



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA  
CURSO BACHARELADO EM ANIMAÇÃO

Gustavo Porto Mathoso da Silva

**Rotpunk Santa Desaterro:** Produção de um Jogo digital de RPG na estética 2D-HD

Florianópolis

2024

Gustavo Porto Mathoso da Silva

**Rotpunk Santa Desaterro:** Produção de um Jogo digital de RPG na estética 2D-HD

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Bacharelado em Animação do Centro ou Campus Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador(a): Prof. Dr. Nicholas Bruggner Grassi

Florianópolis

2024

Silva, Gustavo Porto Mathoso da  
Rotpunk Santa Desaterro : Produção de um Jogo digital  
de RPG na estética 2D-HD / Gustavo Porto Mathoso da  
Silva e Nicholas Bruggner Grassi, 2024.  
66 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação,  
Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Animação. 2. jogo. 3. 2D-HD. 4. pixel art. 5.  
produção. I. Bruggner Grassi, Nicholas . II. Universidade  
Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III.  
Título.

Gustavo Porto Mathoso da Silva

**Rotpunk Santa Desaterro:** Produção de um Jogo digital de RPG na estética 2D-HD

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 10 de dezembro de 2024.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

**Banca Examinadora:**

Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Monica Stein, Dr. Eng. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Flávio Andaló, Dr.. (Universidade Federal de Santa Catarina)

---

Professor/a Orientador/a  
Universidade Federal de Santa Catarina

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer ao Professor Nicholas Bruggner Grassi e a Professora Mônica Stein por acompanharem e me ajudarem a desenvolver esse projeto. Agradeço a equipe que participou e participa na produção do jogo e gostaria de agradecer a minha família que sempre me apoiou e me incentivou a sempre ir além.

“...jogar um jogo é um esforço voluntário para superar obstáculos.”  
(BERNARD SUITS, 1978.)

## RESUMO

Nesse Artigo foi abordado a produção de uma demo do jogo Rotpunk: Santa Desaterro, Um RPG Cyberpunk de turno que mistura personagens 2D com cenários 3D. O jogo é um projeto spin-off do universo The Rotfather, ele se passa em um futuro cyberpunk distópico. Os principais objetivos deste projeto foram explorar a junção de pixel art e modelagem 3D com a produção e desenvolvimento de um jogo independente e suas etapas. No desenvolvimento, foram utilizados os softwares Aseprite para animações em pixel art, Blender para modelagem 3D, Clip studio para as artes em 2D de personagens e Unreal Engine 5 para implementação e jogabilidade. O artigo demonstra as etapas de produção e o potencial da arte em pixel combinada a ambientes 3D, buscando entregar uma experiência nostálgica e inovadora. A decisão pelo estilo JRPG buscou priorizar a narrativa e personagens cativantes. Para alcançar os resultados e contar a história do jogo, um modelo de roteiro de cinema foi utilizado junto às estratégias de game design por meio do livro Level Up de Scott Rogers, resultando em uma melhor criação e desenvolvimento do game.

**Palavras-chave:** jogo; pixel art; 2D-HD; produção; RPG de turno.

## ABSTRACT

This article discusses the production of a demo for *Rotpunk: Santa Desaterro*, a turn-based cyberpunk RPG that blends 2D characters with 3D environments. The game, a spin-off set in the dystopian cyberpunk universe of *The Rotfather*, aimed to explore the combination of pixel art and 3D modeling in the development of an independent game, highlighting its various stages. During development, Aseprite was used for pixel art animations, Blender for 3D modeling, Clip Studio for 2D character artwork, and Unreal Engine 5 for implementation and gameplay. The article outlines the production process and demonstrates the potential of combining pixel art with 3D environments to deliver a nostalgic yet innovative experience. The decision to adopt a JRPG style focused on prioritizing narrative and engaging characters. To achieve the desired results and effectively tell the game's story, a film script model was used alongside game design strategies from Scott Rogers' book *Level Up*, resulting in a more refined and compelling game.

**Keywords:** game; pixel art; 2D-HD; production; turn-based RPG.



## LISTA DE FIGURAS

**Figura 1**- Exemplo de jogos independentes com visual menos realista

**Figura 2** - Sprite sheet de personagem em 4 direções

**Figura 3** - Referências de Final Fantasy 7 para a gameplay de combate e HUD do jogo

**Figura 4** - Estudos e testes de cenário, Gameplay de combate e HUD do jogo

**Figura 5** - Concept art de cenários em Gray-scale

**Figura 6** - Concept arts coloridos

**Figura 7** - Protagonistas

**Figura 8** - Vilões

**Figura 9** - NPC'S

**Figura 10** - Inimigos por turnos

**Figura 11** - Model sheet do protagonista em pixelart

**Figura 12** - Primeiros concepts 3D dos prédios

**Figura 13** - Cenário finalizado em 3D com ambientação

**Figura 14** - Sprite sheet de personagem em 4 direções e HUD de diálogo e combate atualizados

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

**2.5D:** Duas dimensões e meia.

**2D:** Duas dimensões.

**2D-HD:** Duas dimensões em alta definição.

**3D:** Três dimensões.

**GDD:** Game Design Document

**HUD:** Heads Up Display

**RPG:** Role-Playing Game.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	16	
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>14</b>
2.1	Pixel Art	Erro! Indicador não definido.
2.2	Animação 2D-HD	Erro! Indicador não definido.4
2.3	Produção de jogo do gênero RPG	Erro! Indicador não definido.5
<b>3</b>	21	
3.1		Erro! Indicador não definido.
3.2		Erro! Indicador não definido.20
3.3		Erro! Indicador não definido.
3.4	Guia de Personagem	Erro! Indicador não definido.21
3.5		Erro! Indicador não definido.25
3.6		Erro! Indicador não definido.26
<b>4</b>	32	
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>29</b>
	<b>APÊNDICE A – GUIA GERAL DO PROJETO</b>	<b>30</b>
	<b>APÊNDICE B – Roteiro</b>	<b>49</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O texto trata sobre o desenvolvimento e a produção de uma demonstração de um jogo de RPG (*Role Playing Game*) de turnos com cenários 3D, mas com aspectos e personagens 2D. Assim, veremos toda a etapa de construção de mundo, desenvolvimento de sprites, animação, programação do jogo e, por fim, o resultado final da demonstração do jogo.

A demonstração de jogo resultante desta pesquisa foi feita em colaboração com o projeto The Rotfather, supervisionado pela Professora Mônica Stein. O jogo é um *spin off* do The Rotfather, se passando em um futuro *cyberpunk*.

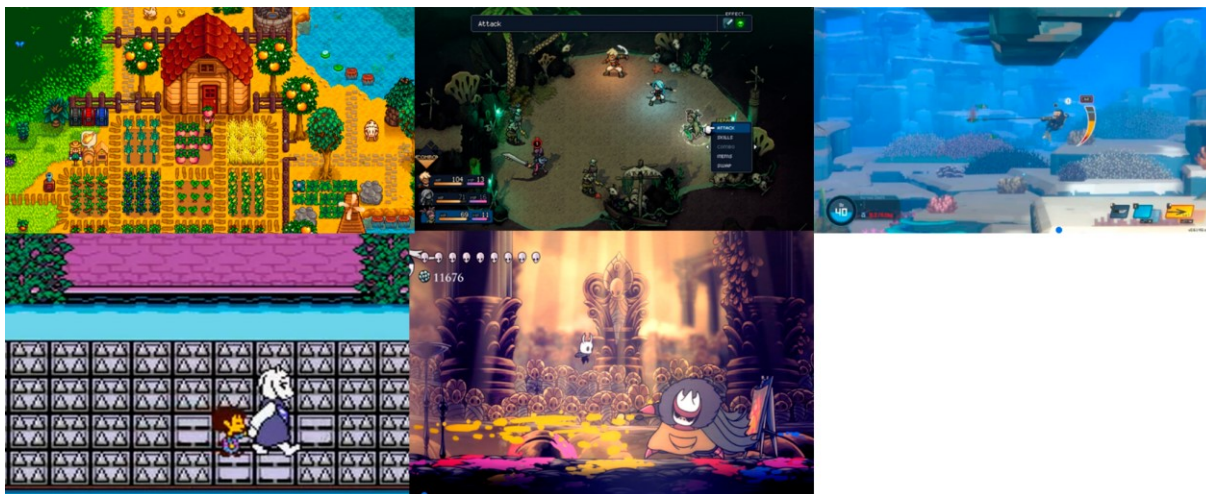
The Rotfather é uma franquia transmídia que vai desde jogos analógicos a animações, produzida pela G2E como projeto de extensão da UFSC. O projeto se passa nos esgotos de Nova York em uma cidade de ratos, baratas, aranhas e sapos chamada Faux City nos anos de 1900, contendo como principal trama a máfia e a investigação policial.

Dentro desse projeto, o autor exerceu, além de pesquisador, a função de game designer e produtor, montando a base para a criação do jogo. Também participaram deste projeto a Ana Beatriz dos Santos como modeladora dos cenários em 3D, a Beatriz Miyuri Koshikawa como ilustradora dos modelos de personagens e Arthur Carrion como programador.

O objetivo foi explorar o desenvolvimento e a integração de objetos 3D com texturas e sprites em 2D, e como isso afeta na criação de mundo para o jogo. Destaca-se como temas principais as modelagens 3D, texturas e personagens em pixel art.

Nota-se com o tempo que cada vez mais jogos se tornam mais realistas, e com isso, alguns se tornam algo mais próximo de um filme (LOPES e INOCÊNCIO, 2016). Com o tempo, algumas empresas independentes (indies) e desenvolvedores autônomos responderam a isso desenvolvendo jogos em 2D ou pixelart mais simplificados, tendo como principal objetivo uma *gameplay* envolvente e personagens cativantes. Alguns exemplos disso são Sea of Stars (2023) desenvolvido pela Sabotage Studios, Dave The Diver (2022) desenvolvido pela mintorcket, Hollow Knight (2017) desenvolvido pela Team Cherry, Stardew Valley (2016) criado por Eric Barone e Undertale (2015) criado por Toby Fox. Esses jogos não apresentam realismo visual, mas foram bem recebidos por sua experiência (Figura 1).

Figura 1 - Exemplo de jogos independentes com visual menos realista



Fonte: Stardew Valley (desenvolvido por ConcernedApe, publicado por ConcernedApe, 2016), Sea of Stars (desenvolvido e publicado por Sabotage Studio, 2023), Dave the Diver (desenvolvido por MINTROCKET, publicado por Nexon, 2023), Undertale (desenvolvido e publicado por Toby Fox, 2015), Hollow Knight (desenvolvido e publicado por Team Cherry, 2017).

A ideia deste TCC foi explorar um estilo de arte para jogos antigos, mas que ainda é muito utilizado, a pixel art. Buscou-se mesclar conceitos modernos de 3D de forma a não buscar o realismo, mas focando em uma história e personagens cativantes. Dessa forma, foi utilizado um método conhecido como 2D-HD , que se caracteriza por personagens e objetos 2D em um espaço 3D (PRATA, 2022).

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 Pixel Art**

Silber (2015) fala que pixel art se caracteriza pela possibilidade de ver cada pixel presente na imagem, e que por ser muito pequeno, prático e não exigir uma grande potência gráfica, é o melhor estilo para um desenvolvedor independente começar seus projetos. Os primeiros jogos a terem uma característica de pixel art seriam os jogos de fliperama pois a maioria dos personagens em tela não eram só alguns pontos de pixel, eles tinham “vida”. Por exemplo, Donkey Kong foi criado em 1981 pela Nintendo em um contexto em que a história era mais simplificada, sendo o jogo sobre um bigodudo empreiteiro que deve subir em um prédio em construção para salvar a donzela em perigo de um gorila que a sequestrou. Mesmo sem utilizar textos com história e apenas por meio do *gameplay*, os personagens demonstram suas características e individualidades.

Com o surgimento do 3D, muitas novas técnicas começaram a ser criadas e aplicadas, como acontece em Donkey Kong Country (1994) para Super Nintendo que utilizava modelo e animações 3D convertidas em sprites 2D.

### **2.2 Animação 2D-HD**

O’hailey (2015) discute sobre a mistura de animação 2D com a animação 3D e aponta como isso pode afetar um produto como, por exemplo, em o Gigante de Ferro (2000) em que boa parte do filme é em 2D, exceto o robô gigante que foi animado em 3D, sendo pioneiro na animação híbrida. Atualmente, temos muitos exemplos de animação híbrida como Homem Aranha no Aranhaverso (2019) e Família Mitchell e a Revolta das Máquinas (2020).

No contexto dos jogos, também encontramos essa combinação em jogos mais antigos como Ragnarok Online (2002) e Paper Mario (2001). Muitos desses jogos utilizavam do 3D nos cenários e animação 2D tanto em pixel art quanto em arte de alta definição nos personagens. Foi com o lançamento de Octopath Traveler (2018), que o termo HD-2D ou 2D-HD foi criado pela desenvolvedora Square Enix para descrever o seu estilo (PRATA, 2022). Ainda segundo a autora, o 2D-HD nada mais é do que a combinação de personagens pixelados em duas dimensões com cenários detalhados em 3D, se aproveitando das tecnologias que só são possíveis de serem

desenvolvidas para consoles mais novos, misturando uma estética nova com elementos nostálgicos.

### **2.3 Produção de jogo do gênero RPG**

Rogers (2012) afirma que, para criar um jogo, precisamos de 3 fatores: um jogador, regras e uma condição de vitória. O autor afirma também que um jogo precisa de profissionais como artistas, designers, programadores e alguém para ajudar na produção de tudo isso, um produtor. Os artistas trabalham ilustrando, modelando e animando elementos como personagens e cenários, além de gerar concept art. Já o Designer cria as ideias e as regras que serão aplicadas no jogo, buscando sempre a experiência desejada para o jogador. Por fim, o produtor supervisiona o desenvolvimento do projeto e o progresso da equipe, buscando sanar as eventuais dificuldades que podem aparecer.

Rogers (2012) aponta uma estratégia que é fundamental para auxiliar o produtor, que é o GDD (*Game Design Document*). Segundo o autor, o GDD é um documento que resume todos os elementos do projeto, como sua ideia principal, onde ele se passa, em qual console será jogado e para qual faixa etária o jogo é planejado. Rogers (2012) apresenta vários formatos diferentes de GDD e aponta que não existe um padrão a ser seguido, dependendo das necessidades do projeto. Existem documentações de 1 página, 10 páginas ou até mais.

Também na produção tem a questão do gênero do jogo, que neste projeto é um RPG de turnos. Como descrito por Santos (2024), o Gênero RPG surgiu nos Estados Unidos como um jogo de tabuleiro de fantasia e se popularizou ao ponto de se tornar um estilo de jogo transmídia que abrange até mesmo o meio digital. No contexto digital, os mais famosos são os RPGS japoneses, como por exemplo as franquias de jogos Dragon Quest, Final Fantasy e Pokémon.

Com a popularização do gênero RPG tanto no oriente quanto no ocidente, eles foram ganhando elementos diferentes ao longo do tempo. Segundo Santos (2024), os RPGs ocidentais são mais focados na ação e combate em tempo real, como The Witcher e The Elder Scrolls. Já os RPGs orientais são jogos que costumam ser de turnos, tendo um ritmo mais lento e com um foco muito grande na história, como acontece nos jogos da série Persona. Esses jogos são conhecidos no ocidente como RPG japonês ou JRPG.

Esse conhecimento do gênero escolhido vem com a clareza sobre a experiência que se deseja criar, facilitando o objetivo da equipe e do produtor. Dessa forma, foi decidido seguir o estilo JRPG na produção de Rotpunk: Santa Desaterro, já que a experiência pretendida era a que combinaria elementos nostálgicos dos jogos de turno focados na história.



### 3 DESENVOLVIMENTO

#### 3.1 Primeiros protótipos

Com base no conhecimento adquirido, observou-se que a produção de um jogo em estilo 2D-HD poderia ser realizada por meio de diferentes ferramentas e processos criativos. Neste projeto, foram utilizados os *softwares* Aseprite, para as animações de personagens e texturas em pixel art; Blender, para a criação dos modelos tridimensionais do cenário; e Unreal Engine 5, para a implementação dos *assets* e o desenvolvimento do jogo.

Inicialmente, desenvolveu-se um protótipo simples, no qual era possível controlar um personagem em uma das regiões do jogo. Esse protótipo teve como objetivo apresentar o projeto à equipe responsável por *The Rotfather*, buscando validar e aprovar a proposta discutida neste artigo. Para essa etapa, foi criado um *sprite sheet* do personagem caminhando em quatro direções, conforme ilustrado na Figura 2.

Figura 2 - Sprite sheet de personagem em 4 direções



Fonte:Desenvolvido pelo autor

Também foi criado um modelo básico da cidade e uma *HUD* (*heads up display*) de combate básico, baseado na *HUD* de Combate do Final Fantasy 7 (Figura 3). Essa escolha foi feita pois a *HUD* de Final Fantasy 7 é muito simples e dinâmica,

mostrando a barra de vida de seus companheiros, as suas opções de ações e uma habilidade única para cada personagem, conhecida como *limit break*.

Figura 3 - Referências de Final Fantasy 7 para a gameplay de combate e HUD do jogo



Fonte: Final Fantasy VII (desenvolvido e publicado por Squaresoft, 1997).

A partir disso, foi criado o primeiro protótipo da *HUD* com as barras de energia e vida, uma barra de poder único que é a *ULT* (abreviação para *Ultimate*), um tempo para ele recarregar e uma seleção de ações para ser usado durante o combate (figura 4).

Figura 4 - Estudos e testes de cenário, Gameplay de combate e HUD do jogo



Fonte: Desenvolvido pelo autor

Após a aprovação em reuniões com a equipe, iniciou-se a criação de uma versão demonstrativa de Rotpunk, sendo desenvolvido um roteiro do primeiro capítulo do jogo e um mapa do conceito de como funcionaria cada região por meio de concept arts em *grayscale* (escala de cinza) sem muitos detalhes, já que a ideia era debater rapidamente sobre o mundo do jogo (figura 5).

Figura 5 - concept art de cenários em *Grayscale*



Fonte: Desenvolvido pelo autor

Em seguida, como forma de organizar melhor as ideias no universo do jogo foi criado um documento completo, que contém um Guia de Mundo. Essa ferramenta

serve para retratar como funciona cada região do jogo, as regras do local e seus habitantes, um Guia de personagens, uma ficha técnica detalhando cada um destes personagens criados até o momento e um roteiro da demonstração no qual é contada a história durante o jogo.

### **3.2 Roteiro**

Inicialmente, foi elaborado um roteiro em formato de escaleta para o storyworld de *The Rotfather* que pode ser encontrado na íntegra no Apêndice A deste projeto. No entanto, esse roteiro não foi completamente aprovado, passando por mudanças de personagens, ajustes na escrita e a adição de novos conceitos. O novo documento seguiu o formato de um roteiro cinematográfico, incluindo uma capa com título, uma logline e o roteiro propriamente dito, estruturado em local, hora do dia, ação dos personagens e diálogos. Optou-se por adotar o formato de roteiro de cinema, pois integrar elementos de *gameplay* diretamente no texto dificultava o fluxo natural do roteiro, deixando o desenvolvimento do *gameplay* desconectado da narrativa.

### **3.3 Guia de Mundo**

O Guia de Mundo (Apêndice A) foi criado como uma forma de resumir o funcionamento de cada parte da cidade, destacando as classes sociais predominantes, quem está no comando e o que habita o local, servindo como um panorama geral de como o mundo funciona. Durante esse processo, algumas mudanças foram feitas. Inicialmente, o jogo seria ambientado no deserto de Las Vegas, mas, à medida que a história se desenvolvia, foi decidido que a ambientação teria como forte inspiração as Dunas da Joaquina, em Florianópolis. Consequentemente, o nome da cidade do jogo mudou de *Dumpster City* para Santa Desaterro — "Santa" em referência a Santa Catarina, e "Desaterro" como uma rima com o antigo nome de Florianópolis, Nossa Senhora do Desterro.

Além disso, novas *concept arts* (Figura 6) foram criadas para o universo Rotpunk, com algumas já finalizadas e coloridas, enquanto outras ainda estão em desenvolvimento.

Figura 6 - concept arts coloridos



Fonte: Arte criada pelo autor e por Ana Beatriz dos Santos.

### 3.4 Guia de Personagens

Após isso, foram criados fichamentos de personagens baseados nas fichas de personagem de *Dungeons & Dragons*. Os elementos presentes nessas fichas incluem o nome do personagem, como ele é conhecido (por exemplo, se possui uma alcunha ou algo semelhante), a data de nascimento (caso seja relevante), sua morte (se ocorrer durante o jogo), idade no ano em que a história se passa, espécie (rato, aranha, salamandra, etc.), filiação (se pertence a alguma organização), arquétipos (uma descrição resumida de sua personalidade), um resumo de sua história, características-chave, franquias de *The Rotfather* nas quais aparece, histórico (relatando sua trajetória e relacionamentos com outros personagens), orientação sexual e romântica, identidade de gênero, alinhamento moral, sonhos, metas e ambições, maiores dificuldades enfrentadas e personagens semelhantes a ele. A parte mais desafiadora do Guia de Personagens foi desenvolver os arquétipos. Foi necessário realizar pesquisas e análises para determinar quais arquétipos se encaixam melhor nos personagens e se combinavam com seus alinhamentos morais (detalhado no Apêndice).

Após a criação das fichas, foram desenvolvidas as artes dos personagens, representando como seriam visualizados em uma arte 2D, realizada por Beatriz Miyuri Koshikawa (Figuras 7, 8, 9, 10). Os personagens principais foram concebidos com base na dinâmica de equipes em jogos de RPG japoneses. Noah, o protagonista, é versátil, e sua gameplay em combate varia conforme os equipamentos escolhidos pelo jogador. Hitomi desempenha o papel de suporte no campo de batalha, utilizando garras nas costas que causam dano cortante e podem provocar sangramento. Bruno é o tanque da equipe, capaz de suportar grandes quantidades de dano e retribuí-lo com força redobrada. Por fim, Nico é uma personagem-guia que permanece fora do campo de batalha, fornecendo dicas aos personagens, auxiliando na superação de obstáculos e contribuindo para o aprimoramento de habilidades, seja aumentando os status dos aliados ou reduzindo os dos inimigos.

Figura 7 - Protagonistas



Fonte: Acervo do autor. Arte criada por Beatriz Miyuri Koshikawa

Entre os vilões, destacam-se alguns personagens importantes. Nero, uma espécie de ciborgue criado pelas empresas Ólympus, é o primeiro grande obstáculo enfrentado por Noah. Inicialmente, Noah é incapaz de derrotá-lo devido à sua inexperiência e fraqueza, mas ao longo do jogo, eles se encontram em diversas batalhas, nas quais Noah demonstra sua progressão ao superá-lo gradualmente. Outro vilão central é Elias Ólympus, o proprietário das empresas Ólympus e o principal antagonista do jogo. Noah tem vários confrontos decisivos com ele, que influenciam diretamente os rumos da história.

Há também o caso específico de Ramon, um personagem que pode ser considerado mais um anti-herói do que um vilão. No primeiro capítulo do jogo, ele atua como o chefe final da fase, mas, se Noah optar por poupá-lo, Ramon pode se tornar um aliado ao longo da narrativa.

Figura 8 - Vilões



Fonte: Acervo do autor. Arte criada por Beatriz Miyuri Koshikawa

Os NPCs foram criados com um propósito no *gameplay* do jogo ou para avançar a história. Por exemplo, a Maria Lopez, irmãzinha do Noah, estava no hospital por estar muito doente. Como Noah não consegue voltar de sua missão, ela é adotada por Elias que finge tratá-la como uma filha, mas que só quer usá-la como experimento, já que ela é uma personagem valiosa que tinha fugido anos atrás de uma de suas instalações junto do irmão. Outro exemplo é Angela da Silva, dona do bar de mercenários 7 Palmos e administradora dos trabalhos de mercenários da sua região, sendo respeitada por todos. Outro NPC é o personagem João Carlos da Silva (Zé Continho), filho de Angela e um gangster que sempre quer provar ser o maioral mas só se mete em enrascada. Por fim, tem o Capanga Número Um, principal capanga do Zé Continho que o trata como um rei. Outros personagens menos relevantes estão inseridos no cenário apenas para adicionar algumas linhas de conversa com o jogador e ajudar a construir a imersão no cenário do jogo.

Figura 9 - NPCs



Fonte: Acervo do autor. Arte criada por Beatriz Miyuri Koshikawa

Os inimigos por turnos representam obstáculos estratégicos para os protagonistas, sendo concebidos com base na ideia de um universo habitado por

animais antropomórficos, mutantes e robôs. Durante o desenvolvimento, inicialmente surgiu o conceito de um robô de segurança. Em seguida, os mutantes ganharam forma: um rato alto e esguio, cuja aparência transmite agilidade e astúcia, e uma aranha com uma boca cheia de dentes, projetada para parecer ameaçadora e intimidante. Esses inimigos foram criados para desafiar os jogadores, adicionando diversidade e complexidade às batalhas no universo do jogo.

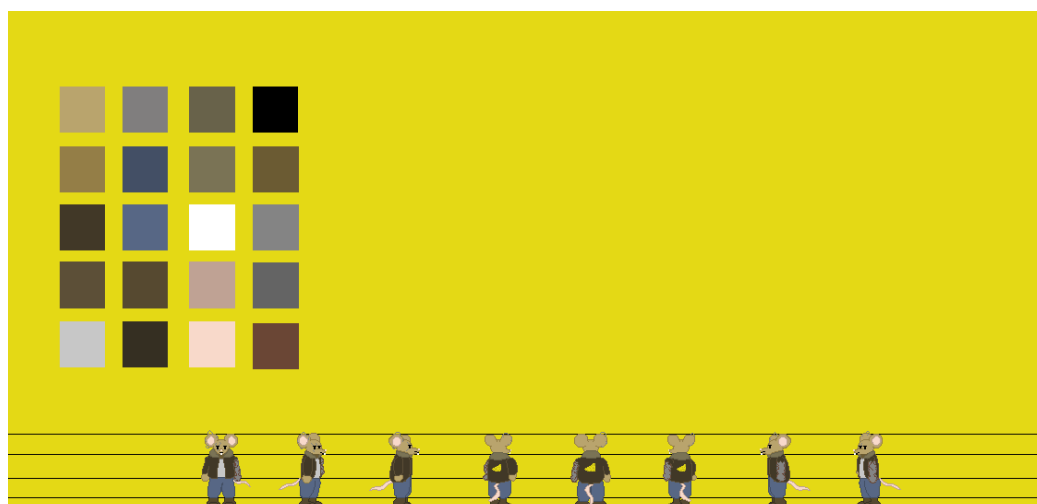
Figura 10 - inimigos por turnos



Fonte: Acervo do autor. Arte criada por Beatriz Miyuri Koshikawa

Para o início do processo de pixel art, foi utilizado o *software* Aseprite, uma ferramenta específica para criar e animar pixel art. Após estudar o funcionamento do programa e analisar *model sheets* de personagens em pixel art, foi desenvolvido o *turnaround* do protagonista do jogo. Para facilitar a escolha e consistência das cores durante o processo, foi criada uma tabela com a paleta de cores utilizada (Figura 11).

Figura 11 - Model sheet do protagonista em pixelart



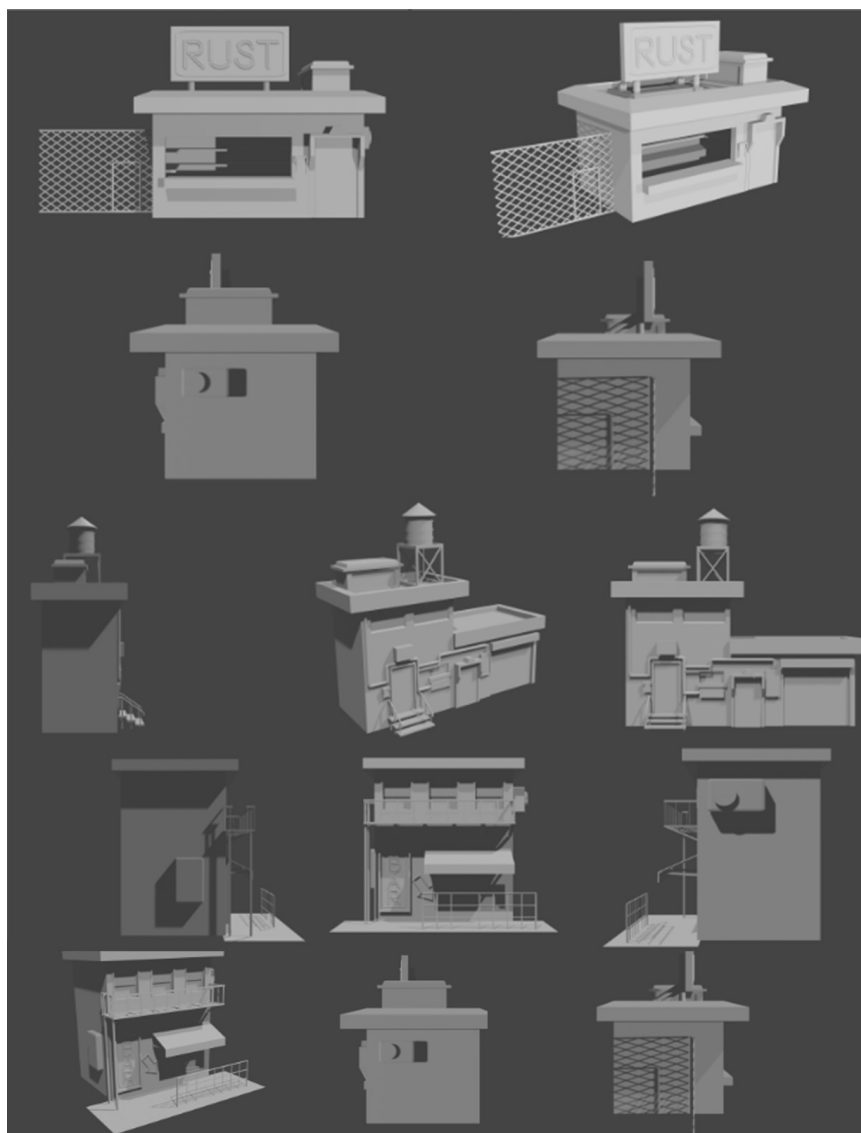
Fonte: Desenvolvido pelo autor



### 3.5 Construção dos cenários

Para o cenário, partindo do conceito inicial do mapa, foi realizada a modelagem dos prédios da cidade inicial, trabalho desenvolvido por Ana Beatriz dos Santos. O estudo preliminar foi baseado em edificações americanas, já que a ideia original era ambientar o jogo nos esgotos de Las Vegas. A arquitetura dos prédios reflete essa inspiração, como o bar, que segue o estilo dos bares nova-iorquinos localizados em porões, e a garagem da Nico, que remete à estética de *startups* do Vale do Silício que começaram em garagens residenciais. Isso reforça a caracterização de Nico como uma biomecânica multifacetada, médica e inventora ao mesmo tempo (Figura 12)

Figura 12 - primeiros concepts 3D dos prédios



Fonte: Acervo do autor. Arte criada por Ana Beatriz dos Santos

Ao longo do semestre de 2024.1, algumas alterações no estilo do cenário foram necessárias devido às mudanças no roteiro, já que o jogo passou a se ambientar nos esgotos do Brasil. Com isso, o projeto foi sendo refinado, e os prédios ganharam ajustes para melhor se adequar à nova proposta.

Foram incorporadas ideias de "mini mundo", como o elevador, cuja concepção foi inspirada em uma peça da impressora 3D. As texturas e a iluminação desempenharam um papel fundamental na criação da atmosfera, incluindo uma leve neblina para reforçar o ambiente úmido e misterioso dos esgotos. Além disso, o uso de elementos neon foi revisado, reduzindo o exagero presente nos primeiros modelos, para alcançar um equilíbrio visual mais harmonioso (Figura 13).

Figura 13 - cenário finalizado em 3D com ambientação



Fonte: Acervo do autor. Arte criada por Ana Beatriz dos Santos

### 3.6 Animações e HUD

Com o término do desenvolvimento do cenário, iniciou-se a produção das animações de *walking cycle* do Noah. Foi decidido implementar animações em quatro direções: direita, esquerda, cima e baixo, utilizando como referência os sprites de *Octopath Traveler* (2019). Após concluir uma animação de teste com Noah no cenário, o foco passou para as animações de combate, que foram concebidas de maneira simplificada: Noah realiza um salto para cima enquanto Ramon reage com um impacto para trás.

Por fim, decidiu-se pelo design final da HUD. A parte de ação foi criada no estilo de um *pop-up* na tela, enquanto a HUD de vida inclui barras representando vida, energia (similar a mana) e um ícone em forma de bateria que se carrega gradualmente para liberar o ataque especial do personagem. Também foi desenvolvida uma caixa

de diálogo temática, decorada com canos para reforçar o ambiente de esgoto, utilizando a paleta de cores inspirada no Game Boy (Figura 14).

Figura 14 - Sprite sheet de personagem em 4 direções e HUD de diálogo e combate atualizados



Fonte: Arte criada pelo autor e por Ana Beatriz dos Santos.

## 4 CONCLUSÃO

Com o passar dos meses durante o semestre de 2024.1, o projeto passou por diversas mudanças, que alcançaram um resultado satisfatório. Entre eles está o desenvolvimento de uma nova HUD de combate, mudanças na narrativa que enriqueceram a história e um melhor desenvolvimento do mundo. Assim melhorando a jogabilidade e reforçando a coesão dos elementos do projeto.

Os objetivos sobre o uso de pixel art em um ambiente 3D foram alcançados e, acredita-se, que foi possível compreender partes do processo criativo e técnico envolvidos na produção de um jogo indie nesse estilo. As inspirações e referências aos clássicos RPGS de turno foram adaptadas para um ambiente Cyberpunk, tornando este um projeto que mistura o tradicional ao inovador de uma forma a estar atualizado com o contexto atual do mercado dos games.

Sendo assim, considera-se que a produção de um jogo é um processo repleto de etapas que devem ser seguidas com grande planejamento e acompanhamento. Mesmo tendo algo bem definido de início, o jogo evoluiu por meio das reuniões e decisões que foram adaptando novas ideias e conceitos a partir de *feedbacks*. Isso reforça que a flexibilidade para novas ideias e a constante busca por melhorias são elementos fundamentais para adquirir resultados em qualquer projeto na área de jogos.

## REFERÊNCIAS

LOPES, Hélder; INOCENCIO, Luana. Jogos cinematográficos, narrativa visual e remediação: uma análise do game Spec Ops: The Line. In: **Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste**. 2016

O'HAILEY, Tina. **Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets**. 2. ed. New York: Focal Press, 2015. Acesso em: 6 set 2024.

PRATA, Dori. **Square Enix deverá lançar outros clássicos em HD-2D**. *Meio Bit*, 2023. Disponível em: <https://meiobit.com/457478/square-enix-devera-lancar-outros-classicos-em-hd-2d/>. Acesso em: 6 ago. 2024.

ROGERS, Scott. **Level Up! The Guide to Great Video Game Design**. Hoboken: John Wiley & Sons, 2010. Acesso em: 14 ago 2024.

SANTOS, Ycaro Kayk Fernandes Ferreira dos. **Métodos e fórmulas de game design que fomentaram o sucesso dos jogos digitais do gênero RPG**. Pontifícia Universidade Católica de Goiás, 2022. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/4418>. Acesso em: 5 nov. 2024 Acesso em: 21 set 2024.

SILBER, Daniel. **Pixel Art for Game Developers: A Hands-On Guide to Creating Pixel Art for Games**. Boca Raton: CRC Press, 2016. Acesso em: 27 ago 2024.

SILVA, Edvaldo Pinho da. A relação entre games e cultura pop: Análise dos jogos eletrônicos e comportamento de fãs. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*, 2016. Acesso em: 15 jul. 2024.

**APÊNDICE A – GUIA GERAL DO PROJETO**  
**ROTPUNK: SANTA DESATERRO**

**background do mundo**

**Topo da Tampa de bueiro(cidade dos Céus)**

Ólympus:A parte da cidade que fica a céu aberto a maior parte dos bichos que moram aqui são da mais alta sociedade, é um lugar onde são feitos diversos negócios e acordos, baixa taxa de criminalidade, e tendo uma vida noturna extremamente agitada com grandes festas e banquetes, sendo praticamente um paraíso.

Dunas:O povo das Dunas consistem em alguns insetos que já existiam na área mas também por trabalhadores que se rebelaram contra a cidade dos céus e se negaram às maravilhas da tecnologia.É um povo extremamente religioso e reservado que mesmo com suas dificuldades como a falta de comida e água eles ainda mantêm fé que seu Deus(uma caveira) ainda trará abundância a eles e seu principal meio de locomoção é um sandboard com uma vela.

**Meio da Tampa de Bueiro(Viratampa cidade do meio)**

Feirão de Viratampa: Esse local consiste em uma grande feira onde se vende das mais diversas coisas, tanto legais como ilegais, e é o principal centro de comércio de Viratampa com o Submundo de Santa Desaterro.

Orfanato Viratampa:Um orfanato de fachada construído pelas empresas Ólympus onde eles pegam crianças em estado de rua no submundo e levam para esse local com um intuito de usar elas para experimentos porém elas primeiro fazem alguns testes para ver se elas são capazes de desenvolver uma superdotação e a maioria das crianças depois de um ou dois anos são mandadas para os laboratórios Ólympus para virarem cobaias de experimentos com a desculpa que na verdade elas foram adotadas e as crianças mais inteligentes são realmente adotadas por uma família de fachada para sempre ficarem sobre o controle das empresas Ólympus, e as crianças que cresceram nesse meio geralmente viram cientistas,

policiais e médicos que parecem que sofreram uma lavagem cerebral pois não questionam e até idolatram Elias Ólympus dono das empresas Ólympus.

Avenidas Viratampa:As Avenidas é o meio de locomoção de elite de Viratampa onde os bichos que têm cargos extremamente importantes nas empresas se locomovem sem interagir com os outros bichos dando um senso de segregação entre trabalhador e chefe.

Pontes de Viratampa:São o principal meio de locomoção e o que sustenta Viratampa, quem fica por lá geralmente são os trabalhadores que ficam indo e vindo e os mendigos que já não tem mais salvação e ficam por lá mesmo pois as pontes são repletas de lixo sempre tendo sobras para comer.

Complexos de Viratampa:Aqui é onde tudo fica diferente pois para você entrar em qualquer complexo a maioria você precisa de um crachá e por isso muitos que perdem seus empregos por lá afundam e viram mendigos nas pontes. as poucas áreas desses complexos que aceitam a todos como hospitais e kitnets cobram aluguéis exorbitantes e a maioria desses kitnets são gerenciados pela gangue Godoy e quem quiser alugar um lugar com preço mais acessível teria que jurar lealdade à família Godoy, porém muitos tinham medo porque a polícia pois usam de tortura para tirar as informações de criminosos e se falassem alguma coisa da família Godoy eles desapareciam no dia seguinte mas sempre é visto uma fumaça saindo do complexo principal de Godoy.

## **Esgotos**

Morro do Conflito:Na época da superpopulação de Santa Desaterro, o Morro do conflito surgiu como um espaço criado pelos imigrantes que vieram tentar uma vida melhor, porém ficaram à própria sorte. Atualmente o morro é dominado pelo crime Sem alguém para dominar e dar um senso de ordem, porém a única regra respeitada é a arena, um lugar onde ocorre todo o tipo de luta e só se sai de lá de duas formas: ou vivo ou morto.

Monte do Descarte:É o lugar onde todo o lixo da cidade Alta é jogado, tendo uma arena de lixão própria. essa região existe um pouco de ordem e é onde vive geralmente as pessoas que tentam a vida honesta ou que se arrependem dos seus atos e querem tentar uma vida melhor e tem aqueles que não tem escolha e fazem alguns serviços para subir de vida como mercenário na cidade.Muitos

mercenários compram equipamentos na loja de entulhos e ferragens do Carlos, passam na biomecânica Nico e procuram trabalhos e armas extras no bar 7 palmos.

**Distrito Nakamura:** É onde a antiga organização da yakuza de Santa Desaterro se instalou, sendo conhecida como a família Nakamura. O distrito é bem iluminado e atrativo trazendo uma estética da **liberdade com akihara (coisas do nosso mundo)**. O distrito vive à base de vendinhas de merchandising, maid café entre outras coisas como cortina de fumaça para lavagem de dinheiro e também fazem alguns serviços de espionagem e assassinato com o uso de treinamento ninja.

**Gran Casino Desaterro:** Dirigido por Hector Morales o Gran Casino Desaterro fica localizado em uma parte onde só pode andar por transportes hídricos, A região é um gigantesca área cheias de casinos, parque de diversão e tudo que se tem por direito de bom. após entrar você ganha uma certa quantidade de pontos que é o dinheiro do lugar, você joga para ganhar mais porém se perder tudo terá uma dívida impossível de pagar sendo forçado a ficar lá e trabalhar por eles ou apostar a própria vida com o dono do cassino em um jogo que só ele ganha.

**Centro da Cidade:** É uma região com um grande tubo que interliga a Cidade de baixo até o topo no edifício das empresas Olympus, ao redor disso existe uma rotatória que leva até o início de cada região de Santa Desaterro e muitos do que tentam ter uma vida honesta em Santa Desaterro trabalham nessa área.

**Área Industrial Olympus:** A área industrial é um extenso galpão que existe na cidade, muitos moradores trabalham lá dia e noite mas não ganham quase nada, porém é usado como um disfarce para o gigantesco laboratório subterrâneo.

**Laboratório Olympus:** É onde acontece experimentos abomináveis em que os cientistas que trabalham lá tem que jurar sigilo absoluto e esquecer que está testando todas essas substâncias e máquinas em seres vivos e tratá-los como objetos que possam ser descartados a qualquer momento, de vez em quando algumas dessas cobaias conseguiram fugir as mais instáveis se perdem por Santa Desaterro e podem ser encontradas em diversos distritos, já os que mantiveram a mente sã se refugiaram na velha Santa Desaterro.



Velha Santa Desaterro:É onde fica a cidade que foi destruída e inundada por conta do tremor das explosões das bombas nucleares. Atualmente ela é habitada pelas Cobaias que fugiram dos laboratórios e formaram uma pequena sociedade naquele lugar.

# fichamento dos personagens

## 1. NOAH

Conhecido como: Noah

Nascimento: 2XXX

Morte: Indeterminado

Idade em 2XXX: 16 anos

Espécie: rato

Filiação: nenhuma

Resumo: Noah um rato que vivia entre a cidade do meio e cidade alta de Santa Desaterro, fazia pequenos bicos tanto legais quanto ilegais para pagar o tratamento da doença da irmãzinha até que recebe um trabalho de um grande traficante da cidade para roubar alguns documentos das empresas Ólympos com metade do tratamento da sua irmã já garantido e a outra metade só depois do serviço. Ao invadir as instalações Ólympus e roubado os documentos, foi ameaçado de morte e perseguido por Nero, Noah implantou os dados em uma entrada na sua nuca de última hora e entregou um chip vazio para Nero que o jogou para o submundo de Santa Desaterro.

Características: baixinho, teimoso, persistente, inteligente e confiável.

Onde Aparece: Videogame rot punk: Santa Desaterro

### **Histórico Básico e Relações**

Noah um jovem rato que cresceu junto de sua irmã mais nova no orfanato de virada, local que servia de fachada pelas empresas Ólympus para usar crianças como cobaias e também criar supergenios para trabalhar com eles e quem não se destaca-se iria virar cobaia. Noah descobriu isso e por conta de sua irmã ter uma doença até então incurável, fugiu pelas ruas de Virada e por anos fez alguns trabalhos legais mas por conta da piora da saúde de sua irmã teve que se render a criminalidade e fazer alguns trabalhos como mula de droga, roubo e fuga assim ganhando mais dinheiro e pagando pelo tratamento de sua irmã. Até que senhor Godoy um grande traficante da área ofereceu a ele a proposta de pagar todo o tratamento de sua irmã com a condição dele invadir as empresas Ólympus roubar o documento Hello\_New\_World.

Sem nada a perder Noah concorda, assim invadindo e roubando os dados com sucesso porém na saída foi descoberto por ser denunciado

pelo Godoy e perseguido por Nero um Besouro cyborg que corta o seu braço fora e o ameaça jogá-lo cidade abaixo, ele entrega o chip vazio pois transferiu tudo para a sua mente mas Nero é um sádico e seu serviço foi concluído o jogando cidade abaixo para morrer.

Noah é encontrado pela Nico que o cuida fazendo uma prótese para seu braço, que se compromete a ajudá-lo a acabar com as empresas Ólympus junto com ele, chamando alguns de seus amigos a hitomi uma aranha hacker e Asher um escaravelho viciado em adoçante.

### **Orientação Sexual e Romântica e Identidade de Gênero**

homem/bisexual

#### **2. ALINHAMENTO MORAL:**

Bem Caótico (Rebelde)

#### **Sonhos Metas e Ambições:**

Seu maior sonho de infância era ver a luz do sol e o mundo lá fora,mas pelas suas circunstâncias ele luta para um dia sua irmã estar saudável e quer mudar toda Santa Desaterro de dentro para fora, mesmo se isso custar a sua própria sanidade.

#### **3. LADO SOMBRIO E DIFICULDADES NA VIDA:**

Ele cresceu em um orfanato de fachada pelas empresas Ólympus, sempre sendo alvo de bullying pelas crianças do orfanato, sendo a sua irmã a única coisa que ele se importava,Após a fuga eles viveram muito tempo na rua comendo do lixo até que ele conseguisse dinheiro suficiente para mandar sua irmã para o hospital.Por fim ele começa a fazer alguns trabalhos para os traficantes da região e por conta de um trabalho que deu errado ele jurou vingança a toda a cidade de Santa Desaterro e para a sua irmã ter algum futuro ele decidi mudar toda a cidade de dentro pra fora.

#### **4. PERSONAGENS SIMILARES:**

kaneda(akira), edward elric (fullmetal alchemist)

#### **5.**

## 7. **RAMON**

Conhecido como: Miragem

Nascimento: 2XXX

Morte: dependerá da escolha do jogador

Idade em 2XXX: 36 anos

Espécie: escorpião

Filiação: indústrias Ólympus

Resumo: um escorpião de um grupo de nômades da Duna, uma comunidade que vive no Duna ao redor da cidade alta de Santa Desaterro, ele começou a trabalhar para o hayao como assassino de aluguel, para poder levar comida e água para seu povo e principalmente a sua família.

Características Chave: magro, alto, sempre alerta, garras.

Onde Aparece: Videogame rot punk: Santa Desaterro

### **Histórico Básico e Relações**

um escorpião de um grupo de nômades da Duna, uma comunidade que vive nas Dunas ao redor da cidade alta de Santa Desaterro, ele começou a trabalhar para o hayao como assassino de aluguel, para poder levar comida e água para seu povo e principalmente a sua esposa e filha cuja a filha precisava de remédios que só tinha em Santa Desaterro.

### **Orientação Sexual e Romântica e Identidade de Gênero**

homem/hetero

### **Alinhamento Moral:**

neutro legítimo

### **Sonhos Metas e Ambições:**

Ele tem como objetivo levar água e comida para sua família, não importando o que ele tenha que fazer.

### **Lado sombrio e dificuldades na vida:**

viveu a vida inteira nas Dunas sofrendo dificuldades como a falta de comida e água e por conta disso já adulto negou parte dos costumes de seu povo para fazer a diferença e lutar por eles não importando o que tenha que fazer.

**Personagens Similares:**

algo próximo scar(fullmetal alchemist)

**8. NICO**

Conhecido como: Doutora nico

Nascimento: 2XXX

Morte: Indeterminado

Idade em 2XXX: 34 anos

Espécie: salamandra

Filiação: Dona da mecânica e médica clandestina

Resumo: Nascida e criada na cidade do meio de Santa Desaterro, mas foi expulsa de casa por seus pais por não concordar com eles. montou uma mecânica e por ter conhecimento de medicina ela construiu um consultório clandestino para ajudar a quem necessitava, com isso conhecendo um Asher e Hitomi lhes dando todo o suporte necessário e tratando hitomi como uma filha. mesmo sendo boa e ajudando os outros ela aceita alguns trabalhos como médica das gangues da cidade.

Características Chave:forte, temperamento explosivo, proteger quem ela ama sem pensar duas vezes.

Onde Aparece: Videogame rotpunk: Santa Desaterro

**Histórico Básico e Relações**

Nascida e criada na cidade do meio de Santa Desaterro, mas foi expulsa de casa por seus pais por não concordar com eles. montou uma mecânica e por ter conhecimento de medicina ela construiu um consultório clandestino para ajudar a quem necessitava, com isso conhecendo um Asher e Hitomi lhes dando todo o suporte necessário e tratando hitomi como uma filha. mesmo sendo boa e ajudando os outros ela aceita alguns trabalhos como médica das gangues da cidade

**9. ORIENTAÇÃO SEXUAL E ROMÂNTICA E IDENTIDADE DE GÊNERO**

não binário/pansexual

**Alinhamento Moral:**

BEM CAÓTICO

**Sonhos Metas e Ambições:**

Nico não tem nenhum sonho ou meta a alcançar, o máximo que ela deseja é o bem estar das pessoas boas que ela cuidou.

#### 10. LADO SOMBRIO E DIFICULDADES NA VIDA:

Nico nunca teve muitas dificuldades na vida desde criança sempre foi bem comportada, mas por não concordar com as ideias de sua família foi expulsa de casa, sozinha no mundo ela decidiu ser uma pessoa que vai ajudar a todos sem pensar para que ninguém sinta o que ela sentiu, no final das contas isso a fez ter uma segunda família.

#### 11. PERSONAGENS SIMILARES:

izumi curtis (fullmetal alchemist)

#### 12. NERO

Conhecido como: Projeto Nero

Nascimento: 2XXX

Morte: desaparecido

Idade em 2XXX: 60 anos

Espécie: besouro

Filiação: indústrias Ólympus

Resumo: Foi um dos maiores mercenários de Santa Desaterro, até ser contratado para um projeto experimental das empresas Ólympus que o daria vida eterna mas foi transformado em uma arma.

Características Chave: tem um canhão no rosto, grande, forte, age como uma máquina mas tem uma personalidade sádica.

Onde Aparece: Videogame rot punk: Santa Desaterro

#### 13.

#### 14. HISTÓRICO BÁSICO E RELAÇÕES

Um mercenário que construiu um grande império criminoso em toda Santa Desaterro, sendo por muitos uma lenda, mas com seu desaparecimento sem explicação, ele se tornou um símbolo e um objetivo para onde todos os mercenários querem chegar, viver o máximo e morrer com glória. seu grande império se espalhou pela cidade em suas cinco regiões.

**15. ORIENTAÇÃO SEXUAL E ROMÂNTICA E IDENTIDADE DE GÊNERO**

homem/bissexual

**16. ALINHAMENTO MORAL:**

MAL NEUTRO

**17. SONHOS METAS E AMBIÇÕES:**

não possui nenhum por perder seu livre arbítrio.

**18. LADO SOMBRIO E DIFICULDADES NA VIDA:**

seu passado até se tornar mercenário é desconhecido, mas é dito que ele veio de uma cidade distante, mas que por algum motivo não quer revelar seus motivos de ir embora

**19. PERSONAGENS SIMILARES:**

não pensei em nenhum similar

**20. HITOMI**

Conhecida como: H3ART - W3B

Nascimento: 2XXX

Morte: Indeterminado

Idade em 2XXX: 17 anos

Espécie: aranha

Filiação: NENHUMA (mas faz dupla com Asher)

Resumo: abandonada por ter nascido com uma deficiência (falta de 4 braços) foi encontrada por Ryder Asher cresceu no submundo de Santa Desaterro, uma excelente hacker.

Características Chave: inteligente, hiperfoco, problemas com interações sociais, magra, olhos posicionados em formato de coração.

Onde Aparece: Videogame rot punk: Santa Desaterro

**21. HISTÓRICO BÁSICO E RELAÇÕES**

Abandonada por ter nascido com uma deficiência, foi encontrada em um lixão por Ryder Asher que a criou como um pai, cresceu no submundo de Santa Desaterro, desde pequena tinha um amor pela computação e por ser uma aranha tem uma afinidade maior aos softwares de hack, com isso ajudando no que der nas missões de Ryder .

**Orientação Sexual e Romântica e Identidade de Gênero**

Mulher/assexual

**22. ALINHAMENTO MORAL:**

bem caótico

**23. SONHOS METAS E AMBIÇÕES:**

Hitomi tem como meta alcançar a cidade alta, ver o céu azul e encontrar os seus pais, também luta para ser reconhecida como alguém por ter nascido diferente, e pela sua afeição a tecnologia ela poderia ir mas decidiu ficar para ajudar Asher a não se meter em confusão.

**24. LADO SOMBRIO E DIFICULDADES NA VIDA:**

Hitomi tem um passado infeliz por ser abandonada quando bebê para morrer por nascer sem quatro braços mas por sorte conseguiu ter um lar e uma família com o Asher, desde sempre foi segregada pelas outras crianças mas encontrou seu lugar na internet, onde podia ser ela mesma sem medo dos outros a julgar por sua aparência e por esse contato com a tecnologia desde muito jovem ela conseguiu vários feitos como hacker sendo conhecida no submundo como W3B. Geralmente faz o trabalho interno mas se necessário sai em missões de campo mesmo contra sua vontade.

**25. PERSONAGENS SIMILARES:**

Futaba(Persona 5)



## 26. ELIAS ÓLYMPUS

Conhecido como: chefe Elias Ólympus

Nascimento: 2XXX

Morte: Indeterminado

Idade em 2XXX: 48 anos

Espécie: aranha

Filiação: indústrias Ólympus

Resumo: Elias Ólympus dono das indústrias Ólympus, só faz coisas que o beneficiam e usa de tudo e todos como se fossem objetos descartáveis, tem como plano destruir o submundo de Santa Desaterro pois ele acha que quem vive lá é o lixo do lixo que não tinham o direito de viver e que abaixo existiam muitas matérias primas que ele podia usar para criar equipamentos melhores e finalmente se torna o deus deste mundo.

Características Chave: sempre de terno, inteligente, síndrome de Deus e finge ser bom mas no fundo acha que todos ao seu lado não poderiam nem estar respirando perto dele.

Onde Aparece: Videogame rotpunk: Santa Desaterro

## 27. HISTÓRICO BÁSICO E RELAÇÕES

Elias Ólympus comanda toda a cidade, tem um desgosto de todos os seres que vivem abaixo dele e quer destruir a cidade de baixo pois acha que ninguém que está lá tem o direito de estar vivo, chefe dos pais de noah, foi descoberto seus planos por eles e tudo foi roubado como forma de auto preservar mandou nero atrás deles para matá-los. achando que estavam todos mortos abaixou a guarda mas descobriu que noah estava destruindo seu império bem embaixo de seu nariz, assim o caçando para que ninguém mais estrague os seus planos.

## 28. ORIENTAÇÃO SEXUAL E ROMÂNTICA E IDENTIDADE DE GÊNERO

não sente atração por nada, só tenta manter as aparências, pois tem repulsa de qualquer ser vivo que esteja abaixo dele.

**Alinhamento Moral:**

Mau Caótico ou Mal Legítimo

**29. SONHOS METAS E AMBIÇÕES:**

Seu maior sonho é ser tão poderoso quanto Deus, misturando magia e ciência para ser um ser perfeito.

**30. LADO SOMBRIO E DIFICULDADES NA VIDA:**

Elias não possui nenhuma dificuldade na sua vida até que Noah começa a interferir nos seus planos.

**31. PERSONAGENS SIMILARES:**

light yagami (death note), Dio brando (JOJO:bizarre adventure)

**32. ASHER**

Conhecido como: sweet Asher

Nascimento: 2XXX

Morte: Indeterminado

Idade em 2XXX: 44 anos

Espécie: escaravelho

Filiação: rede de mercenários da região

Resumo: Asher era um empresário promissor .

Características Chave: grande, bombado, sempre irritado, com dois tubos cheios de adoçante e linhas de adoçante correndo pelo corpo, estilo de roupa bem parecido do barret de final fantasy 7.

Onde Aparece: Videogame rotpunk: Santa Desaterro

**33. HISTÓRICO BÁSICO E RELAÇÕES**

Asher era um empresário promissor mas por conta da ganância de Olympus o fez se viciar em adoçante ao ponto de falir sua empresa e viver na sarjeta, ele então procurando comida encontra hitomi bebê abandonada no lixo e decidi mudar de vida e cuidar dela, com isso nico o modificando fazendo o adoçante corre pelo seu corpo para controlar um pouco o vício, com isso ele pouco a pouco cresceu no mundo dos mercenários sendo conhecido por todos como sweet asher.

**Orientação Sexual e Romântica e Identidade de Gênero**

homem /bisexual

**Alinhamento Moral:**

neutro caótico

**34. SONHOS METAS E AMBIÇÕES:**

tem o sonho de dar a melhor vida possível a hitomi fazendo de tudo para tirá-la de Santa Desaterro e realizar o sonho dela de ver o céu .

**35. LADO SOMBRIO E DIFICULDADES NA VIDA:**

ele tem um forte vício as drogas o que dificultou um pouco sua vida pois além de ser caro comprar adoçante ele ainda tinha que cuidar de seus dois tanques em suas costas pois se algo aconteça ele pode perder a vida e ainda tem que ser dose controlada porque um pouco mais do que a média que ele pode consumir pode fazer com que ele perca a cabeça e ataque quem ou o que esteja a sua frente.

**36. PERSONAGENS SIMILARES:**

Barret wallace(final fantasy 7)

**37. AMBER DA SILVA**

Conhecido como: Dona do sete palmos

Nascimento: 2XXX

Morte: indeterminado

Idade em 2XXX:40 anos

Espécie: formiga

Filiação: Bar sete Palmos

Resumo: Amber da Silva cresceu em Santa Desaterro mas fazendo diversos trabalhos em sua vida, a maioria trabalhos criminosos,porém quando teve seu filho decidiu tentar uma vida mais sossegada e a levar uma vida mais digna para o seu filho na medida do possível.

Características:

Onde Aparece: Videogame rotpunk:Santa Desaterro

### **38. HISTÓRICO BÁSICO E RELAÇÕES**

Sendo uma lenda pela cidade, Amber da Silva é uma das únicas lendas que ainda estão vivas em Santa Desaterro, porém agora ela gerencia um bar que arruma missões para mercenários e vende armas se negando apenas em não vender drogas. Tenta ao máximo afastar seu filho da vida de crime porém ele tem uma grande admiração pelo Nero e as histórias que ouviu dele e não faz ideia que um dia sua mãe já foi uma das maiores criminosas da cidade

#### **Orientação Sexual e Romântica e Identidade de Gênero**

mulher/pansexual

#### **Alinhamento Moral:**

Bem caótico

#### **Sonhos Metas e Ambições:**

Ela nunca teve um sonho que quisesse seguir o que viesse era lucro para ela até que nasceu o João Carlos e ela botou como objetivo dar a melhor criação para ele.

### **39. LADO SOMBRIO E DIFICULDADES NA VIDA:**

Desde pequena viveu na miséria e todo o dia era uma luta diferente, já hoje em dia vive uma vida mais tranquila na medida do possível.

### **40. PERSONAGENS SIMILARES:**

não tem

### **41. JOÃO CARLOS DA SILVA**

Conhecido como: Zé Continho (zezinho como a mãe chama ele)

Nascimento: 2XXX

Morte: indeterminado

Idade em 2XXX: 17 anos

Espécie: formiga

Filiação: Boca do Continho (nome que ele deu pro Monte do Descarte)

Resumo: Zé Continho nasceu e viveu na parte mais marginalizada de Santa Desaterro e tendo como heróis diversos mercenários em especial

Nero que ele idolatra e segue como modelo, ou pelo menos tenta. Sendo só um cara que faz bagunça nunca foi respeitado por ninguém mas ele sempre tem algum plano para finalmente ser o maioral.

Características:

malandro, covarde, orgulhoso e ardiloso

Onde Aparece: Videogame rot punk: Santa Desaterro

#### **42. HISTÓRICO BÁSICO E RELAÇÕES**

Filho de Amber e "amigo" de infância da Hitomi. Zé Continho desde de criança admirava os grandes mercenários de sua cidade principalmente Nero cuja a sua história sobre como virou Santa Desaterro de cabeça para baixo e por isso montou sua própria gangue e renomeou não oficialmente o Monte do Descarte com a Boca do Continho, sempre se achando o maioral mas era um nada no ramo de mercenários só passando seus dias fazendo baderna.

**Orientação Sexual e Romântica e Identidade de Gênero**

homem/bisexual

**Alinhamento Moral:**

Neutro Caótico

**Sonhos Metas e Ambições:**

Seu maior sonho é se tornar o maioral em Santa Desaterro.

#### **43. LADO SOMBRIO E DIFICULDADES NA VIDA:**

Não teve grandes dificuldades na vida, a única coisa que o afeta é que por passar seus dias só vagabundeando e fazendo bagunça ele não é respeitado por ninguém nem pelos mercenários e criminosos locais.

#### **44. PERSONAGENS SIMILARES:**

capitão Buggy One Piece

#### **45. MARIA**

Conhecido como: Mariazinha

Nascimento: 2XXX

Morte: indeterminado

Idade em 2XXX: 10 anos

Espécie: rato

Filiação: nenhuma

Resumo:

Maria é a irmã mais nova de Noah por ter passado pelos experimentos de mutação do orfanato, ela adquiriu uma inteligência além do comum, porém seu corpo vive em uma constante fraqueza não conseguindo fazer muitas coisas das crianças de sua idade,mas também a superando em vários critérios.

Ao fugir do orfanato e viver nas ruas com seu irmão, sua saúde piorou a fazendo ficar no hospital enquanto espera seu irmão para contar as novidades.

Características:

gentil, alegre, positiva e ingênua.

Onde Aparece: Videogame rotpunk:Santa Desaterro

#### **Histórico Básico e Relações**

Maria é a irmã mais nova de Noah por ter passado pelos experimentos de mutação do orfanato, ela adquiriu uma inteligência além do comum, porém seu corpo vive em uma constante fraqueza não conseguindo fazer muitas coisas das crianças de sua idade,mas também a superando em vários critérios.

Ao fugir do orfanato e viver nas ruas com seu irmão sua inteligência ajudou o seu irmão a conseguir alguns bicos para eles poderem durar mais um dia, quando sua saúde demonstrou piora Noah correu para o hospital e a deixou para ser tratada pelos médicos e sempre que ia visitá-la trazia livros tanto para ela ler quanto para colorir e alguns doces para ela.

Mas ao completar 10 anos, Noah simplesmente sumiu e sozinha ela foi adotada por um homem, Elias Ólympus.

#### **Orientação Sexual e Romântica e Identidade de Gênero**

mulher/hetero sexual

#### **46. ALINHAMENTO MORAL:**

Bem Legítimo

#### 47. **SONHOS METAS E AMBIÇÕES:**

Por quase sempre estar de cama e envolta de médicos, ela se afeiçoou à profissão tendo o sonho de quando crescer ser uma médica no futuro.

#### 48. **LADO SOMBRIO E DIFICULDADES NA VIDA:**

Ela é uma criança que sempre tentou ver o lado bom da vida, mesmo nos seus piores momentos ela nunca deixou de sorrir, mesmo doente e memorando na rua nunca perdeu a sua esperança.

#### 49. **PERSONAGENS SIMILARES:**

Nina (Fullmetal alchemist brotherhood)

#### 50. **FERNANDO GODOY**

Conhecido como: Chefe Godoy

Nascimento: 2XXX

Morte: indeterminado

Idade em 2XXX: 35 anos

Espécie: rato

Filiação: Família Godoy

Resumo:

Godoy é chefe de uma das maiores famílias criminosas de Viratampa tendo passe livre de ir e vir entre Viratampa e Ólympus, sendo uma pessoa arrogante, mas que valoriza lealdade acima de tudo.

Características:

Orgulhoso, Leal, respeito aos valores familiares, sádico e carismático.

Onde Aparece: Videogame rot punk: Santa Desaterro

#### **Histórico Básico e Relações**

Fernando Godoy que cresceu na pobreza de Viratampa, porém com seu carisma foi conquistando mais e mais aliados até que conseguiu dominar o seu próprio complexo e após a isso e começou a dominar um atrás do outro até que Elias intervém e o ameaça dizendo para ele parar senão haverá consequências, mas ele não obedeceu e no seu complexo houve uma grande invasão policial e uma chacina aconteceu e

após a isso tudo Elias aparece e pede para ele jurar lealdade e em um momento de raiva jura tirar o Elias do poder da cidade e comandar ela a sua vontade, mas para isso terá que fingir que está sob seu domínio.

**Orientação Sexual e Romântica e Identidade de Gênero**

homem/hetero sexual

**Alinhamento Moral:**

Mal Legítimo

**Sonhos Metas e Ambições:**

A sua principal meta e ambição é tirar Elias do poder e dominar a cidade a sua vontade.

**51. LADO SOMBRIO E DIFICULDADES NA VIDA:**

Ele teve muita dificuldade por ter nascido na pobreza de Viratampa mas com o tempo ele foi se reerguendo e criando sua gangue a sua família, porém pelo seu crescente poder Elias não gostou disso e mandou executar a principal parte da família Godoy. Godoy então fingiu jurar lealdade a Elias e está para montar um plano para tirar Elias do poder e fazer a cidade a sua imagem.

**52. PERSONAGENS SIMILARES:**

não tem



## **APÊNDICE B – ROTEIRO**

Rotpunk: Santa Desaterro

por

Gustavo Porto Mathoso da Silva

Uma história do Universo The Rotfather

Supervisão criativa por

Heloisa Cardoso

Rhaniel Daux

Sara Rosa

Tratamento #1

Maio/2024

Classificação:

16 anos

### Logline:

Um jogo RPG no estilo HD-2D que se passa no futuro do universo de "The Rotfather", em uma nova cidade conhecida como Santa Desaterro onde ela é dividida em três áreas Cidade Alta (superfície), Viratampa (cabeça para baixo) e o submundo (dentro dos esgotos). Você é um jovem rato que por conta de ter roubado planos de uma das maiores corporações da cidade para pagar as contas do hospital para a sua irmã continuar viva, mas por ter sido capturado e jogado fora como lixo decide virar um dos maiores mercenários da cidade para enfim mudar tudo para melhor.

1 INT. [CONSULTÓRIO-OFICINA DA NICO] - [DIA]

Noah (16, Um rato de baixa estatura com um grande casaco de couro com um queijo estampado nele, calça jeans e algumas marcas de implantes tecnológicos no rosto) acorda assustado e agitado sem saber onde está.

Noah

Onde eu estou e como eu vim parar aqui?

Nico (34, Uma salamandra de cor preta com manchas amarelas usa um jaleco e por baixo um macacão e crocs com meia) inclina a sua cadeira e olha em direção de Noah.

Nico

Bom dia, achei que não fosse mais acordar.

Noah

Por quanto tempo eu dormi? Como cheguei aqui? Quem é você?

Nico estende seu braço como forma de interromper a agitação de Noah.

Nico

Uma pergunta por vez, você dormiu por 3 semanas, você foi encontrado por uns amigos meus no lixão junto de algumas coisas que caíram de Viratampa e prazer me chamo Nico sou a médica e mecânica mais famosa de Santa Desaterro.

Noah foi cumprimentar Nico com um aperto de mão, porém ele não estava sentindo seu braço não do jeito que estava familiarizado.

Noah

Obrigado pela ajuda, eu me chamo Noah e...MAS QUE %\$`&\*@ É  
ESSA?!!

Nico

É uma prótese de nada. Você teve sorte, mais alguns minutos e você já tinha morrido por falta de sangue, o braço serviu mais como um bônus.

Noah

Certo isso vai ser algo que eu não vou me acostumar tão cedo,  
eu preciso ir obrigado por tudo mas eu tenho que me  
encontrar..

Nico  
Com a sua irmã.

Noah  
Como você sabe?

Nico  
simples, eu entrei na profunda escuridão do seu consciente!!

Noah olha um pouco assustado para a Nico e ela começa a rir

Nico  
HAHAHA Você devia ter visto a sua cara eu estou de sacanagem  
contigo você fala enquanto dorme. E também tive que acessar a  
sua base de dados implantados me diz o que é o projeto  
HELLO\_NEW\_WORLD?

Noah  
Eu não posso dizer isso é confidencial e por isso não posso te  
dizer.

Nico  
não pode ou não sabe o que tem?

Noah  
EU... não sei.

Nico  
a que pena parecia algo que valeria uma boa grana  
principalmente por ser documento vazado das empresas Ólympus.

Nico volta a mexer nas suas coisas já esperando essa resposta,  
enquanto Noah se dirige a porta e vira para falar com ela.

Noah  
Aliás, como que eu faço para subir de volta a Viratampa?

Nico  
Simples, você só precisa ter dinheiro e comprar um crachá.  
Noah

E quanto custa esse crachá?

Nico

1 bilhão mas isso é fácil de conseguir é só você trabalha por 4 vidas inteiras honestamente e você consegue ou você pode tentar decodificar o que tenha nesse arquivo e nunca mais vai se preocupar para onde tem que ir.

Noah

resumindo mais um serviço de invasão às empresas Ólympus, ótimo, a última deu tão certo.

Nico

Pelo que eu vejo você é do tipo que trabalha sozinho então deixa eu te fazer uma proposta traz para cá um escaravelho chamado Asher ele é um cara bem forte e se você falar que é pra ferrar com a Ólympus ele vai topa na hora.

Noah

Ok e onde eu encontro esse Asher?

Nico

a só subir a rua vai ter um bar chamado 7 palmos ele deve ta morto de bêbado lá, faz esse favor para mim e eu já considero como um pagamento.

Noah abre a porta e vai às ruas de Santa Desaterro à procura de Asher.

2 EXT. [SANTA DESATERRO - MORRO DO DESCARTE] - [DIA]

Noah anda pela cidade à procura do bar Sete Palmos para encontrar Asher e para isso ele pergunta para as pessoas que estão na rua.

personagem A (uma barata com roupas rasgadas, óculos com lentes horizontais e um cabelo punk espetado para cima e alguns piercings)

Personagem A

Bar sete palmos lá você não entra nem morto moleque, vai ver se eu to na esquina e não me enche.

personagem B (Um rato já com um pouco mais de idade mas com uma perna robótica, braços também e um olho verde como se fosse uma placa de ferro no rosto, usando uma calça preta com um casaco sem camisa.)

personagem B

Foi mal garoto, o único jeito de ir para o sete palmos tá bloqueado, talvez tenha algum caminho em alguns dos prédios abandonados.

Indo para a parte que tem os prédios abandonados, Noah observa que tem gente em cima da pilha de lixo.

João Carlos da Silva (Zé Continho) (17, uma formiga de short, juliet e umas camisetas folgadas) estava em cima da pilha de lixo discursando para uma plateia de duas pessoas.

João Carlos da Silva (Zé Continho)

Eu sou o grande Zé Continho e irei dominar esse morro e depois toda a cidade e todos vão me respeitar como o Grande chefe do crime Continho!!!!

capanga 1 (barata com um top masculino e uma calça comprida ajustada e uma faixa escrita fã número um)

capanga 1

É isso aí chefinho!!

capanga 2 (barata com uma casaco e calças largas tipo aquelas de paraquedistas com uma faixa escrita fã número 2)

capanga 2

Nosso chefinho é demais!!

Noah ignora e vai até os prédios onde encontra a tubulação e chega do outro lado, indo em direção ao Sete Palmos ele é barrado pelo segurança do local.

Segurança (uma formiga forte com terno e óculos escuros) se posicionou na frente da porta impedindo do Noah entrar.

Segurança

Opa, opa, opa, o que você quer aqui garoto? Isso não é lugar para criança, vai para outro canto.

Noah sem muita alternativa dá uma volta no bar onde encontra uma porta dos fundos por onde ele entra.

3 INT. [BAR SETE PALMOS] - [DIA]

Dentro do bar Noah encontra um grande escaravelho com dois tubos cheios de adoçante, virado de bêbado se apoiando na bancada do bar

Asher (Um Joaninha com dois tubos cheios de adoçantes nas costas ligando o corpo algumas veias foram substituídas por vasos com tons azulados.)O escaravelho olha para ele meio tonto a bufadas e soluços

Asher

E aí pivete tá procurando Ic! Quem?

Noah

Estou procurando pelo Asher você por um acaso o viu?

Asher

Eu vi Ic! ele sim!

Noah

Sério!!! Onde você o viu estou procurando ele o quartirão inteiro.

Noah olha ao redor à procura do Asher então o escaravelho aponta com o copo a direção onde fica o banheiro.

Asher

Sim, ele estava no reflexo da privada quando eu fui vomitar lá no banheiro.

Noah olha surpreso para aquele escaravelho caindo de bêbado na sua frente.

Noah

Peraí... Você é o Asher???!!!

Asher dá um gole no seu copo e vira para conversa com o Noah

Asher

Olha não é tão burro quanto eu achava. Manda ai o que você quer pivete?

Noah ignora que Asher o chamou de burro e tenta explicar para ele a sua situação, mas Zé Continho esbarra propositalmente nele.

Noah

A sim eu preciso de você para... EI OLHA POR ONDE ANDA O PALHAÇO!!!

Zé Continho faz cara feia para o Noah e se aproxima dele com a intenção de começar uma briga

Zé Continho

Hein me chamou de palhaço, o arquiteto de rodapé.

Asher vendo o que ia acontecer, levanta da cadeira e coloca a mão no ombro do Zé Continho para acalmar a situação.

Asher

calma lá zezinho você não precisa brigar e outra coisa a sua mãe já não pediu para você parar de dar uma de arruaceiro e começar a cuidar do bar.

Zé Continho

Cai fora Asher isso é comigo e o roedor e NÃO ME CHAMA DE ZEZINHO eu sou o Zé Continho agora.

Asher se afasta cambaleando de bêbado após ter sido empurrado por Zé Continho.

Asher

ok ok relaxa zezinho. O pivete faz o seguinte: se tu der uma surra nele eu sou todo ouvidos e irei ver se aceito ou não seja lá o que você queria de mim.

Noah nem liga muito para o que Asher disse ele com tanta raiva, estresse e cansaço ele só tá afim de descer a porrada em gente babaca.

Noah

Ok se é só dar uma surra nesse idiota metido a bandidinho eu faço com prazer.



Zé Continho Se posiciona para começar a brigar enquanto seus dois capangas ficam o observando na torcida.

Zé Continho  
Beleza, então vem pra cima dentuço.

capanga 1  
acaba com ele chefinho.

capanga 2  
isso mesmo, acaba com ele.

Depois de um tempo deles brigando e Zé Continho estar quase no chão, a porta da cozinha bate e dela sai Amber (Uma formiga usando uma jaqueta jeans e embaixo uma camiseta bege e avental, anda com uma concha de sopa na mão) furiosa pela bagunça que o seu filho está fazendo no bar.

Amber  
JOÃO CARLOS DA SILVA O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO BATENDO NOS  
CLIENTES E AINDA ME ENVERGONHANDO NA FRENTE DO ASHER!!!!

Zé Continho começa a ficar desesperado e tenta se explicar para a sua mãe.

Zé Continho  
Não é bem assim mãe esse dentuço me ofendeu primeiro e...

Amber corta Zé Continho no meio da frase, furiosa começa a bater com a concha nele.

Amber  
EU NÃO LIGO QUEM COMEÇOU VAI PEDIR DESCULPAS AGORA! E OUTRA  
VAI LIMPAR A RUA QUE VOCÊ FECHOU OS CLIENTES NÃO CONSEGUEM VIR  
PARA CÁ.

Zé Continho  
OK OK mãe só para de me bater com a concha.me desculpa ai e  
eu vou limpar a rua

Amber para de bater nele e respira um pouco.

Amber

pronto assim está melhor.

Asher se vira e dá um gole da sua garrafa enquanto Amber se vira para ele.

Asher  
ihh hahaha se ferrou hein zezinho.

Amber  
Eu tenho algo para te dizer também, a Hitomi e a Nico Ligaram  
querem você na clínica agora.

Asher  
e o que rolou?

Amber  
não sei, mas parece que é um serviço e dos grandes.

Asher suspira, vira a sua garrafa, levanta da cadeira e começa andar em direção a porta chamando a atenção de Noah.

Asher  
beleza estava precisando fazer alguma coisa interessante, vem  
comigo pivete no caminho você me explica o que precisa.

4 EXT. [SANTA DESATERRO - MORRO DO DESCARTE] - [DIA]

Noah e Asher andam pela cidade até a oficina da Nico

Asher  
Então eu vou só ter que fazer esse servicinho para minha amiga  
aqui, mas pode deixar que assim que acabar eu já vejo o seu.

Noah  
Acho que você não vai precisar, foi a Nico que pediu para eu  
te buscar.

Asher  
Eu achando que ia ganhar uma grana extra.  
Noah e Asher chegam no consultório da Nico, para começar a  
missão.

5 INT. [CONSULTÓRIO-OFICINA DA NICO] - [DIA]

Ao abrirem a porta Nico levanta a cabeça e vira a cadeira na direção deles.

Nico

Olha, finalmente chegaram.

Asher

Eai Nico qual é o trampo que você arrumou?

Nico

Eu achei que você sabia, você não contou para ele?

Noah Lopes

rolou uns imprevistos.

Nico se virou para o computador e começou a mostrar para eles o plano e objetivo da missão.

Nico

Tá tudo bem, a missão é a seguinte: Nós temos um documento das empresas Ólympus, que como qualquer documento deles é extremamente valioso, o porém é que este documento é protegido por senha.

Asher

ok um documento inacessível a não ser que a gente invada alguma instalação das empresas Ólympus.

Nico

exatamente iremos invadir uma instalação que um contato meu me contou que fica embaixo da parte industrial no esgoto.

Asher

Ok mas uma missão dessas é bem arrisca precisaria de pelo menos umas 4 pessoas e só somos 3.

Nico

Bem nós você o brutamontes, o Noah é bom em quase tudo, eu dou o suporte por fora e eu tive um problema para encontrar o hacker porque nenhum dos que eu chamei quis trabalhar, ou já estão com serviço ou você sabe mortos .

Asher

Concordo, o dentuço é bom, mas você achou algum hacker ou não?

Nico

Essa parte você não irá gostar muito só me sobrou um hacker e ela é muito boa no que faz.

Asher

Ela? A única hacker que você conhece seria...

Uma aranha cai do teto atrás do Asher e do Noah e começa um discurso.

Hitomi

Sim com um exímio domínio desde os 6 anos como hacker e um grande nome na dark web conhecida como H3ART - W3B lá fora mas aqui dentro ela é a...rufem os tambores HITOMI!!!!!!

Asher vira irritado para hitomi

Asher

Não sem chance, ela não está pronta.

Hitomi

Eu vou você querendo ou não e outra só eu conseguiria retirar as informações para conseguir a senha.

Asher e Hitomi começam a discutir e então Noah de saco cheio dessas discussões sem sentido começa a falar

Noah

Parou tudo!! me escuta aqui eu não tenho tempo para essas discussões de quem vai ou quem fica eu só quero conseguir as informações, pegar a grana, voltar para Viratampa para dar esse documento para o Godoy, conseguir a sua proteção e dar uma chance de futuro para a minha irmã.

Noah depois de explodir fica ofegante enquanto todos olham para ele.

Asher

ok você tem razão , dentuço.Trabalho é trabalho, Você vem com a gente Hitomi.

Hitomi

ISSOOOO!!

Asher

Mas com UMA condição: se a coisa ficar feia você vai fugir e não vai olhar para trás, entendeu?

Hitomi

Sim, sim fugi se a coisa ficar feia entendi.

Nico

ok gente temos uma missão para concluir assim que estiver tudo pronto é só falar comigo.

Após organizar tudo eles partem para o laboratório.

6 EXT. [Esgotos - Área Industrial Ólympus] [noite]

Noah, Asher e Hitomi chegam no grande galpão das empresas Ólympus e recebem uma ligação da Nico.

Nico

Oi gente só para avisar que para chegar a área provavelmente vamos precisar mover alguns containers de lugar com aquele guindaste. Boa Sorte se precisa de ajuda é só chamar Nico desligando.

O grupo passa pelos containers tirando eles do lugar com o guindaste e lutando contra formiga soldado (uma formiga com um arma na mão, uma armadura de metal e um capacete com um visor), um robô monociclo (um robô com somente uma roda, um olho e duas armas nos lados), robô tanque besouro (um robô com aparência de um tanque e besouro) e um robô drone louva deus (um drone com aparência de um louva deus). até chegar na porta onde leva para o laboratório subterrâneo.

7 INT. [ESGOTOS - LABORATÓRIO ÓLYMPUS] [NOITE]

Noah, Asher e Hitomi ao entrarem no laboratório tem que cruzar três andares lutando contra os diversos inimigos e junto disso abrir as portas até então inacessíveis em cada andar para chegarem no computador central. Ao chegarem no computador central, a Hitomi já se pôs na frente dos computadores enquanto Noah e Asher ficam de olho na saída para caso algum guarda apareça.

Hitomi

O que vocês estão fazendo

Noah  
estamos de olho caso alguém passe por aqui

Hitomi  
Não precisa assim que entrei hackeei as câmeras de segurança  
no momento para os guardas elas estão em looping.

Noah  
woah acho que de todos os hackers que eu conheci você foi a  
mais rápida em hackear as câmeras.

Hitomi  
Obrigado pode continuar elogiando eu sei que eu sou um gênio.  
aliás qual era o nome do arquivo?

Asher  
Para uma gênica você devia lembrar pelo menos o nome do arquivo  
que queremos para completar a missão.

Hitomi  
Mas é... É claro que eu sei só estou testando vocês e vocês  
falharam.

Asher  
humhum sei. O arquivo que precisamos da chave de acesso é  
Hello\_New\_World.

Hitomi  
encontrei Noah vem cá deixa eu te conectar a rede para enfim  
liberar o arquivo.

Noah  
Certo, já to indo.

Noah senta perto do computador e se conecta a ele, enfim  
liberando acesso ao arquivo. O arquivo continha informações  
dos grandes chefões de cada região da cidade, além de conter  
em cada uma das pastas um arquivo que só era acessado a partir  
de uma senha de cada um dos chefões e mostrando também um  
pouco dos experimentos de mutação feitos nos laboratórios.

Noah  
mas isso não é o que eu estou pensando...

Asher

É exatamente isso que você está pensando garoto são as informações de cada chefe da cidade e diversos outros documentos. Hitomi consegue decodificar?

Hitomi

Já tentei, mas infelizmente precisa de uma senha que provavelmente está com cada um desses criminosos.

Noah

Isso pode mudar tudo que sabemos dessa cidade, talvez podemos chegar não só em Viratampa mas também até a Cidade Ólympus.

Asher

Porém também tem esses documentos de experimentos ilegais, se alguém souber sobre isso a Ólympus cai por terra.

Hitomi

O que estamos fazendo aqui ainda vamos logo detonar esses caras.

Hitomi corre em direção a porta, porém assim que a porta abre aparece um escorpião e usando suas garras quase corta o pescoço de Hitomi se Noah não tivesse esticado seu braço e puxado a Hitomi enquanto Asher salta para soca-lo.

Ramon

Bons reflexos, garoto.

Noah

quem é você?

Asher

Miragem...

Noah

Asher você o conhece!?

Asher

Não mas ouvi histórias dizendo que quem cruza o caminho dele nunca mais é visto e que ele é um dos mercenários mais fiéis ao Ólympus.

Ramon

Geralmente esse não é meu posto mas eu fui encarregado de encontrar e matar um rato sem braço que tem algumas informações que pertencem as empresas Ólympus. mas parece que já encontrei no entanto vocês dois fizeram uma confusão aqui mas como minhas ordens são de só matar o rato posso fingir que não os vi.

Hitomi

Sem essa você quase me matou seu babaca, Asher vamo descer a porrada nele.

Asher

com certeza.

Noah

Eu não cheguei até aqui para morrer, então se prepara a miragem.

Ramon

*\*suspira\** Que assim seja.

E assim começa a luta. Após uma longa luta, Ramon está cansado e quase no chão enquanto eles se preparam para fugir, Ramon vira-se para eles e fala.

Ramon

Vocês podem até ser bons de briga, mas quero ver se são mais rápidos que eu.

Ramon usa seu ferrão no computador o destruindo e ativando o modo de destruição do laboratório.

Computador central

Falha crítica no computador, liberação de experimentos e autodestruição.

Noah

mas o que?! Seu filho da p...

Antes de Noah avançar para cima de Ramon ele joga uma bomba de fumaça e foge do lugar.

Asher



Noah esquece que ele precisamos sair daqui o mais rápido possível

Então os três correm pelos corredores do laboratório até a superfície enquanto as portas se fecham e tendo que lutar não só com os robôs mas também com os mutantes criados pelo laboratório.

8 EXT. [Esgotos - Área Industrial Ólympus] [noite]

Após saírem do laboratório e correndo pela Área Industrial eles são encurralados novamente por Ramon que retira sua roupa do peito a cintura para mais mobilidade e revelando que seu ferrão na verdade é um grande chicote com lâminas.

Ramon  
você estão de parabéns, faz um tempo que uma presa me fez usar essas lâminas. vou lhes dar uma última chance me entreguem o roedor e vocês saem ilesos.

Hitomi  
mas nem ferrando.

Asher  
O garoto fica com a gente.

Noah  
e para sua informação esse roedor tem nome é Noah

Ramon  
Pois bem, Noah será um prazer te fatiar.

Então se inicia o combate com Ramon sendo muito mais rápido e forte que antes e alguns dos guardas e robôs da região aparecendo para ajudar, mas depois de um grande embate Ramon todo ferido cai de joelhos enquanto Noah aponta uma pistola em sua cabeça uma máquina de holograma cai no chão.

Filha do Ramon  
Oi papai, como você está? Eu estou bem e estou fazendo o que você pediu comendo tudo que tem no meu prato e sempre obedecendo a mamãe.

Esposa do Ramon

Oi Ramon, querido, como está indo o trabalho? Aqui estamos indo muito bem, nossa filhinha todo o dia me dá orgulho de como ela cresceu. Estamos ansiosas para revê-lo, volte o mais rápido possível nós te amamos.

Ramon

HUNF vocês vão ver eu... vou...

Noah

Então é por elas que você está lutando.

Asher

Noah não temos tempo, mata ele, não precisamos de um assassino na nossa cola.

Noah

Não, vamos deixá-lo aqui.

Noah guarda a arma apontada para Ramon e começa a ir embora.

Ramon

Mas por que você se importaria comigo em me deixar vivo?

Noah

E quem disse estou fazendo isso por você, estou fazendo por elas. você ainda pode mudar de vida e cuidar da sua família.

Ramon

Obrigado.

Noah

Se precisar de ajuda pode me procurar, mas se tentar me matar denovo eu juro voce não tera tanta sorte.

Ramon

...

Noah

Pessoal vamos embora conseguimos o que queríamos.

Noah, Asher e Hitomi seguem viagem direto para o consultório da Nico para planejar seus próximos passos.