





WESTBORN

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Projeto de Conclusão de Curso - Design Gráfico

Lucas Bortoleto Firmino R.A.: 131033433

Orientador: Prof. Dr. Dorival Campos Rossi

Bauru - Novembro de 2018

Índice

Resumo 6

Introdução..... 7

Origem e Características do TCG..... 8

Legend of the Five Rings.....12

Pokémon TCG.....12

Yu-Gi-Oh!..... 13

World of Warcraft TCG.....13

Os TCGs Chegam ao Mundo Digital..... 14

Magic: The Gathering (1997).....16

Pokémon Trading Card Game.....16

Yu-Gi-Oh! Duel Monsters..... 17

TCGs Digitais da Atualidade.....18

Magic: The Gathering Online e MTG Arena.....19

Pokémon TCG Online.....20

Yu-Gi-Oh! Duel Links.....21

Gwent.....21

Mercado Artístico para Games.....22

Diretor de Arte..... 24

Designer Gráfico.....24

Concept Artist.....25

UI Designer.....25

Ilustrador.....26

Formas de trabalho.....26

Weird West: Fantasia e Velho Oeste.....28

Jonah Hex..... 30

Deadlands..... 30

Torre Negra..... 31

Westworld..... 31

Análise de Similares.....32

Hearthstone.....33

HEX.....39

Referências.....41

Senhor dos Anéis.....43

Dungeons and Dragons.....43

Blizzard.....44

Western.....45

Artistas.....46

Desenvolvimento do Projeto.....50

Inspirações e ideia.....51

Enredo.....53

Regras do jogo.....54

Desenvolvimento do Nome e do Logo.....57

A escolha do nome.....58

A criação do logo..... 59

Design das Cartas.....66

Carta de monstro.....68

Carta de efeito.....69

Carta de monstro especial.....71

Ícones e outros acessórios..... 73

Parte de trás..... 75

Desenvolvimento das Ilustrações.....76

John McDoe.....77

Surpresa Venenosa.....87

Feiticeira Bao Xiu..... 95

Ilustração não finalizada.....101

Tipografias Utilizadas.....103

Considerações Finais e Agradecimentos.....106

Referências Bibliográficas.....109

Resumo

Westborn é o projeto de um card game digital com a temática *Weird West* (fantasia e Velho Oeste). O objetivo é o desenvolvimento artístico e visual do jogo, a partir do modelo das cartas, das ilustrações de personagens e artefatos, assim como a identidade visual e o início da construção do contexto para um universo fantástico.

Palavras-chave: Ilustração; Concept Art; card game; fantasia

Introdução

Inspirado em universos como *Hearthstone*, *Magic: The Gathering*, *Senhor dos Anéis*, filmes *Western* e outras obras e artistas que serão citados ao longo deste trabalho, apresentamos a proposta parcial do projeto *Westborn*. Por meio da modalidade ou estética de jogos de cartas digitais e com intuito de construir um portfólio direcionado para esse mercado, foram desenvolvidas ilustrações e peças que fazem parte de um universo fantástico muito maior a ser explorado.

Abordamos o surgimento os aspectos desse gênero de jogos, aspectos do mercado de ilustração para games, o gênero *Weird West*, suas características e os detalhes da produção de cada ilustração. *Westborn* é um trabalho artístico e criativo, resultante de todo um percurso de aprendizado, estudos, experiências, dedicação e paixão pela arte e pelo fantástico.

Origem e Características do TCG

Ainda que o game design não seja o ponto principal deste trabalho, é importante que estabeleçamos as origens e aspectos do gênero de jogos no qual este projeto foi, em base, construído.

Jogos de cartas ou carteados estão presentes na humanidade há séculos, mas o TCG, ou *Trading Card Game* (em português, jogo de cartas colecionáveis) como conhecemos hoje, tem sua origem e tradição nos Estados Unidos desde o início do século XIX. Diferente das figurinhas adesivas trocadas em épocas de Copa do Mundo ou dos jogos recreativos conhecidos como “bafo”, os *trading cards* tradicionais e impressos são feitos com melhor acabamento, além de fornecer estatísticas, descrições,

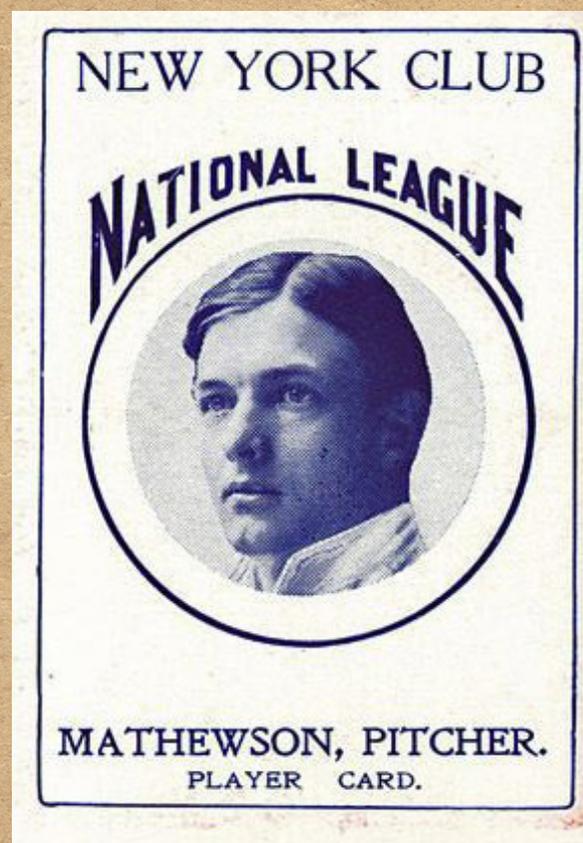


Figura 1: *The Base Ball Card Game*, 1904

pontuações e curiosidades sobre as próprias figuras, seja qual for a figura ou o tema.

Um dos reconhecidos precursores do TCG e jamais publicado ou comercializado é o *The Base Ball Card Game*. Datado de 1904 e produzido pela *Allegheny Card Company*, o protótipo de jogo de cartas colecionáveis continha 112 cartas, incluindo 104 jogadores da *National League* e oito cartas *ball counter* (contador de bola, em português). Nunca distribuído para venda ao público em geral, só existe hoje uma cópia original do jogo e suas cartas foram leiloadas separadamente no ano de 2002.

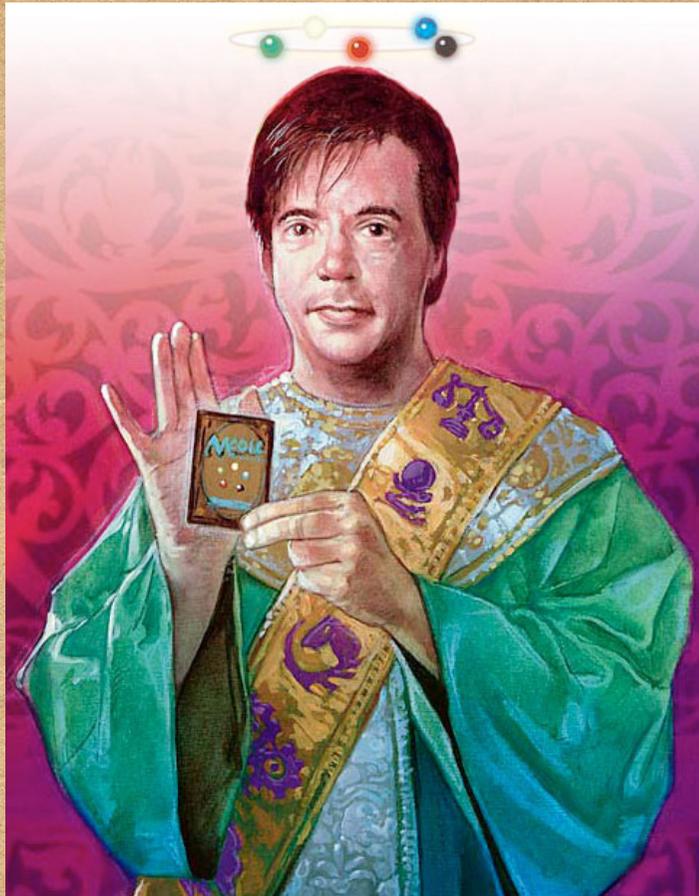


Figura 2: Richard Garfield

Posteriormente, idealizado pelo matemático e estudante phd Richard Garfield em 1993, surge o jogo que ficaria conhecido como o primeiro TCG realmente produzido e publicado, que inspirou jogos de mesmo gênero subsequentes, o jogo *Magic: The Gathering*.

Anterior ao advento dos TCG, o mercado era dominado pelos RPGs (*role-playing games*), em especial, o até hoje mundialmente famoso e uma das inspirações para este mesmo projeto, *Dungeons & Dragons*, publicado pela extinta TSR (*Tactical Studies Rules*) e, posteriormente, adquirido e publicado até hoje pela *Wizards of the Coast*. No ano de 1991, Richard abordou a (ainda pequena) *Wizards* com um projeto para um *boardgame* chamado *RoboRally*. Porém, em função da quantidade de peças, materiais e componentes diferentes, os custos de produção e publicação

eram limitados para uma empresa de pequeno porte. Então a *Wizards* ofereceu uma contraproposta para Richard: criar um outro jogo simples, portátil, rápido e de barata e fácil produção. O matemático criou o protótipo para um jogo chamado *Mana Clash*, que posteriormente viria a ser o já citado *Magic: The Gathering*. O jogo tem “tamanho infinito”, ou seja, não é como *War* ou *Detetive*, que são jogos completos em uma caixa. Mas, como o próprio nome do gênero sugere, é composto de infinitas cartas que podem ser compradas em pacotes, *boosters*, *decks*, individualmente e trocadas entres os próprios jogadores.

Uma partida de *Magic* pode ser jogada por dois ou mais jogadores, que representam no contexto do jogo magos poderosos chamados *planeswalkers* envolvidos em uma batalha de feitiços e invocações.

Cada jogador inicia a partida com 20 pontos de vida, com um *deck* (ou grimório) contendo, no mínimo, 60 cartas de sua escolha e com um *sideboard deck* contendo 15 cartas reservas.

Existem cartas do tipo Criaturas, Encantamentos, Terrenos, Artefatos, Feitiços, Mágicas Instantâneas e Planeswalkers. Tais cartas têm custo de invocação (*mana*) variáveis de acordo com a raridade e o poder. O objetivo do jogo é vencer o adversário. Seja zerando seus pontos de vida, seja pelo efeito de uma carta que determina a derrota do oponente quando ele não tem mais cartas disponíveis para usar, quando o jogador alcança 10 ou mais *poisoning counters* (em português, marcadores de veneno), ou por desistência.

O jogador constrói seu *deck* (ou baralho) por meio da troca ou

compra de cartas individuais com preço variável pela raridade, ou na compra de *boosters* (pacotes contendo uma pequena quantidade de cartas sortidas). Dessa forma, o jogador é estimulado a construir e formular seu *deck* usando tanto sua capacidade estratégica e seu conhecimento do jogo, quanto a própria sorte e mérito de encontrar as melhores cartas para isso. E a partir do custo para se invocar cada carta, nível de raridade levando à dificuldade de encontrá-las e outras regras do próprio sistema, se constrói um jogo justo que diverte e funciona para todos. A seguir estão mais exemplos relevantes de TCGs físicos:



Figura 3: Logo Magic: The Gathering

Legend of the Five Rings (1995)

Neste jogo baseado em diversas culturas orientais, criado por John Wick e publicado pela *Alderac Entertainment Group* em 1995, dois jogadores assumem o papel de controlar um dos sete Grandes Clãs de Rokugan. Travando batalhas estratégicas, os dois competem pelo domínio político e militar e também cumprem os códigos de conduta que regem seus pontos de honra.

Usando dois baralhos diferentes: um baralho de dinastia e um baralho de conflito, o jogador pode vencer o jogo



Figura 4: Ilustração de Legend of the Five Rings

subjugando a província que contém a fortaleza de seu oponente, acumular 25 pontos de honra, ou fazer com que o oponente perca toda sua honra.

Pokémon TCG (1996)

Baseado no homônimo produto de sucesso japonês, seu TCG foi lançado em 1996 no Japão. Após três anos, começou a ser distribuído nos Estados Unidos e, desde 2011, a Copag (loja de baralhos) distribui e organiza os torneios no Brasil. O jogo conta com mais de 8000 cards diferentes já

publicados. Entre eles estão os simples, holográficos, dourados, exclusivos etc. Seguindo a mesma fórmula do *Magic: The Gathering*, quanto mais raros os cards, mais difícil de encontrá-los.



Figura 5: Pokémon TCG



Figura 6: Yami Yugi

Yu-Gi-Oh! (1999)

O TCG japonês começou a ser produzido em 1998, após o sucesso do mangá de mesmo nome, lançado em 1996. O jogo conta com algumas diferenças de mecânica da versão apresentada na série, que foi modificada para se encaixar no enredo. Os jogadores começam o jogo com 8000 pontos de vida e usam *decks* de 40 a 60 cartas. Assim como o supracitado *Magic*, as cartas variam

entre monstros, monstros com efeitos, armadilhas, cartas de terreno, cartas de equipamento, com variabilidade também em raridade, custo para invocação e outros fatores. O jogo acompanha o lançamento do anime, que a sempre traz novas cartas, novos personagens, novas temáticas e também novas regras e complementos para o jogo.

World of Warcraft TCG (2006)

Baseado no universo do MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-playing Game*) de mesmo nome da empresa *Blizzard Entertainment*, este TCG foi lançado em 2006 pela *Upper Deck Entertainment*. Os jogadores podem jogar um contra o outro, dois contra dois, ou com um jogador assumindo o papel de um chefe inimigo que os outros jogadores devem derrotar. O TCG contém aspectos que os jogadores de

WOW já estão familiarizados, como classes de personagens, habilidades, armaduras e missões. Em 2010, a *Upper Deck Entertainment* perdeu os direitos para a *Blizzard*, sendo comprados de volta pela *Cryptozoic Entertainment* no mesmo ano. Porém, em 2013, o jogo foi descontinuado e, no ano seguinte, a *Blizzard* iria lançar seu próprio TCG online, *Hearthstone*, sobre o qual falaremos em tópicos futuros.



Figura 7: World of Warcraft TCG

**Os TCGs chegam ao
Mundo Digital**

Depois de abordarmos a origem do TCG e exemplos de produtos físicos, trataremos da categoria para qual este projeto foi desenvolvido: os TCGs digitais. Com o crescimento cada vez maior dos jogos digitais e do uso da internet no final dos anos 90, foi natural que jogos físicos se arriscassem a ter suas versões no mundo digital, ou mesmo que novos TCGs fossem desenvolvidos exclusivamente como jogos virtuais.

Esta migração para o virtual foi atrativa para jogadores que gostariam de experimentar a modalidade, mas não queriam investir todo o seu dinheiro em cartas para montar seu baralho. Com a possibilidade de o jogo ser jogado virtualmente, eles teriam todas as cartas à sua disposição ali mesmo, só necessitando, dependendo do jogo, desbloqueá-las por meio

de missões, ou derrotando chefes e inimigos.

Além disso, a cada vez mais crescente possibilidade de jogar pela internet com outros jogadores do mundo todo facilitava a vida de quem queria jogar, mas não tinha amigos ou conhecidos por perto que partilhavam da mesma paixão por cartas colecionáveis.

Os TCGs digitais tiveram seu início por volta de 1997, com jogos como o próprio *Magic: The Gathering* com sua versão virtual, *Chron X* e, posteriormente, em 1998, com *Pokémon TCG*, *Sanctum* e *Yu-Gi-Oh! Duel Monsters*. A seguir, elencamos alguns dos principais precursores digitais:

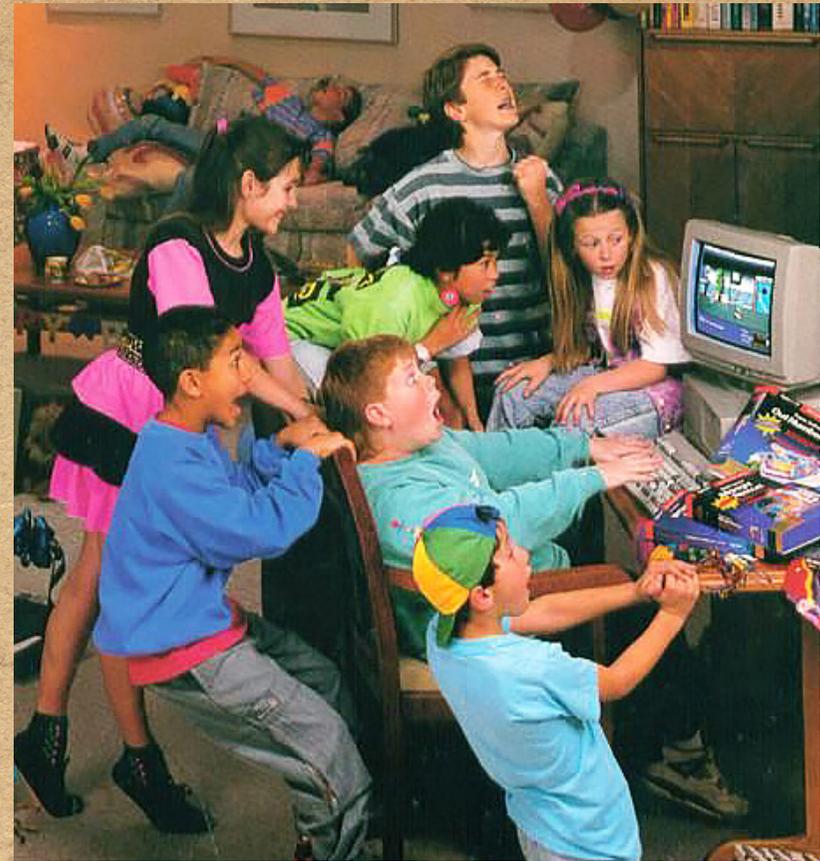


Figura 8: Software Catalog, 1991

Magic: The Gathering (1997)

Magic foi o primeiro card game a ter sua versão digital. Também conhecido como *Magic: The Gathering – Shandalar*, foi publicado pela já extinta *MicroPose Software* em 1997 e transportado com relativo sucesso do mundo real para o mundo digital. No modo *single-player*, o jogador começa com um pequeno *deck* enquanto vaga pelo mapa explorando *dungeons* e lutando contra monstros e seus *decks* próprios, numa mistura de TCG e aventura. O jogo também

contava com um modo *multiplayer* que simulava a jogabilidade da versão física.



Figura 9: Magic: The Gathering – Shandalar, 1997



Figura 10: Magic: The Gathering – Shandalar, 1997

Pokémon Trading Card Game (1998)

Pokémon Trading Card Game foi desenvolvido pelas empresas *Hudson Soft* e *Creatures*, e lançado em 1998 pela *Nintendo*, inicialmente para *Game Boy Color*. O jogo seguia a mesma linha de *Pokémon Red, Blue* e *Yellow*, porém, com cartas em vez de batalhas *Pokémon*. Tinha uma trama contextualizando o jogo, enquanto o jogador (ou treinador)

viajava pelo mapa enfrentando ginásios e outros treinadores. Era possível ganhar insígnias, montar estratégias e aprimorar seus *decks*.

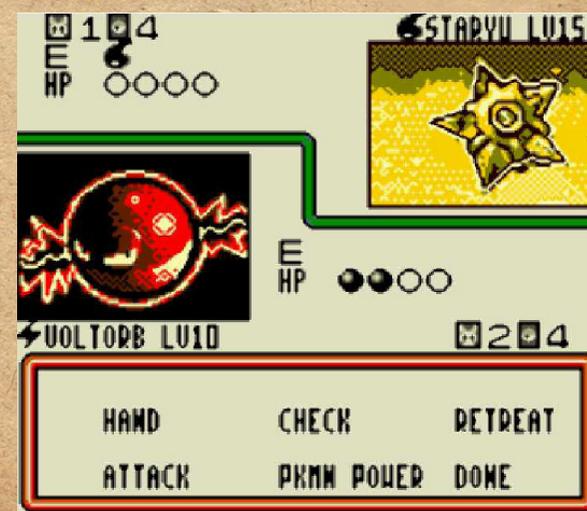


Figura 11: Pokémon TCG, 1998

Yu-Gi-Oh! Duel Monsters (1998)

Lançado pela *Konami* em 1998 para *Game Boy*, o jogador pode criar seu próprio deck, montar sua estratégia e batalhar contra adversários. O jogador deve passar por várias fases enfrentando diferentes inimigos. É o segundo jogo digital da franquia *Yu-Gi-Oh!*, porém o primeiro a trazer um sistema de duelo de cartas e a ser considerado um TCG digital.



Figura 13: Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories, 2002



オレは やみ・ゆうぎ むとうゆうぎの
なかに そんざいする もうひとりの
ゆうぎ だ

Figura 12: Yu-Gi-Oh! Duel Monsters, 1998

Posteriormente, em 2002, foi lançado para *Playstation* o primeiro jogo a realmente consagrar *Yu-Gi-Oh!* no mundo digital: *Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories*. Nele, o jogador é transportado para o Antigo Egito para batalhar contra inimigos e descobrir segredos sobre a trama e os enigmas

do milênio, além de artefatos poderosos presentes na série.

O jogo contava com um sistema de duelos similar ao já conhecido na sua versão física e visualmente mais interessante, pois foi feito para um sistema com gráficos mais avançados.

**TCGs Digitais da
Atualidade**

Com a evolução da tecnologia, os jogos também evoluíram em mecânica, gráficos e em variedade. Muitas empresas de TCG, atualmente, investem tanto quanto ou até mais em versões digitais de seus jogos, assim como muitos TCGs foram e estão sendo desenvolvidos exclusivamente para versões digitais. É o caso de *Hearthstone* da empresa

Blizzard Entertainment, que por ser de grande influência para este projeto, será abordado futuramente na análise de similares. Aqui, selecionamos outros TCGs da atualidade:



Figura 14: Lightseekers mobile

Magic: The Gathering Online (2002) e Magic: The Gathering - Arena (2018)

Sempre pioneiro, em 2002, foi lançado pela *Wizards of The Coast* e desenvolvido pela *Leaping Lizard Software*, o que viria ser a versão online definitiva do jogo, *Magic: The Gathering Online* (ou apenas *Magic Online*). Com uma interface acessível e didática, e aspectos que muitos consideram ultrapassar a jogabilidade de sua versão física, este jogo foi atualizado no decorrer dos últimos anos e ainda hoje atrai milhares de jogadores. Além disso, está entre as

melhores adaptações de um jogo de cartas físico para o mundo digital, com o funcionamento semelhante ao da versão original impressa.



Figura 15: Magic: The Gathering Online

Diante do sucesso de *Hearthstone*, *Wizards of the Coast* anunciou no ano de 2017 o lançamento de um novo jogo online que viria como substituto para o seu então *Magic Online*, o *Magic: The Gathering – Arena*. Com jogabilidade e visual atualizados, amigáveis e envolventes, o jogo tem a proposta de se adequar à nova onda de TCGs digitais do

mercado, como o próprio *Hearthstone*, ou o jogo de cartas *Gwent*, subproduto do consagrado RPG de aventura *Witcher*.



Figura 16: Magic: The Gathering - Arena

Pokémon TCG Online (2011)

Desenvolvido pela *Dire Wolf Digital* e lançado pela *The Pokémon Company* em 2011, o jogo é uma adaptação do já consagrado TCG impresso da franquia. Conta com modos de batalha controlados pelo computador no “desafio do treinador” ou contra jogadores do mundo todo em batalhas comuns e torneios. O jogador pode usar um baralho temático ou construir o seu com as próprias cartas que conseguir completando desafi-

os diários, derrotando oponentes, comprando boosters com cartas aleatórias ou trocando cartas no sistema de troca presente no jogo.



Figura 17: Pokémon TCG Online

Yu-Gi-Oh! Duel Links (2017)

Desenvolvido e lançado pela Konami em 2017, para dispositivos mobile e computador, *Yu-Gi-Oh! Duel Links* traz para a atualidade o universo já conhecido anteriormente, porém de forma muito mais acessível, dinâmica, moderna e visualmente interessante. O jogo se propõe a ser o mais próximo possível da experiência de um duelo de verdade e, ao controlar personagens já conhecidos da série, o jogador pode duelar, criar e customizar seus decks contra pessoas do mundo

todo, ou mesmo jogar o modo história e completar missões. Ao escolher o seu personagem de início, o jogador irá batalhar contra NPCs (*non-playable characters*) e também contra outros personagens famosos da série a fim de desbloqueá-los para uso futuro no jogo. Conforme vai crescendo no ranking de duelistas, derrotando outros jogadores e personagens ou trocando cartas com o *card master*, o jogador é recompensado com novas cartas, itens ou outros tipos de prêmio.



Figura 18: Yu-Gi-Oh! Duel Links

Gwent: The Witcher Card Game (2018)

Gwent é um jogo que teve sua origem na literatura de *The Witcher* escrita pelo autor polonês Andrzej Sapkowski e foi apresentado como um minigame dentro do universo do consagrado jogo *The Witcher 3: Wild Hunt*, lançado em 2015. Posteriormente, em 2017, um open-beta de *Gwent* foi lançado

apresentando uma versão solo do jogo e, em 2018, lançado oficialmente para computador e para consoles. É um jogo baseado em turnos, no qual dois exércitos formados por personagens e criaturas do mundo de *The Witcher* se enfrentam em uma batalha.



Figura 19: Gwent: The Witcher Card Game

**Mercado Artístico
para Games**

Segundo pesquisa realizada pela empresa de análise de dados, *Newzoo*, o mercado de games segue em 2018 com uma rentabilidade de US\$137.9 bilhões. Sendo que, desse total, US\$70.3 bilhões são gerados em jogos mobile, US\$32.9 bilhões em jogos para PC e US\$34.6 bilhões em jogos para console. E com o crescimento da indústria de jogos, é natural que o mercado de trabalho também cresça, e sendo um jogo uma forma de arte, também cresce a procura por artistas para a produção do mesmo. Visto que o foco deste projeto é a arte empregada na produção de um jogo, é importante que estabeleçamos algumas características do mercado.

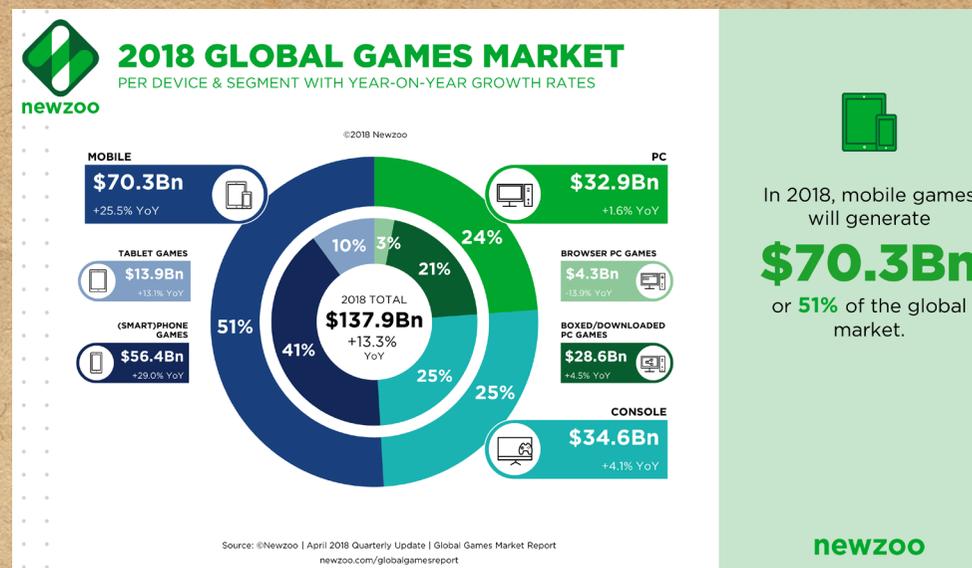


Figura 20: Global Games Market, Newzoo 2018

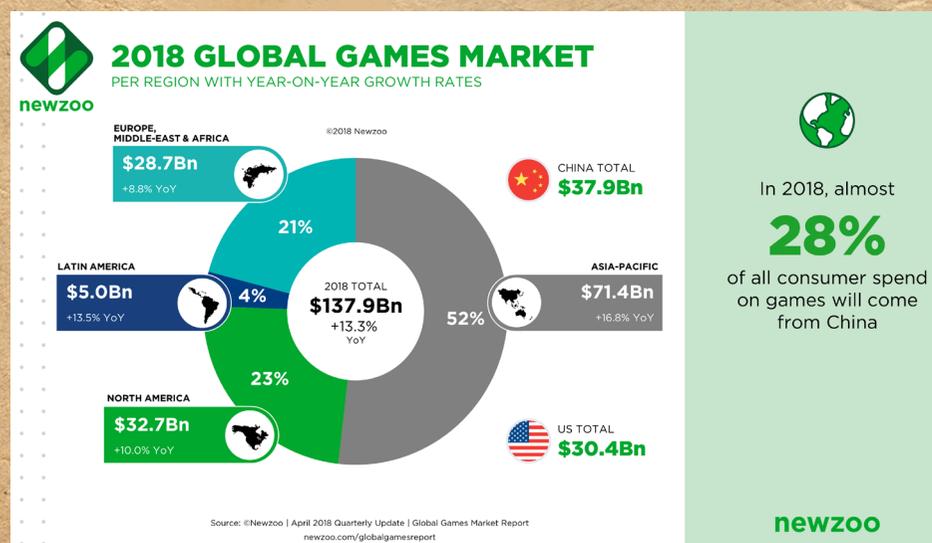


Figura 21: Global Games Market, Newzoo 2018

A proposta do projeto é a produção artística de um jogo digital, especificamente um *card game*. A seguir, elencamos profissionais que têm papel central no desenvolvimento não só de um jogo digital, mas na produção de card games impressos e jogos de tabuleiro. Esses são alguns cargos disponíveis para artistas e designers que comuns em tais modalidades de produção:



Figura 22: Ben Thompson, diretor de arte de Hearthstone



Figura 23: Rafael Grassetti, diretor de arte de God of War

Diretor de Arte

É o responsável por liderar e guiar a produção do jogo. Artista que, além de trabalhar na parte prática do desenvolvimento, também lidera o projeto, departamento, ou mesmo a empresa e outras áreas do âmbito criativo, para que a equipe trabalhe com eficiência.

Designer Gráfico

O jogo necessita de uma identidade visual, composta por logos, ícones, encartes ou outras possíveis mídias que acompanham o jogo, como a capa, outros tipos de impressões, manuais, etc. O responsável por esses e outros aspectos que necessitam desse tipo de tratamento é o designer gráfico.



Figura 24: Marvel's Spider-Man Collector's Edition

Concept Artist

Todo o jogo passa por uma pré-produção criativa antes de chegar à sua fase final. O trabalho deste profissional é ser uma máquina de ideias. Esse artista cria os conceitos visuais de personagens, armas, roupas, cenários, veículos, enfim, tudo o que precisa ser desenvolvido

visualmente para construir o universo do jogo, é trabalho do time de *concept art*. Por meio de pinturas, *sketches*, ilustrações ou mesmo modelagem 3D, o *concept artist* cria e molda o universo a ser usado no decorrer da produção do jogo.



Figura 25: Concept art de Overwatch por Ben Zhang



Figura 26: Interface do jogo Horizon Zero Dawn

UI Designer

Designer de interface de usuário é o artista que cria todo o aspecto visual de interação do jogador com o jogo. Enquanto os programadores fazem o jogo funcionar, o *UI designer* trabalha na interface, em menus, barras de vida, ataque ou energia, atalhos para itens, tudo o que é necessário que

o jogador entenda o que está acontecendo na hora de jogar, de modo que isso seja visualmente acessível e intuitivo.

Ilustrador

Ele também pode fazer o papel de um *concept artist* na produção de jogo, porém o trabalho dele serve mais para o produto final, do que para a fase de produção. Ilustrações que vão para *splash arts*, como as de apresentação de um personagem (vide *League of Legends*), *loading screens*, arte para pôsteres, capa do jogo e outros acessórios, ou mesmo, tomando

como exemplo duas das grandes inspirações para este projeto que são o *Hearthstone* e *Magic: The Gathering*, as pinturas que vão dentro das molduras das cartas representando a criatura, personagem, item ou efeito das mesmas. Enquanto o *concept artist* é requisitado na pré-produção de um jogo, o ilustrador trabalha nas ilustrações finais.



Figura 27: Splash art do Wukong de League of Legends

Formas de trabalho

Freelance e *in-house* são as principais formas de se trabalhar como um artista de games. Um *freelancer* trabalha por meio de contratos ou são empregados de projeto em projeto. Costumam trabalhar em *home-office* ou em seu próprio estúdio e tomam a responsabilidade de organizar seu próprio tempo, horários, clientes e projetos. Não é uma opção estável

de trabalho, pois varia do cliente com o qual faz um contrato de serviço, do tipo de projeto, do tempo e outros aspectos. Porém, apesar da instabilidade, tem pontos positivos como maior liberdade, flexibilidade e possibilidade de fazer mais de um projeto ao mesmo tempo para empresas diferentes. Por outro lado, algumas empresas *in-house* determinam um contrato de exclusividade do artista.

Figura 29: Freelancer trabalhando





Figura 30: Estúdio de games brasileiro Aquiris



Figura 31: Guerrilla Games Studio

Já o artista *in-house*, como o próprio título descreve, trabalha dentro de um estúdio ou empresa com outros artistas, programadores e designers, sendo que é possível dividir os projetos entre os departamentos, ou até mesmo trabalhar em um departamento diferente.

Como em qualquer empresa, é preciso cumprir metas, prazos e determinados afazeres estabelecidos no processo do jogo. Assim como o freelance, também tem seus aspectos negativos e positivos. É uma modalidade de trabalho com menos liberdade, flexibilidade e independência, porém é mais estável visto que o profissional tem seu salário, benefícios como seguro e plano de saúde, e a atmosfera de trabalho também é diferente e menos solitária, já que trabalha fisicamente em conjunto com outros profissionais.

Importante destacar que outros artistas são igualmente importantes e responsáveis na produção de um jogo, como outros tipos de designers, animadores 2D e 3D, modeladores 3D que se subdividem em personagens, cenários, veículos entre vários outros profissionais que devem ter seus trabalhos devidamente creditados e mencionados.

**Weird West:
Fantasia e Velho Oeste**



Figura 32: Western por Roman Chaliy

Este projeto traz inspirações de um gênero de fantasia mais mágico e lúdico, como o universo de *World of Warcraft* e o avô de todas as fantasias deste tipo, *Senhor dos Anéis*, caracterizando, assim, um aspecto *high fantasy*. Possui ainda raízes no gênero *Western*, ou velho oeste. Esta peculiar mistura nos leva a um subgênero já conhecido e bastante explorado na cultura pop.

Desde os clássicos Faroestes Macarrônicos de Sergio Leone, em sua maioria estrelados pelo emblemático Clint Eastwood, até outros clássicos de John Wayne, ou mesmo indo para além de outras mídias como a consagrada carreira musical de Ennio Morricone e a inigualável arte de Charles M. Russell, o gênero *Western*, que reúne as várias formas artísticas de se contar histórias situadas no místico Velho Oeste americano do século XIX, já está presente e intrínseco na cultura pop há tempos.

O próprio gênero *Western* já é dotado de um certo tom fantástico, pois “o mundo dos Westerns é tão acurado historicamente sobre a América do século XIX, quanto o mundo de *Senhor dos Anéis* é acurado sobre a Inglaterra pré-industrial” (WALTER, 2015). Porém, um subgênero se destaca por atravessar ainda mais as linhas da imaginação e ficção.

Combinando elementos de *Western* com fantasia, ocultismo, ficção científica ou horror, o *Weird West* já dava suas caras em histórias *pulp* publicadas desde o início do século XX, com personagens e histórias absurdas como *Six-Gun Gorilla*, um gorila cowboy que teve sua primeira aparição em um serial de 15



Figura 33: *Six-Gun Gorilla* por Jeff Stokely

capítulos na revista britânica *Wizard*, em 1939. Depois, com personagens até hoje icônicos, como *Jonah Hex*, que teve sua primeira imagem divulgada na edição 10 da revista *All-Star Western*, publicada pela *DC Comics*, e tendo sua primeira história em um segundo volume desta mesma edição da revista, porém, renomeada posteriormente como *Weird Western Tales*.

Não havendo muita complexidade no desenvolvimento deste assunto, mas sendo necessário estabelecer o *background* no qual o projeto é desenvolvido, apresentamos exemplos deste subgênero presentes em nossa cultura:

Jonah Hex

Este personagem nasceu em uma época onde o interesse pelo gênero western crescia cada vez mais, graças a filmes de John Wayne e Clint Eastwood em meados dos anos 60. Aproveitando o momento, a *DC Comics* passou a reunir histórias deste gênero em sua revista *All-Star Western*, apresentando *Jonah Hex* em sua décima edição. Criado por John Albano e Tony DeZuniga, a história retrata Jonah Woodson Hex, um cowboy que cresceu em um lar conturbado e foi

vendido pelo pai para uma tribo apache ao completar 13 anos.

Ele cresceu aprendendo costumes indígenas, ganhando respeito de outras tribos e vivendo suas aventuras. Com o tempo, o interesse por suas histórias foi diminuindo, pois, até então, eram apenas histórias como outras quaisquer de cowboys, o que levou ao seu eventual cancelamento. Porém, *Jonah Hex* foi aderido à linha *Vertigo* da *DC Comics*. Nas histórias escritas por John R. Landsdale e ilustradas por Tim Truman,

Hex agora enfrentava zumbis, bruxas, espíritos e monstros, concretizando o forte aspecto weird west, inclinado mais especificamente para o horror.



Figura 34: Jonah Hex



Figura 35: Deadlands

Deadlands

Neste fantástico sistema de RPG ambientado no velho oeste americano de 1877, a guerra civil não teve seu fim. Durante uma trégua após um catastrófico terremoto que devastou a costa oeste, os mortos começaram a se levantar em pleno campo de combate e outras criaturas surgiram. Em uma mistura de faroeste e horror, *Deadlands* se encaixa

perfeitamente no gênero *Weird West*. Com pistoleiros, índios, feiticeiros, cientistas loucos e zumbis. O jogo teve grande sucesso e deu origem, posteriormente, a uma série de quadrinhos e também um jogo para computador.

A Torre Negra

Stephen King é um dos maiores escritores de horror de todos os tempos. Apesar de já ter escrito obras fora desse tema, como *A Espera de um Milagre* e *Conta Comigo*, nesta ficção assumidamente inspirada em J.R.R Tolkien, *Três Homens em Conflito* do já citado Sergio Leone, e também conectando várias de suas próprias obras, King adentra por um universo fantástico contando em uma extensa

série de livros a história de um pistoleiro, Roland Deschain, que tem por objetivo alcançar a misteriosa Torre Negra.

Foi produzida uma série de quadrinhos pela *Marvel Comics* em 2007, e um filme estrelado por Idris Elba e Matthew McConaughey em 2017.



Figura 36: *The Dark Tower* por Michael Whelan



Figura 37: Rodrigo Santoro em *Westworld*

Westworld

A série da *HBO* baseada no homônimo de 1973 criado por Michael Crichton (*Jurassic Park*), tem feito grande sucesso por sua abordagem de ficção científica e pelo elenco de renomados atores como Anthony Hopkins, Ed Harris, James Marsden e o brasileiro Rodrigo Santoro.

A série apresenta aos telespectadores um parque de diversões temático de Velho Oeste, onde os visitantes interagem com anfitriões, androi-

des de alta tecnologia beirando a perfeição humana, que simulam situações e emoções.

Seguindo as leis da robótica de Azimov, os anfitriões são incapazes de prejudicar quaisquer formas de vida, oferecendo aos visitantes a possibilidade livre de fazer basicamente o que quiserem e da maneira que quiserem, incluindo crimes e sexo com os androides.

Análise de Similares

Existe uma infinidade de *card games* no mercado que possam ser usados para a análise de similares. Depois de discorrermos sobre um de grande importância, que foi o *Magic*:

Hearthstone (2014)



Figura 38: Logo do Hearthstone

Uma das principais inspirações deste projeto, *Hearthstone* foi lançado exclusivamente para o meio digital, em 2014, pela *Blizzard Entertainment*, como substituto e também uma evolução do descontinuado *World of Warcraft TCG*, o jogo de cartas físico da empresa. Rapidamente, *Hearthstone: Heroes of Warcraft* se tornou não só um TCG de sucesso, como um dos maiores jogos digitais

The Gathering, abordaremos agora outros dois exemplos que não só são similares, mas também tiveram influência neste trabalho:

da atualidade. Com a marca de mais de 70 milhões de jogadores em 2017, liderando o ranking de TCG digitais em todo o mundo e tendo gerado uma receita de 395 milhões de dólares, foi o quarto jogo mais popular no *Twitch*, um site de streaming de jogos. O jogo, atualmente, conta com versões para computador e mobiles.

Hearthstone foi desenvolvido para ser um jogo rápido, divertido e

casual, mas que requer aprendizado e experiência para dominar as estratégias e vencer os oponentes. É baseado no rico e já consagrado universo do *MMORPG World of Warcraft*, e conta com expansões (ou aventuras) lançadas periodicamente, trazendo temáticas, cartas e aspectos diferentes para o jogo.

Até a atual data, as expansões e aventuras lançadas foram:

Maldição de Naxxramas (2014)



Figura 39: Logo de Maldição de Naxxramas

Goblins vs Gnomos (2014)



Figura 40: Logo de Goblins vs Gnomos

Montanha Rocha Negra (2015)



Figura 41: Logo de Montanha Rocha Negra

O Grande Torneio (2015)



Figura 42: Logo de O Grande Torneio

Liga dos Exploradores (2015)



Figura 43: Logo de Liga dos Exploradores

Sussurros dos Deuses Antigos (2016)



Figura 44: Logo de Sussurros dos Deuses Antigos

Uma Noite em Karazhan (2016)



Figura 45: Logo de Uma Noite em Karazhan

As Gangues de Geringontzan (2016)



Figura 46: Logo de As Gangues de Geringontzan

Jornada a Un'Goro (2017)

Figura 47: Logo de Jornada a Un'Goro



Kobolds e Catacumbas (2017)

Figura 49: Logo de Kobolds e Catacumbas



Cavaleiros do Trono de Gelo (2017)



Figura 48: Logo de Cavaleiros do Trono de Gelo

O Bosque das Bruxas (2018)



Figura 50: Logo de O Bosque das Bruxas

Projeto Cabum (2018)

Figura 51: Logo de Projeto Cabum



Gameplay

Figura 53: Heroína da Classe "Mago"



No jogo, é possível controlar um herói de sua escolha que tem habilidades próprias de sua classe, todas baseadas no universo de *Warcraft*. Dentre essas classes, estão Mago, Ladino, Druida, Caçador, Guerreiro, Xamã, Sacerdote, Bruxo e Paladino.

Cada classe, além de ter sua própria habilidade (ou poder heroico) a ser usada durante a partida, tem cartas específicas de seu *deck*, junto a cartas que podem ser usadas por qualquer outro herói.

A jogabilidade é baseada em turnos e cada movimento e invocação

Ringue do Rastakhan (2018)

Figura 52: Logo de Ringue de Rastakhan



é limitado pelo custo da mana, que cresce gradativamente durante o percurso do jogo até atingir 10.

Figura 54: Imagem do jogo





Figura 55: Minion Card

Existem quatro tipos de cartas que podem ser usadas para compor a estratégia do jogador durante uma partida.

Cada uma tem seu custo variável para ser invocada, com efeitos e atributos diferentes. Os tipos de cartas disponíveis no jogo são:

Spell Cards: cartas com diferentes efeitos, ações e feitiços.

Weapon Cards: cartas de armas são equipadas aos heróis. Elas têm durabilidade e vão sendo gastas a cada ataque.

Hero Cards: introduzidas na expansão *Cavaleiros do Trono de Gelo*, são cartas que dão uma pequena quantidade de armadura, substituem o herói e o poder heroico.

Minion Cards: são as cartas de criaturas e monstros do jogo a serem usadas para batalhas.

Existem diversas modalidades de jogos como o modo aventura, onde o jogador trava batalhas e completa desafios temáticos para desbloquear novas cartas e receber prêmios; ou o modo de batalha comum, no qual os jogadores começam com 30 pontos de vida e três cartas na mão, de um *deck* de 30 cartas no total.

Os jogadores conseguem novas cartas tanto através de missões no próprio jogo, quanto ao comprarem pacotes com cartas sortidas na loja virtual.

Hearthstone já recebeu diversos prêmios, alguns deles sendo o *Forbes* de melhor card game de 2013, melhor jogo para dispositivos móveis no *The Game Awards* e prêmio BAFTA de melhor jogo multiplayer, ambos em 2014.



Figura 56: Spell Card

HEX: Shards of Fate (2016)

Figura 57. Logo de Hex: Shards of Fate



Com um extenso universo, desenvolvido pela *Cryptozoic Entertainment* e lançado em 2016 pela empresa *Hex Entertainment*, *HEX: Shards of Fate* é um TCG online que combina aspectos de um card game, com características de um RPG, como a possibilidade de criar o seu personagem (ou campeão) com talentos, acessórios e habilidades que influenciam nas batalhas com as cartas, missões e dungeons a serem exploradas. HEX não é só um produto similar a este projeto, como também uma grande referência visual, visto que

dezenas de artistas que também foram de significativa inspiração trabalharam desenvolvendo ilustrações para o jogo.

A história de HEX começa quando um meteoro atinge a superfície do planeta *Entrath*. Um mundo como qualquer outro, em que diferentes culturas brigam por territórios e suas divergências, com a magia existente de maneira rara sob domínio de seres excepcionais. O planeta é atingido com tanta força, que o meteoro atravessa o núcleo do planeta até o outro lado, e a gravidade faz com que o mesmo meteoro seja capturado

e utilizado como satélite. Porém, em vez de destruir e eliminar o planeta e toda a vida ali existente, a superfície do meteoro é estilhaçada em incontáveis cristais preciosos que se espalham pelo planeta *Entrath*. As raças sobreviventes passam a chamar o meteoro de HEX e os cristais preciosos de *Hexing Gems*. Logo descobrem que esses mesmos cristais continham um estranho poder e que, não só os excepcionais e poderosos magos, mas qualquer um poderia, por meio do estudo e da prática da magia, extrair poder dos cristais.

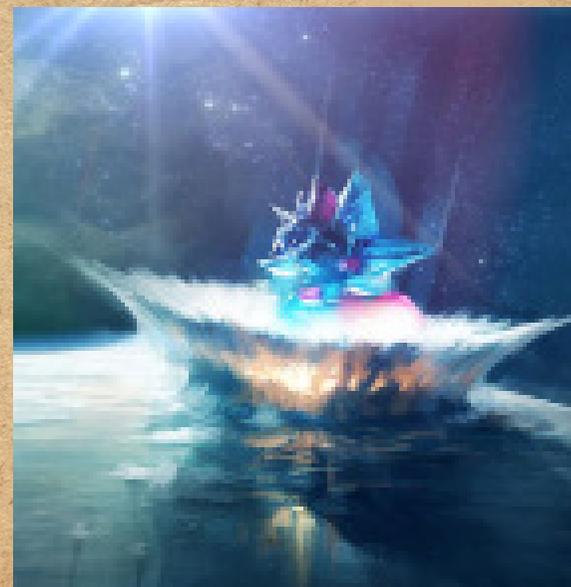


Figura 58. Meteoro HEX

Gameplay

Em HEX, cada campeão tem uma quantidade de vida variável de acordo com seu *charge power* e sua força. O jogador é vitorioso quando reduz a vida de seu inimigo para zero. E ao criar um campeão no jogo, é possível escolher entre seis possíveis classes:

Cleric: através de várias formas de personificação, os *clerics* usam da fé e do poder espiritual. Os *vennen*, híbridos de orcs e aranhas, são fanáticos devotos e veneram a deidade conhecida como *Spider Mother*. Os *coyotle* são seres animais, parte shaman e parte curandeiros. E os sinistros *necrotics*, utilizam os poderes dos cristais a fim de acordar os mortos.

Ranger: ao lado de seus confiáveis *companions*, os *rangers* protegem suas terras com seu profundo conhecimento das regiões em que habitam.

Mage: os *mages* estudam e praticam a fim de se tornarem mestres de todas as formas de magia. Seja ela magia selvagem, sanguínea ou dominando o poder dos *Hexing Gems*.



Figura 59: Imagem do jogo

O jogador inicia a partida com sete cartas na mão e, a cada turno, puxa uma nova carta do *deck*.

É possível jogar uma carta de recurso a cada turno. Quanto mais recursos o jogador lança, mais fácil será de invocar as outras cartas disponíveis em sua mão, que consistem em cartas de ação, artefatos e cartas de tropa, estas últimas sendo utilizadas para o combate em si.

HEX: Shards of Fate está disponível para aparelhos mobile e também para PC e PS4.



Figura 60: Coyotle da classe Cleric

Referências



Figura 61: *The Culling* por Cole Eastburn

Anteriormente, abordamos aspectos de gameplay, enredo e desenvolvimento dos jogos citados aqui. A partir daqui, adotaremos um viés pessoal com foco no aspecto mais importante: o artístico. Por isso, as próximas discussões serão feitas em primeira pessoa, a fim de facilitar a compreensão e reforçar as etapas e inspirações do processo produtivo.

A grande referência visual deste projeto foi, não só toda a estética visual do jogo *Hearthstone*, todo o rico universo criado pela *Blizzard* em *World of Warcraft*, mas também outros títulos como *Senhor dos Anéis*, *Dungeons and Dragons*, filmes de faroeste e outros artistas que me influenciaram e influenciam ainda hoje e fizeram parte da definição do meu estilo, como também na construção do portfólio para os objetivos que determinei para minha carreira profissional.

Qualquer um que olhe meu estilo e conheça algum dos universos construídos pela *Blizzard*, verá muitas similaridades estéticas e não é por acaso. Ao inverso de muitos artistas que tiveram muitas experiências com jogos da empresa no seu desenvolvimento pessoal e artístico como *Warcraft*, *WoW*, *Diablo* ou *Starcraft*, e carregaram para a sua arte posteriormente, eu não tive realmente influência direta dessa estética e desses jogos antes. Mas sim através da minha construção de referências artísticas fui fazendo o caminho inverso e me aproximando e conhecendo cada vez mais esses jogos e empresas em si.

Por esse motivo vou exemplificar, juntamente a esses títulos, alguns dos artistas em questão que também já fizeram trabalhos para tais empresas as quais hoje também tenho como referência e objetivo profissional.



Figura 62: *Doutor Cabum* por Konstantin Turovec

Senhor dos Anéis

Não há como falar de fantasia e *high fantasy*, sem citar um dos maiores, senão o maior expoente do gênero, *Senhor dos Anéis*, de J.R.R Tolkien.

Quando adolescente tive contato com os filmes pela primeira vez, e fiquei maravilhado com todo o universo, o visual, as raças, as armaduras e armas, a magia e tudo que faz parte do universo não só cinematográfico, mas também literário.

Sem dúvidas, ainda é uma das maiores inspirações para mim e foi grande influência não só para este projeto, mas para minha arte como um todo.



Figura 63: *The Lord of the Rings* por Donato Giancola, 1999

Dungeons and Dragons



Figura 64: Arte de Dungeons and Dragons

Dungeons and Dragons está intrínseco na cultura pop e fantástica há décadas.

Tendo sido inspiração de muitos escritores, ilustradores, diretores de cinema e uma infinidade de áreas da criação que trabalham com o fantástico, também teve papel fundamental na construção das minhas influências e referências.

Conheci *D&D* também na adolescência e, apesar de não ter jogado muitas vezes, me envolvi no rico universo de personagens, criaturas e monstros que o jogo traz.

Conforme fui adaptando meu estilo de arte, descobri cada vez mais artistas e empresas que se adequam ao caminho que estou buscando trilhar profissionalmente, seja como espectador e ilustrador em evolução.

Em jogos da *Blizzard* como *Hearthstone* e *World of Warcraft*, percebi um estilo que me chamou muito a atenção, com um universo repleto de personagens engraçados e sombrios, criaturas que remetiam diretamente a *Dungeons and Dragons*, tudo isso

com uma estética visual envolvente, em especial no mais recente *Hearthstone*, que extrapola ainda mais cada um desses fatores. Mesmo sentimento que senti ao jogar e acompanhar a história de outro título da empresa, *Overwatch*.

Foi então que percebi que não só a estética, mas a própria maneira de a *Blizzard* contar histórias de seus personagens e seus mundos são aspectos que quis levar para a minha própria arte.

Figura 66: Arte de *Hearthstone* por Laurel D. Austin



Figura 65: Poster da BlizzCon por Will Murai

Western



Figura 67: Rastro de Maldade, 2015

Sempre tive um apreço pelo gênero *Western*, principalmente no cinema, ainda que essa não tenha sido a temática inicial para este projeto. O maior interesse por essa temática também surgiu de forma inversa. Na procura de representar algo que fosse além da já muito utilizada estética *high fantasy*,

busquei um subgênero que pudesse trazer algo de mais interessante e diferente na construção do universo que quis iniciar.

Ao pesquisar outros temas sobre os quais tenho interesse, como o horror, me deparei com o *Western* e vi algo que pudesse ser explorado. Então, iniciei uma maratona para con-

sumir várias referências deste tema e fui me envolvendo ainda mais na estética e no feeling. Entre clássicos como *Três Homens em Conflito* e *Por um Punhado de Dólares*, filmes mais recentes como *Rastro de Maldade*, *Bravura Indômita* e *Cowboys e Aliens*, e também a influência musical do grande compositor Ennio Morricone, aderi e absorvi influências que seriam utilizadas para construir o imaginário do universo que compõe este projeto, e também vários conceitos de personagens e cartas que preencheram o banco de ideias, mas não foram produzidas para a apresentação do projeto final.

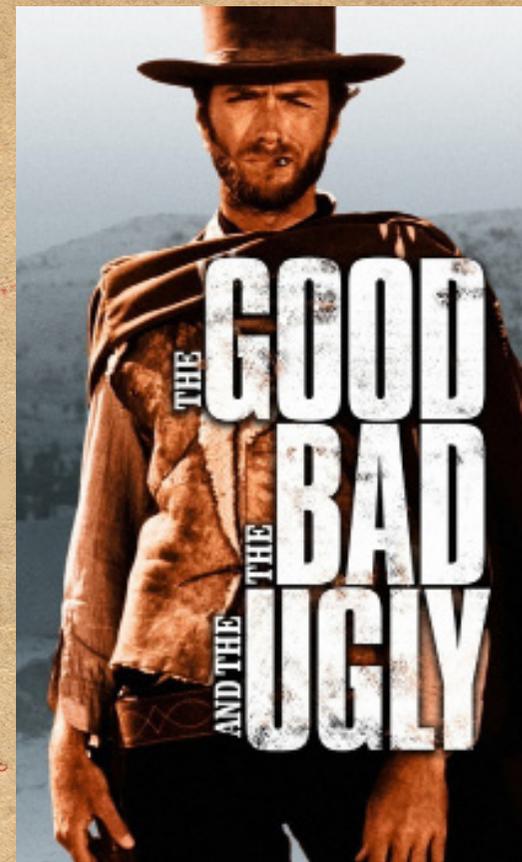


Figura 68: Pôster de "Três Homens em Conflito", 1968

Artistas

Ao passo que busquei construir o meu próprio estilo, também conheci artistas que se tornaram grandes referências para o meu trabalho. Seja pelo seu uso de cores e valores, pela maneira de trabalhar com as formas e a composição, pela estética que adota em seu estilo ou a forma com que conta histórias.

Não é possível listar absolutamente todos os artistas que contribuíram como inspiração para o desenvolvimento deste projeto, mas alguns nomes são: Míke Azevedo, Will Murai, César Rosolino, Marco Alvares, Even Amundsen, Laurel D Austin, Frank Frazetta, Rafael Zanchetin, Filipe Pagliuso, Max Grecke e Hicham Habchi.



Figura 69: Totemic Maokai por Mike Azevedo



Figura 70: Pôster da BlizzCon por Will Murai



Figura 71: Egg's Thief por Cesar Rosolino



Figura 72: DEATH! por Even Amundsen



Figura 73: Winchest Merchant por Marco Alvares



Figura 75: Conan por Frank Frazetta



Figura 74: Arte de Hearthstone por Laurel D. Austin

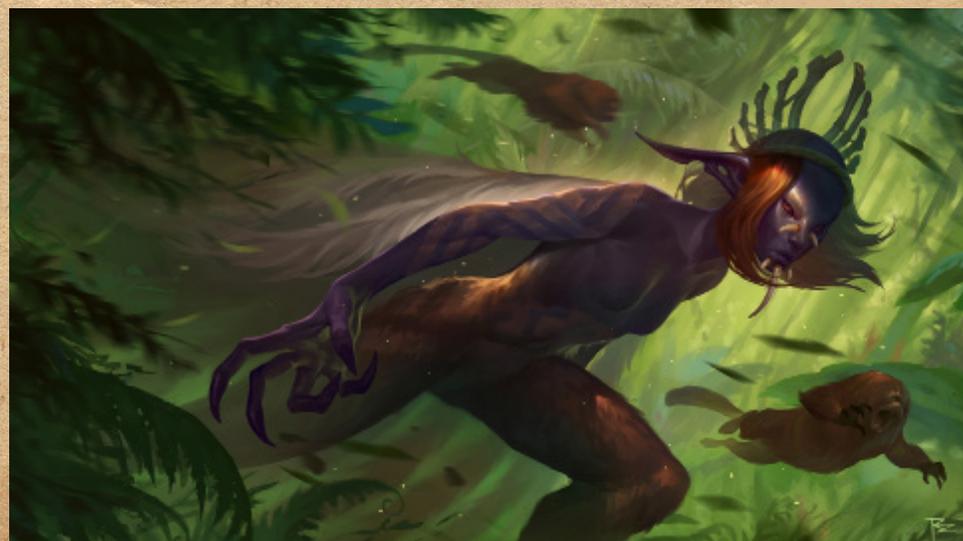


Figura 76: Caipora por Rafael Zanchetin



Figura 77: Fighting Gildiss por Filipe Pagliuso



Figura 78: Arte de Hearthstone por Max Grecke



Figura 79: Sinbad por Hicham Habchi

Desenvolvimento do Projeto

Inspirações e ideias



Figura 80: Ilustração de projeto pessoal

Um *card game* com temática *Western* não foi a primeira ideia para este projeto. Na verdade, a proposta inicial era completamente diferente. Enquanto estava no intercâmbio cursando a *Maryland Institute College of Art* (M.I.C.A), em Baltimore, desenvolvi um projeto para uma tarefa da aula de *Digital Illustration*. Ele consistia em desenhos relacionados à gastronomia e

fantasia. Seguindo essas duas paixões que tenho, desenvolvi ilustrações de anões, baseadas na estética tolkiniana, que também eram cozinheiros e chefs de cozinha. Foi um projeto que gostei muito de fazer, mas que não teve continuidade. Adicionei-os ao meu portfolio, voltei ao Brasil e dei continuidade ao meu curso.

Próximo do prazo final para decidir qual seria meu trabalho final da graduação, determinei que faria um livro de culinária ilustrado, temático de *high fantasy*, com anões cozinheiros, receitas desenvolvidas por mim e inspiradas em outras já existentes. Apesar de quase ter desenvolvido a ideia e de pensar em concretizá-la um dia, mudei de percurso no meio do caminho. Recentemente, compareci a um workshop em São Paulo organizado por um artista pelo qual tenho grande admiração,

Even Amundsen, ocasião em que encontrei César Rosolino, outro artista admirado por mim. Após uma conversa rápida, porém esclarecedora, percebi que deveria ser mais específico em meus objetivos, e que gostaria de construir meu portfolio direcionado a ilustrações para jogos, com foco em *card games*. Então, deixei em standby a ideia de produzir o livro de culinária ilustrado e comecei a buscar alternativas para um projeto final que fosse condizente com o portfolio que gostaria de construir.

Queria explorar a ideia de um jogo que fosse divertido e simples, um jogo casual, mas que envolvesse fantasia, principalmente o supracitado *high fantasy*. Com objetivo de desenvolver o projeto e usá-lo como portfolio, comecei a buscar temáticas que pudessem ser adicionadas ao gênero, in-

cansavelmente explorado na cultura. Depois de explorar minhas afinidades e pesquisar sobre o mercado de card games, decidi unir *Western* e *high fantasy*.

Então, dei início a uma imersão em referências e conteúdos relacionados, assistindo a vários filmes *Western*, ouvindo trilhas sonoras, lendo alguns quadrinhos, livros e artistas que abordavam esse tema.

Assim, descobri que o que eu estava fazendo tinha um nome: *Weird West*. Passei a construir as ideias e a trilhar a maneira como abordaria a produção das ilustrações e do contexto do jogo, refinando e viabilizando o projeto que aqui apresento.



Figura 81: Ilustração de projeto pessoal

Enredo



Figura 82: Caderno de ideias

Ao tentar desenvolver a história do jogo, sabia que acabaria escrevendo um livro inteiro cheio de mitologias, raças, criação de todo o universo e esqueceria das ilustrações e do foco do projeto. Então, visto que a ideia era de um jogo simples e casual, comecei a buscar enredos e contextos que também fossem simples, transmitissem a ideia clara do que era esse mundo

e contassem o suficiente para quem fosse jogar. Além disso, era essencial que o jogador despertasse o interesse pelo resto do universo e que houvesse a possibilidade de continuar o desenvolvimento do projeto futuramente. Em vez de começar a contar a história como um mestre de RPG, tentei pensar em trechos simples, que fossem ao mesmo tempo completos

para um curto enredo e pudessem ser utilizados para o marketing do jogo. Cheguei nas seguintes opções:

“O foragido e mais temido fora-da-lei, John McDoe, tem sua cabeça à prêmio pelo valor mais alto de todo o Oeste. Começa agora a grande caçada pela valiosa e perigosa recompensa nas terras mágicas e hostis de Westborn. Uns lutam por dinheiro, outros por fama, outros por amor e outros por seu povo. Pelo que você irá lutar?”

“Bem-vindos a Westborn. Uma terra mágica repleta de conflitos, perigos, surpresas, bandidos e bandidas, mocinhos e mocinhas, fora-da-lei e justiceiros. Uns lutam por fama, outros por grana, outros por seu povo e outros por uma aventura. Pelo que você irá lutar?”

“Lendas indígenas se espalham por toda a Westborn e falam de um mágico e misterioso cristal que daria o poder de realizar todos os desejos de quem o possuísse. Vilões, vilãs, mocinhos, mocinhas, justiceiros e fora-da-lei. Começa agora a grande caçada ao maior tesouro que esta terra já viu!”

“O mais temido fora-da-lei, John McDoe, está morto. E, junto com ele, o segredo do paradeiro de todo o seu precioso tesouro. Agora, a corrida pela grande fortuna se inicia, e também a batalha pela sobrevivência nas terras mágicas e hostis de Westborn!”

A primeira concepção do projeto era de apenas um jogo de Velho Oeste com fantasia. No entanto, com as referências de *Hearthstone*, *Magic: The Gathering* e *Yu-Gi-Oh!*, decidi

pensar em um universo básico, no qual eu pudesse, em seguida, criar temáticas e enredos diferentes para cada episódio a ser desenvolvido, como histórias com zumbis, robôs ou alienígenas. Inicialmente, quis utilizar o grande background que tenho de filmes de horror e mistério, para apostar em algo de leve tom sobrenatural e fantasmagórico. Conforme

escrevia, surgiu a ideia de um temido fora-da-lei, que morreu (ou foi morto), cujo espírito ainda ronda por aquelas terras. Mas não queria que o próprio enredo entregasse toda história, seria preciso jogar e conquistar novas cartas para descobrir que o fora-da-lei que estava morto, de certa forma, ainda vive. Fiz o recorte desse contexto sobrenatural, o que levou à escolha da última opção:

“O mais temido fora-da-lei, John McDoe está morto. E, junto com ele, o segredo do paradeiro de todo o seu precioso tesouro. Agora, a corrida pela grande fortuna se inicia, e também a batalha pela sobrevivência nas terras mágicas e hostis de Westborn!”

Regras do jogo



Figura 83: Imagem ilustrativa

O intuito deste projeto sempre foi o aspecto artístico e visual. Apesar de gostar muito de games em geral e apreciar o âmbito de game design, não é algo que tenho profundo conhecimento, ou intuito de seguir profissionalmente.

Então, tive que me inspirar fortemente em *card games* já existentes para criar uma mecânica simples, de uma partida rápida e casual

que fizesse sentido e justificasse a possível existência do jogo.

Explorei algumas possibilidades e opções para o sistema de custo de moedas no jogo e também o sistema de batalhas.

Regras gerais das cartas

1) O jogo é composto de quatro tipos de carta:

Personagens e criaturas

Cartas de efeito, evento, equipamento e moeda.

2) Cada uma das cartas de monstro terá pontos de ataque, pontos de vida e custo.

3) As cartas de efeito, evento e equipamento terão apenas custo.

4) A vida do player na verdade é a vida do *deck*, que são 20 pontos. Não há ataques diretos contra o oponente.

5) Cada carta terá um custo que varia das mais fáceis as mais difíceis de se invocar. Tanto monstros quanto cartas de equipamento e efeito.

Sistema de custo das moedas

Opção 1: ambos os jogadores começam com cinco moedas para fazer

suas jogadas. A cada turno a pontuação *reseta* para cinco. Os jogadores ganham moedas ao matar um monstro. Certas cartas (monstro com efeito, cartas de efeito, equipamento ou evento) podem aumentar o ganho de moedas durante aquele turno ou para o resto do jogo.

Opção 2: ambos os jogadores começam com quatro moedas. As moedas *resetam* a cada turno e, a cada turno que passa, ambos ganham uma moeda até que atinjam o limite de oito moedas. Daí pra frente só podem acumular moedas por meio de cartas de moeda, cartas de evento ou monstros com efeitos.

Opção 3: ambos os jogadores começam com cinco moedas para fazer suas jogadas. As moedas não *resetam* a cada turno. O jogador ganha uma moeda por cada monstro que tem em campo. Alguns monstros e cartas de efeito podem aumentar o ganho de moedas enquanto eles estiverem ativos.

Opção 4: ambos os jogadores começam com quatro moedas para

fazer suas jogadas. As moedas *resetam* de volta para quatro a cada turno. Cada monstro dá uma moeda enquanto estiver em campo. Existem monstros ou cartas que, por efeito, aumentam o número de moedas ganhas.

Exemplo:

Primeiro turno: 4 moedas, usou 2 moedas, colocou 1 monstro em campo.

Segundo turno: 5 moedas, usou 2 moedas, tem agora 2 monstros em campo.

Terceiro turno: 6 moedas, usou 3 moedas, 1 monstro morreu, sobrou um monstro em campo.

Quarto turno: agora tem 5 moedas disponíveis para uso.

Sistema de batalha

Opção 1: o ataque é defletido direto na vida da carta e a carta vai perdendo pontos de vida até ser destruída. Então, a vida perdida da carta é refletida na vida do *deck* (no caso, a vida também do jogador).

Este sistema é bem similar ao *Hearthstone*, só é diferente pois, no final da batalha, a vida perdida na carta também é perdida na vida total do *deck* ou jogador.

Nos exemplos a seguir, os números x/y são, respectivamente, ataque/vida, e a direção do ícone ">>" mostra de onde está vindo o ataque.

Exemplo de batalha:

4/3 << 2/4 *Deck HP: 20*

4/1 x 2/4

4/1 >> 2/4

4/1 x 2/0

4/1 x **morto**

4 pontos de vida são extraídos do *deck*, logo, *Deck HP: 16*

Opção 2: o ataque é direcionado ao ataque da outra carta e refletido na vida da mesma. Ou seja, ao invés de um ataque direto na vida da carta, são dois ataques se enfrentando, então a diferença desses pontos de ataque é defletida na vida da carta. Conseqüentemente, quando o monstro morre, a vida também é perdida no *deck*.

Exemplo de batalha:

4/3 >> 2/4 *Deck HP: 20*

4/3 x 2/2

4/3 << 2/2

4/3 x 2/0

4/3 x **morto** *Deck HP: 16*

**Desenvolvimento do
Nome e do Logo**

A escolha do nome

A busca por um nome bom sonoramente e visualmente foi extensa. Desde que comecei a testar os possíveis títulos, queria um nome que fosse curto, relativamente fácil de se pronunciar, impactante, simétrico visualmente e que já trouxesse as informações sobre o que o jogo se trata. Pesquisei vários jogos de velho oeste e seus títulos para evitar criar algo que já existisse.

Além disso, busquei em referências históricas, vocabulário de gírias dos Estados Unidos do século XIX, clássicos *Western* do cinema e televisão, músicas de Ennio Morricone e Johnny Cash, entre outras possíveis referências que me levaram aos seguintes títulos:

West Grit
Wild Bunch
Dirty West
West of Dirt
Wasted West
Wasted Gold
Gold Waste

Loadedguns
Far West
Westales
Gold Trail
Tomahawk
Goldust
West Sun
Sundust
Westborn
Westborne
Westraiders
Rawhide
Treacherous
Blazing Trails
Wild Roads
Wildrush
Hardihood
Westhunt
Longriders

Parte dos nomes faz referência ao cinema ou televisão *Western*, como *Loadedguns*, que foi retirado de uma citação de Clint Eastwood em *Três Homens em Conflito*; ou vieram de expressões e gírias utilizadas no próprio velho oeste americano do século XIX, como

a palavra *hardihood*, que significa corajoso, destemido, e *longriders*, que eram os cowboys que viajavam por longas distâncias no deserto em cima de seus cavalos. Porém, depois de muitas eliminações e testes, o nome que mais se encaixou no que eu estava procurando foi *Westborn*.

Após a escolha do nome, comecei o desenvolvimento do logo.

A criação do logó

Por não ter grande familiaridade com tipografia e criação de logó, e com o foco em ilustração e pintura, esta foi a etapa mais difícil. A escolha prévia de um nome que fosse breve, impactante e visualmente simétrico ajudou bastante na produção.

Com dificuldade na criação de uma tipografia completamente nova, segui em busca de várias tipografias que tivessem a estética *Western* ou a estética clássica que se assemelhasse à temática.



Figura 84: Testes de tipografia

As tipografias utilizadas para teste foram: *bonesoup*, *Go 2 Old Western*, *Gunfighter Academy*, *Nandaka Western*, *The Dead Saloon*, *vtk's desgaste*, *Wanted*, *Western Dead* e *Western Bang-Bang*.

A partir de todas essas tipografias, testei várias possibilidades, como as fontes em arco, em arco com o “B” de “Born” em maiúsculo, itálico em arco, a primeira e última letras em maiúsculo, todas as letras em maiúsculas com itálico e também em arco, e assim por diante. Eu estava à procura de uma opção que passasse o senti-

mento do jogo em si. Algo aventureiro, meio selvagem e também lúdico. Dentre todas as opções testadas, acabei chegando em 15 possíveis opções para o logo final:



Figura 85: Logos selecionados



Figura 86: Logos selecionados

Por fim, a opção escolhida para ser utilizada foi a fonte *The Dead Saloon* em arco e itálico, com o “W” aplicado em letra maiúscula:



Figura 87: Tipografia escolhida

Algumas alterações tiveram de ser feitas, como no kerning, na altura das outras letras em relação ao “W” e no preenchimento da fonte como um todo, pois ela vinha acompanhada de uma textura vazada nas letras.

Depois de escolher a fonte a ser utilizada, precisava transferir a identidade do jogo para o logo, por isso, quis transformar o logo em uma ilustração. Usei de várias referências como o próprio logo do *Hearthstone* para desenvolver

a melhor opção e encontrar a mais visualmente interessante:



Figura 88: Logo com fundo



Figura 89 - Logo com borda costurada



Figura 90 - Logo com costura



Figura 91 - Logo com borda

Durante a criação do logo, percebi que a “moldura” marrom, que simulava uma espécie de couro em que ele estava limitado, me in-

comodava. Como se ele parecesse um decalque, um adesivo ou um pedaço de algo, em vez de interagir mais com o que estava à sua volta e com o fundo.

Então, decidi retirar o fundo marrom e deixar somente o logo:



Figura 92 - Logo sem o fundo

Porém, após terminar o logo principal, ainda queria encaixá-lo em uma ilustração que ficasse ao seu redor e o deixasse mais “completo”. Mesmo porque, sendo o primeiro episódio do jogo, ainda teria um subtítulo para o primeiro capítulo da história.

Após analisar algumas referências e pedir o feedback de amigos, resolvi fazer uma moldura que fosse redonda, quase como uma janela para outro universo. Dentro dessa moldura,

eu poderia desenvolver as ilustrações para qual fosse a temática do episódio em questão. Poderia também mudar a cor e aspectos da moldura para qual fosse o tema.

Nesse primeiro caso, como a história estava relacionada à fortuna e riqueza, além de promover um clima de mistério e sobrenatural, optei por adicionar uma espécie de névoa fantasmagórica, deixar a moldura dourada e desenvolver uma ilustração representan-

do toda a fortuna do personagem – quase como o dragão Smaug, de *Senhor dos Anéis*, que vive dentro de uma caverna na montanha, deitado sobre todo seu tesouro. A ideia era que o espírito de John McDoe estivesse ainda ali, protegendo sua fortuna de qualquer um que tentasse chegar minimamente perto, tanto que sutilmente, ele aparece no fundo da ilustração.

Seguindo com o processo de criação, o desenvolvimento do nome para

o subtítulo foi relativamente simples. A frase “A fortuna de John McDoe” já estava em minha cabeça desde que criei o nome para o personagem e o trecho para o enredo. Eu só teria que testar as opções de fontes possíveis para usar no logo.

Estava em busca de uma fonte mais clássica, em handwriting, que transmitisse o tom sobrenatural e fantasmagórico da temática deste capítulo. Por isso, optei por adicionar uma cor azulada/esverdeada com um pouco de glow emanando da escrita.

Dezenas de opções foram testadas com a faixa e sem a faixa sobre o logo principal, e com pequenas alterações na fonte para adaptá-la à ilustração. Algumas chegaram à fase final de testes:



Figura 93 - Fonte “A Theme for Murder”

Figura 94 - Fonte “Antro Vectra Bolder”



Figura 95 - Fonte “Cosmetics Regular”

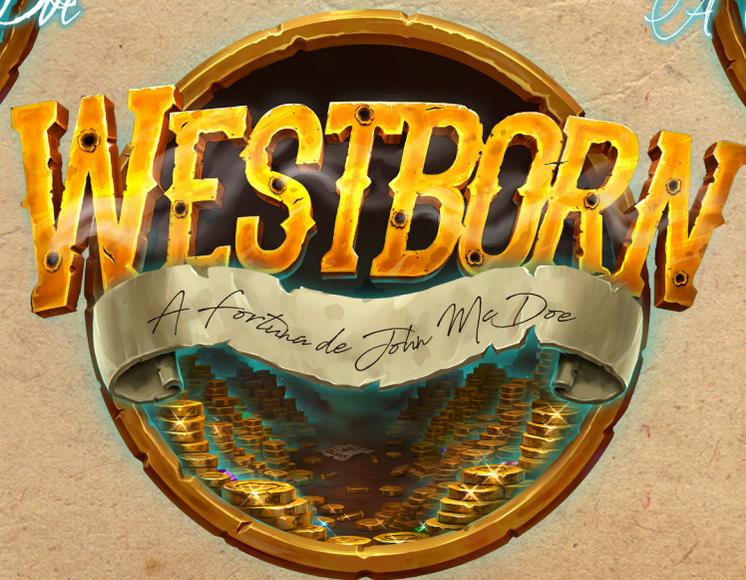




Figura 96 - Fonte "Red velvet demo regular"

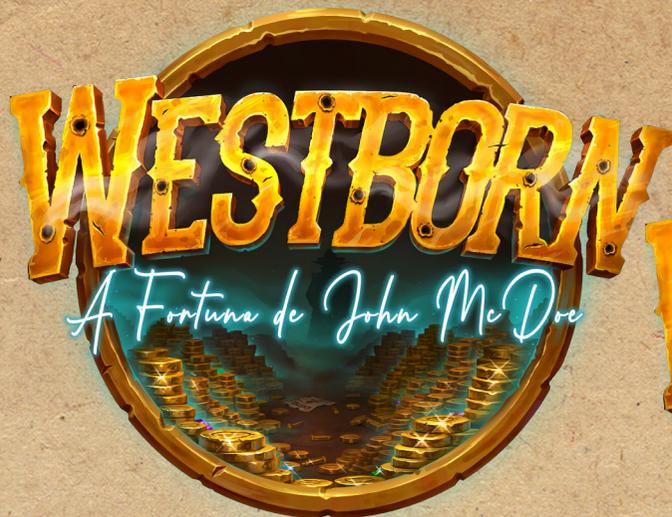


Figura 97 - Fonte "Mathanifo script"

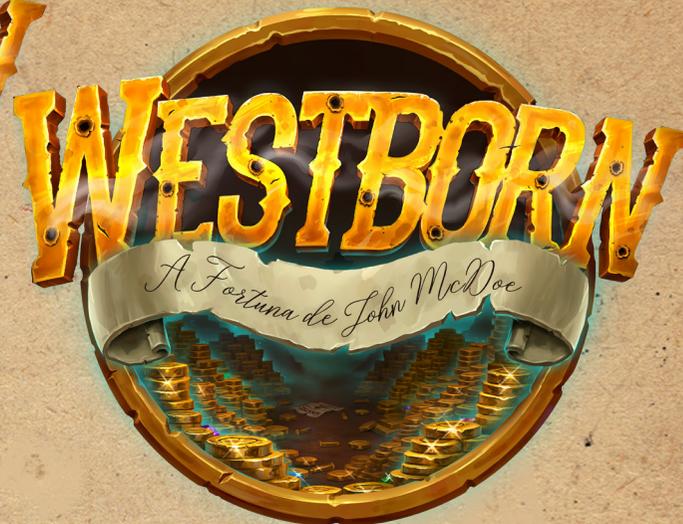


Figura 98 - Fonte "Rosabella SLDT Regular"

Outra opção de logo principal foi feita, utilizando a mesma fonte do logo original, mas de forma mais flat e menos tridimensional. Porém, não foi utilizada no final:



Figura 99 - Logo alternativo

Por fim, o logo escolhido foi o seguinte:



Figura 99 - Logo final

**Design
das Cartas**

Nesta etapa, foi preciso pensar como criar designs para as molduras das cartas de forma que fossem diferentes entre si de acordo com seus tipos (monstros, monstros especiais e

efeitos), e que passassem as informações de custo, ataque, vida, nome e descrição de forma clara e objetiva.

Inicialmente, as cartas foram desenvolvidas de forma padronizada,

sem considerar a temática do atual episódio do jogo. Foram usadas como referência cartas dos card games *Eternal*, *Hearthstone* e *Lightseeker*.



Figura 100 - Reference board

Carta de Monstro

A primeira carta a ser desenvolvida foi a de monstros e criaturas comuns. Eu já tinha a ideia formulada e a primeira opção que esbocei se

encaixou bem com o que eu imaginava. Nesse tipo de carta em específico, detalhei buracos de bala, para passar a ideia de que esta é uma carta que vai a

combate. Só precisava de alguns ajustes e criação de ícones para identificar custo, ataque e vida:



Figura 101 - Linear carta de monstros



Figura 102 - Shape de cinza



Figura 103 - Cores da carta

Carta de Efeito

Tive também que criar para as cartas de efeito, um design que se diferenciassse do modelo feito para monstros. Já que as cartas para monstros

tinham uma moldura mais redonda, optei por criar uma moldura quadrada para as cartas de efeito, evento, magia, etc. Fiz opções com o espaço para nome

e descrição sendo feitos de materiais diferentes. Acabei optando pelo design com o espaço para nome feito de papel, e o espaço para descrição feito de metal:

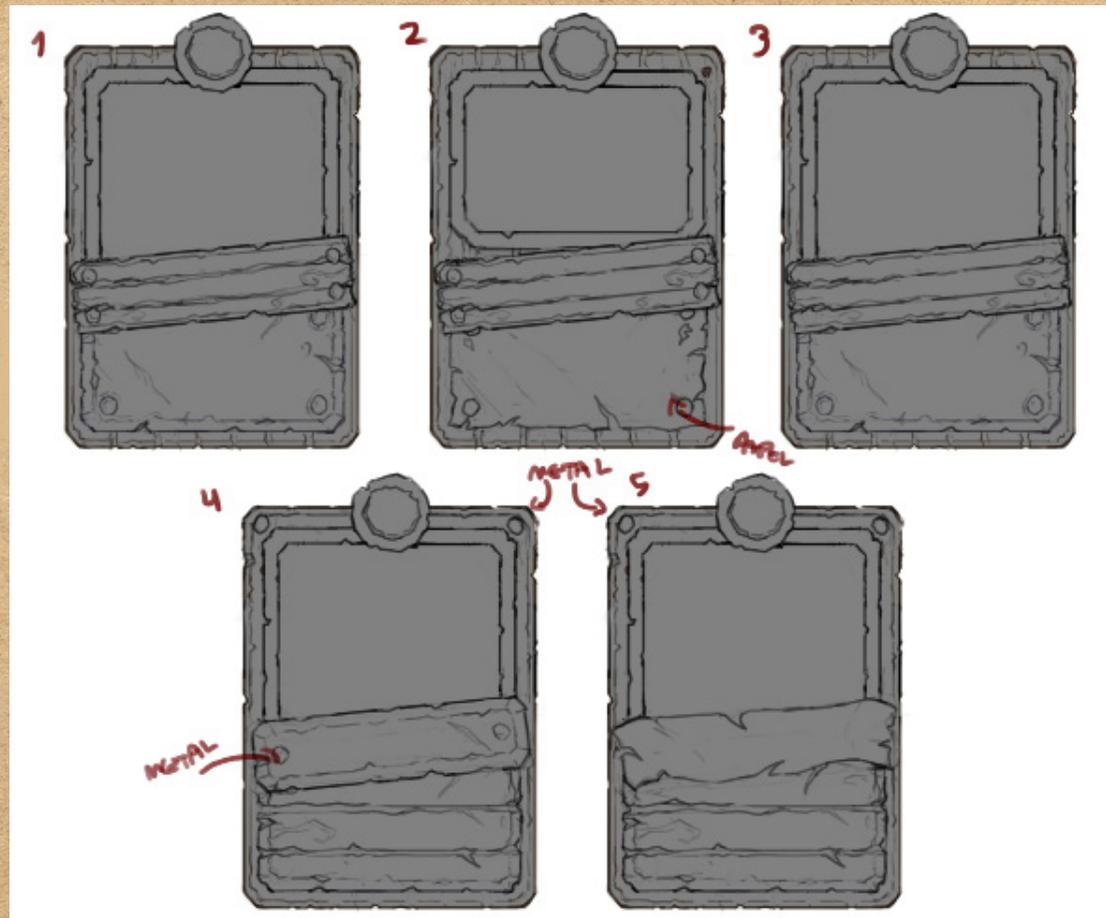


Figura 104 - Testes para carta de efeito



Figura 105 - Opção de madeira



Figura 106 - Opção de papel

Carta de Monstro Especial

Tendo desenvolvido o design da carta para monstros comuns, foi preciso desenvolver a versão a ser usada para os monstros especiais. Ela

seguiria aspectos já presentes na versão comum, porém, com uma moldura mais decorativa e cores mais chamativas. Optei então por utilizar de uma ferradura para

criar o espaço onde a ilustração será inserida, e também fazer a parte metálica com um aspecto mais brilhante:

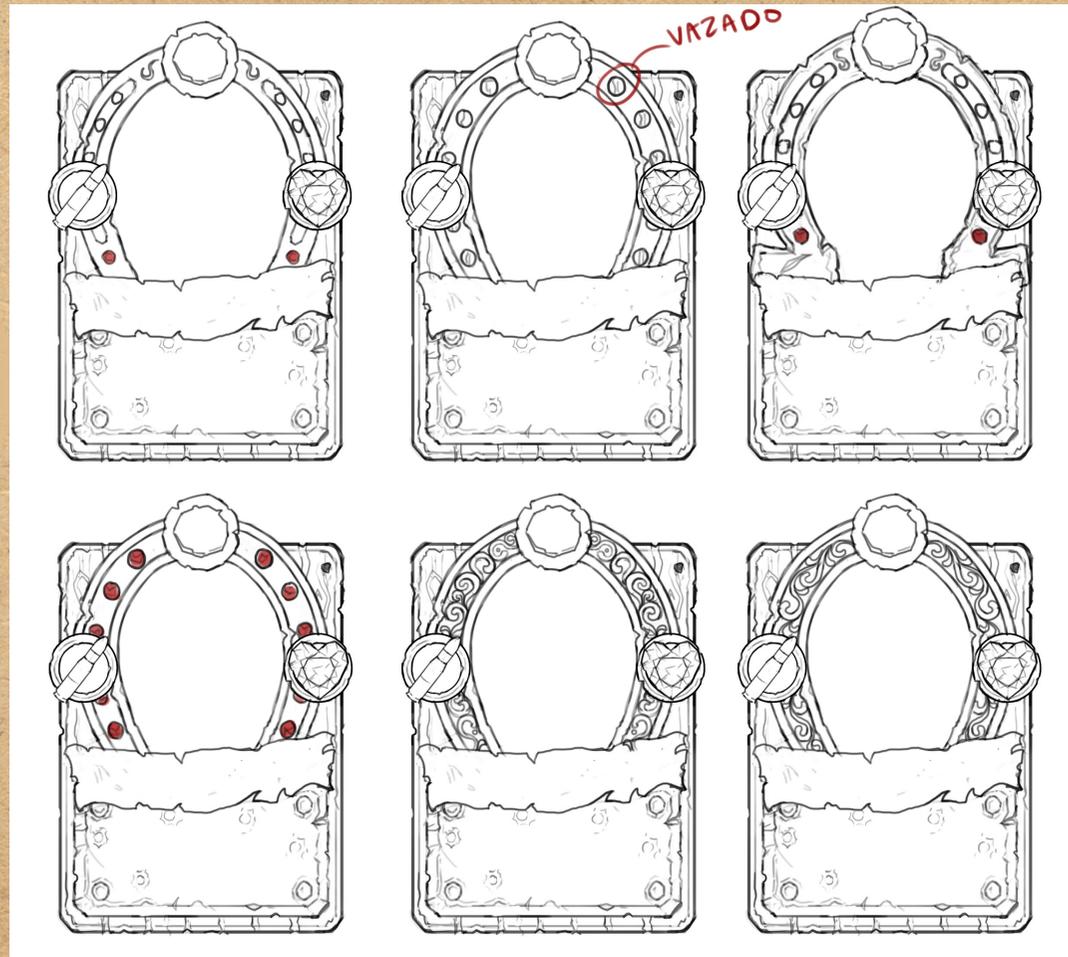


Figura 107 - Testes carta especial

Figura 108 - Teste de cor



Figura 109 - Teste de cor



Figura 110 - Opção escolhida

Ícones e outros acessórios das cartas

O desenvolvimento dos ícones também fluiu bem. A bala foi escolhida para identificar o ataque e o coração a ser usado para identificar os pontos

de vida seria uma pedra preciosa, no caso um rubi. O desenvolvimento da moeda para identificar o custo da carta passou por algumas versões:



Figura 111 - Opções de moeda



Figura 112 - Opções de moeda na carta



Figura 113 - Opções de moeda na carta

A opção escolhida foi a moeda em alto relevo, e a pontuação dos ícones de ataque e de vida seriam descritas com números em cima dos próprios ícones. Na parte inferior (a placa de metal), fica o espaço onde vai

o efeito da carta, descrição ou frase do personagem. E o nome da carta segue a curvatura da faixa. A fonte utilizada para todos os textos foi a *Go 2 Old Western Regular*, com borda na cor preta, em tamanhos e espessuras diferentes.

Estando prontas, as cartas se tornam templates pré-definidos, prontos para receberem a ilustração, e se alteram apenas em descrição, nome, pontuação e custo, conforme for necessário.



Figura 114 - Versão final da carta de monstros

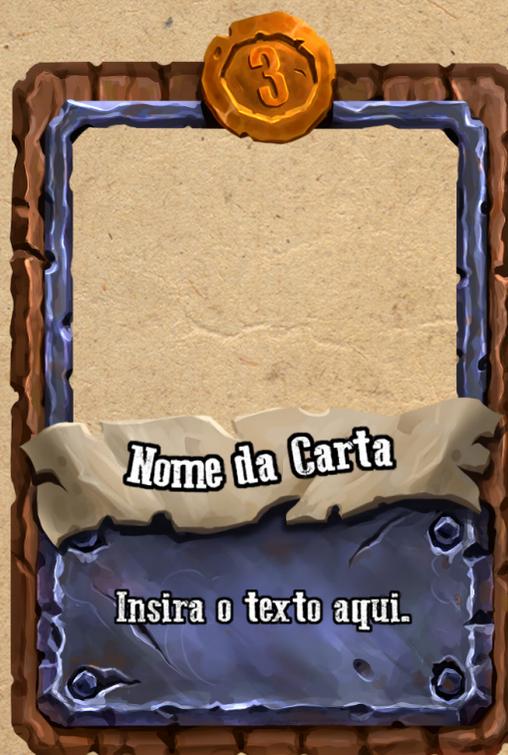


Figura 115- Versão final da carta de efeitos



Figura 116- Versão final da carta especial de monstros

Parte de trás

Por fim, a parte de trás da carta foi a última a ser feita. Queria apenas uma textura escura em marrom, para dar destaque ao logo que viria por cima, e bordas feitas de um metal gasto, assim como a moldura da

parte da frente. Fiz duas opções, uma com placas de madeira encaixadas nos cantos e outra mais clean e simples, apenas com o fundo texturizado e o logo. Acabei optando pela versão mais

simples. Por ser um jogo digital, a parte de trás da carta não necessariamente segue o formato da parte da frente. Justamente para que não se saiba qual carta o oponente tem na mão:



Figura 117 - Opções da parte de trás

**Desenvolvimento
das Ilustrações**

Neste tópico, trataremos da etapa mais importante do projeto, que são as ilustrações das cartas. Elas dão identidade e vida ao monstro, personagem ou efeito e ficam dentro

do template indicado na etapa anterior. Sendo esta a etapa em que dediquei mais tempo, é perceptível uma evolução de qualidade entre a primeira e última ilustrações desenvolvidas.

Neste tópico será demonstrado o processo de desenvolvimento de cada ilustração, bem como a ideia, concepção, passo-a-passo, ilustração-final e sua aplicação na carta.

John McDoe

A ideia do personagem surgiu logo antes da criação do enredo para este capítulo. Queria criar uma carta com o espírito de um fora-da-lei mítico, só não havia decidido ainda que ele seria o vilão principal. John McDoe tem características de um goblin clássico de RPG, com algumas alterações como porte e postura, podendo ser caracterizado até como um hobgoblin, uma espécie de goblin mais forte, alto e inteligente.

Porém, ao criá-lo, não pensei numa raça específica, mas gostando bastante de goblins e afins, busquei inspiração nessas características que gostaria de atribuir ao personagem.



Figura 118 - Goblin



Figura 119 - Hobgoblin

Figura 120 - Explorações do personagem



Seu nome na verdade veio justamente da ideia de não saber que nome dar a ele. *John Doe* em inglês, é o mesmo que “fulano” em português, para dar nome a alguém que é de identidade indefinida. Em todos os enredos que escrevi para teste, na falta de um nome coloquei “John Doe” provisoriamente. Ao final, gostei tanto do nome, que apenas adicionei um “Mc” para complementar, e resolvi deixar como John McDoe.

Não tive um intuito de desenvolver uma história para cada carta ou personagem que eu criasse. Não era esse o objetivo. Porém, para este personagem conferi atenção especial, por ser o vilão principal do episódio.

Na história, John McDoe é um mítico fora-da-lei que teve esse nome atribuído a ele por ninguém saber qual era o seu verdadeiro nome. Foi o um dos pistoleiros mais perigosos do Oeste, que, com

seus crimes e roubos lendários, acumulou uma fortuna inigualável. Logo a morte foi ao seu encontro, sem que soubessem a verdadeira causa ou se haveria um assassino envolvido. O que se sabe é que toda a sua fortuna está escondida em algum lugar e que John levou esse segredo para o túmulo. Ao adentrar na história do jogo, o jogador descobre que lendas contam que a alma de John McDoe ainda vive e protege todo o seu tesouro de qualquer um que ousar se aproximar.

A produção desta ilustração se iniciou de uma forma que costumo utilizar em outras ilustrações minhas, que é a exploração do personagem e seus acessórios. Começo com um *board* onde faço *sketches*, visões diferentes do personagem, seu rosto, perfil, corpo inteiro, alguns acessórios importantes. Sem muito compromisso, mas na verdade de forma a começar abordar suas características principais.

Não é um processo que uso sempre, pois geralmente começo o desenvolvimento do personagem já enquanto estou rascunhando as composições para a ilustração. Porém, no caso de John, escolhi por esse método, por ser um personagem de grande importância comparado aos demais.

Após a concepção básica do personagem, fiz mais testes de roupas para ele. Queria fazê-lo com um casaco longo e esvoaçante que o deixasse mais robusto, imponente e ameaçador. Usei de referência para outras opções algumas roupas do Clint Eastwood, como as versões com *poncho*.

Também fiz algumas anotações ao lado do que eu poderia mudar ou adicionar, algo que faço com frequência em ilustrações minhas.

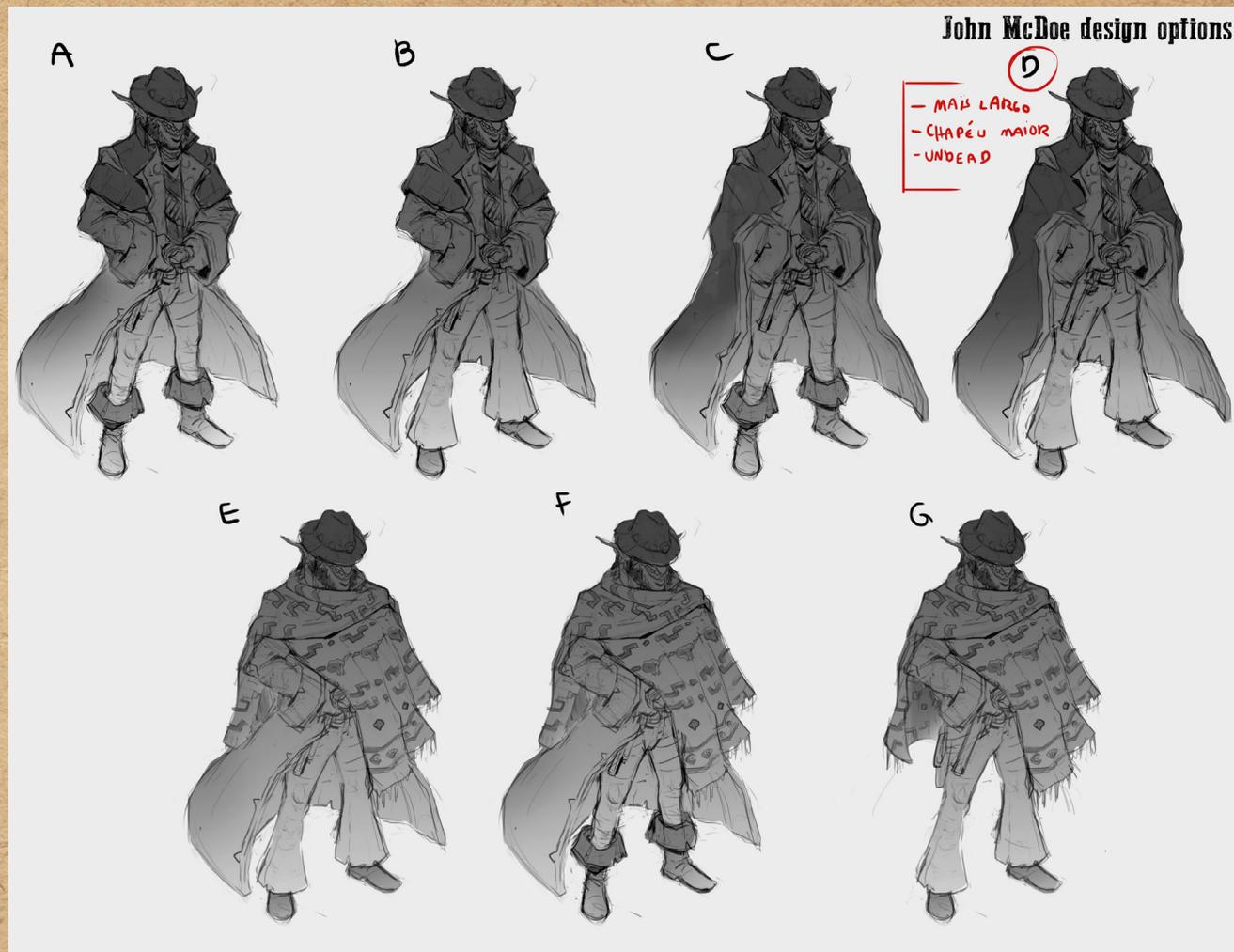


Figura 121 - Testes de roupas

Esta é uma das etapas que tomo mais tempo para desenvolver. As *thumbnails*, sendo chamadas assim justamente por serem testes em tamanho pequeno (*thumbnail*, em português, “unha do dedão”) de composição, valores da ilustração, iluminação e outros aspectos a serem abordados e explorados antes mesmo de ir para a ilustração final. Nesta fase, testo a posição da “câmera”, pose do personagem, efeitos de iluminação que pretendo criar, o *mood* ou clima da cena, composição, *flow* da pintura e assim por diante.

Não me preocupo muito com possíveis erros de anatomia, perspectiva ou outros fatores muito mais específicos, pois os corrijo realmente na fase de *lineart*, aqui dou atenção a fatores macro. As *thumbnails* são como o mapa da ilustração que vou desenvolver. Outra preocupação é manter os pontos principais da ilustração dentro da moldura em que ela será aplicada, para isso, criando um *shape* com o formato da moldura da carta que vou aplicar, e sobrepondo no *canvas* (tela) para que os “limites” sejam visíveis.

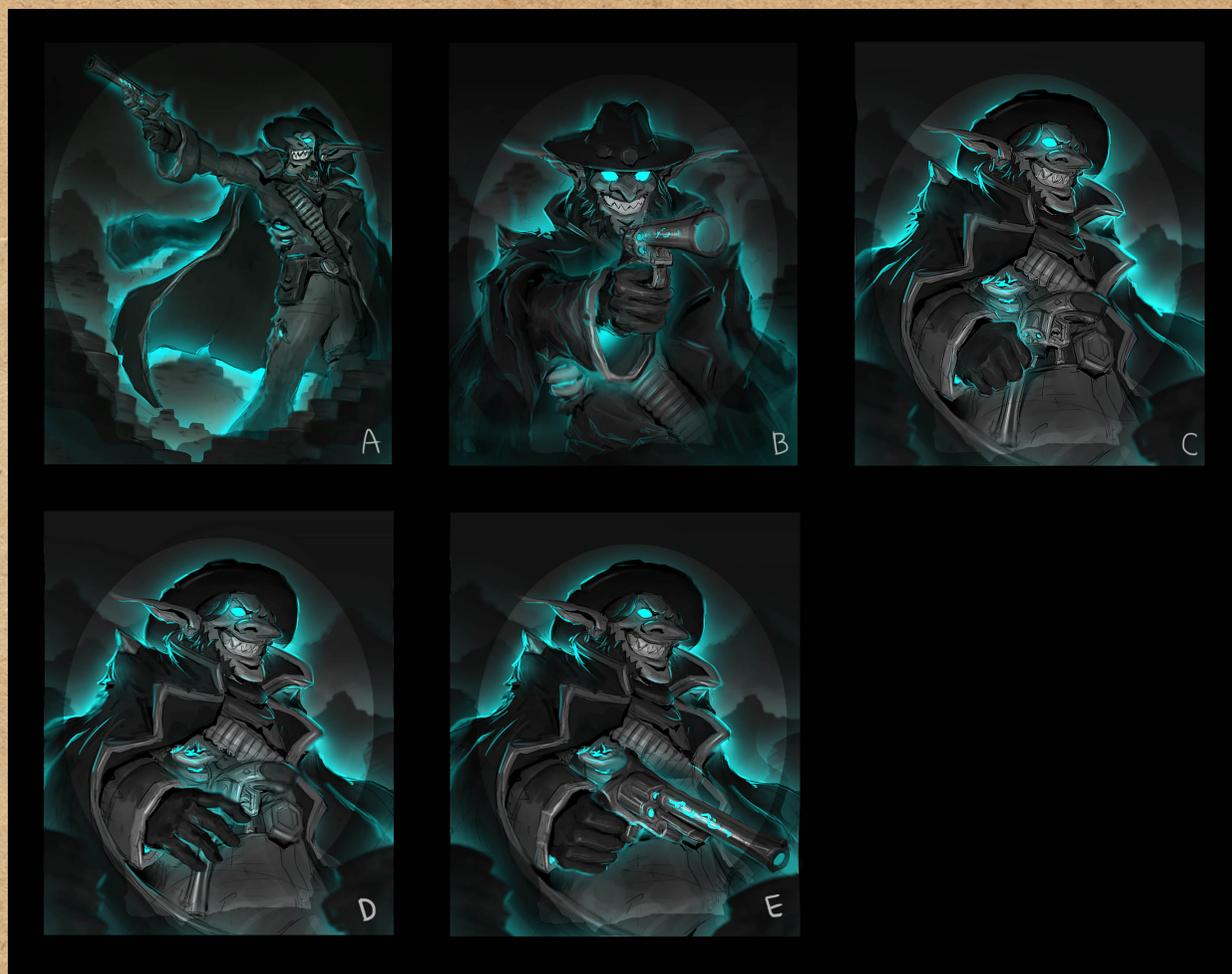


Figura 122 - Thumbnails

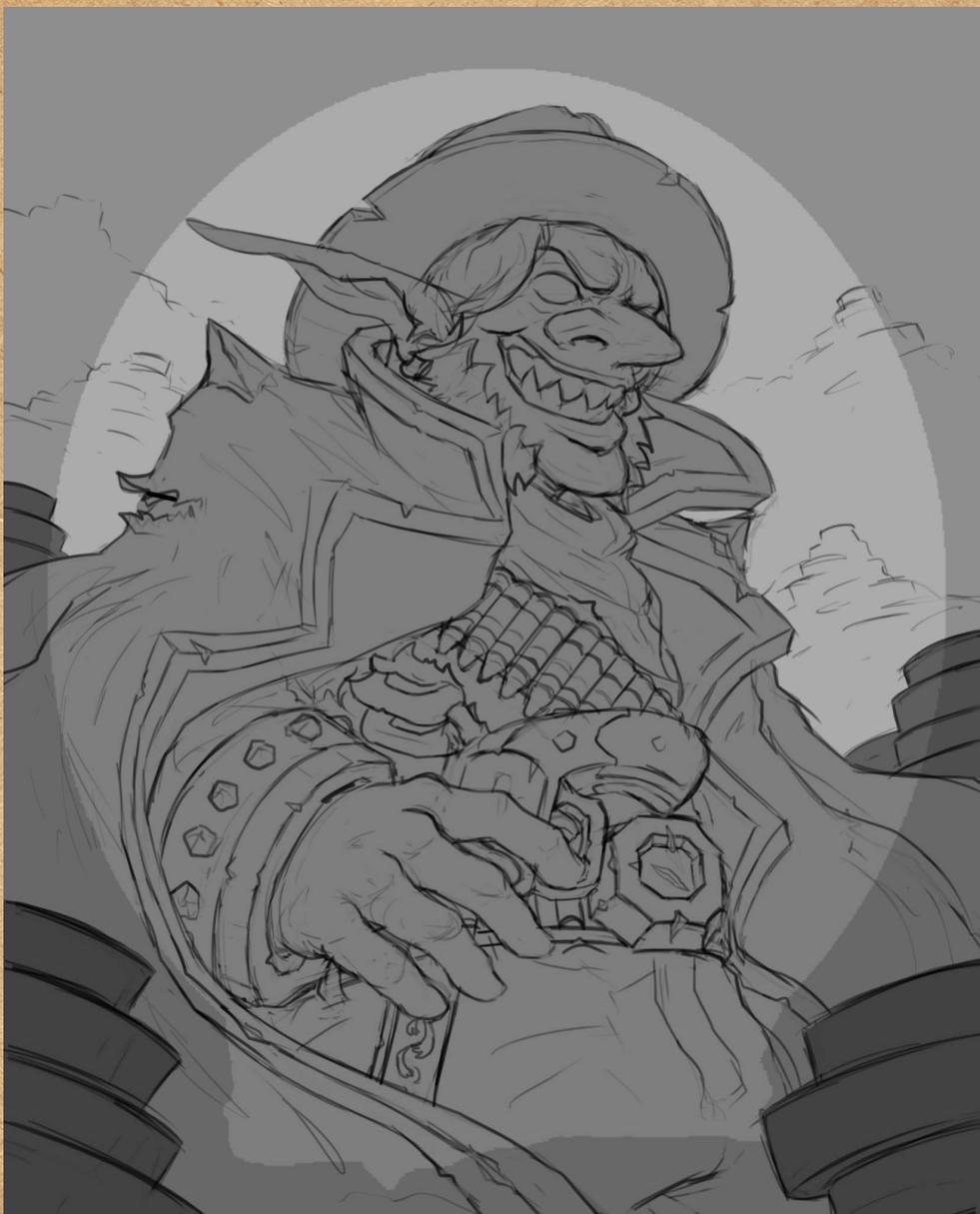


Figura 123 - Lineart

Agora, na etapa *lineart*, desenho as linhas mais detalhadamente, corrigindo alguns problemas de anatomia, perspectiva e adicionando detalhes. Ao final dessa etapa, separei os planos de mais destaque da ilustração em *shapes* de cinza, pois depois irei trabalhar em cada um deles.

Eventualmente, fatores são alterados conforme vou pintando o desenho, como o tamanho da cabeça, da mão e outros, mas tento deixar o mais definido possível nesta etapa.

A próxima fase da ilustração é a blocagem de cores. Nesta fase, quando eu já tenho algumas ideias de que cores pretendo usar, começo a separar cada item com uma cor média, nem muito saturada, nem muito iluminada. Como se o objeto estivesse sendo atingido com uma luz o suficiente para aparecer, mas não para ser completamente iluminado e fortemente influenciado por esta mesma luz, pois, posteriormente, irei trabalhar separadamente as sombras e a iluminação da pintura.

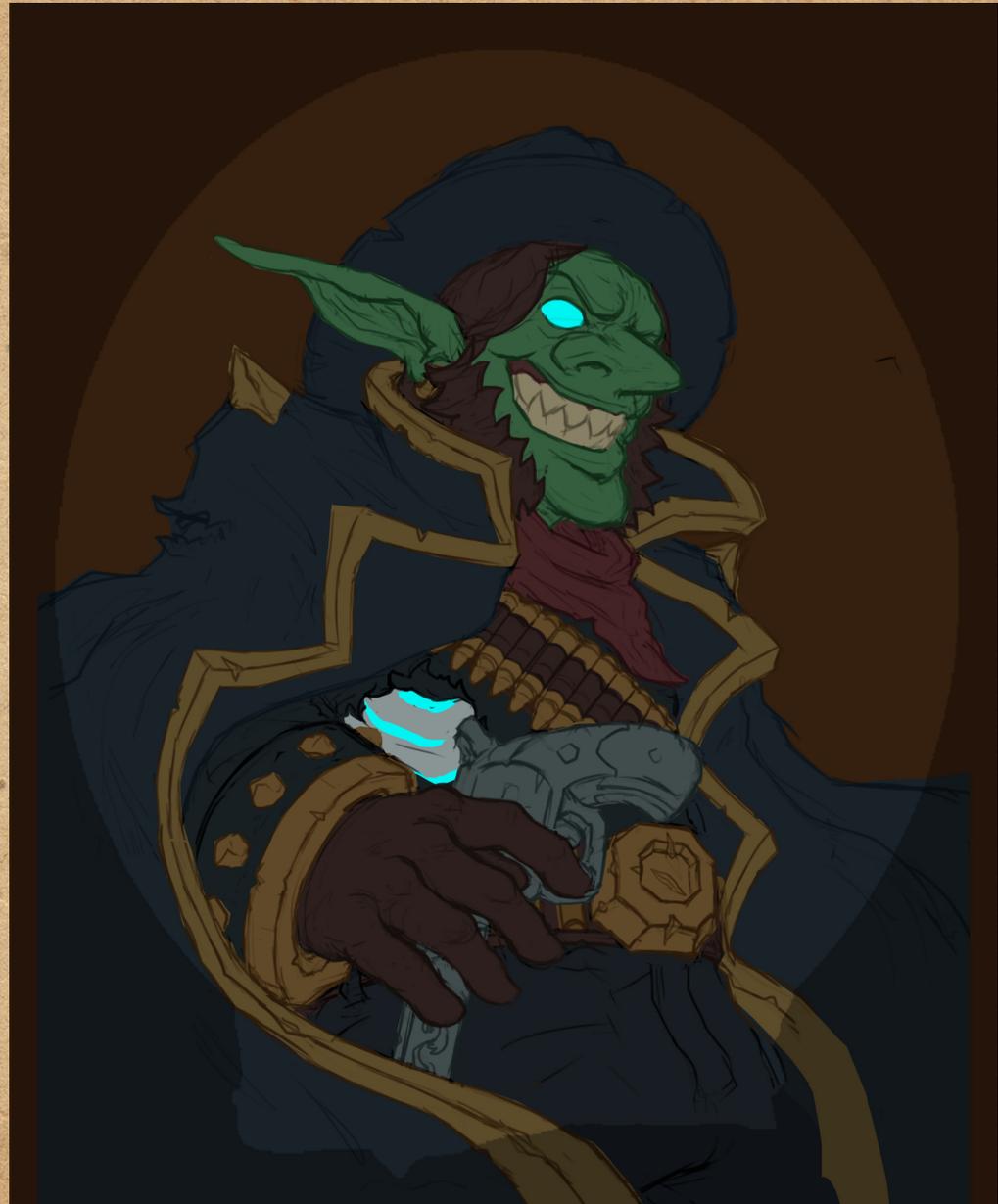


Figura 123 - Blocagem de cores

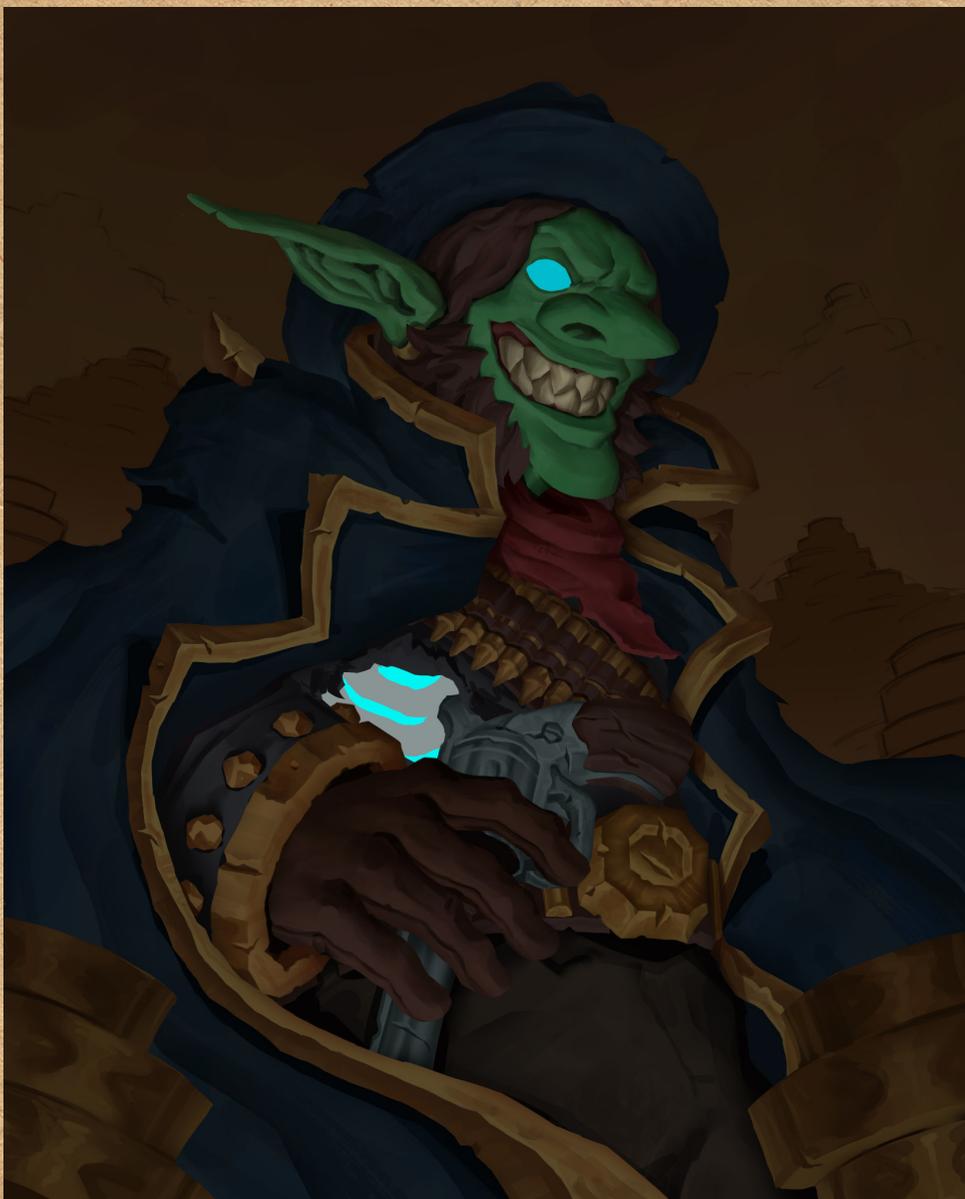


Figura 124 - Sombras

Na etapa seguinte, começo a trabalhar as sombras da pintura. Essa técnica eu aprendi vendo ilustradores como Mike Azevedo e César Rosolino, já citados anteriormente.

Desta forma, começo a definir aos poucos os valores da pintura, a direção da luz, algumas luzes refletidas, as *edges* ou arestas de cada forma, a textura de cada material e assim por diante.

Agora, próximo à reta final, adiciono a iluminação básica da pintura. Ainda não estou trabalhando em detalhes aqui, apenas adicionando mais intensidade à iluminação pré-estabelecida na etapa anterior e definindo melhor as formas.

Começo a estabelecer também um pouco das luzes artificiais ou secundárias, como o *glow* azul do personagem.

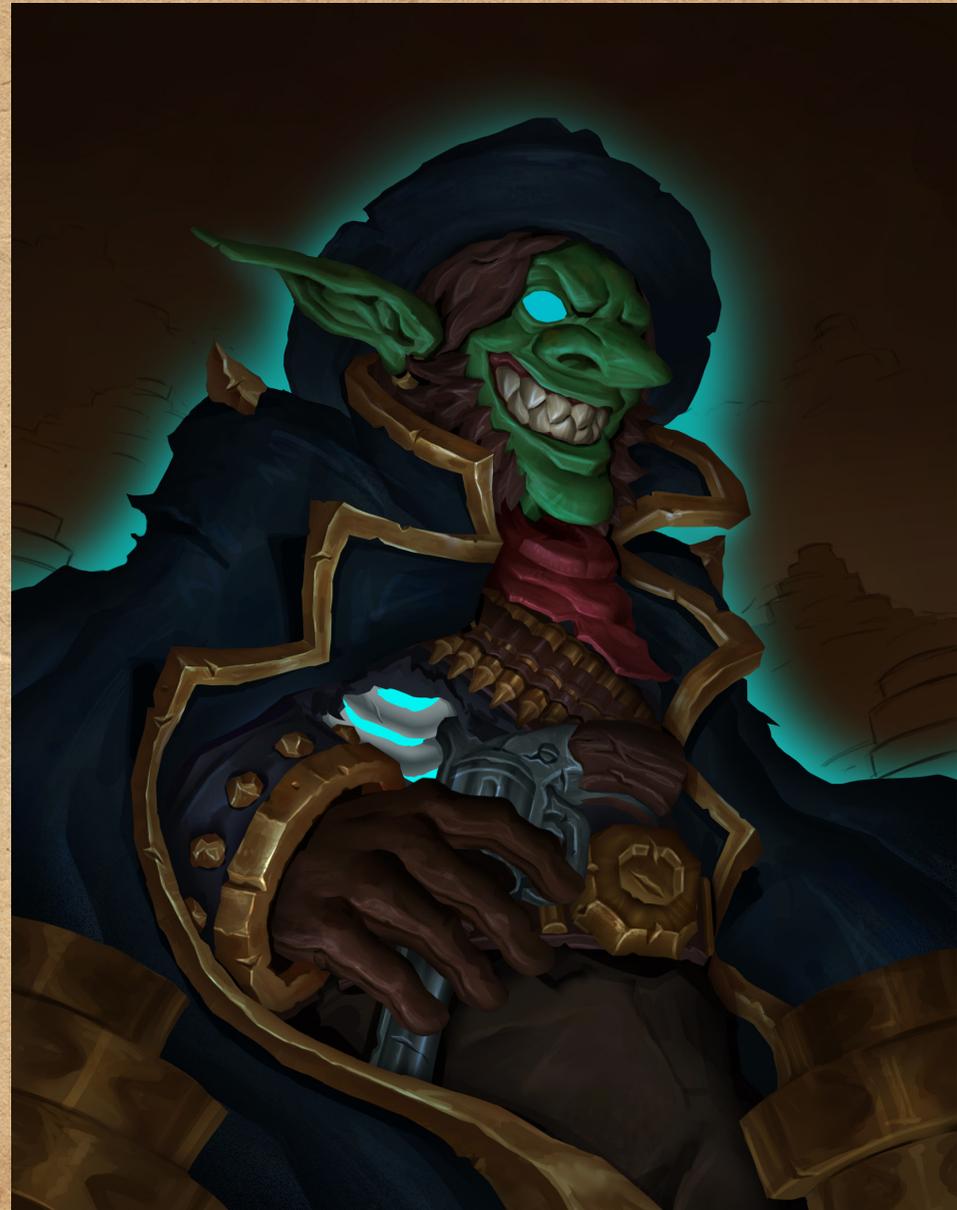


Figura 125 - Iluminação básica

Figura 126 - Imagem final



Por fim, trabalho no refinamento da ilustração. Produzindo mais efeitos, fazendo correções de cores, valores, contrastes e *brightness*, refinando a iluminação secundária, adicionando *fogs* ou névoas para separar melhor os planos da pintura para chegar ao resultado final. Até o passo anterior, o intuito era que o personagem tivesse características de um zumbi, por isso as costelas aparentes.

Na reta final, essa ideia foi abandonada pois era sutil demais para ser percebido e entendido e atraía demais a atenção do olhar para aquele foco luminoso, tirando a atenção do rosto.

Chegamos à ilustração aplicada no template da carta. Ele foi feito para ser a carta mais rara desse episódio do jogo:



Figura 127 - Ilustração aplicada na carta

Surpresa Venenosa

A ideia para esta ilustração também surgiu de uma referência cinematográfica. Sendo muito fã de *Toy Story* e querendo criar alguma carta que fizesse referência ao cowboy Woody, utilizei de uma das famosas frases dele “*tem uma cobra na minha bota!*”, para desenvolver a ideia desta carta. Sendo uma carta de efeito, ou carta especial, quis dar destaque para a cobra e a bota, e utilizar de um fundo mais abstrato ou apenas temático, sem muita interação, ou nenhuma interação real com os objetos da frente.

O processo foi basicamente o mesmo da carta anterior, com apenas algumas diferenças no meio do caminho. Na fase de *thumbnails* explorei as diferentes interações da cobra com a bota e também os possíveis backgrounds para a ilustração. Neste caso, desenvolvi o design da cobra e da bota diretamente nas *thumbnails*.

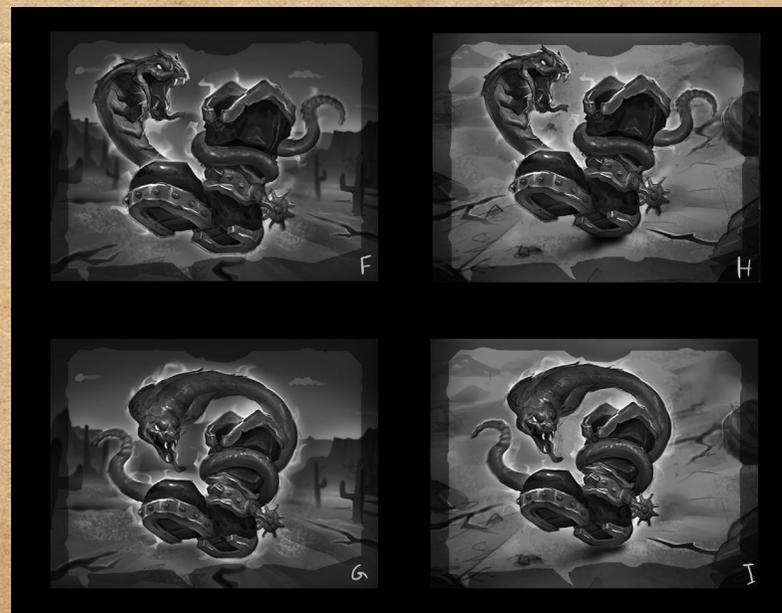


Figura 128 - Thumbnails

Após desenvolver as *thumbnails* até a letra E e pedir feedback de amigos, fiz outras versões com um fundo de deserto mais neutro e

menos poluído como as versões com a cidade ao fundo.

Depois de um processo de eliminação, fiquei entre duas opções de in-

teração entra a cobra e a bota, e acabei optando pela versão B.



Figura 129 - Thumbnails selecionados

Então, passei para uma etapa que não abordei na carta anterior, os *color sketches*. Quando não tenho

muitas ideias de quais cores irei utilizar, testo algumas diretamente na *thumbnail* escolhida para ter uma melhor visibili-

dade das opções e mapear as quais irei usar nas etapas seguintes de produção. Acabei por optar pela versão D.



Figura 130 - Color sketches

Como na produção anterior, é chegada a etapa de *lineart*. Fiz as linhas, detalhei melhor cada aspecto da ilustração e também algumas alterações foram feitas, como no formato da bota, para se assemelhar a uma bota de cowboy.



Figura 131 - Lineart



Fiz a blocagem de cores e comecei a trabalhar nas sombras básicas e direção de luz como também expliquei no processo anterior. Neste ponto, mudei um pouco o formato da cauda da cobra e adicionei mais curvas.

Figura 132 - Cores e sombras

Conforme trabalhava na ilustração, percebi que era melhor abandonar o fundo de deserto e estabelecer algo mais abstrato, para dar mais foco ao ponto principal do desenho, a interação entre a cobra e a bota.

Mudei a forma que estava fazendo as escamas da cobra, comecei a definir a iluminação da pintura e trabalhei mais no fundo, adicionando alguns raios para dar uma sensação maior de impacto e perigo.



Figura 133 - Iluminação básica

Por fim, trabalhei no refinamento de detalhes como as escamas, alguns danos ao metal da bota, as luzes refletidas, luzes secundárias, o já mencionado *fog* para separar os planos, efeitos de movimento na cauda, saliva nas presas da cobra e assim por diante.



artstation.com/firmino17

Figura 134 - Ilustração final

Ilustração final aplicada no template da carta de efeito:



Figura 135 - Ilustração aplicada na carta

Feiticeira Bao Xiu

Apesar de o projeto não ter o intuito de ser acuradamente histórico, gosto de buscar fontes para contextualizar ideias. Durante o final do século XIX, houve uma grande imigração de chineses para os Estados Unidos. Baseado na presença dos chineses na cultura do Velho Oeste, quis criar uma personagem chinesa que fosse forte, poderosa e, ao mesmo tempo, graciosa. Ou seja, mesmo em meio a cowboys, pistoleiros e desertos áridos, fosse uma figura que se destacasse por ser mágica, exótica e elegante. Para isso, me inspirei nos seres já conhecidos do gênero de fantasia, os elfos. Criando uma espécie de elfa que também tivesse aspectos chineses como cabelo, roupas, joias e feições.

Quanto ao nome da personagem, ao criar nomes em

geral, principalmente em outros idiomas, gosto de dar um significado. *Bao* significa joia, tesouro ou precioso; e *Xiu* significa elegante, belo ou estonteante, o que se encaixa muito bem com as características que desejei atribuir a personagem.

Depois de estabelecer mentalmente suas características, comecei a fase de *thumbnails*. Já tinha em mente que combinaria poderes de magia e poses que lembrassem o Kung fu ou o Tai Chi. Nos primeiros sketches, tive a ideia de colocar uma típica cidade de Velho Oeste ao fundo, com portas de *saloon*, pôster de procurado na parede, etc. Porém, posteriormente, tentei adicionar uma carroça ao fundo.



Figura 136 - Thumbnails

Tendo preferido a opção C, fiz mais uma versão diferenciando o formato da magia. Em seguida, passei a trabalhar na *lineart* definindo mais o design dela.



Figura 137 - Lineart



Figura 138 - Cores básicas e sombras

Neste caso, assim como na primeira ilustração, já sabia como trabalhar as cores. Queria que ela estivesse contraposta a um ambiente quente e que, na frente do corpo dela, tivesse uma iluminação mais fria, para causar um contraste interessante na imagem. Então, desde a construção das sombras já comecei a pensar dessa maneira.

Nesta etapa, como já explicado, começo a trabalhar na iluminação básica e definição de mais algumas formas e *edges*.



Figura 139 - Iluminação básica



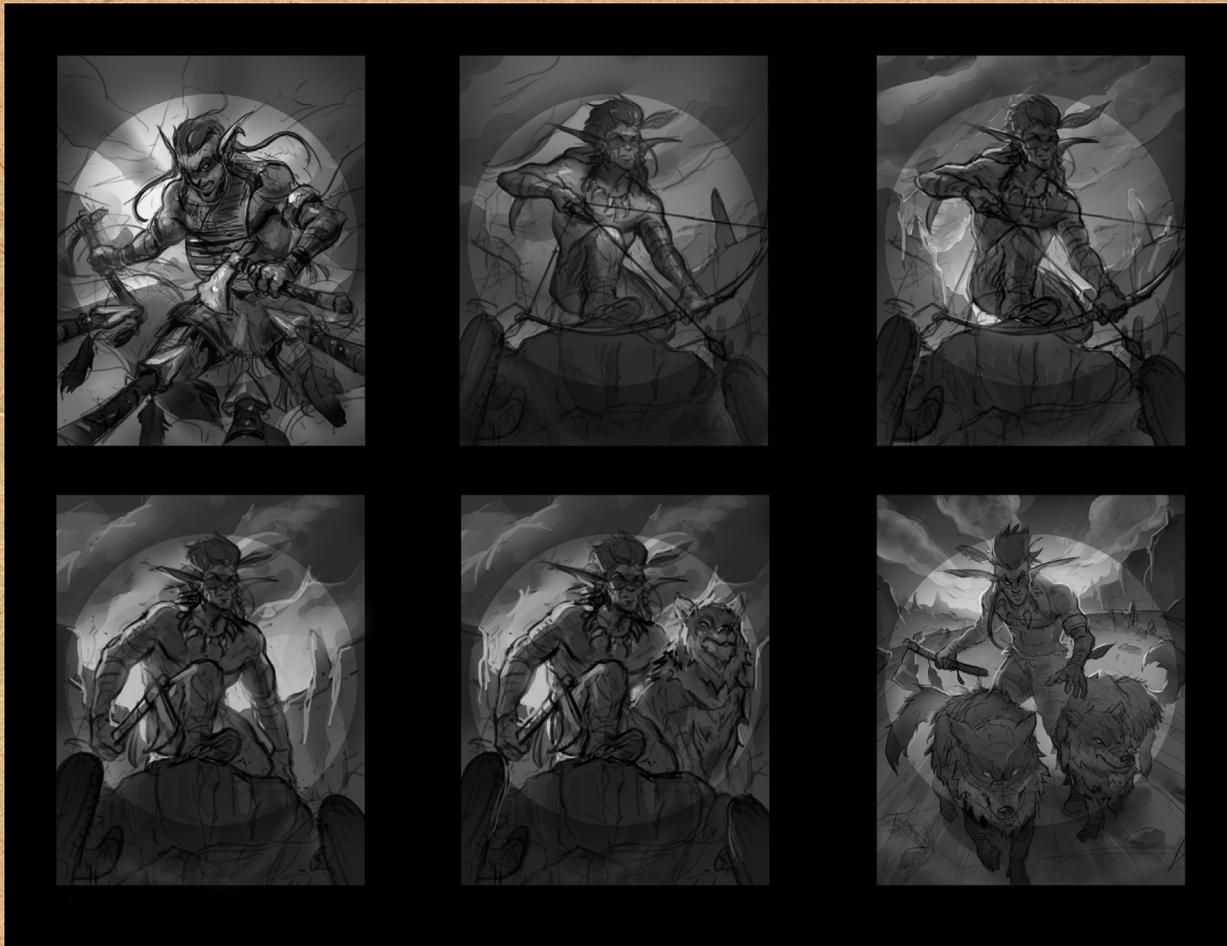
Por fim, continuo a definir melhor a iluminação, corrigir algumas *shapes*, defino as luzes secundárias e *rim light* (luz de recorte), adiciono poeira e *fog* para separar os planos e destacar mais os objetos de foco, adiciono também a magia nas mãos dela e refino até chegar ao resultado final.

A ilustração aplicada ao template da carta:



Figura 140 - Ilustração aplicada na carta

Ilustração não finalizada



Muito tempo antes de iniciar a ilustração do John McDoe, que dentre as que finalizei foi a primeira, comecei a fazer uma ilustração que não chegou a ser desenvolvida totalmente. A ideia era de uma espécie de elfo selvagem ou *dark elf*, com características de um nativo americano. Ele viveria no deserto e andaria junto com lobos que obedeceriam a suas ordens.

Desenvolvi as *thumbnails* para a ilustração e também os *color sketches*. Porém, ao voltar de uma pausa sem mexer nas ilustrações, decidi deixar a ideia de lado e passei a desenvolver novas ideias.

Figura 141 - Thumbnails

Color sketches explorando *moods* diferentes:



Figura 142 - Color sketches

**Tipografías
Utilizadas**

Logo principal

THE DEAD SALOON

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Subtítulo do logo

A Theme for Murder

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Cartas

Go 2 Old Western

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789

Títulos do Relatório

Wester Bang Bang

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz01234567890

Texto corrido do relatório

PT Serif

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789

**Considerações Finais
e Agradecimentos**

Todo este trabalho é apenas o início de um universo muito maior a ser desenvolvido. Quando tive a ideia de criá-lo, sabia que gostaria de fazer algo que pudesse continuar muito além de um projeto de conclusão de curso. Ou seja, que me desse a possibilidade de continuar produzindo e adicionar elementos para fazer esse universo crescer, mesmo que eu demore pra fazê-lo. Creio que muitas pessoas quando começam a vislumbrar um projeto grande à frente, querem abraçar o mundo, criar de tudo, fazer de tudo e eu, definitivamente, sou uma dessas pessoas. Antes de iniciar este projeto, tinha em mente uma quantidade muito maior de ilustrações e de ideias a serem produzidas. A lista de ideias que criei para anotar cada possível carta é aspecto que viesse em minha mente, poderia ser combustível para vários meses de desenvolvimento.

Enfrentei muitas dificuldades durante o percurso, tanto em relação ao projeto, quanto pessoais. Tive de aprender muita coisa da qual não era familiarizado e colocar ainda mais à prova coisas que eu antes julgava ser. Tive de ter uma postura muito mais

profissional do que antes eu acreditava ter, e isso me fez ver o quanto eu ainda precisava e preciso melhorar, estudar e praticar em diversos aspectos. E mesmo não conseguindo abraçar todo esse mundo de uma só vez neste projeto, sinto que o pouco que consegui abraçar, foi um ótimo começo.

Este projeto também foi uma reunião de cada aspecto que aprendi não só durante todo o meu tempo de faculdade, mas também durante toda uma vida envolvida em arte, criatividade e fantasia. Desde muito pequeno, desenhava e copiava quadrinhos do *Spider-Man*, *Superman* e *Turma da Mônica*. Cresci mais um pouco e passei a copiar revistas de anatomia, animais e dinossauros que meus pais compravam. Em minha adolescência, como muitos outros, quis desenhar mangá e fui a fundo nisso. Até entrar na faculdade e descobrir o mundo dos quadrinhos autorais. Então, passado um tempo, descobri o que era o *Concept Art*, e passei a conhecer cada vez mais artistas diferentes. Fiz o curso de pintura de uma das minhas maiores inspirações, Mike Azevedo, e posso dizer que foi um divisor de águas em minha vida. Trabalhei como ilustrador em uma

estamparia de camisetas, até viajar para intercâmbio com a cara e a coragem para os Estados Unidos, onde foquei totalmente em ilustração e pintura. Por fim, conheci mais tantos novos artistas e também o universo da ilustração pelo qual me apaixonei e hoje tenho como objetivo profissional.

Cada coisa que passei em minha vida e no meu percurso profissional e pessoal, cada dificuldade, cada vitória, cada pessoa que conheci, cada artista com os quais pude aprender tanto, me ajudaram a definir quem eu sou, o que quero fazer e por que tenho paixão no que faço. Só tenho a agradecer a todos que me acompanharam nessa jornada que (às vezes, mesmo sem saber) ajudaram a construir este trabalho e também quem sou hoje.

Agradeço a UNESP por ter proporcionado um espaço de aprendizado e *networking* incrível, a cada um dos artistas que conheci, que conversei e que me ensinou tanta coisa, sem nem ter conhecimento sobre mim. Agradeço a todos os meus amigos da “Rep Mó Legal”, que ainda vive em espírito, e também a todos os outros amigos que me acompanharam nessa jornada,

não só no desenvolvimento deste projeto, com suas ótimas críticas e feedbacks, mas também pela parceria e amizade que não têm preço.

Agradeço especialmente a Deus, a minha família, que sempre acreditou em mim e me incentivou a seguir meus sonhos desde que me entendo por gente. Ao meu pai, minha mãe, minha irmã, minhas outras duas mães que me criaram desde pequeno, a Caxica e minha avó Ivete, e também agradeço a todos meus familiares que me ajudaram a chegar aonde estou. Agradeço a minha gata Bulma, pelos miados e pela companhia, na maior parte do tempo dormindo e fazendo absolutamente nada, mas já sendo muito pra mim. E agradeço também a minha namorada Sofia, por todo o carinho e amor.

Também, agradeço a todos os professores que fizeram parte disso tudo. Agradeço muito ao Professor Doutor Dorival Campos Rossi, por me aceitar como seu

orientando; à Professora Doutora Cássia Carrara, que se disponibilizou a participar da banca mesmo não podendo comparecer; ao Professor Rodrigo Moon, pela participação em minha banca; e ao artista Marco Alvares, que, além de ter aceitado o meu convite, é uma das grandes inspirações para mim, sendo uma das primeiras pessoas a conversar comigo e me ajudar a entender sobre o curso e a profissão assim que entrei na UNESP, me ajudando, posteriormente, várias outras vezes com tantas questões e dúvidas que tive.

Por fim, citando o grande Isaac Newton: *“Se eu vi mais longe, foi por estar sobre ombros de gigantes”*, e por causa de todos esses gigantes que conheci em minha vida, pude olhar cada vez mais longe para onde desejo seguir.



Figura 143 - Auto-retrato como personagem de Hearthstone

Referências
Bibliográficas

JACINTHO, B.P. **O que é o trading card game?** Disponível em: <<https://estruturaludens.wordpress.com/2013/07/03/o-que-e-o-trading-card-game/>> Acesso em: 8 de novembro de 2018

CAROLINA, E. **Jogos de Carta Online.** Observatório de Tendências Digitais da PUC. Disponível em: <<https://medium.com/tend%C3%A2ncias-digitais/a-ascens%C3%A3o-dos-jogos-de-carta-online-44ff6be85c36>> Acesso em: 8 de novembro de 2018

CHALK, T. **20 Years Of Magic: The Gathering, A Game That Changed The World.** Disponível em: <<https://sabotage-times.com/life/20-years-of-magic-the-gathering-a-game-that-changed-the-world>> Acesso em: 9 de novembro de 2018

DIEGGES, K. LAUGEL, D (edição). **Magic, The Gathering: Manual de Regras Básico.** Disponível em: <https://media.wizards.com/images/magic/resources/rules/PT_MTGM14_Rulebook_Web.pdf> Acesso em: 10 de novembro de 2018

LEDFORD, J. **10 best trading card.** Disponível em: <<http://arcadesushi.com/best-trading-card-games/>> Acesso em: 11 de novembro de 2018

WINKLER, M. **So You Want to Be a Game Artist?** Disponível em: <<https://design.tutsplus.com/articles/so-you-want-to-be-a-game-artist--cms-24719>> Acesso em: 11 de novembro de 2018

WALTER, D. **Weird westerns that cross the genre border.** Disponível em <<https://www.theguardian.com/books/books-blog/2015/jul/10/weird-westerns-genre-border-fantasy>> Acesso em: 11 de novembro de 2018

Lista de figuras

- 1 - <https://boardgamegeek.com/image/1135434/base-ball-card-game>
- 2 - http://media.wizards.com/images/magic/daily/mm/mm257_garfield.jpg
- 3 - <https://ludopedia.com.br/uploads/01/260/xk7fbi.png>
- 4- https://images-cdn.fantasyflightgames.com/filer_public/e5/45/e5456f6e-4c50-46d2-8e14-03f05d764ac7/15r01_feature.jpg
- 5- <http://www.copag.com.br/pokemon/wp-content/uploads/2016/03/ImagemLinhaProdutos.png>
- 6- <http://pluspng.com/img-png/yugioh-png-yami-yugi-561.png>
- 7- <https://www.phdgames.com/wp-content/uploads/2013/07/Reign-of-Fire-web.jpg>
- 8- <https://i.redd.it/dmhudc3mlgey.jpg>
- 9 - https://static.gamespot.com/uploads/original/mig/9/2/6/8/279268-magicgat_002.jpg
- 10- <http://www.retrogamer.net/wp-content/uploads/2013/12/magic-the-gathering.png>
- 11 - http://gameluster.com/wp-content/uploads/2015/02/Pokemon_Trading_Card_Game_USA-4.jpg
- 12- https://vignette.wikia.nocookie.net/yugioh/images/0/0c/DM_yami_yugi.png/revision/latest?cb=20180518212351
- 13- https://static.gamespot.com/uploads/original/mig/0/8/2/8/420828-yugioh_008.jpg

- 14 - https://www.lightseekers.cards/wp-content/uploads/2018/06/DTCG_img_01.png
- 15 - http://media.wizards.com/images/magic/daily/features/feature203_glj9pi63zk.png
- 16 - https://echogames.com.br/wp-content/uploads/2018/02/mtg_arena-1.jpg
- 17 - https://3.bp.blogspot.com/-0YrkgAmMypc/Vwqs_dA4iil/AAAAAAAAAFbM/1aM-nmN7ZtkPXVckk69LePjd6mYYt-fjUQ/s1600/pokemon%2Btcg.jpg
- 18 - <https://imag.malavida.com/mvimgbig/download-fs/yu-gi-oh-duel-links-18518-1.jpg>
- 19 - https://apollo2.dl.playstation.net/cdn/UP4497/CUSA08213_00/FREE_CONTENTRkaC85jhJqr8ZWFNqMRR/PREVIEW_SCREENSHOT1_144712.jpg
- 20 - https://newzoo.com/wp-content/uploads/2016/03/Global_Games_Market_2018.png
- 21 - https://newzoo.com/wp-content/uploads/2016/03/Global_Games_Market_per_Region_2018.png
- 22 - [https://c-7npsfqifvt0x24e2v6q4m5x78qbz4lx2edmpvegspoux2eofu.g00.gamepedia.com/g00/3_c-7ifbsuitupof.hbnfqfejb.dpn/_c-7NPSFQIFVT0x24iuiuqtx3ax2fx2fe2v6q4m5x78qbz4l.dmpvegspou.ofux2fifbsuitupof_hbnfqfejbx2fuiv-ncx2f8x2f8ex2fCfo_Uipnqtpo_3127_pggjdjbm.kqhx2f456qy-Cfo_Uipnqtpo_3127_pggjdjbm.kqhx3fwfstjipox3de179b-2409f458g57676b1ec6c903g335x26j21d.nbslx3djbhfh_\\$/\\$/\\$/\\$/\\$/\\$](https://c-7npsfqifvt0x24e2v6q4m5x78qbz4lx2edmpvegspoux2eofu.g00.gamepedia.com/g00/3_c-7ifbsuitupof.hbnfqfejb.dpn/_c-7NPSFQIFVT0x24iuiuqtx3ax2fx2fe2v6q4m5x78qbz4l.dmpvegspou.ofux2fifbsuitupof_hbnfqfejbx2fuiv-ncx2f8x2f8ex2fCfo_Uipnqtpo_3127_pggjdjbm.kqhx2f456qy-Cfo_Uipnqtpo_3127_pggjdjbm.kqhx3fwfstjipox3de179b-2409f458g57676b1ec6c903g335x26j21d.nbslx3djbhfh_$/$/$/$/$/$)
- 23 - https://pbs.twimg.com/profile_images/991362535327547394/uuRtYQX0_400x400.jpg
- 24 - <https://www.playincstore.com/wp-content/uploads/2018/04/Spiderman-LE.jpg>
- 25 - <https://www.artstation.com/artwork/K0YXo>

- 26 - https://cdn-images-1.medium.com/max/1920/1*tJ_VJOpUW1GeB9YJf8cYpA.jpeg
- 27 - https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MonkeyKing_0.jpg
- 28 - <https://www.artstation.com/artwork/adLl8>
- 29 - <https://idreamcareer.com/img/blog/Gaming3.jpg>
- 30 - http://www.aquiris.com.br/press/images/aquiris_studio_001.png
- 31 - https://d1z4o56rlea4j.cloudfront.net/images/assets/_sharingImageFacebook/DSC_7958.jpg?mtime=20170717091407
- 32 - <https://www.artstation.com/artwork/Vb658>
- 33 - <https://comicvine.gamespot.com/six-gun-gorilla/4005-72117/>
- 34 - https://pm1.narvii.com/6370/ad54c41b23820c938023d3bb5c9d71ee007c4d48_hq.jpg
- 35 - <https://i1.wp.com/www.geekthenews.com/wp-content/uploads/2015/02/StonePromo.png?resize=618%2C420>
- 36 - <https://www.michaelwhelan.com/wp-content/uploads/darktower.jpg>
- 37 - <https://abrilveja.files.wordpress.com/2016/09/westworld-20140904-061.jpg>
- 38 - https://vignette.wikia.nocookie.net/hearthstone/images/1/1c/Hearthstone_Logo.png/revision/latest?cb=20130322234048
- 39 - <https://d2q63o9r0h0ohi.cloudfront.net/images/naxxramas/pt-br/logo-06e1ee2717dc7c64dfa640acc978766f09fc845989d-73103fe9afaccc37341acaa90617d262a83dde6b027525ab6c3c49f90b332c02009cc063cc0bf9859ed0b.png>

40 - <https://d2q63o9r0h0ohi.cloudfront.net/images/goblins-vs-gnomes/pt-br/logo-69a671524b3e528a1a91865b7f3e-b1761c1919a447dbbe9e4f790fd475f99a8e881be091973f7d66502183ad79f9d1d2aab9b4db0de410412d63799c17a1aac3.png>

41 - <https://d2q63o9r0h0ohi.cloudfront.net/images/blackrock-mountain/pt-br/logo-22d30185d72cde84556d-12d1e45621c73418c55ba766b07e6c923caff1cbd7ee53d96a87aa31ce182b092d7ce1cc2486eea52e3fbe8716f0fbd-d281a9acd2ce.png>

42 - <https://d2q63o9r0h0ohi.cloudfront.net/images/the-grand-tournament/pt-br/logo-7af7fb9ac912038f48c3d-c091e74f315bd6d04b228d4acbd38d195cf7566c94454cba1c70d4660c4afa9a9adc37442a5cc45b0b33bb4ebdb8401c-b9803549e7b.png>

43 - <https://d2q63o9r0h0ohi.cloudfront.net/images/league-of-explorers/pt-br/logo-43c321b225b4ab98708d6eb72d-d7e3c4fe083966a18b06934a0b04a7a8b974cf9d7b9f78db246549b128807cc5dd3a8b07c9d85f1728a45f51147a-0603056d3a.png>

44 - <https://d2q63o9r0h0ohi.cloudfront.net/images/whispers-of-the-old-gods/pt-br/logo-aeb255314e44b6f9f-d04153835c28b4924079e4cabe295c41dcf3f6122b8c5ea63d034d0b62bab6859b004d5acc8c4d35a7244fb-9657d0a35aeb0818560d8da8.png>

45 - <https://d2q63o9r0h0ohi.cloudfront.net/images/one-night-in-karazhan/pt-br/logo-caa11b96065b6d6cf34716e-4270522b1c7abf20e7b4dfdc16b5c2bfab6c1355e97249a1425ea365aefa4bfabe6d900a8d4d51507002a881f60fa4de3d28f-7c4a.png>

46 - <https://d2q63o9r0h0ohi.cloudfront.net/images/mean-streets-of-gadgetzan/pt-br/logo@2x-4eb-6572d0a24bd41d5b4dfa8454c681859708208498d9f9f0c5d962603554733a64de47de890ba72cdb790ba431f2342750ac-36559409941dca0c136d6457ce6.png>

- 47 - <https://d2q63o9r0h0ohi.cloudfront.net/images/journey-to-ungoro/pt-br/logo@2x-19bf8e55bf-2fe6ccd41587b117d79fc3722761abdde2d76e9b2587aea86a45e8c1e8fced1108bc6b50de15d734a8f0c9d-55cb20df23d8394b750fd52964ad698.png>
- 48 - <https://d2q63o9r0h0ohi.cloudfront.net/images/knights-of-the-frozen-throne/pt-br/logo@2x-fd7fac02e-67b1e0c48f98254c564694aed5a71a3660669706fe056d72aeab16f051b93e6ea7bac52c564a4984989d6d10c0ec-f730a864488c4682839df5b5557.png>
- 49 - <https://d2q63o9r0h0ohi.cloudfront.net/images/kobolds-and-catacombs/pt-br/logo@2x-3599827c60687e30d1263b25b24120a4de406320da338f8074de6a70df38cb95c7a3d9f701ed2f2a44e2e301bde-13badc27c2254c847fb66c6adfcc01d3d5fb0.png>
- 50 - <https://d2q63o9r0h0ohi.cloudfront.net/images/the-witchwood/pt-br/logo@2x-a950f389086a318d35c3a8e7691304561022d060df64a6133acf63baffb41b618fdf94d113dde131010da60c8fea698262d776bf512deebd03698aadb3030f02.png>
- 51 - <https://d2q63o9r0h0ohi.cloudfront.net/images/the-boomsday-project/pt-br/logo-707c25aa34976b880a29c4114bf75a2feee49cd00c1e3e76601c2827639fe1fa3e659bd9e38a943af1372e2c2d1d8fde4b963bc6f5de3fde10fe4b04bf76d75d.png>
- 52 - https://d1u5p3l4wpay3k.cloudfront.net/hearthstone_gamepedia/thumb/1/18/Rastakhan%27s_Rumble_logo.png/450px-Rastakhan%27s_Rumble_logo.png?version=0afe02b13723bc4f5d9fd5b45593f82d
- 53 - [https://c-4tvylwolbz88x24k8b2w0s1dwhf0rx2ejsvbkmvuaux2eula.g00.gamepedia.com/g00/3_c-4olhyaozavul_nhtlwlkph.jvt/_c-4TVYWLWOLBZ88x24oaawzx3ax2fx2fk8b2w0s1dwhf0r.jsvbkmvua.ulax2folhyaozavul_nhtlwlkphx-2f0x2f0jx2f0hpuh_Wyvbktvvylyx2595097x2596.wunx3fclyzpvux3dlhmm381544kl25m258k231mmj04m2543x26p87j.thyrx3dpthnl_\\$/\\$/\\$/\\$/](https://c-4tvylwolbz88x24k8b2w0s1dwhf0rx2ejsvbkmvuaux2eula.g00.gamepedia.com/g00/3_c-4olhyaozavul_nhtlwlkph.jvt/_c-4TVYWLWOLBZ88x24oaawzx3ax2fx2fk8b2w0s1dwhf0r.jsvbkmvua.ulax2folhyaozavul_nhtlwlkphx-2f0x2f0jx2f0hpuh_Wyvbktvvylyx2595097x2596.wunx3fclyzpvux3dlhmm381544kl25m258k231mmj04m2543x26p87j.thyrx3dpthnl_$/$/$/$/)

- 54 - https://assets.hardwarezone.com/img/2014/12/Hearthstone_gameplay.jpg
- 55 - <https://media-hearth.cursecdn.com/avatars/329/277/49667.png>
- 56 - <https://www.hearthstonetopdecks.com/wp-content/uploads/2017/12/Wish.png>
- 57 - http://hextcg.com/press_assets/HEX_LOGO_LARGE.png
- 58 - <http://hextcg.com/wp-content/uploads/2013/01/1-Hex-Arrives.jpg>
- 59 - <http://ultradownloads.com.br/conteudo/jogos/hex05.jpg>
- 60 - <https://hexcompendium.com/images/2/27/CoyotleCleric.png>
- 61 - <https://www.artstation.com/artwork/dNVew>
- 62 - <https://cdna.artstation.com/p/assets/images/images/011/964/216/large/konstantin-turovec-hs-drboom-1-cover-v1.jpg?1532348893>
- 63 - <http://www.donatoart.com/middleearth/lord.html>
- 64 - <http://pro.bols.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2018/04/Art-and-Arcana-Header.jpg>
- 65 - <https://www.artstation.com/artwork/x0YLO>
- 66 - <https://www.artstation.com/artwork/LlLdr>
- 67 - http://www.eovideolevou.com.br/imgProduto/75782_f3.jpg
- 68 - <http://barkerhost.com/wp-content/uploads/sites/4/2016/06/wfPHdfofBD5PN96dV96a51B3Ja2-0.jpg>

69 - <https://www.artstation.com/artwork/XEGgy>

70 - <https://www.artstation.com/artwork/80waG>

71 - <https://www.artstation.com/artwork/qEwmN>

72 - <https://www.artstation.com/artwork/bV2NG>

73 - <https://www.artstation.com/artwork/o31bJ>

74 - <https://www.artstation.com/artwork/llJeV>

75 - <https://i.pinimg.com/originals/e4/09/d7/e409d715d0ad61cc5d1cd5386e4787c8.jpg>

76 - <https://www.artstation.com/artwork/e2VBD>

77 - <https://www.artstation.com/artwork/vV4o6>

78 - <https://www.artstation.com/artwork/3r5qo>

79 - <https://www.artstation.com/artwork/l5beJ>

80 a 117- acervo pessoal

118 - <https://b.kisscc0.com/20180728/uze/kisscc0-pathfinder-roleplaying-game-goblin-dungeons-drag-goblin-5b5d37e5bdc660.8519402915328358137773.jpg>

119 - <https://i.pinimg.com/originals/67/cc/73/67cc73235100da511e6eab21df143738.png>

120 a 143- acervo pessoal