

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

***INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
TRIÂNGULO MINEIRO - CAMPUS UBERABA***

RODOLFO BOCARDO PALIS

**NARRATIVA DE GAMES: RETEXTUALIZAÇÃO DA
NARRATIVA EM JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS
POSSIBILIDADES EDUCACIONAIS**

UBERABA – MG

2017

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

***INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
TRIÂNGULO MINEIRO - CAMPUS UBERABA***

RODOLFO BOCARDO PALIS

**NARRATIVA DE GAMES: RETEXTUALIZAÇÃO DA
NARRATIVA EM JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS
POSSIBILIDADES EDUCACIONAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação nível *stricto sensu* - Mestrado Profissional em Educação Tecnológica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – IFTM – Campus Uberaba - Linha de Pesquisa: Tecnologias de Informação em Educação (TICs), Inovação Tecnológica e Mudanças Educacionais, para obtenção do Título de Mestre em Educação Tecnológica.

Orientador:

Prof. Dr. Hugo Leonardo Pereira Rufino

UBERABA – MG

2017

PALIS, Rodolfo Bocardo

Narrativa de games: retextualização da narrativa em jogos eletrônicos e suas possibilidades educacionais/ Rodolfo Bocardo Palis – 2017.

76f., 29,7cm x 21cm.

Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – Campus Uberaba.

Orientador: Prof. Dr. Hugo Leonardo Pereira Rufino

RODOLFO BOCARDO PALIS

NARRATIVA DE GAMES: RETEXTUALIZAÇÃO DA NARRATIVA EM JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS POSSIBILIDADES EDUCACIONAIS

Data de aprovação ____/____/____

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Prof. Dr. Hugo Leonardo Pereira Rufino

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro - Campus Avançado Uberaba Parque Tecnológico/MG

Membro Titular: Prof. Dr. André Souza Lemos

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro - Campus Uberlândia Centro/MG

Membro Titular: Profa. Dra. Sandra Eleutério Campos Martins

UFTM - Universidade Federal do Triângulo Mineiro - Campus Uberaba/MG

Membro Suplente: Profa. Dra. Paula Teixeira Nakamoto

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro - Campus Avançado Uberaba Parque Tecnológico/MG

LOCAL:

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro - Campus Avançado Uberaba Parque Tecnológico.

Unidade I – Sala 12

PESQUISADOR

Rodolfo Bocardo Palis

Professor

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro- Campus
Uberaba

Uberaba/MG.

ORIENTADOR

Prof. Dr. Hugo Leonardo Pereira Rufino

Professor

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro- Campus
Avançado Uberaba Parque Tecnológico

Uberaba/MG.

CONTATO:

Rua José Lemos de Oliveira, 75 – Jardim Eldorado

Uberaba / MG – Cep 38071-647 - Brasil

rodolfopalis@iftm.edu.br

(34) 99155-4815

SUMÁRIO

RESUMO.....	6
RESUMEN	7
INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO I – GLOSSÁRIO RPGISTA	18
CAPÍTULO II – A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DE RPG AUXILIANDO A AQUISIÇÃO DE CONHECIMENTOS	25
CAPÍTULO III: DESENVOLVENDO AS IDEIAS/ TRABALHO PROPOSTO.....	35
CAPÍTULO IV- DA ORALIDADE PARA A ESCRITA, DA ESCRITA PARA A ESCRITA.....	42
CAPÍTULO V- NARRATIVAS DIGITAIS E EXECUÇÃO DO JOGO DE RPG	55
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	89
APÊNDICE	93
CRÔNICAS DE SOLRACOX.....	93

PALIS, Rodolfo Bocado. *Narrativa de games: intertextualidade e textualização da narrativa de jogos eletrônicos e suas possibilidades educacionais.* **Uberaba: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – Campus Uberaba, 2015. Dissertação (Mestrado Profissional strictu sensu). Orientador: Prof. Dr. Hugo Leonardo Pereira Rufino.**

RESUMO

A maioria dos alunos brasileiros entram e saem do Ensino Fundamental II com pouca evolução, em língua portuguesa. Na última Prova Brasil em 2016, revelou que apenas 23% dos alunos têm o conhecimento adequado, ao concluir o 9º ano. Para melhorar esse cenário, é preciso saber avaliar e tomar decisões pedagógicas que levem em consideração não só os conteúdos aprendidos, mas o desenvolvimento biológico, social e emocional dos alunos dessa faixa etária. As ferramentas para o incentivo dos alunos partem quase sempre do incentivo dos próprios professores, tais como jogos educativos e escritas com textos atualizados, que lançam o desafio aos alunos para que esses mesmos escolham uma atividade diferenciada, mas constituem algumas formas de mudança no ensino da língua. A utilização das narrativas de jogos é uma forma interessante de despertar o interesse dos alunos de produzirem suas próprias histórias, pois promovem o incentivo de escreverem e conseqüentemente a melhoria da utilização do português culto e das convenções da escrita. Este trabalho tem como objetivo pesquisar a utilização dos jogos eletrônicos, seu uso pelos jovens na aquisição do conhecimento (leitura, escrita e pesquisa), com a leitura de material e posteriormente na feitura de narrativas que vão utilizar para os estudos narratológicos e ludológicos dos games eletrônicos. A pesquisa consiste em seis etapas e conta com a participação de cinco alunos do ensino médio do curso de Manutenção e Suporte à Informática, pois necessita de conhecimentos prévios em programação de computadores. Na primeira etapa da pesquisa, os alunos buscam todas as informações disponíveis sobre o assunto “narrativas de games”, tecem escritos e artigos sobre o assunto; na segunda etapa, escrevem suas histórias utilizando-se de toda sua imaginação, sendo que, nesse momento todas as vertentes que saem da história principal são válidas, pois essas variadas histórias serão essenciais para a elaboração de outras fases para dar continuidade ao intuito do projeto, que é cada aluno-jogador criar suas próprias narrativas dentro do jogo. Na terceira fase, após todas as correções ortográficas feitas pelo pesquisador, transformando as ideias e falas em escritas, processo esse conhecido como retextualização, são também definidos os personagens e narrativas escolhidos. A quarta fase é a dos desenhos, os quais inicialmente são feitos à mão, mas posteriormente com a ferramenta Photoshop CS6 e o Paint Tool. Na próxima fase, com os desenhos criados, passa-se à programação e inclusão das interfaces do jogo, ou seja, coloca-se e processa-se todas as informações de que se necessita para que o jogo possa ser iniciado. E, finalizando, o passo seguinte é fazer, em duas partes, o desenvolvimento dos cenários e peças

que caracterizarão as personagens. A primeira fase é conhecida por Mastercene e a segunda, por Cutscene, a qual é de extrema importância para dar veracidade à história que está sendo desenvolvida, pois cenários errados e vestes disformes deixam o game com aspecto controverso à realidade do jogo. Para essa finalidade, usa-se a ferramenta de desenvolvimento de jogos RPG Maker MV. Ao final do estudo, espera-se que todos participantes tenham apreendido inúmeros conhecimentos, não apenas procedendo à escrita e leitura o mais proficiente possível, mas também sabendo como pesquisar, utilizar corretamente artigos, livros e softwares educativos, desenvolver o raciocínio por meio da escrita e manipulação dos elementos ortográficos da língua, além do prazer em produzir seus próprios textos.

Palavras-chave: Contextualização do Conhecimento. Ludicidade. Tecnologia da Informação e Comunicação.

PALIS, Rodolfo Bocado. Narrativa de games: intertextualidade y textualización de la narrativa de juegos electrónicos y sus posibilidades educacionales. Uberaba: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – Campus Uberaba, 2015. Dissertação (Mestrado Profissional strictu sensu). Orientador: Prof. Dr. Hugo Leonardo Pereira Rufino.

RESUMEN

La mayoría de los estudiantes brasileños entran y salen de la Educación Primaria II con poco progreso. En la última prueba de Brasil, reveló que sólo el 23% de los estudiantes tienen un conocimiento adecuado en portugués para completar el noveno grado. Para mejorar esta situación, debe saber cómo evaluar y tomar decisiones educativas que tengan en cuenta no sólo el contenido aprendido, pero el desarrollo biológico, social y emocional de los estudiantes en este grupo de edad. Las herramientas para alentar a los estudiantes salen casi siempre animando a los mismos maestros, tales como juegos educativos, escritos con textos actualizados, que lanzan el reto a los estudiantes para que ellos mismos elijan una actividad diferente, pero son algunas formas de cambio al ensino de la lengua. El uso de la narrativa del juego es una interesante forma de despertar el interés de los estudiantes para producir sus propias historias, ya promover el incentivo para escribir y en consecuencia, mejorar la utilización del portugués culto y convenciones de escritura. Este estudio tiene como objetivo investigar el uso de juegos electrónicos, su uso por los jóvenes en la adquisición de conocimiento (lectura, escritura e investigación), con material de lectura y luego en la toma de narrativas que se utilizarán para los estudios narratológicas y

ludológicos de juegos electrónicos. La investigación consta de seis etapas y con la participación de cinco estudiantes de la escuela secundaria del curso de mantenimiento y asistencia técnica a la informática, ya que requiere conocimientos previos en programación de computadoras. En la primera etapa de la investigación, los estudiantes buscan toda la información disponible sobre el tema "juegos narrativas" escritos y artículos sobre el tema; en la segunda etapa, que escriben sus historias usando toda su imaginación, y en ese momento todos los hilos que salen de la historia principal son válidas, porque estas diferentes historias serán esenciales para el desarrollo de otras fases para continuar el propósito del proyecto es decir cada estudiante-jugador para crear sus propias historias dentro del juego. En la tercera fase, después también se definen todas las correcciones de ortografía hechos por el investigador, transformando las ideas y las palabras escritas en las narrativas, conocido como retextualization, son definidos los personajes y elegidos. La cuarta fase, los dibujos, inicialmente hechos a mano, pero más tarde con la herramienta de Photoshop CS6 y la herramienta de pintura. En la siguiente fase, con escenografías va a la programación y la inclusión de interfaces de juego, es decir, se pone y tiene lugar toda la información que necesitan para que el juego puede comenzar. Y terminar el paso siguiente es el de hacer en dos partes, el desarrollo de escenarios y piezas que caracterizan a los personajes. La primera fase es conocida por Mastercene y la segunda por la Cutscene, lo cual es de suma importancia para dar veracidad a la historia que se está desarrollando, pues escenarios equivocados y prendas sin forma dejan el juego con aspecto controvertido de la realidad del juego. Para este fin, se utiliza la herramienta de desarrollo RPG Maker juegos de MT. Al final del estudio, se espera que todos los participantes han aprovechado numerosos conocimiento, no sólo hacer la escritura y la lectura como eficiente como sea posible, pero también saber buscar, utilizando adecuadamente los artículos, libros y software educativo, desarrollar el razonamiento a través de la escritura y manipulación de los elementos ortográficas de la lengua, más allá del placer de producir sus propios textos.

Palabras clave: contexto del conocimiento. Ludicidad. Tecnología de Información y Comunicación.

INTRODUÇÃO

O nosso interesse por iniciar no ensino superior deu-se no início de 1995, quando o esporte levou-nos a definir uma meta de estudos na Universidade de Uberaba, sendo que o curso escolhido foi a Licenciatura Plena em Educação Física. Quatro anos se passaram até o momento de iniciar a vida profissional, como um profissional formado, habilitado e, como tal, dispusemo-nos a fazer a orientação e instrução aos discentes, o que foi uma escolha para vida toda. Durante a nossa trajetória como acadêmico de Educação Física, foram despertando outros interesses e habilidades. O estudo das línguas sempre foi um ponto de interesse à continuação dos nossos estudos acadêmicos e, logo que a primeira turma de Licenciatura Plena em Letras Português/Espanhol se iniciou, um mundo novo foi sendo descoberto. O estudo linguístico se tornou ainda mais prazeroso, pois esse conhecimento estava sendo trabalhado por mestres da arte de escrever e falar. Em 2001, iniciamos, assim os estudos linguísticos.

Passaram-se mais nove anos até o momento de assumir o cargo como professor efetivo do Instituto Federal do Triângulo Mineiro Campus- Paracatu, sendo transferido, em 2014, para o Campus-Uberaba. No ano de 2011, fizemos a especialização em Gestão de Serviços Sociais e Políticas Públicas pela Faculdade do Noroeste de Minas. Após inúmeras tentativas de dar continuidade aos estudos, em 2015, recebemos a grata notícia de nossa aprovação no curso de Mestrado em Educação Profissional Tecnológica.

A importância do bom desempenho linguístico com o português e sua correta utilização tem se revelado como fator preponderante em todas as áreas do conhecimento. O Português é parte integrante das disciplinas ministradas em todos os cursos de ensino básico, técnico e de graduação, dessa forma, a competência comunicativa e linguística é imprescindível em todos os meios de comunicação. A maneira como se escreve e se fala é de suma importância para demonstrar que o indivíduo domina a forma adequada de se expressar em variadas situações do dia-a-dia. Indícios de um mau domínio vocabular e das convenções da escrita e da modalidade oral da língua podem significar verdadeiros entraves na prática de algumas tarefas que precisamos desempenhar, dificuldade de relacionamento e de intercompreensão entre pessoas, dificuldade em redigir um e-mail, um relatório, fazer apresentações orais,

enfim, são inúmeras as situações nas quais a falta dessas habilidades/conhecimentos pode se manifestar com efeito negativo.

Os alunos chegam ao ensino médio com grandes dificuldades em processar os textos escritos, demonstrando conhecimento insuficiente, na leitura e na interpretação desses textos com os quais são apresentadas mais diversas formas de escrita e disciplinas. Sem uma leitura minimamente proficiente, possivelmente não conseguirão compreender o que os docentes querem com suas perguntas, na maior parte das vezes, o discente mal sabe como começar a ler um determinado texto. Quando passa para a fase de produzir suas respostas, redigir torna-se uma atividade ainda mais difícil e complicada. Baseado nessas dificuldades, torna-se imprescindível que os professores tomem alguma atitude, para que seus alunos não prossigam em sua vida acadêmica, com esses problemas de leitura, interpretação de texto e conseqüentemente com uma grande dificuldade na escrita.

Por outro lado, esses alunos são nativos digitais e têm grande gosto e apreço pelos jogos eletrônicos. Além disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais, PCNs, no que se refere ao ensino das línguas: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias- sugerem justamente a utilização dos recursos / mídias digitais, concebendo-os como ferramentas importantes no ensino aprendizagem. O jogo eletrônico foi o alvo de estudo e pesquisa para que pudesse ser adotado como uma forma de apoio na superação das dificuldades dos alunos na leitura e escrita e, assim, na aquisição dos saberes necessários para seu pleno desenvolvimento em todos os aspectos de sua vida acadêmica.

Dizer que os jogos eletrônicos estão presentes na nossa vida não é algo novo. Basta observar que todos nós conhecemos ou fazemos parte de um grupo de pessoas que já passou horas na frente de um videogame ou de um computador se deliciando com um bom jogo eletrônico. Jogos existem desde os primórdios da humanidade. A brincadeira e o jogo possuem funções importantes na sociedade, sendo a principal delas a forma lúdica pelo qual se manifestam, proporcionando lazer e diversão. E há também uma conotação de relaxamento e descanso, sem nenhum propósito posterior.

O que podemos verificar, olhando mais atentamente para a relação das pessoas com os jogos, é que eles vêm tomando espaços tão grandes no nosso cotidiano que não cabe mais afirmar que apenas servem como meio de entretenimento. A

ludicidade presente nos jogos eletrônicos é enorme e tem um papel muito forte na escolha de um determinado jogo. Mas é também importante perceber que os jogos não trazem em si somente elementos lúdicos, mas extrapolam sua fronteira colocando-nos diante de outras temáticas. Além dos usuários mais fanáticos, que formam aquele já conhecido grupo de pessoas que trocam qualquer coisa por mais uma hora na frente do computador, a extrapolação do campo lúdico vai muito mais além. Os jogos devem ser vistos como importantes elementos da cultura. Para Huizinga (1993), as raízes dos jogos estão ligadas a aspectos como religião, trabalho, mitos e rituais, sempre envolvendo um aspecto lúdico.

Dentre os elementos que ultrapassam a linha do divertimento, é possível encontrar as narrativas, que vem desempenhando papel fundamental na estrutura de alguns jogos eletrônicos. É imprescindível perceber que tais jogos eletrônicos, ou simplesmente *games*, como são frequentemente chamados, que estão inseridos na categoria de jogos em geral, transcendem tal categoria pela propriedade de contar uma história. Dessa forma, os jogos podem ser vistos também como parte da tradição da narrativa literária. Além disto, podem ser entendidos como mídias, ou seja, como instrumentos que permitem aos jogadores interagir de forma significativa entre eles. De acordo com Alves (2005), as narrativas nos jogos são diferentes daquelas contadas por meio das formas tradicionais, em que as histórias são apresentadas em formato linear e permanecem inalteradas, mesmo que sejam muitas vezes narradas. No universo mágico dos jogos eletrônicos, a mesma história pode ser contada de diversas maneiras diferentes por uma variedade diversa de pessoas. Essa é uma das razões para o fascínio dos jogos eletrônicos – o fato de eles apresentarem um roteiro não-linear, ou seja, que não segue uma sequência linear de começo, meio e fim, em que o mais importante é a existência de conflitos e como eles podem dar dinâmica e movimento e envolver os personagens e o ambiente.

Além disso, podemos perceber que a linguagem dos games caminha lado a lado com a indústria dos cinemas. Diversas adaptações de filmes já foram feitas para os videogames, desde o seu surgimento e, da mesma forma, vários jogos eletrônicos já foram adaptados para as telas do cinema. Com a evolução da indústria de jogos eletrônicos e a crescente demanda por produtos mais sofisticados e elaborados, várias mudanças na estrutura narrativa dos games têm ocorrido, muitas das quais estão sendo

aproveitadas do cinema, e a indústria cinematográfica também tem se valido de conceitos e ideias da indústria de jogos em várias adaptações de sucesso.

Começa a surgir, então, outra forma de interatividade e comunicação. Enredos de jogos eletrônicos estão começando a ser adaptados e transformados em obras literárias propriamente ditas. Algumas histórias de jogos já estão sendo transpostas para o papel e veiculadas por mídias que antes eram estranhas a eles. Com isso, a análise da intertextualidade presente em tal cenário se torna fundamental e o estudo de tal fenômeno, em nível educacional deve ser levado em consideração.

Quando trabalhamos com jogos eletrônicos em uma perspectiva pedagógica, temos que observar a relevância do assunto para o educando e as potencialidades educacionais alcançadas por esse aluno. Existem muitos jogos educativos para incentivar o hábito da leitura. Ler é importante para a educação das crianças e adolescentes, mas parece que eles só se interessam por joguinhos em computador, telefone, tablete. Os pais e professores que desejam formar crianças leitoras estão começando a entender que a tecnologia pode ser uma grande aliada na educação. A rede mundial de computadores dá uma infinidade de atrativos para esse incentivo educacional. Um deles é o site chamado de Devoradores de Livros, site de incentivo à leitura, que ensina, estimula e diverte, além de complementar o ensino da língua. A plataforma faz uso da tecnologia aplicada à educação literária, é voltada para séries iniciantes e funciona assim: ao ler um livro na biblioteca, em casa ou no tablete, a pessoa procura se o *quizz* da obra está disponível (há uma lista bem grande no site), a criança ou adolescente, então, responde ao jogo de perguntas e respostas sobre o livro, e é premiada, virtualmente, de acordo com o seu desempenho. À medida que vai acertando as questões, o leitor pode trocar as moedas que ganhou por acessórios, dessa forma incentivando a continuidade da leitura.

As características lúdicas e atrativas dos jogos eletrônicos nos levam a questionar de que forma poderíamos utilizá-los na educação. Se a tecnologia permite um novo encantamento com a escola, ao abrir suas paredes e possibilitar que alunos e professores compartilhem seus conhecimentos, tal tecnologia poderia fornecer os instrumentos necessários para aprimorar o trabalho colaborativo do grupo social, maximizando a interação dos conhecimentos e a transferência das diversas experiências individuais.

Além disso, a base dos jogos educativos está na criação e exploração de um ambiente, onde o adolescente possa desenvolver sua percepção e observar os resultados. Para Piaget (1978), o conhecimento não é uma cópia da realidade. O processo não consiste em olhar para o objeto e fazer uma cópia mental. Conhecer um objeto é agir sobre ele, modificando-o, transformando-o e compreendendo-o. Por suas qualidades lúdicas, os jogos eletrônicos vêm sendo cogitados a se colocarem como os próximos brinquedos que poderiam ser incorporados na escola para facilitar a aprendizagem (Kishimoto, 1994).

Não podemos negar o fato que os jogos fazem parte da vida das novas gerações nascidas na era da informação, com os computadores e a internet que modificaram de maneira radical nossa maneira de pensar, comunicar e aprender (Cruz e Ilha, 2008; Cruz e Kruger, 2004; Cruz e Foitte, 2001).

Porém, o estudo sobre jogos, embora tenha se alargado hoje para diversas áreas do conhecimento como a Sociologia, a Psicologia, a Educação, a Comunicação Social, a Ciência da Computação, dentre outras, possui ainda uma reflexão e produção acadêmica recente. Mas, a partir das ideias de vários teóricos e de suas incontáveis interlocuções com as diversas áreas do conhecimento, a academia começou a perceber que os jogos eletrônicos não estão apenas voltados ao puro e descompromissado entretenimento. Eles também podem ser arenas que, integradas no cotidiano, dependendo de suas especificidades, dispositivos e contextos, concedem aos indivíduos a possibilidade de se relacionar, competir, negociar, construir visões de mundo, simbologias, referenciais e quadros de sentidos.

A grande maioria das pesquisas (Perani, 2008; Nepomuceno, 2012; Kishimoto, 1994) perpassa por temas como a trajetória histórica do jogo; jogos e cultura; o estudo da narratologia e ludologia; jogos na Educação ou como ferramenta pedagógica; identidade, máscaras virtuais e estudos sobre o *self* em jogos (o comportamento do indivíduo que está nas salas de jogos online); jogos online e suas análises antropológicas e sociológicas; design, publicidade e marketing em jogos; a produção técnica de jogos; análise semiótica dos jogos eletrônicos; tipologias para o estudo de jogos; e diversos outros temas que não deixam de explorar o potencial dos dispositivos de imagem e narrativos do jogo. A análise semiótica de textos e imagens, a construção das narrativas e os laços sociais formados por jogadores, dentre outras

temáticas, fazem com que os jogos tornem-se objetos instigantes para o estudo em nossa área.

Os jogos apresentam uma nova linguagem que mescla linguagem verbal e não verbal, marcada pela presença de imagens, ícones, sons, textos que compõem um ambiente permeado de desafios cognitivos a serem solucionados pelo jogador. Essa interação exige do jogador diferentes habilidades de leitura e escrita que vão ajudá-lo a imergir e solucionar problemas nesse universo atraente de diversão e desafio.

O que realmente é interessante para nós, nesse processo, é o exercício de leitura que se faz diante da imagem. Imagem que, desde a invenção de Daguerre, no final do século XIX e posteriormente com o advento do cinema, tem encantado multidões e também servido de veículo para a difusão de culturas pelo mundo todo.

Quando pedimos a alguém que descreva um filme a que assistiu ou um livro que leu, conseguimos fazer com que esse espectador desencadeie – mesmo que caoticamente – uma narrativa a partir do conteúdo da obra que presenciou. Já com os jogos eletrônicos acontece, geralmente, a descrição dos objetivos e do seu funcionamento como jogo. Assimilam-se facilmente as estratégias e fins, mas a ação de forma narrativa geralmente se perde.

Alves (2005), chama atenção para esse fato em seu livro sobre jogos. Segundo a autora, por mais evoluídas que sejam as estruturas narrativas dos jogos, elas não se equiparam às cinematográficas e muito menos às literárias, pois na maior parte dos jogos a perspectiva se concentra na ação ou na estratégia enquanto os conteúdos das histórias são preteridos (Alves, 2005).

É nesse aspecto que foca esse projeto de pesquisa: instigar nos alunos a criatividade para que eles possam contar uma história a partir de um enredo de um jogo eletrônico. Sabemos que hoje a atividade escolar vem perdendo espaço para as atividades que caem no gosto dos alunos. Dentre tais atividades, se encontram os produtos resultantes dos avanços tecnológicos. Para manter sua eficácia, a escola tem que se adequar às formas de aprendizagem adotadas pelos alunos de hoje, já que ela vem se modificando com a popularização dos meios digitais. Como os jogos eletrônicos detém um grande número de usuários e costumam cair no gosto das crianças e jovens, acredita-se que eles poderiam ser uma ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem.

Partindo desta premissa, cabe-nos investigar de que forma os jogos podem trazer informações e aprendizados. O foco adotado – o das narrativas – possui caráter interdisciplinar e é altamente informativo e rico. Para isso, faz-se necessário reler o espaço ocupado pelos jogos eletrônicos em nossa sociedade e no grupo social composto nas salas de aula. Não devemos mais combater ou colocar disputa o tempo gasto pelo aluno em suas jornadas virtuais e o tempo de suas vivências. Esse suposto ócio deve ser convertido em produção, ou seja, reproduzir experiências e experimentá-las como reflexão e produção de narrativas.

Um dos problemas fundamentais que se apresenta para pesquisas na área multidisciplinar de Letras e de Educação é o de tentar entender como os jogos eletrônicos podem ser incluídos na rotina escolar, especialmente por suas qualidades narrativas, e verificar se suas características atrativas (intertextualidade, interatividade, imersão, conexão com outros jogadores, regras e criatividade, dentre outras) se prestam a estratégias de ensino que podem ser aplicadas por professores interessados.

O aumento das explorações acadêmicas sobre o lúdico aconteceu em concomitância com o surgimento dos jogos eletrônicos. De acordo com Perani (2007), os estudos sobre os videogames, chamados *Games Studies*, surgiram nos anos 1980, mas foi só nos anos 2000 que eles ganharam força e relevância. Perani (2007) também aponta que o grande destaque epistemológico dos *Games Studies* é a rivalidade entre duas correntes de pensamento dentro desses estudos: a *Narratologia* e a *Ludologia*.

Janet Murray (2003), ao se indagar sobre o futuro da narrativa no ciberespaço, percebe que os *games*, potencialmente, podem se apresentar como um campo fértil de representações, trocas e produções simbólicas. Para a autora, o jogo é um tipo de narrativa que se assemelha muito com o universo da experiência cotidiana.

Santaela (2008), aponta que a classificação de três linhas distintas de estudos acadêmico-científico sobre os videogames. São eles, os estudos funcionalistas (estudos das causas, efeitos e consequências), os estudos técnicos-tecnológicos (desenvolvimento físico/digital, linguagem computacional, inteligência artificial) e, por fim, os estudos formalistas (estudo das linguagens, estética, estruturas narrativas). O autor afirma que o videogame é um fenômeno de maior interdisciplinaridade e complexidade para se estudar atualmente e o estudo da narrativa presente nos jogos eletrônicos deve ser algo que mereça uma atenção maior da comunidade acadêmica.

Fica claro que o contínuo progresso da linguagem computacional permite um desenvolvimento de novas tecnologias que modificam as estruturas sociais e o modo de agir do homem. Dentro dessas novas mídias, os vídeos-game possuem um destaque a parte, pois englobam vários eixos teóricos de pesquisa, sendo, assim, analisados, por exemplo, como fenômenos de cultura, arte, estética, linguagem e entretenimento. Por esses motivos, tais fenômenos vêm atraindo cada vez mais a atenção da academia na prática de produção científica sobre os aspectos de efeitos e potencialidades educacionais presentes nesse universo.

Nesse contexto, o objetivo deste projeto de pesquisa é investigar as relações entre as narrativas dos jogos eletrônicos e suas possibilidades educativas, valendo-se dos sons, textos, figuras e imagens em movimento, para estimular os diferentes sentidos do estudante e adequar o ensino às diversas maneiras com que os alunos aprendem, direcionadas principalmente à elaboração de um processo de construção de narrativas a partir do enredo de alguns jogos eletrônicos. Investigar de que maneira a interação com os jogos eletrônicos pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem com foco na análise, leitura e produção de textos. Além disso, tem o objetivo de definir e estruturar os elementos da narrativa e encaixar os jogos eletrônicos como narrativas literárias, tendo em mente a intertextualidade ente jogos, cinema e literatura, e principalmente tendo-se em conta que o incentivo a leitura, escrita e melhoria na aquisição da língua portuguesa é o principal fundamento do trabalho.

O trabalho está organizado da seguinte forma: No capítulo 1, elaboramos um referencial de todos os termos mais importantes que figuram na pesquisa, no capítulo 2, fazemos um estudo de alguns trabalhos nessa área de pesquisa, e uma análise da dificuldade da obtenção de ferramentas educacionais tipo softwares educativos para a utilização metodológica; no capítulo 3, a descrição de todos os métodos que permeiam a pesquisa, como surgiu a ideia, a metodologia que está sendo utilizada e o trabalho que está sendo feito pelos alunos durante o processo que aquisição das narrativas de jogos; no capítulo 4, estão algumas narrativas que foram feitas a partir das instruções passadas aos alunos do ensino médio, participantes da pesquisa, no qual se pode notar a ideia do incentivo à leitura e escrita; o capítulo 5, há alguns dos resultados obtidos, no projeto, além de algumas ações feitas, como participação em congressos e seminários, mostrando suas produções e a execução de resumos e artigos publicados em sites e revistas eletrônicas.

No capítulo I foi feito o levantamento de todas as expressões que foram utilizadas na pesquisa, e apontados seus devidos significados, para que, dessa forma, os leitores possam recorrer e sanar todas suas dúvidas quanto a palavras e sentenças que por ventura possam não conseguir interpretar corretamente, ou mesmo, lhe fujam de seu conhecimento.

CAPÍTULO I – GLOSSÁRIO RPGISTA

1- ACTION FIGURE

Um *action-figure* (figura de ação) é uma figura plástica de um personagem que pode mudar de posição, ou seja, pode mudar sua posição de ação. Elas são frequentemente de filmes, de vídeo games, ou de programas de televisão. Vêm sendo muito utilizados para filmes de *stop-motion*, que é uma técnica utilizada, gravando "quadros" milésimos, com poses diferentes dos bonecos, fazendo-os parecer estarem em movimento. O termo foi usado primeiramente pela Hasbro em 1964, ao introduzir sua linha *G.I. Joe*. Até o momento só havia as chamadas "*dolls*" pelos norte-americanos, que eram bonecas ou bichos de pelúcia feitos especialmente para as meninas. Daí criou-se a necessidade de um novo termo para os brinquedos para os meninos *G.I. Joe*, que foi ideia de Stan Weston, era inicialmente uma linha de figuras de ação de tema militar na escala 1:6. Era possível trocar a roupa e o equipamento do boneco, com acessórios inclusos ou vendidos separadamente, como nos bonecos e bonecas para meninas, mas a proposta era mais voltada para brincadeiras de ação.

2- ADAPTAÇÕES AOS CINEMAS

Um exemplo típico de como a cada dia os jogos se tornam mais comuns, é a presença na televisão e no cinema. Filmes como "*Super Mario Bros* (1993)", "*X-men* (2000)" "*Resident Evil* (toda a saga, iniciada em 2002)", "*Detona Ralph* (2012)" e "*Angry Birds*". Esses e muitos outros clássicos dos games já foram ou serão adaptados para o cinema.

E isso não é uma novidade distante. As adaptações de jogos para filmes, quadrinhos ou até mesmo livro só começaram a construir sua fama em 2000. E hoje, quinze anos depois, é comum você encontrar aquele seu jogo preferido na tela de um cinema, nas páginas de um livro ou em uma coleção de quadrinhos.

Mas o contrário também acontece, muitos jogos têm suas histórias baseadas em quadrinhos, filmes e animes (desenho japonês). Aqui temos uma nova fonte de inspiração para produtores de jogos do mundo todo, os animes. O porquê disso é bem simples, e reside no fato de que essas animações viraram febre pelo mundo, pois suas

histórias comoventes e seus enredos bem elaborados viraram uma fonte de inspiração para criação de jogos também. Os fãs de animes e cultura japonesa, também chamados de *Otaku*, comumente se unem ao mundo dos jogos por esses retratarem tão bem a tão querida história dos animes. Alguns exemplos bem comuns são: “*Jojo’s Bizarre Adventure*”, “*One Piece: Pirate Warriors*”, “*Dragon Ball Z: Budokai*” e “*Naruto Ultimate Ninja*”. Em cada lugar que se olhe pode e provavelmente terá uma apologia a jogos escondida.

3- CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Baseia-se em mostrar parte do processo de criação de personagens para jogos e animações. Existem quatro processos para o início do desenvolvimento dos personagens: a criação, a digitalização e a modelagem em 3D. A 1ª Etapa é feita à lápis, em papel A4 (um esboço), é o mais simples, porém o mais importante dos três, pois todo o processo de criação terá como base esse primeiro “rabisco”. 2º Etapa, após a conclusão do esboço, com a ajuda de um scanner será feita a primeira digitalização do desenho, a foto será salva em arquivos. JPG para poder ser modelada em algum programa de edição. 3º Etapa, com a ajuda de um editor de imagens faz-se todo o contorno do desenho, para poder retirar o fundo da imagem digitalizada. Última etapa, após a retirada do fundo sua imagem esta pronta para receber cor. Com ajuda de alguma ferramenta de desenho a traço livre, ter-se-á total liberdade para colorir o desenho da forma que mais agrada. E ainda poderão ser exportados em formato. JPG novamente e usado em animações quadro a quadro.

4- PRIMEIRO GAME DA HISTÓRIA

A cada dia os jogos vêm se tornando mais presentes na sociedade. Essa ferramenta inicialmente criada para o lazer e entretenimento tomou outros caminhos e alcançou proporções inimagináveis. Nos dias de hoje o mundo dos games ganhou um lugar lado a lado com as indústrias cinematográficas (iniciada 63 anos antes) e musicais (iniciada 70 anos antes da criação do primeiro jogo eletrônico).

Quando o físico William Higinbotham criou o primeiro jogo eletrônico em 1958 para servir como passatempo para a base militar em que estava, ele não imaginava que em 57 anos esse se tornaria um dos maiores mercados mundiais. William não patenteou a ideia por acreditar que não havia nada de “inovador” na sua criação chamada de “*Tennis for two*”.

Apenas em 1968, Ralph Baer patenteou o 'console' chamado *Brown Box*. O primeiro dispositivo que se assemelha aos videogames atuais. Ele era conectado à televisão e permitia rodar jogos como tênis de mesa, voleibol, futebol e até mesmo jogos de tiro.

5- CRÔNICAS

São histórias ou estórias que narram algum acontecimento verdadeiro ou imaginário, é uma narrativa histórica que expõe os fatos seguindo uma ordem cronológica. A palavra crônica deriva do grego "*chronos*" que significa "tempo".

6- ESSÊNCIA DO JOGO

Existem jogos de todos os tipos, para todos os diferentes públicos de diversas idades. Por isso, cada jogo tem sua essência, assim como cada um deles tem uma estratégia diferente de repassá-la, por meio de histórias, lições de vida e músicas.

A trilha sonora dos games se tornou uma parte essencial para ligar o jogo e o jogador, pois não existem muitas apologias 100% humanas nos jogos. E nem sempre o jogador está prestando atenção na história. Desde os tempos mais remotos, a música tem sido usada como forma de repassar sentimentos. E por meio dela o jogador fica ligado ao jogo mentalmente e emocionalmente. E juntas, música e história transmitem ao jogador diferentes visões de mundo sendo muitas dessas lições, implícitas ou explícitas, que o jogador poderá guardar para a vida.

Algumas pessoas aprendem com livros, outros aprendem por meio dos filmes - por que não tirar benefícios dos jogos? Eles também são uma fonte de entretenimento que pode trazer várias lições que você vai carregar para toda a vida. As aventuras "*Mario Bros.*", da Nintendo são um exemplo de franquia repleta de conselhos a oferecer.

As histórias por trás dos jogos podem causar várias impressões sobre os jogadores, por isso são um aspecto muito importante nas suas criações. Elas também podem ter função educativa, podem inspirar alguém e estimular a criatividade. Porém jogos em geral também trazem outros benefícios, como exercitar a capacidade de escolha, melhoria de coordenação motora, agilidade, estratégias e a tomada de decisões, pois a maioria dos jogos colocam o jogador em situações críticas, para checar a suas habilidades para se desvencilhar delas.

7- ESTÓRIA

É um neologismo proposto por João Ribeiro (membro da Academia Brasileira de Letras) em 1919, para designar, no campo do folclore, a narrativa popular, o conto tradicional.

8- GAMES STUDIES

É o estudo dos jogos, do ato de jogá-los, dos jogadores e a cultura em torno deles. É uma disciplina de estudos culturais que lida com todos os tipos de jogos ao longo da história. Esse campo de pesquisa utiliza-se da antropologia, sociologia e psicologia, ao examinar aspectos do design do jogo, dos jogadores no jogo e, finalmente, o papel do jogo em sua sociedade ou cultura. Este tipo de estudo foi atualizado para realizar observações sociológicas e psicológicas e, para se observar os efeitos de jogos em um indivíduo, suas interações com a sociedade, e a forma como ela poderia impactar o mundo ao nosso redor.

9- GAMERS

A palavra “*Gamer*” já introduz seu significado. Os *Gamers* não são apenas jogadores fanáticos, ou os que têm o melhor computador para rodar todos os jogos do mundo e não necessariamente devem conhecer todos os jogos lançados. Se uma pessoa consegue jogar um jogo e, além da diversão, enxergar a história e o verdadeiro sentido daquele jogo ela pode sim ser um *Gamer*. Claro que existem aqueles jogos voltados para a diversão, afinal esse foi o motivo inicial da sua criação. Mas dificilmente quem joga um jogo se limita à apenas um único jogo, o jogador está sempre buscando um novo entretenimento. E alguém conseguir entrar no jogo e acreditar que está ali fazendo a história é uma das melhores coisas do mundo.

10- JOGOS DE RPG

A sigla RPG abrevia a expressão *role playing games*, que quer dizer “jogos de interpretação de papéis”. O gênero foi criado nos Estados Unidos, no início da década de 70, pelos estudantes de história Gary Gygax e Dave Arneson, e inaugurado pelo jogo *Dungeons & Dragons* (Masmorras & Dragões). Em sua primeira versão, foi lançada uma caixa que continha apenas três livretos, nos quais um conjunto de regras definia um universo medieval fictício, inspirado nas velhas histórias de cavaleiros andantes, e um grupo de personagens, a serem interpretados pelos jogadores.

11-KINGDOM HEARTS

São eventos voltados para esse universo *Gamer*. Em Uberaba ocorre anualmente o evento CAOS (Convenção de Animes *Otaku Sekai*). E não apenas em Uberaba, mas em todo o estado de Minas, acontecem eventos semelhantes que atingem grandes proporções, porém, ainda sim, são ignorados pela sociedade. Esse universo, como todos os outros, também usufrui de uma linguagem própria, sendo ela constituída de gírias criadas pelos jogadores ou frases de efeito de algum personagem querido ou épico.

12-LUDOLOGIA

Para Frasca (2006), a ludologia pode ser definida como uma disciplina que estuda jogos em geral, e videogames em particular. O termo não é novo e já foi previamente usado em relação com jogos não eletrônicos. O autor cita também que o objetivo da ludologia é focar no entendimento das estruturas e elementos dos jogos, particularmente em suas regras, bem como criar tipologias e modelos para explicar as mecânicas dos games.

13-NARRATIVA

De acordo com o dicionário da língua portuguesa, uma primeira e simples definição para narrativa é a do ato de narrar, relatar, referir uma determinada história ou acontecimento. No ato de narrar, estão presentes algumas questões importantes, tais como relatar para quem, com que objetivo, com que estilo, etc. As narrativas podem ser apresentadas em diferentes mídias (livros, história em quadrinhos, jornal, cinema, teatro, etc.) incluindo jogos de computador. A intertextualidade presente em tais mídias é riquíssima e merece atenção.

14-NARRATOLOGIA

É também um termo usado antes do advento dos videogames. Para Ball (2009), a narratologia seria o conjunto de teorias da narrativa, narrativas textuais, de imagens, de espetáculo, eventos, artefatos culturais que contam uma estória. Em relação aos *Games Studies*, Jenkins (2004) aponta que a narratologia é a área de estudos que se interessa em estudar os videogames juntamente com outras mídias narrativas.

15-RETEXTUALIZAÇÃO

Denomina-se retextualização o processo de produção de um novo texto a partir de um ou mais textos-base. Em eventos linguísticos rotineiros, a atividade de retextualização é exercida para atender aos mais diversos propósitos comunicativos. Como por exemplo, alguém que repassa um recado para entregar à outra pessoa, uma secretária anotando o pedido do seu superior, os alunos que escrevem o que os professores falam.

16-RPGISTA

Como são conhecidos os jogadores de RPG. O termo RPGista foi adotado pelos jogadores brasileiros, após a sugestão aparecer na revista de RPG Brasileira de maior duração: a Dragão Brasil, alguns jogadores não gostam do termo e se apresentam como *RolePlayers* ou mesmo com o longo título de "Jogador de RPG".

17-SOFTWARE EDUCACIONAL

Software educacional refere-se ao programa que pode ser usado por professores e alunos para apoiar ensinando e aprendendo. Esse tipo de planejamento é essencial em qualquer ambiente de aprendizagem para permitir professores e alunos a maximizar o poder do computador. Há centenas de títulos de software educacionais disponíveis no mercado, mas nem todos são adequados para uso em escolas (Carbonell, 2001).

Segundo Valente (1999), essa vasta coleção de softwares educacionais podem ser divididos nas seguintes categorias, de acordo com seus objetivos pedagógicos:

- Tutoriais: são programas fechados, onde as informações são organizadas em conformidade com uma sequência pedagógica particular, e posteriormente exposta ao estudante, que deve seguir essa ordem ou escolher a informação que desejar, porém, o estudante poderá verificar somente o produto final, ou seja, não possibilita mensurar o aprendizado do estudante (Valente, 1999).
- Jogos educativos: caracteriza-se por desafiar e motivar o estudante, por meio de competições que podem ser realizadas com a própria máquina ou com seus colegas (Valente, 1999).

- Exercícios e práticas: Os softwares salientam a exposição de lições e exercícios, podendo o estudante ter apenas a função de responder a essas atividades, sendo o computador responsável por avaliar os resultados. São softwares que concentram-se no fazer, não dando tanta importância ao estudante, se este está compreendendo o que faz (Valente, 1999).
- Modelagens e simulações: softwares de modelagem são programas utilizados para criar um modelo de algum fenômeno, por meio de recursos computacionais para a implementação, enquanto que os de simulações, estudam os fenômenos com seus comportamentos e reações sem a necessidade de interferir no mesmo (Valente, 1999).

No capítulo 2, foi feito um estudo atualizado da utilização dos jogos de RPG auxiliando a educação. Os estudos foram baseados em grandes estudiosos do assunto como: Rodrigues, 2004; Grando e Tarouco, 2008; Cabalero e Matta, 2006; Santos, 2014. No estudo, podem ser encontradas as perspectivas dos autores quanto a seus relatos.

CAPÍTULO II – A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DE RPG AUXILIANDO A AQUISIÇÃO DE CONHECIMENTOS

Neste estudo são utilizados os jogos educativos (do tipo RPG), como ferramenta para o incentivo dos alunos. A utilização das narrativas de jogos é uma forma de despertar o interesse de produzirem suas próprias escritas, pois promovem o incentivo a escreverem e conseqüentemente a melhoria da utilização das normas padrão do português.

A sigla RPG abrevia a expressão *role playing games*, que quer dizer “jogos de interpretação de papéis”. O gênero foi criado nos Estados Unidos, no início da década de 70, pelos estudantes de história Gary Gygax e Dave Arneson, e inaugurado pelo jogo *Dungeons & Dragons* (Masmorras & Dragões). Em sua primeira versão, foi lançada uma caixa que continha apenas três livretos, nos quais um conjunto de regras definia um universo medieval fictício, inspirado nas velhas histórias de cavaleiros andantes, e um grupo de personagens, a serem interpretados pelos jogadores. A mesma fórmula, variando os cenários, logo proliferou em centenas de títulos, protagonizados por seres mitológicos, feiticeiros, robôs, espiões, piratas e todo tipo de aventureiro. Ao contrário dos jogos tradicionais, que obedecem a uma seqüência de tarefas, recompensas e punições predefinidas, um mesmo RPG desenvolve naturalmente roteiros diferentes e de duração imprevista, conforme a interação entre seus participantes. Cada partida exige, no mínimo, duas pessoas, mas não há um limite. O ideal, segundo os entusiastas, são seis participantes: um mestre, que conduz o jogo, mais cinco jogadores (fixos que ficarão presentes durante todo o jogo, sendo essa regra bastante importante). Interessante ressaltar que o estudo está sendo conduzido da mesma maneira, o mestre, sendo o orientador do projeto, que delimita as regras, e os cinco jogadores, os alunos executores das narrativas digitais. O jogo leva a formação de grupos que tendem a se separar dos outros, no caso do RPG, os jogadores não são apenas uma comunidade dentro da outra, real e cotidiana, são também personagens da fantasia. Inventar narrativas, contá-las para nós mesmos e para os outros, recontar o que ouvimos ou lemos é uma atividade permanente desde a infância.

De acordo com Rodriguez (2004), narrativa ficcional é o discurso em que surge um mundo compreendido como sendo real, em um espaço e local determinado, podendo inclusive ser um mundo para as personagens e para o narrador. Contendo retoques, e a organização intelectual do caos da vida real.

Para Lourenço (2004), o jogo RPG inicia quando os jogadores/personagens saem do cotidiano e são colocados diante de uma situação-problema, ou então, tem início com um objetivo, uma busca, uma pesquisa, um desafio. O tema definido por todos, nas reuniões, foi o de Fantasia Medieval, que contaria com realidade e sobrenatural, que coexistiriam, a ideia de bruxas e demônios, na trama, e na utilização de magia por parte das personagens, todos esses elementos foram definidos para se chegar à estória fantástica de “A Sombra de Z”.

No contexto analítico, percebe-se que diferentes enredos e contextos nos jogos causam diferentes reações naqueles que os jogam, quase no mesmo nível de interações humanas no mundo real, e também que, dependendo da abordagem adotada, o progresso nos objetivos definidos pelo jogo se torna mais difícil, mesmo ele sendo relativamente fácil de jogar, pois utiliza, na maioria das vezes, uma folha de papel e dados.

Surge assim o apelo em pesquisar sobre as possíveis aplicações de jogos em contextos sociais, a receptividade dependendo da forma como o mesmo foi estruturado e o efeito dele na criação ou consolidação de novas informações.

Partindo da ideia de utilizar os jogos de RPG na aquisição dos conhecimentos em sala de aula, foi desenvolvido um estudo sobre como utilizar as regras, as ideias e as narrativas interativas para auxiliar e provocar maior interesse nos estudantes do ensino médio. A base do estudo são as criações das narrativas feitas pelos estudantes, no caso específico desse trabalho, cinco alunos e dois orientadores. Os alunos criaram uma narrativa nomeada de “A sombra de Z” que foi adaptado para “Crônicas de Solracox” uma vez que o jogo deixou de focar apenas na história da personagem principal Zorua, abrangendo uma temática não sequencial podendo ser mudada pelos jogadores. Na estória por eles criada, um mundo com seres mágicos e em constante guerra, a partir de uma narrativa inicial, a personagem principal, Zorua, um ser híbrido de duas raças muito poderosas, é o condutor das vertentes e prorrogação dos fatos e acontecimentos. Estão sendo criadas as continuações de uma narrativa principal,

em que os jogadores do game farão as escolhas que levarão ao desfecho maligno ou benigno do ser mágico Zorua.

A produção destas narrativas está sendo concebida com uma técnica utilizada na linguística conhecida por retextualização, que pode ser entendida, neste caso, como a passagem da fala para a escrita e da escrita para o *game*. As narrativas escritas, após as rodas de conversa, são primordiais para a definição dos caminhos que serão seguidos pelos jogadores do RPG que está sendo executado. Nesses encontros utiliza-se do método *Brainstorm*, ou tempestade cerebral, em que cada ideia é bem-vinda e todos podem opinar nas mudanças da estória. Posteriormente, depois de feitas as escolhas, são passadas para o papel as narrativas. A reescrita e correções são feitas durante todo o trajeto da pesquisa, para que os alunos realmente aprendam o significado de retextualização, e o quanto é importante a escrita acadêmica para suas produções científicas futuras.

Estas narrativas e suas reescritas são um processo para o aprimoramento das ideias que surgem ou surgiram no decorrer da pesquisa, pois levam os estudantes e pesquisadores a fazer suas leituras científicas e acadêmicas para a aquisição dos conhecimentos necessários para o desenvolvimento e evolução satisfatória.

O objetivo desse capítulo é mostrar como jogos simples podem atizar a curiosidade dos alunos a ponto de querer saber mais sobre determinados assuntos que podem ser apresentado nos jogos.

Para Cabalero e Matta (2007), pode-se ter uma ideia da importância dos jogos de RPG na educação, analisando as possíveis potencialidades dos jogos de RPG na mediação da aprendizagem, no âmbito do ensino presencial e no contexto da educação à distância, principalmente no que se refere à formação de produtores de escrita. Os estudiosos dessa modalidade de jogo identificam características que o apontam como excelente ferramenta pedagógica, quais sejam elas: a colaboração, a criatividade, a socialização e interdisciplinaridade. Assume-se o posicionamento sócio-construtivista do processo de ensino e aprendizagem. Nessa perspectiva, acredita-se que o jogo *Role Playing game* (RPG) pode se constituir numa comunidade de aprendizagem, em que os sujeitos interagem entre si e constroem o conhecimento por meio da colaboração. Concorda-se com Vygotsky (1998), quando afirma que o jogo pode funcionar como excelente ferramenta para o desenvolvimento intelectual do

sujeito. Entende-se que o jogo é um instrumento que medeia as relações sociais de construção e potencializa a interação entre os sujeitos que, num processo coletivo, constroem a sua existência.

Outro estudo bastante interessante de Grando e Tarouco (2008) apresenta dentro dos aspectos pedagógicos os apontamentos que tornam relevante o uso dos jogos como um fator importante, mostrando como ele pode promover o processo de ensino e aprendizado entre os alunos no âmbito escolar, com o uso da sala de aula em conjunto com os laboratórios de informática educativa. Os autores fazem uma verificação das estratégias dos diversos tipos de jogos que são utilizados em diferentes formas de ajustes para uma aprendizagem mais efetiva. Apostam a relação do trabalho com jogos digitais, dando ênfase para os de RPG, citando suas características e potencialidades como jogo, por meio de suas funcionalidades, promover a cooperação e socialização, tornando-se uma excelente ferramenta educacional e interdisciplinar, além de poder ser trabalhado com discentes de várias faixas etárias.

As ferramentas de desenvolvimento de jogos proporcionaram métodos didáticos que atraem mais a atenção dos alunos, instigando-os a querer saber mais do assunto, à medida que vai descobrindo o jogo. Essas ferramentas podem ser adquiridas facilmente pelos professores ou até mesmo pelos próprios alunos, sendo que a adaptação dos mesmos ao uso das ferramentas não leva muito tempo, pois existem vários tutoriais e guias na internet sobre seu uso. As disciplinas fundamentais para o ensino médio também são um importante recurso didático e foram utilizadas para o desenvolvimento das ideias do jogo.

As reuniões com o grupo de alunos escolhidos para desenvolver o projeto de narrativas digitais e o jogo de RPG virtual, juntamente com os dois orientadores, aconteceram frequentemente, para que as narrativas dos jogos de RPG pudessem ser desenvolvidas, de acordo com a perspectiva positiva de todos os alunos-orientadores-jogadores. Após várias discussões e muitas ideias escriturais formalizadas e inseridas na investigação, chegou-se à ideia de conceber um game nas estruturas do jogo de RPG, em que cada pessoa que o utilizará poderá escolher e traçar o caminho de seus personagens, tornando-se o mestre que conduzirá o jogo. As fases elaboradas são feitas de acordo com a reescrita das ideias obtidas nos encontros do *Brainstorm*, cada parte

que existe como uma fase do jogo. Nas figuras 1, 2, e 3 a seguir, são inseridas o início da ideia de se utilizar o RPG na educação:

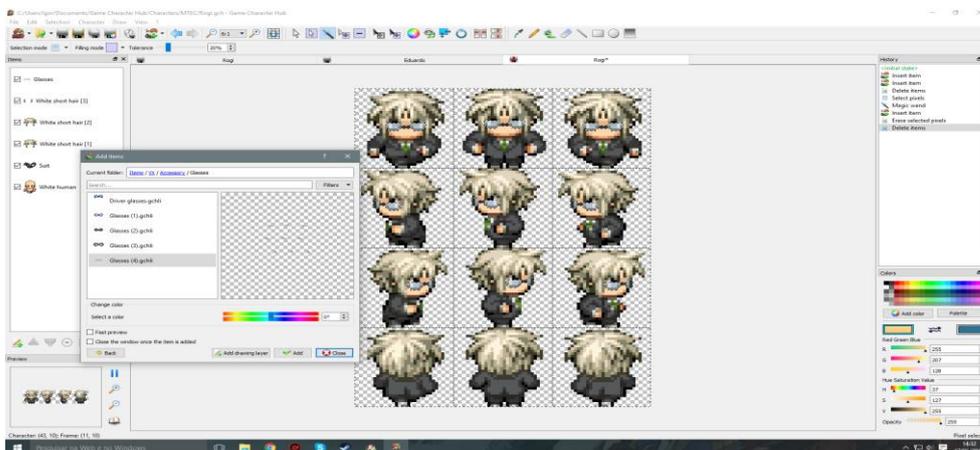


Figura 1 –Início do primeiro jogo de RPG desenvolvido. O desenvolvimento das personagens.

Em um primeiro momento, pode-se notar que o jogo figura bem amador e menos acadêmico, ainda não se tem uma ideia realmente interessante e concisa sobre o que e como vai ser desenvolvido o trabalho. São criados os primeiros personagens nas rodas de conversa, o gênero fábula foi o escolhido por todos, depois de um consenso. A ideia inicial foi desenvolver várias narrativas e, aos poucos, construir as personagens de acordo com que elas vão aparecendo na estória.



Figura 2 – Primeira cena do jogo de RPG, na primeira fase de desenvolvimento.

Na figura 2, vê-se os elementos para a produção do jogo, a narrativas digitais que foram produzidas pelos alunos, que serão inseridas no decorrer da programação de todas as cenas e etapas do jogo além das animações das personagens criadas pelo grupo. Nesta pesquisa apresenta-se como as ferramentas de desenvolvimento de jogos podem ser facilmente utilizadas para a criação desses, e podem despertar a atenção das pessoas, usando o raciocínio, baseado em conteúdo didático.

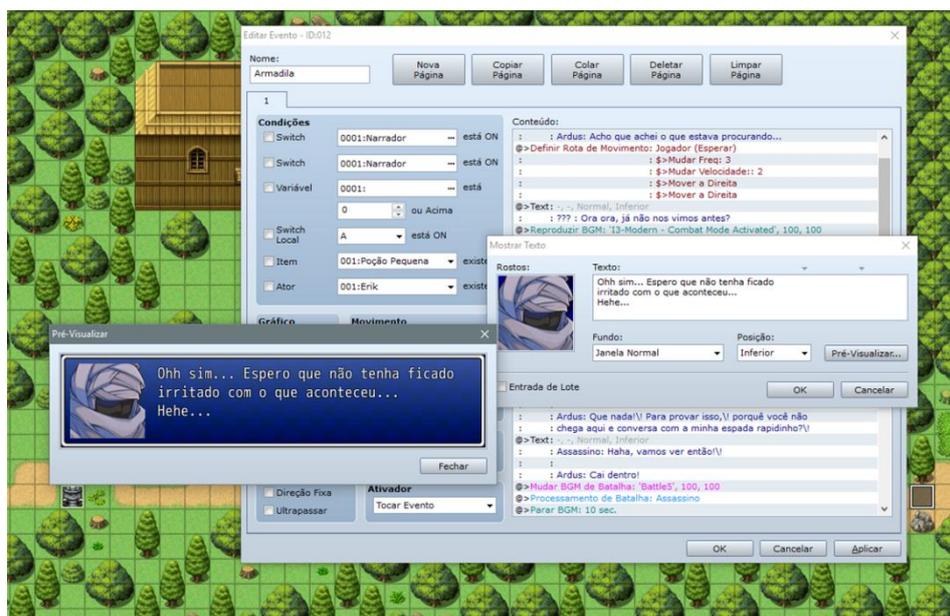


Figura 3 – Uso da ferramenta RPG Maker.

Na figura 3, mostra-se como é utilizado o primeiro recurso de feitura para a concepção das cenas jogáveis, que foi a ferramenta de desenvolvimento de jogos RPG Maker VX Ace, baseado nos conhecimentos básicos dos alunos participantes, sobre programação.



Figura 4 – Cena do jogo de RPG “A sombra de Z”

Na figura 4, pode-se observar a primeira parte do jogo na segunda fase da concepção do jogo, A sombra de Z. Nela já estão inseridas as primeiras falas que a personagem principal mantém com sua mãe. Assim como ocorre com os jogos de RPG em tabuleiros, os jogadores vão escolhendo o que cada uma das personagens que assumiu seu papel devem fazer, para ter um desfecho final ao longo das sequências jogáveis.

Foram analisadas as estruturas (mecânicas, jogabilidade, níveis de interatividade e instruções, tipo de programação adotada e expressões linguísticas e imagéticas), e os enredos de vários jogos do mercado, alguns mais famosos, outros provenientes de pequenos e médios estúdios (também conhecidos como *indie games*) e as consequências que uma boa jogatina podem trazer, além do desenvolvimento do RPG propriamente dito, em ferramentas como *RPG MAKER MV* e *Adobe Animate CC*, que tentam aplicar tais efeitos sociais e práticos, fomentando e convencendo informações e raciocínios nos indivíduos convidados para experimentação, além do próprio grupo de pesquisa.

É interessante notar que assim como existem diferentes estruturas de enredo e personagens, também existem diferentes formas de se concatenar tais informações, ou seja, diferentes formas de juntá-las. Na prática, isso se dá com o processo da programação, que é a etapa em que tudo irá se conectar e se tornar uno.

A programação em si é feita por meio de uma estrutura sintática conhecida como linguagem de programação, que nada mais é do que uma ordenação de palavras e símbolos específicos que definem instruções para um dispositivo ou plataforma

(computador, console, *smartphone*, sistema operacional específico...) seguir e executar. A escolha das plataformas de destino influencia muito na escolha da linguagem de programação, pois há a necessidade de adaptação de todo o desenvolvimento, tanto em pontos de processamento como de interatividade com o jogador.

Também conhecida como código, a linguagem de programação é, de longe, o mais amplo dos critérios do desenvolvimento, pois existem milhares delas mundo afora (*Objective-C, Java, JavaScript, C++, ActionScript...*) para serem exploradas. Logo, há a necessidade de escolha da que melhor atende às expectativas e infraestrutura do desenvolvimento.

Após um ano e meio de estudos e experimentos, a pesquisa evoluiu bastante. Em um primeiro momento, foram feitas algumas narrativas, com uma história principal e algumas vertentes dessa, que levaram à escolha das variadas possibilidades para o desfecho das personagens. As pessoas que jogarão o Game das narrativas podem escolhê-las e jogar de outras formas diferentes, quantas vezes quiserem, e sempre escolherem uma forma diferenciada de terminar a história.

Todas as etapas até o momento desenvolvidas foram acompanhadas de perto pelo pesquisador, no que diz respeito, à orientação à produção de todos os escritos e apresentações em seminários e mostras técnicas de que os alunos-pesquisadores participaram até o momento.

As correções ortográficas, as técnicas de pesquisas, oratória e desenvolvimento do jogo protótipo e os seus passos recebem sempre a atenção participativa de todos os membros da pesquisa (oito alunos do curso de Manutenção e Suporte à Informática, professor orientador do Mestrado, aluno do Mestrado), houve reuniões frequentes para que não ficasse nenhuma etapa falha. Pode-se notar uma melhora muito significativa quanto à percepção dos alunos, tendo em vista que, sendo uma pesquisa participativa, as fundamentações teóricas são compreendidas a partir das pesquisas nos variados veículos de informação (sites, livros, artigos, filmes, jogos). Quanto a grande aquisição de conhecimentos da língua, no que tange à ideia de preparar seus escritos para uma apresentação acadêmica; à aquisição da escrita culta e à leitura técnica.

Kishimoto (1994) ressalta que, quando o educador cria situações lúdicas para estimular a aprendizagem de determinados conceitos, surge a dimensão educativa.

As ferramentas de desenvolvimento de jogos são uma grande oportunidade para uma experiência, em que se mistura a interação do aluno com determinada matéria de maneira que ele sinta vontade de querer entender mais do assunto, à medida que obtem conquistas.

Ao final do projeto de pesquisa, os sujeitos envolvidos já sabem analisar a narrativa dos jogos eletrônicos e também entendem como é usada para cumprir a função de entretenimento. Também têm a compreensão dos diferentes gêneros de jogos, o papel da ambientação contextual para o desenvolvimento do roteiro de um jogo eletrônico, a intertextualidade presente nos jogos, cinema e literatura e, principalmente, as potencialidades educacionais que emergem desse tipo de atividade e, ainda, a aquisição das normas padrão, a aprendizagem de como fazer uma pesquisa acadêmica e a participação em eventos educacionais.

O projeto foi encerrado com um *superávit* de pensamento e de produção de conhecimento e despertou e provocou a curiosidade dos alunos para que se relacionem de forma mais perspicaz com as interfaces dos computadores, suas estratégias e armadilhas e fundamentalmente criar um espaço de ensino-aprendizagem interativo e divertido utilizando suportes teóricos e práticos dentro do universo mágico e fantástico dos jogos eletrônicos.

O jogo elaborado é de suma importância para que outros alunos-jogadores se interessem pelas narrativas e feitura de histórias. A finalidade de cada narrativa é despertar no aluno-jogador o interesse pela aquisição da fala e escrita formal para a utilização nas pesquisas e apresentações. Ao final do estudo, foi observado que todos participantes apreenderam inúmeros conhecimentos, não apenas na escrita e leitura proficiente em língua portuguesa, mas também como pesquisar, utilizar corretamente artigos, livros e softwares educativos, desenvolver o raciocínio através da escrita e manipulação dos elementos ortográficos da língua, além do prazer em produzir seus próprios textos, e que estes sejam vistos e lidos por muitas outras pessoas em seminários, conferências, simpósios de educação, e outras apresentações ligadas à educação. Toda a pesquisa tem a finalidade, após sua conclusão, de despertar essa busca pela educação diferenciada e atualizada das metodologias tradicionais, mediadas pela tecnologia, que se mostra de grande utilidade para despertar o interesse dessa classe de alunos nativos tecnológicos.

No capítulo III demonstra-se proposta de metodologia para se ter a noção de todas as seis etapas que serão explicadas, e se todas as etapas foram feitas com habilidade pelos condutores e participantes do projeto de formação e retextualização das narrativas que foram pensadas e transportadas para o papel, dando vida a estória que surgiu da proposta de um jogo de RPG para o auxílio na pesquisa, leitura, escrita, e utilização do português culto em suas ações didáticas científicas.

CAPÍTULO III: DESENVOLVENDO AS IDEIAS/ TRABALHO PROPOSTO

A pesquisa foi feita em seis etapas, para uma maior assimilação dos conhecimentos. Todas as etapas do processo estão sendo feitas com um grupo de cinco alunos do ensino médio, do curso de Manutenção e Suporte à Informática, pois é necessário ter conhecimentos prévios em programação de computadores, para que possa ser feito um jogo eletrônico, em conjunto. É preciso registrar que o jogo final em questão não é o essencial, mas sim a proposta de estudo sobre ele. Na primeira etapa da pesquisa, os alunos buscam todas as informações disponíveis sobre o assunto narrativas de games, tecem escritos, artigos ou papers sobre o assunto. Na segunda etapa, escrevem suas histórias utilizando de toda sua imaginação e, nesse momento, todas as vertentes que saem da história principal são válidas, pois estas variadas histórias serão essenciais para a elaboração de outras fases para dar continuidade ao intuito do projeto, que é cada aluno-jogador criar suas próprias narrativas dentro do jogo. Na terceira fase, após todas as revisões gramaticais e de tessitura dos textos, feitos pelo pesquisador, e definidos os personagens e narrativas encontram-se e, em seguida, passa-se para a quarta fase, a dos desenhos, os quais inicialmente são feitos à mão e posteriormente com a ferramenta *Photoshop CS6* e o *Paint Tool Sai*. Na fase seguinte, já com os desenhos criados, passar-se-á para a programação e inclusão das interfaces do jogo, ou seja, colocar e processar todas as informações que necessitam para que o jogo possa ser iniciado. E, finalizando, o passo seguinte foi feito, em duas partes, o desenvolvimento dos cenários e peças que caracterizarão as personagens, sendo que a primeira fase é conhecida por *Mastercene* e a segunda por, *Cutscene*. Essa parte é de extrema importância para dar veracidade à história que está sendo desenvolvida, pois cenários errados e vestes disformes deixam o game com aspecto controverso à realidade do jogo. Para essa finalidade, foi utilizada usada a ferramenta de desenvolvimento de jogos *RPG Maker MV*.

A abordagem metodológica que norteará este projeto de pesquisa terá base qualitativa, sendo orientada pela técnica da pesquisa participante. Entender o que vem a ser a pesquisa participante começa por reconhecer que há uma relação estreita entre ciência social e intervenção na realidade, com vistas a promover a superação das dificuldades de um determinado grupo social. Isso significa dizer que a ciência não é o

fim em si mesma, mas um instrumento de questionamento sistemático para a construção do conhecimento do cotidiano e do destino humano (Minayo, 2004).

Por ser crítica-dialética, a pesquisa participante busca envolver aquele que pesquisa e aquele que é pesquisado no estudo do problema a ser superado, conhecendo sua causa e construindo coletivamente as possíveis soluções. A pesquisa foi feita com o envolvimento do sujeito-objeto. O pesquisador não só passou a ser objeto de estudo, assim como os sujeitos-objetos foram igualmente pesquisadores em que todos, pesquisador e pesquisados, identificam os problemas, buscam conhecer o que já era conhecido a respeito do problema, discutem as possíveis soluções e partiram para a ação, seguida de uma avaliação dos resultados obtidos.

Este projeto de pesquisa foi realizado em seis etapas distintas.

A primeira etapa será a leitura de textos a respeito das mídias eletrônicas e de cibercultura, com o intuito de conhecer o universo das narrativas e dos games, bem como a terminologia utilizada. Essa pesquisa será minuciosa e objetiva definir os elementos fundamentais na narrativa e identificar sua intertextualidade com os jogos eletrônicos. Pretende-se utilizar um grupo de estudo composto de alunos do ensino médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro, Campus Uberaba, que formarão um grupo de pesquisa na referida área.

A segunda etapa do projeto dará conta da formação de tal grupo, no qual cada aluno já é um jogador em potencial e o projeto terá a função de aproximar a prática desses alunos a um pouco de teoria e exercícios narrativos, para então chegar-se à análise narrativa, a leitura e a eventual produção de textos.

A terceira etapa se dará com a descrição de alguns dos jogos eletrônicos selecionados e suas contextualizações históricas e temporais. Fatos, cenários, personagens e eventos utilizados como pano de fundo para o desenvolvimento do enredo de um jogo serão considerados e analisados. Deve-se observar que o enredo e a narrativa são contextualmente importantes para o desenvolvimento do jogo, mas o objetivo continua sendo o entretenimento. Ainda assim, as referências são fundamentais para que alguns jogos se tornem atrativos e exigem do jogador um conhecimento específico sobre alguns fatos e personagens e sua atuação na narrativa. Deve-se destacar também que o aprendizado necessário para a criação de um *game* não fica restrito aos seus produtores, mas acaba se tornando um aspecto fundamental, que, ao proporcionar o

aprendizado a partir da imersão em um determinado contexto, torna este contexto cada vez mais atrativo para os jogadores, educadores e pais.

Além disso, pretende-se estudar os conceitos de criação de roteiros para jogos e seus aspectos de ambientação: *masterscene* (roteiro do jogo), *cutscene* (uma cena curta, não jogável, inserida no roteiro como indicação de sequência a ser seguida, que pode apresentar instruções ou distribuir premiação por cumprimento de fase) e a capacidade do roteiro proporcionar a *imersão* (conceito fundamental do jogo, cuja ideia é garantir que o jogador realmente faça parte efetiva do roteiro, sinta-se de verdade o personagem que está cumprindo a ação). Deve-se observar que a narrativa de alguns jogos se constrói a partir do realismo dos detalhes, como roupas e cenários que remetem a certos períodos. Isso é determinante para a criação de uma *cutscene* para um jogo, baseada em um contexto específico.

Em uma quarta etapa, será feita a categorização e a ambientação de alguns jogos eletrônicos em determinados contextos sociais. Uma exposição dos diferentes gêneros e sub-gêneros de jogos eletrônicos deverá ser realizada e uma análise da intertextualidade entre *games*, cinema e literatura será observada e definida. Os elementos narrativos serão identificados e destacados e a transposição da narrativa de uma mídia para a outra será evidenciada e posteriormente analisada, sempre mantendo o foco nas potencialidades educacionais de tal fato.

Ao final dessa etapa, o grupo de estudo será encorajado e orientado a pesquisar sobre o roteiro de um determinado jogo eletrônico, a sua escolha. Eles deverão destacar as características dos personagens e detalhes como figurino, lugar e tempo da história, diálogos e o desenvolvimento da narrativa. Os aspectos gráficos e da ação e o objetivo do jogo selecionado também deverá ser observado.

Nessa quinta etapa, os alunos deverão descrever detalhadamente o que encontraram e estabelecer uma relação com o contexto do game. Isto será de grande valia para, num próximo momento, passarmos para a produção do roteiro de uma cena de um jogo eletrônico.

Na sexta e última etapa, cada jogador, agora também um leitor e um narrador, irá apresentar os resultados do trabalho e se prepararem para a produção de um roteiro de uma *cutscene* de um jogo eletrônico. Vale ressaltar que a produção de tal roteiro deve estar a serviço da jogabilidade. Na verdade, ela serve como uma forma de

contextualizar a ação e garantir a imersão do jogador no ambiente do game. Ainda assim, é preciso manter a verossimilhança, o que exige do roteirista uma atenção aos detalhes, como instrumentos, ferramentas utilizadas pelo personagem principal, o figurino, os aspectos psicológicos que levam os personagens a agir de determinada maneira, sua inserção no contexto da narrativa e as estratégias utilizadas para atingir os objetivos do jogo.

Como todo texto narrativo, o roteiro obedece a critérios técnicos usados para detalhar as ideias e as ações realizadas pelos personagens. Entretanto, não existe uma regra que oriente para a formatação universal de um roteiro de jogo: o principal objetivo, independente do formato como o texto é apresentado, é garantir coerência entre o enredo e sua ambientação, e proporcionar bom entretenimento ao jogador.

O desenvolvimento da *cutscene* é um trabalho coletivo, que pode incluir a criação de um argumento (com início, meio e fim), diálogos (que devem obedecer tanto às características dos personagens quanto ao objetivo do jogo ou da fase), um *storyboard* (que pode ser desenhado na forma de quadrinhos, por exemplo) e a apresentação de objetos, prêmios e recompensas que o jogador receberá, caso cumpra os objetivos da cena.

É de extrema importância que se observem os detalhes sobre quem são os personagens presentes na *cutscene* (o protagonista do jogo, seus auxiliares e personagens antagonistas), os detalhes sobre a época, a arquitetura, as roupas e as ferramentas utilizadas e a forma de dialogar dos personagens. É importante lembrar que uma *cutscene* é uma parte não jogável, portanto, se aproxima bastante de uma narrativa fílmica ou um roteiro de animação.

A narração sempre foi um fator importante para uma boa estruturação do texto. Narrar é contar um fato e, como todo fato, ocorre em determinado tempo. Em toda narração, há sempre um começo, um meio e um fim. A intenção deste trabalho é também, a partir dos estudos das narrativas, trabalhar a língua portuguesa, tanto em relação ao atendimento às convenções da escrita, quando se faz as histórias, desenvolver a pesquisa técnica e acadêmica, quando se introduz no mundo dos jogos e seu estudo, e desenvolver a oratória no momento de mostrar o trabalho desenvolvido nas apresentações, além de mostrar como é possível começar a projetar uma narrativa que consiga prender o leitor à história e como evitar os furos no decorrer dessa. Pretende-se

apresentar como as ferramentas de desenvolvimento de jogos podem ser facilmente utilizadas para a criação de jogos que despertem a atenção dos alunos usando raciocínio baseado em conteúdo didático. Mostrar como jogos simples podem atizar a curiosidade dos alunos a ponto de querer saber mais sobre determinados assuntos que podem ser apresentado nos jogos. O trabalho é o primeiro passo da construção de um jogo futuro, resultando da junção de quatro trabalhos, para que no final seja feito um jogo interativo e educacional, cujo objetivo é a aquisição da linguagem, pesquisa, leitura. Baseia-se na construção de personagens que operarão dentro da história criada para o desenvolvimento de um jogo de caráter educacional. O jogo digital é muito mais do que apenas imagens que se mexem, à medida que botões em um controle são pressionados. Antes do resultado final, existe uma longa caminhada realizada por seus idealizadores, desde o planejamento da estrutura e do enredo do jogo, passando pela construção de cenários e personagens (se necessário) e pela união conclusiva destes dois eixos, e chegando aos níveis de interatividade com o jogador, a programação se faz presente.

A programação de um jogo é a única coisa que se faz presente nele todo e o torna uno. O código de um jogo tem como função definir, delimitar e executar todos os processos necessários para que o objetivo dos idealizadores do *game* seja alcançado. É por meio do código que a pontuação é calculada, que os movimentos são registrados, que a relação dos botões e alavancas no controle com ações dentro do jogo é realizada e até mesmo o simples fato de existir imagem e som. Talvez o melhor de tudo seja o fato de não haver somente um método de escrever códigos (também conhecido pelo seu sinônimo em inglês, *coding*). Existem inúmeras linguagens de código (Objective-C, JavaScript, Swift+Metal...) e inúmeras bibliotecas e interfaces de rotinas de código (APIs, *Application Programming Interface* ou Interface de Programação de Aplicação) para processar inúmeras informações, cada uma mais adequada à determinada situação.

É interessante notar que, assim como existem linguagens verbais e não-verbais, também existem programações verbais e não-verbais, ou seja, é possível um jogo ser programado totalmente por meio de palavras, números e símbolos, mas da mesma maneira é possível criá-los por meio de mecânicas de “arrastar-e-soltar” em plataformas específicas, ou como são mais conhecidas no mundo dos desenvolvedores, *drag-and-drop mechanics*. Logo, se o resultado desejado é um *game* bem feito, é de suma importância que a programação também seja.

Foi usada uma determinada história, que foi criada depois de muita pesquisa em livros e artigos do gênero, e a partir dessa narração se cria um jogo, demonstrando a utilidade de uma narração e como ela pode ser vista em um jogo. Foram utilizados para inspiração das narrações livros de fantasia como “O espadachim de carvão”, que conta a história de um deus inocente que é exposto a um mundo cheio de malícias e que tudo que ele aprendeu em seu lar não passava de contos de fadas, filmes de aventura como “O senhor dos Anéis” e jogos de RPG como “*Final Fantasy*”. Foi realizada uma pesquisa para saber qual é o atual interesse do público-alvo, (jovens na maioria dos casos). Assim surgiram os primeiros esboços de possíveis personagens, utilizando-se programas de edição como o *Photoshop CS6* e o *Paint Tool Sai* para concluir os personagens e em seguida, eles ganharam vida com os programas *Flash* e *Toom Boon*. Em seguida foi utilizada a ferramenta de desenvolvimento de jogos *RPG Maker M*, baseando-se no conhecimento básico de desenvolvimento de programação. As ferramentas de desenvolvimento podem ser adquiridas facilmente pelos professores e demais funcionários da área de ensino e a adaptação dessas ferramentas ao seu uso não leva muito tempo, pois existem vários tutoriais e guias na internet sobre elas. Podem ainda serem utilizados como material para criação de jogos nas disciplinas de história, literatura, geografia e as que envolvam o uso do raciocínio lógico.

Foram utilizados os recursos narrativos na construção de um jogo feito em *RPG Maker M*, sendo que a primeira etapa é a criação de uma história interessante e coesa que prenda o jogador, a segunda etapa envolve a produção do jogo, a terceira etapa consiste em criar a arte conceitual, os cenários e os personagens criados serão desenhados e na quarta etapa os bugs, e defeitos do jogo serão concertados através de programação. Quando o jogo estiver finalmente completo será apresentado como um projeto só e demonstrado toda a sua funcionalidade. As pesquisas realizadas ao longo do ano de 2015 e 2016, mostraram as diversas influências dos jogos na atual realidade. Baseando-se nisso, foi utilizada essa influência para criar um jogo com essas funções educacionais, pois, acreditamos ser possível mesclar diversão e aprendizado. Ao longo da pesquisa, viu-se que as ferramentas de desenvolvimento de jogos proporcionam métodos didáticos que atraem mais a atenção dos alunos, instigando-os a querer saber mais do assunto, no decorrer das descobertas do jogo.

A narração é um fator importante para a imersão em uma história e deve-se saber como utilizá-la corretamente, sendo essa vital para a criação de um livro, filme ou

jogo. Pode-se dizer que existem outras formas de aprendizado que fogem do convencional e até são mais efetivas, como é o uso de jogos interativos para a aquisição da linguagem. As ferramentas de desenvolvimento de jogos são uma grande oportunidade para uma experiência em que se mistura a interação do aluno com determinada matéria de maneira que ele sinta vontade de querer entender mais do assunto a medida que faz suas conquistas. Deve-se levar em conta que, para a criação de um jogo educacional é necessário discentes que já saibam trabalhar com a informática, e estejam dispostos a aprender sobre pesquisas e a aquisição de conhecimentos de língua e escrita.

No capítulo 4, foram inseridas as narrativas produzidas pela equipe desenvolvedora do projeto. As narrativas surgiram durante as reuniões, em que o tema foi escolhido pelos orientadores e pelos alunos-pesquisadores. O desenvolvimento da toda estória sempre foi discutido pelo grupo, para depois passar pelo processo da retextualização, ou seja, a estória oral ganha forma escrito, e dessa forma, foi sendo feito o exercício de revisão e ganho de conhecimento das convenções da escrita e da pesquisa.

CAPÍTULO IV- DA ORALIDADE PARA A ESCRITA, DA ESCRITA PARA A ESCRITA

Marcuschi (2010) parte do princípio geral de que a língua é uma atividade sociointerativa, histórica e cognitiva, e não um sistema de regras ou simples instrumento de formação. Dessa maneira são analisadas neste capítulo as relações entre oralidade e escrita fundado na tese do autor de que “falar ou escrever bem não é ser capaz de adequar-se às regras da língua, mas é usar adequadamente a língua para produzir um efeito de sentido pretendido em uma dada situação.”

Segundo Benfica (2015) entende-se por retextualização o processo de produção de um novo texto a partir de um ou mais textos-base. Em eventos linguísticos rotineiros, a atividade de retextualização é exercida para atender aos mais diversos propósitos comunicativos, como por exemplo, alguém que repassa um recado para entregar à outra pessoa, uma secretária anotando o pedido do seu superior, os alunos que escrevem o que os professores falam. Apesar de que esse processo aconteça naturalmente, ele não é mecânico, pois envolve operações complexas que interferem tanto na linguagem e no gênero como no sentido, uma vez que consiste, essencialmente, com novas relações de ação entre o falante e o ouvinte, pois será produzido um novo texto, trata-se de atribuir novo propósito à interação, além de redimensionar as projeções de imagem dos interlocutores, de seus papéis sociais e comunicativos, dos conhecimentos partilhados, das motivações e intenções, do espaço e do tempo de produção e recepção.

Nesse sentido, retextualização é diferente de revisão e reescrita. O processo de retextualização implica modificações profundas no texto, em função da alteração dos propósitos comunicativos ou dos gêneros envolvidos na atividade.

São várias as possibilidades de retextualização: de texto oral para texto oral; de texto oral para texto escrito; de texto escrito para texto escrito; de texto multimodal para texto oral; de texto multimodal para texto escrito; de texto não verbal para texto escrito, dentre outras.

A realização dessa atividade, envolve tanto relações entre gêneros e textos, o fenômeno da intertextualidade, quanto relações entre discursos. Sob esse aspecto e aqui se apresenta uma proposta de atividade de produção de texto que

envolva retextualização como estratégia para o ensino de língua materna que favorecerá situações em que os aluno-pesquisadores precisam refletir sobre as regras linguísticas, textuais e discursivas dos gêneros envolvidos, visto que tais atividades implicam realizar um movimento que engloba a organização das informações do texto, o esquema global do gênero a que pertence, seu tipo textual predominante e as sequências de que se compõe (narração, descrição, exposição, argumentação), passando pelo uso das unidades linguísticas, no trabalho de produção e pesquisa (uso do vocabulário, dos mecanismos coesivos, entre outros), e pelos aspectos discursivos, que remetem ao evento de interação no qual o texto emerge, a delimitação de propósitos comunicativos, do tempo e do espaço da interação.

Após dois anos de estudos e experimentos da pesquisa, em um primeiro momento, foram feitas algumas narrativas, com uma estória principal e algumas vertentes dessa, que levaram à escolha das variadas possibilidades para o desfecho das personagens. As pessoas que jogarão o Game das narrativas podem as escolhas e jogar de outras formas diferentes, quantas vezes quiserem, e sempre escolher uma forma diferenciada de terminar a estória.

Este capítulo tem como objetivo o estudo da oralidade e da escrita no que tange à retextualização do oral para o escrito e do escrito para o escrito. Para tanto, serão postos em cotejo alguns materiais produzidos pela equipe de pesquisa deste trabalho. Trata-se de um corpus constituído de três partes: a transcrição das reuniões feitas entre os 7 membros do grupo (oralidade), da apresentação oral desse relatório; um relatório escrito, que é um parecer avaliativo(neste parecer se explica como foi feita a análise dos textos da oralidade para a escrita); e os trechos dos textos retextualizados e posteriormente reescritos. A escolha do referido material deu-se em função de ele oferecer a possibilidade de análise de aspectos da fala e da escrita. Uma das hipóteses que norteia esta pesquisa é que a transposição/retextualização de modalidades coincidentes conservam características semelhantes, ao passo que modalidades diferentes apresentam modificações de aspectos, ainda que, em ambos os casos, se mantenha a essência do conteúdo caso do corpus em análise. Além disso, averiguou-se, apoiando-se na teoria do *continuum*, difundida no Brasil por Marcuschi (2010), a existência de uma variação gradativa entre os polos da fala e da escrita (ou imediatez e distância). A conclusão a que se chegou foi a de que aspectos da fala e da escrita entrecruzam-se em maior ou menor escala, dependendo do que se pretende produzir,

tendo em vista o efeito, o resultado e o objetivo que se quer alcançar com dada comunicação. Somem-se a isso as questões acerca dos processos pelos quais um discurso sofre quando é retextualizado. Atingidos esses objetivos e resultados, pretende-se que esta dissertação contribua de maneira prática para o estudo da relação fala e escrita.

Neste primeiro exemplo (Exemplo 1), a primeira parte da estória produzida pelos integrantes da pesquisa passou pelo método de retextualização, da forma escrita para a forma escrita. Primeiramente todos escreveram suas partes e ideias de como construiriam a estória e, dessa forma, foi tomando forma as narrativas digitais.

Neste trecho gravado em fevereiro de 2016, em uma das muitas reuniões que acontecerem durante todo o processo de elaboração da dissertação, houve a participação dos dois professores orientadores como ouvintes da discussão para dar início aos trabalhos de produção textual das narrativas.

Segue-se algumas partes das falas dos componentes do grupo que contou com 5 alunos do ensino médio:

EXEMPLO: 1 (oralidade para a escrita, reunião feita com alunos do E.
médio para definição da narrativa que foi adotada)

A- Podíamos iniciar com uma história sobre uma máquina do tempo que jogaria os jogadores para lugares diferentes, cada um escolhe o que vai querer fazer no jogo.

B- Acho que essa ideia é um pouco ultrapassada, imagina o que os jogadores hoje gostariam de fazer, pensa nas história que eles quer.

C- vamos tomar por base nós mesmos, eu num gostaria de jogar esses trem de máquina não!

D- verdade, podíamos pensar num negócio mais interessante, que vocês acham de uma história voltada para jogos de RPG, onde cada escolheria o caminho que poderia seguir.

TODOS- É mesmo assim a gente poderia colocar vários personagens, o que você acha

que poderia colocar aluno E?

E- Ah! Seria legal se desse para colocar seres mágicos, com vários poderes. Vamos pensar em alguns, pode ser de raças diferentes e poderes bacanas.

TODOS- É mesmo tipo as histórias do Senhor dos Anéis, e dos Mangás... Isso, que um ser mais poderoso, mas que tem um pouco de cada!

TODOS- Vamos inventar uns nomes para a gente já ir bolando o que cada um vai fazer na história.

A- Acho que pode ter raças, tipo dragões e fadas.

B- Fada não por favor! Pode ser bruxa então, assim fica mais massa!

C- Isso, vamos bolar a história em cima disso, ai fica divertido pra quem vai ler, pode ser que tenha nomes relacionados as raças, tipo dragão- Dracósmicos, e bruxas- Etérnis...

D- E- legal! Isso mesmo fica bom assim, e a união entre essas raças surge um outro ser, misturado dos dois, e com seus poderes juntos e algo outro diferente, só dele.

TODOS- Assim mesmo! Vamos dar um nome pra ele, a gente começou uma outra história que tinha um personagem futurístico, mas acho meio furado, era o Zorúa, a gente continua a usar esse nome mas muda o cenário e as histórias.

TODOS- Isso, ai usamos todos os elementos da natureza, como água, fogo, terra..

E- Acho que tá pouco esses elementos, vamos colocar mais, senão fica tudo igual de outras histórias...

TODOS- É! Que tal então: Luz, fogo, água, terra, ar, gelo, trovão e a escuridão?

B- Ficou bem legal! E o nome do planeta?

C- Que tal SOL e mais um complemento?

TODOS- vamos pensar em conjunto que sai mais fácil! Pode ser o sol mais um nome diferente pra emendar.

A- SOLRACOX fica jóia!

TODOS- Isso mesmo nome da hora! Pode colocar mais uns humanos para brigar com esses seres mágicos, já que eles não tem poder, manda bala mesmo!

Diante de um contexto situacional, comum aos ouvintes 1 e 2, estão em mesas dispostas em frente à mesa dos componentes-alunos A, B, C, D, E – ouvem os discentes produzirem o texto “eu num gostaria de jogar esses trem de máquina não!”. O ouvinte A, com base em seu sistema de conhecimento, bem como suas vivências, decodificou o sentido literal do texto de C, ou seja, entendeu que o jogo que seria feito não poderia ter como base a máquina do tempo.

Já o ouvinte 2, por sua vez, também com base em seu sistema de conhecimento e suas vivências, decodificou o sentido abstrato do texto de C. Assim, compreendeu que se tratava de um desabafo por parte de C que, considerando o ambiente e a tipificação dos jogadores e dos jogos, optou por uma exclamação que não fosse uma palavra de baixo calão e emendou-a a uma ênfase expressiva (hipérbole) de modo que ficasse evidente sua insatisfação com a tema do jogo que seria realizado por pela equipa desenvolvedora.

No caso do exemplo, o enunciador C não se dirigia especificamente a nenhum dos outros componentes do grupo, mas era sim uma forma de expressar sua insatisfação pelo tema escolhido, pode-se notar que logo em seguida os outros membros optaram por mudar o sentido da narrativa também. Por isso, não se preocupou em produzir seu texto de modo tal a considerar não deixar margem à produção de sentidos que não àquele que seria o correto.

Cumpramos observar que no caso de textos orais, a compreensão do sentido pode ser verificada em tempo real. Assim, retomando o exemplo ilustrado no texto 1, o ouvinte 1 poderia verificar junto a C se o sentido por ele produzido corresponde ao pretendido por todos, antes de se ter alguma discussão sem motivos.

O sentido, por mais que o texto possa cercar-se de cuidados para produzir aquele pretendido, ainda assim depende do ouvinte ou do leitor, do que ele compreenderá, dos sistemas de conhecimento que ele acionará para constituir o sentido. Vale acrescentar que, de maneira diferente atua a coesão textual, que está no texto.

A coerência textual integra o conjunto de fatores que contribuem para uma comunicação efetiva e eficaz. Pode ser sintática (relacionada à estrutura linguística, a ordem dos elementos, à seleção lexical), semântica (relacionada ao sentido entre as estruturas), temática (relacionada à conexão do ou dos temas abordados), pragmática (relacionada à sequência dos atos de fala e sua sequência de realização), estilística (relacionada à variedade linguística adotada) e genérica (relacionada à adequação na escolha do gênero do discursivo para realização do texto). A obtenção da coerência irá depender não apenas do texto em si, mas do receptor a que se destina aquele texto. Considere-se o seguinte texto extraído do exemplo 1, “podíamos pensar num negócio mais interessante, que vocês acham de uma história voltada para jogos de RPG”, essa frase é do aluno D, dando a entender que seria melhor trabalhar para um tema voltado ao meio que já têm conhecimento, ou seja, os jogos de RPG, com histórias voltadas para jogos de RPG também.

A princípio, a frase acima parece um agrupado de frases um pouco desconexas. Contudo, considere-se que, para os receptores, a mensagem foi perfeitamente compreendida. Isso foi possível porque aqueles que receberam a mensagem, partilhavam do mesmo conjunto de informações necessárias para que a mensagem emitida fosse recebida e entendida. Ainda que aparentemente um pouco incoerente, o texto do exemplo é coerente para àquele que o produz, considerando quem irá recebê-lo. Assim, frases que, em teoria, não apresentam sentido por falta de conceitos básicos de língua, pois utilizam gírias e palavras ou verbos com períodos errados, e em singular onde deveriam ser utilizado o plural, não tiram o sentido para o entendimento dos ouvintes 1 e 2.

A transformação apresentada no exemplo 2 e 3 refere-se ao texto escrito por cinco estudantes do segundo ano do ensino médio, concomitante com o curso técnico de Manutenção e Suporte à Internet, que posteriormente foi feita a análise de tetextualização.

EXEMPLO: 2 (escrita pelos alunos integrantes do projeto)

Texto original para transformação

1- Luz, fogo, água, terra, ar, gelo, trovão e a escuridão, Esses são os 8 elementos primordiais da magia elemental. Solracox é um dos poucos planetas

entre as diversas dimensões que pode gerar uma quantidade autossuficiente de energia elemental, sendo assim todos os seres que vivem em Solracox podem usufruir da mais pura e poderosa magia, desde plantas a feras selvagens, tudo nesse gigante e bizarro planeta pode usar os elementos ao seu redor.

Nos 10.000 anos mais recentes deste planeta surgiram formas de vidas com intelecto elevado esses se chamam Mananoides, pois não usavam a magia somente para caçar ou correr como os outros animais, passaram a usar a magia em prol da evolução e sobrevivência da própria espécie.

Os mananoides mudaram de aparência com o passar dos anos e foram surgindo raças diferentes de acordo com a energia elemental do local onde eles estavam, esses mananoides são divididos em varias raças como por exemplo os humanos. Eles são os seres que mais se parecem com os mananoides originais não possuem muita força física e nem dominam completamente a magia, porem com esforço e treinamento podem aperfeiçoar o próprio corpo e mente.

Os humanos já formaram alianças e inimizades com outras raças, os humanos se aliaram com os elfos, eles se parecem com os humanos porem são mais fracos fisicamente e dominam plenamente a magia, também se aliaram os linques, essa raça é uma mistura entre as feras terrestres e os humanos eles são fortes por natureza mais não nascem sabendo manipular muito a magia e por ultimo as ardoras seres de pele esverdeada, elas nascem no sexo feminino e possuem uma força extrema e dominam a magia com muita dificuldade.

Seres como os dracosmicos que tem a força e a aparência dos dragões antigos e os eternis que possuem uma aparência sombria e tem uma facilidade de se conectar com a natureza e a magia em sua volta, essas duas raças estão em guerra declarada contra as outras raças. Os humanos e seus aliados os vêem como seres malignos e inferiores, os elfos e humanos passaram a anexar partes dos territórios que antes eram dos dracosmicos e dos eternis e os forçaram a recuarem para as planícies nulas onde se acumulam os elementos mais temíveis para se conviver: Gelo, Fogo e Escuridão.

Mesmo com todo esse desrespeito e ficando na desvantagem as duas raças conseguiram se estabilizar nas planícies nulas, os humanos e elfos não pretendiam

entrar nas planícies nulas, pois sabiam dos perigos que os esperavam, eles deixaram 35-de atacar os dracosmiscos e os eternis.

Permanecendo por centenas de anos nas planícies nulas, os dracosmiscos e os eternis se uniram em uma só nação: Reneveres.

Os reneveres enfrentaram todo o tipo de dificuldade nesse novo território, ataques furiosos de bestas gigantes e manipuladoras de fogo e gelo e também 40-sofreram com um tipo de doença causada pela influencia do elemento sombrio que envolvia toda a planície, eles superaram a doença, domesticaram todas as bestas e sem a influencia dos humanos eles desenvolveram um exercito poderoso e tomados pela angustia do passado planejam contra-atacar as outras raças muito em breve.

Transformação do texto por aluno de Mestrado em Ed. Tecnológica do IFTM- Uberaba

1- Luz, fogo, água, terra, ar, gelo, trovão e a escuridão, Esses são os oito elementos primordiais da magia elemental. Solracox é um dos poucos planetas entre as diversas dimensões que pode gerar uma quantidade autossuficiente de energia elemental. Sendo assim, todos os seres que vivem em Solracox podem 5-usufruir da mais pura e poderosa magia, desde plantas a feras selvagens e tudo nesse gigante e bizarro planeta pode usar os elementos ao seu redor.

Nos 10.000 anos mais recentes deste planeta surgiram formas de vidas com intelecto elevado chamados Mananóides, pois não usavam a magia somente para caçar ou correr como os outros animais, mas passaram a usar a magia em prol da 10- evolução e sobrevivência da própria espécie.

Esses seres mudaram de aparência com o passar dos anos e foram surgindo raças diferentes de acordo com a energia elemental do local onde eles estavam, dividem-se em várias raças e os humanos é uma delas. São os seres que mais se parecem com a raça original, não possuem muita força física e nem dominam

15- completamente a magia, porém com esforço e treinamento podem aperfeiçoar o próprio corpo e mente.

As outras raças existentes, além dos humanos, em Solracox, os Elfos, parecem com os humanos, porém são mais fracos fisicamente e dominam plenamente a magia. Já foram aliados dos Humanos e também se aliaram os Linques, raça que é 20- uma mistura entre as feras terrestres e os humanos, são fortes por natureza, mas não nascem sabendo manipular muito bem a magia e, para completar, as Árdoras, seres de pele esverdeada, que nascem apenas com o sexo feminino, possuem uma força extrema e dominam a magia com muita dificuldade.

Outros seres ainda habitam o mundo, os Dracósmicos, que têm a força e a 25-aparência dos dragões antigos; e os Etêrnis, que possuem uma aparência sombria e têm facilidade de se conectar com a natureza e a magia à sua volta, sendo que essas duas raças estão em guerra declarada contra as outras raças. Os humanos e seus aliados os vêem como seres malignos e inferiores e os Elfos e humanos passaram a anexar partes dos territórios que antes eram dos Dracósmicos e dos 30-Etêrnis, forçaram-nos a recuar para as planícies nulas, onde se acumulam os elementos mais temíveis de se conviver: Gelo, Fogo e Escuridão.

Mesmo com toda essa fúria e desprezo uns pelos outros, as duas raças conseguiram se estabilizar nas planícies nulas, nas quais os Humanos e Elfos não pretendiam entrar, pois sabiam dos perigos que os esperavam. Assim, eles deixaram 35-de atacar os Dracósmicos e os Etêrnis.

Permanecendo por centenas de anos nas planícies nulas, os Dracósmicos e os Etêrnis se uniram em uma só nação, os Renéveres.

Os Renéveres enfrentaram todo tipo de dificuldade nesse novo território, como ataques furiosos de bestas gigantes e manipuladoras de fogo e gelo. Sofreram 40-também com uma doença causada pela influência do elemento sombrio que envolvia toda a planície, a qual eles superaram. Domesticaram todas as bestas e sem a influência dos humanos eles desenvolveram um exército poderoso e, tomados pela angústia do passado, planejam contra-atacar as outras raças muito em breve.

Nota-se que existe a inserção de parágrafos, denotando que conseguem definir quando se inicia os parágrafos corretamente. Pode-se notar que no primeiro texto há uma falta de acentuação, fazendo com que as palavras, às vezes percam o sentido, e não indicando quando a sílaba é a tônica; a falta de letras maiúsculas para nomes próprios e, em início de frases também foi notada. O texto se refere à uma estória fictícia de um mundo cheio de criaturas mágicas, por isso fizeram uma alusão à várias histórias de livros de Mangás e jogos de RPG, por isso a definição e características do tipo de escrita. O texto original conta com 522 palavras, quando feita a retextualização ele passa a ter 520, notando-se que não teve muita diferenciação em sua quantidade, demonstrando um bom domínio das normas padrão da língua. Existe a troca de lugares das vírgulas e o acréscimo de algumas nos exemplos: dragões antigos, os eternis..., foi substituído por: dragões antigos e, os eternis. Mudando assim a colocação das vírgulas para os devidos lugares.

No geral, não houve uma mudança muito acentuada, podendo-se dizer que ocorre também a eliminação de elementos típicos da fala nas linhas 31 e 32 (Mesmo com todo esse desrespeito e ficando na desvantagem), que foram trocados por (Mesmo com toda essa fúria e desprezo uns pelos outros) dando um significado mais literário.

EXEMPLO: 3 (escrita pelos alunos integrantes do projeto)

Texto original para transformação

1- Zorua nasceu diferente dos seus pais, ele possuía uma pele acinzentada, cabelo azul e olhos dourados, mesmo com essa diferença de aparência, Zorua cresceu forte e foi treinado a manejar a espada e a controlar os elementos, normalmente um mananoide controla um ou dois elementos específicos, porem Zorua tinha total 5-controle sobre todos os elementos, durante a sua adolescência ele aprendeu a controlar o elemento da escuridão, quando ele foi mostrar a sua nova manipulação para os pais, sua pele ganhou uma coloração escura, seus passaram a temer que o filho tivesse sido morto é um demônio estava a possuir o seu corpo, então a mãe acusou:

10- -Você matou o nosso filho e agora pretende nos matar demônio? - Disse a

mãe em luto

Seu próprio pai nem esperou que o filho se defendesse das acusações e balançou a espada para matá-lo.

-Morra demônio desgraçado- Gritou o Pai

11-Desviando facilmente Zorua tentou se explicar:

-Eu apenas senti o elemento sóbrio dentro de mim, juro que não pretendo lhes fazer mal.

-O meu filho morreu e agora eu vou vingá-lo demônio! – Disse o Pai enfurecido

15-Antes que sua mãe invocasse uma magia poderosa de destruição, Zorua lançou um feitiço de fumaça e ofuscou a visão deles por alguns minutos, saiu correndo da casa, porém seu pai lançou feitiço sonoro, um grito que todos os dracosmicos da cidade poderiam escutar.

-Um demônio possuiu e matou o meu filho matem ele, esse demônio é um 20-perigo a nossa nação.

Cercado por vários dracosmicos e eternis, Zorua se viu forçado a lutar, usando sua espada ele cortava todos eles de maneira não letal, nenhum que tentou derrubá-lo conseguiu, magias não o afetavam ele simplesmente contra-atacava com uma magia ainda mais poderosa. Conseguiu derrotar todos os seus oponentes e fugiu 25-para fora dos limites das planícies nulas. Ele cheio de tristeza e incerteza vagou por dias até chegar ao fim de sua antiga vida e o começo de uma nova jornada.

Transformação do texto por aluno de Mestrado em Ed. Tecnológica do IFTM- Uberaba

1- A criança nasceu diferente dos seus pais, pois possuía uma pele acinzentada, cabelo azul e olhos dourados, mas, mesmo com essa diferença de aparência, cresceu forte, foi treinado a manejar a espada e a controlar os elementos, pois normalmente um Mananóide controla um ou dois elementos específicos, porém o 5-garoto tinha total controle sobre todos os elementos. Durante a sua adolescência ele aprendeu a controlar o elemento da escuridão e quando foi mostrar a sua nova

habilidade para os pais, sua pele ganhou uma coloração escura; seus pais passaram a temer que o filho tivesse sido morto e que fosse um demônio que estava a possuir o seu corpo. Sua mãe o acusa o suposto demônio:

10- -Você matou o nosso filho e agora pretende nos matar demônio? - Disse a mãe em luto.

Seu próprio pai nem esperou que o filho se defendesse das acusações e balançou a espada para matá-lo.

-Morra demônio desgraçado- Gritou o Pai

15- Desviando facilmente, ele tentou se explicar:

-Eu apenas senti o elemento sombrio dentro de mim, juro que não pretendo lhes fazer mal.

-O meu filho morreu e agora eu vou vingá-lo, demônio! – Disse o Pai enfurecido.

20- Antes que sua mãe invocasse uma magia poderosa de destruição, Zorua lançou um feitiço de fumaça e ofuscou a visão deles por alguns minutos, saiu correndo da casa, porém seu pai lançou um feitiço sonoro, um grito que todos os habitantes da cidade poderiam escutar.

-Um demônio possuiu e matou o meu filho matem ele, esse demônio é um
25-perigo a nossa nação! – gritou.

Cercado por vários Dracósmicos e Etêrnis Zorua viu-se forçado a lutar e, usando sua espada, ele cortava todos do clã de maneira não letal, ninguém que tentou derrubá-lo conseguiu, magias não o afetavam e ele simplesmente contra-atacava com uma magia ainda mais poderosa. Conseguiu derrotar todos os seus
30-oponentes e fugiu para fora dos limites das planícies nulas. Ele cheio de tristeza e incerteza, vagou por dias até chegar ao fim de sua antiga vida e o começo de uma nova jornada.

A transformação apresentada no exemplo 3 também faz parte da história geral de As Crônicas de Solracox. Pode-se notar que o texto em geral está bem escrito com algumas modificações nas trocas de palavras e nomes próprios por substantivos. O texto original conta com 328 palavras, quando feita a retextualização ele passa a ter 343, notando-se que houve um acréscimo de 15 palavras para dar mais significação às frases. Existe a troca de nomes das personagens por substantivos como na linha 1 (Zorua nasceu diferente dos seus pais) por (A criança nasceu diferente dos seus pais) pois tornava-se muito repetitivo o uso dos nomes próprios o tempo todo nas frases.

No geral os alunos definiram com clareza os parágrafos e trataram-nos de modo independente. Quanto ao tamanho, houve um acréscimo de 15 palavras, totalizando 0,15% a mais, mas não houve uma mudança muito acentuada.

CAPÍTULO V- NARRATIVAS DIGITAIS E EXECUÇÃO DO JOGO DE RPG

Todas as etapas até o momento desenvolvidas foram acompanhadas de perto pelo pesquisador, no que diz respeito à orientação, à produção de todos os escritos e às apresentações em seminários e mostras técnicas de que os alunos-pesquisadores participaram até o momento.

As correções ortográficas, as técnicas de pesquisas, oratória e desenvolvimento do jogo protótipo, em todos os passos, receberam sempre a atenção participativa de todos os membros da pesquisa (oito alunos do curso de Manutenção e Suporte à Informática, professor orientador do Mestrado, aluno do Mestrado). Foram feitas reuniões frequentes para que não ficasse nenhuma etapa falha. Pode-se notar uma melhora muito significativo, quanto à percepção dos alunos em relação ao que consiste uma pesquisa participativa, às fundamentações teóricas que são compreendidas a partir das pesquisas nos variados veículos de informação (sites, livros, artigos, filmes, jogos), à grande aquisição de conhecimentos da língua no tange a ideia de preparar seus escritos para uma apresentação acadêmica, à apropriação das convenções da escrita aquisição da escrita culta e à leitura técnica.

É fundamental que, ao final do projeto de pesquisa, os sujeitos envolvidos soubessem analisar a narrativa dos jogos eletrônicos e também entendessem como é usada para cumprir a função de entretenimento. A compreensão dos diferentes gêneros de jogos, o papel da ambientação contextual para o desenvolvimento do roteiro de um jogo eletrônico, a intertextualidade presente nos jogos, cinema e literatura e, principalmente, as potencialidades educacionais que emergem desse tipo de atividade e principalmente a apropriação das convenções da escrita, a pesquisa acadêmica e a participação em eventos educacionais, deviam ficar evidenciadas, ao final das atividades desenvolvidas.

O projeto foi encerrado com um *superávit* de pensamento e de produção de conhecimento e despertou a curiosidade dos alunos para que se relacionem de forma mais perspicaz com as interfaces dos computadores, suas estratégias e armadilhas e fundamentalmente criarem um espaço de ensino-aprendizagem interativo e divertido,

utilizando suportes teóricos e práticos, dentro do universo mágico e fantástico dos jogos eletrônicos.

O jogo que está sendo elaborado, ainda não foi finalizado, por ser bastante complexo, e em média demora-se 2 a 3 anos para a sua conclusão, tendo sua continuidade mesmo com o término do projeto. Este será de suma importância para que outros alunos-jogadores se interessem pelas narrativas e feitura de estórias, pois a finalidade de cada narrativa é despertar no aluno-jogador o interesse pela apropriação das convenções da escrita para a sua utilização nas pesquisas e apresentações. Ao final do estudo, esperava-se que todos participantes tenham se apropriado de inúmeros conhecimentos, não apenas na escrita e leitura correta e da modalidade culta da língua portuguesa, mas também como pesquisar, utilizar corretamente artigos, livros e softwares educativos, desenvolver o raciocínio através da escrita e manipulação dos elementos linguísticos, além do prazer em produzir seus próprios textos, para que sejam vistos e lidos por muitas outras pessoas em seminários, conferências, simpósios de educação, e outras apresentações ligadas à educação. Toda a pesquisa tem a finalidade, após sua conclusão, de despertar essa busca pela educação diferenciada e atualizada das metodologias tradicionais, mediadas pela tecnologia, que se mostra de grande utilidade para despertar o interesse dessa classe de alunos nativos tecnológicos.

Em um primeiro momento foram feitos alguns materiais iniciais para a apresentação em mostra de experimentos tecnológicos e seminários acadêmicos.

Estão representados alguns desses experimentos iniciais a seguir.

1- INTRODUÇÃO A NARRAÇÃO

É apresentada a primeira narração que surgiu para a exposição na primeira Mostra Tecnológica do IFTM (MTEC), foram apresentadas ao público e demonstradas as funções da estória e sua importância no jogo.

Foi utilizada uma história inicial com introdução, desenvolvimento e conclusão para desenvolver um jogo feito em RPG Maker.

1-1 INTRODUÇÃO A HISTÓRIA

A Narrativa da historia do mundo de Solracox, um planeta onde cada ser vivo pode manipular a magia, os seres racionais deste planeta formaram alianças e usam da magia para guerrear entre si.

Com o decorrer da narração, a história vai ter foco em um personagem principal e, este vai ter que lidar com os problemas que a guerra vai causar ao mundo de Solracox.

1-2 INSPIRAÇÃO

A narração da história teve sua inspiração em várias outras narrativas de fantasia de livros como: O Espadachim de Carvão, Gigantomachia e Berserk, e de jogos eletrônicos de vários videogames: Persona 4, Bravely Default e World of Warcraft., que tem em suas narrativas uma história muito envolvente e interessante.

Fig. 1: Livros utilizados para inspiração das narrativas.



Fig. 2: Jogos utilizados para inspiração das narrativas.



Fig. 3: Mangá



Fig. 4: Jogos eletrônicos utilizados como fonte de inspiração.



1-3 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

PRIMEIRO PASSO

A primeira etapa na criação de personagens é elaborar um esboço feito à mão.

Fig.5: Primeira etapa da elaboração de uma personagem.



SEGUNDA ETAPA

Depois de digitalizado o desenho, e necessário dar vida à ele, utilizando alguma ferramenta de desenho baseada em layers.

Fig. 6: Segunda etapa da elaboração de uma personagem



Fig. 7: Programas utilizados para a criação das personagens.



TERCEIRA ETAPA

Após a conclusão do personagem lhe será dado um nome, e começa o processo de criação da história.

Fig. 8: Personagem colorido pelo programa.



1-4 PRIMEIRA ESTÓRIA SURGIDA PARA O PROJETO

FALLEN ANGEL 1

Sempre que uma criança nasce junto a ela nasce, também um anjo, e esse ser fica responsável por cuidar e proteger essa alma até o dia de sua morte, e só assim ambos terão paz...

LONDRES, 2006 D.C.

- Parabéns Mamã é uma menina saudável - anunciava a equipe médica sorridente após mais um parto bem sucedido.

- Wanessa... - os olhos da jovem mãe brilhavam ao pronunciar o nome da filha enquanto a tomava em seus braços pela primeira vez. Ao lado, estava o pai orgulhoso, ao ver desabrochar o fruto daquele grande amor que surgira nos dias de colégio.

Uma grande festa os esperava aquela noite, toda a família se reunia ansiosa para ver a menininha Wanessa. Enquanto isso, no Limbo, completamente sozinho um anjo despertou. As asas ainda fracas se agitavam de um lado pro outro, causando dor a ele que gritava em vão, pois não havia ninguém por lá para ajudá-lo. Olhava para todos os lados e sequer conseguia ver algo, além da luz forte que vinha de todos os lados. Sofria confuso e sozinho o jovem anjo Ezequiel.

FALLEN ANGEL 2

Agarrou-se aos joelhos e fechou os olhos. O corpo ainda era pequeno e frágil, como o de uma criança raquítica. Foi então que pode ouvir, bem longe, um choro de bebê que ficava cada vez mais alto e mais perto. Ele seguia o choro, desajeitado, cambaleando, mal aguentando o próprio peso sobre as pernas. Os olhos ardiam incomodados pela luz constante, mas pode ver no horizonte um feixe diferente e isso bastou para encher Ezequiel de expectativa fazendo-o arriscar uma corrida, forçando-o a lutar contra a dor, dando-lhe forças para isso.

O anjo estava agora frente a frente com uma incubadora, não sabia o certo o que estava olhando, mas algo lhe dizia que aquela seria a coisa mais linda que veria na vida. Uma linda menininha, em um macacão rosa, que chorava. Ele tocou o vidro com uma das mãos pequeninas e o choro cessou. Então, duas lindas safiras se abriram e olharam direto para ele. O jovem sorriu para a caixa de vidro em sua frente, fechou os olhos e sussurrou:

-Vai ficar tudo bem...

2- PROGRAMAÇÃO ANÁLISE ESTRUTURAL E DESENVOLVIMENTO DE VIDEOGAMES

2-1 CONTEXTO DE PROGRAMAÇÃO

É interessante notar que, assim como existem diferentes estruturas de enredo e personagens, também existem diferentes formas de se concatenar tais informações, ou

seja, diferentes formas de juntá-las. Na prática isso se dá com o processo da programação.

A animação Zöei & Blaine, de autoria própria, demonstra que videogames são uma excelente forma de associar enredos e personagens, ou seja, contar histórias.

Fig. 9: Criação do programa com a personagem Zöei.



Fig. 10: Criação do programa com a personagem Blane.



2-2 PLATAFORMA DE DESTINO

A escolha da plataforma(s) de destino influencia muito na escolha da linguagem de programação, pois há a necessidade de adaptação de todo o

desenvolvimento, tanto em pontos de processamento como de interatividade com o jogador.

Foi escolhido o *Flash Player*, um poderoso compilador de animação interativa escrita em *ActionScript*, muito famoso no universo dos computadores.

Fig. 11: Criação do programa para a escolha de uma das duas personagens.



2-3 LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

Também conhecida como código, a linguagem de programação é, de longe, o mais amplo dos critérios do desenvolvimento, pois existem milhares delas mundo afora (*Objective-C*, *Java*, *C++*, *ActionScript*...) para serem exploradas.

Fig. 12: Parte de código *ActionScript*, utilizado na construção das animações de Zoëi e Blaine.

```

Ações
├── Menu
│   └── Ações - Quadro 30
├── Zoëi
│   ├── Ações - Quadro 1
│   ├── Ações - Quadro 15
│   ├── Ações - Quadro 50
│   ├── Ações - Quadro 60
│   ├── Ações - Quadro 65
│   ├── Ações - Quadro 70
│   ├── Ações - Quadro 121
│   ├── Ações - Quadro 172
│   ├── Ações - Quadro 223
│   ├── Ações - Quadro 300
│   ├── Ações - Quadro 326
│   ├── Ações - Quadro 352
│   ├── Ações - Quadro 378
│   ├── Ações - Quadro 512
│   ├── Ações - Quadro 558
│   ├── Ações - Quadro 584
│   ├── Ações - Quadro 594
│   ├── Ações - Quadro 617
│   ├── Ações - Quadro 694
│   └── Ações - Quadro 720
└── Ações 30
    1  import flash.events.MouseEvent;
    2  import flash.utils.Timer;
    3  import flash.events.TimerEvent;
    4
    5  stop();
    6
    7  var timer: Timer = new Timer(500);
    8
    9  lado1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, contagemZ);
   10  function contagemZ(event: MouseEvent): void {
   11      timer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, limpa_timerZ);
   12      timer.start();
   13  }
   14  function limpa_timerZ(event: TimerEvent): void {
   15      timer.removeEventListener(TimerEvent.TIMER, limpa_timerZ);
   16      timer = null;
   17      gotoAndPlay(1, "Zoëi");
   18  }
   19
   20  lado2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, contagemB);
   21  function contagemB(event: MouseEvent): void {
   22      timer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, limpa_timerB);
   23      timer.start();
   24  }
   25  function limpa_timerB(event: TimerEvent): void {

```

2-4 MODO DE PROGRAMAR

Pode ser verbal (constituído de palavras e símbolos específicos) ou não-verbal (desenvolvido em um ambiente próprio, evitando grande parte do trabalho ”escrito”).

Fig. 13: Interface do Adobe Animate CC. Programação verbal.

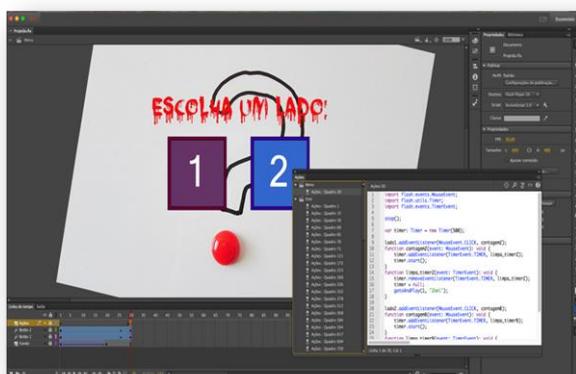


Fig. 14: Parte de suas ferramentas para programação não-verbal.

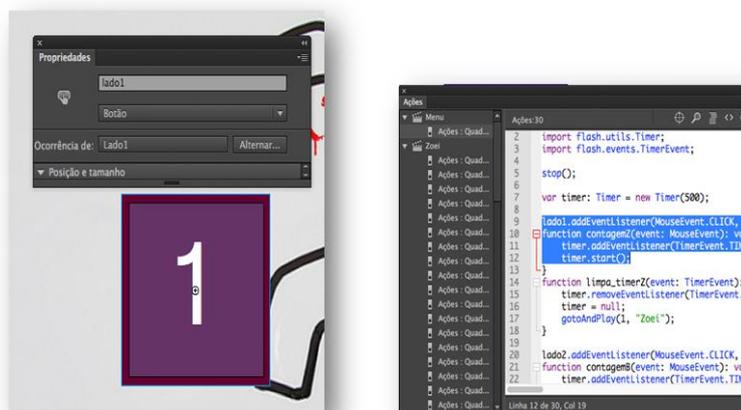


2-5 EXEMPLOS DO PROCESSO CRIATIVO

Fig. 15: Delimitação dos objetos, símbolos e eventos da animação, formando uma biblioteca.

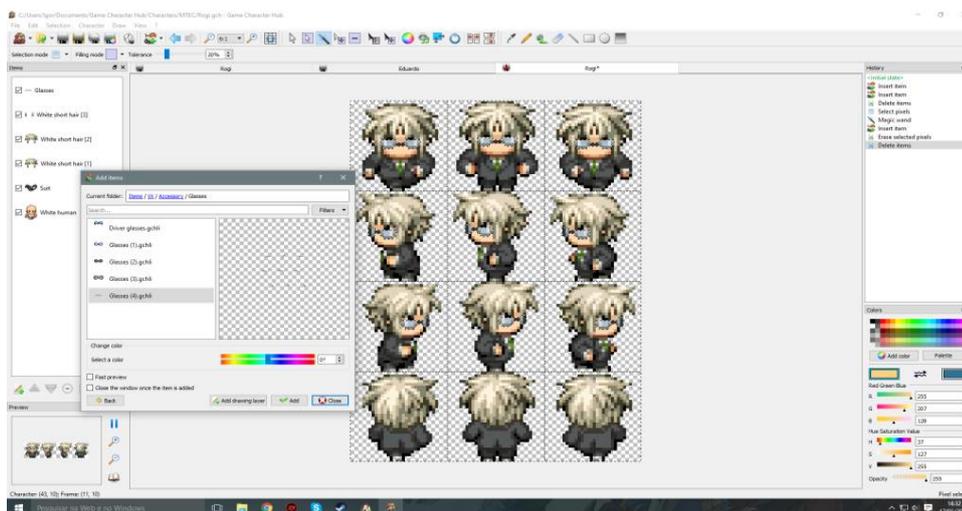


Fig. 16: Definição de comportamento de um símbolo para botão e consequente associação à uma função no código do jogo.



3- PROCESSO DE CRIAÇÃO DE SPRITES PARA PERSONAGENS

Fig. 17: Ferramenta utilizada para criar os movimentos: *Game Character Hub*.



3-1 CRITÉRIOS PARA CRIAÇÃO ADEQUADA DE SPRITES

- 1- Controle de camadas de objetos
- 2- Adequação do personagem ou objeto em relação ao cenário

Fig. 18: O desenho deve conter características do tempo e cenário.

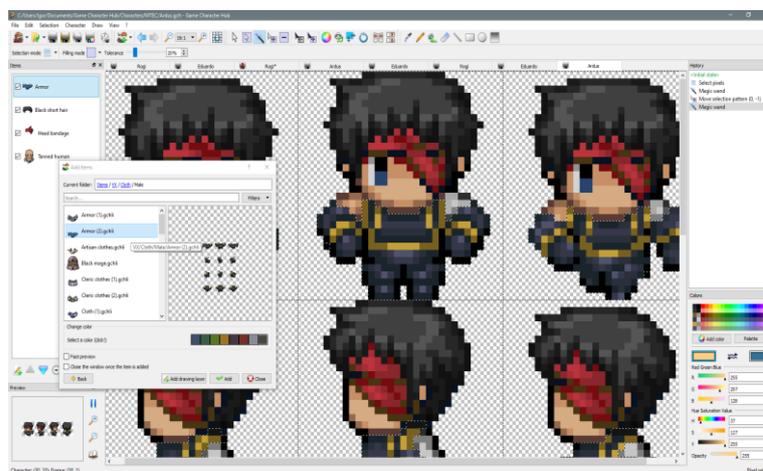
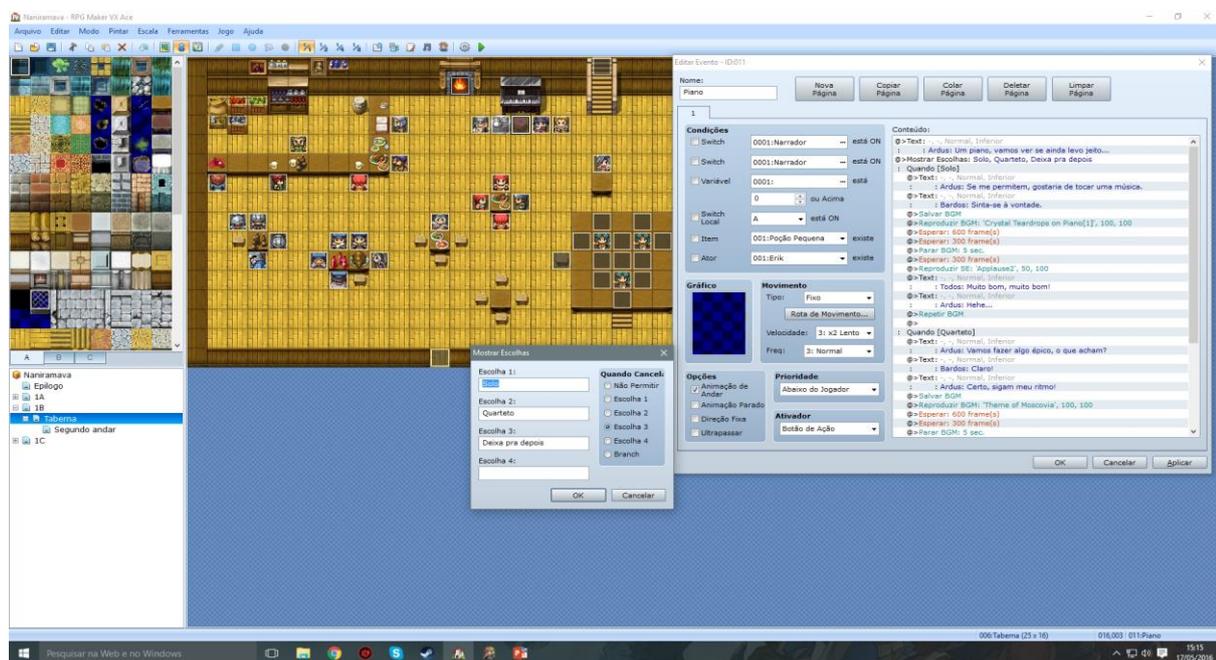


Fig. 19: Características do cenário do jogo.



3-2 PROCESSO PARA CRIAÇÃO DE UM JOGO

Fig.20:Ferramenta utilizada para a criação: *RPG Maker VX Ace*

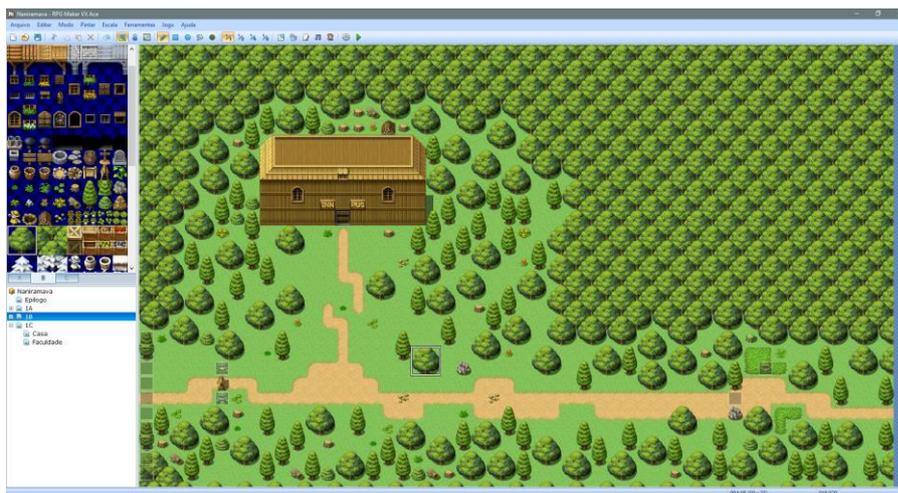
3-3 CRITÉRIOS BÁSICOS PARA CRIAÇÃO DE JOGOS EM 2D

A criação adequada de jogos é metódica e bem estipulada, mantendo um controle sobre cada etapa do desenvolvimento, como:

1. .Interpretação do roteiro;
2. .Elaboração de cenários 2D;
3. .Elaboração de eventos;
4. .Correção de bugs e erros.

Fig. 21: Roteiro e cenário do jogo. Um pequeno trecho da história] seguir, juntamente com a cena do evento.

pronto porem levou dois meses de adaptação para que Arduz manuseasse o novo braço, ele agradeceu o velho ferreiro e partiu para a grande cidade do deserto, um lugar que com toda certeza ele descobriria o paradeiro dos saqueadores malditos.



O desenvolvimento do cenário se dá pela interpretação do desenvolvedor sobre a narrativa recebida. Eventos são coordenadores de sprites e cenários, assim a organização e programação devem ser elaboradas cuidadosamente.

Fig. 21: Elaboração dos sprites.

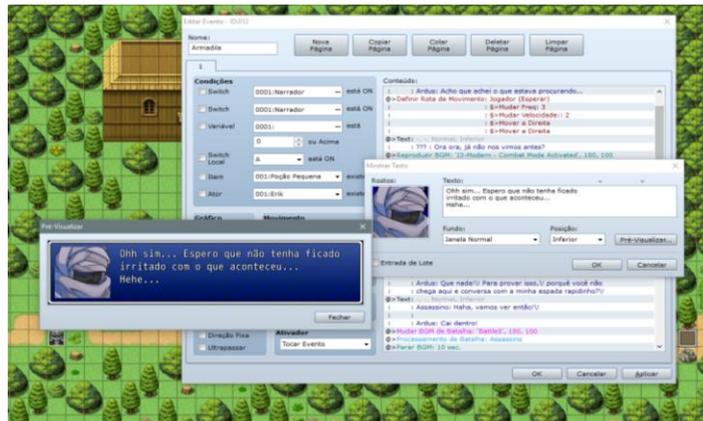


Fig. 1: Participação 1ª Mostra Técnica de Softwares (MTEC)



Fig. 2: Participação 1ª Mostra Técnica de Softwares (MTEC)



Fig. 3: Participação VI Seminário de Iniciação Científica



Fig. 4: Participação VI Seminário de Iniciação Científica

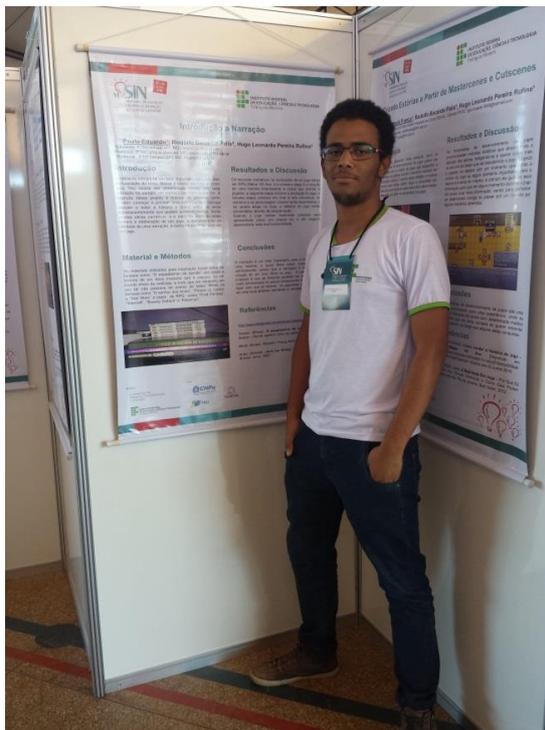


Fig. 5: Participação VI Seminário de Iniciação Científica (SIN)

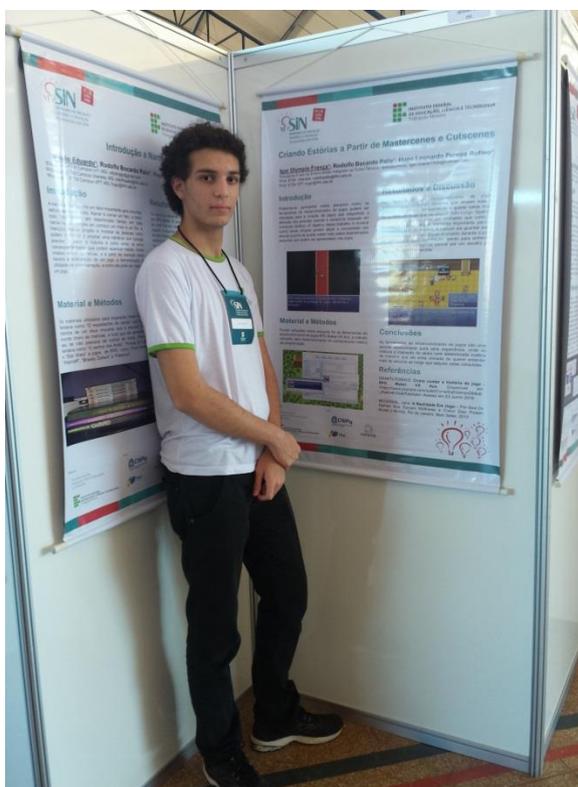


Fig. 6: Participação VI Seminário de Iniciação Científica (SIN)



Fig. 7: Participação de apresentação oral de pôster na ENTEC- Uniube em novembro de 2016.



Durante o processo de aquisição dos conhecimentos, do início ao fim do projeto, foi-se verificando a compreensão e o entendimento dos alunos quanto ao que conseguiram deprender das atividades propostas, nestes dois anos. Nos seis primeiros meses, foi proposto um questionário com perguntas referentes à qualidade e obtenção de resultados entendidos pelos alunos, por meio do qual pode ser visto o que responderam, quanto ao conteúdo absorvido por eles, nesse primeiro estágio do projeto. Pode-se notar que, no início, eram apenas quatro alunos, o quinto discente pediu para entrar no grupo, pois o assunto muito lhe interessava e gostaria de contribuir também.

Inicialmente o grupo era de oito alunos mais os dois professores orientadores, após dois meses de trabalho em andamento e, uma apresentação de trabalho na mostra de tecnologia do IFTM no mês de outubro de 2015 (MTEC), três alunos não puderam mais participar alegando estarem sobrecarregados de atividades na escola nos dois períodos de estudo. Dessa maneira restaram apenas cinco estudantes-pesquisadores. Após alguns meses (em torno de dez meses) de início do projeto foram feitas algumas questões aos alunos participantes, querendo saber como estavam se desenvolvendo, como estava lhes parecendo o andamento do projeto, se tinham dificuldades, se estavam usando a bibliografia adequada e, se havia muitos problemas para continuá-lo.

ALUNO 1- MATHEUS

1- PRINCIPAIS ATIVIDADES REALIZADAS NO PERÍODO:

Foram analisadas as estruturas (mecânicas, jogabilidade, níveis de interatividade e instruções, tipo de programação adotada e expressões linguísticas e imagéticas), e os enredos de vários jogos do mercado, alguns mais famosos, outros provenientes de pequenos e médios estúdios (também conhecidos como *indie games*) e as consequências que uma boa jogatina podem trazer, além de termos desenvolvido alguns protótipos de jogos, em ferramentas como o Adobe Animate CC, RPG Maker (VX Ace e MV), que tentam aplicar tais efeitos sociais e práticos, fomentando e

convencionando informações e raciocínios nos indivíduos convidados para experimentação, além do próprio grupo de pesquisa.

2- RESULTADOS ALCANÇADOS:

As pesquisas mostraram que não existe dificuldade em assimilar as informações passadas pelos videogames e, muito menos, de interagir com os mesmos. No contexto analítico percebemos que diferentes enredos e contextos nos jogos causam diferentes reações naqueles que os jogam, quase no mesmo nível de interações humanas no mundo real, e também que, dependendo da abordagem adotada na etapa de programação, o progresso nos objetivos definidos pelo jogo se torna mais difícil, mesmo ele sendo relativamente fácil de controlar.

Paralelamente, os protótipos do jogo em desenvolvimento já apresentam certo grau de dinamismo e interatividade com o jogador, com partes do enredo, personagens e mecânicas em funcionamento.

Ao final do estudo espera-se que todos participantes tenham apreendido inúmeros conhecimentos, na escrita e leitura correta e culta da língua portuguesa, como pesquisar, utilizar corretamente artigos, livros e softwares educativos, desenvolver o raciocínio.

3- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS EFETIVAMENTE UTILIZADAS:

ARAKI, Hirohiko. **JoJo no Kimyo na Boken/Weekly Shōnen Jump**. Japan - Tokyo: Shuiesha, 1987.

MIURA, Kentaro. **Berserk/Young Animal**. Japan - Tokyo: Hakusensha, 1989.

PATMORE, Chris. **The Complete Animation Course: The Principles, Practice and Techniques of Successful Animation**. Londres: Barron's, 2003.

SCHUYTEMA, Paul. **Game Design**. São Paulo: Cengage, 2008

4- DIFICULDADES ENCONTRADAS/CAUSAS E PROCEDIMENTOS PARA SUPERÁ-LAS:

Inicialmente as ideias estavam um pouco conturbadas, pois necessitamos fazer algumas reuniões para finalmente definir como começaríamos o projeto, os orientadores nos ajudaram primeiramente nos indicando quais tipos de histórias faríamos as narrativas digitais, utilizamos o método brainstorm para levantar as linhas de pensamentos, assim que resolvemos, tive outra dificuldade pois não sabia muito bem onde pesquisar e como pesquisar os assuntos, também com a ajuda dos orientadores comecei a entender como faria isso.

5- PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS CIENTÍFICOS E PUBLICAÇÕES:

I Mostra Técnica de Software - IFTM. Conceitos de programação e animação em videogames. 2015. (Exposição).

II Mostra Técnica de Software - IFTM. Conceitos de programação e animação em videogames. 2016. (Exposição).

VI Seminário de Iniciação Científica - IFTM. Código e programação (Ciberespaço e Cibercultura). 2016. (Exposição).

ALUNO 2- IGOR

1- PRINCIPAIS ATIVIDADES REALIZADAS NO PERÍODO

As ferramentas de desenvolvimento de jogos podem ser utilizadas para a criação de jogos que despertam a atenção das pessoas usando o raciocínio baseado em conteúdo didático. Assim, o objetivo desse trabalho é mostrar como cenas simples em

um jogo podem ativar a curiosidade dos alunos a ponto de querer saber mais sobre determinado tema que pode ser apresentado nos jogos.

No início do projeto foram feitas pesquisas para saber a melhor maneira possível para criar um jogo que usasse a língua portuguesa para criar uma boa narrativa educativa que chamasse a atenção do jogador para as histórias desenvolvidas. Foram criadas 3 opções de como jogar o jogo em 3 histórias diferentes. Assim, escolhendo aquela que fosse de mais agrado para as pessoas que testaram o jogo.

O projeto foi realizado usando a ferramenta RPG Maker VX Ace, onde foram utilizados conceitos básicos de programação e tutoriais do YouTube de como criar jogos nessa plataforma.

2- RESULTADOS ALCANÇADOS:

Ao longo que as narrativas eram disponibilizadas, o jogo também era produzido. Assim que cada uma das histórias eram finalizadas, o desenvolvimento e teste do jogo eram realizados simultaneamente para identificar erros na programação e na própria narrativa desenvolvida no jogo. Contudo, não foram apresentados problemas que precisassem de muita determinação e tempo para serem resolvidos.

O desenvolvimento do jogo desde o início do projeto para os tempos atuais foi modificado em determinados assuntos, como: a seleção de apenas um método de como jogar o jogo; a utilização de uma nova e melhorada ferramenta, desenvolvida pelo mesmo produtor da anterior; e novas técnicas de desenvolvimento de cenas para o jogo.

3- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS EFETIVAMENTE UTILIZADAS:

DRAKTUTORIAIS, Como contar a história do jogo - RPG Maker VX Ace.
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wGq5VomqvD8&ab_channel=DraKTutoriais> Acesso em 03 Junho 2016

MCGONIAL, Jane. **A Realidade Em Jogo** – Por Que Os Games Nos Tornam Melhores e Como Eles Podem Mudar o Mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012

4- DIFICULDADES ENCONTRADAS / CAUSAS E PROCEDIMENTOS PARA SUPERÁ-LAS:

Encontrar um tutorial específico de como utilizar uma determinada função de uma ferramenta de desenvolvimento sempre foi uma dificuldade para programadores. As soluções se baseiam em tentativas e falhas de como atribuir uma certa função para o jogo, e por se basear em programação, o mais adequado é entender a situação e utilizar comandos que sejam mais simples e menos complexos que os convencionais.

5- PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS CIENTÍFICOS E PUBLICAÇÕES:

Apresentação do projeto em formato de pôster no VI seminário de iniciação científica do triângulo mineiro – junho/2016.

Apresentação do projeto em desenvolvimento na I Mostra Técnica de Software do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – outubro/2015

Apresentação do projeto em desenvolvimento na II Mostra Técnica de Software do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – outubro/2016.

ALUNO 3- PAULO

1- PRINCIPAIS ATIVIDADES REALIZADAS NO PERÍODO

O projeto é sobre a narração de uma história e como ela pode ser útil para ensinar os jovens através de um jogo, começamos a trabalhar na criação de uma historia que se passa em outra realidade, um mundo fantasioso, o objetivo da historia e usar um

personagem principal para mostrar as diversas raças desse mundo e como elas convivem umas com as outras.

2- RESULTADOS PARCIAIS ALCANÇADOS:

A produção historia ainda esta em andamento, mas com o que já foi feito estamos desenvolvendo um jogo feito em RPG Maker MV e também criando artes conceituais dos personagens e dos cenários descritos na historia.

3- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS EFETIVAMENTE UTILIZADAS:

<http://www.infoescola.com/redacao/narracao/>

SOLANO, Affonso. O espadachim de carvão / Affonso Solano – Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2013.

MIURA ,Kentaro. **Berserk / Young Animal**, 1989.

ARAKI, Hirohiko. **JoJo no Kimyo na Boken** / Weekly Shōnen Jump, 1987.

4- DIFICULDADES ENCONTRADAS / CAUSAS E PROCEDIMENTOS PARA SUPERÁ-LAS:

Foi difícil encontrar um tema inicial para o desenvolvimento da narração, esse tema deveria ser uma historia que cativasse o leitor, após pesquisar em livros de fantasia e em jogos de videogame, consegui começar a desenvolver essa historia.

5- PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS CIENTÍFICOS E PUBLICAÇÕES:

Apresentação do projeto em formato de pôster no VI seminário de iniciação científica do triângulo mineiro – junho/2016.

Apresentação do projeto em desenvolvimento na I Mostra Técnica de Software do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – outubro/2015.

Apresentação do projeto em desenvolvimento na II Mostra Técnica de Software do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – outubro/2016.

Apresentação do projeto em desenvolvimento na I Mostra Técnica de Software do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – outubro/2016

ALUNO 4- JACQUELINE

1- PRINCIPAIS ATIVIDADES REALIZADAS NO PERÍODO

O trabalho é o primeiro passo da construção de um jogo futuro, resultando da junção de quatro trabalhos. Baseia-se na construção de personagens que operarão dentro da história criada para o desenvolvimento de um jogo de caráter educacional.

As pesquisas realizadas ao longo do ano de 2015 mostraram as diversas influencias dos jogos na atual realidade. Baseando-se nisso resolvemos abusar dessa influencia para criar um jogo com essas funções educacionais. Pois, acreditamos que é possível sim mesclar diversão e aprendizado.

Primeiramente foi realizada uma pesquisa para saber qual é o atual interesse do publico alvo, (jovens na maioria dos casos). Assim surgiram os primeiros esboços de possíveis personagens, foram usados alguns programas de edição como o Photoshop CS6 e o Paint Tool Sai para concluir os personagens, em seguidas eles ganharam vida com os programas Flash e Toom Boon.

Primeiramente o desenho é feito a mão no papel, em seguida digitalizado e aberto em um dos programas de edição onde será modelado e exportado em formato JPG, para em seguida virar uma animação.

Concluimos que para a criação de um jogo é necessário não só uma equipe bem preparada, mas sim toda uma serie de pesquisas para que o mesmo seja bem aceito tanto no mercado quanto pelo publico alvo. E também que existem outras formas de aprendizado que foge do convencional e que podem até serem mais efetivas para cada caso.

2- RESULTADOS PARCIAIS ALCANÇADOS:

O jogo já está sendo criado e estamos fazendo alguns esboços de um livro interativo que auxiliará o jogador, mostrando a ele o foco principal do trabalho que é as narrativas por trás dos jogos.

3- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS EFETIVAMENTE UTILIZADAS:

MIXAMO. **Animated 3D characters**. Disponível em: <<https://www.mixamo.com/>>. Acesso em: 09 ago. 2016.

PATMORE, Chris. **The Complete Animation Course: The Principles, Practice and Techniques of Successful Animation**. Londres: Barron's, 2003.

SCHUYTEMA, Paul. **Game Design**. São Paulo: Cengage, 2008.

ALVES, L.. **Nativos digitais: games, comunidades e aprendizagens**. 2007. Disponível em: < https://www.institutoclaro.org.br/uploads/nativosdigitais_lynnalves.pdf> Acesso em 30 de outubro de 2012 as 2:12.

4- DIFICULDADES ENCONTRADAS / CAUSAS E PROCEDIMENTOS PARA SUPERÁ-LAS:

Nosso projeto é voluntariado, por isso encontramos muitos problemas com custo dos materiais a serem utilizados. Outro problema foi, criar um jogo que realmente faça o jovem se interessar, para que ele tenha vontade de jogar, mesmo sendo um jogo educativo.

Quanto aos materiais o professor orientador Rodolfo Bocardo Palis ajudou a gente em tudo que precisávamos e nos deu apoio para tentar conseguir a publicação do nosso livreto. Quando à temática do jogo, nós fizemos varias pesquisas, inclusive enquetes com jovens para possíveis temas.

5- PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS CIENTÍFICOS E PUBLICAÇÕES:

Apresentação do projeto em formato de pôster no VI seminário de iniciação científica do triângulo mineiro – junho/2016.

Apresentação na I MTEC- outubro/ de 2015.

Apresentação na II MTEC- outubro/ de 2016.

Após o termino do projeto em fevereiro de 2017, foram elaboradas seis questões, para ter uma base de como foram os resultados obtidos pelos alunos-pesquisadores, qual o grau de satisfação, aproveitamento, qualidade, melhoramento em ganho de conhecimentos na execução das atividades propostas no projeto de pesquisa.

PERGUNTAS SOBRE O PROJETO

1- QUANDO SE INICIARAM AS ATIVIDADES DO PROJETO, QUAIS ERAM SUAS EXPECTATIVAS PARA A EXECUÇÃO? FORAM ATINGIDAS?

2- DURANTE O PROCESSO DE APRENDIZAGEM, TEVE DIFICULDADES PARA EXECUTAR AS ATIVIDADES PROPOSTAS, QUAIS FORAM ELAS? FORAM SANADAS?

3- O QUE FOI MAIS SIGNIFICATIVO PARA VOCÊ NA EXECUÇÃO DESTE PROJETO?

4- NESTE UM ANO E MEIO DE ATIVIDADES, FOI VÁLIDO ENQUANTO CONTRIBUIÇÃO PARA SEU APRENDIZADO SOBRE LÍNGUA PORTUGUESA, ESCRITA E PESQUISA?

5- ACREDITA QUE OS CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS CONTRIBUIRÃO PARA A CONTINUAÇÃO DE SUA VIDA ACADÊMICA?

6- CASO O PROJETO VENHA A SER APLICADO NOVAMENTE, QUAL(IS) MUDANÇA(S) VOCÊ SUGERE?

RESPOSTAS SOBRE O PROJETO

ALUNO 1- MATHEUS

1- Existia a expectativa de construir uma nova forma de veicular conhecimento e informação através de algo interativo, ou seja, uma forma de dar personalidade a algo que no presente é fixo e rijo e, ao mesmo tempo, fornecer um momento de entretenimento e reflexão a todos que participassem.

Claro! Tudo bem que ainda está longe do último ponto final, mas julgo que esse é o caminho certo pra definir um novo parâmetro nas maneiras de estabelecer comunicações e transmitir mensagens. Em outras palavras: O projeto está abrindo caminho pra uma nova forma de ensinar com histórias.

2- Sim, tive dificuldade em alinhar a diversidade e abrangência da pesquisa com o tempo disponível para desenvolver o projeto.

Na medida do possível.

3- A obtenção de novos conhecimentos através das pesquisas, as várias oportunidades de ampliar minha visão de mundo e magnificar o caráter, o desenvolvimento de novas técnicas de criação.

4- Sem a menor sombra de dúvida! O crescimento de qualquer forma de trabalho, e principalmente sobre linguagens, é fruto de prática. Quanto mais, melhor.

5- Com certeza! A experiência adquirida em todas as feiras e exposições têm um enorme peso na forma como me preparo para realizar qualquer coisa: Consigo processar sínteses mais maduras e apresentar melhor meus pensamentos e contribuições.

6- Um espaço melhor para o estabelecimento de um fluxo de trabalho mais eficiente.

ALUNO 2- IGOR

PERGUNTAS SOBRE O PROJETO

1- A minha expectativa para a execução do projeto foi a elaboração de uma equipe de produção de um jogo e do conteúdo para o mesmo, distribuindo funções diversas para cada um dos membros do grupo de pesquisa. Essa expectativa foi atingida com sucesso, conseguimos criar uma equipe excelente onde cada um desempenhava um papel que tinha afinidade

2- Sim, durante o processo de criação de um jogo é comum aparecer um problema ou outro durante algum momento de programação, desenho de cenário ou alguma incoerência com uma ideia proposta contudo, o trabalho em grupo facilitou esses

processos, pois a colaboração e visão dos outros integrantes ajudaram a resolver os dilemas propostos.

3- O próprio processo da criação de um jogo. É muito emocionante acompanhar uma equipe (mesmo que pequena) trabalhando juntos para desenvolver um projeto final que exibisse a colaboração de todos como iguais.

4- Sim, para a escrita principalmente por aprender a desenvolver textos narrativos, explicativos e diálogos extensos. E para a pesquisa mais ainda, pois foram desenvolvidos vários métodos para obter tanto materiais para a produção quanto o desenvolvimento da mesma.

5- Sim, tanto para a realização de um projeto no mesmo estilo ou para a execução de um projeto cuja mecânica seja diferente, mas o método de pesquisa é o mesmo.

6- Durante a realização não percebi nada que precisasse ser retirado ou alterado, apenas acrescentar funções à mais para cada um dos integrantes, como desenvolver um conteúdo extra na sua função ou dar mais detalhes de como queria um design de um personagem, cenário ou texto detalhadamente.

ALUNO 3- PAULO

1- As minhas expectativas eram desenvolver um jogo com os meus amigos e no meu ver foram atingidas sim.

2- As apresentações eram difíceis no começo, mas com o tempo eu me acostumei.

3- O tempo que passei com meus companheiros de projeto e ver o protótipo do jogo sendo executado pela primeira vez.

4- Sim, foi um aprendizado muito útil tanto para a minha escrita pessoal quanto para as pesquisas acadêmicas que eu realizei.

5- Sim.

6- Usar outra ferramenta para a criação do jogo sem ser o RPG Maker

ALUNO 4- JACQUELINE

1- Nosso principal objetivo era a construção de um software que estimulasse leitura, a escrita e o gosto pelas narrativas. Mas tbm mostrar que os jogos sejam eles quais forem quando usados de maneira correta podem ser ótimas ferramentas de aprendizagem. Também queríamos mostrar nossos talentos para tal área, sabíamos que aprenderíamos muito com esse tempo de trabalho e que seria um dos nossos diferenciais como estudantes e profissionais.

2- Nossa maior dificuldade foi quanto à plataforma, pois tínhamos recursos muito limitados que acorbertaram o real potencial do projeto. Infelizmente tivemos que adaptar várias ideias para ser viável ao software de criação.

3- Sem dúvida a nossa união e sincronia. Acredito que nossos longos anos no consumo de games nos deram mais do que habilidades de reconhecimento de funções dentro dos próprios jogos. Nos ligou com vínculo imaginário, dentro e fora do projeto, para sabermos exatamente o que deveria ser feito e quando ser feito. Nos entendíamos muito fácil graças à facilidade de comunicação.

4- O mundo dos jogos de RPG está diretamente ligado à criação de histórias, então acredito que sempre tivemos esse vínculo com a escrita. Mas com certeza todas as pesquisas e artigos feitos foram grandes realizações profissionais e pessoais.

5- Acredito que o projeto "Zorua" faça e sempre fará parte de nossa vidas acadêmicas, afinal ele tem um perspectiva totalmente nova do conceito de aprendizagem com jogos. Os aprendizados que nós mesmo conseguimos tirar de nossa própria criação nos serão útil não importa qual rumo escolhermos. E todos os benefícios curriculares que o projeto nós trouxe serão importantes também.

6- A primeira mudança que o projeto necessita é uma plataforma que nos possibilite aplicar mais funções ao jogo. Segundo seria uma equipe maior para ajudar no desenvolvimento, pois várias lacunas ficaram no projeto por conta de falta de alguém apto àquilo. E por último mas não menos importante precisaremos de mais tempo, mais elaboração, ao contrário do que dizem sobre "não julgue um livro pela capa", sabemos que sempre estamos julgando "livros", figuramente ditos. E os jogos para determinado público alvo necessita de alguns elementos chamativos, como gráficos, elaboração de histórias, jogabilidade mais complexa, entre outros. Acredito que com recursos

suficiente Zorua consiga entrar em uma sala de aula como um material didático eficiente.

ALUNO 5- PAULO B.

1- Quando se iniciaram as atividades do projeto, eu tinha expectativas que eu iria poder soltar a minha criatividade e aprimorar minha escrita, já que eu estava na parte de criação da história, além adquirir mais conhecimento sobre o assunto de criação de histórias e de jogos. E todas essas expectativas foram bem desenvolvidas com o passar do projeto.

2- Por estar na parte de escrita da história uma das maiores dificuldades que eu tive era quando faltava ideias para colocar nela, e ficava dias sem pensar em nada, mas depois de algum tempo surgia ideias. Outra dificuldade que tive durante o desenvolvimento das atividades do projeto foi as apresentações, já que eu não tenho muita desenvoltura para apresentar para outras pessoas, muitos menos para explicar, então essa parte foi bem complicada para executar, mas com as apresentações que teve, pelo menos um pouco, eu aprendi sobre como falar em público e como explicar para que os outros entendem bem.

3- Eu sempre penso em muitas histórias em minha mente e muitas vezes elas só ficam por lá, e poder usar minhas ideias livres para criar uma história que fosse do meu agrado foi muito significativo para mim. Além de poder explorar outras áreas da criação de histórias, como os livros interativos e os RPGs que trabalham com histórias que contam com a interação do leitor, e isso faz com que o autor pense de um modo bem mais dinâmico.

4- Na criação de histórias, o domínio da escrita é muito importante e a leitura para uma boa escrita é essencial, então com o projeto, eu comecei a ler mais e a pesquisar sobre como melhorar minha escrita, para que, quem esteja lendo o que eu escrevi entenda tudo e sinta a atmosfera de onde se passa história.

5- Com certeza contribuirão, principalmente a importância das apresentações de trabalho que é um jeito de apresentar as coisas que você aprendeu ou as coisas que você criou para as outras pessoas e receber um feedback por isso. Outra coisa que contribuirá para minha vida acadêmica será os métodos de pesquisa, que não só serve para o assunto desenvolvido no projeto, como também para qualquer outro assunto que venha a ser do meu interesse.

6- A diversificação das atividades desempenhadas no projeto, como o desenvolvimento de um RPG ou em vez de criar um jogo criar outro aplicativo, livro ou outra coisa que ainda não exista no mercado. A diversidade gera interesse e curiosidade para com o desenvolvimento das mesmas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, L. R. G. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo, Futura, 2005.

AREA, Manuel. **Vinte anos de políticas instrucionais para incorporar as Tecnologias da Informação e Comunicação ao sistema escolar**. In: SANCHO, J. M. *et. al.* Tecnologias para transformar a educação. Tradução: Valério Campos. Porto Alegre/RS: Artmed, 2006.

BENFICA, Maria Flor de Maio Barbosa. Termos de Alfabetização, Leitura e Escrita para Educadores. Disponível em <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/autor/maria-flor-de-maio-barbosa-benfica>. Acesso em: 13 de Jan. 2017.

BORDA, O. F. **Aspectos teóricos da pesquisa participante: considerações sobre o significado do papel da ciência na participação popular**. In: BRANDÃO, C. R. (Org.). Pesquisa Participante. 7 ed. São Paulo: Brasiliense, 1988.

BONEKAMP, FLM. **Atividades de avaliação de cursos na Europa**. Journal of Computing Educacional Research, 1994, 11 (1), 73-90.

BRAGA, M. E. M. **O Jogo das Narrativas - Ranhuras do mundo, pelos diários virtuais e outros ambientes narratológicos do game The Sims**. *Dissertação de Mestrado do Programa de Pós-graduação em Comunicação, da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais*. 2009.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Matemática / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC / SEF, 1998.

CABALERO, S. da S. X. MATTA, A. E. R. **O jogo RPG Digital e a Educação: Possibilidade de Aplicação no Ensino Presencial e na EAD**. Abed, Curitiba- PR, 24 de mai de 2007. Disponível em <http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/524200732253PM.pdf>. Acesso em: 03 de agos. 2016.

CRUZ, D. M & FOITTE, V. **O universo dos jogos eletrônicos: a evolução dos seus personagens, sua narrativa e a fascinação infantil**. In: XXIV Congresso Brasileiro da

Comunicação, 2000, Campo Grande. INTERCOM 2001 - XXIV Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação, 2001.

CRUZ, D. M. & KRÜGER, F. L. **O fascínio da simulação da vida: porque as crianças jogam (e gostam) do game The Sims.** Revista da FAMECOS, Porto Alegre, v. 23, n. abril, p. 59-69, 2004.

CRUZ, D. M. & ILHA P. C. A. **Brincando e aprendendo nos mundos virtuais: o potencial educativo dos games de simulação.** Revista Comunicação & Educação, ano XIII, n.2, mai/ago, p.1-10, 2008.

CRUZ, D. M. & MOREIRA, C. **As Narrativas dos Jogos eletrônicos e suas Possibilidades Educacionais.** *Rev. Teoria e Prática da Educação*, v.12, n.2, p. 179-184, maio/ago. 2009.

FIELD, S. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FRASCA, G. **Narratology meets Ludology: Similitude and differences between (video)games and narrative.** Helsinki: Parnasso, 1999.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia - saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 2003.

GRANDO, A. TAROUCO, L. **O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação.** Revista Renote, Rio Grande do Sul, v. 6, n. 1, 2008. Disponível em <<http://www.http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14403>>. Acesso em: 10 de set. 2016.

GRAU, O. **Arte virtual – da ilusão à imersão.** Editora Senac, 2007.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2007.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência.** 2ª edição. São Paulo: Aleph, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

- LIN, T. J., Lan, Y. J. (2015). **Language Learning in Virtual Reality Environments: Past, Present, and Future**. *Educational Technology & Society*, 18 (4), 486–497.
- LOURENÇO, Carlos E. **Anatomia de uma aventura de RPG: o processo de criação passo a passo**. In: ZANINI, Maria C. (org.). *Simpósio RPG & Educação*, 1., 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 20-60.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Da Fala para a Escrita: atividades de retextualização**. 10 ed. São Paulo, SP, Cortez, 2010.
- MINAYO, M. C. S. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 23 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes, 1994.
- MOITA, F.; ANDRADE, F. C. B. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração**. Editora Alínea, 2007.
- MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- NEPOMUCENO, T. R. **Narrativa e formatação em roteiros de jogos eletrônicos**. Orson – Revista dos cursos de cinema do Cearte / UFPEL. Nº 2, 2012.
- NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. Editora Cengage, 2010.
- PERANI, L. **Game Studies Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos**. COLÓQUIO INTERNACIONAL SOBRE A ESCOLA LATINO-AMERICANA DE COMUNICAÇÃO – CELACOM, 12., São Bernardo do Campo, Anais... São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2008.
- PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.
- RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying Game: e a Pedagogia de Imaginação no Brasil**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- SAKAGUCHI, Hironobu. **Final Fantasy**. Japão: Square Enix, 1987.
- SANTAELA, L. & FEITOZA, M. (org.) **Mapa do jogo – a diversidade cultural dos games**. Editora Cengage, 2008.

SANTOS, Ale. **Narrativas Interativas: O Legado dos Jogos de RPG.** Ed. Digital, 2014.

SILVA, Ana Cristina. B. da; Gomes, A. S. **Conheça e utilize software educativo: avaliação e planejamento para a educação básica.** Recife: Pipa Comunicação, 2015.

SOARES, M. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura.** Educ. Soc., Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

SOLANO, Affonso. **O Espadachim de Carvão.** Rio de Janeiro, RJ: Casa da Palavra, 2015.

J. R. R. Tolkien. **O Senhor dos Anéis.** São Paulo, SP: Martins Editora, 2001

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICE

CRÔNICAS DE SOLRACOX

As narrativas estão sendo formadas, as histórias feitas com o poder da imaginação dos alunos-pesquisadores, surgem a partir de suas vivências com os jogos eletrônicos e das pesquisas sobre os roteiros existentes, como O espadachim de carvão de Affonso Solano, 2013; JoJo no Kimyo na Boken de Hirohiko Araki, 1987, que foram essenciais para as suas criações. Cada integrante está manipulando as vertentes da história principal, que gira em torno do mundo de Solracox, surgindo então o nome do futuro Jogo, As Crônicas de Solracox.

O mundo foi criado, e nele seus seres começam a tomar vida e desenvolver suas próprias histórias. Os caminhos enveredados pelos futuros jogadores são de sua escolha, sendo que no início todos começam iguais, mas, com seu decorrer haverá a possibilidade de trilhar caminhos diferentes para um desfecho que escolherá e, dessa forma, poderá refazer a história quantas vezes quiser obtendo várias e diferentes passagens do mundo de Solracox.

1- O INÍCIO DE TUDO

Luz, fogo, água, terra, ar, gelo, trovão e a escuridão, Esses são os 8 elementos primordiais da magia elemental. Solracox é um dos poucos planetas entre as diversas dimensões que pode gerar uma quantidade autossuficiente de energia elemental. Sendo assim, todos os seres que vivem em Solracox podem usufruir da mais pura e poderosa magia, desde plantas a feras selvagens e tudo nesse gigante e bizarro planeta pode usar os elementos ao seu redor.

Nos 10.000 anos mais recentes deste planeta surgiram formas de vidas com intelecto elevado chamados Mananóides, pois não usavam a magia somente para caçar ou correr como os outros animais, mas passaram a usar a magia em prol da evolução e sobrevivência da própria espécie.

Esses seres mudaram de aparência com o passar dos anos e foram surgindo raças diferentes de acordo com a energia elemental do local onde eles estavam, dividem-se em várias raças e os humanos é uma delas. São os seres que mais se parecem com a raça original, não possuem muita força física e nem dominam completamente a magia, porém com esforço e treinamento podem aperfeiçoar o próprio corpo e mente.

As outras raças existentes, além dos humanos, em Solracox, os Elfos, parecem com os humanos, porém são mais fracos fisicamente e dominam plenamente a magia. Já foram aliados dos Humanos e também se aliaram os Linques, raça que é uma mistura entre as feras terrestres e os humanos, são fortes por natureza, mas não nascem sabendo manipular muito bem a magia e, para completar, as Árdoras, seres de pele esverdeada, que nascem apenas com o sexo feminino, possuem uma força extrema e dominam a magia com muita dificuldade.

Outros seres ainda habitam o mundo, os Dracósmicos, que têm a força e a aparência dos dragões antigos; e os Etêrnis, que possuem uma aparência sombria e têm facilidade de se conectar com a natureza e a magia à sua volta, sendo que essas duas raças estão em guerra declarada contra as outras raças. Os humanos e seus aliados os vêm como seres malignos e inferiores e os Elfos e humanos passaram a anexar partes dos territórios que antes eram dos Dracósmicos e dos Etêrnis, forçaram-nos a recuar para as planícies nulas, onde se acumulam os elementos mais temíveis de se conviver: Gelo, Fogo e Escuridão.

Mesmo com toda essa fúria e desprezo uns pelos outros, as duas raças conseguiram se estabilizar nas planícies nulas, nas quais os Humanos e Elfos não pretendiam entrar, pois sabiam dos perigos que os esperavam. Assim, eles deixaram de atacar os Dracósmicos e os Etêrnis.

Permanecendo por centenas de anos nas planícies nulas, os Dracósmicos e os Etêrnis se uniram em uma só nação, os Renéveres.

Os Renéveres enfrentaram todo tipo de dificuldade nesse novo território, como ataques furiosos de bestas gigantes e manipuladoras de fogo e gelo. Sofreram também com uma doença causada pela influência do elemento sombrio que envolvia toda a planície, a qual eles superaram. Domesticaram todas as bestas e sem a influência

dos humanos eles desenvolveram um exercito poderoso e, tomados pela angústia do passado, planejam contra-atacar as outras raças muito em breve.

2- NASCE ZORUA

No limite da fronteira das planícies nulas, um comandante Dracósmicos se apaixonou por uma poderosa maga Etêrnis, tiveram um filho e essa criança foi chamada de Zorua. No dia em que nasceu todo o mundo se envolveu na mais pura escuridão por exatos três dias, mas seus pais não desconfiaram que esse evento foi causado por influência de seu próprio filho.

A criança nasceu diferente dos seus pais, pois possuía uma pele acinzentada, cabelo azul e olhos dourados, mas, mesmo com essa diferença de aparência, cresceu forte, foi treinado a manejar a espada e a controlar os elementos, pois normalmente um Mananóide controla um ou dois elementos específicos, porém o garoto tinha total controle sobre todos os elementos. Durante a sua adolescência ele aprendeu a controlar o elemento da escuridão e quando foi mostrar a sua nova habilidade para os pais, sua pele ganhou uma coloração escura; seus pais passaram a temer que o filho tivesse sido morto e que fosse um demônio que estava a possuir o seu corpo. Sua mãe o acusa o suposto demônio:

-Você matou o nosso filho e agora pretende nos matar demônio? - Disse a mãe em luto.

Seu próprio pai nem esperou que o filho se defendesse das acusações e balançou a espada para matá-lo.

-Morra demônio desgraçado- Gritou o Pai

Desviando facilmente, ele tentou se explicar:

-Eu apenas senti o elemento sombrio dentro de mim, juro que não pretendo lhes fazer mal.

-O meu filho morreu e agora eu vou vingá-lo, demônio! – Disse o Pai enfurecido.

Antes que sua mãe invocasse uma magia poderosa de destruição, Zorua lançou um feitiço de fumaça e ofuscou a visão deles por alguns minutos, saiu correndo da casa, porém seu pai lançou um feitiço sonoro, um grito que todos os habitantes da cidade poderiam escutar.

-Um demônio possuiu e matou o meu filho matem ele, esse demônio é um perigo a nossa nação! – gritou.

Cercado por vários Dracósmicos e Etêrnis Zorua viu-se forçado a lutar e, usando sua espada, ele cortava todos do clã de maneira não letal, ninguém que tentou derrubá-lo conseguiu, magias não o afetavam e ele simplesmente contra-atacava com uma magia ainda mais poderosa. Conseguiu derrotar todos os seus oponentes e fugiu para fora dos limites das planícies nulas. Ele cheio de tristeza e incerteza, vagou por dias até chegar ao fim de sua antiga vida e o começo de uma nova jornada.

Vagou pelas zonas selvagens por semanas e, em sua jornada, viu vários tipos de plantas e animais que nunca tinha visto, pois onde ele morava só havia plantas de coloração escura e bestas gigantes e famintas. Continuou caminhando até chegar a entrada de uma floresta completamente gelada, com um aspecto de inverno. Isso o intrigava, pois todo o terreno em volta dessa floresta estava normal com um clima agradável, o frio gelado só ficava na floresta, todas as árvores estavam sem folhas ou cobertas por neve e ele se lembrou das histórias que seu pai contava, sobre uma floresta gelada que guardava vários tesouros e era cheia de animais selvagens perigosos. Decide, então, explorar a floresta e verificar se as histórias que seu pai contava eram sobre essa floresta.

Andou por horas, encontrou vários animais famintos sendo que, a maioria dos animais tinha um tamanho médio e manipulava magias de gelo básicas. Teve de derrotar alguns para não se tornar uma refeição, fez uma cabana improvisada com sua magia básica de terra, criou uma fogueira e assou a carne dos pobres animais que tentaram degustá-lo. Logo após se alimentar, se deita no chão duro de sua cabana e adormece e, quando abre os olhos, depara-se com uma criatura feita apenas de escuridão que avança em sua direção e o prende.

-Pare com isso besta maldita- fala sufocado.

-Você ainda não é forte suficiente para me controlar... – Sombra terrível!

-Seu coração ainda é fraco, só poderei te ajudar quando a sua alma suportar o peso dos elementos, por hora apenas MORRA!

A sombra entrou em seu corpo consumiu sua carne de dentro para fora e ele, não suportando a dor, gritou em agonia e desmaiou em seguida.

Acordou assustado e levantou um pedaço de madeira em direção aos arbustos que cobriam o redor da cabana, achando que tinha alguém que o perseguia. Levou algum tempo para ele se acalmar, pensou que essa sombra não passava de um pesadelo muito realístico. Sentiu a dor de ser consumido por completo pela escuridão, mas não teve tempo para raciocinar sobre o significado daquela conversa, pois escutou uivos estridentes dos lobos de gelo, lembrou-se das histórias de sobrevivência que o seu pai contava, que os lobos de gelo têm dois metros de altura, são mais pesados que cavalos de combate e nunca caçavam sozinhos.

Está em um local totalmente desfavorável, uma floresta gelada que o impedia de usar magias de destruição e, o ambiente escuro proporcionado pela noite dava vantagem aos lobos de gelo. Talhou a ponta de vários troncos deixando-os pontudos, fincou-os todos ao seu redor e formou um círculo de proteção contra o ataque eminente dos convidados indesejados. Esperou pacientemente até que o primeiro lobo aparecesse, logo atrás do primeiro, mais seis o acompanhavam. Eles rodearam o círculo, tentando achar uma abertura na defesa improvisada e pularam todos ao mesmo tempo para dentro do círculo de estacas, porém isso fazia parte de seu plano e, assim, Zorua ele lançou uma magia poderosa de eletricidade, que torrou todos os lobos em instantes, deixando só os ossos carbonizados e um cheiro de carne queimada no ar.

Finalizando a primeira parte, em que é introduzido o mundo de Solracox e seus habitantes, foi apresentado a personagem principal, Zorua, um mestiço de duas raças poderosas: Dracósmicos e Etêrnis.

Praticamente exilado e confuso pela atitude de seus pais, foge para sua primeira e perigosa aventura na floresta gelada. Nem todo mal vem para a destruição, ali conhece seu primeiro amigo.

Nesta fase do jogo, os alunos-pesquisadores dividem a história em duas, deixando o jogador escolher o caminho mais intrigante.

3- O DESTINO DO LOBO (TRILHA A)

Escutou um uivo bem fraquinho vindo de um dos arbustos e se aproximou vagorosamente. Já estava pronto para atacar com um pedaço de madeira pontiaguda, mas o uivo vinha de um filhote que acabava de perder os seus pais, o qual, sozinho naquele ambiente gelado, pereceria em breve sem a matilha. Tirou um pedaço de carne que estava guardando para comer mais tarde e jogou em direção ao animal. O filhote a comeu em poucos segundos e parecia ter recuperado toda a saúde.

-Parece que você só tem a mim agora, não é pequeno lobo? – Perguntou.

Agora, sendo mais cauteloso por causa do filhote, andava pelo território gelado evitando matar os animais que ali viviam. Sentiu um remorso muito grande por ter assassinado os pais de seu novo amigo e, seguindo a estrada gelada da floresta, vê de longe uma caverna cheia de símbolos esculpidos e decide entrar nela.

A caverna era muito maior por dentro do que aparentava ser por fora, sua temperatura era ideal e as paredes estavam cobertas de um musgo azul fosforescente. Viu dois caminhos e seguiu pela direita, avistou várias poças gigantes de água, preferiu ignorar as poças e continuar andando para ver até onde conseguiria chegar. Atrás de uma chamativa rocha verde, encontrou um baú de madeira e dentro dele havia uma espada de aço. Achou a espada bem medíocre, olhou com desdém mas preferiu guardá-la, pois desde que saiu de sua casa estava dependendo apenas de sua magia e de estacas de madeira para se defender. Escutou barulho de passos, virou o rosto para trás e, no mesmo momento foi empurrado por um jato de água. Olhou e ficou pasmo com a aparência do inimigo, um peixe gigante com mãos e pernas, equipado de uma lança primitiva que o desafiava. O pequeno lobo tentou morder a besta e foi atingido por um chute estrondoso que o arremessou contra a parede esquerda da caverna, deixando-o cheio de ferimentos internos.

-Você mexeu com a pessoa errada, agora arque com as consequências!! – disse furioso, enquanto preparava uma magia de raio para atingir o homem peixe.

- Aaaaaughibbrgubugbugrgubu – Grunhia o homem peixe sem entender o que ele falava.

O mestiço lança um raio plasmatrón (os mesmos elementos que criam os trovões) em cima da criatura escamosa, claro que não surtiu efeito algum pois, mesmo sendo uma criatura aquática, a magia de propriedade elétrica não fez nenhum arranhão na criatura. Percebendo que suas magias não surtiriam efeito, ele saca a espada e começa a desferir golpes na criatura. O monstro também atacou e após alguns minutos de combate, Zorua finca a espada na cabeça do homem peixe que cai imediatamente. Nem se preocupou em analisar o corpo da criatura, foi direto oferecer socorro para seu companheiro que estava todo arrebitado no chão.

Precisava tratar das feridas de seu amigo, sua magia de cura não surtia efeito e o lobo não viveria mais do que alguns minutos. Achava natural o ciclo de vida e morte, mas, pela primeira vez sentiu vontade de gritar enquanto chorava:

-Droaaaaaa!

-Você precisa de ajuda não é? Isso é tragicamente engraçado.

A mesma sombra que o assombrou apareceu novamente às suas costas:

-Sombra maldita decidiu me atrapalhar justo nesse momento? Se não pode me ajudar suma daqui imediatamente!

-Ora, mas é claro que vou te ajudar, por algum motivo você não se encheu de ódio e sede de sangue, mesmo estando prestes a perder o seu precioso amigo. Acho interessante esse caminho que você está seguindo, não parece que gostaria de seguir pelo caminho mais fácil, então vou lhe conceder uma palavra de poder.

-Não tenho tempo para gracinhas, se você realmente vai me ajudar, eu aceitarei de bom grado.

A sombra toma forma física e ergue a mão em sua direção, lançando um tipo de feitiço que preencheu todo seu corpo.

-Essa é a primeira palavra de poder que te ensinarei garoto, você pode chamá-la de “transferência de dor”, essa magia vai curar todos os ferimentos internos desse lobo patético, entretanto você sofrerá a mesma quantidade de dor, mas isso não

vai te matar nem nada... Mas tenho certeza que qualquer pessoa normal optaria pela própria segurança.

Antes mesmo de retrucar as palavras confusas da sombra, ela se desfez como poeira no ar, de todo modo ele já estava sem tempo e tinha que usar a magia que havia aprendido. Colocou a sua mão na cabeça do lobo e usou a magia de cura da transferência de dor pela primeira vez. Sua magia de cura tinha aumentado de forma espantosa e o pequeno lobo se levantou assustado e Zorua, no mesmo momento, tenta confortar o animal:

-Ainda bem que isso funcionou meu ami...

Sente uma dor terrível por todo o corpo, como se mil lâminas atravessassem seu corpo, vomitou sangue e sentiu que sua saúde estava debilitada. Mesmo com a saúde fragilizada, preferiu continuar andando para chegar ao final da caverna e, enquanto andavam, foram abordados por mais feras famintas. Quatro homens peixes saíram de uma das poças e começaram a ameaçar um ataque. Imediatamente Zorua, tomou a frente da batalha e deixou o lobo seguro.

Comparado com o primeiro homem peixe, os quatros inimigos eram muito mais poderosos tanto em tamanho, quanto em força, eles atacavam em conjunto e não sobrava nenhuma brecha para ele atacar. Conseguindo apenas se defender dos ataques consecutivos das feras aquáticas, tenta desviar de um poderoso jato d'água lançado por um dos inimigos e, quando desvia, é acertado por outro jato que o arremessa para uma das poças. Antes de afundar completamente, sente que bateu em algo e leva um pontapé, que o joga para fora da poça. Eis que surge dali um ser aquático de aparência feminina:

-Malditos, eu estou tentando encontrar alguém aqui, se estão com tanta fome comam minhas lanças! – Bradou a criatura.

A criatura de bela aparência e cheia escamas, quase que imediatamente concentra energia ao redor de seu corpo, conjura várias lanças feitas de água, Zorua conseguiu se desviar da primeira lança, e fala desesperado:

-Espere ai, eu não sou o vilão da história, eles que me atacaram!

-Então saia da frente, seu imbecil!

A moça fez uma cara furiosa e mandou o resto das lanças na direção das bestas. As lanças de água eram mais fortes que qualquer jato da água que os homens peixes pudessem lançar contra ela, o garoto aproveitou a brecha e atacou os inimigos pela direção oposta. Como os dois estavam cooperando, os homens peixes não tiveram nem tempo para raciocinar e todos eles morreram, um atrás do outro. Logo após a batalha terminar, Zorua olha com satisfação para a mulher e a agradece:

-Muito obrigado senhorita, você salvou a minha pele.

-Não me agradeça, você só deu a sorte de cair no mesmo buraco em que eu estava dormindo após uma longa busca e não me chame de senhorita, meu nome é Azuma.

-Azuma, o meu nome é Zorua, você me salvou e eu tenho uma dívida para contigo. Você disse que estava procurando alguém, não é? Eu gostaria de te ajudar com isso.

-Não sei, não costumo confiar em seres que não têm escamas. Os humanos só dão trabalho, por que seria diferente com você?

Ele riu e apontou para a sua pele:

-Vê? Não pareço muito com um humano, nem sou parecido com os meus pais, na teoria eu sou um híbrido entre Dracósmico e uma Etêrnis.

-Então você veio daquela nova nação que esta conjurando guerra contra os humanos?

-Sim, mas não me orgulho disso, eu quero fundar uma nação que acolhe todos os tipos de raças sem discriminá-las pela aparência. Pode parecer um sonho bobo, mas é o que eu quero fazer.

Zorua sorriu enquanto falava e Azuma mudou a sua expressão tentando imitar o sorriso que acabava de ver. Ela fez uma pose musculosa e apontou para o braço:

-Olhe bem, menino híbrido, eu sou uma Undine, a raça mais poderosa que você já viu, se algum dia você formar essa nação eu ficaria feliz em te ajudar, mas por enquanto eu tenho que buscar a minha irmãzinha. Essa menina vive saindo de casa para visitar a superfície, só que estou com um mau pressentimento, porque, por alguma razão

as feras estão ficando mais violentas, tanto na água quanto no solo e os humanos estão começando a procurar por escravos. Eu tenho que buscá-la antes que algo de ruim aconteça, se não for te atrapalhar eu aceito a sua ajuda.

-Tudo bem, Azuma, eu te ajudarei, até porque eu só estava vagando sem rumo na companhia de um pequeno lobo. Essa caverna tem dois caminhos que provavelmente se conectam. Se formos ao final desse caminho, poderemos voltar pelo outro e verificar se ela está aqui mesmo.

Os dois seguiam na busca pela irmã de Azuma. Mais feras apareceram e até o lobinho entrou no combate. Eles enfrentaram homens peixe, pequenos ursos cinzentos da caverna, ratos de gelo gigantes, bolas flutuantes que emanavam eletricidade e sapos de lama, mas, depois de vários combates, eles chegaram a uma sala, no final da caverna. Atrás dessa sala, havia os dois caminhos e, como a menina não estava nela, decidiram voltar pelo caminho da esquerda para achar a irmã perdida.

Voltando ao começo do caminho, tanto o lobo quanto Azuma sentiram o cheiro de sangue e ela começou a ficar preocupada:

-Você consegue sentir isso? Não é um bom sinal.

-Fique calma, não pense no pior, tudo vai dar cert...

O rapaz se calou subitamente quando viu as carcaças de quatro humanos desfigurados e cheios de arranhões pelo corpo. Mais para frente, avistaram um urso negro gigante que estava devorando um ser de pele azul bem parecido com Azuma. Ela confirma, pela aparência, que era a sua irmã, não conseguiu se controlar e saiu correndo e gritando ao mesmo tempo, em direção ao monstro gigante:

-A REN ERA TÃO JOVEM PORQUE TEVE QUE MORRER DESSA FORMA!!!!

Grita Zorua:

-Não faça isso!

-URSO MALDITO! MORRA! MORRA! MORRA! MORRA! MORRA!

-Espere, maldição!!!!

Ele não conseguiu acalmá-la e os dois enfrentam o gigantesco monstro. O urso largou o cadáver da irmã e começou a correr em direção a ele. A garota, em estado de cólera imensa, jogou várias lanças no urso, enquanto Zorua lançava magias de fogo e raio plasmatrón no monstro, mas nada parecia afetá-lo, muito pelo contrário, ele ficava mais forte, a cada momento. A luta durou por horas e quando o urso finalmente caiu, Azúma saiu correndo para abraçar o corpo de sua irmã:

-Ren, Ren, acorda Ren, por favor Ren ACORDA!!!!

Já era tarde demais, não poderia ser feito. Zorua tentou usar a palavra de poder nela, mas antes que tentasse a sombra sussurrou em sua mente:

-Aquilo que perece não pode voltar à vida, pelo menos não do jeito que vocês desejam. Se você a reviver, ela não será nada mais do que um pedaço vazio de carne, que obedeceu todas as suas ordens.

A sombra apareceu em sua frente e começou a analisar o local, Zorua apenas gritou de raiva por não ser útil para Azuma.

-Eu sou tão fraco! MALDIÇÃO!!!!

Azuma não podia ver a sombra de Zorua e, mesmo que a visse não iria se importar. Tudo que ela podia pensar agora era na tristeza e na angústia de não ter conseguido salvar a sua irmã. Receoso, Zorua tentou acalmar a sua amiga, mas, antes que ele pudesse falar qualquer coisa, a sombra diz a ele:

-Esse urso não morreu, fuja daí agora!

O urso avançou em direção a eles, e Azuma não tinha como reagir, pois ainda estava abalada pela perda da irmã. Sem tempo de raciocinar, empurrou-a para longe e, quando fez isso foi empalado pelas garras da mão direita do urso, que, ao mesmo tempo, congelou o urso e metade de seu corpo.

-Azuma fuja! Argh! Como isso dói!

-Zorua, por quê?

-Não se des...espere, volte para a sua cidade com sua irmã e o lobo, esse ursinho aqui vai ficar com...gelado por um bom tempo.

Zorua se congelou completamente. Ela, em minutos tinha perdido duas pessoas importantes na sua vida. Começou a chorar e socar no chão repetidas vezes, mas foi interrompida pela sombra:

-Eu pretendia me esconder dos outros, mas acho isso patético demais! Menina tola, pare de chorar! Ele disse para você correr e não para você chorar como uma criancinha.

Furiosa, Azuma jogou uma rocha enorme na sombra, que simplesmente se dissipou e depois que a rocha caiu, ela voltou ao mesmo lugar.

-Cale a sua boca maldito! Que diabos você é?

-Sou aquilo que vocês mais temem, sou a manifestação pura da escuridão, no momento eu estou habitando o corpo desse jovem tolo, então seria desagradável se ele falecesse agora igual a esse pedaço de carne que você esta abraçando.

-O QUE FOI QUE VOCÊ DISSE????

-Além de tola é surda? Não tenho tempo para brincadeiras. Nessa dimensão, vocês são muito sentimentais, eu realmente preferiria que ele fosse mais egoísta... Mas já que não é, eu devo protegê-lo de suas próprias escolhas tolas.

-Seu desgraçado, você não tem consideração pelos mortos?

-Claro que tenho, eu vou manter o corpo da sua irmã conservado e, com isso, você poderá deixar ela aí e me ajudar com o que eu estou planejando.

A sombra ergueu a mão e com sua magia derreteu todo o gelo com chamas escuras, as quais derreteram o urso que ainda estava vivo. Ele urrou de dor e tudo que sobrou foram os ossos, Zorua não foi afetado pelas chamas, mas ainda tinha a enorme ferida em sua barriga, a sombra então ordenou a Azuma.

-Eu só posso mantê-lo vivo por alguns minutos, levará algum tempo para entregar a palavra de poder da regeneração pra esse imbecil, se você quiser ajudá-lo, pode carregá-lo até o final dessa caverna e usar a pedra que esta no centro do altar para regenerá-lo.

-Isso o ajudaria em quê?

-Essa pedra incorpora a pessoa que a toca, se esta for forte o suficiente para suportar o seu poder. Essa pessoa se tornara um campeão elementar da matéria correspondente à pedra, mas, caso você toque nessa pedra, sua alma seria absorvida em um instante, pois essa pedra tem o elemento da escuridão.

-Tudo que eu tenho que fazer e carregá-lo até a pedra?

-Sim, eu jogarei a pedra nele e, se ele for, forte conseguirá sobreviver e o seu corpo vai se regenerar sozinho.

-Não posso confiar em você, mas essa é a minha única alternativa, eu não quero perder mais ninguém.

O lobo ficou vigiando o corpo de sua irmã, ela seguiu com Zorua e a sombra para o final da caverna. No local, a sombra retirou a pedra do altar e colocou-a em sua ferida, a pedra começou a brilhar dentro do corpo que se levantou e abraçou Azuma:

-Ainda bem que você está bem Azuma, eu realmente fico feliz de ter sido útil para você, mas eu só tenho uma dúvida: que lugar é esse?

-Agora isso não importa, Zorua, tudo que temos a fazer é nos apressar e sair logo dessa caverna maldita.

-Espere um momento! Por que a minha barriga está brilhando? E por que a sombra está aqui?

-Essa sombra usou uma magia de cura para impedir a sua morte, enquanto eu te trazia pra essa sala.

A sombra evaporava, enquanto falava com ele:

-Eu só fiz o que tinha de ser feito! Espero que agora você entenda mais sobre a escuridão que existe dentro de você. Aliás, como a pedra foi retirada de seu altar tudo que entrou nessa caverna vai ser teletransportado para um local aleatório de Solracox, eu desejo boa sorte para vocês dois, hahaha!!!!

-O que você disse? Espere aí, maldito, eu ainda não sei o que você fez comigo, volte aqui..!

Antes de terminar sua fala toda a caverna começou a tremer, e uma forte claridade preencheu todo o lugar. Tanto Zorua, quanto Azuma desmaiaram, pela pressão

exercida pelo teletransporte. Ao acordar, Zorua percebeu que não estava no mesmo ambiente de antes, um enorme campo verde o cercava, Azuma e o lobo ainda estavam desmaiados, o corpo dos humanos e da irmã também haviam sido teletransportados. Zorua se deita, exausto, e espera que Azuma acorde.

Duas horas se passaram e enfim Azuma acordou, a garota demonstrava em seu olhar a tristeza da perda de sua irmã, apesar de carregar uma profunda tristeza, ela não chorou, simplesmente se levantou e solicitou a ajuda do rapaz para enterrar os corpos que ali estavam. Ele concordou em ajudar, eles cavaram a primeira cova para Ren, Azuma rezou para que a alma de sua irmã conseguisse alcançar os céus, depois de alguns minutos, Zorua tomou distância considerável da cova e da menina que estava em luto, pegou os corpos dos quatro humanos e os incinerou, Azuma sem entender questionou a sua atitude.

- Porque você fez isso? Eles também mereciam um enterro digno.

- Esses humanos não merecem tais caprichos.

- Como você pode ter certeza disso? Nós nem conseguimos salvá-los a tempo...

- Bem, desde que nos fomos tele transportados daquela caverna eu consigo sentir a presença de maldade nas pessoas, eu estou sentindo uma aura negra enorme nesses cadáveres, provavelmente eles não tentariam ajudar a sua irmã.

- Interessante, pelo que eu vejo a pedra já esta fazendo efeito. – A sombra sussurrou enquanto saia pelas costas de Zorua.

- Você voltou novamente sombra... Que surpresa desagradável.

O lobo acordou e começou a rosnar sem parar em direção à sombra e, Azuma se irritou ao ver a aparição novamente.

- Zorua me responda quem é esse maldito que esta sempre com você? – Azuma falou, enquanto começava a formar uma lança em sua mão.

- Vocês parecem muito agressivos voltem daqui vinte minutos. – Disse a sombra

O lobo tentou resistir, mas dormiu e Azuma caiu no sono instantaneamente, antes que Zorua pudesse ajudá-la a sombra começou a falar.

-Eu sou a sua outra metade Zorua, resumindo eu sou toda a escuridão que você suporta.

-Escuridão que eu suporto? –Zorua falou enquanto segurava Azuma.

- Sugando para si mesmo toda a tristeza das pessoas ao seu redor você me manteve vivo por todos esses anos e ao mesmo tempo conseguia fazer com que as pessoas sofressem menos, nesse exato momento você esta sugando o ódio e a tristeza da menina peixe.

- Então todos esses anos você se manteve dentro de mim, porque eu me alimentava de emoções ruins?

- Exatamente, claro não é tão simples assim, eu já existo há séculos e você é o escolhido... Mas você não precisa saber dos detalhes, por agora você deveria levar essa menina peixe para o lar dela.

- Concordo, mas como vamos voltar? Eu nem sei onde nos estamos.

- Siga em frente e olhe para o lado esquerdo, provavelmente é uma vila, eu consigo sentir a presença de muitas almas por lá.

- Agora que você disse, eu também consigo sentir coisas se movendo pela aquela direção, eu estou sentindo as almas deles?

- Bem, agora que a pedra te aceitou, você vai absorver mais os poderes dela, por hora eu voltarei para dentro de você, até mais!

Ele esperou que Azuma acordasse e contou toda a historia à ela, a moça pareceu não engolir direito o que havia sido dito, mas concordou que deveria voltar logo para a sua casa, caminhando pelo vasto campo eles observaram vários animais inferiores que ali viviam, decidiram ignorar os pequenos animais, continuaram o caminho até avistarem a vila que a sombra havia mencionado.

-Provavelmente alguém nessa vila vai poder nos orientar, logo você chegará em casa Azuma.

-Assim espero, porém, antes de entrarmos, não seria mais prudente escondermos a nossa aparência?

-Como assim?

-Não consegue sentir o cheiro? Essa vila tem humanos e linques, você é um híbrido esqueceu? As pessoas vão querer te atacar ou vão fugir de você.

-Entendo... Se até os meus pais me atacaram, o que sobraria para uma raça que considera a minha espécie como uma ameaça.

-Não se preocupe com isso, eu também vou esconder a minha aparência, afinal, os linques são parecidos com animais terrestres, porém, eu já pensei em tudo, chegue mais perto.

Azuma tirou de sua bolsa um cantil com água ela jogou a água no próprio corpo e, no mesmo instante se transformou em uma linque com a aparência de cabra, a garota jogou a mesma água em Zorua, que ficou com a aparência de um lobo.

-Lobinho você acha que fiquei bem de cabra?

- Hahaha Você é a cabra mais linda e forte desse mundo.

Eles entraram na vila, o lugar estava silencioso mesmo com a grande quantidade de gente nas ruas, tudo indicava que o disfarce não tinha funcionado e que os linques já se preparavam para o ataque, quando de repente Zorua é surpreendido por uma grande mão em seu ombro.

-Vocês são viajantes? – Disse em um tom ameaçador

O homem tinha o dobro do tamanho do Zorua e a sua aparência era a de um urso cinzento

-S-sim senhor, estamos aqui apenas de passagem.

- Moleque o seu cheiro é muito estranho e isso já está me irritando.

O clima estava tenso e todos ao redor pressentiam uma luta, Azuma já estava preparada para começar uma luta quando Zorua respondeu com um sorriso no rosto.

-E onde esse viajante fedorento poderia se limpar?

O homem que antes estava com uma cara fechada começou a rir.

-Hahahaha, qual é o seu nome rapaz?

-O meu nome é Zorua senhor

-Zorua, eu me chamo Jaison e, é a primeira vez que eu escutei isso em toda a minha vida, está bem você não parece ser um bastardo como aqueles humanos que chegaram aqui, se quiser pode tomar um banho em minha pousada.

-Obrigado senhor Jaison, pode ter certeza que pagarei pela cortesia.

O rapaz e a garota acompanharam o grande urso para a sua pousada, lá chegando, Zorua se espantou com o tamanho da pousada, era o dobro do tamanho se comparada à uma residência de Renevere. Pela primeira vez, havia muito tempo, Zorua sentia a falta de sua terra e, estava pensativo, como as coisas chegaram a esse ponto? E porque o poder dele o afastou de seus familiares? Azuma reparou na cara triste de Zorua e tentou puxar um assunto.

-Hey lobinho, saia do mundo da lua! Se apresse e tome logo um banho nos temos que conversar com o chefe da vila, lembra?

-S-Sim me desculpe, vou tomar banho.

Durante o banho Zorua percebeu que o seu corpo tinha mudado mais uma vez, várias tatuagens vermelhas cobriam o seu peito e suas pernas, pensado que era só um efeito colateral da ilusão criada por Azuma, não ligou muito.

De banho tomado e, determinado a procurar um caminho para casa da garota, ele perguntou para Jaison se não havia alguém que pudesse informar o caminho para um lugar que ele mesmo não quis dizer, Jaison ficou intrigado achando que fosse para algum local proibido, mas mesmo assim ele disse:

-Existe uma velha tartaruga que sabe de quase tudo quando se trata de localização, em eras passadas ele era um grande estrategista de guerra, mas algo aconteceu... Hoje ele vive em algum templo por aqui.

Azuma entendeu qual seria o próximo passo a ser tomado e retrucou a resposta.

-Você pode me disser onde fica o templo mais próximo Jaison?

-Ele não se encontra na vila, mas é relativamente perto somente siga em frente, será muito fácil achar.

-Obrigado senhor, já estamos de saída até logo – Disse Zorua puxando levemente o braço de Azuma.

-Adeus viajantes, cuidem bem desse cachorrinho!

Após saírem da pousada continuaram a sua jornada na procura do templo, após 3 horas de caminhada avistaram uma estatua preta e gigante de um santo, a sua aparência era de um guaxinim em seu braço direito carregava um livro de pedra e no braço esquerdo um escudo de metal com a palavra mentira escrita no centro dele, o monólito era intrigante, apesar de a obra estar imóvel seus olhos vermelhos brilhantes chamavam muito a atenção quase como se eles estivessem vivos e moveis. Devia ser apenas uma impressão nada tão importante para que se preocupassem, apesar de desconfiados eles decidiram ignorar a estatua e seguir em frente, já se afastando do local escutaram um barulho estrondoso.

-Grrrr. Rosnou o pequeno lobo

-Mas oque diabos é isso? Disse Zorua já se virando para trás.

-Um! Um guaxinim monolítico gigante! Berrou a garota já se preparando para uma investida.

-Você só pode estar me zoando... Mas que diabos é isso?!

Fazendo uma posse bizarra a grande estatua deixou o livro e o escudo caírem no chão, no mesmo instante começou a correr numa velocidade colossal e em menos de 2 segundos já estava bem próximo aos viajantes, ele ignorou o pequeno lobo e antes que pudessem expressar qualquer reação o guaxinim soltou um berro e os imobilizou pegando-os em seus braços, o monólito disse em um tom ameaçador:

-VOCÊS APARENTAM SER LINQUES... MAS NÃO TEM O SANGUE, AQUELES QUE MENTEM NÃO PODEM PROSSEGUIR!

A criatura de pedra começou a chacoalhar as duas mãos e esbravejou mais uma vez:

-ANDEM LOGO E ME MOSTREM SUAS VERDADEIRAS FACETAS!

Sem uma chance de recusar, a garota murmurou algumas palavras e no mesmo momento o encanto se desfez, o monólito mudou a cor dos olhos para amarelo e colocou os dois de volta no chão.

-A MINHA FUNÇÃO FOI COMPRIDA.

-Que tipo de coisa é você!? – Azuma disse ofegante.

-EU BANO A MENTIRA, POR HORA DESCANÇAREI, MAS SE OUSAREM A MENTIR DE NOVO DESTRUIREI AS VOSSAS ALMAS!!!

-Quem criou você? Responda-me criatura! – Zorua

O golem subitamente correu de volta para o local onde se encontrava, os seus olhos voltaram à coloração vermelha, pensando um pouco Zorua concluiu que provavelmente qualquer indício de mentira será punível de morte.

-Ele não parece ser muito comunicativo. –A garota disse rindo.

-Pelo menos já temos uma noção do que nos aguarda, vamos ficar atentos a tudo agora. –Disse o garoto ainda se recuperando do ataque.

-Você deveria se preocupar mais com o que vem a frente garoto. –A sombra sussurrou em sua mente.

-Que seja!

-Você falou comigo Zorua? –Indagou a menina.

-Não estou apenas... Pensando alto.

Continuando o caminho por uma estrada de terra andaram mais algumas horas, eles se encontravam em um pântano onde várias bestas espreitavam nas sombras, após alguns combates e mais caminhada eles chegarão em um campo aberto e lá avistaram uma estátua de madeira de um monge, com 2 metros de altura, de aparência humanoide, seus olhos estavam vendados e com um corpo todo definido e a palavra Som estava escrita no seu peito direito. Com a ajuda de seus poderes Zorua conseguiu sentir vários animais ferozes ao redor, bichos que normalmente os atacariam apenas por sentirem o seu cheiro, não ousavam chegar perto, o rapaz se tocou na hora e no mesmo momento fez um gesto com a mão sinalizando para com que Azuma não fizesse barulho.

Tudo parecia correr bem já estavam relativamente longe da estátua, porém o lobo rosnou para um pequeno rato que passava por lá, eles já conseguiam ver que o monge estava se movendo, diferente do guaxinim ele não era tão rápido, isso foi um ótimo sinal, talvez ele pudesse ser neutralizado como qualquer outro inimigo e como é feito de madeira, fogo e cortes serão efetivos, cada um deles foi para um lado tentando dividir a atenção da estatua, enquanto o monge de madeira perseguia Zorua, Azuma e o lobo realizaram um ataque cruzado atordoando os movimentos da criatura, o trio aproveitou o momento e cortaram partes da sua perna e sem equilíbrio a estatua caiu no chão.

Para finalizar o inimigo o garoto lançou uma magia de fogo, mas ao invés de sair uma chama normal o fogo que saiu de suas mãos era negro e não parava de queimar mesmo depois que a criatura rolou no chão na tentativa de apagá-lo, à medida que a chama diminuía Zorua sentia o seu poder crescer, quase como se as suas magias estivesse roubando a energia vital das coisas, ele pensou que usar suas magias em seres vivos normais seria perigoso, já que ele estava lidando com coisas que nem ele mesmo sabia controlar.

A sombra por outro lado, deveria saber muito bem o que estava acontecendo com o corpo de Zorua, porém ela permaneceu calada o tempo todo ao que parecia para o garoto, a criatura sombria só estava esperando o momento certo para agir, quando ele vacilasse e perdesse o controle a escuridão que espreita no coração dele iria surgir e tomar o controle de tudo enquanto ele pensava em tudo isso, tanto o lobo quanto a Azuma sentiam que a estatua não tinha sido completamente derrotada.

Quando o fogo apagou por completo, a criatura começou a se regenerar e no mesmo momento a vegetação e o solo perto dela começaram a murchar e corroer, claramente ela estava drenando energia da natureza para continuar viva. Quando já se preparavam para uma revanche a estatua os ignorou e retornou para o local inicial de onde tinha vindo, eles caminharam mais um pouco até que saíram do campo onde se encontra a estatua.

-Então parece que essas estátuas vão continuar vivas não importa o que a gente faça –Azuma disse baixinho e já se preparando para caso a estatua escutasse ela.

-Você não precisa mais falar desse jeito menina –O garoto disse sorrindo

-Aqueles estuas seguem um padrão Azuma e aqui já é seguro, vamos apenas continuar o caminho.

Eles continuaram pelo caminho e depois de algum tempo avistaram um templo, era um local grande, com muros altos, um enorme portão com uma janelinha e outra esttua, essa era feita de ferro com a aparência de um lagarto e medindo 1 metro de altura, a esttua segurava uma placa com a palavra Recuar escrita.

Sabendo da regra eles decidiram bater no portão, estavam receosos, pois não sabiam que tipo de recepção eles receberiam, após algumas batidas no portão eles viram o olho de alguém pela janelinha, a pessoa com a entonação de uma serpente perguntou:

-Quem são vocês? Eu não fiquei sabendo de nenhum recrutamento de aprendizes esse ano.

-Eu não sou nenhum tipo de aprendiz – Zorua disse, mas ao mesmo tempo foi cortado por Azuma.

-Nos somos viajantes e viemos aqui procurar alguém que pudesse nos dar instruções sobre a minha terra natal, nos fomos tele transportados pra cá. –A garota explicou a situação com receio de que o homem não abriria o portão.

-Eu sou somente um aprendiz, mas se vocês entendem sobre magia de tele transporte com certeza o mestre vai ter interesse em vocês, vou pedir a permissão para abrir o portão me aguardem.

Depois de algum tempo, o rapaz com a cara de serpente abriu o portão e lá dentro eles viram várias crianças e adolescentes de diversas raças, todos treinando de igual para igual, a serpente se apresentou enquanto os acompanhavam para o seu mestre.

-Vocês poderiam me dizer os seus nomes? O meu nome é Maru e sou um aprendiz do templo.

-Me chamo Zorua.

-Meu nome é Azuma e esse é o nosso amigo lobo.

-Deixem o seu animal no pátio, vocês vão ter uma reunião com o nosso mestre espero que tenham modos.

Zorua convenceu o cachorro a ficar:

-Entendido... Você ouviu amigão espere a gente aqui, depois te dou um belo pedaço de carne como recompensa o que acha?

-Aúuuuu

-Vou entender isso como um sim.

Enquanto eles passavam pelos quartos avistaram varias crianças lutando contra estátuas em menor escala do guaxinim, essas que somente defendiam os ataques das crianças. A garota intrigada perguntou para o rapaz qual era o motivo de terem tantas estátuas, ele informou que o grande mestre as criou e elas serviam tanto para proteger os alunos de ameaças externas quanto para ensina-los a como lutar e usar os seus poderes, e quando terminou de explicar eles já tinham chegando à sala principal.

-Mestre Core, esses são os viajantes que eu mencionei.

-Hm... Consigo sentir um poder excepcional em vocês... Garota você guarda dentro de si o poder do gelo absoluto logo ele vai se aflorar ainda mais... E garoto sinto que a magia obscura em você faz morada... Mas ela não consegue te possuir isso é bem raro... Gostei disso...

-Senhor Core você poderia nos informar onde podemos seguir para a vila dos Undine?

-Eu... Posso levá-los... Para lá em um... Instante...

-Com teletransporte? -Zorua questionou interessado.

-Sim... Contudo no estado atual... Não conseguirão utilizar... A magia corretamente...

-Como assim? Pensei que me levaria de volta para casa em um instante com a sua magia...

- Essa magia precisa da força de espirito... Do conjurador e do... Receptáculo que será transportado... Basicamente... Vocês devem aprender... A controla-la antes de usar...

-Que tipo de treinamento nos passaríamos para realizar esse tele transporte?

-Indagou Zorua.

-Bem no seu caso seria um treinamento... De controle de poder... Mas no caso da garota seria um... Treinamento de amplificação de poder...

-Eu sou mais fraca? Que ele? Absurdo!!!

-Hey, eu sou bem forte afinal.

-Não tem nada haver com força... A magia de tele transporte usa... O elemento da escuridão também conhecida como espaço... Como ele tem um excesso de escuridão em sua alma... Essa força poderia o catapultar... Muito rapidamente para o local desejado, contudo... Numa velocidade tão poderosa... Que a única coisa que sobraria dele seriam restos de carne amassados...

-Eu não gostaria nenhum pouco de me tornar um monte de carne amassada.

-Já a garota como não teria... Energia o suficiente ficaria presa no espaço... vagando eternamente em outra dimensão... Por isso as magias sombrias são tão perigosas... Ela são poderosas, mas exigem muito do seus portadores... Assim como as magias de luz também... conhecidas como tempo...

-E como eu consigo aumentar o meu poder senhor Core?

-Garota não se preocupe.... Pessoas normais demoraria alguns meses... Mas como vocês já tem muita experiência.... Levara só algumas horas para que vocês... dominem o poder completamente...

A tartaruga pediu para o seu aprendiz Maru que pegasse algumas bolas transparente em seu báu, ele explicou que o treinamento consistiria em fazer com que a bola se enchesse de energia e estabilizasse, quando conseguissem tal feito eles resistiriam a pressão necessária para se usar a magia de tele transporte.

Zorua canalizava sua energia, mas no mesmo momento a bola explodia já Azuma por mais que tentasse só conseguia fazer uma leve rotação na bola, o que era previsto para levar só algumas horas acabou levando 3 dias inteiros, quando conseguiram finalmente dominar, Core falou que ainda faltava algo:

-Claramente já não serão mortos.... Pela magia agora só precisam... Canalizar isso por todo o corpo... Uma tarefa tão fácil quanto essa só levará.... Alguns minutos...

-Certamente vai levar muito mais que só alguns minutos...

-Cale a boca e comece a canalizar isso logo Zorua!

-Tá legal, vamos logo com isso...

Quanto mais tentavam espalhar a magia pelo corpo, mais exaustos ficavam e ao que parecia era um tipo de magia que exigia muito do corpo, depois de longas doze horas eles conseguiram se imbuir com a magia, ao ver tamanha façanha a grande tartaruga sorriu, e tirou de seu bolso 4 amuletos:

-Eu posso tele transporta-los agora para... Onde desejarem... Mas se por ventura quiserem retornar... Usem estes amuletos... A energia de vocês será drenada... Mas chegaram aqui em um instante...

-Muito obrigado senhor Core nos estamos em dívida com o senhor. – Azuma disse se curvando em agradecimento.

-Não precisam me... agradecer eu ajudo aqueles... Que tem o potencial na minha época de jovem... Eu não pude... Ensinar aos meus aliados e eles pagaram... Um preço alto por isso...

-Eu também te agradeço mestre Core, seus ensinamentos foram uteis e agora sinto que posso me conter ainda mais, muito obrigado e Maru poderia me fazer um favor?

O garoto respondeu:

-SSim?

-Você poderia cuidar do lobo? Ele não lhe dará trabalho e logo eu voltarei.

-Mass é claro que cuidarei dele, deixar comigo.

Após se despedirem do lobo, eles voltaram para o salão onde se encontrava o mestre Core, estavam prontos para seguirem viagem, a grande tartaruga começou a recitar uma cantiga em uma linguagem estranha, quando acabou de cantar tocou na testa

dos dois aventureiros que no mesmo instante foram deslocados para o local desejado, um lugar lindo e submerso toda a estrutura daquela cidade parecia não se afetar pela água provavelmente todos os materiais ali teriam uma resistência enorme à água e por consequência ao fogo.

Azuma estava apreensiva, tinha voltado para casa e teria que avisar aos seus familiares que sua irmã havia morrido, por outro lado Zorua estava sufocando, pois eles estavam num local com H₂O demais, ele tocou no ombro da garota e começou a gesticular pedindo socorro:

-Aguhughulhulu

-O que?

-Gulalhr blur bruhu

-A mais é claro! Você é uma criatura terrestre, ha ha ha ha vou te ajudar seu pateta.

O garoto desesperado está se remexendo todo, Azuma lhe deu um beijo na testa e no mesmo momento ele começou a respirar e a falar normalmente:

-O que foi isso?

-Magia ou talvez o poder do desespero tenha te salvado, quem sabe?

-Engraçadinha... Já estamos em seu lar o que pretende fazer agora?

-Encontrar minha família, eu preciso avisar a eles...

-Entendi... Vamos lá então.

-Espere um momento preciso fazer uma coisa antes.

-T-tudo bem...

Azuma se aproximava cada vez mais do rapaz, sua testa já batia na dele e ambos podiam se ver bem de perto, antes de Zorua dissesse qualquer coisa ela deu um beliscão nele e recitou uma magia.

-Ai por que você fez isso?

-Agora você tem a aparência de um undine só pra garantir mesmo, depois eu explico pra todo mundo quem você é tudo bem?

-Tudo bem, eu acho.

Continuaram andando Azuma era famosa por lá, todos a conheciam e a tratavam bem, por um momento Zorua sentiu saudade de seu lar, mesmo com tudo que tinha acontecido ele ainda gostava de sua terra natal, demorou algum tempo para o rapaz perceber que eles tratavam ela bem até demais, como se ela fosse alguém realmente importante até que uma criança a chamou de princesa.

-Você é uma princesa? Por que nunca me disse isso?

-Você nunca perguntou oras e isso também não faria diferença alguma.

-Informação nunca é demais sabia?

-Disse o rapaz que tem um fantasma no corpo...

-Tá você me pegou nessa.

Continuaram a caminhar pela cidade até chegarem no centro dela, eles entraram pela porta da frente em um enorme castelo e dentro desta construção não havia água, todos saudaram a princesa, já fazia muito tempo que ela e a irmã se encontravam sumidas, o seu irmão mais velho era o único que estava presente, o rapaz de aparência nobre chamou a garota para uma conversa em particular, enquanto os serviços colocavam Zorua em um quarto de hóspedes, quando chegaram aos aposentos reais o príncipe perguntou a garota:

-Minha irmã o que aconteceu com vocês? Onde se encontra a nossa irmãzinha?

-Ela... Ela morreu meu irmão... Um urso a atacou enquanto ela fugia de humanos que queriam a escravizar.

-Meu deus, ela era tão jovem e inocente... Você deveria informar isso para o nosso pai quando ele chegar.

-Só isso Hinzo? Essa é a sua reação?

-Não me entenda mal, veja eu já sofri antecipadamente... Vocês sumiram por um longo tempo, estou feliz que pelo menos você esteja viva.

-Eu não acredito nisso... Você parece desconfortável com a minha chegada.

-Isso é só a sua impressão minha querida irmã... Não vou me estender a um assunto tão infeliz quanto esse, mas de todo modo vá visitar a nossa mãe, ela esta em seu quarto com uma doença terrível e nosso pai ainda esta fazendo rondas por todo o oceano, somente para encontra-las.

-Doença? Como assim?

-Ao que parece a falta das pequenas princesas a deixou bem debilitada eu tentei confortá-la, mas parece que não teve muito efeito e agora ela esta morrendo e sua mente ficou insana.

-Estou indo agora ve-la!

-Somente tome cuidado irmã, ela esta variando não diz coisa com coisa, não chateie muito ela.

Azuma correu para o quarto de sua mãe, a aparência da velha rainha era deplorável sua pele não tinha a coloração a azul de um undine comum e sim um tom cinza esverdeado, a garota tentou conversar com a rainha porem tudo que saia de sua boca eram palavras sem sentido, tudo estava indicando que a senhora não duraria por muito mais tempo, após alguns minutos ela soltou uma frase intrigante demais para ser so uma variação:

-Minha filha... pegue a pedra do gelo, ela esta escondida em seu quarto... Você merece ser a nova sucessora real...

-Mas e meu irmão mãe? Ele é muito mais capaz de governar do que eu...

-Ele não é uma boa pessoa ele...

-O que ele fez mãe?

-Ele... Me envenenou... Quem diria... O meu próprio fi-

Subitamente foi interrompida por Hinzo

-Oh mamãe de novo variando, parece que não tem mais jeito não é?

De seu braço saiu uma lamina esférica feita de água e atravessou o peito de sua mãe.

-MÃE MAS O QUE DIABOS É ISSO? SEU DESGRAÇADO EU VOU TE MAT-

Antes que pudesse reagir o príncipe a prendeu com uma magia poderosa de água.

-Pobre irmãzinha... Deveria ter sido capturada também, mas quem diria que aqueles bandidos que contratei seriam tão inúteis, bem já que você esta aqui acho que vou poder te usar um pouquinho.

-Hmmm humm hurm

-Desculpe acho que você não pode pronunciar nenhuma magia com a boca selada, mas não se preocupe, como você pode ver eu sou o campeão elemental da água, e pelo o que a velhota falou você tem a capacidade de utilizar a pedra elemental do gelo, Se não se importa vou te usar pra comandar esse lugar.

A garota não conseguia realizar nenhum movimento tudo que podia fazer é sentir ódio e desprezo pelo próprio irmão traidor, com uma cautela absurda ele buscou a pedra no quarto de Azuma.

-Bem aqui esta a sua pedrinha... Claro eu não posso tocar nela, mas nada que uma boa luva não aguento não é mesmo?

Ele deixou a pedra na mesa e pegou um livro de rituais sombrios.

-De todo modo minha irmã te darei esse poder, mas você tem que me servir antes não é mesmo?

Usando a sua magia ele a forçou a ficar de joelhos e então ele pegou um pouco do sangue da própria mãe morta e desenhou um símbolo na testa da garota.

-Sabe eu controlo todos do reino neste exato momento, mas eu não consigo controlar aqueles que tem o sangue real, pelo menos não sem usar o próprio sangue real, muhahaha.

Após recitar algumas palavras o símbolo em sua testa começou a brilhar e depois disso ela começou a obedecer tudo aquilo que ele falava.

-Pronto agora não precisa mais ficar presa... Eu sei que você consegue ouvir e ver tudo o que esta acontecendo, mas duvido que consiga falar algo não ser que eu mande não é mesmo?

-Sim mestre, farei tudo que o senhor comandar.

A mente da menina queria ataca-lo, mas seu corpo não se movia nenhum centímetro para frente.

-Agora absorva essa pedra e me ajude a comandar esse belo reino.

A garota foi totalmente aceita pela pedra e nesse momento ela se sentiu livre do encanto, ela estendeu sua mão e desferiu toda sua fúria com um ataque congelante que destruiu metade do quarto, porem o príncipe não era a pessoa que estava congelada e sim o seu próprio pai o rei, ao lado dele uma enorme poça negra de agua saiu daquele bloco de gelo, a poça voou na sua direção, a garota desviou do ataque, entretanto a poça entrou na falecida rainha, no mesmo momento a senhora morta começou a se contorcer e em poucos momentos ela já estava com a aparência do jovem príncipe.

-Sabe irmã, para que eu nunca morra eu posso simplesmente me apossar do corpo de algum morto, a magia das trevas me fez muito bem.

-SAIA DO CORPO DELA!!!

-Se acalme floquinho de neve, eu vou sair, assim que eu te matar.

Ela avançou criando uma lança de gelo ele se defendeu com o seu braço endurecido por um escudo de agua, lançando um ataque potente ela rasgou a barriga dele, mas no mesmo momento se regenerou, ela mandou outro magia de gelo porem dessa vez ele esquivou rapidamente e chutou a cara da garota que caiu no chão desmaiada, ele criou uma lamina com o próprio sangue e já estava prestes a finaliza-la quando sua lamina ia encostar na garota uma imagem formada por agua recebeu o ataque em seu lugar, por um breve momento Hanzo pode ver a silhueta de sua irmã mais nova, parecia que o espirito de Ren estava acompanhado a irmã todo esse tempo, antes que o príncipe pudesse pensar sobre o que estava acontecendo ele tomou um baita choque em seu corpo.

-Não toca nela seu desgraçado!

Zorua tinha aparecido na sala e com outro golpe ele conseguiu afasta-lo da garota

-Mas como você esta vivo? Eles deveriam ter te matado!

-Eles não tiveram tanta sorte.

-Bom parece que a sua amiguinha não vai acordar tão cedo, depois que eu te matar e vou dar uma correção nela também.

-Boa sorte palerma!

Zorua desferia vários ataques de magia em Hinzo, porem ele ficou em uma forma liquida e desviou dos ataque, quando voltou a sua forma original ele mandou varias laminas de agua na direção do garoto, Zorua sofreu vários cortes em seu corpo e começou a ficar mais lento do que o inimigo, esse que por sua vez só intensificava mais os ataques deixando Zorua ainda mais na defensiva, em um momento de desespero o garoto ouviu a voz mais uma vez da criatura que morava dentro da sua alma:

-Acho bem difícil um Zé ninguém como você conseguir ganhar de alguém como ele, esse cara não esta usando magia de agua comum, esse cara esta imbuindo a sua magia com escuridão isso vai ser uma chatice... Bem tente não morrer se você conseguir desviar por tempo suficiente eu poderei te ajudar...

-Quanto tempo? –Pensou Zorua.

-Fique vivo ate lá que você descobrira. –Retrucou a sombra.

Hinzo continuou a atacar e o garoto continuou a defender, Zorua em um momento de sorte desferiu um golpe certo no queixo do inimigo, foi então que o príncipe se cansou e mirou todas às laminas que conseguiu criar na sua irmã desacordada. A silhueta de agua já estava se formando para proteger a menina, mas em um movimento rápido e inconsequente Zorua se joga na frente servindo de escudo.

Sua vista estava escurecendo e tudo que ele conseguia ouvir era a gargalhada doentia do príncipe, quando estava prestes a morrer ele escutou novamente a escuridão o chamando:

-Patético, estou decepcionado, mas não surpreso, bem parece que a sua jornada se encerrou aqui meu caro, agora terei de esperar outro Zé ruela para que eu possa retornar no futuro.

-Me de poder, maldito me de força!

-Nossa que criança chata, de todo modo você não vai se regenerar mais, como eu disse ele esta usando magia sombria junto com a sua agua se você lutar só vai se machucar ainda mais...

-Eu não me importo só me ajude por agora.

-Posso me fundir com você mas o seu corpo só aguentara 15 minutos do meu poder, você conseguira derrotá-lo muito facilmente e também sentira a presença de espíritos ao seu redor, mas depois disso seu corpo vai se deteriorar e você vai ficar preso em um sofrimento eterno.

-Faça!

-Como quiser rapaz...

O garoto começou a pegar fogo, chamas negras saiam de todo o seu corpo à medida que o fogo aumentava a sua aparência também mudava, ele se assemelhava a um tigre negro e seus músculos estavam maiores, em míseros segundos o garoto já estava na frente de Hinzo, com um poderoso soco ele abriu um buraco na barriga do príncipe, esse ferimento não cicatrizou como os outros. O príncipe entrou em desespero não conseguia mais usar as suas magias e nem se regenerar, tudo que podia fazer era sair correndo do quarto, mas quando tentou todo o local foi cercado por chamas sombrias, Hinzo não teve outra escolha a não ser a de tentar atacar, porem antes que pudesse fazer algo ele sentiu a falta de um de seus membros, o seu braço estava na boca de Zorua, ele então soltou um grito de dor e agonia:

-AAARGH, O QUE DIABOS VOCÊ É?

A sombra de aparência humanoide disse com uma entonação alta:

-Meu nome é Auroz, eu sou ele e ele é eu, aqueles que fomentam a desgraça me alimentam todos aqueles que me possuem buscam o poder, e pelo poder eu o eliminarei.

A criatura estalou os dedos e com isso uma enorme chama começou a queimar o príncipe, chamas que não se apagavam continuaram a queimar até que ele foi expurgado, as chamas tinham apagado e tudo que sobrou foram dois corpos carbonizados o da rainha e o do príncipe, e também a pedra elemental da água que mesmo em meio aquelas chamas sombrias continuava intacta.

Após cumprir a sua função Auroz entregou o controle de volta a Zorua, o garoto estava sentindo uma dor imensa o pior tipo de dor que já havia sentido, ele sabia que seu corpo não duraria mais que 10 minutos, olhando para trás ele pode ver que a garota se encontrava desacordada mais não estava em perigo real e do seu lado ele sentiu a presença da irmã de Azuma.

-Hey... Você... Você está aqui ou eu é que estou delirando?

-O senhor consegue me ver?

-Por enquanto eu acho que- cof cof – eu acho que sim –Disse o rapaz vomitando sangue.

-Você já está...

-Pelo que parece sim...

-Me desculpe... Eu gostaria de poder te ajudar.

-No momento agora você só tem que se preocupar com a sua-cof cof cof-
Irmã, garota... será que você consegue encostar nessa pedra?

-Na pedra elemental da água?

-Algo me diz que essa pedra era destinada para você é não para o seu irmão...

-Eu sou apenas um espírito como conseguiria possuir tal poder? Me dig-.

A sombra interrompeu o espírito.

-Pequena defunta o seu corpo inútil ainda não entrou em total decomposição e a sua alma ainda está na terra, é bem capaz de que se você for à escolhida possa reviver novamente...

-Quem é você?

-Não te interessa apenas faça o que o futuro defunto falou...

A garota conseguiu encostar na pedra e nesse momento todo o seu corpo etéreo foi envolvido por partículas de água, e no mesmo instante órgãos, carne e pele começaram a surgir em volta de seu corpo.

-Isso é impossível, e-eu estava morta.

-Há fico feliz por você- cof cof cof.

-Amigão você deveria ficar triste por ser tão burro – A sombra retrucou.

-Eu... Eu tentarei te curar! –Disse a moça já se preparando para iniciar um tratamento

-Ha ha ha ha boa sorte!

-Serio... Não surtira efeito... Eu já estava ciente do que iria acontecer... Se preocupe somente com a sua irmã.

A garota tentou curar as feridas de Zorua porem não surtiu efeito ao tirar a camisa do rapaz ele pode ver um mini buraco negro aumentando em seu peito, tudo que Zorua podia fazer era sentir a dor e a agonia de ver a sua vida se esvaindo de pouquinho em pouquinho. Depois de alguns minutos Azuma acordou, todo tinha sido explicado para a ela, a garota sentiu vários sentimentos felicidade, pela irmã que acabava de voltar à vida e tristeza pela perda de seus familiares e de seu grande amigo.

-Zorua, por que você fez isso? Não tinha necessidade de fazer isso por mim!

-Acontece... O que eu poderia fazer? Bem isso não importa mais... Adeus.

-Adeus meu amigo...

-Adeus garotas peixe, espero encontra-las logo no fim dos tempos. –A Sombra exclamou enquanto desaparecia.

Eis que em outra dimensão a sombra começou a narrar uma historia:

- “O corpo de Zorua foi absorvido pelo próprio buraco do peito, não havia mais nada que pudesse ser feito, As irmãs realizaram um funeral digno para o rapaz e para todos aqueles que tinham morrido devido à traição do próprio irmão, Azuma voltou ao templo para pegar o lobo e também para informar ao mestre Core e ao Maru

oque havia acontecido, logo depois disso ela restaurou a paz em seu reino e assim começou a era do reinado das duas irmãs rainhas.”

-O que você achou disso hein? –Disse a sombra rindo

-Disso oque?

-Bem da historinha que estava te contando desde agora...

-Por que você continua falando isso?

-Sim claro claro, mas agora você é o Zorua que esta preso aqui comigo em outra dimensão

-Por toda a eternidade, eu sei...

-Na verdade não por toda a eternidade, como você mesmo já sabe, só se faz alguns meses desde a sua morte, e o seu corpo continua todo detonado, eu acho que daqui uns seis ou talvez sete anos você possa retornar a vida.

-Como assim?

-Ora meu amigo você não conseguiu perceber? Esse buraco que abriu em seu corpo é um mecanismo de defesa, você em teoria não pode morrer por qualquer coisinha.

-Você está me dizendo que eu vou poder sair daqui?

-Sim seu animal, porem você deveria começar a treinar, e muito só se faz alguns meses e a situação naquele lugar só vai piorar.

-C-Como assim?

-Os reinos estão aumentando consideravelmente meu caro, e grande maioria dos campeões elementais já foram escolhidos, eu sugiro que você comece a treinar agora, mesmo com esse seu corpo detonado.

-Se é assim então eu irei de bom grado.

-Que bom, parece que não foi uma chatice tão grande assim te ter como elemental da escuridão, vou começar a te ensinar tudo do zero.

-Do zero?

-Seu corpo já era você vai ter que criar outro e essa vai ser a sua primeira lição.

- Vai ficar aqui uns dois anos só para fazer isso, e depois devera aprender a usar todas as magias das trevas, Bem que comece o seu treinamento!

O jogador pode ainda escolher uma outra continuação da história, após a entrada de Zorua e seu amigo lobo na caverna misteriosa.

4- A CAVERNA (TRILHA B)

Entrando na caverna, percebe que há vários símbolos que ele nunca tinha visto antes e que ela se separa, levando a dois caminhos diferentes. Adentram a caverna e seguem pelo caminho da esquerda por poucos minutos. A luz a cada passo fica mais rarefeita, até que não conseguem ver onde estão pisando. Repentinamente, uma luz azulada, bem fraca, dá a Zorua um caminho para seguir. A luz vai aumentando e aumentando até que ele a vê, em um lindo lugar, uma outra câmara da caverna, que continha um grande lago cristalino, com coloração azulada e que parecia brilhar.

Às margens do lago, ele vê quatro figuras que se assemelham a humanos, dos quais ele já tinha ouvido várias histórias, sobre como são cruéis e egoístas. À frente, deles uma pessoa amarrada, inconsciente e toda molhada. De imediato, Zorua partiu correndo para cima dos humanos, mas, na mesma hora, surge um imenso monstro semelhante a um urso negro, com uns cinco metros de altura, grandes patas e garras que poderiam cortar os lobos de gelo da floresta com extrema facilidade. Este monstro sai de um pequeno caminho adjacente que levava a essa grande câmara. Ataca os quatro humanos. Três deles, que foram ao encontro do urso, pensando que poderiam derrotá-lo, são trucidados com rapidez com uma única patada. O chão tremeu com a força exercida pelo monstro e o humano que sobrou parecia estar tentando lançar uma magia, entretanto foi mordido e morto na hora, sobrando apenas aquela pessoa que estava amarrada e inconsciente no chão, sem a menor chance de defesa. Receoso de que não

chegaria a tempo para salvar essa pobre pessoa, Zorua lança uma magia fogo, a qual ilumina por inteiro toda a caverna, bate em cheio ao peito do urso monstro que não se fere, mas foge muito assustado.

Ao se aproximar mais da pessoa caída, percebe que é uma garota e que aparenta ter quase a sua idade. Sua pele, porém, tem uma coloração azulada e possui escamas em algumas partes de seu corpo. Desamarrando-a, fica ao seu lado, esperando que acorde. Pouco tempo de espera, a garota acorda agitada e dá um grito estridente que o faz tapar seus ouvidos. Desesperada, ela tenta correr, a visão dos corpos humanos no chão a faz cair de joelhos, e Zorua corre atrás dela para tentar acalmá-la. Passado o grande susto e mais calma, a garota fala para ele:

- Que...Quem é você? – O ser azul fala com receio e gaguejando.

- Eu sou Zorua, eu vim das planícies nulas.

- Foi você que fez aquilo com aqueles humanos? - Apontando para os corpos.

- NÃO! Quem fez isso foi um urso monstruoso, eu apenas o espantei para que você não acabasse como eles...

Ainda com receio da história do estranho, ela faz mais uma pergunta.

- E onde está ess...

Mas é interrompida pela barriga do rapaz que ronca bem na hora e os dois começam a rir da situação. Ele pega o bife que guardava para o lobinho, e o estende para a garota.

- Você quer? – Aponta o bife.

Ela dá uma risadinha.

- Não obrigado, parece que você está precisando mais que eu! – Quase rindo.

Rapidamente ele come o bife e, ao acabar, faz uma cara de que aquilo não seria o suficiente. A garota o fita nos os olhos e fala:

- Espere um pouco aqui...

Ela se levanta e pula dentro d'água. Ele corre para a beirada do lago e fica olhando, preocupado. Enquanto olhava para o lago, ele ouve um barulho vindo do teto da caverna. Sem saber o que, pega uma espada que estava com um dos humanos e, com ela em riste, fica em guarda. Logo depois, enxerga cinco morcegos grandes de olhos vermelhos que brilhavam na escuridão, voando ao seu encontro. Já havia ouvido algumas histórias de seu pai sobre a existência de vampiros, os quais possivelmente desceram, ao sentir o cheiro do sangue dos humanos dilacerados que ali se encontravam no chão. Com alguma dificuldade, consegue derrotá-los.

A garota azul volta com peixes medianos na mão, e fala:

- Aqui! Eu trouxe algo para nós comermos... – Ela fala isso, senta e já leva o peixe a boca.

Interrompendo-a, pergunta:

- Você não irá cozinhá-los?

- Cozinhar?

- Você não sabe o que é cozinhar? Espere um pouco aqui, irei lá fora rapidinho e voltarei.

Sai correndo para a entrada da caverna e entra na floresta para pegar alguns gravetos. Depois de achar algo em torno de 8 gravetos, ele volta para a caverna. Ao vê-lo chegando, ela solta um sorrisinho e pergunta para ele:

- Para que esses gravetos iram servir?

- Você verá!

Ele coloca 6 dos gravetos amontoados em um canto e lança uma magia de fogo bem fraca que os acende, fazendo uma fogueira.

- Agora me dá os peixes aqui.

Pegando-os e espetando-os nos dois gravetos que sobraram e os coloca sobre o fogo.

- Agora espera um pouquinho.

Passados alguns minutos, o peixe já estava com um cheiro que fazia a garota salivar. Tira um dos peixes, entrega a ela e diz:

- Tome cuidado, está quente...

Ela leva à boca rapidamente, quase como se não tivesse ouvido.

- Quente... quente... quente... – falando e abanando a boca – mas é muito gostoso... – com um sorriso no rosto.

Zorua ri para ela com uma cara de satisfação, pega o outro peixe que estava no fogo e começa a comê-lo.

Depois que os dois acabam de comer e estavam bem satisfeitos, meio sem jeito pergunta a ela:

- Da onde você vem? Eu nunca tinha visto alguém com a pele azulada e escamas.

- Do fundo desse lago. Ali existe uma grande cidade onde eu vivo, a qual se chama Aegilhein. Nossa raça se chama Undine e nós habitamos mares, oceanos ou lagos que são ligados a eles. Esse lago é um exemplo disso. Incrições são gravadas perto de onde existem cidades, aquelas perto da entrada são as da nossa. As regras e tradições de nosso povo são bem rígidas, não nos é permitido sair sem permissão, mas às vezes eu saio, igual a hoje, apenas dou uma olhada como é aqui na superfície, nós comemos na maioria das vezes peixes crus, essa foi a primeira vez que como um peixe desse jeito, estava muito gostoso, muito obrigada. Agora eu sei por que tanto me avisaram sobre não sair sozinha, quando eu estava voltando, aqueles quatro humanos apareceram do nada e me pegaram – por um momento ela expressou uma cara de tristeza, mas logo voltou a sorrir – mas agora está tudo bem, já que você me salvou.

O garoto fica envergonhado e dá um risinho de canto de boca.

- Acho que é melhor eu voltar agora! Minha mãe deve estar preocupada por eu não ter chegado ainda – envergonhada ela aperta uma das mãos e fica em silêncio por alguns segundos, logo em seguida fala meio nervosa – nós... nós podemos ser amigos? Eu quase não tenho amigos na cidade...

- E nós já não somos? – Fala meio envergonhado e dando um risinho.

Ela dá um grande sorriso e sai saltitando a caminho do lago. Olha-a por trás sente uma felicidade e um sentimento que ele nunca tinha vivenciado antes, era um aperto em seu coração, como se ele não quisesse que ela fosse embora e que aqueles momentos que eles tiveram ali durassem para sempre. Afobado ele diz:

- Quando que nós iremos nos reencontr...

Quando foi interrompido por um barulho que vinha de trás dele. Ao se virar ele só viu a figura do urso correndo em sua direção, instantaneamente ele tenta lançar a mesma magia de fogo lançada anteriormente, mas o urso dá um impulso com as patas traseiras e mete uma patada no meio de seu peito, que o lança longe, causando-lhe um rasgo em seu peito. A garota desesperada lança uma magia de cura para tentar salvar sua vida, pois Undines têm uma grande aptidão para magias de cura e magias do elemento água. O corte dele vai se fechando, enquanto a garota corre e tenta protegê-lo, ficando entre ele e o grande urso. Vendo as costas da garota e o grande urso em sua frente grita do chão.

- CORRA...! SAIA DAQUI AGORA...!

A garota olha para trás com um sorriso em seu rosto e volta a encarar a fera, Zorua observa que a garota tenta conjurar uma magia de água para atacá-lo. Correndo em sua direção, nem se importa e à frente da garota, uma lança feita de água aparece e voa em alta velocidade contra o grande urso, a lança bate ao peito do urso que diminui sua velocidade. A garota conjura outra magia com um sorriso no rosto por ver que a magia funcionou, pelo menos um pouco, e outra lança de água aparece em sua frente, mas algo surpreende a garota e Zorua que estava no chão, quando a besta, com um impulso igual ao que fez antes, destrói a lança de frente para a garota, e acerta a pata no peito dela, que a faz voar longe. Ainda no chão, Zorua vê a cena quase que em câmera lenta e imediatamente se põe a correr para seu lado, enquanto o urso cai ao chão com a pata que se machucou ao quebrar a lança de água. Ao lado da amiga, vê que há um rasgo no peito dela, aperta-o para parar o sangramento, mas o corte é grande demais e suas mãos não são suficiente para pará-lo. Custando a falar, com sangue saindo de sua boca, ela fala:

- Eu esque... COUGH... esqueci que ainda não te falei meu nome... – com uma voz rouca e custando a falar – meu no... COUGH... nome é Ren... o tempo que nós

passamos... COUGH... aqui... nessa caverna... foram um dos melhores momentos da minha vida... COUGH... muito obrigad....

Seus olhos fecham lentamente, como se ela fosse dormir e sua cabeça cai para o lado...

Com um grito o mestiço estremece toda a caverna:

- NÃOOOOOOOOOO...!

Ao mesmo tempo que ele se cala, as lágrimas começam a cair de seus olhos, neste instante ouve uma voz que vem de dentro do seu coração:

- Ahhhhh essa raiva... esse desespero... que sentimentos deliciosos... garoto você quer poder? Poder para se vingar daqueles que tiraram o que te era precioso?

Com um aceno de cabeça e um rosto preenchido com uma expressão de raiva, ele recebe o poder daquela misteriosa voz. Seu corpo transborda de poder, a lâmina da espada em sua mão se tornou negra e soltava uma aura que poderia ser vista a olho nu, seu machucado, que ainda não tinha cicatrizado por completo, foi fechado imediatamente, seu corpo ficou rodeado por uma emanção negra, o qual agora parecia leve e bem mais poderoso. Lança a mesma magia de fogo lançada anteriormente no urso que estava se levantando, mas o que sai é uma bola de fogo negra bem maior que a anterior, que bate no urso e arranca uma de suas patas. Cheio de poder, lança-se em fúria ao encontro do urso que tentava se levantar mesmo sem uma perna. Sua espada, agora muito mais forte, cortava o urso como se estivesse cortando uma folha de árvore. O urso agora sim padecera, depois de ser cortado e queimado várias vezes pelo garoto em fúria. O garoto permanece ao seu lado com aquela aparência demoníaca. Olha para Ren e sua transformação se vai. Uma voz sinistra ressoa em seu coração:

- Ao que parece você ainda não foi consumido pela escuridão... você é fraco... mas vamos dizer que por hoje é o suficiente hahahahaha....

Andando lentamente, ele segue para perto da garota, observa seu corpo pálido e sem nenhum sinal de vida, chora sobre seu corpo até não ser possível mais ver uma única lágrima sequer derramar. Com uma sensação de vazio em seu peito, levanta-se e vira em direção à saída, quando avista algo estranho, um altar que antes não estava ali. Indo ao seu encontro, percebe uma pedra negra, mas que de algum modo brilha,

com uma luz fraca, e há algo nela que o atrai. Arrastando os pés, como se não quisesse prosseguir, vai para perto da pedra e a pega. Ele se sente tonto e a pedra, que antes era apenas uma fraca luz, agora ilumina toda a caverna. Coloca uma das mãos sobre os olhos por causa luminosidade e cai no chão, desmaiado...

Passado algum tempo, Zorua se levanta confuso e olha ao redor. A caverna desaparecera para dar lugar a uma floresta, do seu lado direito passa um rio com águas violentas, e no lado esquerdo árvores por todo o lado, mas ao contrário da floresta nevada encontrada antes, essa era verde e tinha árvores cheias de folhas que balançavam com o vento. Uma chuva forte descia sobre ele, parecia que os céus choravam em luto por Ren, ao olhar para o rio vê uma rocha que quebra o forte fluxo de água que está passando, mas, o que está acima dela é o mais importante, é o corpo de sua amada. Já mais calmo, ele não fala nada, mas em sua mente pede desculpas por ser tão fraco e, por não poder nem dar um funeral digno. Ren que gostava de se aventurar pela superfície e conhecer novos lugares, agora estava ali em um lugar totalmente novo, mas não tinha vida para tal. Pelo que parece, tudo que estava por perto fora transportado junto com ele, por não conseguir ver o corpo do urso por perto, ele supõe que tenha sido levado pela correnteza e esteja longe dali. A pedra que estava em sua mão desapareceu, talvez fora carregada pela chuva, ou alguém que tenha passado por ali a tenha achado, sem saber de nada, nem com tinha chegado ali, toma o único caminho possível, e segue pela floresta.

A floresta não possuía nenhuma trilha para ser usada como caminho, por isso, era muito fácil de se perder, a chuva não parava e o clima ficava cada vez mais melancólico. O barulho que se ouvia era da chuva caindo nas folhas e algumas vezes o barulho de algum bicho que estava por perto, o cheiro de terra recém molhada emanava por onde ele andava, mais tarde ele encontra alguns monstros que nunca tinha visto antes, cobras verdes que se escondiam no meio das folhas das árvores, pássaros agressivos, que atacavam em bando para caçar suas presas, animais que se

assemelhavam a porcos com presas, porém três vezes maiores que o normal, e vários outros. Encontrou também frutas e cogumelos, que serviriam de comida, junto com a carne dos porcos e das aves. Depois de algum tempo e com algum esforço, Zorua finalmente vê algo que não eram mais árvores, se parecia com uma cabana, para na frente dela, e observa para ver se existe alguém morando naquele lugar inóspito, no meio da floresta e sem nenhum sinal de civilização. A cabana parece estar velha e precisando de reparos, a porta da frente é feita de uma madeira que parece ser muito dura e resistente está fechada e parece ter sido arranhada por monstros, as janelas estão fechadas por venezianas da mesma madeira e não parecem que vão abrir fácil, vendo isso ele conclui que para ter tais defesas deve existir alguém que more ali, ele chega em frente a porta e bate forte para que o som não seja abafado pela chuva que não para. Ninguém responde. Zorua bate de novo, mas agora grita:

- TEM ALGUÉM AÍ? EU SÓ QUERO UM ABRIGO PARA FICAR ATÉ
ESSA CHUVA ACABAR!

Uma voz abafada sai de dentro da cabana.

- Como saberei se você realmente existe ou se é mais uma voz de minha cabeça tentando levar eu e meu filho a morte...- momentos depois - Se quiser entrar prove que você é de confiança...me traga a cabeça da víbora trepadeira que vive em cima de uma das arvores dessa floresta.... Ela me fez algo que.... Você será a pessoa que fará esse monstro pagar.

Zorua nervoso responde.

- VOCÊ QUER QUE EU VOLTE PARA ESSA FLORESTA SEM
NENHUMA PISTA E PROCURE POR ESSA VÍBORA QUE PODE ESTAR EM

QUALQUER ÁRVORE E A ÚNICA RECOMPENSA VAI SER ENTRAR, VOCÊ SÓ PODE ESTAR BRINCANDO...

De imediato a pessoa fala de novo.

- MULEQUE IDIOTA! Quem disse que não tem nenhuma pista... o veneno da víbora é forte e isso muda as folhas da árvore que ela fica com uma coloração avermelhada e uma vez que ela passa por essa transformação nunca volta ao normal, é só você seguir a trilha de árvores vermelhas... siga para norte daqui e provavelmente você verá algo assim... muitos já tentaram matá-la, mas ninguém conseguiu, existem histórias de 100 anos atrás dessa cobra então sua idade deve ser muito alta e aparentemente quanto mais anos um monstro tem mais forte ele é... vai que você tem sorte e consegue alguma armadura ou alguma espada deixadas lá pelas pessoas que morreram tentando enfrenta-la ou será que suas coisas ficaram por lá também HAHHAHAHA....

Zorua saiu meio irritado a procura da trilha.

O tempo parecia não mudar, o vento e a chuva forte eram os mesmos desde que ele chegou aquela floresta, agora ela estava vazia, só se ouvia o som das gotas d'água indo de encontro as folhas como se não existisse nenhum animal por ali. De longe dava para ver a copa de uma árvore que era diferente das outras e se destacava no meio da floresta, suas folhas eram avermelhadas igual aquela pessoa disse, Zorua a viu e foi direto para ela, conforme ia se aproximando ele conseguia ver mais árvores como aquela, a posição das árvores parecia formar um caminho, a víbora deveria ter passado por ali. Chegando mais perto das árvores, observava-se que algumas delas ainda davam frutos como se fossem árvores normais, mas os frutos pareciam um pouco maior do que os normais, quando chegou embaixo de uma dessas árvores, ele percebeu que havia

animais mortos no chão, a maioria deles eram pássaros, os mesmos que já havia encontrado em seu caminho, além deles existiam alguns lagartos, de uns dois metros com o corpo coberto por folhas, como se fosse algum tipo de camuflagem.

Enquanto observava o lagarto, Zorua é surpreendido por uma voz que vinha de uma das arvores mais a frente e se esconde para não ser descoberto, dois homens que aparentavam ser humanos. Um era forte e carregava um machado, provavelmente um lenhador e o outro não tinha tal porte físico, mas também carregava um machado, estavam embaixo de uma das arvores avermelhadas, conversando, mesmo com a chuva a conversa ainda dava para ser ouvida, o mais forte disse:

- Que estranho! Eu tinha certeza que estávamos indo para o lado certo e o que diabos é essa tempestade que apareceu do nada?!

- Agora não podemos fazer muita coisa, precisamos esperar essa tempestade parar e achar um caminho para a vila. Só espero que as histórias sobre a víbora sejam mentira.

- HAHHAHAHAHA.... Você é uma criança? Está com medinho dessa estorinha para fazer criança dormir...

- Espero que seja isso mesmo...- ele olha em volta e fica um momento em silencio - Só uma estória...

- Deixando seu medinho de lado... Eu estou com uma puta fome, você trouxe algo para nós comer aí?

- Tenho cara de cesta de piquenique?!

-... – momentos de silencio – Essa arvore parece ter algumas frutas, vamos pegar algumas...

Dizendo isso, ele pula e agarra duas frutas que estavam em um galho mais baixo.

- Pega um aí.

E entrega uma das frutas ao seu amigo. Os dois pareciam realmente estar com fome, comeram a fruta com quatro grandes mordidas, pareciam deliciosas que até o Zorua quis pegar uma para comer também, mas enquanto pensava nisto, ouviu-se um grito que ecoou pela floresta.

- Mas que porr... é es...essa

Era o homem forte, que agora estava de joelhos e sua cara estava vermelha como se faltasse ar, logo depois do grito o outro homem também falou algo:

- Essas frut... tem algo de err... errado... minha garganta est...cough cough... se fechando...

Depois de algum tempo se debatendo, os dois caem ao chão sem vida igual aos pássaros perto da árvore. Zorua com uma cara de indiferença só fala uma coisa diante a essa cena.

- Interessante...

Esse encontro com os dois, deu duas informações importantes para ele, primeiro que ali perto tinha uma vila de humanos que valia a pena dar uma olhada e segundo que além das folhas, o veneno da víbora afeta os frutos também. Com um sorriso no rosto e uma voz mais baixa, um comentário que iria virar um grande carma depois é feito:

- Irei investigar essa vila depois...

Seguindo seu caminho, Zorua chega a um lugar em que as árvores avermelhadas acabam formando um círculo e dentro dele existia uma grande árvore três vezes maior que as outras e suas folhas são vermelhas como se ela tivesse sido banhada em sangue. Embaixo da grande árvore havia incontáveis armaduras e espadas quebradas, como se tivesse tido uma batalha ali, mas todas pareciam antigas e abandonadas e estavam ali a muito tempo. Mas em meio a tudo isso existia uma espada que ali estava e que parecia estar em ótimo estado, sua lâmina tinha um azul puro da cor do céu, de longe dava para ver que mesmo estando ali a muito tempo sua lâmina ainda brilhava como se nenhuma poeira pusesse cair sobre nela. Na mesma hora, ele pensou ” eu preciso ter essa espada “ e foi ao encontro dela, sem nem se perguntar o que tinha acontecido ali para ter tantas armaduras quebradas. Quando estava perto o suficiente para ter uma vista clara da árvore percebeu o quão grande realmente era, ela deveria ter um diâmetro de no mínimo uns 25 metros, era maior que a cabana que antes encontrara.

Quando estava perto da espada, ouviu uma voz grave vindo de cima, uma voz poderosa, quase divina, dava para perceber que o dono daquela voz era alguém realmente poderoso.

- REALMENTE TEM MUITO TEMPO QUE UM VERME SE ATREVE A VIR A MEU DOMINIO... AINDA MAIS UM TÃO PEQUENO...

Ao levantar a cabeça, ele viu dois olhos prateados brilhantes em meio as folhas, que poderiam seduzir até mesmo deuses de tão bonitos, no momento em que seus olhos se encontraram, seu corpo paralisou como se algo estivesse se enrolando nele, o apertando cada vez mais forte, até quebrar cada osso de seu corpo. Prestando mais atenção na árvore ele conseguiu ver de quem eram aqueles olhos, era de uma víbora de quase 40 metros de comprimento entre os galhos, seu corpo tinha a mesma

coloração das folhas, um vermelho escarlate, que fazia aquele monstro se tornar cada vez mais assustador. Uma outra voz ressoou em sua cabeça, mas essa já era conhecida, era da sombra:

- Não se deixe enganar, pirralho...

Sem entender o que isso significa, Zorua fica surpreso de novo quando a víbora volta a falar.

- HOHOHO... COISA INTERESSANTE QUE VOCÊ TEM AI EM SUA MÃO VERME...

Tremendo e gaguejando Zorua fala:

- Me des...desculpe, mas e...eu...eu não sei d...do...do que você está f...fa...fala...falando, senhor...

- NÃO ME ADMIRA QUE UM VERME NÃO SAIBA O QUE É ISSO... COMO EU ESTOU DE BOM HUMOR, DEIXE EU TE MOSTRAR ALGO LEGAL ...

Naquele instante, os dois olhos prateados brilharam intensamente, como se estivessem vendo através de zorua, sua mão direita ardeu e uma aura negra começou a aparecer, em meio a essa aura algo começara a se formar, depois de completo ele chegava até metade de seu braço, era um desenho que se assemelhava a asas e algumas palavras que ficavam entre elas, mas essas eram palavras que ele nunca tinha visto antes, com certeza não era a língua que eles falavam na planície nula e duvidara que fosse de alguma raça que habitava aquela terra nos tempos atuais.

- Ma...as o...o que é isso? – Ele fala enquanto esfrega sua mão esquerda sobre o desenho, que parece não sumir.

- VOCE IRÁ DESCOBRIR ALGUM DIA. MAS EM PENSAR QUE UM VERME PODERIA TER TAL PODER... – breve pausa – AGORA QUE TIVE UM POUCO DE DIVERSÃO EM MUITO TEMPO, SAIA DAQUI E NÃO VOLTE MAIS.

Essa era a coisa que Zorua mais queria fazer, mas ele não fazia a menor ideia onde estava e a única pista que ele tinha era a cabana e o velho que havia pedido a ele que levasse a cabeça dessa víbora. Com sua força atual, tinha certeza que não duraria em uma luta contra esse monstro e as palavras que havia ouvido da sombra não fazia sentido algum para ele. Existia uma única coisa que sobrara, conversar com aquele monstro. Então ele reuniu coragem e disse

- Senhor, mil desculpas pela minha indelicadeza, mas ainda não posso sair daqui ainda, preciso completar minha missão. Fui enviado aqui hoje para tomar sua cabeça ma...

Antes de Zorua completar a frase.

- HA HA HA HA VOCE REALMENTE TEM CORAGEM VERME, DE FALAR TANTAS BESTEIRAS NA MINHA FRENTE, VOCE ACHA QUE PODE ME DERROTAR?

- E...Eu já me dei conta que não posso te derrotar mas eu acho que podemos chegar a um acordo aonde nós dois podemos ganhar com isso.

- HMMMM... E VOCE ACHA QUE PODE ME DAR ALGO QUE EU QUERO?

- Farei o possível.

- HA HA HA HA HA HA VOCÊ É INTERESSANTE VERME, ENTÃO O QUE VOCÊ PRECISA?

- Me pediram sua cabeça, mas qualquer coisa que possa significar que você morreu seria o suficiente, em retorno eu te dou algo que você quer....

- HMMMM... ACHO QUE TENHO ALGO QUE VAI SERVIR PRA ISSO, MAS PRIMEIRO VOCÊ TERÁ QUE FAZER ALGO, VÁ E ME TRAGA UMA FRUTA DE UMA DAS ARVORES ENVENENADAS POR MIM E DEPOIS CONVERSAMOS.

Zorua acenou com a cabeça e foi em busca da fruta, foi algo fácil, já que ele já havia visto aonde tinha, ele foi até a árvore aonde os dois homens haviam morrido e pegou uma das frutas da árvore, em seu caminho de volta ele voltou a perceber o tanto de animais mortos perto das árvores e como elas poderiam ser perigosas para os animais e para todos os seres vivos perto dali. Chegando na grande árvore aonde a víbora estava, ele escuta sua voz.

- HO HO HO VOCE CONSEGUIU, MAS REALMENTE ERA ALGO MUITO FACIL. AGORA CHEGUE MAIS PERTO – Ele chega perto da árvore, bem perto do tronco – AGORA JOGUE A FRUTA PARA MIM – Ele arremessa a fruta e ela atravessa as folhas e desaparece em meio a grande árvore – AGORA ESTÁ TUDO PRONTO.

Na hora que a víbora acaba de falar, Zorua se sente paralisado de novo, tudo fica preto e ele perde a consciência...

Ele acorda e agora já não está no mesmo lugar, aquela enorme árvore desapareceu e agora ele está na última árvore vermelha aonde deveria começar um círculo cheio delas que já não existe mais. Ele ouve a voz da Víbora

- EU CUMPRI MINHA PARTE DO ACORDO VERME, OLHE EM SUA BOLSA, COLOQUEI UMA FOLHA VERMELHA IMBUIDA COM MAGIA, QUALQUER UM QUE DESEJE MINHA MORTE VERÁ MINHA CABEÇA DECEPADA EM VEZ DA FOLHA, ISSO TE SERVIRÁ COMO PROVA DE MINHA MORTE E EM RETORNO, VOCÊ FICARÁ ME DEVENDO UMA, EM ALGUM MOMENTO SE EU PRECISAR DE QUALQUER AJUDA VOCÊ IRÁ VIR ME AJUDAR. POR GARANTIA, EU RETIREI O VENENO DAQUELA FRUTA QUE VOCE ME ENTREGOU E COLOQUEI EM UM BOLHA MAGICA DENTRO DE VOCÊ SE VOCÊ NÃO VIER ME AJUDAR QUANDO EU TE CHAMAR, IREI RETIRAR A BOLHA E VOCE MORRERÁ, MELHOR NÃO ME DECEPCIONAR... RECIPIENTE DA ESCURIDÃO...

A voz desaparece em meio a floresta e Zorua fica com raiva já que sua vida foi ameaçada e ao mesmo confuso sobre o que ele queria dizer com recipiente da escuridão, sua cabeça está cheia de perguntas agora, o que é esse desenho em seu braço? O que significa as palavras nesse desenho? E o que ele vai fazer de agora em diante? Com todas essas perguntas em sua cabeça ele segue de volta para cabana.

Voltando pelo mesmo caminho que havia pegado, ele volta até a cabana.

Chegando a cabana, que está ainda mais sombria que antes, ele esmurra a porta enquanto grita

- HEY..... EU VOLTEI, ABRA A PORTA...

- Se acovardou e voltou? Moleque....

- EU ESTOU COM O QUE VOCÊ QUER, ABRA A PORTA E ME DEIXE ENTRAR...

Um barulho podia ser escutado, estava vindo de dentro da cabana, um estrondo como se algo muito pesado tivesse sido colocado no chão foi ouvido Zorua dá um passo para trás. A porta começa a se abrir lentamente, mas para, olhando mais atentamente ele vê umas 7 ou 8 correntes prendendo a porta para que ninguém consiga passar, quase não se dá para ver o que há dentro da cabana, ele chega mais perto da abertura para ver o que está lá, de repente uma figura pálida pode ser vista pelo vão da porta, era um humano, seus olhos pareciam cansados e o medo e a loucura parecia o dominar.

- cad... a ca... da... serp...nte me mos...e

Sua voz estava muita baixa, muito diferente de quando estava atrás da porta, Zorua entendeu que ele queria ver a prova de que cobra realmente estava morta, ele retirou de sua bolsa a folha vermelha que a serpente lhe havia dado, torcendo para que aquilo realmente funciona-se.

Sua cara que antes parecia estar cheia de medo foi tomada por uma expressão de surpresa, rapidamente ele fechou a porta e dava para ouvir o barulho de várias e várias correntes sendo jogadas ao chão, a porta se abriu de novo, mas agora rapidamente e sem a interrupção das correntes que antes a prendia, sem reação Zorua foi puxado pelo homem para dentro da casa e a escuridão dominava a cabana, a cabana por dentro estava quase pior que de fora, cheia de teias de aranha, poeira por todos os móveis, livros e mais livros em estantes e no chão, uma mesa com um candelabro em cima e um livro aberto, como se alguém o estivesse lendo, mas algo chamou mais atenção, um menino pequeno que parecia ter 6 ou 7 anos no chão sentado, encolhido em um canto da sala segurando seus joelhos como se estivesse se escondendo de algo, seu

cabelo era preto, estava com roupas normais e limpas, sua face estava entre as pernas e seus olhos estavam sendo cobertos pelos cabelos, em sua volta tinha uma aura negra assustadora, incomum para um garoto tão jovem. Não parecia se mover, mas ainda estava respirando dizendo que ainda estava vivo.

- Outro!? – A sombra falou.

Enquanto ele observava o que tinha ali naquela sala, o homem de antes estava colocando todas as correntes de volta nas trancas da porta, e por fim ele pegou um pedaço grande e maciço de madeira que estava ali do lado da porta e colocou apoiado entre dois ferros em formato de L, presos um na porta e o outro na parede, bloqueando a porta, aquele pedaço de madeira provavelmente foi o barulho ouvido antes, quando ele estava abrindo a porta pela primeira vez.

Virando-se para Zorua que ainda estava parado em pé e imóvel, ele estende a mão o convidando a sentar na mesma mesa anteriormente vista, depois de sentados o homem se vira em direção ao menininho sentado no canto e diz:

- Diga oi para o nosso visitante...

O menino continua calado. Ele olha para a folha.

- Você realmente conseguiu, matou o desgraçado... já estava ficando louco...me desculpe não me apresentei meu nome é Arsa

Ele está falando normal agora, como se algo tivesse despertado nele, depois disso ficou calado por alguns minutos com os olhos fixados na folha como se estivesse encontrado algo que estava procurando por muito tempo. Zorua fala:

- Fique com isso... – estende a mão com a folha – não tenho nenhuma razão para manter isso comigo... – a folha é colocada em cima da mesa.

Com um triste olhar, ele olha para a folha que em sua cabeça é exatamente igual a cabeça da cobra e uma lágrima escorre em seu rosto pálido. Com uma voz meio tremula, ele começa a falar.

- A muito tempo atrás, quando eu ainda era novo, conheci minha esposa Dieldriel, ela tinha olhos azuis, cabelo loiro e pele pálida e era incrível no arco, uma elfa, parecia uma deusa... nós dois éramos aventureiros, caçávamos monstros que estavam causando danos as cidades e vilas ao redor do continente, ao contrário dela que

era linda, eu não tinha nada de especial, eu era um cara normal, cabelos pretos , olhos pretos e habilidades comuns na espada, em um de meus trabalhos eu fiquei ferido e ela que me ajudou, foi ai que começamos a conversar. Formamos uma dupla, todos ficaram com inveja por eu estar com tal deusa, mas não podiam fazer nada. Algum tempo depois, já estávamos bem mais íntimos e veio uma surpresa, ela falou que queria se aposentar, sair do ramo de matar monstros e viver no interior perto de uma vila e viver uma vida normal. Achei que ela iria me deixar para trás... não era como se eu tivesse algo de bom em mim mesmo... achei inevitável essa separação... então falei que dava todo o apoio e brinquei que se tivesse algum monstro perto da casa dela para me chamar que iria correndo haha... mesmo que isso fosse mentira, na verdade eu estava sofrendo muito com aquela separação... mas algo me surpreendeu, no final ela disse que queria que eu fosse com ela e juntos vivermos no interior... eu não conseguia acreditar no que eu estava ouvindo, lágrimas começaram a cair, ela me abraçou e no meu ouvido falou “ é isso que amo em você, você não consegue ser sincero consigo mesmo ” e deu uma risadinha. Nós nos mudamos para essa casa. Aqui perto tem a vila arked que íamos comprar mantimentos e as vezes entrávamos na floresta para caçar. Me desculpe, só eu estou falando aqui desde que você entrou, se quiser dar uma olhada na casa agora, depois termino a história haha.

- haha tudo bem então.

Zorua se levanta e dá uma volta pela casa. A primeira coisa que chama atenção é uma lareira perto da mesa, estava cheia de cinzas, como se estivesse acesa a muito tempo, indo um pouco mais para a frente, ele fica em frente as estantes, estavam cheias de livros, de todo tipo, desde fantasia até acadêmicos, uma variedade incrível. A frente existiam duas portas, uma fechada que parecia dar no porão e uma outra ao lado que parecia dar para o lado de fora, já que tinha musgo quase entrando por debaixo da porta, mas ela estava fechada com várias trancas e madeiras presas a parede. Tinha uma porta mais afastada dessas duas, ela estava aberta e parecia dar para o quarto daquela criança que estava ali sentada, o que era muito estranho, por que sentar no chão se tinha um quarto com uma cama para ela ali. A casa era bem pequena já que não tinha mais nada para se ver ali, ele volta para a mesa e fala:

- Bela casa, aquela porta ali também dá para fora?

O homem olha para a porta, seus olhos transmitem desespero... ele vira o rosto para Zorua, seus olhos retornam ao normal e ele fala:

- Posso continuar a história? haha...

Zorua sem entender, acena com a cabeça para ele continuar

- Tudo bem então, onde eu estava? Ah sim íamos a floresta caçar. Depois de dois anos vivendo aqui minha vida mudou completamente haha, foi o momento mais feliz da minha vida, minha mulher disse que ela estava grávida, nós estávamos muito contentes na época, nesse tempo de gravidez fui ajudando ela com todos os deveres, tudo era eu que fazia, eu era muito superprotetor eu acho hahaha, eu sonhava em ter um filho para que pudesse ensina-lo a usar a espada... – uma pequena pausa – se passou 8 meses desde aquele dia... aldeões da vila vieram bater em nossa porta...

De repente sua cara mudou parecia que estava triste, mas ao mesmo tempo com raiva.

- Abrimos a porta... eles nos falaram que tinha uma cobra que estava pegando aldeões e levando para a floresta e depois disso ninguém mais os via. Nos pediram para matar essa cobra... estavam desesperados por ajuda... eu aceitei ir lá matá-la, minha esposa implorou para eu não ir, dizendo que era muito perigoso ir sozinho, já que ela estava grávida e não podia lutar, falou para pedirmos ajuda de aventureiros, mas mesmo assim, eu não podia voltar atrás e rejeitar um pedido que já havia aceitado. No outro dia fui cedo até a floresta...

Sua expressão ficou ainda mais estranha e suas mãos tremiam.

- Passei o dia na floresta, mas não encontrei nada, só animais mortos perto de árvores com folhas vermelhas, voltei para casa sem nada, minha esposa estava fazendo o jantar, ela me recebeu com uma cara de alívio, mais tarde depois do jantar ela estava super animada já que o bebê tinha chutado de dentro da barriga dela hahaha fiquei muito feliz também, fomos dormir e nessa noite tive um sonho muito estranho, tinha uma cobra gigante encima de uma árvore ela me olhava com aqueles grandes olhos e depois disso estava em casa, tudo estava mal iluminado, das sombras surgiu dois olhos negros que pareciam buracos onde não se via fim, ai acordei. No outro dia fui de novo caça-la fiquei por muito tempo na floresta, mas nada de novo, fui voltando para casa... estava com um sentimento estranho... uma angústia que não passava... tentei ir

mais rápido... a floresta parecia não acabar... nunca tinha me perdido ali antes, conhecia a floresta como a palma da mão... fiquei perdido por muito tempo, a hora do jantar já havia passado.... havia avisado para minha esposa ir dormir se desse a hora, agora ela já devia estar na cama.... ao longe vi a cabana, uma alívio percorreu todo o meu corpo, entrei...

Seus olhos ficaram cheio de desespero e tristeza, como se tivesse perdido a esperança.

Entre pela porta da frente... a casa estava quieta, ela já deveria ter ido dormir, peguei o resto do jantar esquentei e comi, estava delicioso como sempre... – um suspiro – eu fui até o quarto para dormir... quando abri a porta eu vi algo que nunca irei me esquecer... a parede do quarto estava destruída... DielDriel não estava ali... – suspiro – Devastado, andei para dentro do quarto, se é que aquilo ainda se parecia com nosso quarto estava tudo destruído... perto da cama uma mancha de sangue... me desesperarei sai pela parede destruída, ali existia um caminho parecido como rastejo de uma cobra, ensandecido corri pelo caminho que a cobra deixou, entrei pela floresta sem me importar com nada... lágrimas escorriam pelo meu rosto... não sei por quanto tempo fiquei vagando por aquela floresta, seguindo o rastro da cobra... de repente eu vejo o final da trilha, paro, olho para baixo, vejo minhas lágrimas caindo ao chão, me sinto vazio... como se tivessem arrancado meu coração... dou um grito enquanto olho para o céu e em seguida caiu de joelhos me perguntando por que tinha que acontecer isso comigo... por que... por que... por que... por que... por que... – suspiro – olho para frente... vejo algo pequeno... me levanto lentamente... caminho até o lugar... encontro um bebê... algo dentro de mim reacende, o nosso bebê ainda estava vivo... foi deixado ali... precisava protegê-lo, com certeza seria o que DielDriel iria querer... olhando bem vi que era um lindo menininh... haha desculpa, uma linda menina, pálida igual a mãe, cabelos pretos iguais os meus e olhos azuis iguais os dela, minha linda filha, então voltei para casa e a criei, mas nunca me esqueci o que aconteceu a minha esposa por isso você trazer isso para mim foi algo muito importante, para virar essa página da minha história.

Zorua se sentia culpado pelo que fez, o enganou, aquela felicidade era falsa, mas tinha algo de errado com aquela história, parecia ser algo realmente importante, algo que não fazia sentido... sua mulher estava grávida... ele sonhava em ter um filho...

depois que perseguiu a cobra... ele pegou o bebê... e viu que era uma menina... nesse momento a chama da lareira tremula e o quarto escurece por um momento. Zorua se vira rapidamente, para o garotinho no canto da sala, seus olhos pareciam lhe enganar, aquele menino que estava com um short e uma camiseta... estava de vestido agora... seu cabelo pequeno... estava grande, seu rosto ainda continuava entre os joelhos e sua aura estava negra e sinistra como antes, esfregando as mãos nos olhos para ver se não estava alucinando, Zorua se levanta da cadeira, o homem pergunta:

- O que foi?

- Seu filho mudou de roupa?

- Hã? Do que está falando, só tenho uma filha!? Deixando isso de lado, você deve estar com fome né, irei pegar um chá e algo para você comer

Tudo se torna mais confuso, o homem que estava triste um tempo atrás, parece ter se livrado de um peso que carregava, ele se levanta e vai a cozinha, que é no mesmo cômodo. Zorua continua a olhar o menino que agora é uma menina, ele dá uma breve olhada para o homem que está ali ao lado colocando água na chaleira, a chama tremula de novo... ele volta o olhar para a garota, mas ela não está mais lá, seu corpo fica imóvel... ela está em frente a ele, a menina está ali parada sem falar nada, seus olhos continuam tapados pelos cabelos, como se estivessem escondidos. Seu corpo continua paralisado, a cabeça da menina começa a levantar, como ela fosse olhar para ele, algo está muito estranho em tudo isso, como ela chegou ali tão rápido sem fazer barulho algum e porque agora ele é uma menina.

Seus cabelos que cobriam seus olhos, deslizam para o lado e algo aterrorizante acontece. A menina tem dois olhos negros que parecem buracos onde não se vê fim, Zorua se lembrou do sonho de Arsa onde ele vê algo muito parecido. Aqueles olhos que não parecem ter fim, fazem ele se sentir como se pudesse cair neles a qualquer momento e nunca mais voltar, uma voz sinistra ecoa em sua cabeça, mas não é a sombra agora:

- VOCÊ TIROU MINHA COMIDA, IRÁ SE ARREPENDER DISSO...

Nesse momento sem entender nada Zorua vê o tempo passar mais lento e a sombra começa a falar:

- Tome cuidado aí. Foi difícil achar um hospedeiro, perder você agora seria um desperdício.

- Que diabos que está acontecendo?

- Isso daí que está em sua frente é um demônio da escuridão, ele usa ilusões para enganar as pessoas, normalmente ficam na floresta e se alimentam principalmente do desespero de pessoas que se perdem nela. Esse daí deve ter ficado aqui se alimentando do desespero desse cara e agora que você deixou o homem feliz o alimento dele acabou. Isso pode ficar perigoso... ele consegue se mostrar como você o imagina, deve ser por isso que ele mudou de gênero, você mudou a imagem que tinha dele.

O tempo voltou ao normal.

- ESCOLHA MULEQUE... SAIA AGORA... E QUANDO ESSE HOMEM FOR DORMIR ESSA NOITE EU O COMO.... – Pausa – E ELE MORRERÁ SEM TER A DECEPÇÃO DE DESCOBRIR QUE SUA PROPRIA CRIANÇA É UM DEMONIO E QUE ELE FALHOU EM PROTEGER A MULHER E A FILHA... OU... VÁ EM FRENTE E CONTE A ELE A VERDADE, E O MATE COM SUAS PROPRIAS MÃOS ENQUANTO ELE ME PROTEGE.... OU O VE MORRER DE DESESPERO... A ESCOLHA É SUA.

Zorua tira a espada e tenta cortar ao meio o demônio, só que ele é rápido e consegue desviar. O homem vê isso, puxa uma espada que estava atrás da estante de livros e pula na frente da filha para protegê-la.

- O QUE ESTÁ FAZENDO, TA QUERENDO TIRAR MINHA ÚNICA FELICIDADE?

- Espere, essa não é sua filha e sim, um monstro.

- HAHAHA COMO SE EU NÃO CONHECESSE MINHA PROPRIA FILHA, TA ACHANDO QUE FIQUEI LOUCO?

Tsk ele não vai acreditar em mim, pensou Zorua. Só que a sombra interveio.

- Está na hora de acordar desse sonho.

Nesse momento, a visão do homem embaçou, como se estivesse acordando agora, quando ele olhou para o demônio, sentiu a aura negra e viu seus olhos. O demônio percebeu que já tinha sido descoberto retirou a magia

- NÃO SEI COMO QUEBROU O FEITIÇO E NÃO IMPORTA.... MAS AGORA ESSE DISFARÇE REALMENTE NÃO ADIANTA DE NADA.

Nesse momento o que Arsa viu foi sua amada filha sendo destruída de dentro para fora e dando lugar para um horrendo demônio gordo, cheio faces em angustia em seu corpo. Ele deu alguns passos para trás e caiu de joelhos.

- Nã...Não pode ser.... minha filha...

Lágrima e mais lágrimas escorreram por seu rosto, presenciando tudo isso Zorua vai para cima do demônio que esquiva mais uma vez.

- Você não irá escapar.

- HA PARA QUE FUGIR... IREI COMER VOCÊS DOIS

Sombra:

- Tome cuidado, depois de sugar o desespero das pessoas na floresta, eles os matam e os comem, então ele não está blefando.

- Tomarei.

Ele vai para cima do demônio de novo, com toda sua raiva, mas quando a espada vai acertar, a chama tremula novamente, e a Ren aparece no lugar do demônio, o choque é tão grande que ele erra e deixa sua guarda baixa dando oportunidade para um contra-ataque, que o acerta em cheio na barriga o deixando no chão. Rapidamente ele se levanta e desta vez, não se aproxima, de longe ele manda uma magia de raio no demônio, ele reagi rápido e consegue desviar e não tomar todo dano que sofreria se pegasse em cheio, aproveitando a oportunidade, com uma investida rápida, Zorua gira sua espada e outra vez a chama tremula, desta vez sua mãe está lá, de braços abertos como se quisesse abraça-lo, ele consegue saltar para trás desistindo de seu ataque e deixando o demônio livre para tentar alguma coisa, em seus pés ele sente algo estranho, um tentáculo negro o prende ao chão, impossibilitando qualquer evasiva, sua mãe se aproxima.

- Você não me machucaria né meu filho...

Ele é abraçado e nesse momento ele revê todos os momentos que passou até chegar ali, a conversa com a serpente, sua luta com o urso, a morte de Ren, sua decisão de deixar o lobo, a sombra entrando em seu corpo e sua própria família o rejeitando, com todas os sentimentos que ele conseguiu reunir na hora, pôs toda a força na espada e a enfiou no corpo do demônio, sua espada o atravessou e sabendo que não seria suficiente, uma magia de relâmpago mais forte que a primeira foi invocada a partir da espada o acertando de dentro para fora. O corpo em volta da lamina começou a virar fumaça e a desaparecer no ar, os tentáculos também se foram. A sombra fala

- Essa foi quase hein!?

Depois disso ele segue para onde o homem está, de joelhos e ainda chorando.

- Arsa...

Sua expressão não mudou em nada, continua com o mesmo olhar vazio e desesperado.

- Venha comigo Arsa... venha viajar comigo...

Não há reação alguma da parte do homem.

- Irei te deixar pensar um pouco, estarei lá de fora.

Zorua sai pela porta da frente, a chuva parece ter passado, mas o tempo continua nublado, ele fica pensando na situação pelo que passou e a tristeza do homem por ter perdido tudo. Quando de repente.

- URHHHHHHHHH....

Um grito abafado de dentro da cabana, ele corre para ver o que é, mas a sombra o para.

- Ele fez sua escolha.... Não tem porque você ir lá agora...

- Merda....

-Melhor ir para a vila agora, talvez lá possamos achar algo útil...

Zorua, com um lágrima descendo pelo seu rosto, segue seu caminho em busca de respostas para aquela tatuagem que apareceu em sua mão, um objetivo pelo que lutar e talvez algum dia retornar ao seu lar.

