

Myths' Valley

Relatório do projeto

Myths' Valley no Tripothon S1 · trilha Game · ferramenta Tripo · um presente para Pedro Nolasco da Encarnação

Ramon Santana Santos
ramortinho@gmail.com
mythsvalley.app.br

Demo Day · São Paulo
11/10/2026 · 11h às 18h (Brasília)

O PRESENTE

O que foi entregue

Pedro Nolasco da Encarnação é tataravô do autor, registrado na árvore da família. Viveu no Recôncavo Baiano em 1887, um ano antes da abolição. O presente é um vale em que se pode caminhar: a paisagem real do lugar, os ofícios, as vozes e as histórias que a família guarda.

Entregas do Tripothon

Demo jogável completa OBRIGATÓRIA · MYTHSVALLEY.APP.BR/JOGAR	Build 9 para Windows, exportada do Godot 4.7.2, e Build 9B fixa para o Tripothon: vale explorável, moradores, missões, quintal, interiores, pesca, cozinha, obras, maré e três vagas de save.
Gravação de tela do mundo OBRIGATÓRIA · MYTHSVALLEY.APP.BR/TEASER	Os registros de sobrevoo e caminhada gravados no Godot continuam disponíveis. O novo teaser conceitual reúne pinturas animadas com LTX em 30 segundos, com legendas em quatro idiomas.
Prancha visual OBRIGATÓRIA · MYTHSVALLEY.APP.BR/3D/GALERIA	Capturas do jogo em várias horas do dia, releituras pintadas, retratos dos 24 personagens e 261 modelos do Tripo, incluindo variantes leves, para girar no navegador.
Diário público de desenvolvimento OPCIONAL · MYTHSVALLEY.APP.BR/DIARIO	Um post por dia de trabalho, de 21/09 a 05/10, escrito a partir das mensagens de commit, mais o changelog e o roadmap.

Como o projeto responde ao tema

O presente é para uma pessoa real: Pedro Nolasco da Encarnação, que viveu num arraial de pescadores do Recôncavo um ano antes da abolição. O jogo devolve a ele um lugar para existir: o mapa real de Bom Jesus dos Pobres, o mar da carta náutica, a igreja refeita das fotos, os ofícios da pesca e da roça. No enredo, Pedro é o guia que recebe o viajante no píer, e é o herói dos capítulos que inspiram a campanha.

Como usamos o Tripo

O catálogo reúne 261 arquivos GLB do Tripo, incluindo variantes leves: 24 modelos de personagens, 26 construções, 80 de flora, 28 itens, 39 adereços, 15 móveis, 31 animais, 17 peixes e uma criatura marinha. Os modelos humanoides recebem rig e clipes próprios; o viajante agora tem 13 clipes. A arte 2D e os prompts do projeto mantêm a direção de arte. Lotes do Studio documentam geração, retopologia e animação. No cenário de 05/10, a mata distribui 3.117 árvores.

MEDIDAS

O VALE EM NÚMEROS

15
dias de desenvolvimento · de 21/09 a 05/10/2026
git log: primeiro commit em 21/09/2026 (2D) até 05/10/2026 (3D ref 5dc6632); 12 dias com commits

473
commits nos dois jogos · sem merges e sem repetições
git log --no-merges: 253 commits 3D no ref 5dc6632 + 220 commits únicos 2D; histórico 2D repetido é contado uma vez

87.475
linhas de GDScript no jogo 3D · linhas
**.gd versionados no ref 5dc6632: scripts/ 61.983 + tests/ 25.492; tools/ 7.305 adicionais*

261
modelos 3D gerados no Tripo · GLB
261 modelos atuais do inventário assets.json no ref 5dc6632, incluindo rigs e variantes leves; a peça de teste inicial fica fora do catálogo público

1,54 MILHÃO
triângulos nos modelos do vale · triângulos
Accessors de índices / 3 dos GLBs atuais no snapshot 5dc6632, sem a peça de teste inicial; as cópias web otimizadas registram suas medidas separadamente em assets.json

3.117
árvores plantadas no vale · árvores
data/mapas/bom_jesus_dos_pobres_cenario.json → vegetation.tree_count no ref 5dc6632

8
personagens com voz · personagens
Pedro + sete moradores com voz ElevenLabs nos dados de produção; 37 MP3 de voz, além da narração da travessia

37
falas gravadas · arquivos de voz
assets/audio/vozes/.mp3 no ref 5dc6632; 32 arquivos anteriores e cinco corpos de fala de Pedro*

Ferramentas e tecnologias

Tripo (Studio, HD H3.1, Malha Smart, auto-rig, animações), Godot 4.7.2, ElevenLabs (música, efeitos e vozes), OpenAI gpt-image-2 (capas pintadas e releituras), Google Earth e a carta náutica DHN 1108 (mapa e mar reais), Laravel 13 (este site), LTX (pinturas em movimento) e FFmpeg (montagem do novo teaser). O primeiro teaser em Remotion continua no arquivo do projeto.

AVALIAÇÃO

Critérios e como pontuamos

Trilha Game

Criatividade	30%	Um presente para um antepassado real, num lugar real, com folclore brasileiro e a história do Recôncavo de 1887 — e uma identidade visual própria, de retábulo barroco.
Completude	25%	Uma build jogável com sistemas cobertos por testes do projeto, dois estilos visuais, três idiomas no menu, trilha, narração da travessia e vozes dos moradores.
Adequação ao tema	20%	O mundo é literalmente um presente com nome, endereço e data: Pedro, Bom Jesus dos Pobres, 1887.
Potencial de repercussão	15%	Uma história de família que qualquer pessoa entende, um lugar real que os baianos reconhecem, e um teaser conceitual de 30 segundos com legendas em quatro idiomas, além do registro vertical.
Valor comercial	10%	Um jogo de vida e exploração com ambientação brasileira rara no mercado, e uma linha de produção com Tripo que uma equipe pequena consegue manter.

Ferramenta Tripo

Uso inventivo da ferramenta	35%	A arte 2D do jogo irmão vira imagem de entrada do Tripo, e a mesma peça serve aos dois estilos do vale.
Sinergia entre ferramentas	25%	Tripo para as peças, ElevenLabs para as vozes dos mesmos personagens, OpenAI para a identidade, Godot para juntar tudo.
Contribuição da ferramenta	20%	O Tripo sustenta um catálogo de 261 arquivos GLB, incluindo variantes para distância, com rig e clipes em personagens e animais. A equipe pequena documenta prompts e tarefas para manter essa produção.
Adequação ao tema	10%	O presente tem destinatário com nome: Pedro Nolasco da Encarnação. O Tripo dá corpo a esse presente, com Pedro, os moradores e as casas do arraial de 1887 gerados a partir da arte do projeto.
Potencial de destaque	10%	Cultura brasileira quase ausente dos jogos 3D: o Recôncavo Baiano, a Matinta Pereira, a pesca e a farinha, feitos com Tripo por uma equipe pequena.

O que vem depois

O jogo continua em desenvolvimento. Interiores, quintal e bichos já chegaram ao protótipo; o próximo percurso amplia a campanha e a jornada da fazenda, onde Pedro enfrenta a Matinta Pereira.