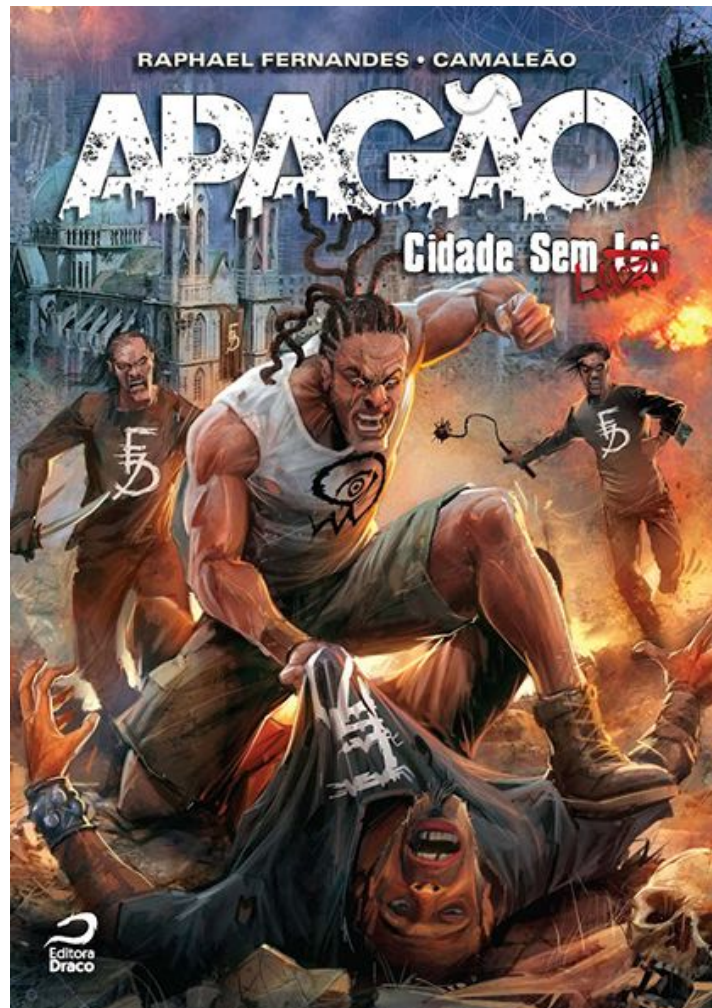


## HQs habilitadas para o Concurso KOHQ - 2017 (Spicine)



**Nome da HQ:** Apagação

**Autor:** Raphael Fernandes dos Santos

**Conheça a HQ (link com uma edição / capítulo / resumo da HQ):** <http://bit.ly/2wMbpMP>

**Descrição:** São Paulo sofreu um blecaute que já dura três meses e a cidade se dividiu em gangues, que disputam território e recursos na porrada. No meio desse inferno, um grupo de jovens tenta melhorar as coisas e transformar a destruição em uma chance de reconstruir a sociedade. Eles são os Macacos Urbanos, liderados pelo mestre de capoeira Apoema. Apagação é uma série de quadrinhos publicada pela Editora Draco e que já conta com duas publicações impressas e um capítulo de preview online. Em Apagação Extra - Ligação Direta, a primeira HQ foi publicada totalmente a cores e teve sua primeira tiragem de mil exemplares vendida em apenas três dias na Feira do Livro de Osasco. A obra foi tão bem sucedida que deu origem a uma campanha na plataforma de financiamento coletivo Catarse, que contou com mais de 600 apoiadores. Os mais de R\$ 20.000,00 arrecadados

na campanha foram usados para a produção do álbum *Apagão - Cidade sem lei/luz*, que tem 80 páginas coloridas. Atualmente, os livros estão muito bem distribuídos nas grandes livrarias e comic shops do Brasil (Saraiva, Amazon, Cultura, Comix, Itiban, Ugra). Para os próximos 2 anos, estão sendo produzidos mais 3 álbuns ampliando o universo, incluindo *Apagão - Fruto Proibido* que apresenta uma gangue heróica comandada apenas por mulheres patinadoras. Esse universo foi criado para ter obras transmídia e já gerou uma trilha sonora composta pela banda de post-punk Solomon Death e um suplemento para o RPG *Savage Worlds* está em fase final. Além disso, temos planos de lançar um card game, que terminou sua fase de testes e foi criado pelo game designer Gustavo Nascimento, criador dos jogos *Tinco* e *Don Capollo* - ambos pela Devir. Porém, o projeto mais proeminente depois das HQs é o áudio-drama *Apagão - Entre o Lobo e o Cão*, que foi lançado no final do ano passado e mistura rádio novela e mecânicas de livro-jogo. A produção ficou por conta do UltraGeek, direção de vozes Júnior Nanneti, edição RádioFobia e contou com narração de Guilherme Briggs. Essa série de 9 episódios em áudio foi veiculada no podcast UltraGeek, que lançou um aplicativo. Todo o projeto foi patrocínio da ASUS, que usou a série como parte da campanha de lançamento do Zenfone 3 no Brasil, portanto, a série já tem uma relação próxima com o universo do mobile e dos games. O projeto conta com autores largamente premiados: o roteirista Raphael Fernandes, que escreveu *Ditadura No Ar - Coração Selvagem* e ganhou 2 Troféu HQMix(2013 de Melhor Roteirista Novo Talento e 2016 de Melhor Minissérie), além de ter editado outros projetos ganhadores da premiação: *Quack*, *Gibi Quântico*, *O Rei Amarelo em Quadrinhos* e *Steampunk Ladies*. O desenhista Rafael Vasconcellos já foi indicado ao HQMix pela produção de *Ditadura No Ar* e foi agraciado com diversos projetos de incentivo cultural. Já o desenhista Camaleão é um dos mais proeminentes capistas de revista do Brasil, com destaque especial a sua fase para as revistas *MAD* e *Mundo estranho*. *Apagão* é uma série de ação, que mistura diversos temas importantes para o público: diversidade, ideologias, política, filosofia, espiritualidade e os limites da humanidade. Tudo isso sem deixar de apresentar muita aventura, ação e uma trama complexa com muitos personagens carismáticos. É um projeto ousado que tem tudo para crescer. O universo de *Apagão* permite a produção de jogos de ação, aventura e mistério, ambientados no centro de São Paulo e com personagens das mais diversas etnias, classes sociais, gêneros e formas de pensar. O conceito todo do universo gira em torno da cultura street e está povoado de praticantes de capoeira, le parkour, skate, grafite, patinação, roller derby, artes marciais e diversos outros que permitem a construção de um game design ousado e muito inovador para o público brasileiro. Permite a produção de jogos de plataforma, puzzle, beat'em up, RPGs, adventures e até mesmo jogos que utilizem geolocalização e realidade aumentada (encontrar grafites na cidade, catalogá-los e permitir que os jogadores disputem territórios através de alguma mecânica). *Apagão* nasceu para ser transformado em diversos jogos com forte apelo comercial e roupagem totalmente brasileira.



Aster<sub>11</sub>

Livia Santos  
Daniel Suarti

**Nome da HQ:** Aster

**Autor:** Daniel Suarti Gallinari

**Conheça a HQ (link com uma edição / capítulo / resumo da HQ):**

<https://www.dropbox.com/sh/w6vxp0hh3nbfvsv/AABe4NVQ09Y6nmF1gal0feMla?dl=0>

**Descrição:** Aster é uma história slice of life escrita por Daniel Suarti e Livia Santos, do coletivo Harogen, e ilustrada por Livia Santos. A história gira em torno de quatro amigos que se encontram periodicamente no café/bar Aster para conversarem sobre a vida, trabalho, relacionamentos, etc. Durante o desenvolvimento dos personagens, estabelecemos quatro protagonistas homens e nosso objetivo é investigar e construir relações de amizade e intimidade saudáveis entre esses personagens. Sentimos que no geral, o mundo carece de histórias que explorem a vulnerabilidade e o companheirismo entre personagens masculinos. Há um excesso de narrativas sustentadas por personagens hipermasculinizados e desumanizados, enraizados demais na fantasia, o que acaba criando ideais impossíveis e perpetuando o paradigma da masculinidade tóxica. Nossa história busca ir contra esse padrão, oferecendo ao leitor personagens que sejam relacionáveis e familiares. Por enquanto temos dois capítulos escritos mas só o primeiro foi publicado. O mangá se traduziria bem em um jogo no formato visual novel, focando em rotas separadas

para cada personagem, buscando conhecê-los individualmente e criando uma estética particular em torno de cada um.



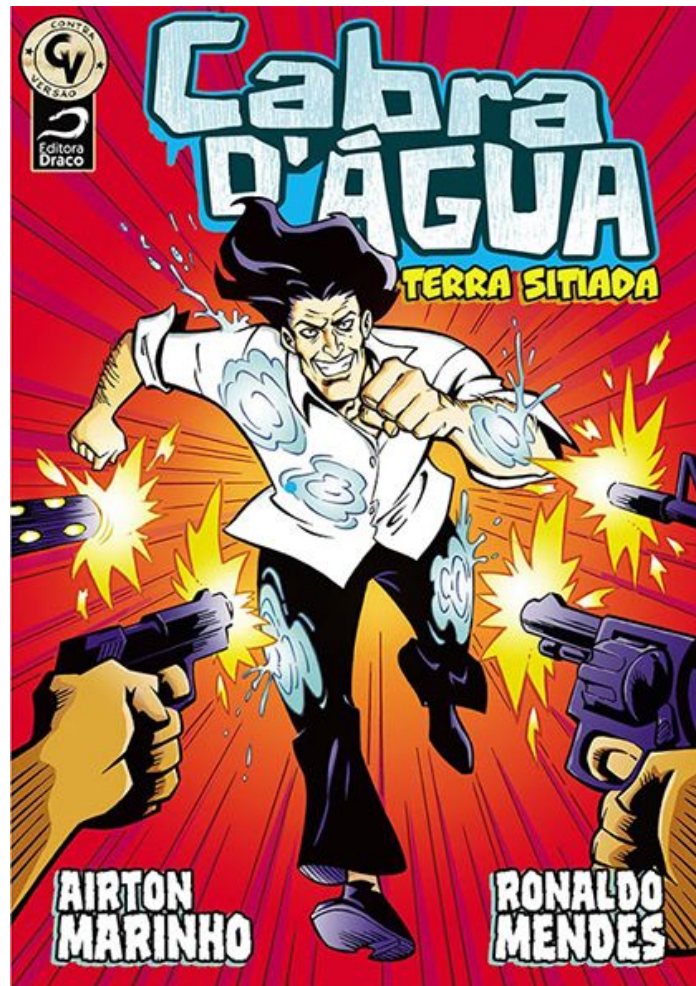
**Nome da HQ:** Boitatá Espacial

**Autor:** Livia Amaral Santos

**Conheça a HQ (link com uma edição / capítulo / resumo da HQ):**

[https://drive.google.com/open?id=0B-pZ6zUxS7\\_GWnFCSnBUR0hhLXM](https://drive.google.com/open?id=0B-pZ6zUxS7_GWnFCSnBUR0hhLXM)

**Descrição:** Boitatá Espacial é um quadrinho que se apoia na inusitada combinação de folclore brasileiro com ficção científica e aventura espacial, assim como num elenco de personagens diversos - sem se abster de questões políticas apesar do leve tom de paródia. A história acompanha a Capitã Amana Ferraz e a tripulação da sua nave, Boitatá, depois que ela se volta contra a SEF (Space Exploration Forces), órgão da Terra com o objetivo de colonização espacial. Boitatá tem sido produzido e publicado independentemente, divulgado na internet e vendido em eventos como a Feira Kraft II e a Banca de Quadrinistas do Itaú 2017. Acredito que o forte visual mangá e o tema espacial/folclórico pode render um Game divertido que combinasse um esquema tradicional de jogos espaciais de tiro com visual novel, contando uma história.



**Nome da HQ:** Cabra D'Água - Terra Sitiada

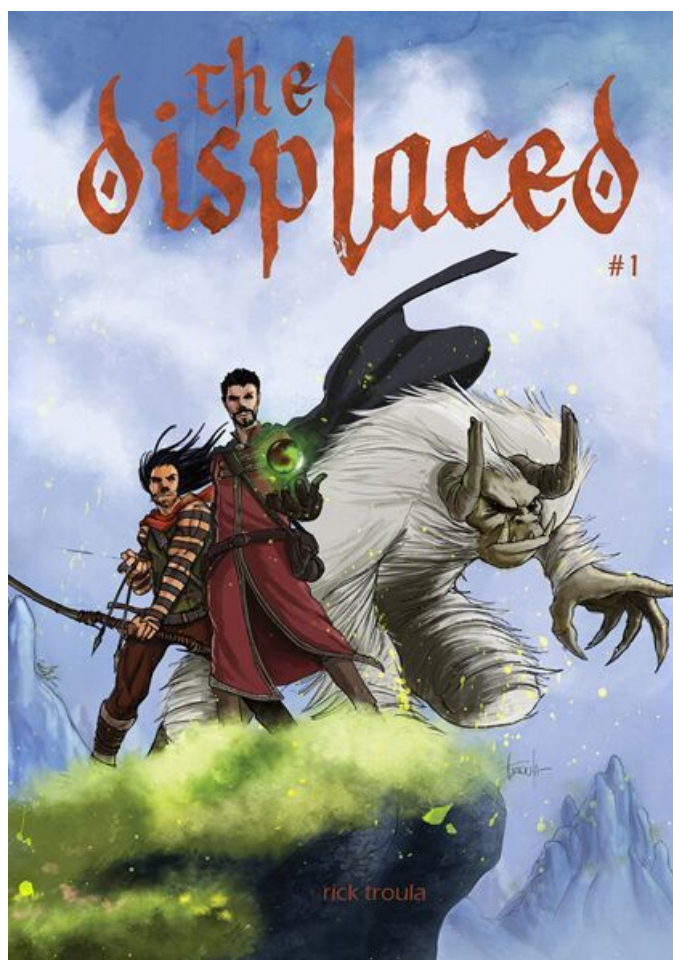
**Autor:** Airton Marinho Camilo

**Conheça a HQ (link com uma edição / capítulo / resumo da HQ):**

[https://drive.google.com/file/d/0B2WxXvWzkrp\\_ZW9uYIA2YU5EZ0U/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/0B2WxXvWzkrp_ZW9uYIA2YU5EZ0U/view?usp=sharing)

Descrição: Cristiano Valente, também conhecido como Cabra D'água, é um cabeludo bem vestido, conversador e cheio de atitude. Vagando pelo sertão nordestino, usa as suas habilidades de manipular a água para resolver conflitos e ajudar o povo sertanejo, ao mesmo tempo que aprende sobre esses novos poderes com coragem e bom humor. Nessa história, a cidade de Gado Bravo foi sitiada pelo bando do Gordão, as autoridades locais foram dominadas. Agora, seus moradores estão proibidos de sair de casa enquanto tudo está sendo destruído. O terror tomou conta! Mas Gado Bravo também é onde mora Cezinha, um garoto esperto que tem o amigo mais poderoso do sertão: Cabra D'água! Publicada pela Editora Draco em novembro de 2016, "Cabra D'Água - Terra Sitiada" é uma aventura com muito humor e ação, e acredito que a história seja facilmente adaptável para jogos de diversos tipos, do beat'n up a RPG, passando por puzzles e FPS. Cabra D'Água é um herói que foge dos clichês. Ele não usa capa e roupa collant, se vestindo normalmente (camisa branca e calça preta). Gosta de conversar e tem uma personalidade

divertida. Possui o poder de manipular a água em uma região onde a água é escassa e os vilões são muito originais. Nessa história, ele combate um híbrido de homem com touro e o vilão-chefe é um homem come armas místicas e raras e absorve o poder delas, podendo utilizá-las em combates a qualquer momento. O tema geral da HQ gira em torno da vida no sertão e das pessoas que vivem lá, utilizando o folclore e o fantástico que rodeiam a região. O roteiro da hq foi indicado ao prêmio HQMix de 2016 na categoria “novo talento- roteirista”. Cabra D’água – Terra sitiada é uma HQ brasileira com tempero nordestino. Uma divertida aventura no sertão, com diálogos cheios de expressões e referências populares e ótimas risadas.



**Nome da HQ:** Displaced, The

**Autor:** Ricardo Troula

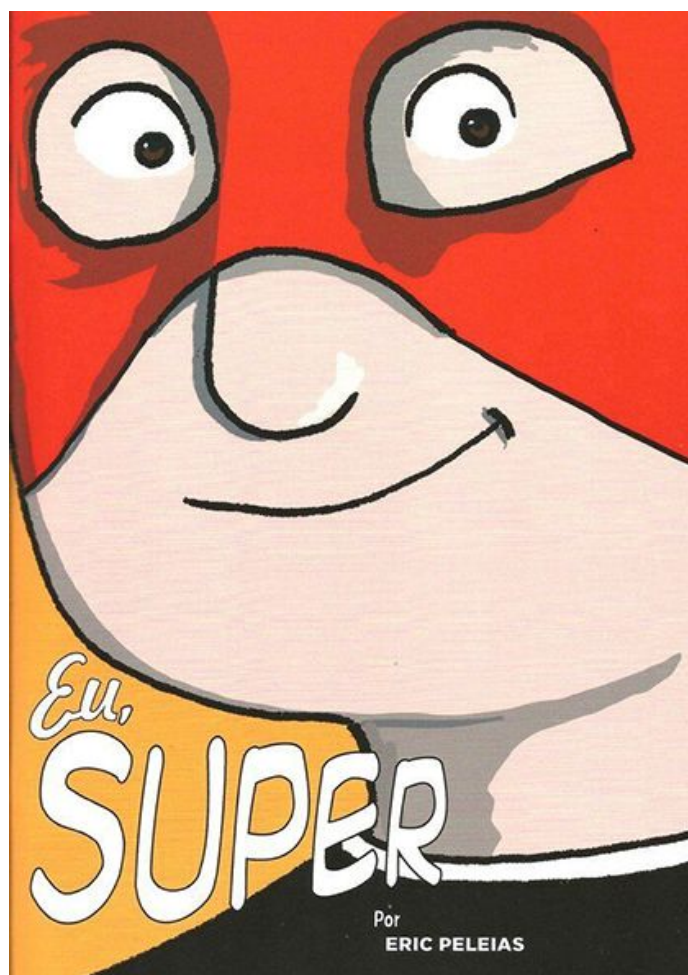
**Conheça a HQ (link com uma edição / capítulo / resumo da HQ):**

<https://www.dropbox.com/sh/6dolyxeno9eblpt/AADZ809p3i-plQBId91QONPya?dl=0>

**Descrição:** Minha HQ, The Displaced, se insere no gênero de fantasia medieval e aborda as aventuras de três personagens explorando o mundo em que vivem. Wind o mago, Berenn o ranger e Amorphis a fera selvagem habitam a fantástica terra de Zarconia. Três renegados, cada um à sua maneira, mas que não se furtam de lutar por causas nobres e ajudar aqueles que precisam. The Displaced tem 7 edições publicadas que contam a primeira parte da saga destes três personagens. A HQ está a venda no próprio site do gibi e também na Comixology, loja online de quadrinhos da Amazon. Já vendi edições no mundo inteiro através desta plataforma e a série tem tido um bom retorno desde que foi publicada em 2015. A história, a temática e os personagens se inserem perfeitamente em qualquer campanha de RPG bem como qualquer jogo de ação. O formato da narrativa oferece amplas possibilidades de adaptação. Os três personagens permitem a formação de um grupo equilibrado para um jogo e os desafios e cenários podem perfeitamente ser transformados em levels. Além disso, há muito espaço para soluções novas pressupostas em uma adaptação para outra mídia. Há bastante material de referência nas 7 edições



publicadas para oferecer suporte para a elaboração de um jogo. \*Disponibilizei a edição encadernada das primeiras 7 HQs da minha série para o maior conforto na leitura (TheDisplacedTPB1.pdf), porém está em inglês; portanto, também disponibilizei as edições separadas em português caso prefiram ler assim.



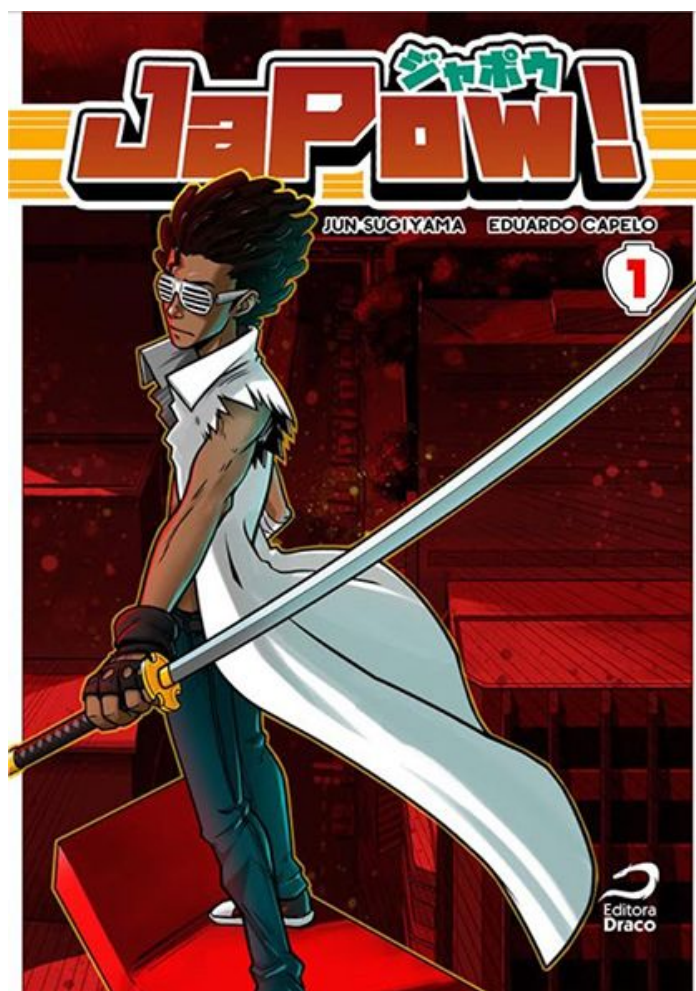
**Nome da HQ:** Eu, Super

**Autor:** Eric Jean Peleias

**Conheça a HQ (link com uma edição / capítulo / resumo da HQ):**

<https://www.dropbox.com/sh/3dceu9a8wx8psfr/AADq-cZwkjSN3MZ-dNd-jbqCa?dl=0>

**Descrição:** Originalmente publicada de forma independente e com tiragem esgotada, é uma história para todas as idades e que faz muito sucesso com as crianças. Super é um rapaz que quer muito ser super herói e faz de tudo para realizar esse sonho. Tenta voar com um uniforme, criar uma armadura, etc. Renderia um excelente e divertido jogo, pois poderia ter fases diversas, como a fase em que ele tenta voar, planando e desviando de prédios, a fase da tentativa de escalar paredes quicando entre elas, a corrida de armadura, etc.



**Nome da HQ:** JaPow!

**Autor:** William Jun Sugiyama

**Conheça a HQ (link com uma edição / capítulo / resumo da HQ):**

<https://drive.google.com/drive/folders/0Bxi7T61ohiwYbTNFN0tucFIhN1U>

**Descrição:** JaPow! é uma HQ que se passa no bairro da Liberdade, em São Paulo. Cinco deuses antigos, que protegem o bairro desde o início da imigração, lutam para conquistar a influência que tiveram em outrora, usando suas habilidades de controlar origamis ou manipular a culinária japonesa da moda, enquanto grupos organizados tentam mudar a Liberdade para uma nova força comercial moderna voltada para otakus. No meio desse confronto, Jota, o guerreiro guardião da Liberdade, enfrenta o crime com sua espada e o espírito do herói shonen. As principais forças do título é a mistura entre a cultura japonesa e a vida urbana paulistana, especialmente dos que vivem em torno da cultura otaku, colecionadores de brinquedos e leitores de mangá. Os personagens possuem habilidades sobrenaturais para lutas que vieram do mundo do mangá shonen, mas dentro de uma realidade conhecida por todos os fãs que vivem em São Paulo. JaPow! foi publicado pela Editora Draco e lançado em agosto de 2017, fazendo parte da coleção de mangás nacionais que a editora lança, ao lado de Quack, Tools Challenge, Zikas, Divisão 5 e outros

títulos futuros. As lutas sobrenaturais e a ambientação reconhecível podem dar ao game um aspecto clássico dos beat 'em ups clássicos. Mas também é possível se aprofundar na adaptação da cultura japonesa no Brasil, que traz novos elementos para algumas tradições já milenares.



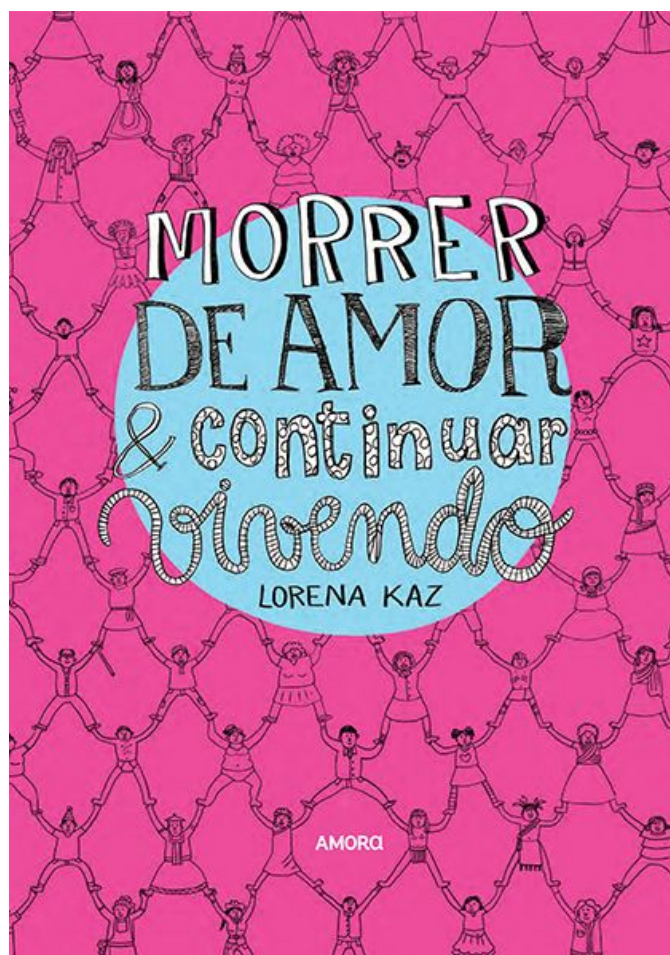
**Nome da HQ:** Kung Fu Ganja

**Autor:** Davi Calil

**Conheça a HQ (link com uma edição / capítulo / resumo da HQ):**

<https://tapas.io/episode/519652>

**Descrição:** Kung Fu Ganja é uma webcomic de humor e aventura que vem sendo publicada gratuitamente nas plataformas Tapastic e Webtoons desde Novembro/2016. Iniciamos a história na China medieval, em uma fazenda de ervas medicinais que cultiva plantas mágicas. No universo de Kung Fu Ganja as plantas são a fonte de magia, para se tornar um mago a pessoa precisa ser uma espécie de agricultor e botânico. Existem as mais diversas plantas mágicas. Cada uma delas pode ser processada de forma a potencializar suas capacidades mágicas, como o Arroz Sagrado da Montanha, que pode ser transformado num vinho e conceder poderes especiais a seus usuários. A HQ pode virar tanto um game de luta, pois possui diversos personagens lutadores que possuem diversos poderes mágicos. Além do potencial para jogos de luta, KFGanja também tem uma mensagem ecológica, funcionando também como jogo de plataforma.



**Nome da HQ:** Morrer de Amor e Continuar Vivendo

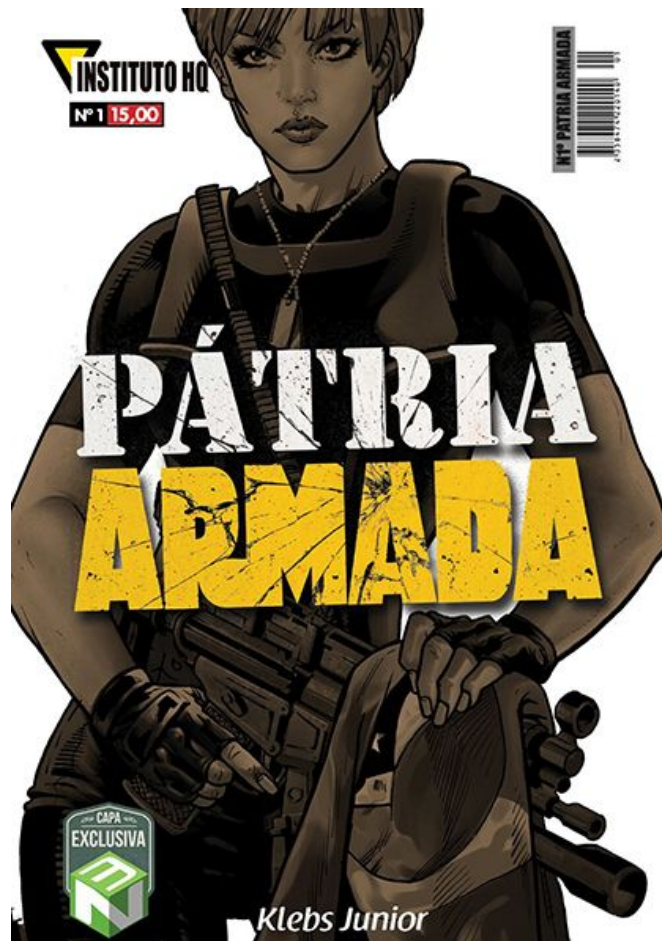
**Autor:** Lorena Kaz

**Conheça a HQ (link com uma edição / capítulo / resumo da HQ):**

<https://drive.google.com/file/d/0B2skrMQJ5q1iYWFUNUMtdXczTzg/view?usp=sharing>

**Descrição:** O meu livro "Morrer de amor e continuar vivendo" é um apanhado de várias histórias em quadrinhos, todas são reflexões sobre relacionamentos, pressões sociais sobre a mulher e questões emocionais como dependência e ansiedade. O tema é muito atual pois estão acontecendo muitas discussões sobre o universo feminino e acredito que isto traria uma enorme interesse para o jogo. Lancei o livro "Morrer de amor e continuar vivendo" pela Amora editora, em março de 2017 e a repercussão foi enorme, saíram reportagens impressas e em mídias digitais na Revista Claudia, Revista TRIP, UOL, Minas Nerds, Geledes, Publish News e Lady's Comics entre muitas outras. Apenas em entrevistas para rádio e TV foram mais de 15 participações, como a do Programa Amaury Jr.. Acredito que o ponto mais forte seja o tema e a originalidade do traço e da forma lúdica de tratar um assunto importante. A HQ é muito inovadora por tratar assuntos "tabu" como a dependência emocional ou violência doméstica. Um ponto muito forte é que o livro reúne cerca de 54 narrativas distintas. As histórias são curtas e foram inspiradas por depoimentos de mulheres. Com tantas histórias, fica bastante fácil encontrar algumas que tenham mais

apelo para a elaboração do game. Acredito que o game realizado através das histórias do livro pode ter um grande apelo, não apenas pela originalidade gráfica/visual e pela originalidade do tema e sua importância, mas também porque pode vir a ter um valor de educação emocional/pedagógico (dependendo de como seja desenvolvido). Creio que fazer um game que ajude a conscientizar pessoas sobre sentimentos ou sobre abuso em relacionamentos vá agregar um valor enorme ao produto.



**Nome da HQ:** Pátria Armada

**Autor:** Klebs Junior

**Conheça a HQ (link com uma edição / capítulo / resumo da HQ):**

[https://www.dropbox.com/sh/k4cuwyswy91epw1/AAC8KlvQj9Af-t1\\_VMQoXYtna?dl=0](https://www.dropbox.com/sh/k4cuwyswy91epw1/AAC8KlvQj9Af-t1_VMQoXYtna?dl=0)

**Descrição:** Pátria Armada foi lançada pela editora Instituto HQ, e é criação do artista Klebs Junior. “O que aconteceria se o Golpe de 64 gerasse uma Guerra civil no Brasil?”, joga o autor como ponto de partida. Usando fatos e lugares reais, Pátria Armada expande-se como uma saga de ficção científica, em que o Brasil de hoje, há anos mergulhado no conflito, precisa lidar com as consequências da explosão de uma bomba química, que causou morte de civis e o surgimento de paranormais – dos dois lados do conflito que lutam numa guerra com jeitinho brasileiro. Pátria Armada ganhou o prêmio HQMIX de melhor minissérie em 2016, além de ter uma fanbase com mais de 12 mil fãs. Seria perfeita para um jogo de tiro, estratégia ou luta para mobile.





**Nome da HQ:** QUAD

**Autor:** Diego Sanches

**Conheça a HQ (link com uma edição / capítulo / resumo da HQ):**

[https://drive.google.com/drive/folders/0ByKTfPkfQq\\_EVERvSGhabjBuWIE](https://drive.google.com/drive/folders/0ByKTfPkfQq_EVERvSGhabjBuWIE)

**Descrição:** QUAD é uma série de histórias em quadrinhos de ficção científica em um mundo pós-apocalíptico. As histórias contam as trajetórias de diversos personagens neste universo como: ESP-Trent, o robô exorcista de softwares paranormais; Terah, uma requisitada mecânica que, junto com seu gato-híbrido Elvis, precisa sempre resolver problemas maiores do que as descrições dos trabalhos que aceita; O Chefe e os Lixeiros, um grupo de motoqueiros que coleta objetos do mundo antigo para trocar por coisas que realmente valem algo no mundo atual; Capitão Lucas, piloto de uma nave Explorer de uma das colônias espaciais humanas; e muitos outros. QUAD foi publicado em volumes com histórias fechadas, à princípio com os personagens isolados, mas aos poucos alguns começaram a interagir uns com os outros. QUAD é uma propriedade intelectual da empresa QUAD COMICS ENTRETENIMENTO, cujos sócios são: Diego Sanches, Eduardo Ferigato, Eduardo Schaal e Aluísio Cervelle Santos.



**Nome da HQ:** Timo

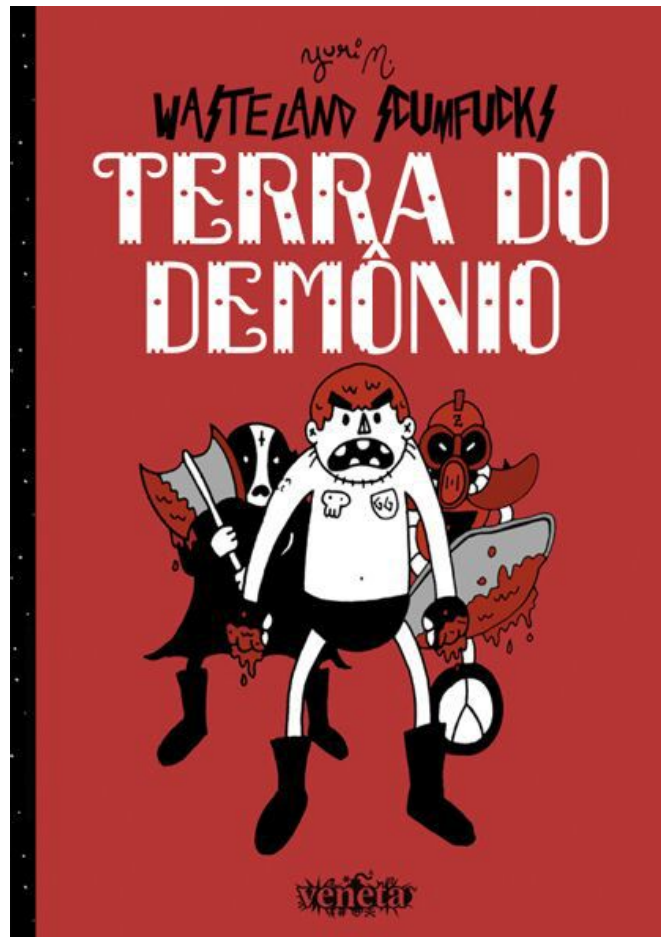
**Autor:** Raul Aguiar

**Conheça a HQ (link com uma edição / capítulo / resumo da HQ):**

<https://www.dropbox.com/s/g2125zuyqtz6bre/HQ%20TIMO%20-%20SPCINE.pdf?dl=0>

**Descrição:** Timo é uma HQ que se passa numa cidade distópica, em ruínas. Em um flashback, é explicado que uma série de protestos e revoltas resultaram no banimento e destruição de livros. O garoto Timo e seu pai percorrem a cidade de carro quando são atacados e roubados por uma gangue. Timo, então, faz de tudo para recuperar o bem mais valioso que lhe restava – um único livro, que funciona como uma espécie de portal para outras realidades. Uma das grandes vantagens de produzir um jogo do Timo é que, por ele ser um personagem que viaja através dos livros, jogos nas mais diferentes temáticas podem ser elaborados. Podemos misturar algo de fantasia com Noir, por exemplo, ou Sci-fi com o Armorial. Em sua aventura inicial, o personagem resgatou um livro mágico e o utilizou para escapar de uma situação de perigo, sem saber que fazendo isso se meteria numa encrenca de dimensões fantásticas! Com forte influência de games no estilo gráfico e na estrutura da história, Timo poderia ser um jogo de plataforma (tipo Castle of Illusion), um Adventure

Game (como Monkey Island) ou até algo inspirado pelos JRPGs (Zelda, Final Fantasy), embora também funcione bem como base para minigames com puzzles. Esse foi um projeto que comecei a desenvolver no Pictoplasma Academy 2015, um intensivo de criação de personagens que ocorre anualmente em Berlim. Meu objetivo pessoal era de criar um personagem brasileiro para uma HQ/animação/game de aventura. Desde o início, como é de praxe da Academy, somos incentivados a criar para projetos multimídia. Quis elaborar uma história inicial sem palavras (já que também vendo produtos para fora do Brasil e gostaria de atingir um público internacional) e para apresentar o mundo em que o personagem vive, que tipos de aventuras ele irá experimentar. Essa HQ introdutória foi uma publicação independente apoiada com sucesso no Catarse e lançada na CCXP em dezembro de 2016. Desde então fui selecionado e convidado para outros eventos, com a Campus Party, CCXP Tour, a Ugra Fest, Banca de Quadrinistas (Itaú Cultural), Pixel Show 2017 e CCXP 2017, e tenho desenvolvido a sequência das aventuras do Timo, onde planejo expandir o universo e mostrar as possibilidades para uma série ou curta de animação. Fiquei bastante interessado com a proposta do concurso da Spcine. Durante todo trabalho freelance que faço sempre estou escutando trilhas de jogos. Penso, visualizo e respiro jogos. Em 2010 coordenei a equipe de arte da OJE (agora chamada de Joy Street), criando projetos de games no Porto Digital, em Recife. Meu estilo gráfico já é bem conhecido no meio da ilustração e do design no Brasil e no exterior (tendo inclusive realizado trabalhos para clientes como o Facebook, a revista americana de tecnologia Fast Company, Correios, além de editoras como a Companhia das Letras, Abril e Globo) e sempre recebo pedidos dos meus seguidores para criar games com a minha pegada gráfica, a qual remete bastante a jogos retro. Recebi várias propostas de empresas, mas infelizmente nunca numa posição que eu tivesse influência no resultado final. Com o Spcine, acredito que é a hora de por em prática a vocação do Timo para a plataforma digital e mundo dos games, por conta de seu carisma, plasticidade visual e colorido, bem como pelo argumento central de sua narrativa, aventuras em mundos fantásticos através da viagem em livros mágicos.



**Nome da HQ:** Wasteland Scumfucks - Terra do Demônio

**Autor:** Yuri Ferreira Dias de Moraes

**Conheça a HQ (link com uma edição / capítulo / resumo da HQ):**

<https://www.dropbox.com/s/t6sra3kwy3squp3/WS%20Terra%20do%20Demonio%20%2830.AGO.2017%29.pdf?dl=0>

**Descrição:** “Terra do demônio” é o primeiro livro da série Wasteland Scumfucks. É uma HQ de aventura/ação/comédia que se passa em um universo pós-apocalíptico em um planeta ficcional habitado por diversas raças e espécies. Esse primeiro livro está pronto desde o primeiro semestre do ano e deve chegar nas livrarias no meio de Setembro de 2017, através da Editora Veneta. É a minha segunda HQ, depois de “Garoto Mickey” de 2011, lançada pela Dobra Editorial. Wasteland Scumfucks é uma série focada em um grupo de anti-heróis que fogem de uma usina de energia escrava e começam a funcionar como uma espécie de família disfuncional em um território sem leis apelidado de “Terra do Demônio”. Tudo muda quando o personagem principal rouba acidentalmente um bastão com poderes mágicos, que alguns acreditam ter a capacidade de mudar o curso da civilização. Tem bastante humor negro, violência e aventura embaladas em um traço cartunesco. O ponto forte na minha opinião, é o foco nos personagens, cada um com sua busca individual, o universo expandido (que vai ser revelado aos poucos, mas já está bem detalhado nos

projetos) e a quebra de expectativas do storytelling. Geralmente acho que as HQs brasileiras focam muito na ilustração, feita de ilustradores para ilustradores ou no humor, em contar uma piada/ponto de vista apenas. Sempre quis algo focado em personagens, que pudesse durar um longo período e que pudesse chamar a atenção de pessoas que não fossem necessariamente fãs de quadrinhos. A ideia principal foi pegar tudo que eu gostava muito quando criança/adolescente, como Final Fantasy VII, Dragon Ball, Duck Tales, Futurama, Mad Max, He Man e Fallout e misturar sucessos infantis contemporâneos como Guardiões da Galáxia e Hora da Aventura, adicionando humor negro e violência para público mais adulto. Um exemplo bom que gosto de usar como referência de público é a série Rick and Morty, que também se desdobra muito bem em outras mídias, como HQ e videogames. Esses personagens foram criados com planos de se desdobrar para outras mídias e séries de HQ paralelas. Sempre estive em meus planos fazer videogames e uma animação desse universo, inclusive já tinha começado a orçar um projeto para o lançamento com uma produtora de Games, que infelizmente não consegui recursos para seguir em frente. Vejo a história se desdobrando em diversas maneiras para videogames, desde jogos de ação, RPG ou estratégia. Como um grande fã de games, essa extensão não seria apenas uma forma de promover a série. Eu tenho muito interesse em escrever e criar videogames com esses personagens, utilizando o gameplay para contar histórias originais de uma maneira diferente e divertida. Gosto muito de jogos indie contemporâneos como Hyperlight Drifter, Undertale e Hollow Knight. Acho que daria pra fazer um game muito legal, criando regras novas para gêneros clássicos, tudo embalada em um universo preto, branco e vermelho.