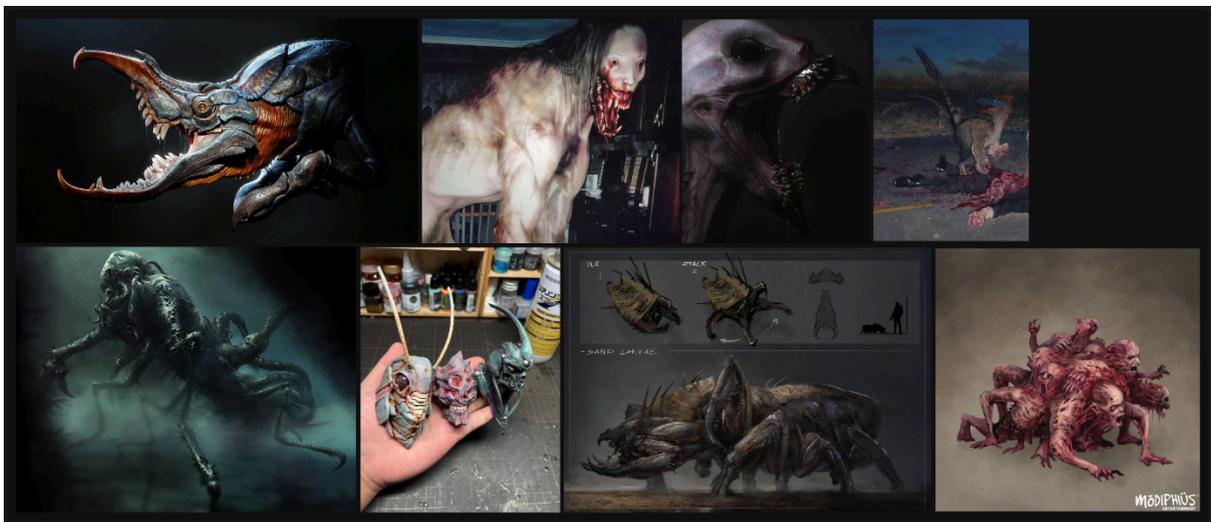


Imagem 22 - Estudo de *Thumbnail* ou silhueta:



Imagem 23 - Rascunho:

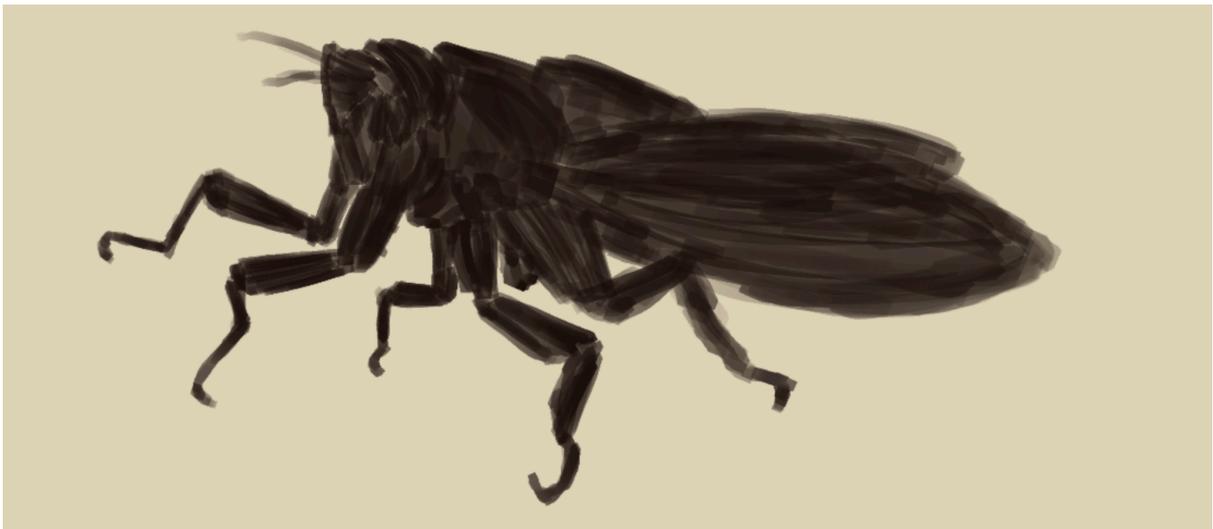


Imagem 24 - Render 01:

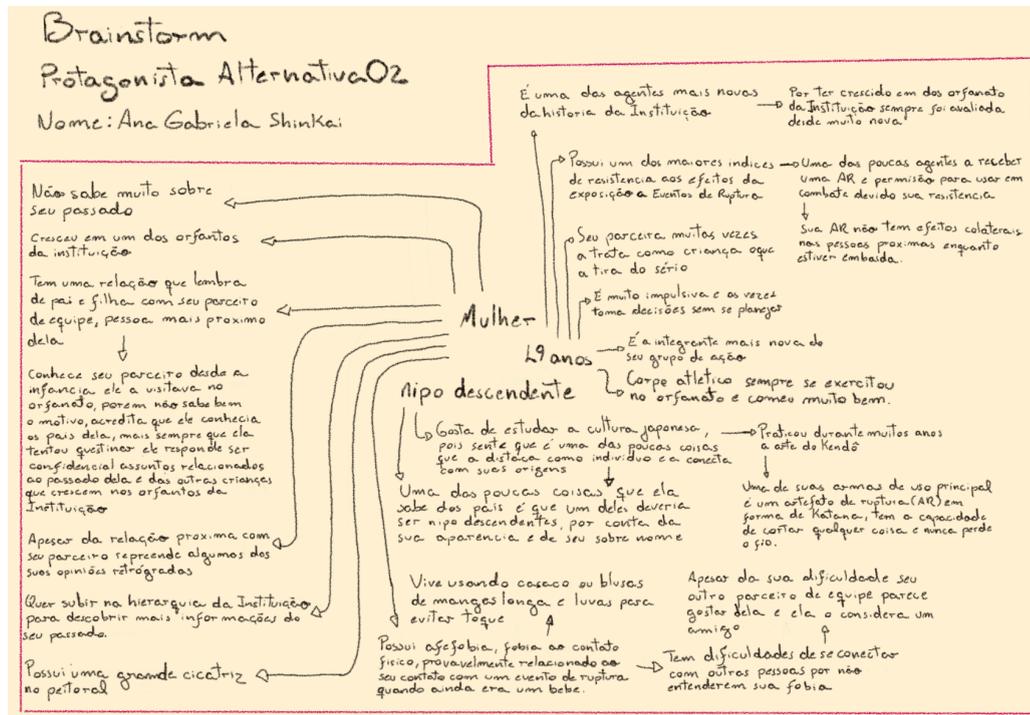


Imagem 25 - Render 02:



Ana Gabriela Shinkai

Imagem 26 - Painel descritivo (Pequenas narrativas):



Síntese:

- Mulher
- 19 anos
- Nipo-Brasileira
- Pratica Kendo
- Posse sobre um AR em formato de Katana
- Impulsiva
- Quer se provar
- Quer descobrir mais sobre seu passado
- Tem uma grande cicatriz no peitoral
- Tem afefobia
- Preza muito por sua equipe
- Prodígio
- Saúde e corpo em boa forma
- Roupas de manga longa e luvas
- Órfã

Quadros de Referências:

Imagem 30 - Referência Étnica:

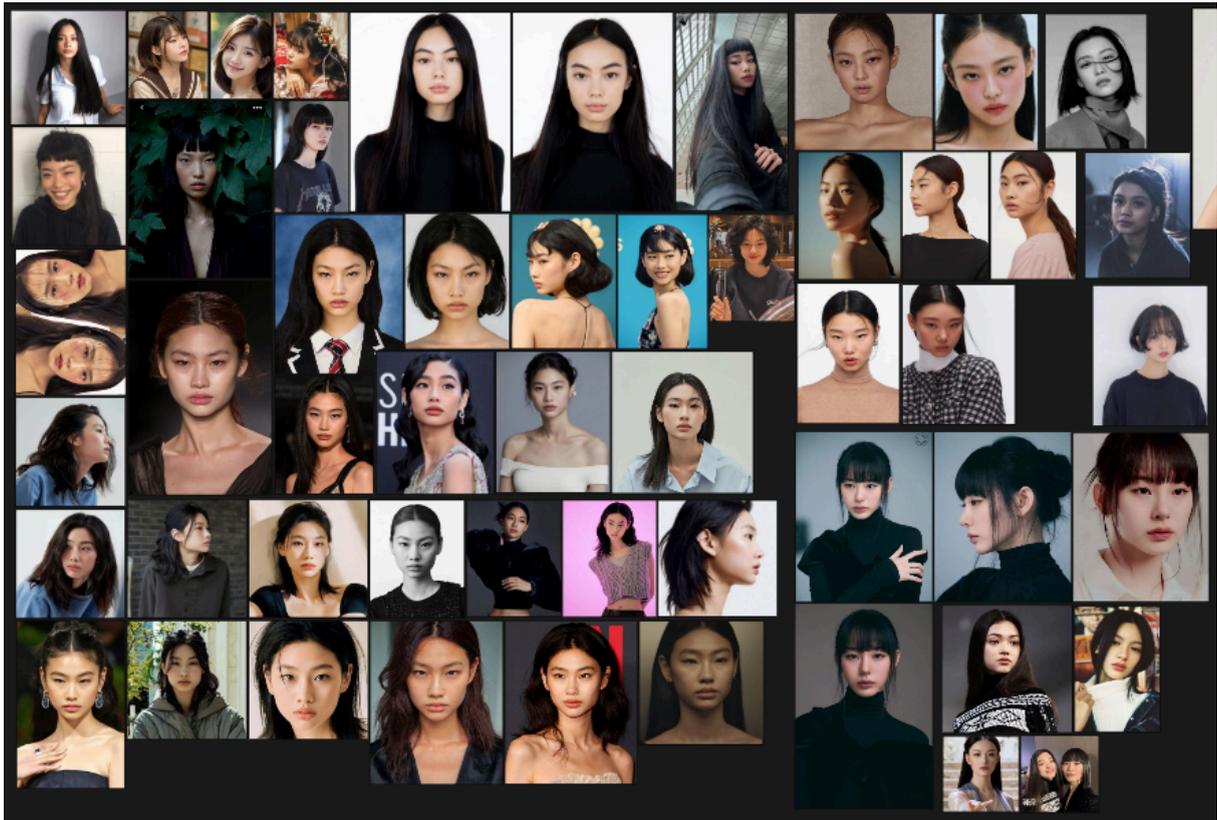


Imagem 31 - Referência para Estilo 01:

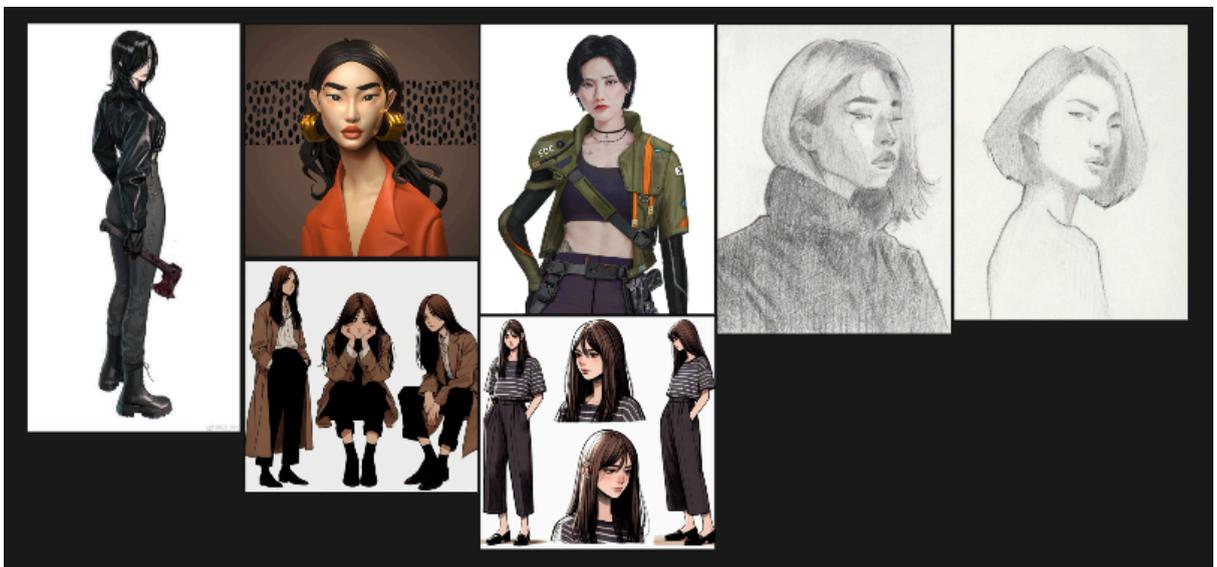


Imagem 32 - Referência para Estilo 02:

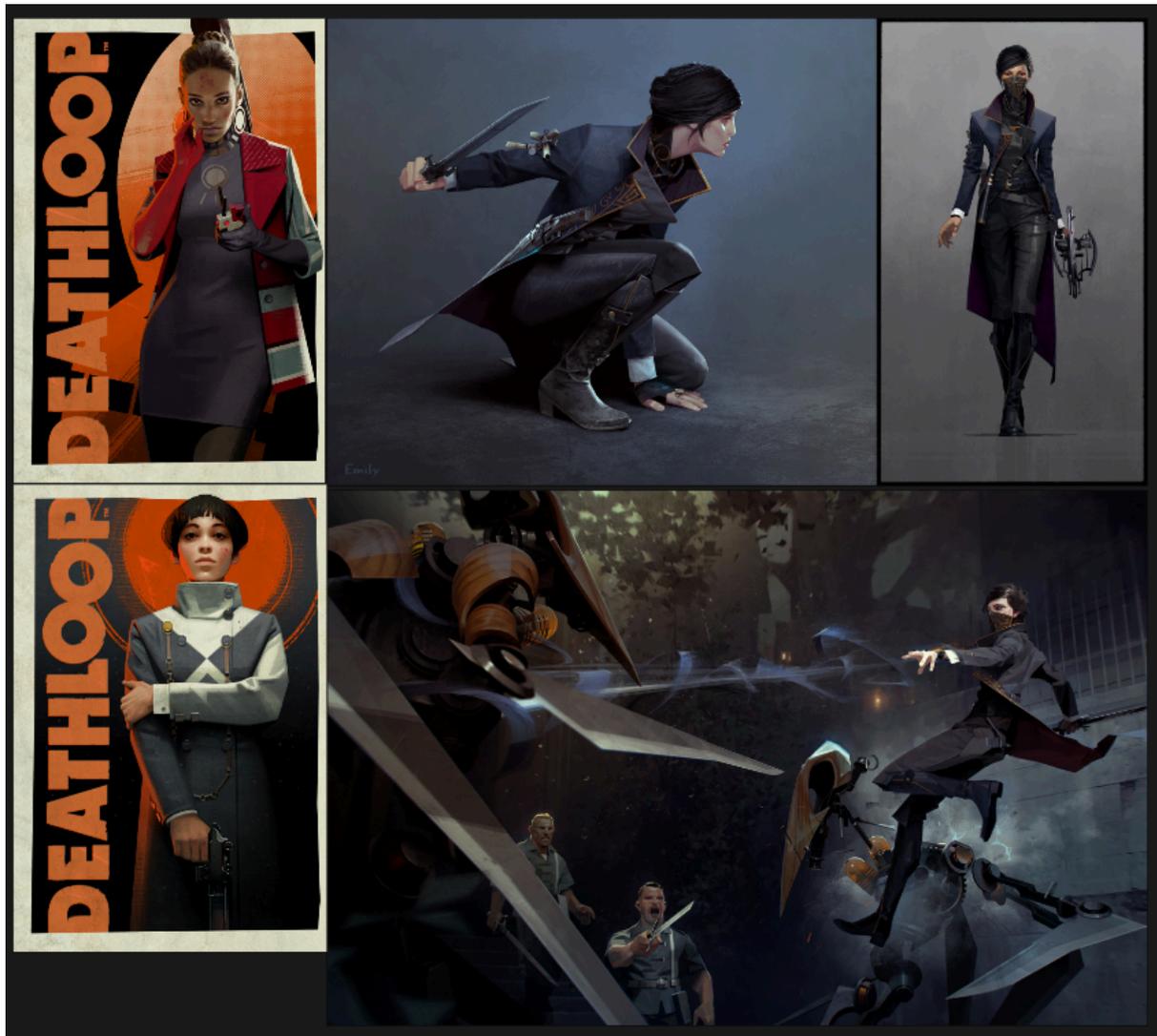


Imagem 33 - Estudo de *Thumbnail* ou silhueta:

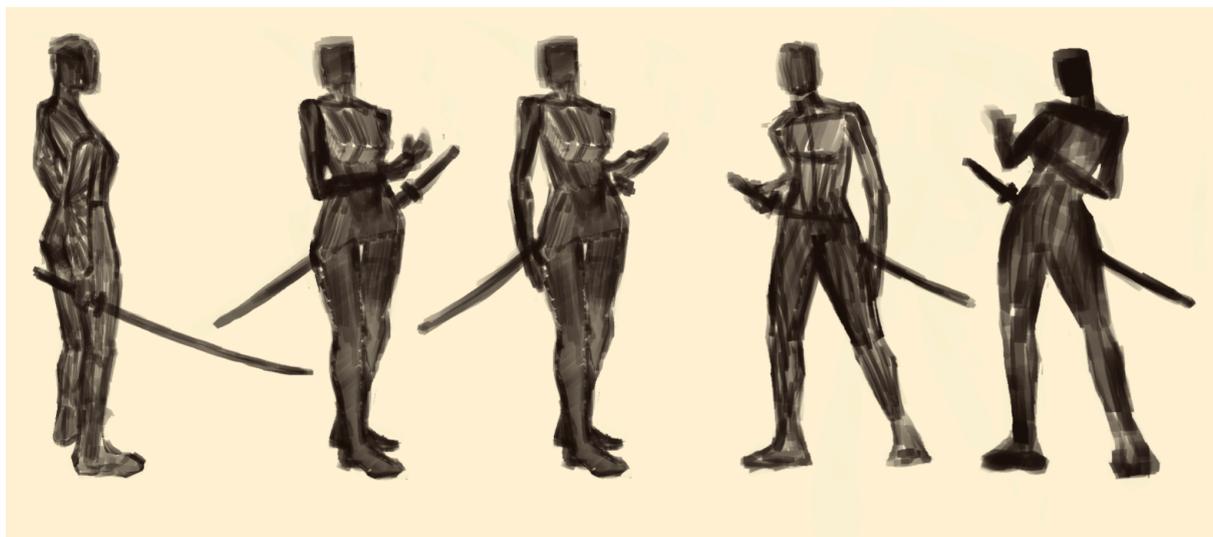


Imagem 34 - Rascunho:



Imagem 35 - *Line art*:

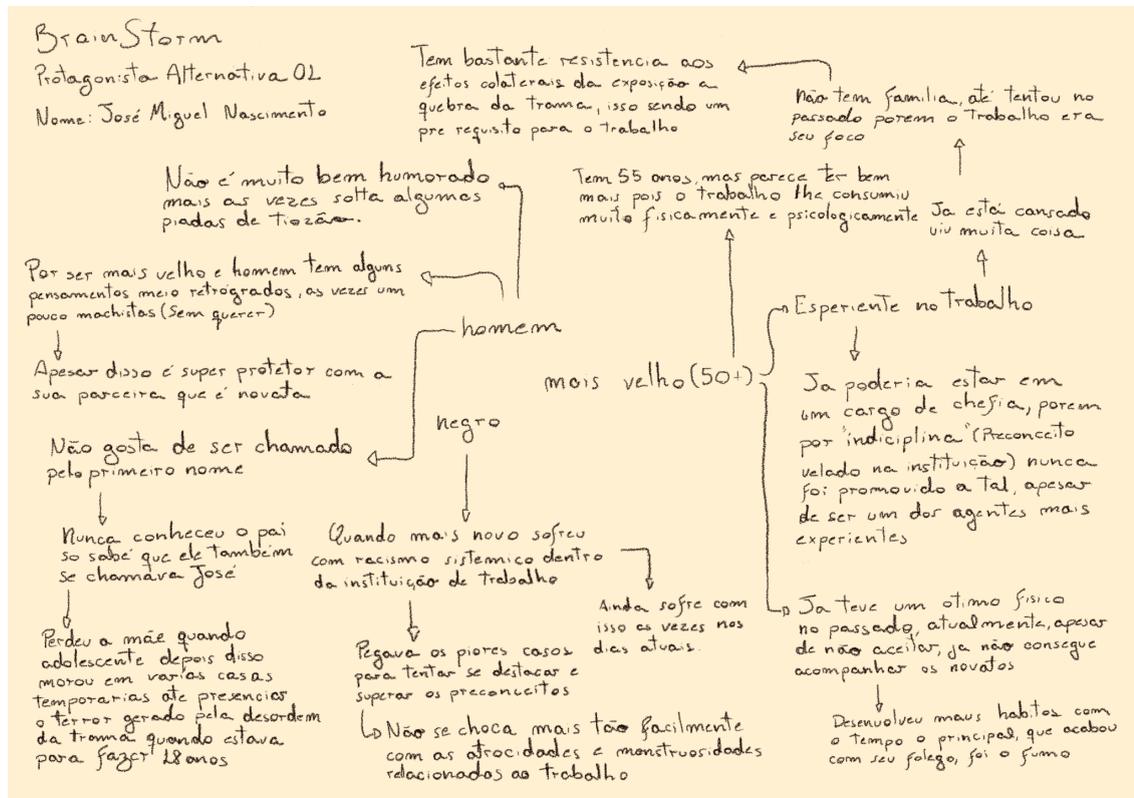


Imagem 36 - Render:



José Miguel Nascimento

Imagem 37 - Painel descritivo (Pequenas narrativas):



Síntese:

- Homem
- Negro
- 55 anos
- Fumante
- Resquícios de um físico atlético.
- Cicatrizes
- Mal-humorado maior parte do tempo
- Senso de humor datado
- Perdeu os pais cedo
- Experiente no trabalho
- Tudo em sua vida está em função do trabalho
- Super protetor com sua aprendiz (vê como filha)
- Não tem família
- Sofreu com preconceito
- Trabalho o desgastou bastante com o tempo

- Usa Bigode
- Sempre está com seu terno barato
- Não gosta muito do alto escalão

Quadro de Referências:

Imagem 38 - Características físicas:



Imagem 39 - Referência de Estilo 01:

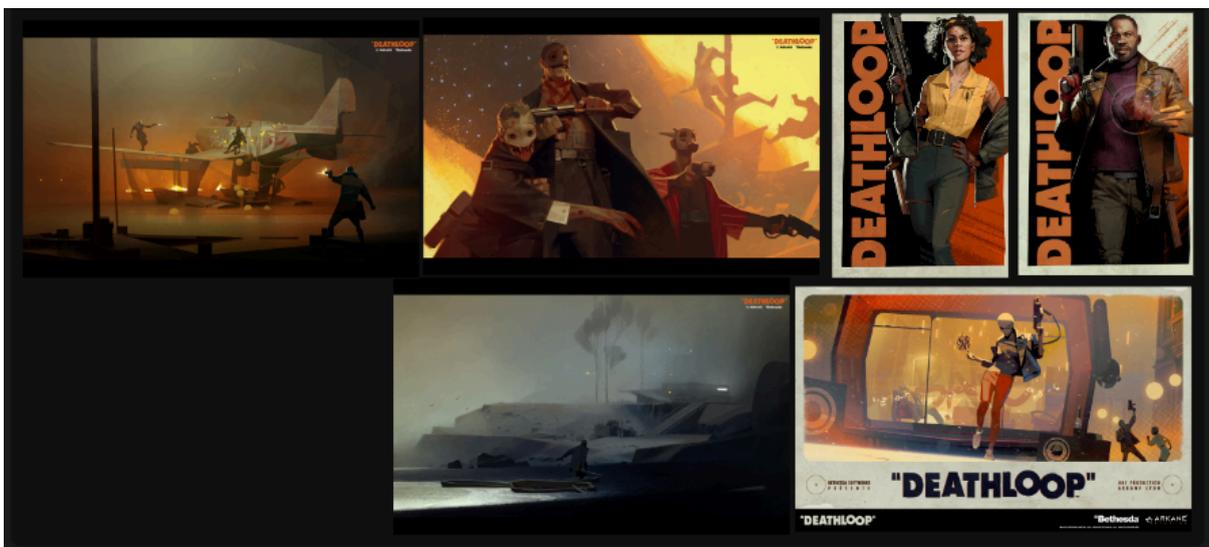


Imagem 42 - Referência de Pose:

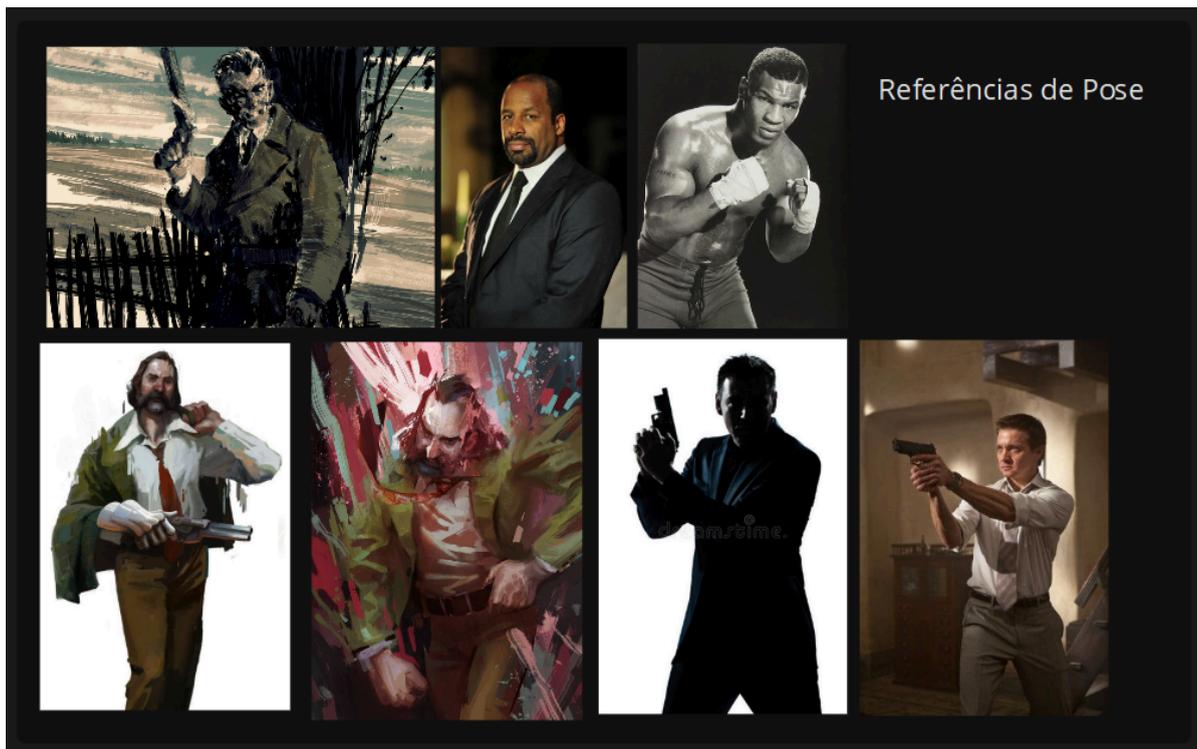


Imagem 43 - Referência de Anatomia e Objetos:



Imagem 44 - Estudo de thumbnail ou silhueta:



Imagem 45 - Rascunho:

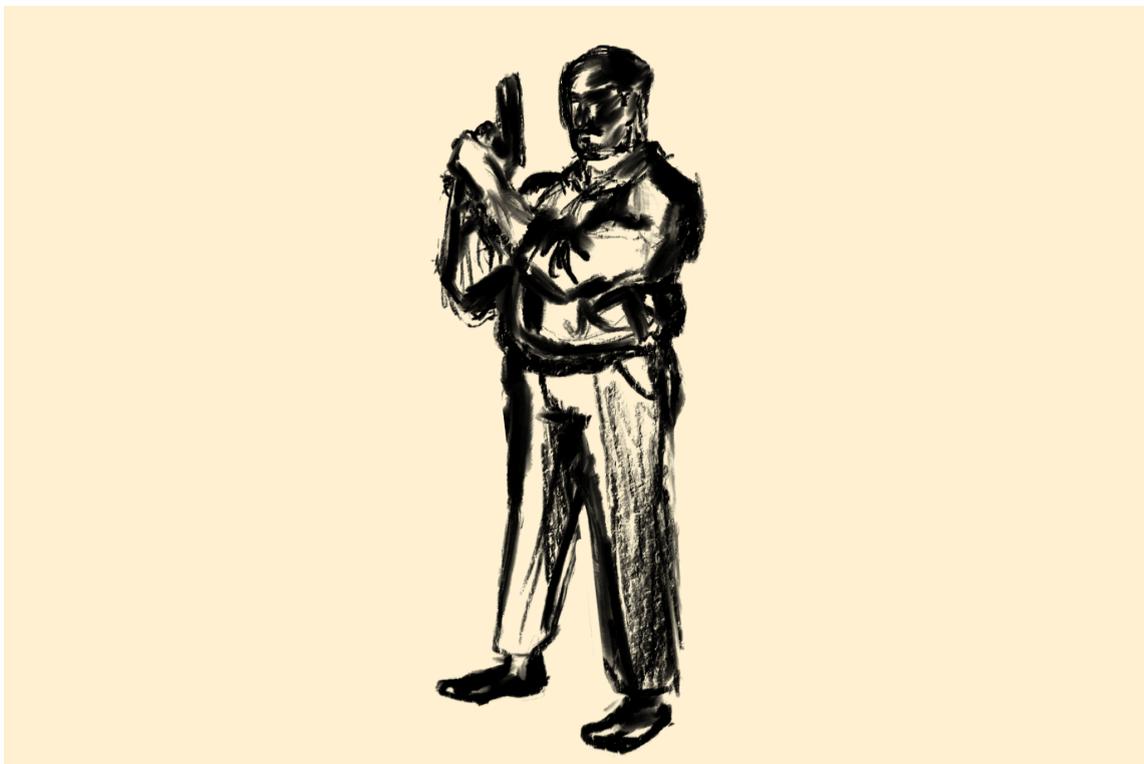


Imagem 46 - *Line art*:



Imagem 47 - Render Final:



3. RESULTADOS

Considerando o primeiro objetivo específico deste projeto, a definição de características de enredo onde personagens e cenários serão inseridos, notamos que o método adotado supriu as demandas do projeto. Com relação à metodologia focada em construção de mundo e narrativa, a divisão em instâncias guiou a produção das características de enredo e de como os personagens interagem no cenário criado, dando a liberdade para o uso de diversas ferramentas, como quadros de referência, pesquisas temáticas e pequenas narrativas. Da mesma forma que, neste projeto, os métodos e ferramentas propostos por André Conti Silva (2018) foram adaptados, se aplicada em projetos desenvolvidos em grupo, a metodologia deve ser revista, com especial recomendação de consulta da tese deste autor. Muitas das decisões foram originalmente concebidas para serem tomadas a partir de debates em grupo, com os processos decisórios sendo tomados entre as instâncias de desenvolvimento. Neste projeto, desenvolvido individualmente, tornou-se necessário tomar mais liberdade na tomada das decisões, o que, de certa forma, possui como ponto negativo o empobrecimento das possibilidades de visão de mundo que surgem em um debate em grupo. Mas, dada a natureza deste projeto, consideramos que a metodologia utilizada se demonstrou eficiente.

A metodologia proposta por Silva (2018), focada na construção de mundos ficcionais, não supre tópicos gerais de direção de arte. Para tratar desta lacuna, fizemos um levantamento de ferramentas e definição de aspectos gerais de direção de arte. Porém, pelo caráter pouco rígido das proposições de Silva (2018), a adaptação e associação destes aspectos à pesquisa ocorreu de forma natural. Decisões iniciais, tomadas na instância de especulação e planejamento, foram úteis nas etapas posteriores, orientando o processo criativo sem tirar sua organicidade.

A partir de ferramentas básicas já previstas, como a criação de narrativas exploratórias e atribuição de características, foram geradas pequenas descrições narrativas sobre os personagens, destacando conceitos da aparência e personalidade, que se somam às pesquisas de referências, guiando as restrições e requisitos de representação. Assim, com relação ao levantamento de restrições de representação e ordenamento de requisitos para *concepts* 2D e criação de personagens pautada em associação de conceitos, entendemos que os procedimentos adotados foram suficientes para atender às necessidades do projeto. Mais uma vez, houve adaptações diante da previsão inicial,

feitas na etapa de metodologia. Está pensada originalmente para desenvolvimentos em grupo, precisou ser ajustada para concepções individuais.

No fim, com algumas pequenas adaptações na aplicação da metodologia e com a inserção de mais objetos de pesquisa, foi possível alcançar os objetivos estabelecidos anteriormente para o desenvolvimento do mundo e criação de personagens, compilados no Pitch Bible.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os parâmetros estabelecidos para a criação de *concept design* dos personagens acabaram sendo os mesmos que descrevem as relações desses personagens entre si e com o mundo à sua volta, baseados em traços humanos como defeitos e virtudes, assim como na diversidade do povo brasileiro, que possui diversas origens. Como um processo criativo e autoral é impossível não imprimir um pouco de gosto pessoal nas escolhas tomadas, porém como todo processo sólido de design, este foi guiado pela aplicação de uma metodologia. Aqui, o *framework* de construção de mundos descrito por André Conti Silva (2018) e ajustado para as particularidades do projeto se mostrou suficiente para o desenvolvimento do mesmo. Alguns parâmetros deste framework, principalmente os aspectos mais gerais e descritivos do mundo e personagens, não demandaram adaptações. Já nos parâmetros estabelecidos para a ordenação e representação 2D para os designs de conceito e os que descrevem a relação dos personagens com o mundo, foram necessárias adaptações que orientassem o desenvolvimento visual, estabelecendo ou adotando guias de direção de arte, a serem seguidas em todo o projeto.

Como método de desenvolvimento e criação de mundos fictícios, o modelo proposto por Silva (2018) é eficaz e plástico, dando liberdade de trânsito entre ferramentas, que podem ser implementadas em um processo contínuo de enriquecimento do inventário do mundo. Até mesmo após a finalização das instâncias, é possível voltar ao início e pensar em novos detalhes que aprofundam mais o mundo que está sendo projetado. Esta característica, quando executada em grupo, como foi originalmente idealizada, se torna mais dinâmica por evocar repertórios de diferentes pessoas diante do mesmo cenário. Porém, para a execução desse projeto de conclusão de curso, foi necessário adaptar a metodologia para aspectos mais restritos do mundo, como a definição das características dos personagens, que guiaram o processo de desenvolvimento de seus *concepts* e da definição das características básicas que diferenciam o mundo de Trama. Ferramentas como as pequenas narrativas, já previstas, permitiram encontrar conceitos básicos dos personagens (características físicas, comportamentais, psicológicas, de relações), que juntamente ao quadro de referências e a ferramenta de associação de conceitos, deram insumo para a produção dos *concepts* dos personagens, definindo características do design. Associando os conceitos que surgiram das pequenas narrativas aos elementos visuais colocados nos quadros de referência, foi possível

sintetizar as informações e orientar a produção dos estudos de silhueta e rascunhos, chegando aos designs finalizados dos personagens.

Dadas as características do projeto, principalmente a de desenvolvimento solitário, convém observar que a aplicação da metodologia de Silva (2018) neste projeto foi mais contida. Porém, considerando para futuras iniciativas de *worldbuilding* e de *character design*, acredito que esse projeto sirva de insumo para entendimento do mínimo necessário para construção de mundos, demonstrando de forma simples o processo criativo por trás do desenvolvimento de personagens e mundos fictícios.

Considerando o campo da pesquisa acadêmica e uma continuidade desse mesmo projeto, ainda existe muito espaço para se explorar, principalmente no *worldbuilding*, que é um processo constante de enriquecimento do inventário. Este seria muito beneficiado com uma equipe, assim como trabalhar mais a área de desenvolvimento dos *concept designs* para os cenários e ambientes. A participação de novos agentes permitiria uma melhor representação de Brasília dentro do universo fictício de Trama e mais riqueza nas perspectivas de representação do mundo, sendo essas as principais características do projeto que gostaria de ter trabalho a mais se tivesse mais tempo.

Referências Bibliográficas

Remenche, M. de L. R., & Oliveira, M. E. W. **Leitura e escrita em fanfic: deslocamentos do leitor ao jogador.** Revista Desenredo, 15(2), 2019.

Recuperado de <https://seer.upf.br/index.php/rd/article/view/8887>

PARKER, Douglass. **The Parageography Library on Design of Imaginary Worlds: Catalog of a lifetime of Books — with Synopses and Links to Resources for Worldbuilding.** (2019).

Recuperado de <https://douglassparker.org/parageography-library>

BALLARINI, Yago e FARIA, Stephanie. **Desenvolvimento De Pré-Produção E Pitch Bible Para Uma Série Animada.** Paraná, Brasil: UTFPR, 2017.

SILVA, André. **PROJETANDO MUNDOS FICCIONAIS: Escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos.** Rio Grande do Sul, Brasil: UFRGS, 2018.

https://www.youtube.com/watch?v=c_HKs4kEaol Acesso em Setembro/2024

<https://editoraviseu.com/fanfic-o-que-e-como-utilizar-seus-insights/>

Acesso em Janeiro/2024.

<https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2021/04/transcript-2020-results.pdf#page=2> Acesso em Maio/2024.

<https://variety.com/2024/film/box-office/dune-2-box-office-milestone-400-million-1235944137/> Publicado 17/03/2024 Acesso em Maio/2024.

https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/ Acesso em Maio/2024.

<https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide> Acesso em março/2024.

<https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/minc-celebra-aprovacao-do-marco-legal-dos-jogos-eletronicos-no-senado> Publicado em 14/03/2024 14h46. Atualizado em 14/03/2024 20h27 Acesso em Março/2024.

<https://news.aquiris.com.br/> Porto Alegre, 19 de abril de 2023. Acesso em março/2024.

<https://scp-wiki.wikidot.com/> Acesso em Agosto/2024.

<https://www.remedygames.com/games/control> Acesso em Agosto/2024.

<https://ordemparanormal.com.br/> Acesso em Agosto/2024.

<https://medium.com/@pedrobaca/esp%C3%A7os-liminares-arquitetura-e-a-sens%C3%A7%C3%A3o-de-cheios-de-nada-eef6c8f2f3f8> Acesso em Agosto/2024.

<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2021/07/body-horror-quando-o-corpo-humano-vira-materia-prima-do-medo.html> Acesso em Agosto/2024.

<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2019/12/bases-filosoficas-do-horror-cosmico-na-literatura.html> Acesso em Agosto/2024.

Apêndice A

- Pitch Bible Narrativo Jogo de Realidade Alternativa (ARG)

 <p>INSTITUIÇÃO SACRA CUSTOS FABRICA E OMNIUM</p>	<p>Nº. de protocolo: 021205092024-1310</p>
<h3 style="text-align: center;">Relatório sobre Dados Vazados</h3> <p>O seguinte relatório apresenta as informações roubadas da Instituição e também às anotações sobre, feitas pelo hacker conhecido na rede não indexada pelo nome de usuário 33B1U5_.</p> <p>Após a tomada de conhecimento dos vazamentos dos dados sensíveis, uma equipe foi prontamente designada para cuidar do caso. O indivíduo foi capturado e identificado como Matheus Ferraz, CPF: 953.040.012-81, ele tem 27 anos de idade. Encontra-se atualmente na câmara de isolamento do complexo A na unidade de Brasília da Instituição, aguardando a análise sobre sua situação.</p> <p>O vazamento de informações sigilosas só não foi maior graças aos esforços dos nossos agentes técnicos que conseguiram identificar rapidamente a brecha de segurança no sistema e aos agentes de campo que encontraram e capturaram o indivíduo que acessou esses dados de forma muito discreta.</p> <p>Esse evento fica de alerta para a necessidade de revisão de alguns protocolos de segurança relacionados a documentos do arquivo.</p> <p>Por fim, esses documentos estão sendo encaminhados para os superiores responsáveis tomarem conhecimento do ocorrido, para primeiro definirem um plano de ação acerca do ocorrido e segundo definirem qual será o destino do responsável capturado que aguarda em isolamento.</p>	
<p>Escrito por: Gerente Regional de Comunicações BR73456-25</p> <p>Assinado por: Gerente Regional de Comunicações BR73456-25</p>	<p>Enviado para: Gerente Regional de Operações KS40145-14 Diretor Geral da Unidade de Brasília GM99528-33</p>

Encontrei algo interessante aqui fuçando nas contas do governo federal, uns dados bem suspeitos pra se dizer o mínimo. Parece ser algum esquema de desvio de recursos (será que consigo pegar um pedacinho pra mim rsrs \$-\$), mas não sei ainda. Tá bem estranho... Se for mesmo, é algo grande. Vários valores picotados são enviados continuamente para diversas contas a anos, são valores relativamente baixos para não chamar, mas todos seguem um padrão de valores muito próximos.

A única pista que achei até agora é o nome Instituição???
Não faço ideia o que possa ser isso, mas vou continuar fuçando...

Droga acho que finalmente achei, já estava para desistir!!
Depois de um mês tentando achar qualquer pista, encontrei uma brecha que me levou para dentro do sistema dessa tal de Instituição, mas isso não faz sentido nenhum o sistema de segurança desses caras é absurdo, consegui acesso só a alguns documentos até agora mas tudo que li são coisas que parecem conto de fadas... Será que essa também é uma medida de segurança? Vou ir salvando o que conseguir extrair, não sei ainda o que é exatamente isso que esbarrei, mas agora estou curioso.

Aliás, eu sei que tenho essa mania de escrever tudo para ajudar com a ansiedade, mas será que eu deveria estar escrevendo sobre isso???

Se me descobrirem to bem fodido...



INSTITUIÇÃO
SACRA CUSTOS FABRICAE OMNIUM

Nº. de protocolo:
153505092024-1378

Trama e Anti-Trama:

Trama na língua portuguesa possui diversos significados mas aqui faz referência a trama de tecidos, que define a estrutura do tecido, alusão ao tecido do espaço tempo, que é basicamente a realidade, portanto Trama é o nome que a Instituição dá ao tecido da realidade e é o que dá nome a esse cenário desenvolvido neste projeto. No mundo de Trama o universo é composta de campos, esses são como fios que vibram, essa vibração dos campos definem as leis e aspectos da realidade, porém existe um universo externo a esse, fora da descrição dos campos, onde as leis da física e características da realidade não se aplicam ao mesmo. Esse universo externo já foi chamado por vários nomes, o além, inferno, sheol, Sib'abh'a, Submundo, Niflheim, entre outros, mas a Instituição o chama apenas de Anti-Trama (AT), pois ao interagir diretamente com a Trama é gerado uma desordem da mesma e dependendo da intensidade do evento essa desordem se torna uma ruptura no espaço tempo, dentro dessas rupturas a realidade age de forma imprevisível, a composição física e química de objetos e seres vivos podem se alterar, manifestações físicas de entidades e da própria Anti-Trama podem acontecer e a simples tentativa de compreensão ou interação com esses eventos podem levar a loucura ou a morte, com exceção a algumas pessoas que parecem ter resistência.

A Anti-Trama quase não interage diretamente com a Trama, sendo quase impossível sua detecção normalmente, sendo possível sua detecção apenas com aparelhos especiais feitos com uma espécie de artefato de ruptura metálico inofensivo chamado de ferronite, esse aparelhos são conhecidos como detectores de ferronite, porém por algum motivo ainda não conhecido a mente humana parece interagir com Anti-Trama, pois emoções e sensações negativas como medo, angústia, raiva, dor, aflição e

01

Escrito por:
Agente HE78031-19

Traduzido por:
Agente BR52313-14

Solicitado por:
Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Enviado para:
Gerente Regional de Operações KS40145-14
Diretor Geral da Unidade de Brasília GM99528-33



INSTITUIÇÃO
SACRA CUSTOS FABRICAE OMNIUM

Nº. de protocolo:
153505092024-1378

ansiedade, funcionam como catalisadores de AT, podendo ocasionar em eventos de ruptura o que é no mínimo curioso e também perigoso, pois dessa forma existe a possibilidade de rupturas serem causadas intencionalmente.

Grupos ocultistas ao redor do mundo têm tentado interagir com a Anti-Trama de formas diferentes ao longo dos séculos, muitos deles acreditando ser um plano superior onde existem entidades divinas, com alguns até já tentando invocar essas entidades, sendo eles grandes responsáveis pelos maiores eventos de ruptura já registrados, portanto são grupos perigosos que botam o universo em risco e a Instituição age contra a maioria deles.

02

Escrito por:
Agente HE78031-19

Traduzido por:
Agente BR52313-14

Solicitado por:
Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Enviado para:
Gerente Regional de Operações KS40145-14
Diretor Geral da Unidade de Brasília GM99528-33



INSTITUIÇÃO
SACRA CUSTOS FABRICAE OMNIUM

Nº. de protocolo:
154205092024-4002

A Instituição:

Organização mundial com ramificações dentro dos maiores e mais importantes governos do mundo. Devido à natureza da Instituição ela deve se manter fora do conhecimento da população no geral. Até mesmo os grandes líderes não devem saber da sua existência e de sua presença dentro de seus respectivos governos, pois os governos mudam e a Instituição deve se manter constante. Caso a existência da Instituição, suas atividades e/ou sua função se tornem conhecidas por algum indivíduo ou grupo não autorizado, isso significa que a Instituição falhou e todos os esforços devem se concentrar em corrigir essa falha seja por incorporação, amnésia controlada ou eliminação, seguindo seus respectivos protocolos. O mesmo se aplica para possíveis indivíduos que tenham entrado em contato direto com Eventos de Ruptura Limitada (ERL) ou Eventos de Ruptura Geral (ERG) ou Artefatos de Ruptura (AR).

Para manter o anonimato e a segurança dos agentes, a Instituição trabalha com grupos de ação e zonas de interação. Todos os agentes da organização recebem uma nova identidade (ID) e um código de registro. Dentro do seu grupo de ação, todos os agentes se conhecem visualmente, porém só podem se identificar com suas novas IDs. Essa é a zona de interação 01. Qualquer forma de comunicação dentro da Instituição com outros grupos de ação deve se utilizar apenas o n.º de registro como identificação, e os agentes não devem ter conhecimento visual uns dos outros, sendo necessário o uso de equipamento especializado, como máscaras para cobrir a face. Essa é a zona de interação número 02. Em casos raros de agentes com familiares, o agente deve se identificar apenas com sua identidade original e nunca deve comentar sobre a existência da Instituição. Essa é a zona de interação número 0. Devido à natureza e importância do trabalho, a Instituição não recomenda a formação de família.

Escrito por:
Agente HE78031-19

Traduzido por:
Agente BR52313-14

Solicitado por:
Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Enviado para:
Gerente Regional de Operações KS40145-14
Diretor Geral da Unidade de Brasília GM99528-33



INSTITUIÇÃO
SACRA CUSTOS FABRICAE OMNIUM

Nº. de protocolo:
154505092024-3207

Natureza da Instituição:

Tem como objetivo o controle e restauração da Trama após ERLs ou ERGs, a captura, contenção ou eliminação de ARs provenientes de Eventos de Ruptura (ER). Também conduz investigações, com a intenção de impedir que tais eventos aconteçam, encontrando possíveis padrões ou grupos causadores, como grupos ocultistas e terroristas. A Instituição deve se manter secreta devido à natureza volátil da Anti-Trama, que sofre influência do estado psicológico e emocional das pessoas. Indivíduos ou grupos instáveis e emocionalmente abalados podem acabar gerando eventos de ruptura. Em casos extremos, esses indivíduos podem acabar se tornando ARs, o que eleva exponencialmente o nível de perigo. Ainda não se sabe muito bem o que na Anti-Trama, provoca as perturbações dos campos quânticos da realidade conhecida como Trama, mas de alguma forma a consciência humana parece estar ligada a isso. Portanto, a exposição da Instituição e da natureza instável da realidade poderia gerar uma série de incertezas e medos, um ambiente muito mais propício a eventos de ruptura.

Escrito por:
Agente HE78031-19

Traduzido por:
Agente BR52313-14

Solicitado por:
Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Enviado para:
Gerente Regional de Operações KS40145-14
Diretor Geral da Unidade de Brasília GM99528-33



INSTITUIÇÃO
SACRA CUSTOS FABRICAE OMNIUM

Nº. de protocolo:
154505092024-3207

ERLs, ERGs e ARs

Tem como objetivo o controle e restauração da Trama após ERLs ou ERGs, a captura, contenção ou eliminação de ARs provenientes de Eventos de Ruptura (ER). Também conduz investigações, com a intenção de impedir que tais eventos aconteçam, encontrando possíveis padrões ou grupos causadores, como grupos ocultistas e terroristas. A Instituição deve se manter secreta devido à natureza volátil da Anti-Trama, que sofre influência do estado psicológico e emocional das pessoas. Indivíduos ou grupos instáveis e emocionalmente abalados podem acabar gerando eventos de ruptura. Em casos extremos, esses indivíduos podem acabar se tornando ARs, o que eleva exponencialmente o nível de perigo. Ainda não se sabe muito bem o que na Anti-Trama, provoca as perturbações dos campos quânticos da realidade conhecida como Trama, mas de alguma forma a consciência humana parece estar ligada a isso. Portanto, a exposição da Instituição e da natureza instável da realidade poderia gerar uma série de incertezas e medos, um ambiente muito mais propício a eventos de ruptura.

Escrito por:
Agente HE78031-19

Traduzido por:
Agente BR52313-14

Solicitado por:
Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Enviado para:
Gerente Regional de Operações KS40145-14
Diretor Geral da Unidade de Brasília GM99528-33



INSTITUIÇÃO
SACRA CUSTOS FABRICAE OMNIUM

Nº. de protocolo:
155005092024-7897

Protocolos de Incorporação, Amnésia Controlada ou Eliminação

Qualquer indivíduo que tenha entrado em contato direto com um ER ou AR ou tenha tomado conhecimento sobre a Instituição e suas atividades e ARs encontradas em campo, devem passar por um desses protocolos após avaliação inicial do agente de campo ou de superiores na Instituição.

Escrito por:
Agente HE78031-19

Traduzido por:
Agente BR52313-14

Solicitado por:
Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Enviado para:
Gerente Regional de Operações KS40145-14
Diretor Geral da Unidade de Brasília GM99528-33

Cara isso aqui é loucura! Quanto mais fundo eu vou no sistema dessa tal de instituição e consigo novos documentos, mais incrível eu fico. Parece existir mesmo uma organização secreta anexada ao governo... Pelo que entendi a função deles é basicamente não deixar o mundo acabar e parece ser bem sério o negócio. (Não consigo me levar a serio escrevendo isso, esses caras ja tem um fã clube para a proxima CCXP)

Não sei ainda muito bem o que pensar sobre os documentos que li até agora, mas encontrei referências a uma equipe de agentes dessa instituição. Eles parecem estar ligados a recente explosão de gás que ocorreu na 208 da asa sul. Pelo que vi nas notícias a coisa foi feia, a quadra teve que ser interditada e 8 pessoas morreram pelo gás e explosão.

Parecem ser fichas de registro dos agentes, será que consigo acesso a elas?...

Identificação de Agentes



INSTITUIÇÃO
SACRA CUSTOS FABRICAE OMNIUM

Nome de Batismo: José Alencar Batista

Pag.: 01

CPF: 486.771.831-91

RG: 32.671.391-8

Nome na Instituição: José Miguel Nascimento

CPF: 074.163.461-93

RG: 23.711.747-2

Código de Registro: BK00971-17

Função: Agente Sênior de Campo - Líder de Esquadrão

Email Institucional: BK00971.17@inst.com

Idade: 55 anos

Altura: 1,82 m

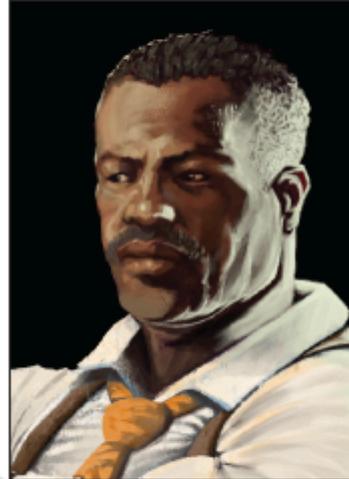
Peso: 112 kg

Gênero: Masculino

Etnia: Preto

Tipo Sanguíneo: O+

Avaliação física: Atualmente fora de forma.



Observações:

Recebeu algumas advertências por insubordinação no passado, isso parece ter congelado sua carreira dentro da Instituição;

Fumante compulsivo;

Histórico extenso de resolução de casos perigosos, o que lhe rendeu o título de especialista;

Resistência elevada aos efeitos colaterais relacionados aos Eventos de Ruptura e aos Artefatos de Ruptura;

Indo contra as indicações estabelecidas pela Instituição, é bastante apegado a sua aprendiz a agente BK78130-19, ele parece vê-la como o mais próximo a uma filha.

Passado:

Teve contato pela primeira vez com uma Ruptura da Trama aos 18 anos, logo após entrar para o serviço obrigatório das forças armadas, foi o único a sair vivo e consciente do evento. Abaixo segue em anexo a descrição do ocorrido pega em depoimento logo após o incidente.

“Eu acordei de madrugada com o cheiro da fumaça, não sabia o que estava acontecendo, mas parecia ser um incêndio, então corri até os corredores e foi aí que percebi que tinha algo bem errado. Os corredores dos dormitórios pareciam se esticar até um infinito mar de

Escrito por:

Agente BR52313-14

Solicitado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Assinado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Nº. de protocolo:

174005092024 - 8008

Identificação de Agentes

Nome na Instituição: José Miguel Nascimento

Pag.: 02

chamas. Eu vi meus colegas queimarem vivos e mesmo em meio às chamas eu escutava suas vozes como se estivessem rindo, gargalhando, enquanto outros passavam correndo em desespero de um quarto para o outro. Eu corri, tentei fugir, mas eram portas infinitas e todas levavam para quartos em chamas como se eu estivesse em um ciclo infinito, foi desesperador. Até que a última porta que entrei me levou para um lugar que nunca tinha visto antes, não sei nem como começar a descrever... era um campo infinito de desolação, com pilhas e mais pilhas do que pareciam ser corpos carbonizados em meio a armas e tanques de guerra retorcidos, o céu tinha uma tonalidade vermelha, parecia o fim dos tempos, tinha um grande eclipse no céu e então eu apaguei, acordei deitado no chão do lado de fora do prédio dos dormitórios, as chamas já tinham consumido quase todo o edifício. É tudo que me lembro".

Entre todos os sobreviventes, o sr. Nascimento parece ser o único que conseguiu recobrar a lucidez após experienciar esse Evento de Ruptura.

Pelo seu depoimento e toda a natureza da situação, acabou sendo o maior suspeito de ter incendiado os dormitórios durante um surto psicótico, posteriormente chegou até a ser considerado culpado, mas foi salvo da condenação pela Instituição, que viu valor na sua resistência natural a Anti-Trama.



INSTITUIÇÃO

Escrito por:

Agente BR52313-14

Solicitado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Assinado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Nº. de protocolo:

174005092024 - 8008

Identificação de Agentes



INSTITUIÇÃO
SACRA CUSTOS FABRICA E OMNIBUS

Nome de Batismo: Desconhecido

Pag.: 01

CPF:

RG:

Nome na Instituição: Ana Gabriela Shinkai

CPF: 365.996.331-37

RG: 24.315.048-9

Código de Registro: BK78130-19

Função: Agente de Campo - Aprendiz

Email Institucional: BK78130.19@inst.com

Idade: 19 anos

Altura: 1,75 m

Peso: 51 kg

Gênero: Feminino

Etnia: Amarela

Tipo Sanguíneo: AB+

Avaliação física: Em boa forma, físico atlético.



Observações:

Historicamente é uma das agente de campo mais novas da Instituição e é a agente mais nova em posse de um Artefato de Ruptura como ferramenta de trabalho.

É um prodígio, nunca antes foi registrado alguém com tanta resistência aos efeitos colaterais ao interagir diretamente com Eventos de Ruptura e Artefatos de Ruptura, o que a torna um asset valioso.

Prática Kendô desde seus 12 anos, o que lhe ajudou a dominar seu artefato muito bem.

Cresceu em um dos orfanatos que é gerenciado pela Instituição

Apesar de considerar seu instrutor o agente BK00971-17 quase como um pai, tem muita curiosidade sobre seu passado, o que pode vir a ser um problema.

Em seus últimos testes comportamentais demonstrou tendências e comportamento impulsivo, um ponto fraco a se trabalhar.

Passado:

ATENÇÃO!!! Todas as informações aqui presentes são de nível de confidencialidade extremamente elevado e requerem chave de acesso nível 4 ou superior, ou expressa autorização prévia do diretor da unidade!

Escrito por:

Agente BR52313-14

Solicitado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Assinado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Nº. de protocolo:

104006092024 -2108

Identificação de Agentes

Nome na Instituição: Ana Gabriela Shinkai

Pag.: 02

As informações relacionadas ao passado da agente BK78130-19 são escassas e perturbadoras. Sua origem está ligada a um pequeno grupo de cultistas do Japão que imigraram para o Brasil entre os anos de 1910 e 1930, conforme estimado a partir da datação de alguns objetos encontrados no local.

Atualmente, possuímos quase nenhuma informação sobre esse grupo; sabemos apenas que, logo após chegarem ao Brasil, eles se estabeleceram no interior da floresta amazônica, onde permaneceram isolados até o ano de 2005, quando um dos ERGs de maior intensidade já registrados na América do Sul ocorreu na mesma região. O evento englobou uma área com raio de aproximadamente 1 km, distorcendo tudo dentro desse perímetro. Alguns agentes que estavam em campo relataram ter ficado anos presos dentro da ruptura, enquanto ela durou apenas algumas horas. Muitas vidas de agentes foram perdidas nesse dia.

O grupo de ação ao qual o agente BK00971-17 pertencia foi o primeiro a chegar ao epicentro desse Evento de Ruptura.

De acordo com os relatos dos agentes, no centro existia apenas uma pequena vila com estilo arquitetônico remanescentes da arquitetura clássica japonesa, porém com um aspecto de abandono de anos, com vinhas e árvores crescendo por dentro das residências. No centro da vila havia um templo, com as mesmas características das demais construções, mas com a palavra "Shinkai" em kanji, que traduzido significa algo como "mar profundo", escrita em uma grande pedra com vários selos presos, localizada bem em frente à porta de entrada do templo. Dentro do templo, os agentes se depararam com uma cena chocante: um bebê recém-nascido sacrificado, com uma katana quase totalmente atravessada no centro do tórax da criança. De acordo com a própria descrição do agente BK00971-17: "De tudo que havíamos visto naquele dia e enfrentado, aquela foi uma das cenas mais revoltantes. Eu acabei agindo por impulso, sem pensar muito nas consequências, soqueira retirar aquela espada do peito do bebê". Logo após isso, a ruptura na trama se fechou quase instantaneamente, e junto com ela, o buraco no peito da recém-nascida também se fechou, e ela voltou a chorar.

Esse bebê encontrado e "salvo" durante essa operação atualmente é conhecida pelo código de registro BK78130-19, e o AR utilizado por ela é a espada que foi retirada de seu peito.

Todos os acontecimentos desse dia estão envolvidos em grandes misté-



INSTITUIÇÃO

Escrito por:

Agente BR52313-14

Solicitado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Assinado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Nº. de protocolo:

104006092024 -2108

Identificação de Agentes

Nome na Instituição: Ana Gabriela Shinkai

Pag.: 03

rios, como, por exemplo: a agente BK78130-19 é também uma espécie de artefato de ruptura ou apenas passou por um ritual desconhecido que a ligou a um artefato? O fato é que ela possui uma resistência muito acima da média aos efeitos colaterais da interação direta com a Anti-Trama, sendo quase imune. As únicas reações adversas que ela aparentemente sofreu devido ao ritual são a cicatriz enorme que ela tem no peito e uma espécie de afefobia, uma fobia do contato direto com sua pele.

Por isso, é essencial que ela não descubra suas origens, pois isso poderia desestabilizá-la e prejudicar seu desenvolvimento na Instituição. Encontrar qualquer informação adicional sobre o ritual mencionado tornou-se um dos objetivos secundários principais da Instituição.



INSTITUIÇÃO

Escrito por:

Agente BR52313-14

Solicitado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Assinado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Nº. de protocolo:

104006092024 -2108

Identificação de Agentes



INSTITUIÇÃO
SACRA CUSTOS FABRICA OMNIVM

Nome de Batismo: Lucas Joaquim Tomás Martins

Pag.: 01

CPF: 257.473.371-14

RG: 40.276.978-8

Nome na Instituição: Lucas Rafael Correia

CPF: 776.843.941-42

RG: 50.944.253-5

Código de Registro: BR55239-24

Função: Agente de Suporte

Email Institucional: BR55239.24@inst.com

Idade: 24 anos

Altura: 1,70 m

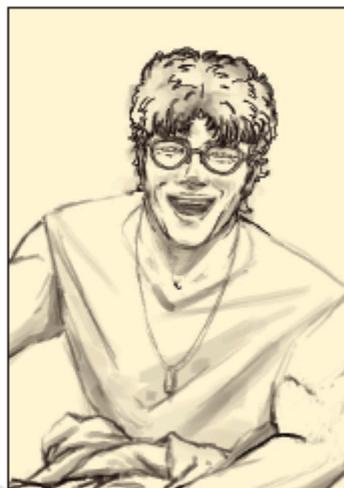
Peso: 82 kg

Gênero: Masculino

Etnia: Branco

Tipo Sanguíneo: A+

Avaliação física: Em boa forma, musculoso.



Observações:

Possui resistência suficiente a ERs e ARs para não enlouquecer, mas tem baixa resistência para se qualificar a ser um agente de campo.

Tem que lidar com a vida dupla como agente da Instituição e pessoa comum para os familiares e amigos.

Está apenas a 2 anos na Instituição, mas esta já é sua segunda equipe de ação.

Tem como principais vantagens o bom humor que leva leveza ao seu time e a sua lealdade

Já recebeu algumas advertências por nunca estar usando os EPIs de segurança da forma correta, de acordo com ele acha extremamente quente e ultrapassados os trajes de segurança.

É formado em Engenharia Elétrica.

Possui uma chave de acesso nível 2 para acessar e fornecer informações aos membros de sua equipe que estiverem em campo.

Passado:

Estava no lugar errado e na hora errada, esse basicamente foi o motivo que o colocou de frente a frente a um Artefato de Ruptura de distorção temporal, estava voltando de uma festa com os amigos da faculdade, acabou presenciando dois conhecidos enlouquecerem

Escrito por:

Agente BR52313-14

Solicitado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Assinado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Nº. de protocolo:

104706092024 -3740

Identificação de Agentes

Nome na Instituição: Lucas Rafael Correia

Pag.: 02

durante o ocorrido, mas eles acabaram se recuperando após passarem pelo tratamento de supressão de memórias. Por ter apresentado uma resistência um pouco maior nesse ocorrido teve a escolha de ter sua memória apagada também ou tentar fazer a diferença junto a Instituição acabou escolhendo a segunda opção.

Já está na sua segunda equipe pois a primeira infelizmente foi abatida em ação, segundo sua avaliação psicológica após o incidente, ele parece se culpar muito por não poder estar no campo presente para tentar ajudar a salvar seus antigos companheiros.



INSTITUIÇÃO

Escrito por:

Agente BR52313-14

Solicitado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Assinado por:

Gerente Regional de Comunicações BR73456-25

Nº. de protocolo:

104706092024 -3740

Cara essa parada é real mesmo... puta merda!!!

Acho que estou sendo seguido e já tem uns dois dias...

Eu devo compartilhar essas informações??? Provavelmente ninguém acreditaria, até eu ainda estou com dificuldades de acreditar em tudo isso aqui.

O último arquivo que consegui acesso é sobre aquela... coisa. Parece que isso foi o verdadeiro responsável pelo incidente na 208 Sul e não uma explosão de gás. Essa coisa é grotesca, uma pessoa realmente pode se transformar em uma coisa dessa?

Eu realmente estou sendo seguido, consigo ver pela janela do meu apartamento os mesmos dois sujeitos que estavam me seguindo ontem... DROGA!!!

Devo me entregar ou tentar apagar as provas?

Se eles já sabem quem eu sou, apagar as provas não vai adiantar de nada...

Já decidi o que vou fazer!

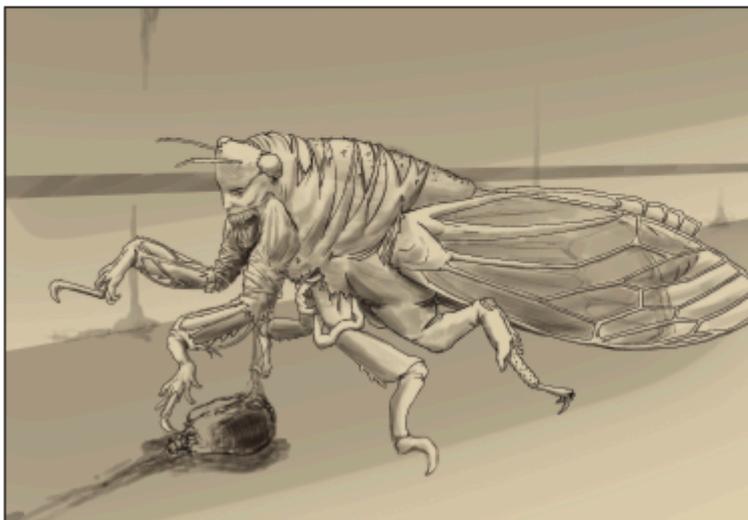
(Espero que de certo)

Catologação de Artefatos Processados Pela Instituição

Tipo: Artefato de Ruptura do Tipo Biológico

Pag.: 01

Código de Registro: AR-14053107-OR



Artefato parece ser fruto da mistura do DNA humano com o DNA de Cigarras!

Esse pobre coitado que foi transformado e teve que passar por isso deve ter sentido muita dor. Segundo a autópsia dos restos da criatura, a estrutura corporal da criatura sugere que a transformação basicamente consiste nos membros e órgãos do corpo sendo esticados, quadrados e rasgados de forma violenta e rápida, onde os membros que lembram os de uma cigarra saem de dentro para fora do corpo, lembrando muito o processo de ecdise. Toda a transformação não deve demorar mais que 5 minutos no total. A autópsia também conseguiu identificar quem era a criatura antes da transformação, Carlos Sebastião Nunes, de 35 anos, morava em Samambaia, e trabalhava como auxiliar de limpeza, não encontramos nada demais nos bancos de dados, parecia ser uma pessoa comum, tão vítima quanto as outras 8 pessoas.

Foi o responsável pelo último incidente na quadra 208 da Asa Sul, onde 8 pessoas foram devoradas vivas, dentro de uma área de menos de 100 metros. As análises preliminares da investigação demonstraram que parece existir alguma relação entre esses indivíduos, todos eles possuem um anel com o mesmo símbolo, mas ainda é cedo para



INSTITUIÇÃO

Escrito por:

Agente BR78319-28

Solicitado por:

Gerente Regional de Operações KS40145-14

Assinado por:

Diretor Geral da Unidade de Brasília GM99528-33

Nº. de protocolo:

154906092024 -4070

Catologação de Artefatos Processados Pela Instituição

Tipo: Artefato de Ruptura do Tipo Biológico

Pag.: 02

Código de Registro: AR-14053107-OR

confirmar essa hipótese.

Há indícios desse artefato ou outros similares estarem ligados a pelo menos outros 3 casos recentes. A equipe de campo designada, conseguiu neutralizá-la sem grandes complicações.

A sinais de que talvez esse AR tenha sido gerado propositalmente em algum tipo de ritual e não por acidente. Não é a primeira vez que encontramos esse mesmo tipo de Artefato. Outro fator que corrobora com isso é o fato que eles parecem terem sido guiados para atacar alvos específicos.



INSTITUIÇÃO

Escrito por:

Agente BR78319-28

Solicitado por:

Gerente Regional de Operações KS40145-14

Assinado por:

Diretor Geral da Unidade de Brasília GM99528-33

Nº. de protocolo:

154906092024 -4070