

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL: RÁDIO, TV E INTERNET

HENRIQUE PEREIRA LIMA BARILLARI DE FREITAS

**ASTRONOMAGUS:
DESENVOLVIMENTO DE BÍBLIA DE PRODUÇÃO PARA JOGO ELETRÔNICO
DO GÊNERO RPG**

Bauru

2025

HENRIQUE PEREIRA LIMA BARILLARI DE FREITAS

**ASTRONOMAGUS:
DESENVOLVIMENTO DE BÍBLIA DE PRODUÇÃO PARA JOGO ELETRÔNICO
DO GÊNERO RPG**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Estadual Paulista (Unesp) como
cumprimento do requisito parcial para a obtenção do
título de Bacharel em Comunicação Social: Rádio, TV
e Internet.

Orientação: Prof. Dr. Gustavo Soranz Gonçalves

Bauru

2025

F866a

Freitas, Henrique Pereira Lima Barillari de

Astronomagus : desenvolvimento de bíblia de produção para jogo eletrônico do gênero RPG / Henrique Pereira Lima Barillari de Freitas. --

Bauru, 2026

145 p. : il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Comunicação: Rádio, Televisão e Internet) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientador: Gustavo Soranz Gonçalves

1. Bíblia de série. 2. Videogames. 3. Astronomia. 4. Produção musical. 5. Documento de design de jogo. I. Título.

HENRIQUE PEREIRA LIMA BARILLARI DE FREITAS

**ASTRONOMAGUS:
DESENVOLVIMENTO DE BÍBLIA DE PRODUÇÃO PARA JOGO ELETRÔNICO
DO GÊNERO RPG**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Estadual Paulista (Unesp) como
cumprimento do requisito parcial para a obtenção do
título de Bacharel em Comunicação Social: Rádio, TV
e Internet.

Bauru, 11 de dezembro de 2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Gustavo Soranz Gonçalves (Orientador)
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Profa. Doutoranda. Leticia Forti Bonatelli
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Prof. Dr. Marcos Américo
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente aos meus pais, Eduardo Alberto e Maria Lúcia, pelo imenso apoio, paciência e compreensão durante os anos da graduação, sempre incentivando e abrindo portas ao longo dessa importante oportunidade em minha vida, e também à todos os familiares que estiveram comigo neste caminho.

Agradeço à minha namorada e meus amigos, que me acompanharam e permitiram acompanhá-los nos momentos desafiadores e divertidos nessa fase tão marcante. As noites passadas em claro, as experiências gastronômicas gostosas, as ideias megalomaniacas, os trabalhos enviados de última hora, as tardes fumando cigarro e gastando palavras — tudo valeu a pena por causa de vocês.

Agradeço, por fim, aos meus amigos artistas que acreditaram em minha ideia e participaram deste projeto em qualquer capacidade, minha psicóloga Daniela que me ajudou tanto a manter o foco e voltar ao eixo sempre que precisava, e também ao meu orientador, Prof. Dr. Gustavo Soranz Gonçalves, pelo auxílio e compreensão todos esses meses.

*Tem uns dias que eu acordo
Pensando e querendo saber
De onde vem o nosso impulso
De sondar o espaço*

(Jorge Ben)

RESUMO

O presente trabalho apresenta o processo de desenvolvimento da bíblia de produção e trilha musical do jogo eletrônico autoral *Astronomagus*. O projeto foi fundamentado com referências de *videogames* dos gêneros *cozy games*, RPG e simulação espacial; também foram aplicados conceitos sobre construção de mundos imaginários, decorrente dos estudos de Mark J. P. Wolf, e revisões baseadas no trabalho de Kevin Oxland. Foram idealizados dez pilares para sua concepção: mecânicas de jogabilidade, mapas, mitologia, sistema de magia, personagens, calendário, feiras, constelações, sistema planetário e trilha musical — com o propósito de criar uma plataforma lúdica e relaxante capaz de ensinar ao jogador os fundamentos da astronomia.

Palavras-chave: Bíblia de produção; bíblia de série; documento de *design* de jogo; jogo eletrônico; astronomia; worldbuilding; produção musical; VCV Rack.

ABSTRACT

The present work shows the development process of the production bible and soundtrack for the original videogame *Astronomagus*. The project was rooted on game references of the cozy games, RPG and space simulation genres; concepts were also applied regarding building imaginary worlds, springing from Mark J. P. Wolf's studies, and revisions based on Kevin Oxland's work. Ten bases were established for its conception: gameplay mechanics, maps, mythology, magic system, characters, calendar, events, constellations, planetary system and soundtrack — with the purpose of making a playful and relaxing platform capable of teaching astronomy foundations to the player.

Keywords: Production bible; series bible; game design document; videogame; astronomy; worldbuilding; music production; VCV Rack.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Ambientação em Stardew Valley.....	14
Figura 2 - Personagens de Chrono Trigger.....	15
Figura 3 - Cenário de Octopath Traveler.....	16
Figura 4 - Pouso de foguete no planeta Duna em KSP.....	17
Figura 5 - Primeira versão do mapa de Astronomagus.....	21
Figura 6 - Mapa mundi do jogo Dishonored (2012).....	21
Figura 7 - Segunda versão do mapa de Astronomagus.....	22
Figura 8 - Versão maior do mapa de Astronomagus.....	23
Figura 9 - Terceira versão do mapa de Astronomagus.....	23
Figura 10 - Esboço da Vila Magnólia.....	24
Figura 11 - Esboço da área das casas na Vila Magnólia.....	25
Figura 12 - Mapa da Vila Magnólia.....	25
Figura 13 - Projeção de Mercator Transversal.....	32
Figura 14 - Mapa miniatura da posição das constelações de Astronomagus.....	33
Figura 15 - Mapa maior da posição das constelações de Astronomagus.....	33
Figura 16 - Sintetizador RNGV2.....	38
Figura 17 - Sintetizador GAV6.....	39
Figura 18 - Linha do tempo da trilha Dia na Vila.....	40

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. JUSTIFICATIVA	11
3. OBJETIVOS	12
3.1. Geral	12
3.2. Específicos	12
4. REFERENCIAL TEÓRICO	13
5. REFERENCIAL ESTÉTICO	14
6. DESENVOLVIMENTO DA BÍBLIA DE SÉRIE	18
6.1. Construção de mundo	19
6.1.1. Mapas	20
6.1.2. Mitologia	26
6.2. Magia	27
6.3. Personagens	27
6.4. Calendário	29
6.5. Feiras	30
6.6. Constelações	30
6.6.1. Mapa de constelações	31
6.7. Sistema planetário	33
6.8. Música	35
6.8.1. Produção usando VCV Rack	36
6.8.2. Produção da trilha “Dia na Vila”	39
6.9. Montagem da bíblia	41
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	44
REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	46
APÊNDICES	48
Apêndice A - Ficha de criação de personagem	48

1. INTRODUÇÃO

As bíblias de série, ou bíblias de produção, são ferramentas importantes para autores que desejam criar variados tipos de mídias criativas, como filmes, séries, *videogames* e quaisquer outras possibilidades em que necessitem da compilação de diversas informações importantes que compõem a narrativa e o mundo. Essa ferramenta é criada durante a pré-produção, serve principalmente como um guia para o desenvolvimento e deve refletir diretamente às necessidades do projeto.

Um projeto de animação, como *Hora de Aventura* (2010), deve priorizar a apresentação de seu estilo visual, mas não necessariamente explicar as leis da física e como os personagens conseguem contorce-la tão facilmente para cenas cômicas. Por outro lado, um produto cinematográfico sobre desdobramentos políticos de sociedades espaciais, como a série *Battlestar Galactica* (2004), não tem a necessidade exibir *concept art*¹ de seus personagens, porém espera-se que não apenas seja descrito os objetivos dos protagonistas mas também de povos e nações inteiras.

No contexto da criação de jogos eletrônicos essa ferramenta ganha uma importância adicional: ela costuma ser chamada de *Game Design Document* (GDD)² e, assim como guiar a produção, organiza o conteúdo elaborado pelos artistas e programadores antes e, frequentemente, durante o desenvolvimento do jogo, que costuma envolver muitos elementos diferentes como mapas, equipamentos, personagens, mecânicas, histórias, referências, segredos, dicas, *concept art*, dados numéricos de vida, dano, probabilidade de evento e tudo além que for necessário, como um relatório do próprio jogo. Devido à semelhança do significado e uso dos termos “bíblia de produção” e “GDD”, os dois foram usados sem grande diferenciação e de forma alternada durante o trabalho.

O autor é naturalmente convidado, ao detalhar profundamente esses aspectos, a imaginar e construir o mundo em que tudo isso é estabelecido. O processo de idealização desse contexto é chamado de *worldbuilding*, ou construção de mundo, e é responsável pela imersão conceitual da obra de ficção fazendo com que “[...] o leitor indiretamente entre no mundo imaginado” (Wolf, 2012, p. 48, tradução nossa³).

A partir dos conceitos de bíblias de produção e de construção de mundo, o presente

¹ Em português: arte conceitual

² Em português: Documento de Design de Jogo

³ “the reader to vicariously enter the imagined world”

trabalho propõe o desenvolvimento de um documento elaborando elementos e mecânicas de um jogo eletrônico sobre astronomia. Para essa tarefa, foram escolhidos três gêneros de jogos como referência para guiar o projeto.

Primeiramente foi definida a experiência pretendida ao jogador. Os jogos do subgênero *cozy games* seriam ideais porque “são feitos para aproveitar cada gráfico e cada pequeno aspecto deles, trazendo envolvimento emocional com os personagens ou com o próprio jogo em si”⁴.

Em segundo lugar, o projeto foi guiado pelo gênero de astronomia e simuladores de física para estabelecer as mecânicas utilizadas envolvendo seu aspecto educacional. O trabalho, entretanto, escapa do paradigma envolvendo esta categoria e propõe uma abordagem relativamente inédita: a observação dos astros a partir de um ponto fixo no planeta.

Por fim, a estética do jogo foi baseada em *role playing games* (RPG)⁵ com estilo pixelado, que aludem à jogos da década de 1980 e 1990. Essa categoria específica foi escolhida por dois motivos: vários jogos do subgênero *cozy games* adotam essa estética pela sua simplicidade e caráter nostálgico, mas também para incluir outras mecânicas que diversificam a experiência, como interagir com personagens, melhorar itens ou explorar o mapa.

Para a realização do trabalho foi utilizada a metodologia de pesquisa aplicada, cujo objetivo é gerar conhecimentos para a aplicação prática com o propósito de solucionar problemas (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 37). Foram selecionados os referenciais estéticos para serem analisados e nortear o projeto e, durante seu desenvolvimento, foram feitas pesquisas sobre os tópicos priorizando fontes confiáveis e oficiais para embasar as escolhas narrativas, estéticas ou relacionadas às mecânicas.

Desta maneira foi idealizado *Astronomagus*: um jogo relaxante do gênero RPG em que o jogador maneja seu tempo estudando o cosmos durante a noite e se relacionando com seus vizinhos na pequena vila em que vive.

Vale ressaltar que este passo, ainda que grande, é apenas o primeiro dentre as várias etapas do desenvolvimento de um jogo eletrônico.

⁴ CARDOSO, Talita. 5 cozy games para quem quer relaxar enquanto joga. Entretetize. 26/05/2024. Disponível em: <https://entretetizei.com.br/5-cozy-games-para-quem-quer-relaxar-enquanto-joga/>. Acesso em: 18/11/2025

⁵ Em português: Jogos de Interpretação de Papéis

2. JUSTIFICATIVA

A alguns anos a indústria de jogos eletrônicos tem superado em rentabilidade a indústria cinematográfica e da música juntas⁶. O Brasil, por sua vez, é o maior mercado desta área na América Latina e progressivamente, ainda que lentamente, investe neste setor⁷. Portanto, a inserção e experimentação de artistas nacionais neste mercado é imperativa para o desenvolvimento do audiovisual brasileiro.

Dentro desse meio, a competitividade dos jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) imperam. De acordo com as estatísticas da plataforma *Steam*, atualmente mais de 70% dentre os 20 jogos mais jogados possuem mecânicas de combate entre jogadores e pelo menos metade são FPS⁸. Isso, entretanto, não corresponde ao interesse de todos os jogadores: *Stardew Valley* (2016) está em 17º colocado nesta lista e é o segundo melhor avaliado de toda a plataforma, demonstrando que existe sim o interesse de uma grande parcela por outras experiências, como dos *cozy games*.

Alguns jogos que possuem aspectos educativos também entram na categoria de extremamente bem avaliados; dentro da esfera de simulação e espacial temos exemplos como *Universe Sandbox* (2015) e o recente *Reentry - A Space Flight Simulator* (2025), mas um que se destaca é *Kerbal Space Program* (2015), por sua abordagem divertida e relaxada da construção de foguetes ou outros veículos porém aplicando a simulação bastante realista da física, que convida o público a experimentá-lo e involuntariamente aprende os fundamentos das mecânicas orbitais.

O presente trabalho se esforça para unir o aspecto relaxante dos *cozy games* com características potencialmente educativas encontradas em jogos sobre astronomia e física para criar um produto leve, lúdico e com um tema surpreendentemente pouco explorado: observação dos corpos celestes de um ponto de vista fixo, assim como nossa experiência na Terra.

⁶ WAKKA, Wagner. Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas. 25/02/2021. Canaltech. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>. Acesso em: 16/11/2025.

⁷ YAMAKAMI, Leticia. Indústria de games no Brasil cresceu sete vezes em dez anos. Veja. 16/08/2024. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-sete-vezes-em-dez-anos/>. Acesso em: 16/11/2025

⁸ MAIS jogados. Steam. 2025. Disponível em: <https://store.steampowered.com/charts/mostplayed>. Acesso em: 16/11/2025

3. OBJETIVOS

3.1. Geral

O trabalho tem como objetivo desenvolver a bíblia de produção para um jogo eletrônico do gênero RPG voltado à astronomia.

3.2. Específicos

- Delinear as mecânicas dos dois estágios do jogo.
- Desenvolver os elementos interativos do jogo, que se dão por meio das mecânicas.
- Desenvolver artes conceituais para os elementos interativos.
- Conceber um *worldbuilding* multifacetado, que inclui mapas, mitologia e cultura.

4. REFERENCIAL TEÓRICO

O livro *Gameplay and Design* (2004) de Kevin Oxland é um guia aprofundado sobre a idealização do *videogame*. Nele, é esmiuçado o processo da criação dos componentes de um jogo, como torná-lo divertido e a elaboração de um GDD coerente. Apesar do livro ter mais de 20 anos e o panorama dessa indústria ter evoluído radicalmente, muitos fundamentos demarcados por Oxland permaneceram tão relevantes à estrutura dos jogos quanto a jornada do herói para as narrativas audiovisuais. A obra foi utilizada para afirmar ou reavaliar ideias durante a elaboração do projeto acerca das mecânicas e elementos interativos e, somado com outros GDDs, para estruturar o documento oficial do *Astronomagus*.

Para o processo de criação de mundo foi utilizado a obra de Mark J. P. Wolf, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation* (2012), que busca entender os diferentes elementos e mecanismos que compõem o *worldbuilding* (chamado por ele de “mundo imaginário”) a partir de exemplos, examina o uso desse recurso por autores através de um resgate histórico e contém uma linha do tempo compreensiva com literatura e outras mídias que incluem esta espécie de desenvolvimento narrativo. A partir de sua densa análise foi possível escolher com maior consideração os aspectos mais pertinentes para compor a versão inicial do projeto.

5. REFERENCIAL ESTÉTICO

Stardew Valley é um jogo RPG multiplataforma desenvolvido por apenas um artista, Eric Barone, também conhecido como ConcernedApe. O jogador assume o papel de um neto que herdou a fazenda de seu avô e, descontente com seu atual emprego, vê a oportunidade de escapar de sua realidade estressante na cidade.

Ele é a principal referência para o projeto em função de sua execução e estética. O jogo possui uma variedade de atividades para fazer, incluindo reformar a fazenda, pescar, cuidar de animais, minerar, interagir com os moradores da vila, formar amizades e realizar missões para se desafiar com recompensas interessantes. O jogo possui um final que pode ser alcançado ao completar as condições para “perfeição”, mas poucos jogadores tem interesse em de fato concluí-lo — indicado pela porcentagem baixíssima dos que ganham o troféu atrelado à esta façanha, menos de 2% pelos dados da *Steam* —, optando por jogar livremente como um passatempo relaxante, sem desafios muito complicados ou restrições de tempo. Este aspecto de liberdade é fundamental para o divertimento e é um fator cujo *Astronomagus* tenta alcançar. Na questão visual o jogo traz o estilo retrô pixelado, simples porém capaz de ser muito bonito e evocar sentimentos nostálgicos.

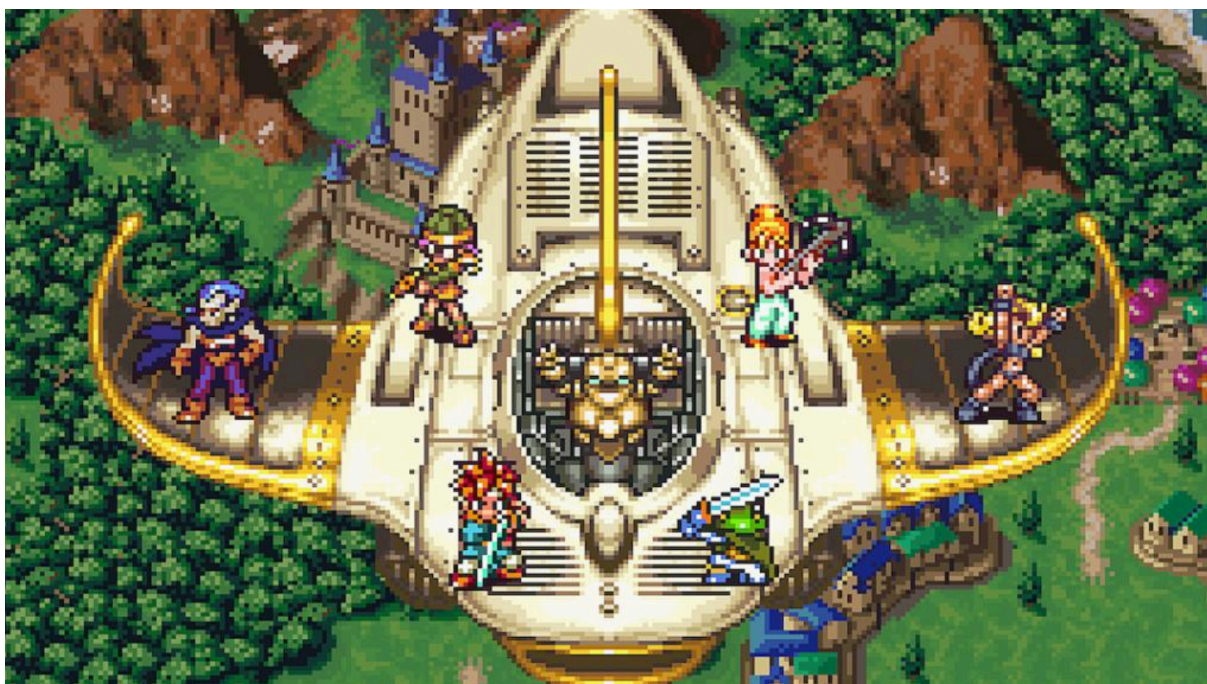
Figura 1 - Ambientação em *Stardew Valley*



Fonte: IGN Brasil

Ainda nesse tópico, outros dois jogos importantes na questão estética são *Chrono Trigger* (1995) e *Octopath Traveler* (2017). O primeiro é um RPG clássico, originalmente para o console *Super Nintendo*, que possui um visual deslumbrante e muito detalhado apesar da tecnologia limitada em que foi concebido.

Figura 2 - Personagens de *Chrono Trigger*



Fonte: bdnews24.com

Octopath Traveler, por outro lado, mantém a tradição dos jogos RPGs em *pixel art* com uma reviravolta: utiliza o estilo chamado HD-2D, que consiste em aplicar várias técnicas e filtros modernos para acentuar detalhes de luzes, sombras e ponto focal. Frequentemente esse procedimento inclui a perspectiva 2.5D, na qual o controle do movimento continua essencialmente o mesmo, mas existe o aprofundamento da imagem que causa a sensação de se mover em um plano horizontal ao invés de para cima, baixo e lados. Ainda que, por enquanto, não exista o objetivo de desenvolver o *Astronomagus* com esta estética específica, é importante destacá-la como uma possibilidade futura e uma maneira de atrair mais atenção ao projeto.

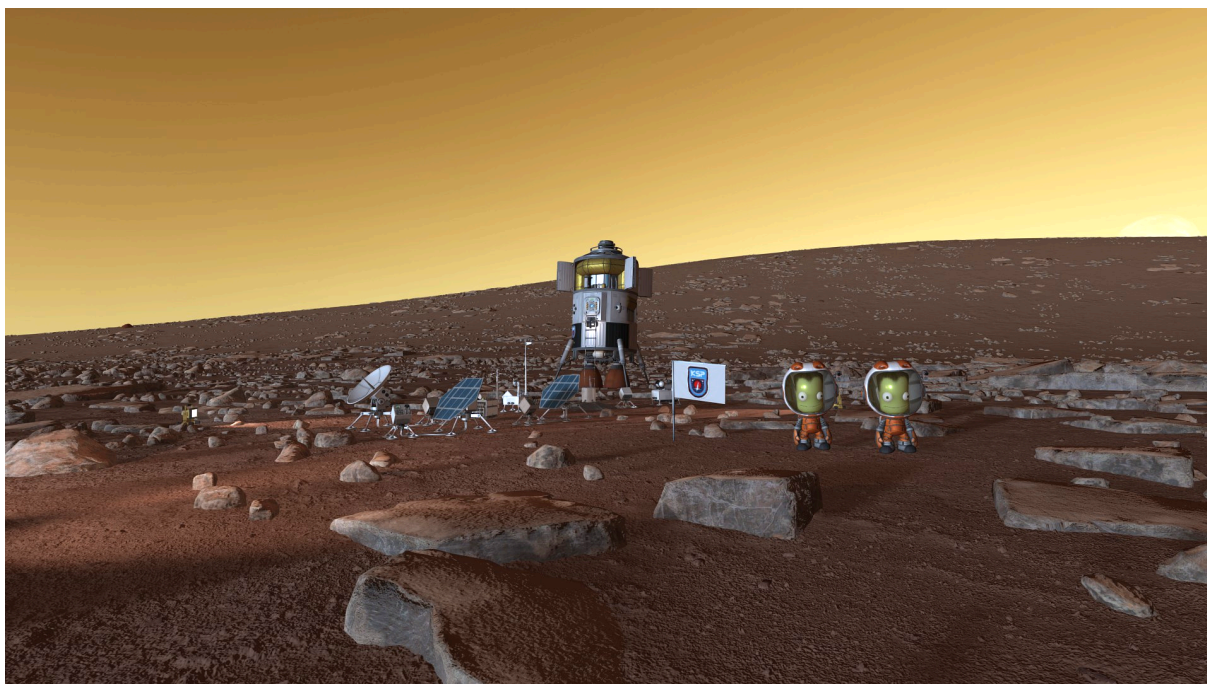
Figura 3 - Cenário de *Octopath Traveler*

Fonte: RPGFan

Kerbal Space Program (KSP) é um jogo de simulação espacial idealizado pelo designer brasileiro Felipe Falanghe e desenvolvido pela empresa mexicana *Squad*. Nele, o jogador tem acesso à partes variadas de veículos para a construção, como de foguetes e aviões, e um sistema planetário enorme para explorar. Existem alguns modos de jogo que afetam a *gameplay*⁹, como a inclusão de manejo de finanças ou desbloqueio de partes novas, mais poderosas ou eficientes. Sua estrutura, porém, não possui objetivos inerentes (como o troféu de perfeição em *Stardew Valley*) — cabe ao jogador decidir o que quer fazer e criar os meios para realizá-los. O jogo foi referência principalmente para o desenvolvimento dos planetas e satélites.

⁹ Em português: jogabilidade

Figura 4 - Pouso de foguete no planeta Duna em KSP



Fonte: captura de tela do jogo *Kerbal Space Program*

6. DESENVOLVIMENTO DA BÍBLIA DE SÉRIE

A ideia foi inicialmente concebida na metade de 2024 como um passatempo enquanto desenvolvia outro projeto experimental que não deu certo. A priori seria um simulador da experiência de Galileu Galilei, o renomado astrônomo do século 16, mas rapidamente evoluiu para a temática de fantasia para aproveitar a oportunidade de formar um universo de características próprias. Nesse mesmo período que decidi o estilo de jogabilidade baseado em jogos retrô, utilizando *pixel art* com a perspectiva *top down* e mecânicas de RPG como melhoria de equipamentos e relacionamento com *Non-Playable Characters* (NPC)¹⁰. Ao final de 2024, quando mudei o foco para, na época, o “Mago Astrônomo”, recuperei o material base criado para estruturar os primeiros passos na jornada de desenvolvimento deste jogo: a bíblia de produção.

Todo o material desenvolvido para este projeto foi, a princípio, escrito e compilado em uma ferramenta da plataforma *Canva* chamada quadro branco, escolhido pela facilidade de criar *designs*, modificar texto ou imagens e juntá-los em um espaço conjunto enorme. O limite de elementos por página foi alcançado duas vezes e, por isso, tive que criar algumas páginas extras para migrar tópicos específicos, incluindo personagens e constelações.

Foram utilizadas três fontes gratuitas no *design* do projeto, escolhidas por suas características que remetem a fontes medievais. A fonte *Isabella* é menos legível porém bastante impactante, ideal para títulos. *Drukaatie Burti*, por outro lado, possui traço que parece escrito à mão mas mantém a legibilidade, portanto foi usada para o corpo do texto. *Germania One*, usada para subtítulos, fica no meio dos dois extremos estabelecidos e está em negrito que lhe traz maior destaque.

Para indicar claramente a situação de cada aspecto do projeto utilizei um sistema de cores que denotam seu *status*: estrelas cinzas representam elementos que ainda não foram iniciados, vermelhas significam que não estão completas, amarelas indicam que o item foi completo mas precisa passar por revisão e estrelas verdes são itens finalizados. Isso foi necessário porque o quadro infinito apresenta muitas informações ao mesmo tempo e causou confusões para identificar prioridades. Esse sistema foi adotado em várias etapas diferentes e se provou muito importante para a consciência situacional do estado do projeto.

Durante o período de execução tive diversas reuniões com o Gabriel Leite para receber uma perspectiva criativa mais afastada que pudesse me auxiliar a elaborar soluções para

¹⁰ Em português: Personagens Não-Jogáveis

problemas diversos encontrados. Foi uma estratégia muito produtiva, que me incentivou em momentos de bloqueio criativo, e também muito prazerosa, quando invertíamos os papéis e eu podia ajudá-lo com seu projeto da mesma maneira.

Inteligência artificial não foi empregada conscientemente em nenhum processo do projeto porque tenho objeções morais quanto a sua aplicação, especialmente relacionada às artes. Infelizmente preciso destacar que existe a possibilidade, embora breve, que ela tenha sido utilizada acidentalmente devido às tentativas de grandes empresas, incluindo o *Canva*, de popularizar essa tecnologia e a falta de transparência quanto à sua presença em *designs* ou ilustrações gratuitas.

6.1. Construção de mundo

Worldbuilding, ou construção de mundo, é o processo de criação de um contexto aprofundado para a obra ficcional e serve para fomentar a experiência e imersão do público com a mídia consumida. Mark J. P. Wolf explica em seu livro *Building Imaginary Worlds* que, ao contrário das histórias tradicionais cuja motivação para desenvolver dado elemento é sua importância na linha narrativa, “para trabalhos em que a construção de mundo ocorre, pode haver uma abundância de detalhes e eventos (ou a mera menção deles) que não avançam a história mas providenciam riqueza do pano de fundo e a verossimilhança ao mundo imaginário” (Wolf, 2012, p. 02, tradução nossa¹¹). Este aspecto pode ser claramente exemplificado ao examinar as obras de fantasia de J.R.R. Tolkien, que possuem grande esforço atribuído não apenas à jornada dos heróis mas também à tudo que os engloba, incluindo línguas artificiais, mapas detalhados e os mitos deste universo como os compilados em *O Silmarillion* (1977).

Devido à escolha pelo distanciamento de uma narrativa típica, optando-se que o jogador customize seu personagem e adentre ao mundo apenas com o contexto que irá motivá-lo a um determinado objetivo, o aspecto do *worldbuilding* se torna particularmente relevante para engajar com o público em outras esferas além da jogabilidade. O raciocínio por trás deste processo é explicado de forma interessante por Donya Abramo, integrante do time de desenvolvimento do jogo altamente antecipado *Subnautica 2*: “o mundo em si é um

¹¹ “For works in which world-building occurs, there may be a wealth of details and events (or mere mentions of them) which do not advance the story but which provide background richness and verisimilitude to the imaginary world”

personagem e conta sua história a partir do que há nele” (cf. WORLD FIRST EXCLUSIVE..., 2025, tradução nossa). Desta forma, os primeiros passos do projeto envolveram idealizar uma base, em especial os mapas, que trazem uma imagem concreta do ambiente e ajudaram a planejar as próximas etapas.

Para a bíblia em seu estágio atual, no entanto, não foi exigido a completude de todas as características iniciadas na construção de mundo. Isso porque, primeiramente, ainda que fosse muito divertido desenvolvê-lo, seria necessário priorizar todos os aspectos ligados à aplicação das mecânicas do jogo: os planetas, NPCs e constelações, que contribuem para a formação da estrutura geral desse mundo mas fazem parte do primeiro plano. Em segundo lugar, de acordo com Wolf, mundos imaginários são inevitavelmente incompletos e:

brechas deliberadas, enigmas e referências sem explicação ajudam a manter o trabalho vivo na imaginação de sua audiência, porque é precisamente nessas áreas em que a participação da audiência, na forma da especulação, é mais encorajada (Wolf, 2012, p. 60, tradução nossa¹²).

6.1.1. Mapas

O primeiro passo escolhido para iniciar o *worldbuilding* foi desenvolver os mapas, este processo me ajudaria a imaginar novos elementos e estruturar o mundo. Para isso foi utilizado o *Inkarnate*, uma plataforma online com opções gratuitas para criar mapas de fantasia.

Minha referência para a primeira versão do mapa, chamado a priori de “As Terras”, foi o mapa mundi do jogo *Dishonored* (2012). Assim como na cartografia desta obra, meu trabalho apresenta dois continentes, um pequeno, chamado Hermétis, onde a história se passa, e um enorme pouco explorado chamado Anunn. Na primeira versão, no entanto, os dois continentes possuem tamanhos similares. O propósito era conservar os detalhes e a resolução da pequena ilha quando o tamanho dos continentes fosse alterado.

¹² “Deliberate gaps, enigmas, and unexplained references help keep a work alive in the imagination of its audience, because it is precisely in these areas where audience participation, in the form of speculation, is most encouraged”

Figura 5 - Primeira versão do mapa de *Astronomagus*



Fonte: *Inkarnate*

Figura 6 - Mapa mundi do jogo *Dishonored* (2012)



Fonte: IGN

Essa imagem foi modificada usando a plataforma online *Pixlr*, um editor de imagens que possui opções grátis, para alcançar as proporções desejadas entre os continentes e outras ilhas. Dessa forma foi concebida a segunda versão do mapa com a estrutura ideal para prosseguir com o desenvolvimento do projeto. Entretanto, essa etapa ainda não tinha sido concluída e intercalei o avanço de outros itens com o detalhamento deste mundo.

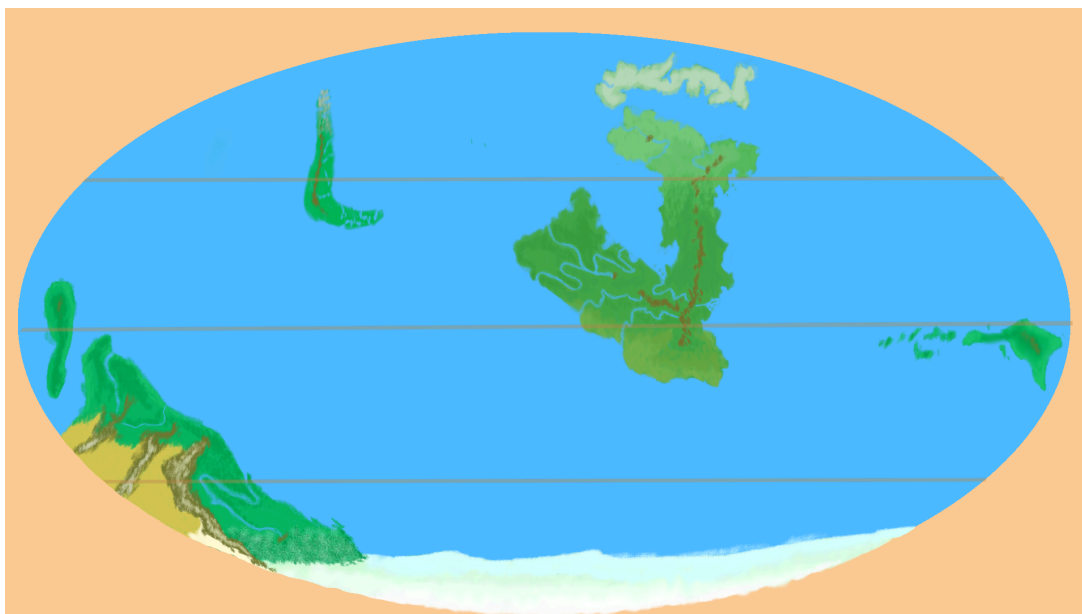
Figura 7 - Segunda versão do mapa de *Astronomagus*



Fonte: *Inkarnate*

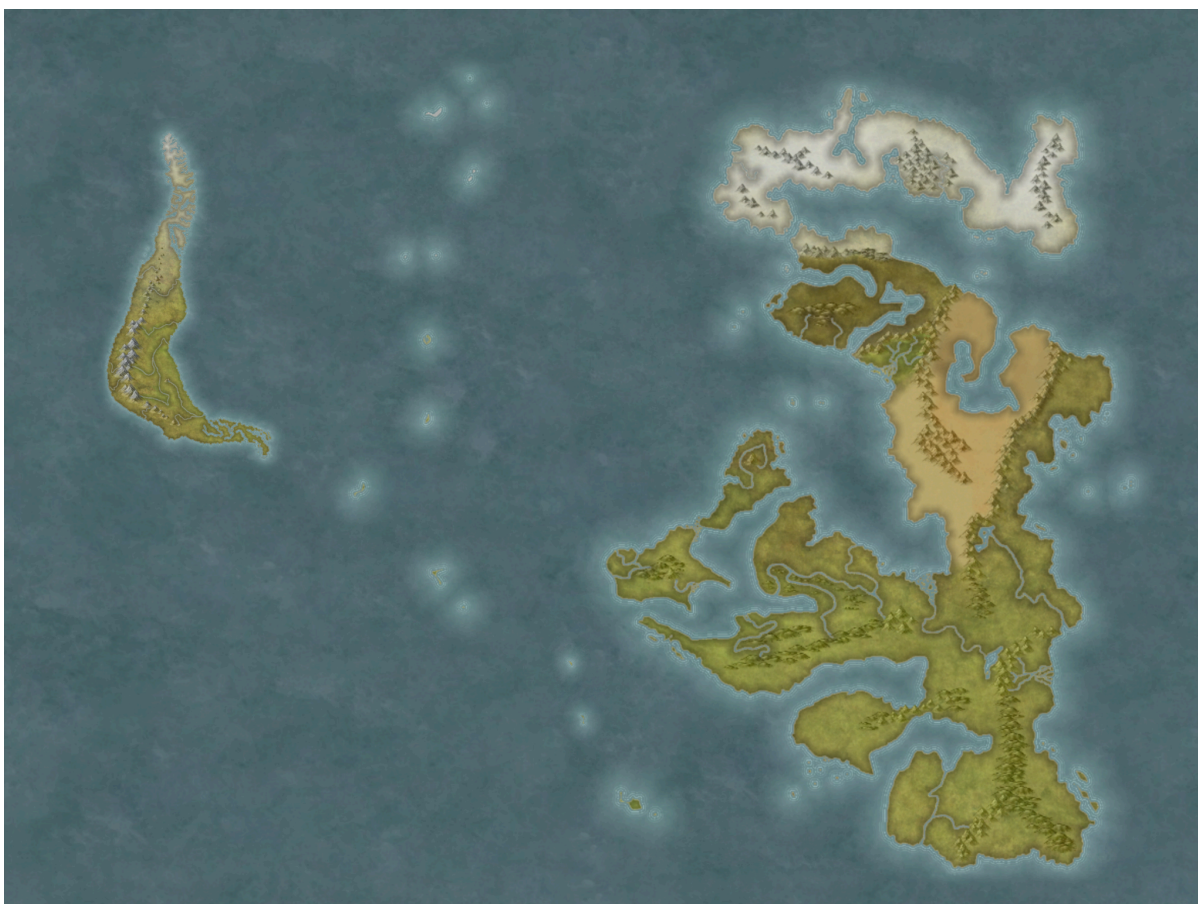
Usando o aplicativo de ilustração *PenUp* para dispositivos móveis, elaborei um mapa maior com mais continentes — as informações presentes seriam detalhes secretos, também chamados de *easter eggs*, para jogadores que gostam de caçar esse tipo de mistério. Posteriormente o continente Annun seria revisado para incluir biomas variados e mais extensões de água, a figura 9 é a terceira versão das terras conhecidas e final para o documento.

Figura 8 - Versão maior do mapa de *Astronomagus*



Fonte: PenUp

Figura 9 - Terceira versão do mapa de *Astronomagus*



Fonte: *Inkarnate*

Em uma reunião com o Gabriel Leite foi decidido o nome Hermétis para a ilha principal, derivado da ideia inicial, “Hermética”. Para o outro continente, fiz uma pesquisa sobre mundos e reinos de diversas mitologias e adaptei o nome *Annwn*, o “outro mundo” ou terra das almas do folclore celta, transformando-o em Anunn, que possui pronúncia semelhante. A residência do jogador fica na vila Magnólia e, assim como a ilha, seu nome é uma homenagem ao artista Jorge Ben e seu álbum *A Tábua de Esmeralda* (1974). As outras vilas e cidades foram nomeadas a partir de apelidos dos amigos que contribuíram com o projeto de alguma forma.

O mapa da vila foi projetado posteriormente. Seu esboço foi feito no software *Paint*, para *Windows*, e a partir de seu formato foi alocado os espaços de casas variadas para os NPCs. Isto foi feito utilizando o jogo eletrônico *Tiny Glade* (2024), um criador de dioramas com temática medieval, em uma tentativa de alcançar proporções realistas dos edifícios.

Figura 10 - Esboço da Vila Magnólia



Fonte: *Paint*

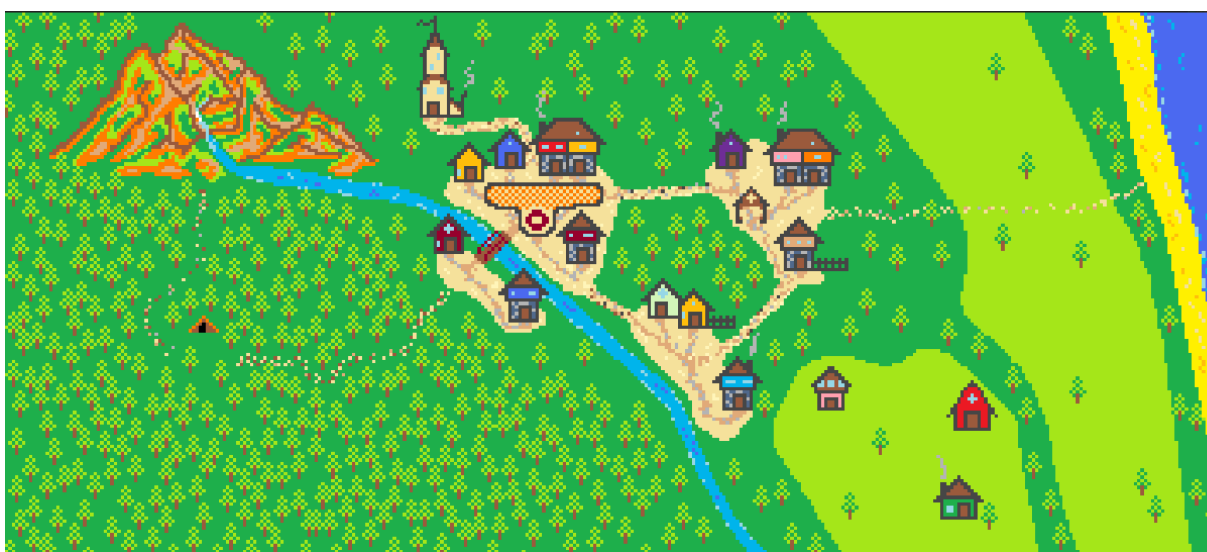
Figura 11 - Esboço da área das casas na Vila Magnólia



Fonte: *Tiny Glade*

Esses rascunhos não teriam o grau de qualidade desejado para inserir no documento final, portanto, utilizando a plataforma online e gratuita *Pixilart*, fiz uma ilustração figurativa da vila Magnólia. A imagem não inclui todas as casas demarcadas na figura 11, do *Tiny Glade*, mas fui atencioso para manter o formato e elementos do rascunho original. Deve-se esclarecer que a figura é uma versão inicial do mapa geral visto pelo jogador para se guiar, não o equivalente à perspectiva dele enquanto se move.

Figura 12 - Mapa da Vila Magnólia



Fonte: *Pixilart*

6.1.2. Mitologia

A mitologia de Hermétis era um aspecto que seria importante ser adicionado para aprofundar o *worldbuilding* e criar uma estrutura para fundamentar ou justificar nomes diversos, como de lugares, pessoas, figuras místicas, objetos, datas especiais, planetas, luas, estrelas e constelações.

Ao início da elaboração do *Astronomagus* decidi postergar o desenvolvimento deste tópico e priorizar o conteúdo que seria mais diretamente interagido pelo jogador em uma tentativa de manter os aspectos idealizados que eu desejava na narrativa e criar uma ambientação do presente mais interessante. A mitologia, portanto, se adequaria à forma do universo criado posteriormente.

Essa decisão trouxe algumas adversidades. Enquanto nomes de NPCs e de planetas poderiam ser facilmente inventados e justificados mais tarde, as constelações, o calendário e nomes de alguns lugares seriam inconvenientes para fundamentar. Aceitei isso como um desafio e elaborei as constelações e os nomes de regiões primeiro, que foram incorporados depois nos textos mitológicos — entretanto, não fui capaz de realizar este mesmo processo quanto ao calendário, que envolveria pensar em datas especiais e nomes para os meses. Para fundamentá-lo, portanto, estruturei a mitologia desta sociedade de magos.

Foi elaborada uma narrativa que tentasse descrever as origens do universo, da vida e da humanidade através de uma perspectiva politeísta e, depois, compreendesse a vida de uma figura profética e lendária que salva um povo, explora uma nova ilha e, nela, forma a sociedade dos magos. Para isso, foram usadas referências religiosas, históricas e conceitos científicos para tornar este conjunto simultaneamente autêntico e familiar. Cada texto foi chamado de “livro” e foram idealizados seis principais que contêm respectivamente os elementos descritos; apenas três, no entanto, foram finalizados e revisados para a bíblia: a primeira, segunda e quarta história. Também foram planejados textos adjacentes cujo objetivo é expandir as histórias dos livros principais e possivelmente introduzir personagens novos, mas não foram finalizados.

A ideia de três categorias de deuses, criadores, destruidores e preservadores foi adaptada diretamente do hinduísmo, enquanto a ilha berço da humanidade, Apsel, foi originada a partir da abstração e mesclagem do mito de Atlantis, da arca de Noé e da história de Sodoma e Gomorra. Mais notável e que tange a temática do jogo, no entanto, é a história do profeta Hermes Trismegisto, que é uma releitura da figura lendária de mesmo nome

comumente associada à alquimia e filosofia; na narrativa, ele também possui qualidades inspiradas em Moisés, Antônio Conselheiro e na campanha da Coluna Prestes, mas é, juntamente, uma homenagem ao musicista Hermeto Pascoal, apelidado o “bruxo” da música brasileira¹³. A hipótese científica da morte térmica do universo é incorporada na história e utilizada como uma previsão do futuro dessa crença no jogo, assim como ocorre em outras religiões como o apocalipse do Cristianismo ou o *Ragnarök* da mitologia nórdica. Da mesma forma, a hipótese da sopa primordial é usada como a explicação para a origem da vida no planeta Mundo.

6.2. Magia

O sistema de magia foi elaborado para contribuir com a jogabilidade no estágio de observação, com o benefício adicional de auxiliar na estruturação da construção de mundo.

Dentre todos os itens do projeto, este foi o mais fácil de concluir. O sistema possui quatro fundamentos principais, a alquimia, conjuração, feitiço e encantamento, além de explicações sobre de onde ela surge e como é controlada — tudo foi feito em duas tardes no começo do ano sem muitos contratempos.

Os conceitos adicionais também foram idealizados nesse período, porém finalizados apenas em setembro. Durante este processo, reparei que as ideias complementares sendo elaboradas não eram condizentes com o tom pacífico do jogo, portanto foi definido que seriam detalhes esotéricos que compõem o *worldbuilding*.

6.3. Personagens

O processo de desenvolvimento dos NPCs foi um dos mais desafiadores neste projeto e trabalhado desde sua concepção até setembro de 2025, quando iniciei a montagem da bíblia de produção. Sua realização exigiu a ajuda de alguns amigos que se voluntariaram para colaborar e o objetivo era que cada NPC tivesse descrito nome, aparência, personalidade, ocupação, outras informações relevantes, história e desempenhasse um papel nicho dentro de seus ofícios.

A princípio convidei o Marcos Miranda para participar criando personagens. Foram

¹³ MORRE aos 89 anos Hermeto Pascoal, o ‘Bruxo’ da música brasileira e universal. BBC. 13/09/2025. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cwyrn74p5p7o>. Acesso em: 07/11/2025.

feitos cerca de sete e eu consegui aproveitar cinco: o mercante Bargus Vellucci, o maluco da floresta Gagaius Mingos, o bibliotecário Dido Mükbrow, o ferreiro Kaz Mobrini e a jovem Sara Persus. Em torno do mês de agosto ele não pôde mais participar do projeto, nesse mesmo período eu convidei o Lucas Beltrame para colaborar e ele criou cinco personagens, mas apenas três foram incluídos no documento: o médico Flint Persus, a menina cega Keena Mobrini e a costureira Cassin Muthindos.

Ainda na primeira metade de 2025, para aumentar o volume de NPCs, desenvolvi um folheto com informações básicas sobre o jogo e espaço para preencher os dados de personagens que amigos poderiam fazer. Este exercício foi um sucesso porque a maioria das pessoas aceitaram participar e geraram resultados muito interessantes, foram incluídos no documento: a goblin cozinheira Glubs Moglobis, o trovador Kaiq Fa' Gundes, o lorde vampiro Nosfegatu, o fazendeiro Daud Brito Jr. e a fada costureira Aening.

Muitos desses personagens implicam relações, familiares ou amorosas, mas não chegam a dar informações ou gerar uma ficha de novos personagens, então me propus a emendar essas brechas criando personagens novos, que são: a florista Ziph Vellucci, o avô goblin Garth Moglobis, o ferreiro Petyr Gundes, a cozinheira Kshimi Mobrini, a farmacêutica Coralina Persus, e a irmã caçula Sabrina Persus.

Escolhi não incluir alguns personagens na bíblia de produção porque estavam parcialmente prontos ou precisavam de revisão e reestruturação, algo que não fui capaz de fazer a tempo como nos que foram incluídos. No entanto, esses personagens estão todos registrados em um documento separado e esse esforço será aproveitado no futuro.

Ao final foram incluídos na bíblia 21 personagens e 12 possuem ilustrações produzidas pela Maria Fernanda Paro. A seguir é seu relato de sua realização.

“Meu processo de ilustração se construiu a partir das demandas sugeridas pelo Henrique para o Trabalho de Conclusão de Curso. De início, propusemos trabalhar com retratos figurativos em Pixel Art dos personagens criados para o projeto - com predefinições de suas características físicas e personalidade para auxiliar no processo. A técnica da PixelArt engloba tradicionalmente o fazer unicamente no digital com pixels, de maneira em que as limitações de se ter poucos detalhes (pensando no tamanho de arquivo médio utilizado nas ilustrações do tipo) são o que auxiliam nesse estilo de composição. O tamanho de arquivo escolhido foi 64x64 - reiterando um posicionamento de criação em que se priorizam as informações principais do que se busca retratar.

Foram realizadas 12 ilustrações de busto dos personagens propostos pelo Henrique, já

com referências de paleta de cores e fisionomia geral. Com base em uma descrição da sua história, busquei alcançar a representação da personalidade de cada um deles em uma expressão facial simplificada - alguns aparecem com um sorriso ameno, outros com expressão maliciosa ou emburrada... O objetivo foi com que se entendesse em pouco tempo a individualidade de cada um deles, bem como que houvesse um complemento com o textual trazido junto com cada fala dos personagens.

[...]

Em suma foi uma experiência muito gratificante, principalmente por ter tido contato poucas vezes com a PixelArt. Foi minha primeira vez fazendo essa quantidade de ilustrações com esse tipo de técnica e, por serem retratos simples que necessitam transmitir personalidade, se tornou um desafio interessante de completar. Também aproveitei o espaço para agradecer ao Henrique pela confiança no meu trabalho, na ótima descrição e referências dos personagens e pelo apoio no feedback das ilustrações!”

6.4. Calendário

Seria fundamental para um jogo cuja mecânica depende tanto da passagem do tempo que esta fosse arquitetada para enriquecer a experiência e torná-la previsível e confiável. Para tal, foi adotado o sistema numérico duodecimal para distinguir este universo do real e elaborada as durações da semana, mês e ano — o dia manteve-se com a mesma duração, porém, com este novo sistema numérico, é indicado 20 horas ao invés de 24. Realisticamente, esse sistema pode se tornar muito confuso e pouco prático, então seria necessário testá-lo para coletar opiniões diversas dos jogadores e avaliar seu impacto.

No mesmo período em que o Lucas Beltrame começou a participar do desenvolvimento dos personagens ele me indicou um jogo eletrônico chamado *Graveyard Keeper* (2018), um RPG em *pixel art* com câmera *top down*, assim como o idealizado para *Astronomagus*, que possui uma semana com seis dias de duração. Esta referência foi adotada para a semana do projeto e foi o ponto de partida para a estruturação do calendário.

O fundamento que guiou o desenvolvimento dos períodos foi a alternância entre seis e quatro, dois números importantes no sistema duodecimal: seis dias na semana e seis meses no ano, quatro semanas no mês e quatro estações no ano. Foram escolhas arbitrárias mas uma tentativa lógica de criar dinamicidade na sensação da passagem do tempo.

Essa, no entanto, não é a duração do tempo que o jogador irá experienciar. Foi

elaborado com referências em jogos com ciclo de dia e noite que o dia deveria durar aproximadamente 20 minutos reais. No jogo *Stardew Valley* um ano dura entre 26 e 30 horas, e os dias tem aproximadamente 13 minutos; em *Minecraft* (2009), o dia e noite duram 20 minutos no total. Desta forma, uma semana, um mês e um ano do *Astronomagus* irão durar respectivamente 2, 8 e 48 horas. Assim como no calendário, esses intervalos são experimentais, servem de base para testar a jogabilidade no futuro e certamente serão calibrados.

6.5. Feiras

Um componente básico de RPGs é a possibilidade de comprar itens diversos que auxiliam ou aprimoram o jogador — é um clichê tão popular que migrou para outros gêneros. Para *Astronomagus*, considere que seria interessante uma mecânica que desafiasse o jogador a se programar para ter acesso a esses itens. As feiras, portanto, são uma solução instintiva para este propósito e permitem uma reflexão sobre alternativas a aspectos de jogabilidade que estamos tão familiarizados.

Diante disso, o calendário ganha mais um propósito no jogo, que é importante tanto no período noturno quanto no diurno: auxiliar a observação dos astros e denotar as datas dos eventos.

Foram concebidas diferentes possibilidades de feiras que ocorrem, respectivamente, de maior para menor frequência: semanais, mensais, sazonais e anuais. Sua distribuição, assim como outras condições associadas ao calendário, é incerta e seria necessário testes para descobrir a organização ideal.

6.6. Constelações

O primeiro conteúdo desenvolvido para a mecânica principal do jogo, as observações noturnas, foram as constelações, finalizadas em março de 2025. A referência fundamental desse processo criativo foram as 88 constelações definidas pela *União Astronômica Internacional* (IAU) e suas estrelas, que providenciaram um modelo padronizado para adaptar e ampla inspiração — além disso, o aplicativo gratuito para dispositivos móveis *Stellarium*, *software* de astronomia que simula um planetário 3D, foi amplamente utilizado para aprofundar meus conhecimentos sobre mecânicas celestiais.

A maior dificuldade nesta etapa foi o grande volume de itens que precisavam ser compostos: 30 constelações e 60 estrelas notáveis. A distribuição delas foi feita em quatro categorias: 12 para animais, 7 para mitologia, 6 para ferramentas e 5 para recursos geográficos. Em versões iniciais haveriam cerca de 40 constelações e uma categoria adicional, plantas, mas esta quantia foi considerada exagerada para a proposta da bíblia.

Seria ideal que cada constelação tivesse algumas estrelas catalogadas e com nomes distintos para que o jogador pudesse identificá-las e gradualmente mapear o céu — não todas, no entanto, pois seria igualmente importante que o público tivesse oportunidade de nomeá-las também. Após finalizar as ilustrações, portanto, escolhi individualmente quantas estrelas notáveis cada constelação teria: em torno de 60 no total com distribuição bastante variada conforme seu tamanho e importância.

Para realizar esta tarefa, elaborei algumas estratégias de geração de nomes. Um fato interessante sobre as estrelas é que seus nomes tradicionais são, muito frequentemente, originados de palavras ou frases em árabe que passaram por uma metamorfose fonética ao se adaptarem para as línguas europeias — como Aldebaran, por exemplo, a estrela mais brilhante da constelação de Touro que originalmente era chamada *ad-dabarān*, que significa “o seguidor” (ALLEN, 1899. p. 383). Para homenagear este detalhe, a primeira estratégia foi traduzir algum aspecto da figura para o árabe e fazer a conversão para a vocalização em português, que gerou em torno de 17 nomes. Este método, entretanto, foi pouco produtivo pois as palavras e frases tinham sonoridades muito semelhantes ao convertê-las e, assim como toda língua, o árabe possui estrangeirismos que não provocam nomes interessantes. Outras estratégias envolveram usar palavras de fontes diversas e modificá-las ao torná-las em anagramas, trocar letras seletas ou recortar partes inteiras para formar nomes únicos. Foi a técnica mais produtiva deste processo, rendendo todo o restante necessário.

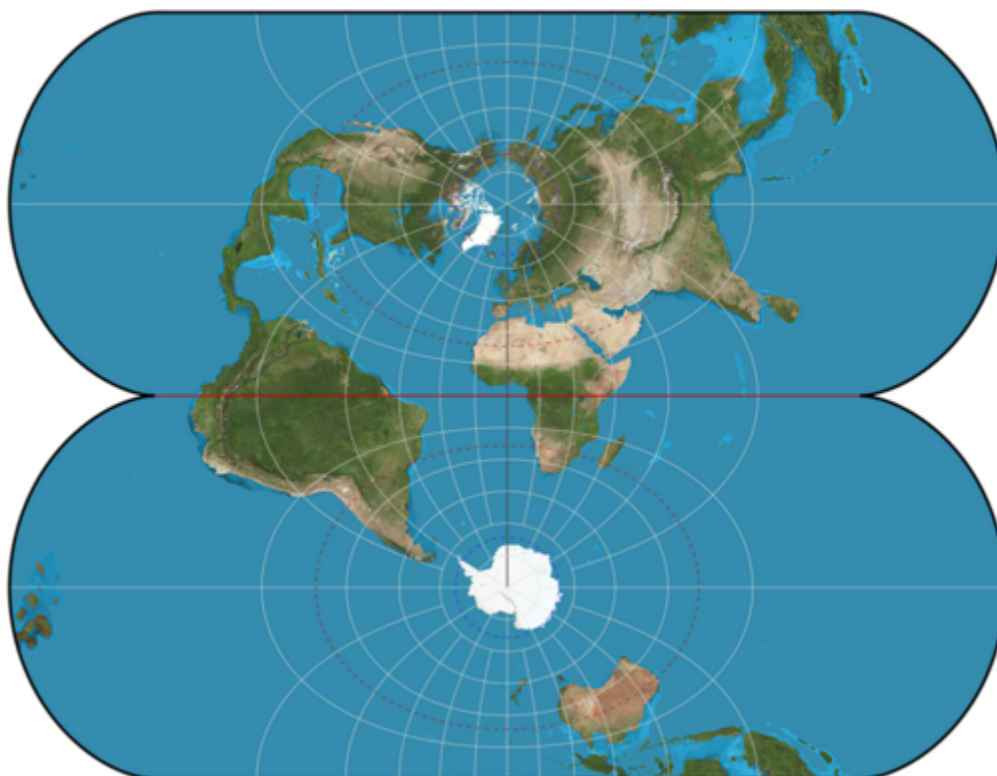
6.6.1. Mapa de constelações

Um passo importante para a etapa das constelações seria mapear suas posições no céu. Dentro do jogo esta será uma experiência 3D, assim como o aplicativo *Stellarium* permite, porém, para sua incorporação na bíblia de produção, seria necessário uma esquematização planejada para fácil entendimento e registro do produto elaborado.

A priori o plano era usar a projeção de Mercator transversal, que mostra claramente os dois pólos enquanto mantém o equador retilíneo, seria útil para visualizar a relação dos astros

entre si e com o norte real. Esta abordagem, entretanto, seria difícil de montar no *Canva* e excessivamente complexa para sua finalidade. Desta forma adotei a projeção pseudo cilíndrica, devido sua simplicidade e popularidade.

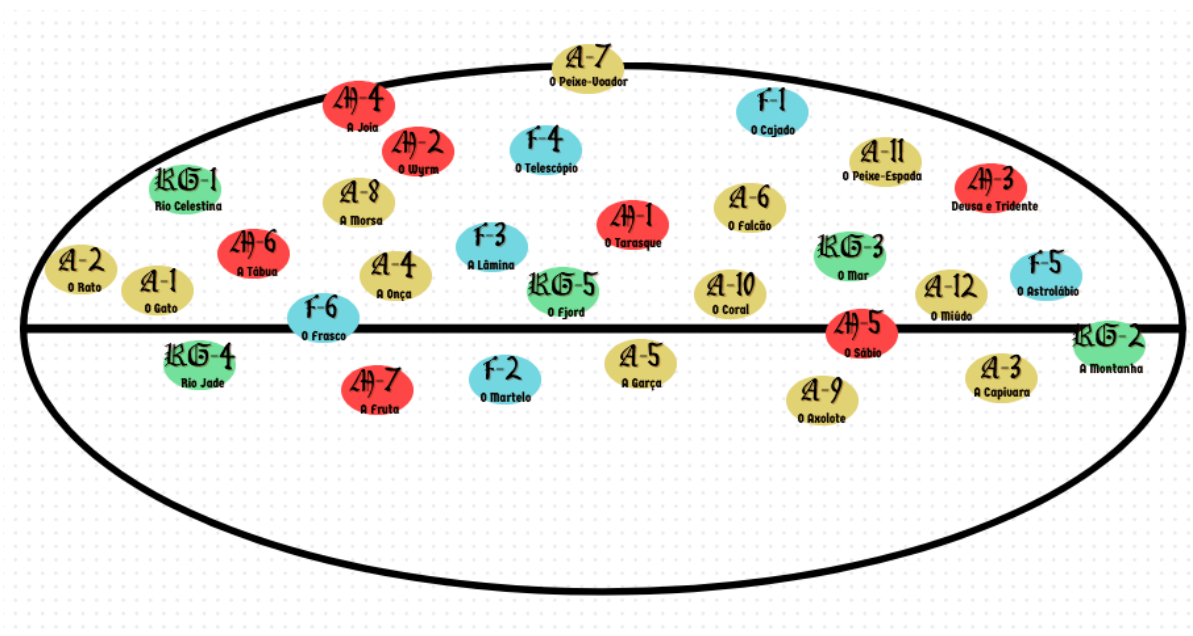
Figura 13 - Projeção de Mercator Transversal



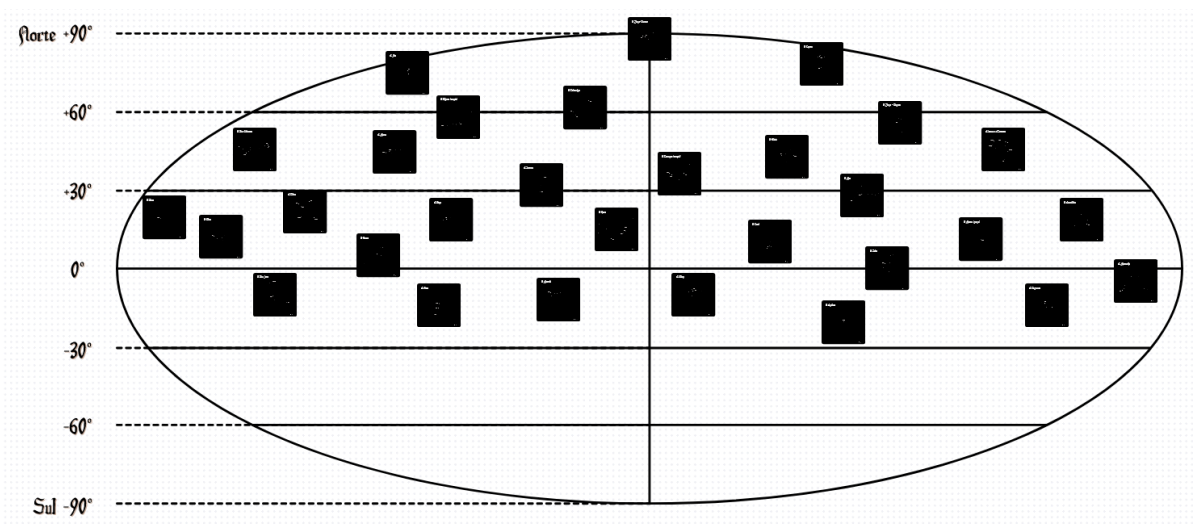
Fonte: Wikipedia

A distribuição das constelações priorizou a variedade entre as categorias, com a região direita possuindo uma densidade maior no tema de animais. O mapa não apresenta constelações do extremo sul do planeta porque a ilha Hermétis é situada no hemisfério norte e é explicitado na narrativa que o resto do globo é pouco explorado.

Foram feitos dois mapas, um em miniatura com texto representando as constelações para a montagem e a versão maior com a ilustração em tamanho grande de cada constelação.

Figura 14 - Mapa miniatura da posição das constelações de *Astronomagus*

Fonte: Canva

Figura 15 - Mapa maior da posição das constelações de *Astronomagus*

Fonte: Canva

6.7. Sistema planetário

Assim como as constelações, os planetas e seus satélites do sistema estelar seriam parte das observações noturnas. São 40 corpos celestes no total, sendo uma estrela, 10 planetas e 29 luas. Meu objetivo principal era ter uma diversidade grande entre os planetas,

que cada um tivesse peculiaridades que os tornam únicos e segredos para serem desvendados com ferramentas ou métodos diferentes.

Para idealizar os planetas fiz um esboço de cada um com características que gostaria que estivessem presentes: quantos planetas telúricos (rochosos) e gasosos e em que ordem, seus tamanhos, quais teriam anéis de detritos ou luas, atmosfera, água, lava, crateras, quais cores predominantes, entre outras possibilidades. Inicialmente seriam onze planetas e trinta e quatro luas, totalizando em 45, mas reduzi essa quantidade para a atual (39 planetas e luas) quando, mais tarde, tive dificuldade de concretizar essa meta.

Os nomes dos corpos celestes são referências à artistas musicais que aprecio muito, como forma de homenageá-los. Eles foram produzidos a partir da mixagem dos nomes desses artistas, de seus álbuns ou músicas, ao gerar anagramas, recortar e manter apenas um pequeno trecho do nome ou cortar letras ou sílabas das palavras. Jorge Ben, por exemplo, que foi uma inspiração tão fundamental para mim neste projeto, está presente no quarto planeta do sistema, análogo à Marte, chamado Jor.

Suas características foram determinadas ao mesclar fenômenos reais, embora raros, com características presentes no sistema solar — criando, desta forma, planetas similares aos que estamos acostumados porém com distinções interessantes. Os primeiros dois corpos, Masa e Asopp, são um conjunto que orbitam si mesmos, um fenômeno chamado “sistema binário”, o quinto planeta, Jimi, possui anéis planetários, comuns em gigantes gasosos mas não tanto em corpos rochosos e o décimo e último planeta, Ween, possui um perfil extremamente oval, característico de corpos que giram em altíssimas velocidades. Existem vários corpos celestes com atmosfera que geram oportunidades diversas para a aplicação das mecânicas de análise de dados do jogo ou de explicações educativas sobre as consequências desses gases na atmosfera. A distribuição desses planetas também se relaciona com seu nível de dificuldade: os planetas mais próximos de Aphex no ponto de vista do observador são mais difíceis de estudar porque estão presentes por poucas horas e antes do amanhecer, e os planetas mais distantes necessitam de telescópios muito mais potentes.

O desenvolvimento da descrição dos satélites foi mais conturbado visto que eram quase o triplo em quantidade e, depois de trabalhar nisso por vários dias, a criatividade havia esgotado. Consequentemente, dei-me a liberdade de criar atributos menos pautados na realidade e mais fantásticos: vários possuem traços de minerais verdes e de outras cores, implicando que a misteriosa *Smaragdina* pode ter vindo de outro mundo e que talvez existam outros minerais mágicos, algumas possuem atmosfera densa e indicam possibilidade de vida,

e uma lua, chamado Blamo, é um satélite de um satélite, algo teoricamente possível porém nunca observado.

Assim como os personagens, seria importante que, pelo menos os planetas, tivessem ilustrações. Portanto pedi para a Maria Fernanda desenhar a estrela Aphex, os 10 planetas e uma lua que possui características especiais. A seguir é seu relato da experiência conduzida.

“Em segundo momento, foram realizadas ilustrações também em PixelArt de uma série de planetas pensados para o projeto, também já delimitados e referenciados anteriormente pelo Henrique. A diferença desse segundo grupo de obras feitas foi o tamanho do arquivo utilizado, tendo trabalhado em alguns momentos com a tela em 64x128 ou 128x128, devido à quantidade de detalhes necessária para se compreender o que era buscado retratar. Por fim, foram feitas 11 ilustrações de planetas e 1 lua do universo do TCC.”

6.8. Música

O conceito fundamental adotado para a produção da trilha musical é baseado na mecânica de periodicidade do jogo e tem o intuito de ser uma experiência relaxante ao jogador.

No final de 2024, ao mesmo tempo que escolhi desenvolver a bíblia de produção de *Astronomagus*, descobri acidentalmente um *software* musical gratuito chamado *VCV Rack*. Seu intuito é emular um sintetizador modular: tipo de sintetizador cujo usuário adquire módulos individuais com funções especializadas e junta-os para construir um instrumento musical totalmente único ou à especificidade desejada. Sua curva de aprendizado é íngreme, porém sua emulação é tão poderosa que efetivamente transforma o computador em um instrumento musical ou de efeitos sonoros extremamente versátil. Até a metade de 2025, enquanto eram priorizados outros aspectos do produto, lentamente me familiarizei com a ferramenta e produzi algumas demos.

Em julho criei uma lista de reprodução no aplicativo *Spotify* para agregar algumas referências para os dois períodos do jogo e buscar sons que poderiam me orientar. Ela possui 31 músicas, 17 são para o período diurno, 13 para o noturno e uma música foi usada como divisor dessas categorias. Apesar de me guiar com a produção musical, a *playlist* veio a ser mais útil como inspiração enquanto desenvolvia aspectos da construção de mundo do jogo essencialmente textuais, e, eventualmente, como uma seleção de músicas que me tranquilizava enquanto trabalhava ou descansava.

As músicas do período noturno poderiam ser classificadas como do gênero ambiente — talvez, mais especificamente, poderiam ser denotadas como “*space ambient*”¹⁴. O objetivo era criar um quadro sonoro representativo dos pontos espalhados pela vastidão do espaço e evocar um sentimento contemplativo. A trilha Dia na Vila também pode ser considerada como ambiente, porém adota características que não estão presentes nas outras como elementos percussivos de bateria e BPM elevado.

O álbum ficou com 54:11 minutos de duração e possui 7 músicas: Gotas Caindo para Cima (10:54), Observando Pontos Distantes (09:13), Um Com o Tempo e Espaço (11:19), Quatro Luas (03:55), Primeiros Pingos (08:18), Nuvens de Poeira Cósmica (05:47) e Dia na Vila (05:34).

Para disponibilizar a trilha optei por postá-la em apenas um vídeo na plataforma *Youtube*. Para isso utilizei a identidade visual para criar uma capa simples e, usando o programa *Adobe After Effects*, montei uma animação cujo fundo se movimenta lenta e constantemente da direita à esquerda durante toda a duração do álbum. O fundo é constituído de uma imagem editada de estrelas em pixel art e as ilustrações dos planetas desenvolvidos pela Maria Fernanda.

6.8.1. Produção usando *VCV Rack*

A primeira decisão estilística para as faixas foi que os instrumentos tocamiam automaticamente, configurados para que os acordes, notas e efeitos mudassem progressivamente com alto grau de aleatoriedade. Isso é possível porque este programa, que utiliza como base o sistema *Eurorack*, usa valores de voltagens variadas para controlar todos os seus parâmetros e, frequentemente, aceita voltagens externas (como de outros módulos do instrumento) para influenciar esses fatores.

Os sintetizadores desenvolvidos precisam de dois elementos primordiais para produzir sons diferentes: uma fonte de voltagem para determinar a nota emitida e um *voltage controlled oscillator*¹⁵ (VCO) que produz uma frequência audível. Outros módulos são importantes para definir características desse som, por exemplo o *quantizer*¹⁶, que aproxima a voltagem de entrada para a mais próxima dentro de uma escala musical e entrega este valor

¹⁴ RATEYOURMUSIC. Space Ambient. Disponível em: <https://rateyourmusic.com/genre/space-ambient/>. Acesso em 23/11/2025

¹⁵ Em português: Oscilador Controlado por Voltagem

¹⁶ Em português: quantizador

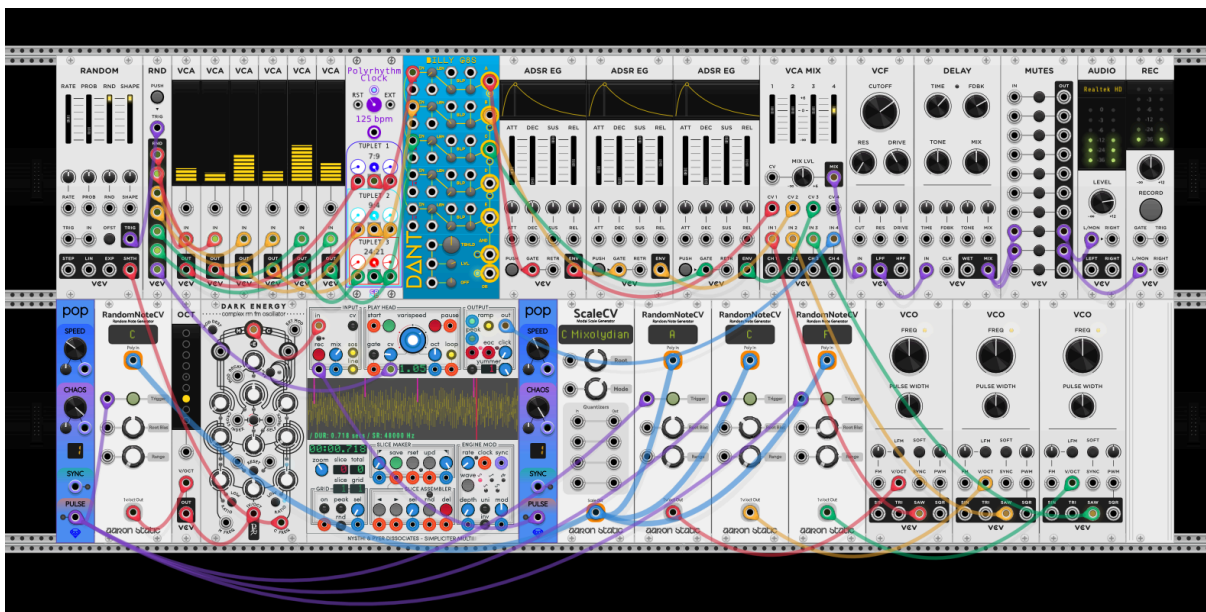
para o VCO, que toca apenas as notas desejadas, ou efeitos diferentes como eco, reverberação, distorção e filtros, que transformam timbres simples, como de uma onda senoidal, em texturas complexas.

Os primeiros sintetizadores feitos deixaram muito a desejar quanto à harmonia, que envolvia arpejos muito repetitivos ou completamente aleatórios, e timbres irregulares, frequentemente desagradáveis pelo aspecto “áspero” e distorcido. Dois artistas foram referências importantes nesta etapa, Omri Cohen e Your Pal Rob — ambos criam tutoriais e outros conteúdos sobre *VCV Rack* no *Youtube* e auxiliaram no meu aprendizado desta ferramenta. A seguir serão comentados dois exemplos autorais que descrevem o funcionamento desses instrumentos.

Um sintetizador simples, desenvolvido por mim em fevereiro de 2025, que gerou resultados muito satisfatórios é o RNGV2 (*Randon Note Generator V2*¹⁷). Ele possui quatro fontes sonoras: três VCOs que produzem notas suaves e tocam em uma divisão polirrítmica complexa com aspectos aleatorizados (como tempo e quantidade de notas) e um quarto oscilador que envia seu áudio para um módulo que grava e replica o som gravado, recebendo modificações constantes quanto à duração de cada gravação e a velocidade de reprodução — isto causa um efeito de entrar e sair do campo harmônico que naturalmente cria tensão e resolução além da sensação de notas deslizando remanescente de efeitos sonoros de ficção científica. Todos recebem informações para tocar notas aleatórias dentro da escala de dó mixolídio e, depois de mixados, passam por um filtro de frequências agudas e efeito de eco, que dão sua sonoridade característica. A aleatoriedade é providenciada principalmente por um módulo que cria sete voltagens diferentes a cada gatilho dado e dois módulos que enviam pulsos para trocar as notas e iniciar ou parar a gravação do quarto oscilador. Pelo aspecto pulsante das notas e os efeitos de *sci-fi*, nomeei a música gravada com este sintetizador de “Primeiros Pingos em Saturno”, que eventualmente foi alterada para apenas Primeiros Pingos e é a quinta música do álbum.

¹⁷ Em português: Gerador de Notas Aleatórias V2

Figura 16 - Sintetizador RNGV2



Fonte: VCV Rack

Outro sintetizador desenvolvido que, alternativamente, possui uma complexidade muito maior, é o GAV6 (*Generative Ambience V6*¹⁸). Foram utilizadas quatro vozes com características muito diferentes e que preenchem amplamente o espectro sonoro. Cada uma recebe voltagens aleatórias que são filtradas por *quantizers* para manter a música no tom de fá maior.

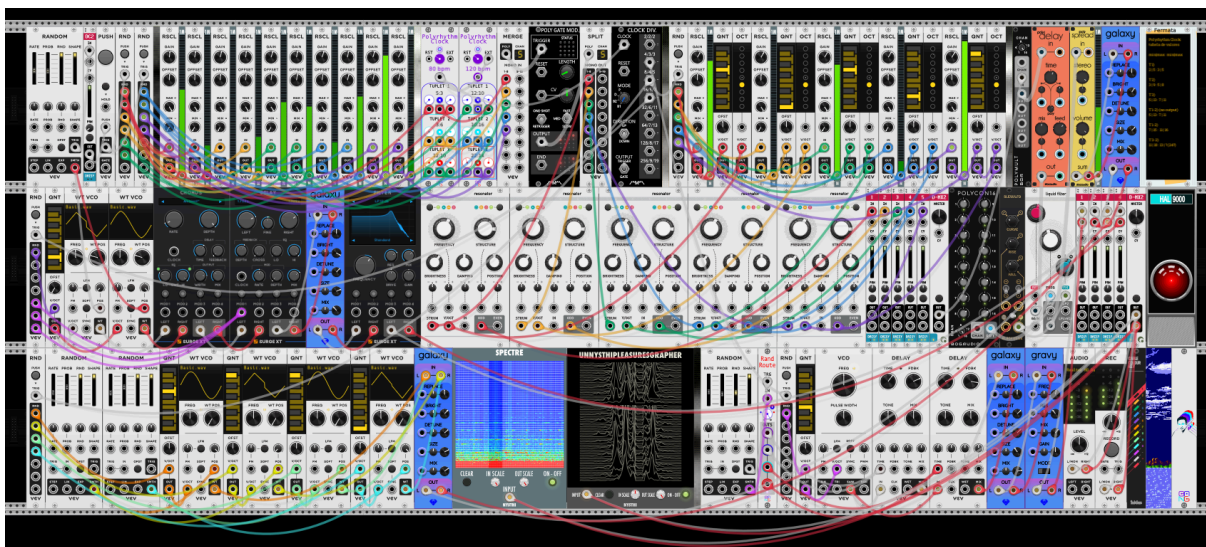
A primeira, com frequências médio-agudas, passa por múltiplos efeitos de eco e reverberação para gerar uma sonoridade quase fantasmagórica. A segunda não é apenas uma, mas cinco vozes combinadas, que possuem características de sons agudos e tocam em um polirritmo complexo — assim como no RNGV2, pois seu sistema de pulsos é uma evolução baseada neste sintetizador — amplificado pelo eco de longa duração que conserva os acordes enquanto gera variação de notas destacadas. A terceira voz cria acordes de quatro notas que alteram aleatoriamente em frequência e possui timbre semelhante à primeira voz, porém com osciladores que mudam o formato da onda entre senoidal e *sawtooth*¹⁹, gerando variabilidade entre sons suaves e ásperos. A quarta voz é o som grave da mixagem, que utiliza dois osciladores idênticos aos da terceira voz, porém estes atuam em um conjunto estéreo e seus formatos mudam invertidamente, ou seja, quando um lado possui timbre áspero o outro tem aspecto suave e vice-versa.

¹⁸ Em português: Ambiente Generativo V6

¹⁹ Em português: dente de serra

A sonoridade dos sinos cria uma sensação de tempo alterado, especialmente pelo efeito de eco, e é intensificada pelo contraste das notas duradouras nas outras vozes, produzindo uma qualidade mística tangendo o sentimento de ascensão espiritual, que inspirou o nome *Um Com o Tempo e Espaço*, a terceira música do álbum.

Figura 17 - Sintetizador GAV6



Fonte: *VCV Rack*

6.8.2. Produção da trilha “Dia na Vila”

Uma música do projeto, nomeada *Dia na Vila*, não segue os princípios estabelecidos para as outras — como o nome sugere, essa trilha foi idealizada para o período diurno da *gameplay*, enquanto todas as outras foram confeccionadas para fase de observações noturnas. Ela possui BPM relativamente mais acelerado, sua progressão de acordes é feita com uma guitarra e ela foi montada e mixada usando o *software FL Studio*.

Para produzi-la foi necessário o empréstimo de um microfone, cabo XLR e pedestal pelo laboratório de rádio e televisão. O microfone foi posicionado encostado no amplificador, este conjunto foi conectado ao computador usando a interface de áudio UM2 da *Behringer* e as gravações foram feitas usando o *software* gratuito *Audacity*. A guitarra foi configurada para usar os dois captadores e foram utilizados efeitos de *chorus*, *delay* e *reverb* presentes no amplificador. Durante três dias foram gravadas aproximadamente 70 tomadas diferentes da harmonia; a melhor dentre 6 opções foi utilizada.

6.9. Montagem da bíblia

A montagem do documento começou no final de setembro, logo após finalizar o conteúdo de todos os tópicos que me propus a fazer. Alguns contratempos, porém, dificultaram sua execução e só comecei a produzir efetivamente a partir da metade de outubro.

A estrutura do documento foi, inicialmente, inspirada em duas bíblias de série: do show *Hora de Aventura* e *Battlestar Galactica*, que possuem níveis de complexidade narrativa e visual bastante diferentes. A bíblia de *Hora de Aventura* é extremamente simples tanto na linguagem quanto no volume de informações, mas possui ilustrações bem representativas do produto oficial. O oposto pode ser dito da bíblia de *Battlestar Galactica*, que abandona qualquer detalhe visual no documento e foca em descrever de forma realista as mecânicas e limitações físicas impostas na narrativa e criação de mundo, que devem ser seguidas pela produção do show; além da linguagem usada que espelha a atmosfera que querem criar — eles usam o termo “missão” ao invés de “objetivo”, por exemplo.

Mais tarde busquei referências ligadas a jogos que iriam representar melhor os conceitos que estava tentando descrever. Me guiei, principalmente, usando os GDDs dos jogos: *Dirty Bomb* (2013), *Metal Gear Solid 2* (2001) e *Grim Fandango* (1998). Ademais, foram utilizados conceitos descritos por Kevin Oxland em seu livro *Gameplay and Design* (2004) para auxiliar a criação da bíblia, selecionando as ideias e modelos que considerei mais pertinentes.

O GDD de *Dirty Bomb*, jogo de tiro multijogador grátis, é o documento mais complexo em termos de estilo e quantidade de informações dentre os três. O que mais me chamou a atenção nele foi a seção de personagens que inclui objetivos dos desenvolvedores com as escolhas narrativas e de jogabilidade, que contém: a introdução de estilos diferentes de se jogar (ágil ou lento, focado em causar dano ou em curar aliados, etc.), o nível de dificuldade para aprender a usar as habilidades, expansão da história e construção de mundo, personagens de diferentes nacionalidades e etnias. Isso tudo está ligado ao item chamado *user stories*²², que compreende possíveis motivos para o jogador se interessar pelo personagem, desde querer ver sua cultura inclusa no jogo até as diferentes possibilidades ou técnicas que esses avatares concedem.

²² Em português: Histórias do Usuário

Outro documento que me auxiliou foi do *Metal Gear Solid 2*, jogo de ação e furtividade para um jogador. Esta bíblia não contém elementos visuais ou ilustrações e foca em descrever diferentes aspectos relacionados ao jogo como o planejamento do desenvolvimento, lançamento, como atrair nova audiência, sua narrativa e mecânicas. O que mais me interessou, e que de adaptei para o projeto, foram as conceitualizações de diversos elementos que compõem a estrutura da história: as explicações sobre o estado do mundo (p. 15 à 19) e os trechos “*in truth*” (na realidade), que descrevem motivações secretas por trás de personagens e eventos, importantes para construir a sensação de conspiração e jogo político global.

Grim Fandango, jogo de aventura e quebra cabeça *point and click*²³, foi menos influente para este projeto devido a sua narrativa semi linear e ênfase na descrição da estrutura dos *puzzles*. Escolhi incluir no relatório porque me fez refletir como a estrutura do jogo em si influencia diretamente na forma que o documento é construído. Me ajudou a compreender, além do que eu queria que estivesse na bíblia do *Astronomagus*, o que eu não queria ou não precisava incluir.

Para montar a bíblia foi usado o *Canva* grátis e o *design* do documento possui páginas na vertical em tamanho A4; as fontes utilizadas foram as mesmas do quadro branco. Usar essa plataforma trouxe o benefício considerável de migrar com muita facilidade todo e qualquer elemento do quadro branco para o produto final. Minha expectativa era que seria um processo trivial dado que, em essência, consistiria meramente em compilar o material desenvolvido. Eu estava completamente enganado porque tive bastante dificuldade de organizar as páginas de forma interessante, mesmo diminuindo minha exigência no detalhamento do design a fim de facilitar a produção. Um dos maiores desafios foi encaixar imagens e textos de variados tamanhos nas páginas, equilibrando para diminuir a forma sem perder ou cortar os detalhes que custaram tanto para serem feitos. Isto foi exacerbado pelo fato que, apesar das praticidades, o *Canva* é um programa com limitações arbitrárias esdrúxulas: o alinhamento automático ao mover elementos foi um obstáculo constante e um simples botão para ativar e desativar essa função não seria apenas conveniente, mas indispensável. Outra adversidade foi que, apesar de genuinamente ter confiança no material realizado, tive certo constrangimento de sua apresentação — foi um problema que encontrei constantemente durante a graduação, que faz parte de ser introvertido e é sempre uma experiência que bloqueia o fluxo criativo.

Para minimizar esta dificuldade, comecei a montar o produto a partir dos trechos com

²³ Em português: Apontar e Clicar

menos texto ou que os textos já estavam prontos, que foram as listas de constelações, de planetas e luas. Em ambos eu mudei o estilo do documento para páginas escuras com texto branco porque combinaria melhor com o fundo das imagens e seria mais fácil para diagramar.

Os trechos de “conceito”, geralmente no início de cada segmento do documento, compõem explicações dos elementos principais que orbitam o assunto referido. A maioria foi relativamente fácil de gerar porque eram descrições que eu já tinha em mente e precisei apenas comunicar com clareza. Esses excertos podem incluir: quantidade, distribuição e categorização, como o jogador interage com a coisa, sua relevância na narrativa e construção de mundo, adendos e cuidados no desenvolvimento e quaisquer outras informações que podem ser relevantes. Tive dificuldade, como dito anteriormente, nos trechos que precisei criar textos novos porque não tinham sido pensados antes, como certos nomes ou novas descrições para os mapas, e em específico na parte da sinopse do jogo e na descrição da Vila Magnólia.

O capítulo de experiência e jogabilidade foi o último a ser montado, ele inclui algumas informações sobre mecânicas que impactam diretamente na jogabilidade, interatividade e geram uma noção de como o jogo será executado. Fiquei levemente insatisfeito com o resultado final porque certas partes ficaram repetitivas ao se referirem à ideias que já usei quando descrevi os conceitos — por exemplo na página 10 e 50 que tratam sobre o que pode ser feito com magia. Existem algumas diferenças no conteúdo dos textos então escolhi manter assim por hora mas reconheço que não é a versão mais otimizada do documento.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cada bíblia de produção é única porque corresponde às necessidades do artista, projeto ou cliente. Uma bíblia de venda precisa convencer produtores que as idéias não são apenas interessantes mas também rentáveis (BONATELLI, 2022. p. 24). Para um projeto em desenvolvimento, o documento é uma estrela guia que garante sua coesão até os detalhes mais minuciosos. O artista, por sua vez, pode encontrar na bíblia a oportunidade de se expressar com ideias que não cabem nas próprias mídias sendo produzidas.

Desta forma, o emprego do GDD durante a elaboração de um jogo eletrônico é enriquecedor: oferecendo um manual para a equipe de desenvolvimento e um vislumbre da perspectiva idealizada pelo autor. Ele também abre espaço para o aprofundamento do mundo imaginário na narrativa que, além de ser muito satisfatório de realizar, é um fator que cria tridimensionalidade no produto ao proporcionar explicações e conexões para todos os elementos estabelecidos.

O projeto *Astronomagus* foi uma oportunidade de exercitar o processo da pré-produção no audiovisual, uma das áreas que tive menor desenvoltura durante a graduação, dentro do tipo de mídia que mais me fascina: os *videogames*. Seu desdobramento buscou soluções para torná-lo simultaneamente um jogo aconchegante e informativo, trazendo um caráter inexplorado pelos jogos de astronomia populares.

A composição de trilhas musicais originais foi vista como crucial nesse processo para demonstrar as peculiaridades criativas atreladas ao produto e divulgar o *VCV Rack* como uma ferramenta *open source*²⁴, gratuita, poderosa e versátil para artistas independentes.

O projeto em sua totalidade foi extremamente difícil de executar, salvo raras exceções, por demandar planejamento minucioso, atenção aos prazos e — por se tratar de um projeto pessoal para minha formação acadêmica — muita força de vontade própria para trabalhar, especialmente nos últimos meses de sua realização. Essas características são particularmente penosas para indivíduos com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), do qual me incluo, e foi a fonte de muitas frustrações. Ainda que, durante os últimos dois anos, busquei aprender sobre e solucionar meus comportamentos problemas, este progresso foi muito limitado. Além disso, a ansiedade resultante de frequentes falhas e atrasos foi catalisadora para entrar em estado de foco ao custo de minha saúde mental.

²⁴ Em português: código aberto

Faço questão de incluir este relato porque os detrimientos causados não foram invisíveis: eles ativamente moldaram o processo de desenvolvimento do projeto ao favorecer picos de criatividade com longos intervalos improdutivos ao invés de um ritmo constante e regulado de trabalho.

Eu acredito, ainda assim, que a meta proposta foi alcançada ao fato de que, apesar das grandes dificuldades, o projeto em sua totalidade é capaz de criar uma paisagem clara dos objetivos almejados: a delineação dos dois estágios de *gameplay*, a elaboração dos elementos interativos, suas artes conceituais e a concepção de um mundo multifacetado.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

ALLEN, Richard Hinckley. *Star-Names and Their Meanings*. New York: G.E. STECHERT, 1899.

BARONE, Eric. *Stardew Valley*. Versão 1.6. [S. l.]: Chucklefish, 2016. Jogo eletrônico.

BONATELLI, Letícia Forti. *NARRATIVA DOS JOGOS NA TV: Bíblia de série e roteiro piloto da animação “Chinho Gato”*. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social: Radialismo) — Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação E Design, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” Bauru, 2022. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/217986>>. Acesso em: 10 de nov. de 2025.

CARDOSO, Talita. 5 cozy games para quem quer relaxar enquanto joga. *Entretetizei*. 26/05/2024. Disponível em: <<https://entretetizei.com.br/5-cozy-games-para-quem-quer-relaxar-enquanto-joga/>>. Acesso em: 18 de nov. de 2025.

DIRTY Bomb Game Design Document. [S. l.] 2018. Site: Internet Archive. Disponível em: <https://archive.org/details/vghf_design_doc_archive/dirty_bomb-game_design_document/mode/2up>. Acesso em: 10 de ago. de 2025.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. *Métodos de pesquisa*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

HIDEO, Kojima. *Metal Gear Solid 2 Grand Gameplay Translation*. Japão. 1999. Site: Internet Archive. Disponível em: <https://archive.org/details/vghf_design_doc_archive/metal_gear_solid_2_grand_game_plan/mode/2up>. Acesso em: 10 de ago. de 2025.

KERBAL Space Program. [S. l.]. Direção: Felipe Falanghe. Produção: Alejandro Mora, Mike Geelan, Mario Maqueo, Rob Nelson, Marco Salcedo. Desenvolvimento: Squad. Publicação: Squad. 2015.

MAIS jogadores. Steam. [S. l.], 2025. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/charts/mostplayed>>. Acesso em: 16 de nov. de 2025.

MOORE, Ronald D. Battlestar Galactica: Series Bible. Estados Unidos. 2003. Site: Tertúlia Narrativa. Disponível em: <<https://www.tertulianarrativa.com.br/biblias>>. Acesso em: 15 de abr. de 2025.

MORRE aos 89 anos Hermeto Pascoal, o ‘Bruxo’ da música brasileira e universal. BBC. 13/09/2025. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/articles/cwyrn74p5p7o>>. Acesso em: 07 de nov. de 2025.

RATEYOURMUSIC. Space Ambient. [S. l.]. Disponível em: <<https://rateyourmusic.com/genre/space-ambient/>>. Acesso em: 23 de nov. de 2025.

SCHAFER, Tim. Grim Fandango Puzzle Document. Estados Unidos. 1996. Site: Internet Archive. Disponível em: <https://archive.org/details/vghf_design_doc_archive/GrimPuzzleDoc_small/mode/2up>. Acesso em: 10 de ago. de 2025.

THE CONSTELLATIONS. IAU. [S. l.]. Disponível em: <<https://www.iau.org/Iau/Science/What-we-do/The-Constellations.aspx?WebsiteKey=9e4eaea2-b0d6-4c4b-bd18-913a208b91be>>. Acesso em: 12 de mar. de 2025.

WARD, Pendleton. Adventure Time. Estados Unidos. 2008. Site: scribd. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/3122798/Adventure-Time-series-presentation>>. Acesso em: 15 de abr. de 2025.

WAKKA, Wagner. Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas. Canaltech, 2021. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>>. Acesso em: 16 de nov. de 2025.

WOLF, Mark J. P. Building Imaginary Worlds: the theory and history of subcreation. New York: Routledge, 2012.

WORLD FIRST EXCLUSIVE: Subnautica 2 Gameplay, New Series Reveal, Dev Interview, New Leviathan & More. 1 vídeo (33 min). Publicado pelo canal Anthomnia. 7 de nov. de 2025. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iqCzPCOdW7c>>. Acesso em 8 de nov. de 2025.

YAMAKAMI, Letícia. Indústria de games no Brasil cresceu sete vezes em dez anos. Veja. 16/08/2024. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-sete-vezes-em-dez-anos/>>. Acesso em: 16 de nov. de 2025.

APÊNDICES

Apêndice A - Ficha de criação de personagem



Oi, valeu por se interessar pelo projeto! Vou te contar algumas coisas que você precisa saber para criar seu personagem, mas primeiro...

Me diga seu nome (como quer receber créditos?)

Muito bem! Eu lhe apresento o mundo do jogo Astronomago!

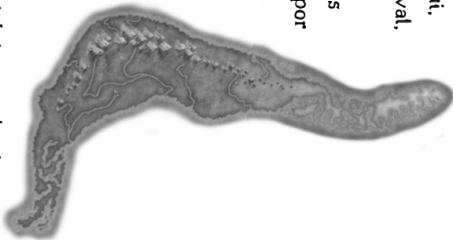
Seu personagem será residente desta ilha aqui, chamada **Hermétis**: uma terra mágica e medieval, muito tranquila, com algumas cidades, várias vilazinhas e muitas vistas pitorescas. Diversas criaturas e seres sapientes diferentes vivem por aqui, como humanos, elfos, fadas, anões e até animais muito inteligentes.

(Você pode marcar um X no mapa se quiser que seu personagem seja de algum lugar específico daqui!)

Seu personagem precisará de uma ocupação, se você não estiver com ideias, aqui vão algumas sugestões:

- ferreiro - minerador - caçador - fazendeiro - cozinheiro - costureiro
- médico/curandeiro - alquimista - historiador - artesão ou artistas com alguma especialidade

Coisas para tomar cuidado: este é um mundo arcaico, então detalhes ou personagens com tecnologia avançada não vão combinar com o tema! E lembre-se que seu personagem é um NPC!



Nome:

Aparência:

Personalidade:

Ocupação / Função:

Outras Informações:

História (backstory):

Referências:

Astronomagus

**Bíblia de produção de um
jogo eletrônico de RPG**

Desenvolvido por Henrique Barillari
Bauru, 2025



Vários amigos me ajudaram imensamente este ano:

Talita, Jars, Marcos, Madruga
Pato, Rocky, Supla e Baras

A colaboração de vocês foi crucial para o
desenvolvimento deste projeto, muito obrigado!





1) Proposta e Sinopse	04
2) Experiência e Jogabilidade:	
2.1) Movimento e perspectiva	08
2.2) Mecânica de observação dos astros	09
2.3) Mecânicas com magia	10
2.4) Interação com personagens	10
2.5) Calendário	11
2.6) Feiras e eventos	14
3) Mapas e conceitos de Hermétis e Mundo	15
4) Conceito de Personagens	21
4.1) Lista de Personagens	23
5) Idealização da Mitologia de Hermétis	44
5.1) Textos Mitológicos	46
6) Sistema de Magia	49
7) Conceito de Planetas e Luas	56
7.1) Lista de Planetas e Luas	58
8) Conceito de Estrelas e Constelações	75
8.1) Lista de Estrelas e Constelações	78
9) Conceito da Trilha Musical	94



1.

Proposta e Sinopse



Proposta:

Astronomagus é um jogo eletrônico de RPG, em estilo pixel art, sobre observação dos astros.

O objetivo deste documento é agregar todo o material produzido no período de dezembro de 2024 até outubro de 2025 e organizá-lo de forma coerente para criar uma planta baixa para o futuro desenvolvimento jogo.

Existem dois objetivos principais que o projeto busca alcançar. Primeiro, ser uma experiência relaxante/confortante para o jogador, contrapondo jogos competitivos, com experiência intensa e/ou de alto nível de dificuldade. Em segundo lugar, o jogo deve se tornar uma plataforma para o aprendizado de fundamentos da astronomia, incluindo: como corpos celestes (planetas, satélites, estrelas, etc.) se movimentam no céu, como deduzir suas composições químicas, identificação de propriedades físicas de suas superfícies, entre outras possibilidades.

Um objetivo secundário é incentivar o jogador exercitar a criatividade, teorizando sobre o mundo a partir de pistas espalhadas na interação e na construção de mundo; como em conversas, nomes ou descrições de objetos, mapas, textos com instruções, histórias e lendas.

O público alvo do projeto é amplo: busca atrair entusiastas da astronomia assim como jogadores casuais que se interessam por características fundamentais da experiência (como a interação com personagens ou exploração do mundo fantástico), independente da faixa etária. O jogo será, inicialmente, disponibilizado para computador, possivelmente pela plataforma Steam.



Sinopse:

Você é um mago (ou maga!) que está terminando a faculdade de astronomia de Hermétis. Para se formar, precisará observar, desvendar e compreender as características dos corpos celestes ao seu redor; desde satélites naturais e planetas próximos até as estrelas mais distantes que fazem parte de enormes constelações.

Ao enviar essas descobertas ao conselho de astrônomos mestres, o jogador receberá pontos que variam de acordo com a escala de sua descoberta. Seu objetivo é juntar estes pontos pois eles irão compor sua nota!

Para realizar suas pesquisas você é enviado a uma pequena vila chamada Magnólia, que tem todo tipo de gente diferente e possui uma velha torre de observação com tudo que um mago precisa para viver e estudar.

Os mistérios do universo estão espalhados pelo céu, você consegue desvendá-los?



2.

Experiência e Jogabilidade



2.1. Movimento e Perspectiva:

O jogo deve possuir um visual 2D top down, ou seja, a câmera mantém fixa seguindo o jogador de uma posição zenital.



Chrono Trigger (1995)



Stardew Valley (2016)

Os controles neste modo devem envolver, a princípio, movimentação e interação com outros personagens ou objetos.

O uso do inventário no jogo ainda não foi elaborado, porém, considerando as mecânicas envolvendo itens e trocas, deverá ser implementado futuramente.



2.2. Mecânica de observação dos astros

Durante o período noturno, quando o jogador voltar para sua torre, haverá diferentes atividades para fazer. A mais simples delas será dormir, que deve restaurar a energia do personagem ao máximo e imediatamente iniciar o próximo dia. Dentro da torre há uma pequena biblioteca com livros informativos que o mago pode usar como guias quando observar o céu pelas primeiras vezes. Também há um laboratório de alquimia com alguns apetrechos e frascos que podem ser úteis. Porém, é esperado que o jogador passe seu tempo observando os astros.

A visão na sala do observatório muda para uma câmera com um retículo no centro e os controles de movimento agem na posição desta câmera: mover para cima e para baixo atua relativo ao azimute, com o máximo sendo 90 graus acima do jogador e o mínimo sendo o horizonte; movimentar para os lados rotaciona a direção por 360 graus.

Na lateral da tela haverá um espaço reservado para apresentar informações referentes aos objetos no centro do retículo que foram obtidas depois de estudá-los.

O telescópio inicial será inefetivo para observar objetos mais distantes que a lua Flan e Ode. Eventualmente, o jogador deve adquirir equipamentos melhores e especializados, que trarão outras mecânicas como múltiplos níveis de ampliação ou filtros do espectro da luz.



2.3. Magia Auxiliar:

A magia no jogo expandirá as habilidades do jogador para que tenham acesso a algumas técnicas modernas de astronomia, como tracking e espectroscopia.

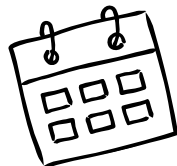
O uso mais simples de magia será um encantamento para manter determinado objeto em foco no telescópio durante a noite toda. Pairado com um feitiço e encantamento para anotar dados, como a posição durante várias horas e distância, pode abrir caminho para calcular a velocidade angular do objeto e traçar sua trajetória pelo céu.

O jogador terá um caderno no qual poderá fazer anotações diversas manualmente – como estes cálculos citados – mas que também poderá sofrer efeito de magias que realizam cálculos automaticamente. Isso pode ser configurado nas opções para garantir a diversão do jogador, desde o que se interessa por uma experiência mais casual até aquele que deseja simular o trabalho de um astrofísico.

2.4. Interação com personagens:

Interagir com os diferentes personagens da Vila Magnólia envolve se aproximar e pressionar o botão para conversar. Em alguns casos a interação irá exigir que o jogador escolha dentre algumas opções de diálogo – estas opções podem ser amigáveis ou rudes e isso irá afetar seu relacionamento com os moradores.

Cada personagem possui sua rotina diária e semanal, o jogador pode encontrá-los ao explorar o mapa. Durante esses encontros, pode encomendar um serviço que será entregue durante uma feira ou algum outro dia da semana.



2.5. Calendário:

O desenvolvimento do calendário do jogo visa dois objetivos: estabelecer um sistema padronizado e previsível que o jogador possa confiantemente usar para marcar dados astronômicos ou antecipar eventos e desenvolver a construção de mundo destacando as diferentes possibilidades da leitura do tempo em outras sociedades.

O calendário de Hermétis é diferente do calendário gregoriano que estamos acostumados:

um dia em Mundo dura 24 horas;

uma semana em Hermétis dura 6 dias;

um mês em Hermétis dura 4 semanas, ou 24 dias;

há 6 meses no ano de Hermétis, que são 144 dias;

há 4 estações no ano de Mundo, cada estação dura um mês e meio – 6 semanas ou 36 dias.

Porém, o sistema numérico em Hermétis também é diferente – utiliza um sistema duodecimal, ou seja, base 12 –, portanto:

$$1 \text{ dia} = 20 \text{ horas}$$

24 horas terrestres

$$1 \text{ semana} = 6 \text{ dias} = 120 \text{ horas}$$

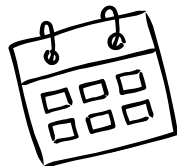
6 dias terrestres 144 horas terrestres

$$1 \text{ mês} = 4 \text{ semanas} = 20 \text{ dias} = 480 \text{ horas}$$

24 dias terrestres 576 horas terrestres

$$1 \text{ ano} = 6 \text{ meses} = 20 \text{ semanas} = 120 \text{ dias} = 480 \text{ horas}$$

24 semanas terrestres 144 dias terrestres 3456 horas terrestres



A duração dos dias será acelerada para garantir fluidez na jogabilidade. Os valores precisam ser testados com o jogo em desenvolvimento para garantir o equilíbrio ideal entre desafio e diversão. O plano atual é que um dia no jogo dure 20 minutos reais; uma semana, um mês e um ano no jogo: 2, 8 e 48 horas reais respectivamente.

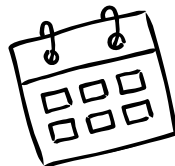
O jogo passa mais lentamente dentro da casa do jogador, e mais rápido do lado de fora. Desta forma, o movimento dos astros não será exagerado durante a noite e o dia na cidade será mais dinâmico.

Os aspectos de jogabilidade abaixo serão descritos usando o sistema decimal que estamos acostumados para manter a simplicidade e garantir o entendimento do processo.

O jogador, por padrão, acorda as 8:00 da manhã e pode começar a trabalhar com astronomia a partir das 18:00. O sol nasce novamente as 6:00 da manhã do dia seguinte e o jogador é forçado a parar de trabalhar. O jogador pode ficar acordado até 1:00 da madrugada sem penalidades de energia ao acordar no dia seguinte. Ele pode continuar trabalhando e dormir a partir das 6:00 da manhã, mas estará cansado e precisará compensar com horas extras de sono para recuperar energia – isso pode lhe custar um dia especial de evento ou pode ser planejado para não perder nada importante.

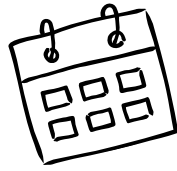
O jogador consegue continuar acordado por várias horas depois de passar um dia inteiro desperto, mas sofrerá de exaustão durante o dia com penalidades diversas, inclusive sociais, e eventualmente irá desmaiar sem controlar o horário que acordará novamente.

Dormir, além de recuperar energia, pode servir para passar o tempo mais rápido quando o jogador precisa que uma data chegue logo, seja para estudar um astro ou participar de um evento.



Primavera	Mês da Fruta
	Mês do Peixe-Voador
Verão	
	Mês das Águas
Outono	Mês do Tridente
	Mês do Pastor
Inverno	
	Mês do Sábio

Os meses na cultura dos magos de Hermétis.



2.6. Feiras e eventos:

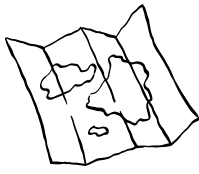
As feiras são o modo principal de adquirir recursos e melhorias para progredir com a observação dos astros. O jogador dificilmente terá oportunidades de troca ou comércio fora das feiras, exceto para solicitar um serviço cuja entrega é durante a feira ou em um dia aleatório da semana, portanto, não imediato.

As feiras mais comuns são as semanais, que ocorrem duas vezes por semana – no terceiro e no sexto dia. Nelas, uma variedade de membros da comunidade oferecem serviços ou comercializam os frutos de seus trabalhos. Geralmente básicos e necessários para a rotina.

Outro tipo comum de feira são as mensais, que ocorrem na primeira e na terceira semana do mês, no primeiro ou segundo dia da semana. Estão presentes mais membros da comunidade e eles oferecem produtos diferentes ou que demoram mais tempo para ficarem prontos. Algumas feiras mensais marcam datas comemorativas, outras são menos específicas, como a feira da lua de Magnólia.

Feiras sazonais são feiras que acontecem quatro vezes ao ano em datas específicas que marcam a estação. São eventos maiores e viajantes de outras vilas próximas se agregam em Magnólia para comercializar e comprar coisas especiais daquela época.

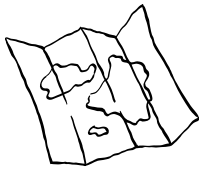
Feiras anuais são as que acontecem apenas uma vez no ano e são atrações turísticas maiores com eventos interessantes e divertidos, como circos e bandas, e possuem produtos raros, muito especiais, vindos de regiões distantes.



3.

Mapas

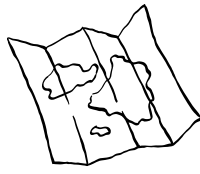
Mapas



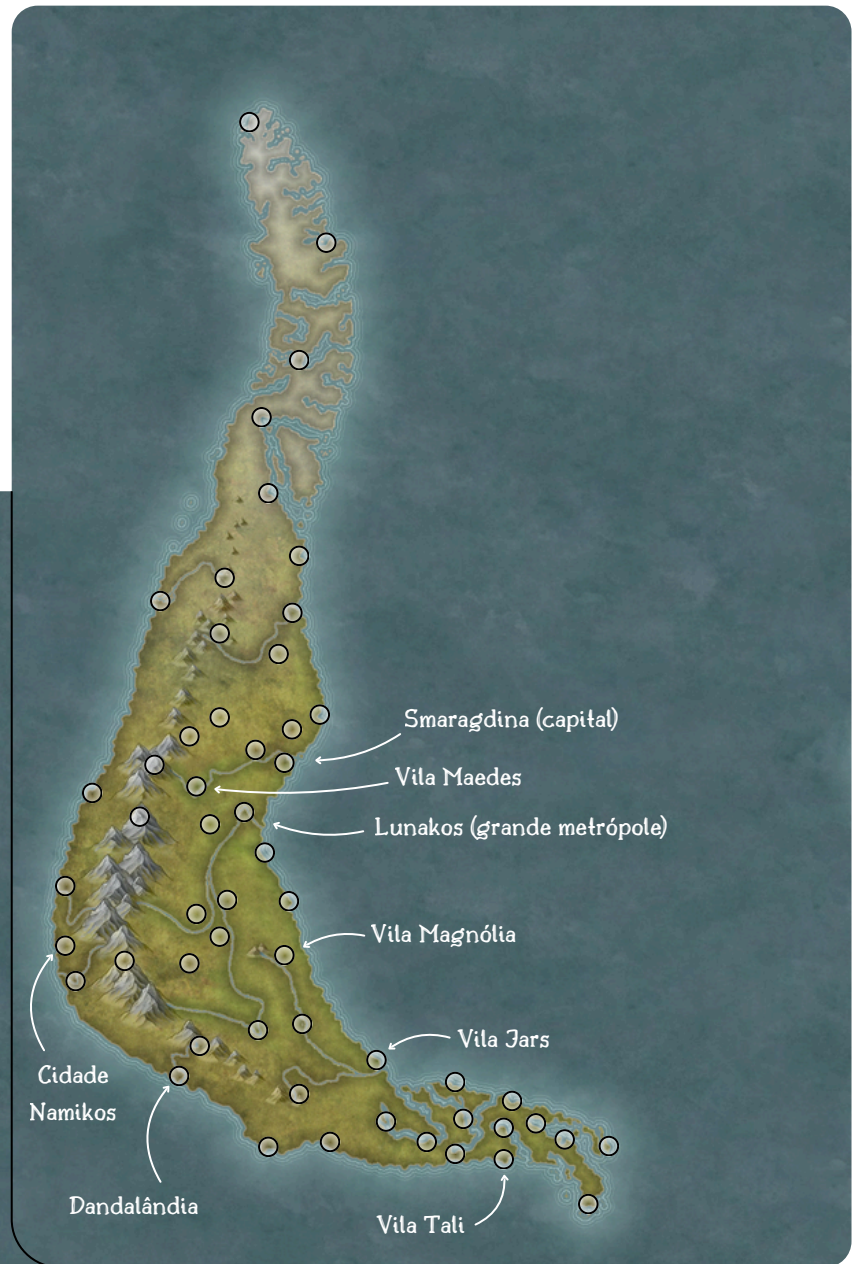
Ilha de Hermétis

Hermétis é uma grande ilha no hemisfério norte do planeta Mundo. É o lar da sociedade dos magos e nela existem várias vilas pitorescas, como Magnólia, e também cidades grandes como a capital Smaragdina.

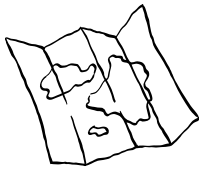




Distribuição de outras
possíveis comunidades
pela ilha.



Algumas características
geográficas mais relevantes
da ilha

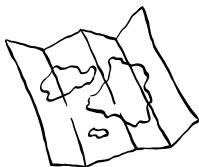


Mundo:

Mundo é o nome do planeta em que o jogador vive. As pessoas da sociedade de Hermétis conhecem pouco das terras fora da própria ilha: sabem que existem pequenas ilhas à leste onde vivem algumas comunidades e um grande continente distante e perigoso para além delas, mas ambos são sujeitos a muitas especulações e lendas.



As informações detalhadas desse mapa são de difícil acesso à maior parte da população, estando disponíveis aos estudiosos da cartografia, exploradores ultramarinos e sábios que governam a sociedade dos magos.



Mundo:

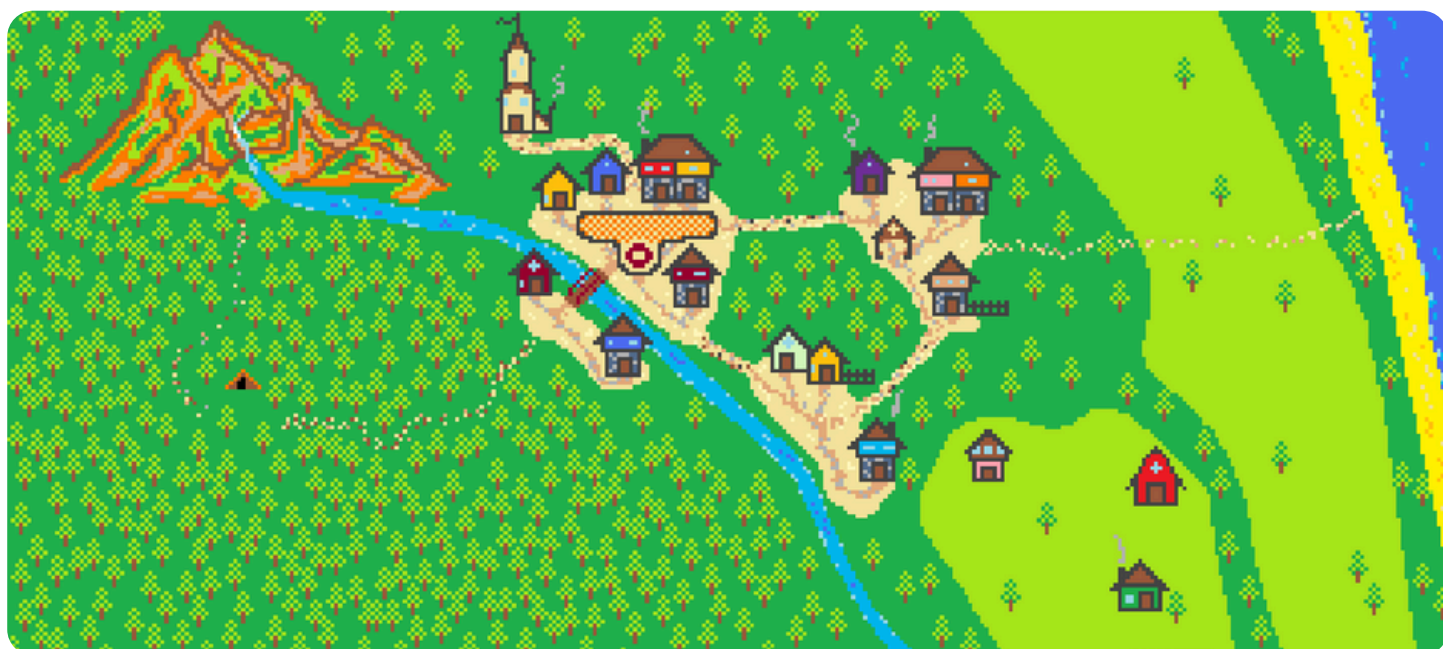
Este mapa possui uma versão antiga do continente Annun e explora outras possibilidades de continentes no globo. Essas informações não são conhecidas por nenhum personagem ou grupo do jogo, mas é interessante deixar registrado para provocar possíveis alternativas narrativas ou criativas para o futuro do projeto.





Vila Magnólia:

A Vila Magnólia é uma pequena, pacata e pitoresca comunidade de Hermétis. Para oeste está o Monte Mahal, a nascente do Rio Lazúli e a Floresta de Magnólia. Para leste, o Mar de Hermétis e os largos campos gramados.



Ela possui em torno de 26 habitantes, mas mercadores itinerantes frequentemente passam oferecendo bens diferenciados e as feiras durante o ano atraem muitos turistas.

A vila possui uma longa história, com origem associada ao mito da jornada de Hermes Trismegisto, uma figura lendária.



4.

Personagens



Conceito:

Durante o dia, o jogador poderá passear pela vila Magnólia e interagir com os moradores. Cada um possui sua personalidade autêntica, suas próprias rotinas e contribui com suas especialidades à comunidade.

O ofício de cada um auxilia o jogador de formas diferentes: um mercador pode oferecer ingredientes simples, mas essenciais para manter a energia do jogador alta durante a madrugada. Um ferreiro pode aprimorar o telescópio ou montar outro, especializado, com ajuda da alquimista, que pode produzir as lentes. O bibliotecário pode fornecer ou ajudar a encontrar um livro com informações que o jogador não tem na pequena biblioteca da torre; assim como o mago do rio pode transmitir sua sabedoria antiga e ensinar uma técnica mágica conveniente. O objetivo é que todo personagem, mesmo que seu papel seja pequeno, possa se provar prestativo.

O relacionamento com cada um deve variar em nível individual, baseado na frequência da interação e em escolhas de diálogo. Amizades trarão mais opções de conversas, incluindo casuais, que criarão tridimensionalidade e ajudarão a humanizar cada personagem, além de carregar fragmentos de informações que caracterizam tanto eles quanto o mundo à sua volta.

Uma adição frequente em RPGs deste tipo são opções de romance entre o jogador e personagens. Para essa bíblia isto não foi considerado, mas, como é um aspecto muito popular, futuras etapas do projeto darão a atenção devida ao tema.



Bargus Vellucci

Ocupação / Função: Mercante

Aparência:

Ele é gordo, representa a fartura que conseguiu sendo lojista. Vive de cabelo e barba bem feita e aparada. Tem um avental na cintura com bolsos os quais estão cheios de moedas para troco fácil. Olhar hipnotizante que convence qualquer um a comprar o que lhe é oferecido.



Personalidade:

Pragmático e oportunista, especialista em fazer negócios. Oferece mercadorias variadas para o dia a dia: alimentícios, limpeza básica, decorações, entre outros. Possui contatos por toda a ilha e costuma trazer várias promoções. Está sempre disposto para conversar e, principalmente, negociar com o jogador.

Bargus Vellucci possui rivalidade com Gagaio Mingus, o maluco da floresta, que é completamente o oposto de seu método e estilo de vida. Ironicamente, não tem o mesmo antagonismo com o mago do rio, que vive uma vida semelhante à Gagaio.

Outras Informações:

Tem uma boa casa na vila e sua loja fica em um lugar separado, no centro do vilarejo. Passa mais tempo na loja do que na própria casa — afinal, não quer perder um bom negócio.

Não gosta do governo dos magos pois acredita que se importam mais com a academia que com a governança.

História:

Nunca teve interesse acadêmico mas sempre admirou os poucos magos estudantes que vinham morar no vilarejo quando era um lugar ainda mais quieto.

Ele sempre preferiu lidar com o mundo ao seu redor da forma que ele julgava mais justa: tentando ganhar em cima de quem pudesse e precisasse. Se tornou mais e mais dedicado pelo trabalho, buscando mercadorias e contatos de toda a ilha, durante sua juventude. Conheceu sua atual esposa nessa época, e, apesar das personalidades totalmente diferentes, se dão muito bem.



Ziph Vellucci

Ocupação / Função: Florista, conselheira nas horas vagas

Aparência:

Alta, cabelos curtos, bonita, pele escura, tem idade próxima ao marido. Gosta de vestir roupas largas e soltas, costuma se ornamentar com algumas das flores que cultiva.

Personalidade:

Animada porém tranquila. Gosta de ajudar pessoas, elevando os espíritos quando estão chateados e acalmando quando estão aflitos. Gosta de ler na biblioteca, cuidar de suas plantas e filosofar na praça. Coloca juízo em seu marido.

Outras Informações:

Vende algumas plantas especiais na feira.

Apenas aconselha aqueles que são mais próximos.

História:

Ziph Vellucci vivia em Lunakos e conheceu Bargus quando eram jovens. Decidiu vir para Magnólia porque estava cansada da muvuca da cidade. Os dois sempre foram totalmente diferentes mas se dão muito bem.



Gagaio Mingos

Ocupação / Função: “Isso é invenção dessa sociedade autoritária, cara!”

Aparência:

Um homem magro, meia idade, cabelo e barba grisalhos, longos e bagunçados. Tem uma cara caricata e usualmente faz movimentos esquisitos.



Personalidade:

Um cara meio maluco que vive na floresta de Magnólia. Gagaio Mingos é um velho conhecedor da natureza ao seu redor e de como usufruir do que ela tem a oferecer. Desconfia de quem chega perto de sua morada, mas nada possessivo, afinal, nem mesmo acredita em propriedade privada: na cabeça dele, a natureza pertence a todos e todos possuem direito a ela. Gosta de usar palavras difíceis e gosta de contar histórias mirabolantes.

Tem bastante simpatia aos vendedores itinerantes – apesar do desinteresse total com o comércio – pois, as vezes, possuem coisas interessantes de regiões distantes que lhe chamam a atenção.

Não suporta ouvir sobre um grande mercante do vilarejo e, segundo ele, seus produtos de qualidade duvidosa. Dá a entender que já foram amigos no passado.

Outras Informações:

É bastante amigo do Mago do Rio e um homem profundamente inteligente, não deixe a aparência desajeitada te enganar.

É coletor de plantas, fungos e pedras raras e pode ensinar o jogador algumas receitas e técnicas importantes.

História:

Tudo indica que era próximo de Bargus no passado, talvez, até mesmo, fosse muito rico. Similarmente ao Barba, a vida na civilização perdeu o sentido em algum momento, mas ele gosta do caos simples da natureza.



Glubs Moglobis

Ocupação / Função: Cozinheira

Aparência:

Uma goblin de 1.40 cm, com os dois caninos de baixo protuberantes, pele verde e ombros largos. Ela tem cabelos castanhos amarrados em duas maria-chiquinhas baixas. Utiliza sempre seu uniforme, um avental de cozinha azul e galochas que combinam.

Personalidade:

Glubs Moglobis é bem humorada, otimista. Simpática com estranhos e curiosa. Muito esforçada no emprego, que é passado de gerações.

Outras Informações:

Toca flauta nas horas vagas e de vez em quando toca com Kaíq Fa' Gundes; é uma das poucas amigas dele. Compra bastante trigo do fazendeiro Daud pois seu restaurante é focado em macarrão.

História:

Criada em uma família muito acolhedora de goblins mineradores com boa convivência com humanos, que herdaram a paixão por macarrão destes (o que gerou o nome de batismo da filha). Repassa esse amor cozinhando macarrão agora na idade adulta, tocando o restaurante sozinha e se aventurando no meio tempo.



Garth Moglobis

Ocupação / Função: Aposentado (foi minerador), contador de histórias

Aparência:

Goblin velhinho, tem apenas o canino inferior esquerdo proeminente pois perdeu o direito. Nariz grande e pele enrugada. É calvo com cabelos brancos e usa uma boina, não tem bigode. Usa um macacão bem limpinho com camisa de mangas compridas por baixo, botas e bengala.

Personalidade:

Garth Moglobis é cabeça dura, faz coisas que não deveria estar fazendo (como agachar para pegar algo do chão) – concorda que está errado mas faz mesmo assim. Gosta de entreter as crianças e contar histórias e causos. Está feliz comendo macarrão da filha com a família toda.

Outras Informações:

Tem quatro filhos e uma filha.

História:

Foi minerador por muitos anos com a guilda, ensinou os filhos o ramo mas nunca esperou que eles realmente iriam seguir seus passos.



Kaiq Fa' Gundes

Ocupação / Função: Trovador

Aparência:

1,50 de altura, barrigudo, rosto rechonchudo sem barba, cabeleira esbelta e solta de cor castanho claro. Usa uma camisa branca larga com colete escuro abotoado e uma capa curta que cobre os braços; também adorna um cinto e botas bem grandes.



Personalidade:

Convencido que todos o adoram e age de forma egoísta impulsivamente. Apesar da vaidade, tem um bom coração e genuinamente se esforça para ser bondoso.

Outras Informações:

Está sempre borrifando um perfume em sua cara. Toca Hurdy-Gurdy e é muito proficiente com o instrumento, mas é um péssimo cantor...

Tem poucos amigos, estes gostam de tocar música com Kaiq, porém não o deixam cantar.

História:

Desde a infância tem o sonho de ser famoso, sua mãe era alfaiate mas morreu quando ainda era criança. Desde então vive com seu pai, que trabalha de ferreiro.



Petyr Gundes

Ocupação / Função: Ferreiro

Aparência:

Velho e baixinho, porém muito mais forte que a maioria das pessoas – corpo trincado e totalmente natural. Geralmente usa roupas largas e gosta de caminhar com um cajado, apesar de não precisar. É totalmente careca e possui uma barbicha comprida. Tem uma pequena tatuagem de espiral na testa.

Personalidade:

Ele parece ser tranquilo e quieto, porém é muito animado e festeiro. Adora tomar uma cerveja e sempre exagera, apesar de não parecer que está bêbado. É autocrítico demais com seu trabalho e acredita que já passou de seu ápice, mesmo constantemente criando ferramentas incríveis. Tem muito orgulho de seu filho apesar dos desapontamentos e broncas eventuais.

Outras Informações:

Sua tatuagem na testa simboliza a ordem dos ferreiros do norte, onde ele estudou a arte de moldar o metal quente.

Desde que sua esposa faleceu, ele se esforça muito para que seu filho, Kaíq, Fa' Gundes, tenha uma boa vida e trabalhe com a arte que verdadeiramente ama.

História:

Em sua adolescência, Petyr Gundes seguiu seu interesse de ser ferreiro apesar da pressão da família para se tornar contador em Smaragdina. Ele buscou aprendizado na Ordem dos Ferreiros do Norte e eventualmente se tornou uma grande figura dentro da guilda. Vendendo seus equipamentos de forma itinerante, ele passou pela Vila Magnólia onde conheceu sua esposa, Genise Fa' Trei, e decidiu nunca mais sair. Ela faleceu quando seu filho, Kaíq, era muito novo, e ele jurou apoiá-lo em suas decisões, mesmo que não combinassem com suas próprias visões, evitando os erros de seus pais.



Armus “Kaz” Mobrini

Ocupação / Função: Ferreiro

Aparência:

Gordinho, parrudo, um pouco baixo e de feições intimidadoras. Raramente é visto sem sua roupa de ferreiro e geralmente leva pendurada em seu pescoço seus óculos de proteção. Na cintura, um cinto de utilidades com todos os itens necessários para um ferreiro de respeito. É careca e tem um bigode que transmite autoridade, friamente aparado e bem cuidado.



Personalidade:

Embora tente sempre ser atencioso, é um tanto rude com as pessoas — não por antipatia, ele faz sem perceber. Com ele, as coisas são sempre direto ao ponto, sem enrolação, nem “historinha”.

Apesar de ser bicho bruto, ele ama duas coisas mais do que tudo: sua esposa e sua filha, que vivem na casa ao lado. Diante delas ele muda totalmente: se torna o homem mais atencioso, sensível e carinhoso de Magnólia.

Jamais fale mal de seu bigode!

Outras Informações:

Sempre vive fechado em sua oficina, de onde se ouve apenas o bater de seu martelo nos metais com qual trabalha — eis a origem do apelido “Kaz”.

História:

Assim como muitos na antiguidade, Armus Mobrini vem de uma família de ferreiros da região. Aprendeu a profissão com o pai, que também o ensinou a ser casca grossa. Seu pai tinha o bigode mais feio da vila (e das vilas próximas também), Kaz decidiu não repetir os mesmos erros estéticos de seu pai.

Assumiu a oficina da família quando seu pai faleceu, naturalmente, e mantém os negócios exatamente como sempre foi. Recebe dos mesmos fornecedores e sempre está disposto a atender seus clientes.



Eshimi Aobrim

Ocupação / Função: Cozinheira

Aparência:

Baixinha, da altura de seu marido. Usa óculos redondos. Cabelos castanhos abaixo dos ombros. Gosta de usar vestido com mangas compridas e seu avental veterano com florzinhas. Antítese do visual másculo exalado por Kaz.

Personalidade:

Kshimi é tímida, sensível, gentil, um pouco distraída e pede desculpas por qualquer coisa. As vezes se torna muito competitiva e gosta de, sutilmente, provocar seus adversários.

Outras Informações:

Tem uma amizade muito grande, tão grande quanto sua rivalidade, com Glubs. Vencem as disputas entre as duas os que comem seus pratos deliciosos.

Assim como Ziph, ela coloca juízo em Kaz e sua postura grosseira.

Ama o bigode do marido.

História:

Aprendeu a caçar com a família desde jovem mas nunca gostou, tem dó dos animais. Descobriu o talento na cozinha que combinava com a ocupação da família, e sempre que faz um prato com animal ela abençoa a alma do bicho que permitiu sua refeição. Atualmente ensina a filhinha suas receitas.



Keena Hobrim

Ocupação / Função: Criança / Artista

Aparência:

Menina. 9 anos. Pele clara, cabelo castanho liso na altura dos ombros, nariz arrebitado. Olhos nebulosos com catarata avançada.



Personalidade:

Inocente. Percebe que o mundo ao seu redor não é feito para alguém como ela, mas persevera vivendo de forma otimista.

Outras Informações:

Coleta cacos, pedras e cerâmicas perto de onde mora para compor belos mosaicos, demonstrando habilidade quase sobrenatural. Tem bastante sensibilidade à magia e consegue se guiar muito bem com seus instintos.

História:

Keena possui uma doença crônica que acelera muito o desenvolvimento da catarata. Alguns médicos e curandeiros reverteram o estado apenas para se desenvolver novamente em poucos meses. Apesar disso, a menina se adaptou muito bem com os outros sentidos. Um dos médicos que tratou dela reportou a possibilidade dela se tornar uma feiticeira poderosa, mas por enquanto ela gosta de fazer arte.



Dido Mükbrow

Ocupação / Função: Historiador, bibliotecário

Aparência:

Parece ter entre 20 a 40 anos, difícil saber porque sua cara é bem envelhecida; feições de quem vive dormindo menos que o usual. Magreza típica de gente que praticamente esquece de comer — somado com o sono constante, está sempre em estado de fraqueza. Barba e bigode curtos e desarrumados. Usa roupas de mago, embora não o seja, pois gosta de passar a imagem de autoridade que estes tem.



Personalidade:

Quieto, introvertido, sempre focado em seus livros e em seus estudos. Ainda assim, está sempre disposto a ajudar as pessoas com qualquer informação e tenta ser simpático. Tem conhecimento suficiente para explicar de cabeça várias histórias e mitos de Hermétis. Uma vez que começa a falar, não para mais.

Outras Informações:

Se interessa por magia mas nunca teve afinidade técnica, então a estuda sob o ponto de vista puramente teórico. Sua paixão pela leitura acadêmica e cultural o tornou um ávido historiador e bibliotecário local — ele é considerado uma biblioteca humana.

História:

Dido Mükbrow sempre viveu uma vida dedicada aos estudos, desde criança. Nascido e criado nos arredores de uma grande biblioteca ele preferiu se ver cercado de livros aos amigos. Cresceu com pouco auxílio da família, aprendendo a se virar sozinho muito cedo. Naturalmente tornou-se funcionário da biblioteca ao se mudar para Magnólia. Hoje em dia ele descobriu que gosta muito de ter e fazer amigos, mas é muito tímido e desajeitado, então suas poucas amizades com quem frequenta e se interessa pela biblioteca são muito valiosas.



Cassin Muthindos

Ocupação / Função: Costureira

Aparência:

Mulher. 60 anos. Pele clara bem conservada para a idade. Cabelos ruivos com muitas partes grisalhas. Óculos redondos pequenos para perto.

Personalidade:

Habilidosa e orgulhosa de seu trabalho. Frequentemente nostálgica. Receosa de que não lhe restam muitos momentos de ação na vida.

Outras Informações:

De vez em quando toca música com o trovador e a goblin cozinheira. É amiga da fada Aening.

História:

Viúva. Cassin Muthindos trabalhou por muito anos como musicista itinerante e ainda toca violino, mas desde que seu filho nasceu escolheu se fixar e trabalhar como costureira.



Mago do Rio

Ocupação / Função: Filósofo, líder espiritual

Aparência:

Um homem gordo, bem velho, cabelo e barba brancos e longos, mas sedosos. Sempre com uma expressão tranquila e simpática no rosto. Geralmente não usa muitas roupas porque “o dia está fresquinho, a água tá boa”. Quando usa roupas são longas e com várias camadas relativamente simples.



Personalidade:

Sábio, tranquilo, despreocupado, simpático, compreensível e artístico. Ele é um rio calmo e antigo que flui moldando seus arredores. Cria sua felicidade a partir da ajuda psicológica, espiritual e filosófica que fornece aos seus aprendizes e aqueles que o buscam.

Nem um pouco ortodoxo e, para muitos, um esquisitão: é exatamente isso que o permite ir além e fornecer sua sabedoria e filosofia.

Representa o bom puro que há na humanidade que encontrou a paz de espírito e se esforça para não ser influenciado pela ordem opressora ou pelo caos natural no mundo.

Outras Informações:

É comumente conhecido como o “Mago do Rio”, mas também o chamam carinhosamente de “Barba”, e não tão carinhosamente de “Maluco do Rio”.

Precisa te conhecer para julgá-lo merecedor receber iluminação espiritual, mas faz o bem pelo bem dos outros e sua única expectativa é que não sejam agressivos contra si ou seus amigos.

História:

Foi um mago muito poderoso e importante no passado de Hermétis, mas essa vida deixou de lhe fazer sentido em algum momento — dessa fase só guardou a sabedoria.

Passou anos sozinho buscando a própria iluminação espiritual e encontrou o meio termo entre o caos selvagem da natureza e a ordem opressora da civilização.



Flint Versus

Ocupação / Função: Médico

Aparência:

Homem de 55 anos, acima do peso. Pele clara, cabelo preto com calvície avançada, bigode grosso acinzentado.

Usa uma túnica branca com cinto ou amarração na cintura quando está trabalhando.



Personalidade:

Caseiro e acolhedor. Apesar da hospitalidade, tem bom olho para a índole das pessoas e não se deixa ser passado para trás.

É daqueles médicos que te acalmam tanto com a conversa que você nem percebe o procedimento acontecendo.

Outras Informações:

Nos poucos momentos livres costuma caminhar e escrever poesia, apesar de não compartilhar com ninguém.

Ama gatos, mas é alérgico.

História:

Flint Versus nasceu em Namikos, uma grande cidade para além dos alpes. Durante os estudos, conheceu sua esposa, que tinha o sonho de viver em uma pequena vila pitoresca. Ele comprou a ideia e hoje vive com ela e suas duas filhas ajudando os residentes de Magnólia.



Coralina Versus

Ocupação / Função: Farmacêutica

Aparência:

Tem 50 anos, olhos puxados e alguns fios de cabelo cinza. É um pouco magra. Geralmente usa uma saia vermelha larga até o joelho e uma blusa simples – quando está no laboratório, usa seu avental hermético, óculos e máscara de proteção.

Personalidade:

É uma pessoa tranquila, mas cansada porque as filhas lhe dão muito trabalho.

Outras Informações:

Coralina é referência bibliográfica importante de produção de remédios em Lunakos.

História:

Coralina conheceu o marido na universidade, ela tinha o sonho de morar em uma vilazinha pitoresca e tranquila, então se estabeleceram na vila Magnólia e desde então cuidam de seus residentes.



Sara Versus

Ocupação / Função: Estudante

Aparência:

Uma jovem de 13 anos de idade. Magra, porém um pouco mais forte que os jovens de sua idade. Puxa o sorriso e simpatia de sua mãe. Um corte Maria Chiquinha inconfundível. Um visual excêntrico, um tanto rebelde e colorido, mas de um jeito simpático, com peças de roupa que não se combinam e eventuais remendos com pano xadrez, feitos pela própria garota.

Personalidade:

Esperta demais para a sua idade, está sempre em busca de conhecimento, frequentando bastante a biblioteca da vila, quando não precisa ajudar sua mãe.

Como todo adolescente, já mostra alguns de seus primeiros sinais de rebeldia. Notoriamente sempre tem a resposta na ponta da língua, para melhor ou para pior. Embora a rebeldia, os pais, no fundo, estão contentes de ter uma filha inteligente e de espírito aventureiro.

Outras Informações:

Tem interesse em magia e cogita um dia entrar para a Academia, mas não é prioridade em sua vida, visto o que mais quer: ser curandeira.

História:

Filha de Flint e Coralina, Sara costuma ajudar a mãe com tarefas domésticas mas é proibida de entrar no laboratório. Uma vez ficou muito interessada e roubou escondida um livro de medicina de um amigo de seu pai. Seus pais ficaram bravos mas o homem achou fofo então presenteou ela com o livro. Foi a partir desse momento que decidiu se tornar curandeira



Sabrina Versus

Ocupação / Função: Criança

Aparência:

Irmã caçula, 8 anos de idade. Tem cabelos pretos longos e usa um laço de cabelo na lateral da cabeça. Se sente mais confortável em “roupas de menino” — seu macacão com shorts, camisa florida e botas para lama.

Personalidade:

Brincalhona e desengonçada. Gosta de atenção e tem uma imaginação muito fértil. Tem muita energia e gosta de mexer com animais e insetos que provavelmente não deveria.

Outras Informações:

É muito amiga de Keena.

História:

Filha de Flint e Carolina, cresceu interessada na natureza e nunca teve medo de se machucar.



Roe Dorick

Ocupação / Função: Caçador de animais pequenos

Aparência:

Se parece com um rato – tem um nariz enorme e meio torto, sua barba e bigode são finas e desarrumadas, seus cabelos igualmente bagunçados. Estranhamente, seus dentes são todos meio pontudos, especialmente os da frente, e são amarelados.

Usa galochas, Calças grossas, uma camisa branca velha, bem desbotada, por baixo de seu casaco grosso cheio de bolsos úteis. Em seu cinto estão pendurados várias bolsas largas ("belt pouch") com diversas ferramentas, itens e apetrechos para capturar animais pequenos.



Personalidade:

Um pouco rude e desconfortável, mas será cordial independente de sua afinidade. As vezes faz uns movimentos bruscos e não gosta de gatos.

Outras Informações:

Acredita que para caçar ratos, precisa entendê-los. Fica implícito que ele está se tornando um rato no processo...

Apesar de uma desafeição mútua com o povo da vila, é considerado um membro necessário para lidar com algumas pestes que podem sair do controle, especialmente insetos e aranhas. Possui uma rivalidade com Nosfegatu; na rara ocasião que se encontram, saem no tapa (e Roe sempre perde).

Ocasionalmente, quando lidando com insetos voadores, utiliza uma mascara feita de uma grande folha com propriedades que espantam insetos. Esta folha o faz parecer um mosquito, e segue em linha com a sua filosofia de vida e trabalho (que não é exclusiva dele, mas isso não vem ao caso).

História:

A vida de Roe Dorick é um mistério. Esguio, ele sempre dá um jeito de mudar de assunto. Curiosamente, sempre tem alguma história absurda que parece fabricação ou exagero, mas ele jura que está sendo sincero.



Nosfegatu

Ocupação / Função: Lorde, curandeiro

Aparência:

Felino de pelos negros arrepiados/bagunçados, é coberto por uma capa comicamente grande. Seus dentes pontudos podem ser vistos mesmo de boca fechada. Magro e de orelhas pontudas, com uma face ardilosa.



Personalidade:

Tem hábitos noturnos e pouca paciência para conversas longas. Cuidado para não ser arranhado... ou mordido! Age e mia como um lorde.

Apesar do exterior maldoso e algumas atitudes egoístas/violentas, no fundo (bem fundo) tem um bom coração e, talvez, te curaria em troca de um afago na cabeça ou coçada onde não alcança.

Outras Informações:

Não fala língua humana, mas de alguma forma é possível entender seus miados. Em Hermétis ninguém sabe sua verdadeira origem ou objetivos, mas se precisarem dele, ele irá aparecer – assim como um espírito obsessor. Mora em um enorme castelo medieval no topo de uma colina remota e inacessível.

Nosfegatu tem um primo vampiro maligno chamado Larry: uma criatura muito mais horrenda e vil que qualquer outra, é a mais pura maldade felpuda. Não pergunte sobre Larry.

História:

Desde filhote Nosfegatu sofreu bullying por sua aparência desagradável e tornou-se amargo, violento e desconfiado de todos. Entrou em uma instituição de ensino e estudou medicina. Lá, conheceu o Conde Gatula, que o transformou em vampiro e viveram um romance intenso que durou menos de um ano; estiveram brigados por um tempo mas hoje em dia já estão em paz, isso foi a muito, MUITO tempo atrás.



Daud Brito Jr.

Ocupação / Função: Fazendeiro

Aparência:

Alto, cabelo longo e barba enorme grisalha. Sempre usa muitas roupas de frio e uma bengala, usa óculos escuros redondos e um chapéu de palha.



Personalidade:

Daud tem um grande coração mas é rabugento, recluso e de poucas palavras. Se incomoda facilmente com perturbação, muito barulho ou muitas pessoas.

Outras Informações:

Ele é fazendeiro, planta de tudo para comer mas comercializa principalmente mandioca e trigo. Tem alguns animais, vacas, galinhas e carneiros, que são seus verdadeiros amigos.

História:

Entrou em conflito com a família durante a adolescência e saiu de casa porque se tornou vegetariano; seu pai, Daud Brito, era um renomado comerciante de carnes de Lunakos. Desde então ele vive recluso em sua fazenda ao sul da vila



Aening

Ocupação / Função: Costureira, estilista

Aparência:

Mulher baixa, tem pele escura e lisa e seu cabelo é longo e vermelho. Possui um par de asas semi transparente de tonalidades rosas e brancas com um formato bastante complexo. Usa roupas muito variadas, até porque ela mesmo que faz, mas está sempre com sua coroa de poderes místicos.



Personalidade:

Amiga de todos, menos daqueles que não levam moda a sério — é bem focada em seu trabalho. Pode ser tímida no começo mas é só puxar uma conversa que se torna a pessoa mais divertida da ilha. Ama todas as artes e sempre trabalha dançando ou cantarolando. Já foi atormentada pela vida muito duradoura das fadas, mas hoje em dia apenas aprecia todos os seus dias buscando inovar e viver o carpe diem.

Outras Informações:

Alguns brincam que ela veio do futuro pois sempre cria todas as tendências de Hermétis. Algo tradicional, futurista ou avant garde? Dê um tema, escolha o tecido e os itens que sua máquina de tecer vai trabalhar e uma bela roupa ou acessório irá surgir (alguns podem conter o poder e mágica das fadas). Também consegue reparar itens de tecido ou pele e/ou tingi-los.

História:

Aening nasceu em um vilarejo de fadas e seu sonho sempre foi ir para Lunakos estudar moda. Quando chegou lá, percebeu que a arte de tecer estava praticamente morta e toda produção de roupas era feita com propósito utilitário. Foi embora e abriu seu próprio ateliê sem se preocupar com números, mas com qualidade e criatividade. Já costurou para figuras notáveis (como a capa do Nosfegatu).



5.

Antologia



Conceito:

A mitologia de Hermétis foi idealizada para aprofundar a construção de mundo do jogo. Adicionalmente, estabelece uma boa estrutura para fundamentar ou justificar nomes de lugares, pessoas, figuras místicas, objetos, datas especiais, planetas, luas, estrelas e constelações.

Três textos foram completos, mas o objetivo é desenvolver seis textos (chamados “livros”) religiosos principais: os primeiros três explicam a origem do universo, a vida na terra e o surgimento da humanidade; os três últimos contam a história de uma figura profética, Hermes Trismegisto, e sua jornada salvando o povo da ilha Apsel, desbravando a ilha ao norte para estabelecer seu povo e a fundação da sociedade de Hermétis.

Outras histórias secundárias poderiam ramificar desta base, se formando a partir de lacunas no texto principal ou paralelamente à narrativa, introduzindo novos personagens e circunstâncias.

Os livros principais são: Primeiros Passos do Universo, Primeiros Passos de Mundo, Primeiros Passos da Humanidade, Os Conhecimentos de Hermes Trismegisto, A Jornada de Hermes Trismegisto e A Fundação da Sociedade de Hermétis.

Os textos adjacentes planejados são: Miráculos de Hermes Trismegisto, Crônicas da Jornada, As Grandes Descobertas e A Morte de Hermes Trismegisto.



Livro 1: Primeiros Passos do Universo

- I. No começo do universo haviam muitos deuses.
- II. Com seus recursos ilimitados, eles criavam e destruíam: novos deuses, novos mundos, novas regras.
- III. Este processo durou tempos incontáveis e inconcebíveis. A transformação foi tamanha que não há vestígios das primeiras quinhentas gerações de deuses.
- IV. O universo havia crescido além do alcance dos deuses, os recursos eram trabalhosos de adquirir. Mas as regras universais se balancearam e eram ideais.
- V. Havia deuses interessados em criar, havia deuses interessados em destruir, mas surgiram deuses cujo interesse era preservar.
- VI. Os deuses que preservavam se uniram para organizar seus esforços. Eventualmente os deuses que criavam se juntaram.
- VII. Muito tempo se passou, mas eventualmente os deuses que destruíam se agregaram aos outros.
- VIII. Os Criadores transformavam os recursos sutis em espessos; espalhavam, juntavam e separavam as coisas a fim de gerar novas coisas.
- IX. Os Destruidores transformavam os recursos espessos em sutis; espalhavam, juntavam e separavam as coisas a fim de desaparecer com as coisas.
- X. Os Preservadores balanceavam o equilíbrio ideal da criação e destruição; mantinham o ritmo do movimentos de espalhar, juntar e separar.
- XI. Os deuses eram sábios e entendiam que, desta forma, todos os deuses poderiam ter o prazer de criar o novo, o prazer de preservar e nutrir até se tornar velho e o prazer de destruir o velho abrindo espaço ao novo.
- XII. Com as regras universais perfeitas e neste ritmo ideal eles descobriram algo novo: algumas coisas que interagiam a partir da criação e da destruição se tornavam animadas e tentavam se preservar sozinhas.
- XIII. E assim surgiu a vida, pela surpresa de todos os deuses, pela alegria dos Preservadores.
- XIV. E a vida, com muita dificuldade, surgiu sozinha e independente em alguns lugares do grande universo – e continuará por muito tempo a surgir.
- XV. Mas não eternamente.
- XVI. Uma força imensa se formou quando os deuses reuniram. Não é uma divindade como as outras, está em um patamar ainda maior. Esta força se chama Caos.
- XVII. O Caos cria e destrói descontroladamente. É inimigo de todos os deuses, mas principalmente dos Preservadores.
- XVIII. E o fim do universo e de todos os deuses surgirá quando a profecia se cumprir, e todos os deuses se unirem com o propósito de preservar para conter o Caos,
- XIX. E, inadvertidamente, congelar todo o fluxo de energia do universo, inclusive de si mesmos.
- XX. Mas não se atente, pois assim como tudo começou, tudo deve terminar.



Livro 2: Primeiros Passos de Mundo

- I. Mundo foi criado, assim como todos os planetas, a partir de muita transformação.
- II. Em torno de Aphex, deus criador de energia, luz e calor, que distribuía o recurso para juntar e separar.
- III. Pelas regras ideais, as rochas pequenas se agregaram e tornaram-se enormes. Havia muitas em torno de Aphex – uma delas seria, um dia, Mundo.
- IV. Primeiro veio a rocha, depois veio o fogo, então veio o ar e por fim veio a água.
- V. Depois da rocha e antes da água vieram as luas. Primeiro Flan e depois Ode.
- VI. Após tempos incontáveis e inconcebíveis, uma sopa de rochas e gases, fervente pelo calor e misturada pelos lagos e luas, formou por conta própria a vida em Mundo. Sem o toque dos deuses.
- VII. E como a vida se deu dentro da sopa, a deusa da preservação Airis, que comanda os oceanos com seu poderoso tridente, é a deusa padroeira de toda a vida da terra, que equilibra o ritmo dos deuses da criação e da destruição.
- VIII. A vida nasceu simples e pequena. Ela teve muito tempo e por isso tomou muitas formas. Formas pequenas e formas grandes. Algumas delas foram plantas, algumas delas, animais.
- XI. Nos oceanos havia inúmeros animais diferentes, que viveram, morreram e mudaram, por tanto tempo que não há vestígios das primeiras criaturas.
- X. Alguns eram muito parecidos com humanos, mas viviam dentro da água. Eles se chamavam Aphis
- XI. Alguns animais dos oceanos partiram para explorar as terras, e os Aphis também foram.
- XII. Depois de tempos incontáveis e inconcebíveis, os exploradores das terras se transformaram em criaturas completamente diferentes. E os descendentes do povo de Aphis também.
- XIII. Os animais que exploravam as terras eram muitos e também muito diversos, portanto se espalharam por todas as terras. Todas que deixaram de existir e todas que surgiram posteriormente. E os descendentes do povo de Aphis também.
- XIV. Assim como as plantas, que fizeram isso antes mesmo do primeiro animal sonhar em respirar o ar e observar as nuvens do céu.
- XV. E a partir da constante transformação e transferência, a vida em Mundo persistiu.
- XVI. Graças à bênção e proteção de Airis, a preservadora da vida de Mundo.



Livro 4: Os Conhecimentos de Hermes Trismegisto

- I. Hermes Trismegisto nasceu na era dos antigos reis, na ilha que foi o berço da humanidade, Apsel.
- II. Seu pai era um pescador e sua mãe era fazendeira. A vinda de seu filho foi profetizada por um importante sacerdote da comunidade e eles entenderam o valor de seus papéis na história.
- III. Hermes era um prodígio, foi educado pelos pais todas as coisas simples da educação e subsistência e foi educado pelo sacerdote e alquimista Hedral todas as coisas complexas da filosofia universal. Aos catorze anos, aprendeu por si o pilar da astronomia e a partir disso desvendou alguns segredos lunares do misterioso e raro minério chamado Smaragdina.
- IV. Aos vinte anos obteve uma revelação divina de Airis durante um sonho: um aviso para juntar os povos bons, que não compactuam com os três reinos sórdidos, e levá-los a uma terra pacífica além do mar ao norte.
- V. Hermes, inicialmente, não acreditou em sua visão, porém cem dias depois, observando os astros em mar calmo, Airis apareceu diante do sábio e repetiu seu pedido com instruções:
 - VI. Ele deveria ir de vila em vila, cidade em cidade, reino em reino, resolvendo os problemas das pessoas, provando seu profundo conhecimento da filosofia universal e convencendo os povos bons de confia-lo e segui-lo.
 - VII. E assim ele fez durante oito anos.
- VIII. No oitavo ano de sua jornada, recebeu outra revelação de Airis – o fim dessa terra era próximo e ele deveria comunicar seus seguidores, todos que marcharam com ele e aqueles que escolheram ficar para trás, para se reunirem ao norte da ilha, onde iriam construir embarcações para levar todos ao refúgio.
- XI. Utilizando uma técnica mágica em noite de lua cheia, ele emite um recado mentalmente para todos os seus seguidores que marchem ao norte, na região de Thloambard com urgência.
- X. E o povo que chegava, com auxílio mágico do sábio, construiu embarcações para um milhão de pessoas.
- XI. Os três reis sórdidos, confusos e irados, lançaram seus exércitos para destruírem uns aos outros, e também Hermes e seus seguidores, pois o viam como um líder perigoso com aspirações de conquista.
- XII. Hermes, com o auxílio de Airis, previu o assalto dos reinos e causou confusão nas tropas que avançavam. O tempo salvo foi fundamental para que todos, inclusive o sábio, pudessem escapar ilesos.
- XIII. O restante do povo da ilha, consumidos pelo ódio e divisão, cometiam crimes horrendos em prol de seus líderes. Os reis, que eram amargos e profundamente egoístas, cometeram o maior crime possível durante a Grande Guerra:
 - XIV. Eles, simultânea e independentemente, fizeram a terra sangrar para aniquilar os exércitos e súditos inimigos.
 - XV. A grandiosa deusa Airis, Preservadora de Mundo, não poderia permitir que o povo pecador continuasse existindo, colocando em perigo o futuro de toda a vida. Com tremores e maremotos ela destruiu a ilha que foi o berço da humanidade por milênios.
- XVI. E Airis abençoou a viagem do mago, o último a pisar em Apsel, para que a vida fosse pacífica e duradoura neste novo futuro.



6.

Sistema de Magia



Conceito:

Magias são um modo de introduzir técnicas e conceitos modernos da astronomia em um contexto de fantasia medieval. Elas auxiliam o jogador principalmente com tarefas noturnas.

Essas habilidades tem diversos usos, como rastrear objetos por longos períodos, anotar dados capturados, realizar cálculos e ilustrar gráficos que ajudam o jogador a compreender a situação. Além disso, podem haver usos mais esotéricos e avançados, como uma magia que cria um eclipse artificial para poder observar algo que seria difícil com a luz do dia.

O jogador pode aprender essas magias de formas diferentes, como lendo os textos prontamente disponíveis na biblioteca da torre – recompensando aqueles que tiverem curiosidade de explorar –, encomendando livros específicos com o bibliotecário da vila, aprendendo com o mago do rio ou a partir de tentativa e erro.

Para a construção de mundo foi desenvolvido um sistema de regras que fundamentam o uso da magia dentro deste universo e impactam a maneira que os personagens entendem e interagem com o mundo.



O que é a magia? E de onde vem?

A magia é uma espécie de energia que flui em outro plano astral mas pode interagir com o plano terrestre — ela é frequentemente chamada de energia arcana.

Essa energia surge de um minério esverdeado chamado Smaragdina, particularmente abundante em Hermétis.

Quem pode controlar a magia? E como?

Muitas criaturas possuem o dom de guiar e manipular energia arcana, algumas com maior facilidade ou naturalidade que outras. O essencial é que um esteja em contato prolongado com o minério e sua emanção. Ainda assim, o estudo e treinamento são indispensáveis para a aptidão com as artes mágicas.

O controle da magia é frequentemente realizado com o apoio de um receptáculo arcano: geralmente uma varinha ou cajado. Criaturas ou magos muito poderosos podem controlar a partir do próprio corpo, utilizando os braços e mãos. São raríssimos aqueles que conseguem controlar energia apenas usando a mente.

Alquimia

A alquimia é um exercício do plano terrestre sobre a criação e modificação de elementos naturais; para refinação ou para torná-los receptáculos arcanos de propriedades especiais.

Por fazer parte do plano terrestre, ela não é considerada um tipo fundamental de magia. Ainda assim, é uma parte muito importante dos conhecimentos e ofícios, não só dos magos, mas de toda a sociedade de Hermétis.



Há três tipos fundamentais de exercícios do plano arcano: a conjuração, o feitiço e o encantamento.

Conjuração: criar objeto

A conjuração é o exercício de criar algo “do nada”. Para realizar é necessário uma receita primordial (que descreve os elementos envolvidos e como se conectam) escrita em uma superfície onde a energia irá fluir ao comando do mago.

Feitiço: modificar objeto

O feitiço é o exercício de modificar algo existente. Para cada e qualquer modificação precisa-se pronunciar um verso arcano específico enquanto direciona energia mágica ao objeto. Existe um certo elemento de elasticidade com o feitiço, em que, dependendo da intensidade da aplicação, pode ser temporário ou irreversível.

Encantamento: automatizar objeto

O encantamento é o exercício de controlar ou automatizar algo existente. É possível ao se concentrar e mentalizar a imagem da ação a ser realizada e direcionar energia arcana ao objeto. Para o controle direto de um objeto é necessário o fluxo constante de energia. No caso de uma ação autônoma, é necessário considerar a duração e intensidade da ação para entregar a quantidade certa de magia.



Outros elementos interessantes para a construção de mundo, porém, com mínimo impacto na jogabilidade:

Destreza, estamina e força

A destreza, estamina/resiliência e força bruta de um indivíduo influenciam diretamente na capacidade de controlar o fluxo da energia arcana. A força bruta, por exemplo, pode auxiliar na execução de um feitiço de longa duração ou permanente. A resiliência e estamina podem ajudar na mentalização de um encantamento longo e/ou de gasto intenso de energia. A destreza pode ser importante ao conjurar múltiplas receitas primordiais rapidamente ou dentro do laboratório de alquimia.

Plano Astral e outras dimensões

O plano terrestre é este que ocupamos: são as coisas que podemos ver e sentir, desde as microscópicas até as de proporções cósmicas. Os planos astrais são dimensões que não conseguimos interagir diretamente, como um objeto 4D que está fora de nossa dimensão, de nosso campo de visão, mas nós não estamos fora de seu campo de visão teórico.

Os grandes estudiosos de Hermétis pesquisam as características dos planos astrais rasos e profundos para compreender como extrair a energia arcana que flui nessas dimensões de diferentes formas e suas propriedades; o minério de smaragdina é o principal objeto de estudo destes sábios e a forma mais acessível de obter esta energia mágica.



Psiônicos

Alguns seres lendários são capazes de manipular a magia com tamanha facilidade e destreza que não precisam de receptáculo arcano e sequer movimentar o corpo – eles são chamados de mestres psiônicos.

Uma criatura raramente encontrada em Hermétis que possui tal característica é o Wyrm: um dragão celestial similar a uma cobra gigante com um par de asas que usa suas habilidades fantásticas para flutuar no ar e vagar por Mundo.

Acredita-se que a partir de um treinamento muito intenso físico e mental um mago cheio de determinação poderia alcançar capacidades psiônicas. Uma lenda na história de Hermétis é que o poderoso mago Zaratustra tinha tais capacidades, mas isso foi em um período muito conturbado e poucas informações são confirmadas.

Necromancia e Animancia

As três técnicas fundamentais naturalmente possuem evoluções e vertentes especializadas – algumas delas são tabus por bons motivos. A animância e necromância são técnicas distintas mas que, igualmente, manipulam outros seres contra suas vontades. A necromância controla o corpo de criaturas mortas, enquanto a animância controla o corpo, a mente, as vontades e sentimentos de criaturas vivas. São técnicas difíceis e em certas instancias, dolorosas, de realizar; são poucos os magos cruéis que experimentam com tais ações abomináveis.



Exorcismo Material

O exorcismo material, ou conjuração destrutiva, é uma técnica poderosa e proibida que efetivamente vaporiza tudo aquilo que está em seu raio de influência (que pode ter forma de tubo, cone ou esfera, de variadas distâncias). É complicada de realizar pois necessita a execução avançada das três técnicas fundamentais e grande excesso de energia arcana, que não pode ser armazenado efetivamente.

Selos

Selos são uma evolução técnica dos feitiços. Um feitiço pode ser aplicado a um selo com o auxílio de processos alquímicos para que este carregue seu efeito. Alguém ou um objeto selado não pode escapar de seu efeito a não ser que remova ou destrua o selo; geralmente os selos possuem múltiplos efeitos que dificultam sua remoção, por isso são considerados objetos extremamente perigosos.

Várias informações das últimas três páginas não condizem com a temática pacifista e a experiência tranquilizante que são pilares importantes do projeto. Deste modo, enquanto acredito que há valor em incluir o material neste documento (ao menos como conteúdo para brainstorming), não seria coerente introduzi-los de outra forma na jogabilidade além de informações esotéricas a serem descobertas.



7.

Planetas e Luas



Conceito:

Durante a noite, ao olhar para o céu, o jogador ou jogadora terá uma plethora de pontinhos brilhantes para observar – dentre eles, os vários planetas que orbitam Aphex e seus satélites naturais.

Serão 10 planetas e 29 luas distribuídas entre eles. Os primeiros cinco planetas e o último do sistema são telúricos, ou seja, rochosos. Os outros quatro são gigantes gasosos com diversas luas diferentes para descobrir.

O(a) jogador(a) poderá: registrar dados todos os dias para calcular e determinar a velocidade e distância dos planetas e luas, analisar a composição dos corpos celestes a partir de espectroscopia (inclusive de suas atmosferas), observar detalhes da superfície, até mesmo dos satélites menores e mais distantes, com auxílio de melhorias do telescópio, entre outras coisas...

Alguns corpos celestes servirão como um componente do tutorial, como os satélites de Mundo, Flan e Ode – devido à maior facilidade de observá-los em qualquer período do ano e a menor distância ao observador necessitando equipamentos mais simples. Gigantes gasosos e planetas próximos terão uma dificuldade mediana; que inclui diferenciá-los dentre as estrelas. As luas dos gigantes gasosos terão um nível de dificuldade um pouco maior, apesar das órbitas mais previsíveis, pelo tamanho aparente menor, necessitando telescópios mais poderosos. Os objetos no céu mais difíceis de se observar, no entanto, serão os planetas interiores à Mundo, pois serão visíveis em períodos específicos do ano e, geralmente, muito próximo do nascer de Aphex, ou seja, durante curtos períodos.

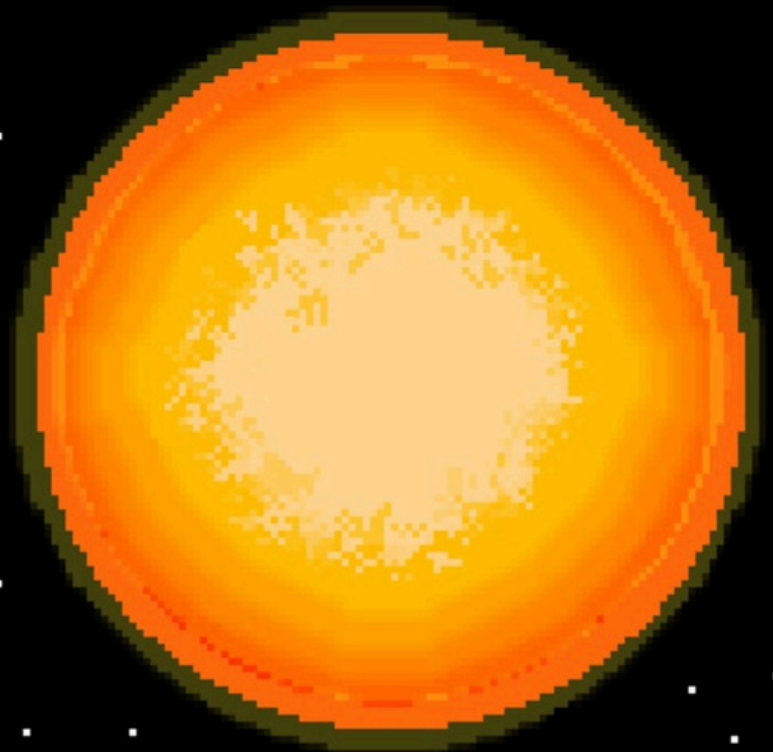


Estrela Apex

Apex é a estrela central (e única) deste sistema solar.

Ela possui mais de 98% de toda massa do sistema solar e é uma anã amarela de sequência principal, ou seja, uma estrela bastante estável cuja força gravitacional que a comprime é equilibrada pela pressão expansiva da fusão em seu núcleo.

Vista de Mundo, ela aparenta ter cor amarelada ao meio dia e fica alaranjada ao nascer e se pôr.



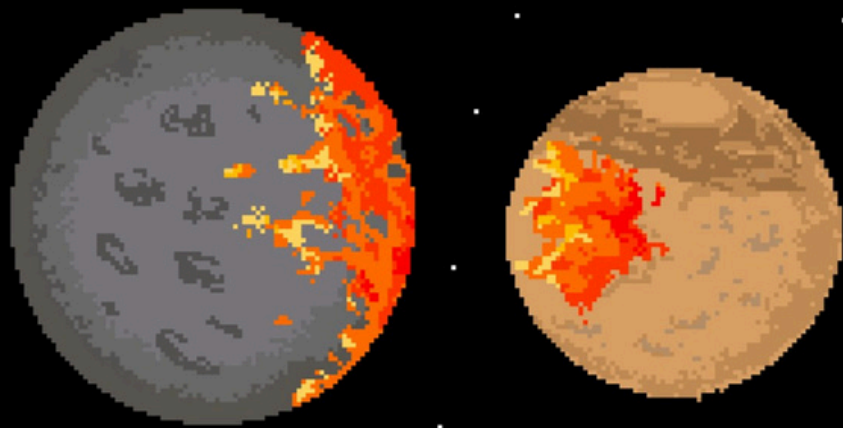


Masa e Asopp

Masa e Asopp são um sistema de planeta duplo que orbitam próximo da estrela Aphex – apesar da confusão que geraram para os primeiros astrônomos, atualmente são considerados um sistema só, portanto, o “primeiro planeta”.

Os dois tem massa muito parecida, porém Masa é mais denso que Asopp, portanto aparenta ser um pouco menor.

Masa tem a coloração mais metálica com poucas manchas escuras e manchas cinzas enquanto Asopp é amarronzado com algumas manchas cinzas e uma grande ravina em seu hemisfério norte. Os dois planetas são acoplados de maré, portanto possuem suas rotações sincronizadas, e a face voltada ao outro planeta possui mares e rios de magma com atividade vulcânica intensa que brilham bastante.



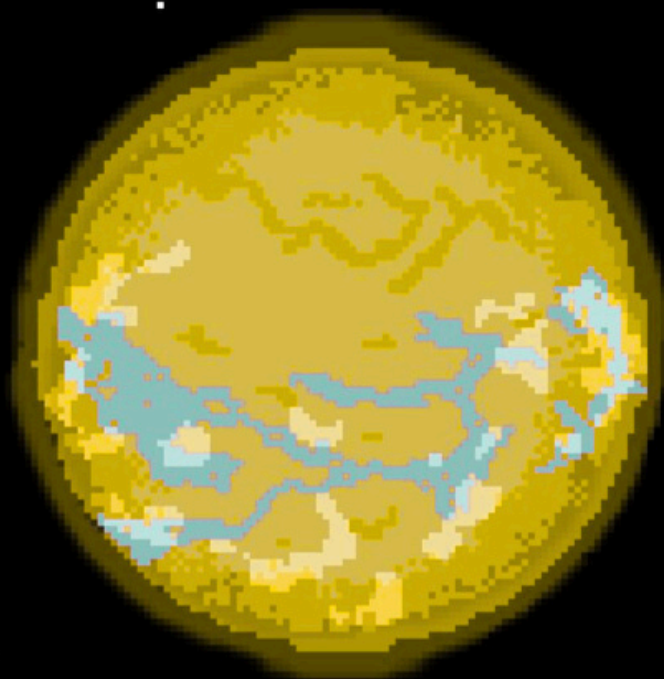
Extal

Extal é o segundo planeta do sistema Aphex. É um planeta rochoso com densa atmosfera, possui oceanos de coloração azul esverdeado que cobrem pelo menos 50% de sua extensão e muitas nuvens. Sua região continental possui coloração amarelada e é pouco montanhosa, predominantemente com morros e vales; com exceção de seu polo norte que possui uma cordilheira enorme, fruto de três placas tectônicas colidindo que geram um pico de quase 15 km de altitude sobre o nível do mar — o segundo maior do sistema, nomeado “a coroa”.

Extal possui três luas: Sultan, Duke e Mice.

Sultan é a maior das três, ela tem uma superfície rochosa cinza claro cheia de crateras — crateras dentro de crateras dentro de crateras gigantescas. **Duke** é a segunda maior, mas é bem pequena comparada a Sultan. Possui uma superfície branca que parece neve, com uma grande marca escura amorfa no equador.

Mice é a menor das três luas, com apenas 10km de diametro e um formato de bolinha de papel amassado — alguns sábios diriam que possui uma “superfície extremamente dinâmica”.





Mundo

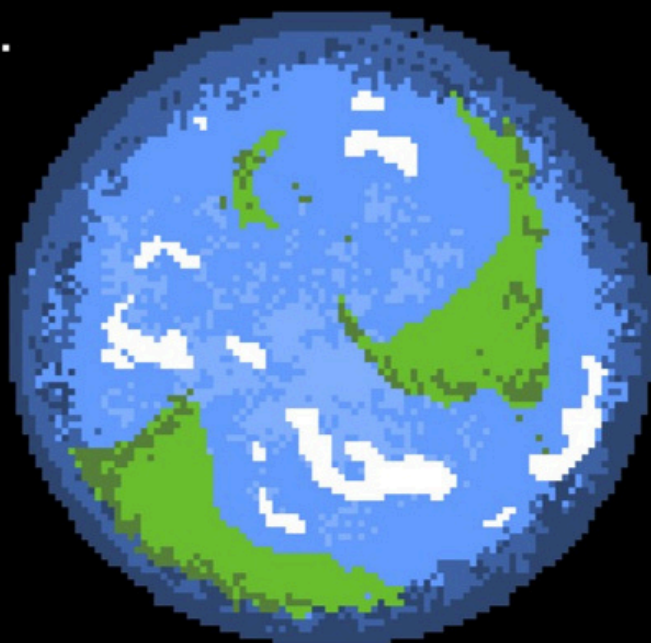
Mundo é o terceiro planeta do sistema Aphex, é um planeta telúrico com atmosfera, oceanos de água e abriga uma grande variedade de vida, incluindo a humanidade.

É caracterizado por três continentes principais: o maior no polo sul que se estende até o equador, outro grande continente que se estende do equador até próximo ao polo norte — chamado Annun — e uma ilha menor, a oeste de Annun, chamada Hermétis; fora outras ilhas espalhadas pelo globo.

Mundo possui duas luas: Flan e Ode.

Flan é a maior lua de Mundo. Ela tem vários tons de cinza, desde bacias com terras muito escuras até regiões de impacto com rochas e poeira branca super refletiva. Seu atributo mais especial, entretanto, é o brilho refletivo verde, visível especialmente em noites de lua cheia; não coincidentemente, é um período de grande fluxo de energia arcana.

Ode é a segunda lua de Mundo, e é comparativamente pequena ao lado de Flan. Ode parece um asteroide capturado pelo seu tamanho e formato pouco uniforme com uma marca proeminente de impacto que achata grande parte de sua superfície.





Jor

Jor é o quarto planeta do sistema Aphex. É um planeta rochoso com atmosfera fina. É vermelho em sua extensão, com exceção às pequenas calotas polares cobertas com uma fina camada de gelo. Há um enorme vale em seu equador que se estende um pouco além da metade de sua circunferência e vastas cordilheiras tanto ao norte quando ao sul. A região oposta ao vale é, em contrapartida, bastante plana.



Jor possui uma lua, chamada **Chao**, que possui um quinto de seu diâmetro, muitas crateras e várias tonalidades de cinza. Ela orbita relativamente próxima ao planeta.



Jimi

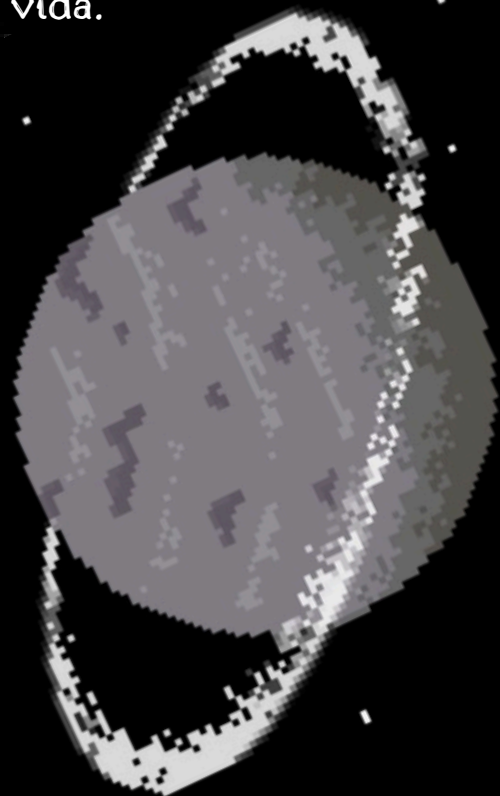
Jimi é o quinto planeta do sistema Apex, um corpo telúrico enorme com um sutil, mas visível, anel de detritos diagonal, quase vertical. Sua superfície é cinza com algumas listras bem claras e muito refletiva, e possui algumas marcas de impacto notáveis, mas é primordialmente plano, com morros e vales ao invés de montanhas e fossas.

Jimi possui três luas: Flep, Oberman e Sham.

Flep é uma pequena lua azulada que orbita na camada interna dos anéis, alinhada com a rotação destes. Existem traços de água congelada em sua extensão, provavelmente parte dos detritos do anel de Jimi.

Oberman é a maior lua de Jimi, que também orbita no plano dos anéis, porém mais afastado. Ela possui uma densa atmosfera opaca azul que esconde possíveis mares, lagos, cadeias de montanhas e outros fenômenos geológicos que podem gerar vida.

Sham é a segunda maior lua de Jimi que orbita em um plano mais horizontal e bem distante do planeta e dos anéis, com alguma excentricidade. Ela é muito semelhante à Flan, especialmente em relação ao brilho verde, que parece ser mais intenso.

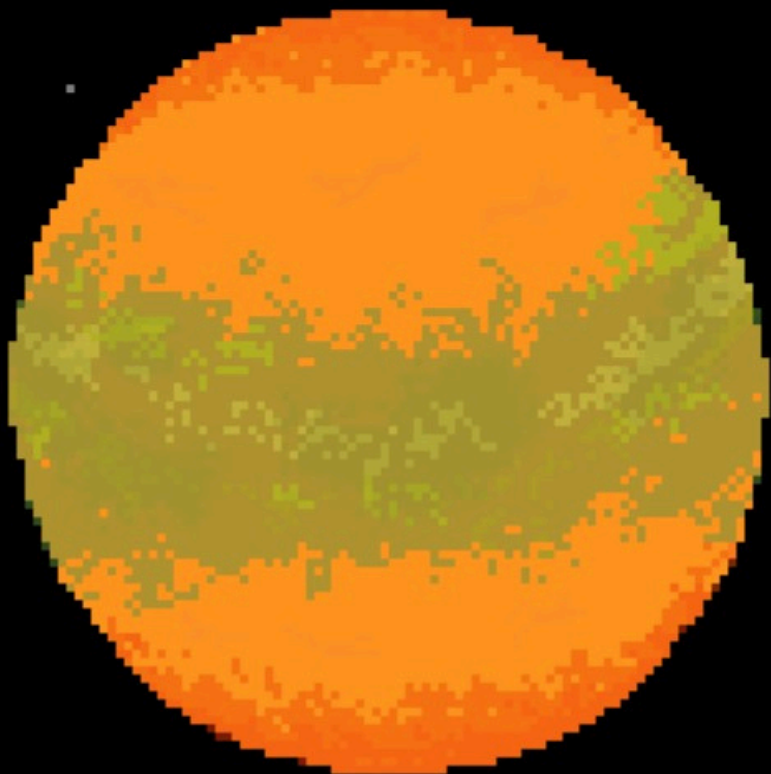


Tats

Tats é o sexto planeta do sistema Aphex. É um gigante gasoso e o maior dentre todos os outros.

Tats contém várias camadas horizontais de gases com cores diferentes, nos polos são alaranjadas e, no equador, azuladas e verdes.

Tats possui seis luas, a maior quantidade de satélites no sistema, e elas são: Tali, Aphis, Xanadu, Door, Frut, e Beno.



Luas de Tats:

Tali é uma lua média que se formou a partir dos anéis de Tats que já não existem visivelmente. Ela é majoritariamente clara, com grandes partes do hemisfério norte e sul bastante planos e reflexivos. É acoplada de maré à Tats; sua face voltada ao gigante gasoso é repleta de marcas escuras, atividade mineral relacionada à atração pelo planeta, e tanto ao leste quanto à oeste dessa face existem campos de crateras e grande atividade de impactos.

Aphis é uma lua média, um pouco menor que Tali, caracterizada pela superfície marrom escura com muitos pontos e marcas claras, que parecem um reflexo das estrelas da galáxia.

Xanadu é uma grande lua coberta por uma grossa atmosfera de gases verdes e, nos polos extremos, roxos. Assim como Oberman, não se sabe o que estas nuvens podem esconder.

Door é uma lua um pouco menor que Xanadu, com uma superfície muito amarelada, alguns tons de laranja e bastante atividade vulcânica.

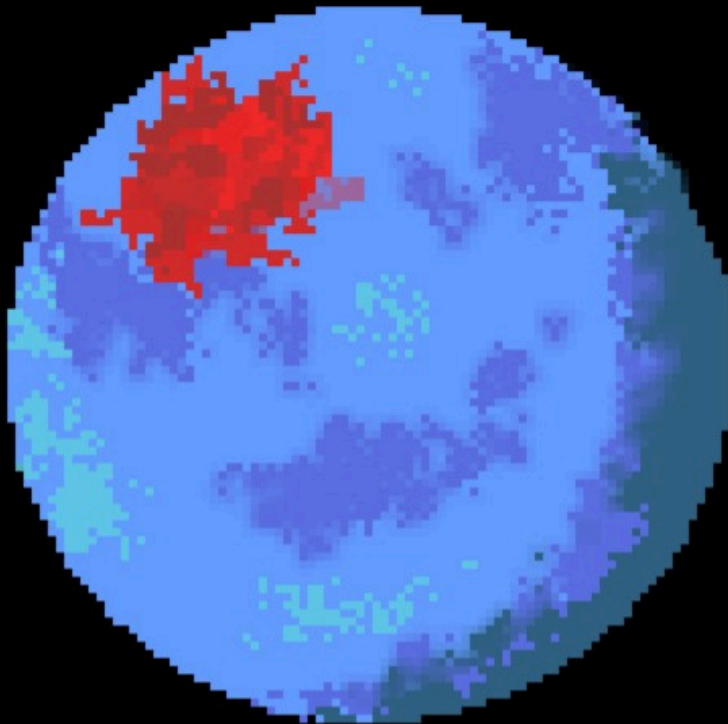
Frut é uma lua minúscula de superfície rústica, provavelmente um asteroide capturado, que de alguma forma sobreviveu e se estabilizou na gravidade dos corpos massivos que orbitam Tats.

Beno é uma lua pequena, na borda da esfera de influência de Tats, que possui formato de ovo, com sua região protuberante coberta com uma crosta de rochas massivas.

Vøj

Vøj é o sétimo planeta do sistema Aphex. É um gigante gasoso e o segundo maior planeta do sistema. Vøj possui várias camadas horizontais de gases, assim como Tats, e suas cores são vários tons de azul, claros e escuros. No hemisfério norte, pouco acima do equador, há um enorme redemoinho de gases permanente e hipnotizante.

Vøj possui cinco luas: Asti, Twerp, Uta, Cyme e Tamore.



Luas de Vøj:

Asti é uma lua pequena que orbita próxima a Vøj. Tão próxima que está sendo lentamente destruída pelo limite de Roche do planeta. Devido à excentricidade da órbita de Asti e seu tamanho relativamente pequeno, esse processo acontece a milhões de anos e muito provavelmente irá demorar muito tempo para se completar.

Cyme é uma lua mediana que orbita próxima de Vøj. Assim como Asti, sua proximidade ao gigante gasoso causa grandes impactos à lua — no caso de Cyme, ocorre um forte aquecimento de maré que eleva a temperatura de sua superfície a quase 650 graus Celsius, isso faz com que a lua possua um brilho vermelho fraco, mas notável pelo telescópio.

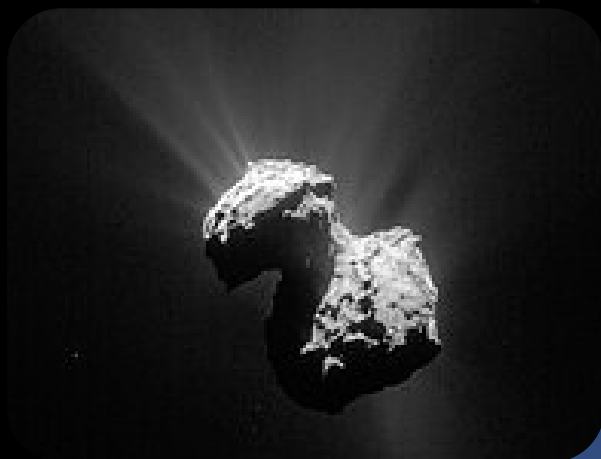
Twerp é uma lua grande e a maior de Vøj. Em tempos longínquos devia ser um local paradisíaco: com campo magnético poderoso que a protegia da radiação emitida pelo gigante gasoso, uma grossa atmosfera que aprisionava o pouco calor que conseguia capturar de Aphex e de outras fontes, grandes oceanos, formações de cristais semelhantes à Beno, e, muito provavelmente, vida. Nada disso existe mais, atualmente Twerp é um enorme deserto laranja semelhante a Jor, exceto pelos resquícios dos cristais que refletem a luz da estrela.

Luas de Vøj:

Uta é a segunda maior lua de Vøj. Possui uma superfície marcada primariamente por uma enorme depressão, com 400 quilômetros de diâmetro e uma diferença de altitude de quase 10 quilômetros. Na parte de fora dessa borda há montanhas e vales que parecem ondas causadas por uma pedra jogada em água calma por uma grande extensão. Existem outras crateras em Uta, mas não foi um mero asteroide que causou este estrago.

Tamore é uma lua minúscula na borda da esfera de influência de Vøj, curiosa pelo seu formato estranho e assimétrico: uma esfera maior e uma menor ligadas por uma protuberância. Muito provavelmente era um cometa que foi capturado pelo gigante gasoso.

Assim:



(67P/Churyumov-Gerasimenko)

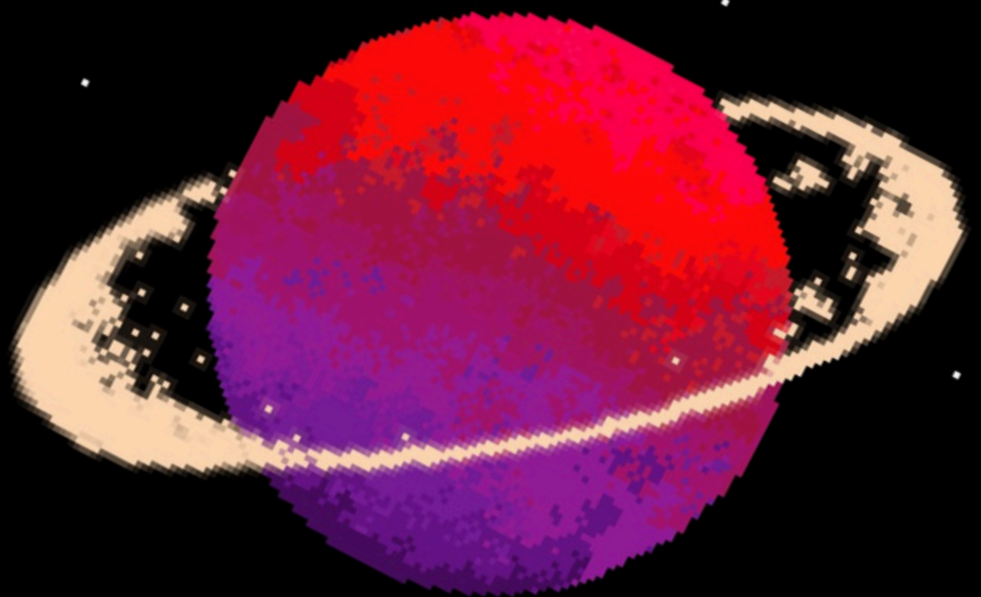


Avril

Avril é o oitavo planeta do sistema Aphex. É o menor dos quatro gigantes gasosos do sistema, mas possui um vasto sistema de anéis de detritos.

Avril não possui camadas horizontais gasosas, mas possui um degradê de cores, roxas bem fortes e escuras nos polos e um vermelho saturado, quase neon, que ocupa do equador até latitudes extremas do planeta.

Avril possui quatro luas: Avvle, Hadsel, Beteb e Chamb.



Luas de Avril:

Avule é uma micro lua que existe dentro dos anéis de Avril, formada pelos detritos do próprio anel. Possui um formato engraçado de esfera com um anel protuberante em seu equador que parece uma imitação fofa de Avril.

Assim:

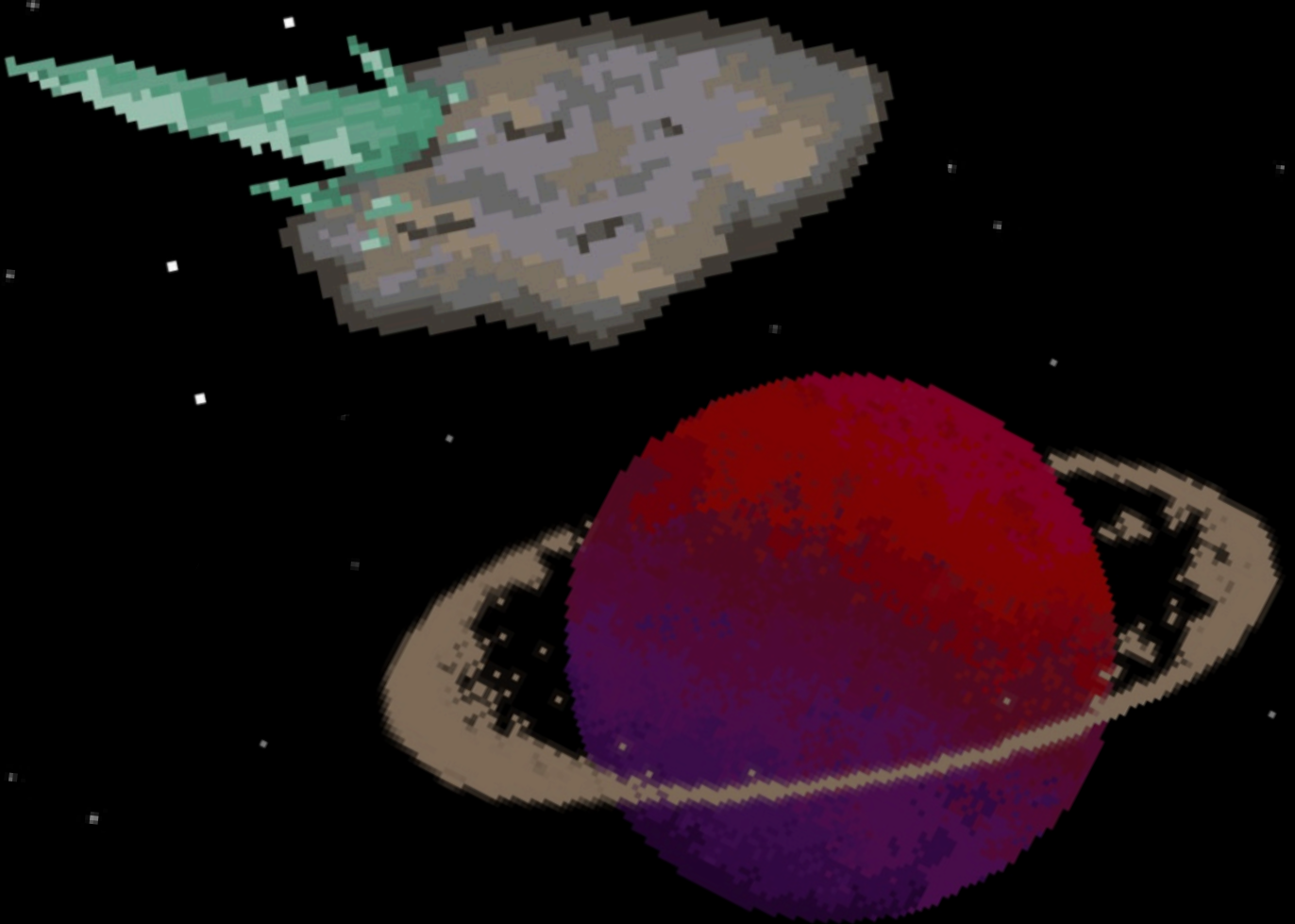


Hadsel é uma lua de tamanho mediano que existe dentro dos anéis de Avril, nas camadas mais distantes. Sua superfície é branca com algumas manchas e listras azul claro, é constantemente bombardeada pelos detritos dos anéis. Foi a primeira lua que estudiosos de Hermétis encontraram no passado pela sua ultra refletividade e até hoje se perguntam se poderia haver água líquida abaixo de seu gelo.

Beteb é uma lua grande, bem afastada dos anéis de Avril. Ela possui intensa e frequente atividade vulcânica e parece uma bola de espinhos. É possível, com um telescópio potente, observar o jato de materiais durante algum evento tectônico. Beteb possui a maior montanha do sistema solar: um vulcão ativo chamado Cronk localizado no equador e com quase 30 quilômetros de altura.

Luas de Avril:

Chamb é uma lua minúscula, mas bastante particular – tem um formato irregular de asteroide, mas também possui uma face com uma formação cristalina quilométrica: um obelisco com base pentagonal, gigantesco e pontudo; em sua base há diversos cristais semelhantes, porém muito menores. Chamb orbita Avril acoplado por maré e a face contrária ao obelisco é voltada ao gigante gasoso.

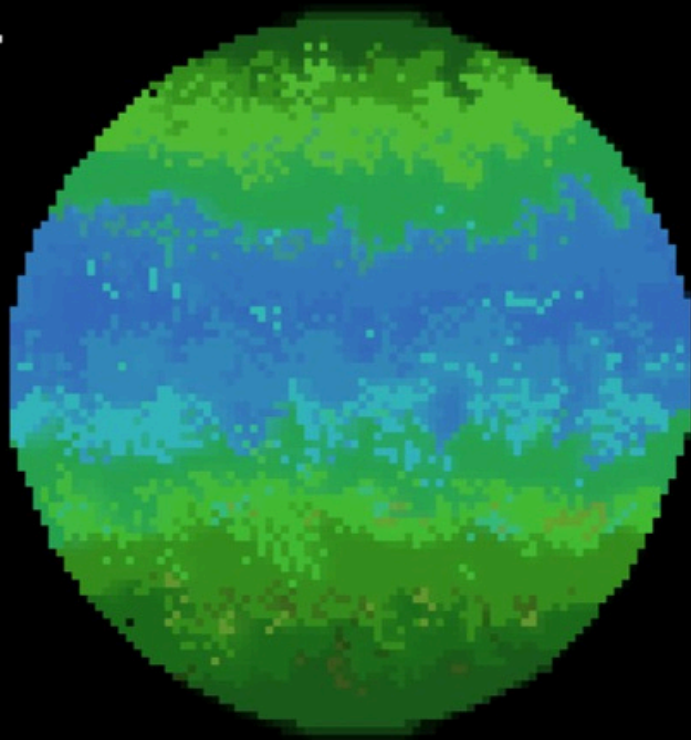




Outro

Outro é o nono planeta do sistema Aphex. É caracterizado pela cor sólida verde escuro voltado ao azul e sua grande distância à Mundo.

Outro possui três luas: Feblu, Nico e Bijom — que possui seu próprio satélite, Blamo.



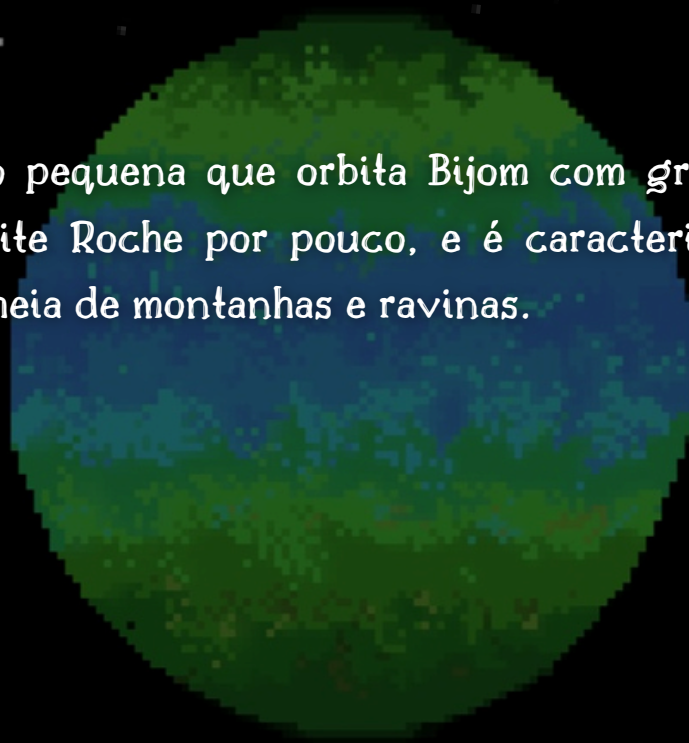
Luas de Outro:

Febflu é uma lua rochosa, média, com a órbita próxima de Outro. É cinza claro com manchas mais escuras e algumas crateras — suas manchas lembram as costas de uma vaca.

Nico é uma lua grande, mais afastada de Outro, que possui uma superfície com enorme diversidade de cores espalhadas; como se alguém tivesse derrubado todas as cores de tinta guache nela. Ela tem um precipício notável próximo de seu polo norte.

Bijom é uma lua grande que orbita Outro relativamente distante, sem muitas características distintas em sua superfície além de uma região larga no hemisfério sul com rochas azuis bastante reflexivas. Bijom possui uma raridade cosmológica: um satélite próprio chamado Blamo.

Blamo é uma lua muito pequena que orbita Bijom com grande proximidade, fora do limite Roche por pouco, e é caracterizada pela superfície rústica, cheia de montanhas e ravinas.



Ween



Ween é o décimo e mais distante corpo celeste do sistema Aphex. É um planeta anão extremamente achatado graças à sua rotação muito acelerada.

Ween possui uma lua chamada **Nambs** que possui vários tons de marrom e amarelo. A massa do satélite faz com que o baricentro do planeta anão seja muito próximo de sua superfície, apenas não é externo pelo formato exacerbadamente oval de Ween.





8.

Estrelas e Constelações



Conceito:

Dentre todos os objetos astronômicos para observar, a maioria serão estrelas. Existem 30 constelações no jogo e, distribuído entre elas, 60 estrelas catalogadas – mas que ainda precisam ser identificadas pelo jogador. Dito isso, dentro dessas constelações ainda haverá a necessidade de catalogar e nomear várias estrelas. Muitas outras não serão parte de nenhuma constelação, mas também devem ser registradas. Tudo isso auxiliaria na pontuação para se tornar um mago formado.

Inicialmente o jogador não terá as linhas auxiliares para distinguir cada constelação já que este recurso ficará disponível após cada estrela catalogada for corretamente identificada. Este processo irá familiarizar o jogador com o mapa sideral, o que facilitará outras observações, incluindo planetas, luas, cometas e asteroides. Similarmente aos planetas, também terá como fazer espectroscopia com a luz emitida pelas estrelas.

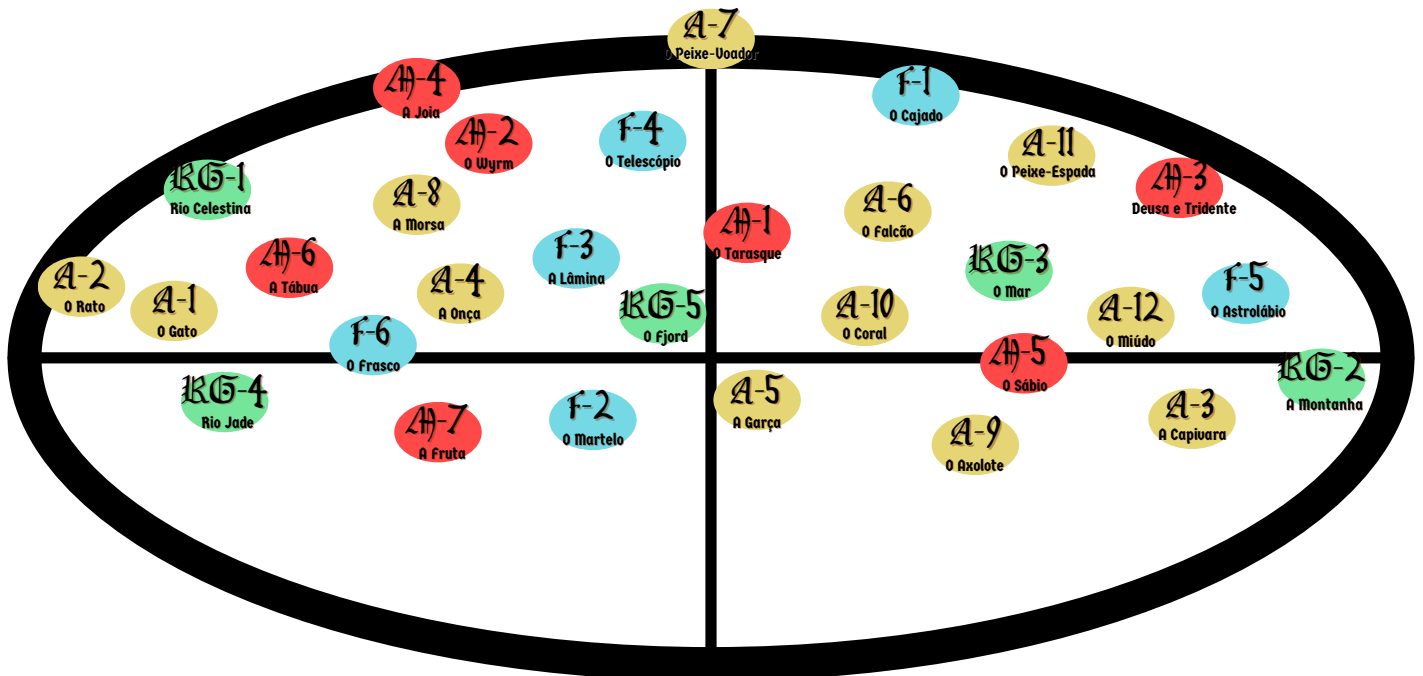
Existem quatro categorias que as constelações se encaixam: animais, mitologia, ferramentas e recursos geográficos. Elas expõem elementos culturais e históricos de forma sutil e implícita, fomentando a curiosidade e criatividade do jogador.



Mapa das Constelações:

Esta é uma representação planificada do céu estrelado, que, realisticamente, seria uma esfera vista de dentro. A leitura deste mapa é quase idêntica a de um mapa do globo, exceto que a perspectiva, neste caso, seria do observador no centro da esfera olhando para fora.

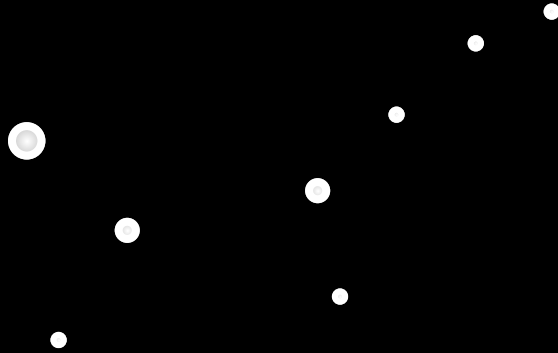
A constelação A-7 se mantém fixa durante todo o ano apontando ao norte. Todas as estrelas parecem orbitar esta região, mas é uma ilusão de ótica causada pela rotação do planeta.





Q Gato (A-1)

Cadis



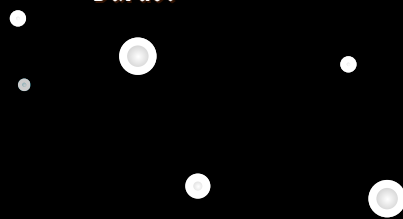
Q Kato (A-2)

Rasulfar



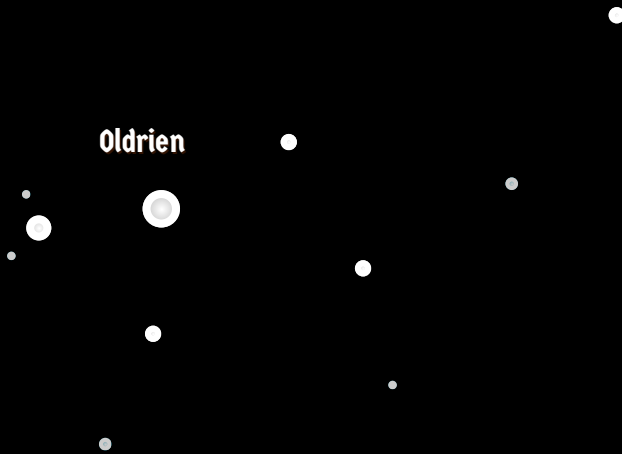
A Capivara (A-3)

Bardot

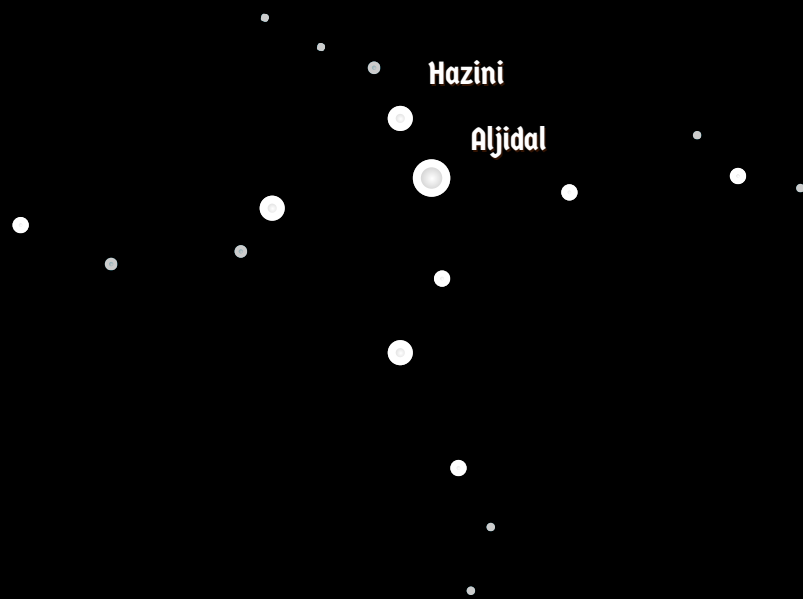




A Onça (A-4)

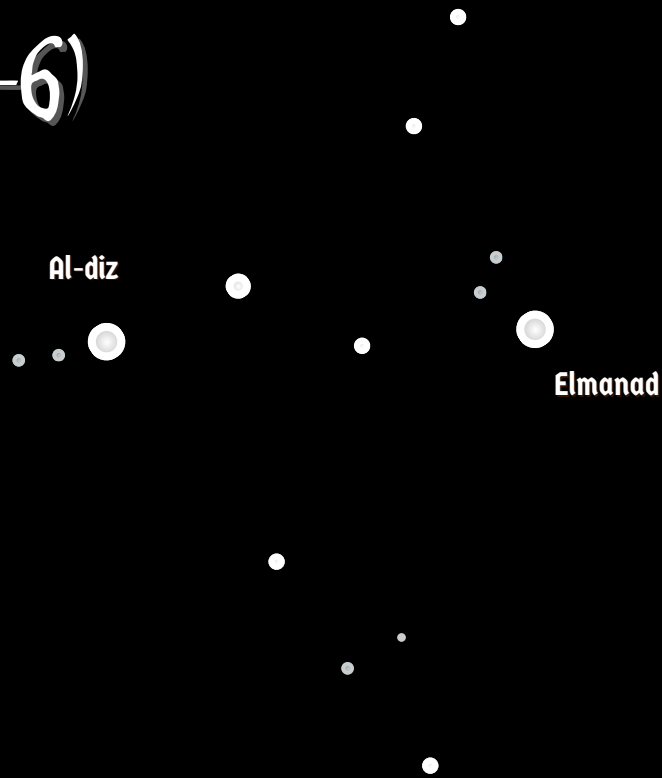


A Garça (A-5)

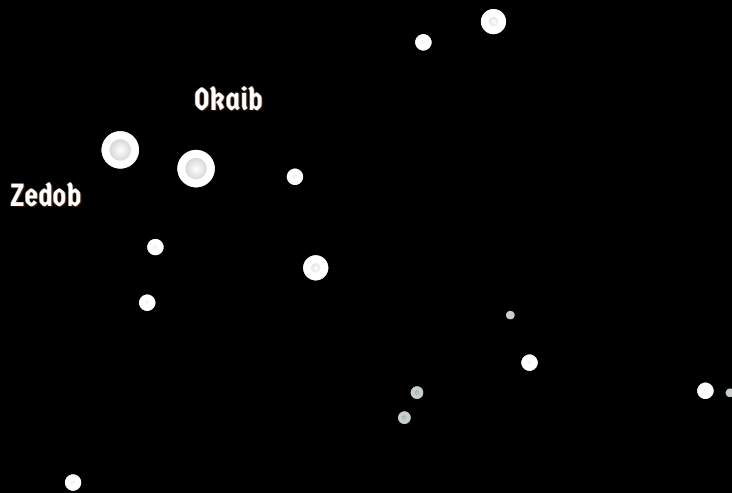




O Falcão (A-6)



O Veixe-Voador (A-7)





A Morsa (A-8)

Kanafani

Ristrauss

Q Axolote (A-9)

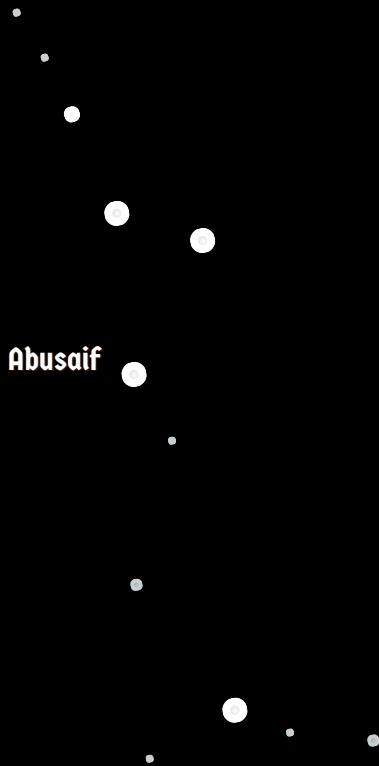
Mikamesh

Q Coral (A-10)

Uneb



O Veire - Espada (A-11)



O Arúdo (A-12)





Q Tarasque (A)-1)

Hindal



Leikha



Tabak

Q Wurm (A)-2)

Habash

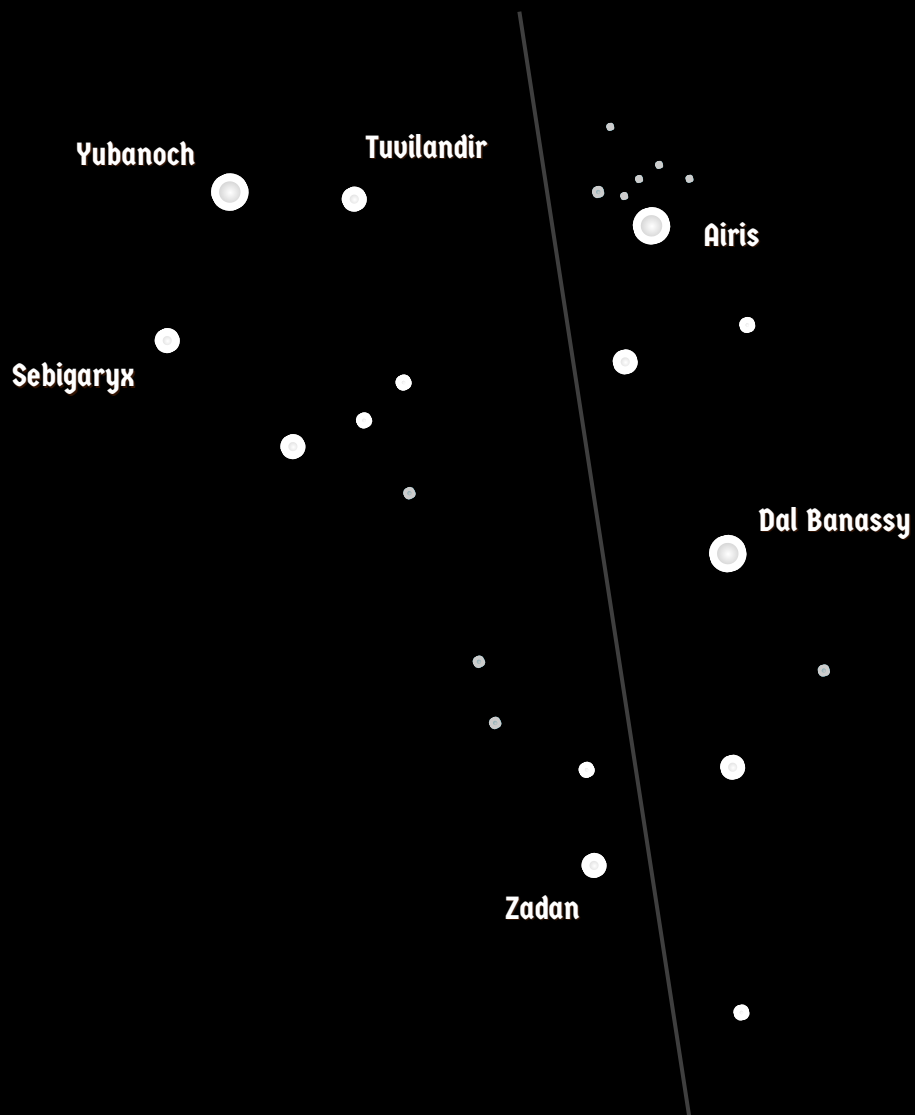


Keffi





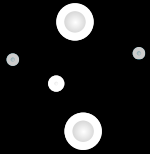
A Deusa e o Tridente (A)-3)





A Joia (A)-4)

Idas



O Sábio (A)-5)

Azophi



Hakim





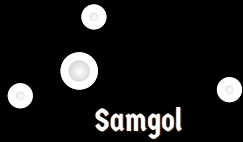
A Tábua (A)-6)



A Fruta (A)-7)



Q Carado (F-1)



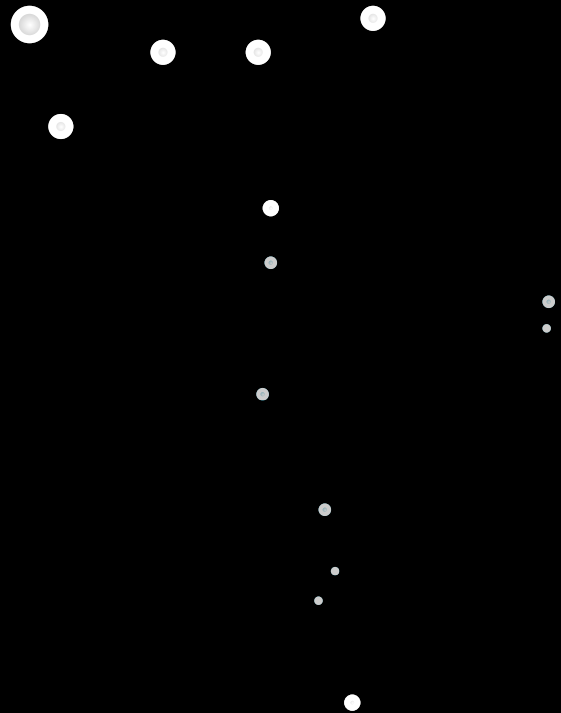
Samgol



Ntogol

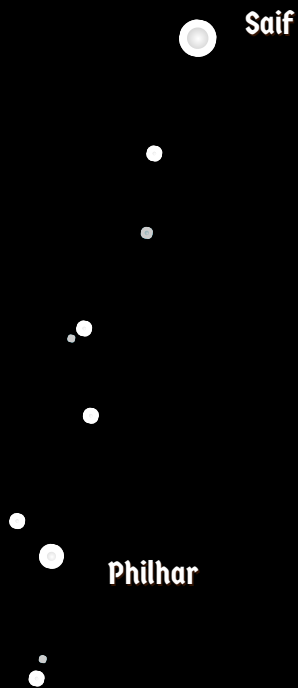
Q Hartelo (F-2)

Tardoba

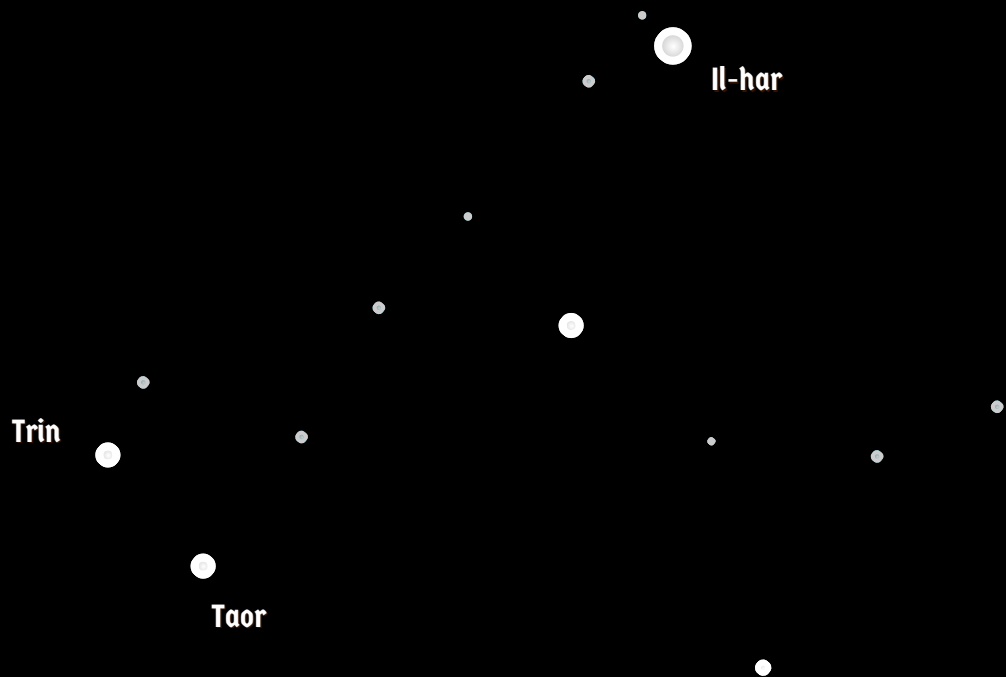




A Lâmina (F-3)

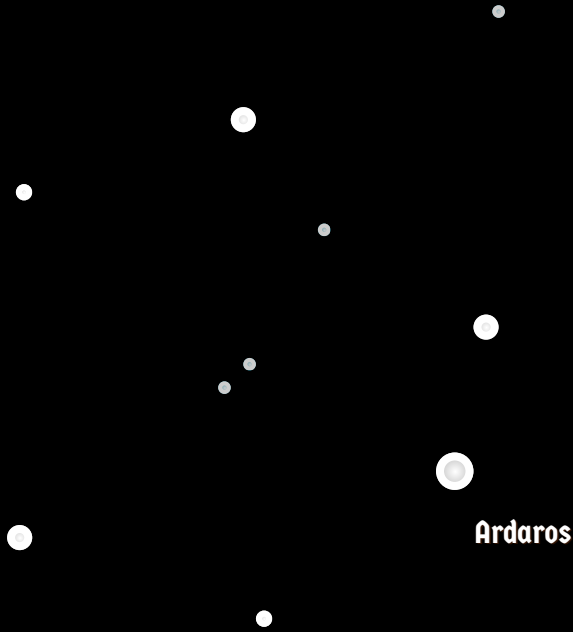


O Telescópio (F-4)





Q Astrolábio (F-5)



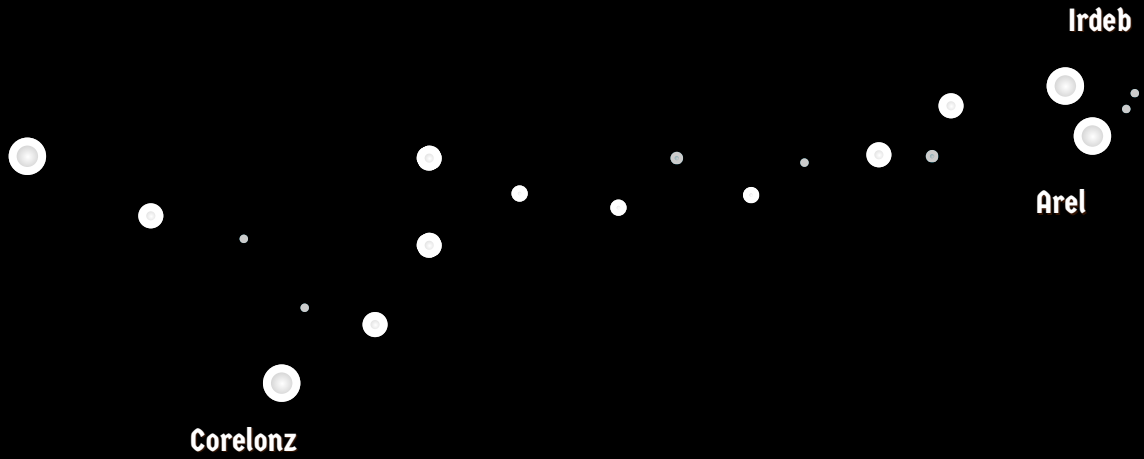
Ardaros

Q Frasco (F-6)

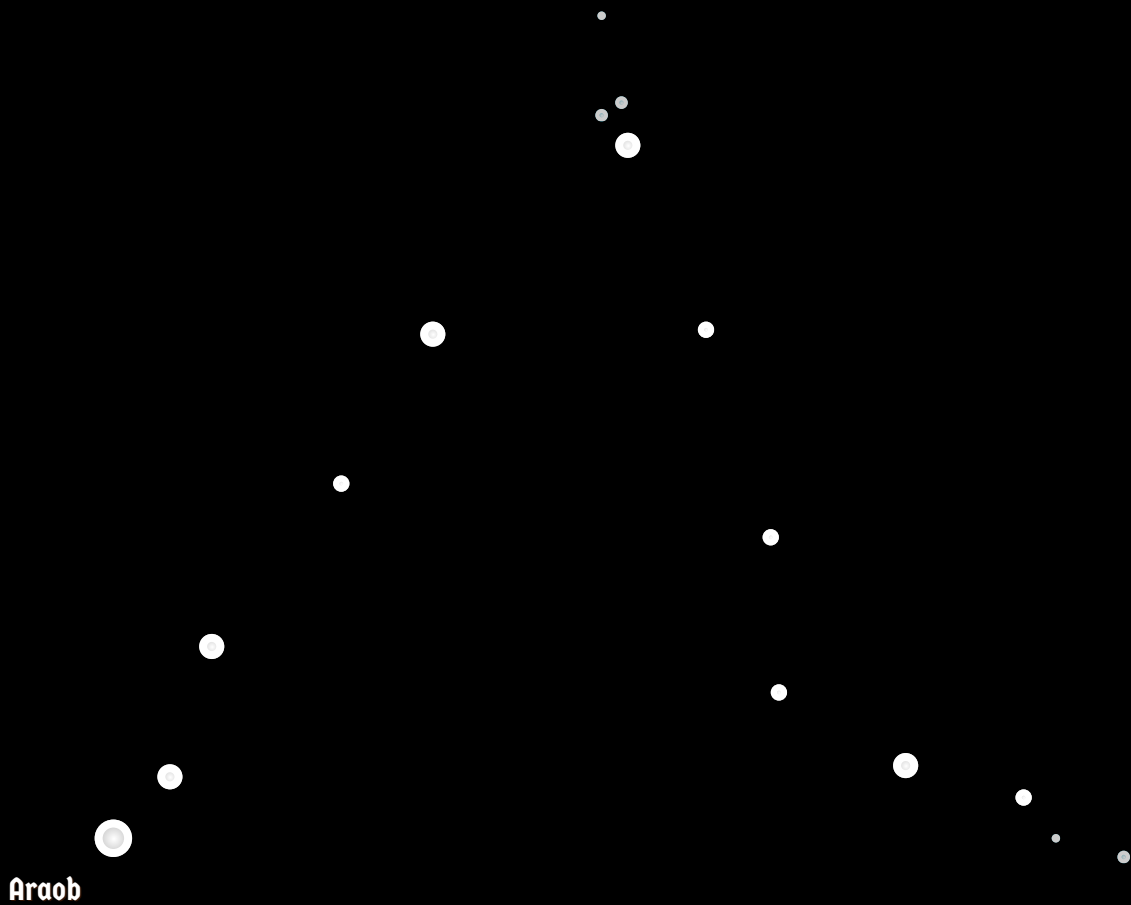
Lavitros



O Rio Celestina (RG-1)

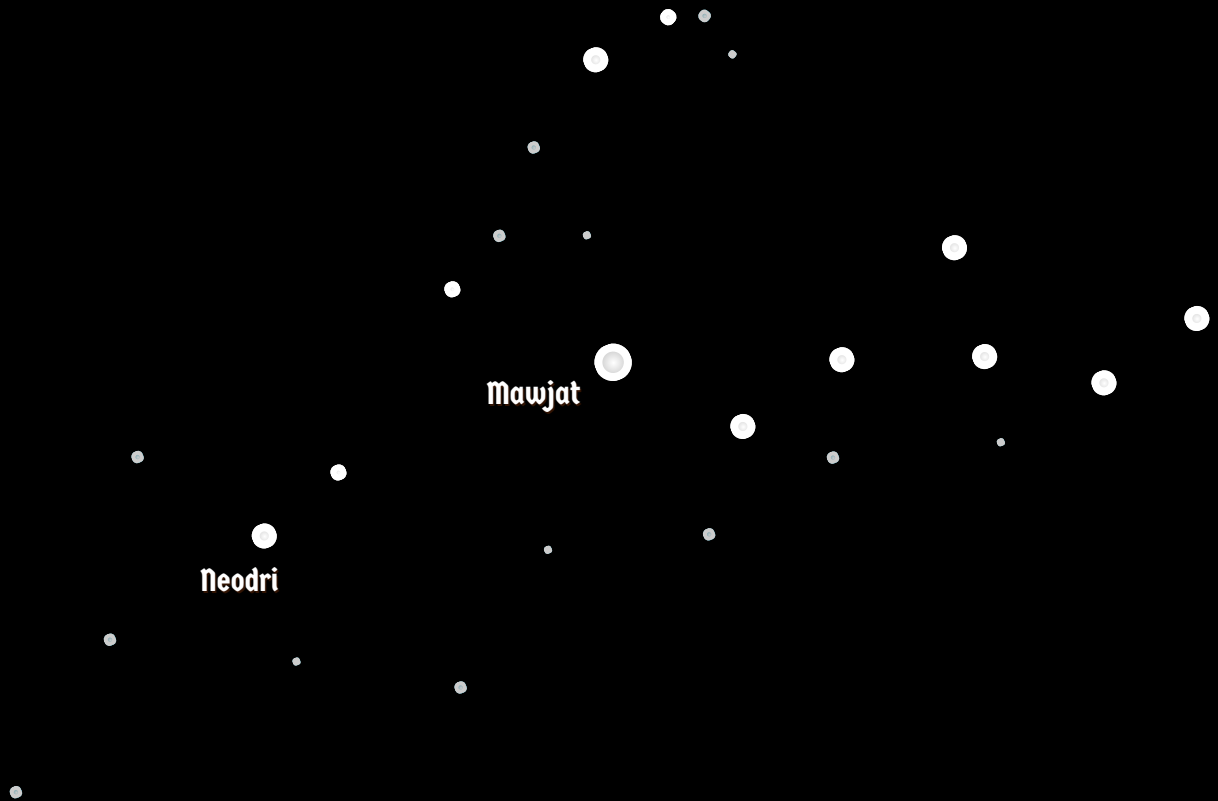


A Montanha (RG-2)



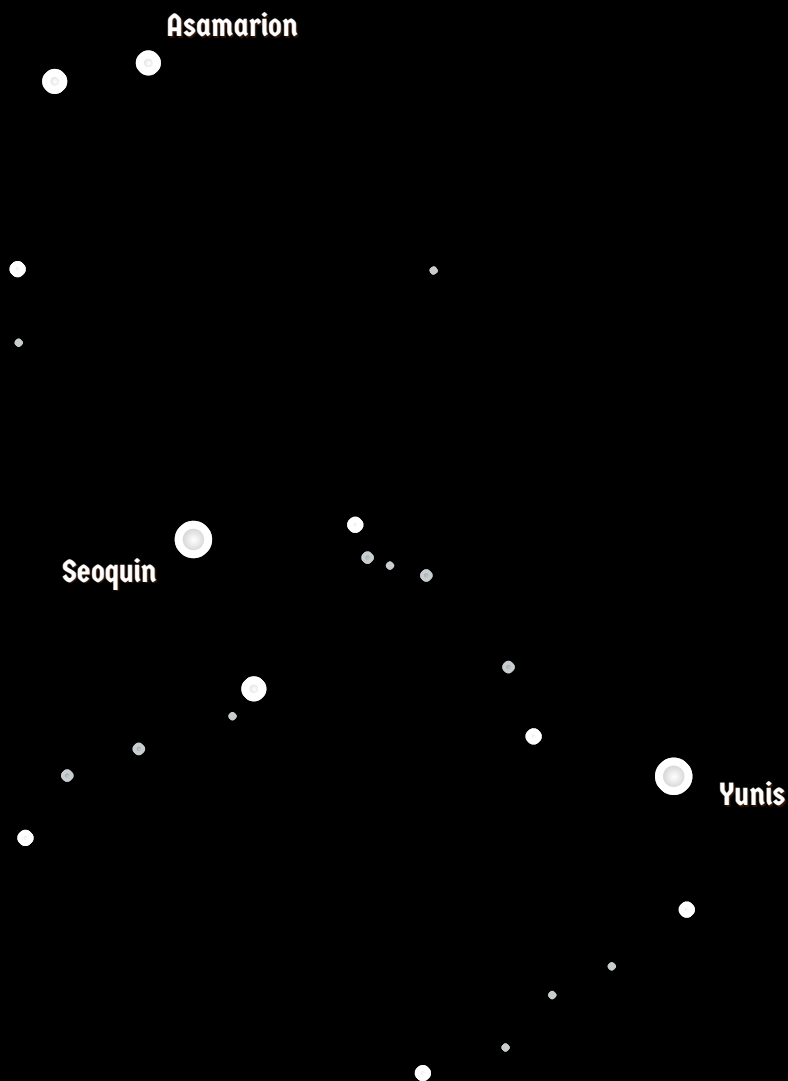


Q Har (RG-3)



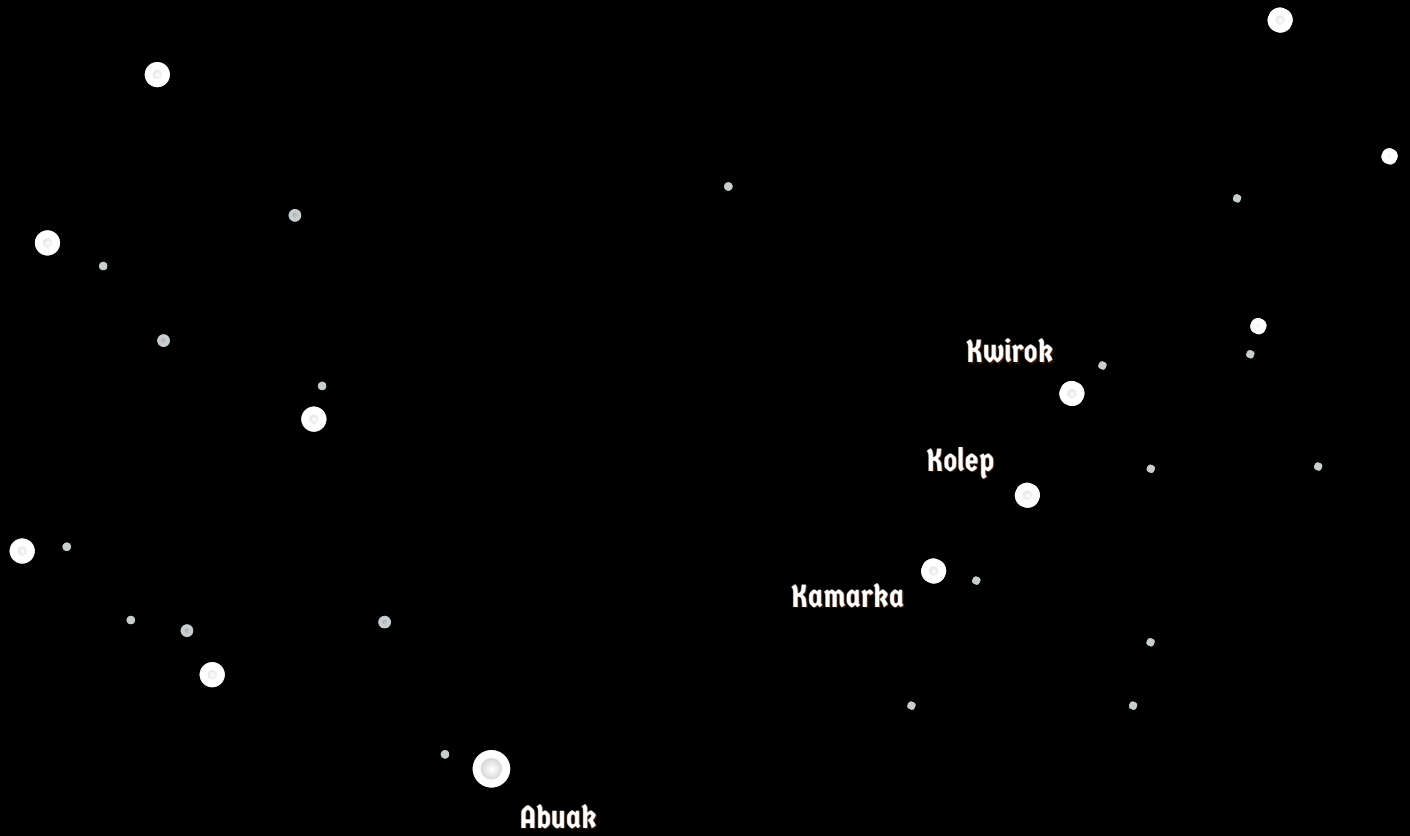


Q Rio Jade (RG-4)





Q Fjoro (KG-5)





9.

Trilha Musical



Conceito:

A trilha musical reflete o ciclo de dia e noite do jogo, se distinguindo em estilo e pulsação. Para esta bíblia de série foram selecionadas 6 dentre 12 músicas do gênero ambiente produzidas ao longo de 2025 para o período noturno e apenas uma música foi desenvolvida para o período diurno. O álbum possui 54 minutos de duração.

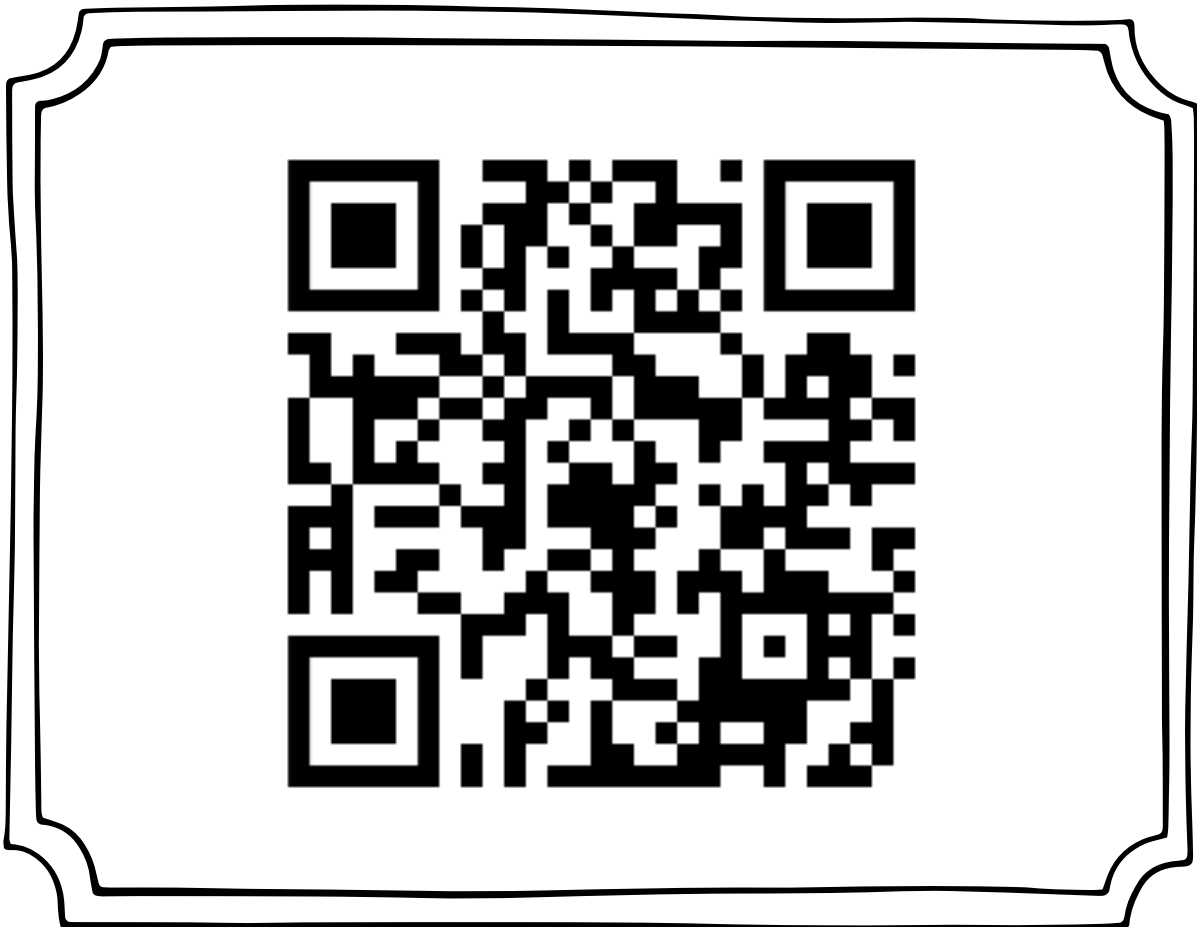
As músicas do período noturno são lentas e tranquilas, as harmonias são simples e tentam evocar um sentimento contemplativo que se encaixa com a pretendida experiência do jogador. Ainda assim, existe uma grande complexidade nos timbres do sintetizador e ritmos sobrepostos como o som de sinos e diferentes delays; são uma analogia sonora à imagem de um céu cintilante.

As músicas são, em ordem: Gotas Caindo para Cima (10:54), Observando Pontos Distantes (09:13), Um Com o Tempo e Espaço (11:19), Quatro Luas (03:55), Primeiros Pingos (08:18) e Nuvens de Poeira Cósmica (05:47).

A última música do álbum, Dia na Vila, tem outros princípios guiando seu estilo. Ela ainda é bastante tranquila, porém seu BPM é maior, utiliza elementos percussivos de bateria, tem uma estrutura mais previsível comparada às músicas noturnas e também utiliza instrumentos reais além do sintetizador virtual. A música é centrada em um arpejo na guitarra e a harmonia cria a sensação do tempo passando. A música dura 05:34 minutos.



Link do Álbum



Astronomagus – Visualizer da Trilha Musical

<https://www.youtube.com/watch?v=ZXaHGtoQwFY>