Myths' Valley · release_imprensa_A4_pt · formato final 210 × 297 mm · sangria 3 mm · 1 pág. · 2026-10-09 · página 1

MYTHS' VALLEY

RELEASE · PARA DIVULGAÇÃO
SÃO PAULO, 9 DE OUTUBRO DE 2026

Myths' Valley: um vale 3D jogável feito como presente para um tataravô de 1887

Um jogo brasileiro recria Bom Jesus dos Pobres, no Recôncavo Baiano, com o mapa real do lugar, 24 moradores com voz e 261 modelos 3D gerados no Tripo. A estreia pública é no Demo Day do Tripothon S1, domingo, 11 de outubro, em São Paulo.

Pedro Nolasco da Encarnação viveu no Recôncavo Baiano em 1887, um ano antes da abolição. É tataravô do desenvolvedor Ramon Santana Santos, criador do projeto transmídia Batalha de Mitos. Myths' Valley é a resposta ao tema do Tripothon, "A Gift for ____": um vale em que se pode caminhar, com a paisagem real do lugar, os ofícios, as vozes e as histórias que a família guarda.

O jogador é alguém da capital que herda uma casa de taipa e chega de saveiro ao píer. Pedro, pescador de vinte e poucos anos, é o guia: ensina a plantar, pescar e fazer farinha. O relevo vem do Google Earth, o mar da carta náutica DHN 1108, e a igreja foi refeita a partir de fotos da família. No enredo, a Matinta Pereira assobia na mata.

Toda peça com identidade passou pelo Tripo: moradores, casas, bichos, peixes, móveis e objetos de mão, com retopologia, rig e clipes de animação. As vozes em português foram geradas no ElevenLabs; as capas pintadas e as xilogravuras dos cordéis, no OpenAI gpt-image-2; o motor é o Godot 4.7. Em 15 dias de desenvolvimento foram 473 commits e 87.475 linhas de GDScript.

A demo para Windows, o teaser e a galeria com os 261 modelos estão em mythsvalley.app.br.

FICHA

Modelos Tripo	**261**
Moradores	**24**
Com voz	**8**
Árvores	**3.117**
Dias	**15**
Commits	**473**
Linhas GDScript	**87.475**
Idiomas do menu	**3**

EVENTO

Demo Day · Tripothon S1
Domingo, 11/10/2026, 11h às 18h
R. Banibás, 266, Alto de Pinheiros, São Paulo

Contato: Ramon Santana Santos · ramortinho@gmail.com

mythsvalley.app.br/tripothon