

## HAMMERTAIL: PLATAFORMA PARA O WORLDBUILDING

### *HAMMERTAIL: PLATFORM FOR WORLDBUILDING*

**Henrique Â. V. Fonseca<sup>1</sup>, Victor H. S. Cruz<sup>2</sup>, Rogério L. S. Oliveira<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Faculdade de Tecnologia Prof. José Camargo – Fatec Jales, henrique.fonseca01@fatec.sp.gov.br

<sup>2</sup>Faculdade de Tecnologia Prof. José Camargo – Fatec Jales, victor.cruz6@fatec.sp.gov.br

<sup>3</sup>Faculdade de Tecnologia Prof. José Camargo – Fatec Jales, rogerio.leao@fatec.sp.gov.br

### **Informação e Comunicação**

#### **Subárea: Tecnologia da Informação**

### **RESUMO**

A construção de mundos fictícios, em inglês *worldbuilding*, é uma atividade fascinante que envolve a criação de ambientes imaginários, personagens e histórias. Garantir a coerência narrativa no desenvolvimento dessas tramas é de suma importância. O aplicativo Hammertail, proposto neste artigo, é uma plataforma inovadora destinada à criação de mundos fictícios. Essa ferramenta revoluciona a maneira como os criadores de mundos desenvolvem suas narrativas, fornecendo uma abordagem acessível e técnica para a construção de universos imaginários. Os usuários podem forjar ambientes virtuais, incluindo personagens, locais, eventos e itens, todos interligados por *links* e categorias. Uma característica marcante é a capacidade de verificar automaticamente a consistência dos elementos, simplificando a organização e escrita. Esta plataforma tem o potencial de aprimorar a qualidade das criações e proporcionar experiências mais imersivas tanto para escritores, game designers e criadores de conteúdo, quanto para leitores e espectadores.

Palavras-chave: worldbuilding; plataforma; coerência narrativa.

### **ABSTRACT**

*The construction of fictional worlds, known as worldbuilding in English, is a fascinating activity that involves the creation of imaginary settings, characters, and stories. Ensuring narrative coherence in the development of these plots is of paramount importance. The Hammertail application, proposed in this article, is an innovative platform designed for the creation of fictional worlds. This tool revolutionizes how world creators develop their narratives by providing an accessible and technical approach to building imaginary universes. Users can forge virtual environments, including characters, locations, events, and items, all interconnected through links and categories. A noteworthy feature is the ability to automatically check the consistency of elements, simplifying organization and writing. This platform has the potential to enhance the quality of creations and provide more immersive experiences for writers, game designers, content creators, as well as readers and viewers.*

*Keywords: worldbuilding; platform; narrative coherence.*

## **1 INTRODUÇÃO**

A construção de mundos fictícios, em inglês *worldbuilding*, é uma atividade fascinante que envolve a criação de ambientes imaginários, personagens e histórias. É como se estivesse projetando um universo paralelo, onde tudo é possível, “a construção de mundos é o processo de criar mundos imaginários com características geográficas, sociais, culturais e outros elementos coerentes e plausíveis, que servem como contexto para uma história” (von Stackelberg; McDowell, 2015). Escritores, roteiristas, designers de jogos e artistas frequentemente se envolvem nesse processo para dar vida a mundos únicos e cativantes. Essa

prática não só alimenta a imaginação, mas também desempenha um papel fundamental na literatura, cinema, jogos e outras formas de entretenimento. Ela permite aos criadores contar histórias envolventes, explorar ideias e proporcionar aos leitores e espectadores experiências imersivas. Para simplificar e otimizar esse processo, surge o “Hammertail”, uma ferramenta inovadora que torna a criação de mundos fictícios mais acessível e eficaz.

A criação de mundos fictícios é uma empreitada complexa que exige um considerável investimento de tempo e esforço por parte de escritores, *game designers* e outros criadores de conteúdo. Nesse contexto, é crucial que essas criações sejam coesas e convincentes, com personagens, cenários e eventos bem estruturados e interconectados. Como Karin Tidbeck (Bell, 2013) diz: “Para mim, construção de mundos significa considerar as consequências de uma ideia”. Diante desse cenário, o aplicativo proporciona uma plataforma que auxilia na coerência narrativa dos processos criativos.

Neste artigo, é apresentada uma ferramenta para a criação de mundos fictícios, especialmente direcionada para aqueles que são novos nesse campo. Serão discutidos os principais conceitos teóricos por trás da construção de mundos, também, será feita a análise das ferramentas já existentes no mercado com finalidades semelhantes e suas funcionalidades, destacando suas principais vantagens como algo que auxiliará os usuários a manterem a coesão e a verossimilhança no momento de criação. A metodologia empregada neste estudo incluiu uma revisão da literatura sobre a construção de mundos, uma avaliação minuciosa das ferramentas similares atualmente disponíveis no mercado e uma pesquisa realizada com pessoas envolvidas nesse processo. Por fim, mostrará os testes práticos com o Hammertail para avaliar sua usabilidade e eficácia.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Existem várias ferramentas disponíveis no mercado que permitem aos usuários criarem e organizarem mundos de ficção. Entre essas ferramentas, podemos destacar o *World Anvil*, o *Campfire Pro* e o *Scrivener*.

O *role-playing game* (Jogo de interpretação de papéis), ou RPG, é um gênero de entretenimento que envolve a criação e interpretação de personagens em um ambiente fictício. Nesse contexto, os participantes assumem papéis específicos e colaboram para contar uma história ou aventura. O *World Anvil* (World Anvil, 2023) é uma plataforma interessante para os criadores, oferecendo uma série de recursos detalhados que podem impulsionar a criatividade. Como demonstrado na Figura 1, uma de suas principais vantagens é a capacidade de criar mapas minuciosos, o que é essencial para muitos aqueles que desejam visualizar seus mundos de forma mais concreta. Além disso, as ferramentas de organização, como listas, podem ser extremamente úteis para manter a consistência em um mundo complexo.

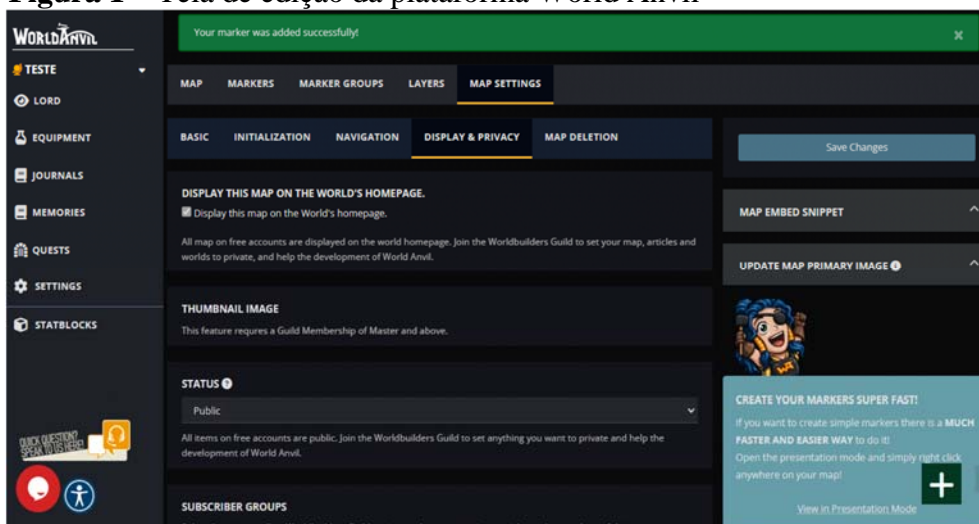
No entanto, é importante observar que o *World Anvil* tem algumas desvantagens notáveis. O custo elevado de acesso pode ser uma barreira significativa para muitos interessados em usá-lo ao poder restringir seu alcance e limitar sua acessibilidade, especialmente para criadores independentes com orçamentos limitados.

Outra delimitação a ser considerada, é que o mesmo possui uma orientação predominantemente voltada para RPG. Embora isso possa ser perfeito para os mestres de jogos de *role-playing*, pode não atender completamente às necessidades de outros criadores, como *game designers* e escritores que não estão necessariamente criando um mundo para jogos de RPG.

Além disso, a complexidade da documentação pode ser um obstáculo para novos usuários. A curva de aprendizado pode ser íngreme, desencorajando aqueles que desejam

começar a usar a plataforma. Portanto, é importante estar ciente dessa complexidade e estar disposto a investir tempo na aprendizagem do sistema.

**Figura 1** – Tela de edição da plataforma World Anvil



Fonte: World Anvil, 2023.

O *Campfire* (Campfire, 2023) é outra ferramenta que permite aos usuários criar mundos, personagens e enredos. Possui uma interface relativamente amigável, permitindo que seja adicionado notas e ideias ao projeto. Além disso, a ferramenta permite que haja relacionamentos entre personagens e a visualização de eventos em ordem cronológica.

Este contém uma linha do tempo para visualização cronológica de eventos, sendo pouco complicada de se utilizar, ao permitir que a tela da linha do tempo separe-se da tela da página. Assim, não é possível ver a linha do tempo ao mesmo tempo, em que visualiza a página de um personagem, por exemplo.

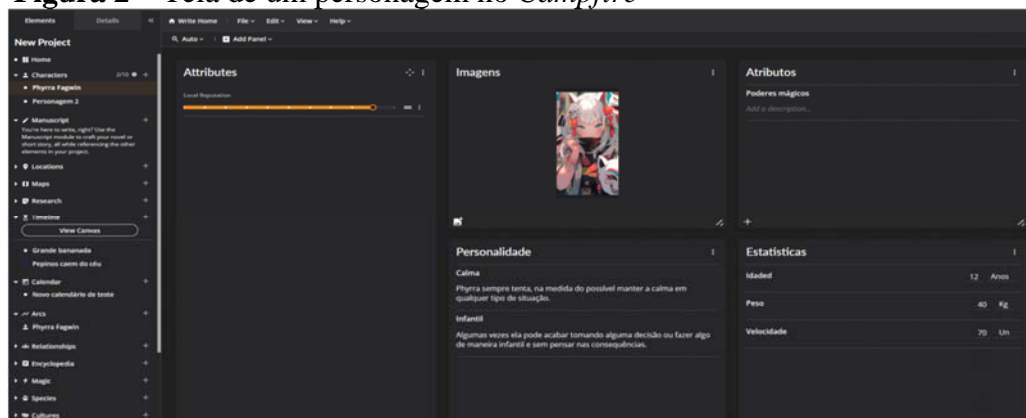
Um conceito muito forte são os painéis. Um painel é, basicamente, uma unidade, ou lista de unidades de informações em uma página. Por exemplo, como observado na Figura 2, pode-se mostrar um personagem do seu mundo e dentro desta página colocar painéis sobre os itens dos mesmos, locais onde o personagem passou, estatísticas, personalidade, etc.

Outro ponto positivo é que o *Campfire* organiza as páginas em categorias e cada uma delas contém ferramentas que auxiliam o processo. Por exemplo, a página de relacionamentos, onde mostra os relacionamentos entre os personagens com linhas que facilitam a visualização.

Contudo, há algumas desvantagens, uma delas é que as ferramentas só atingem seu potencial completo liberado com a versão monetizada, gerando um obstáculo para muitos usuários que não desejam lidar com um pagamento na plataforma, também, a interface, que embora seja prática de utilizar-se, pode ser muito confusa para os iniciantes.

Outra desvantagem é a falta de liberdade para a configuração em alguns aspectos, por exemplo, no calendário, onde só é possível utilizar o greco-romano, atrapalhando alguns autores que desejam trabalhar, ou tenham similaridade, com outro sistema de contagem do tempo.

**Figura 2** – Tela de um personagem no *Campfire*



Fonte: Campfire, 2023.

*Fortelling* (Fortelling, 2023) é uma ferramenta de escrita que simplifica o planejamento de histórias. As versões se estendem tanto para *smartphones* quanto para *desktop*, contudo a versão de computadores é apenas para usuários pagantes. O site possui ferramentas úteis, como observado na Figura 3, a qual destaca a ferramenta de relacionamentos entre os personagens. Contudo, o foco do aplicativo é maior na escrita da história do que a criação de mundos, tanto que no aplicativo há uma seção chamada “objetivos de escrita”, onde o usuário pode definir metas e prazos de escrita para si.

A interface é bem simples e fácil de utilizar, os ícones, cores e descrições dos elementos são, na maioria, autoexplicativos. Também, possuem um sistema de desafios semanais, onde incentivam os usuários a escreverem histórias seguindo uma temática ou cenário específico, estimulando o pleno envolvimento dos usuários com a ferramenta, pois para participar, necessariamente precisaria utilizar o *Fortelling*.

Como ponto negativo, destaca-se a linha do tempo, pois embora exiba com clareza os acontecimentos, as opções são limitadas, não possuindo contagem de tempo. É por mais que seja possível colocar os eventos em ordem cronológica, não é possível visualizar quando ocorreram.

Outro destaque negativo é a necessidade de pagar para ser liberado completamente o acesso ao aplicativo, o que, novamente, pode ser um empecilho para muitos usuários, embora o plano grátis seja bastante generoso, ele não permite que criem campos personalizados, atrapalhando o processo criativo dos autores.

**Figura 3** – Tela de relacionamento entre personagens, *Fortelling*



Fonte: Fortelling, 2023.

### 3 METODOLOGIA

Foi realizada uma pesquisa para obter informações que melhorem o direcionamento da ferramenta. A pesquisa ocorreu por meio de um questionário administrado via plataforma *Google Forms*, composto por oito questões relacionadas ao contexto laboral. A disseminação do estudo foi promovida utilizando plataformas de redes sociais como *WhatsApp* (WhatsApp, 2023), *Telegram* (Telegram, 2023) e *Discord* (Discord, 2023), visando alcançar indivíduos com variados contextos. Ao término do processo, foram reunidas um total de 40 respostas.

Nesse contexto, a plataforma *Figma* (Figma, 2023) foi escolhida para o desenvolvimento vetorial das interfaces e a criação dos protótipos do sistema. A *Next.js* (Next.js, 2023), um *framework* de desenvolvimento web em *React* (React, 2023), permite a criação de aplicativos e sites de alto desempenho. A mesma tem suporte para renderização tanto do lado do cliente quanto do servidor, além de uma série de recursos de otimização de desempenho e SEO.

O *TailwindCSS* (TailwindCSS, 2023), um *plugin* de *PostCSS* (PostCSS, 2023), fornece um conjunto de classes primitivas para a criação de estilos de página, também, é altamente personalizável e pode ser utilizado para criar estilos consistentes e reutilizáveis em todo o site.

Enquanto isso, utilizou-se também o *Prisma ORM* (Prisma, 2023) por ser uma ferramenta de mapeamento objeto-relacional (ORM) que facilita a interação com o banco de dados. O *Prisma ORM* fornece uma API selecionada para executar consultas e atualizações no banco de dados, além de uma série de recursos de segurança e validação.

A linguagem de programação que estende o *JavaScript* com tipos estáticos opcionais, provém do *TypeScript* (Typescript, 2023) que ajuda a identificar erros de programação antes mesmo do código ser executado, o que pode tornar o processo de desenvolvimento mais seguro e eficiente.

Por fim, utilizou-se o *MySQL* database (MySQL, 2023) por ser um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional que permite armazenar e consultar dados em tabelas. O mesmo é amplamente usado em aplicações web e oferece suporte para uma variedade de recursos, incluindo transações, índices e chaves estrangeiras.

### 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O desenvolvimento do projeto mostrado no trabalho foi conduzido analisando o processo de elicitação dos requisitos, casos de uso e definição dos atores. No processo de desenvolvimento foram aplicadas as tecnologias para serem colocados em práticas tais conceitos, desde a identidade visual até o lançamento da versão beta.

#### 4.1 ANÁLISE DAS RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO

Considerando os dados levantados através da pesquisa online, foram coletadas informações sobre o atual conhecimento e interesse das pessoas sobre a criação de mundos fictícios. A pesquisa abordou temas relacionados a inserção de novos mundos, a fim de verificar quais deveriam ser os pontos nos quais o sistema deverá focar, bem como a necessidade e viabilidade do projeto.

Observa-se que no Gráfico 1 a maioria dos participantes respondeu que já haviam participado do processo de criação de mundos fictícios, reforçando a necessidade da existência de ferramentas para esse fim, pois essa é uma tarefa deveras complexa que exige considerável esforço mental para deixar as informações da narrativa coerentes. A utilização de uma ferramenta facilitaria o processo, uma vez que reduz a carga mental necessária para acompanhar a consistência e coerência dos elementos da narrativa.

**Gráfico 1** – O participante já fez ou participou de algum processo de criação de mundos fictícios



Fonte: Elaborado pelos autores.

No Gráfico 2, pode-se analisar respostas com relação aos participantes utilizarem uma ferramenta com foco no *worldbuilding*. Conclui-se que a maioria (62,5%) responderam que sim, reforçando a existência de um público ativo e pronto para desfrutar de tais ferramentas.

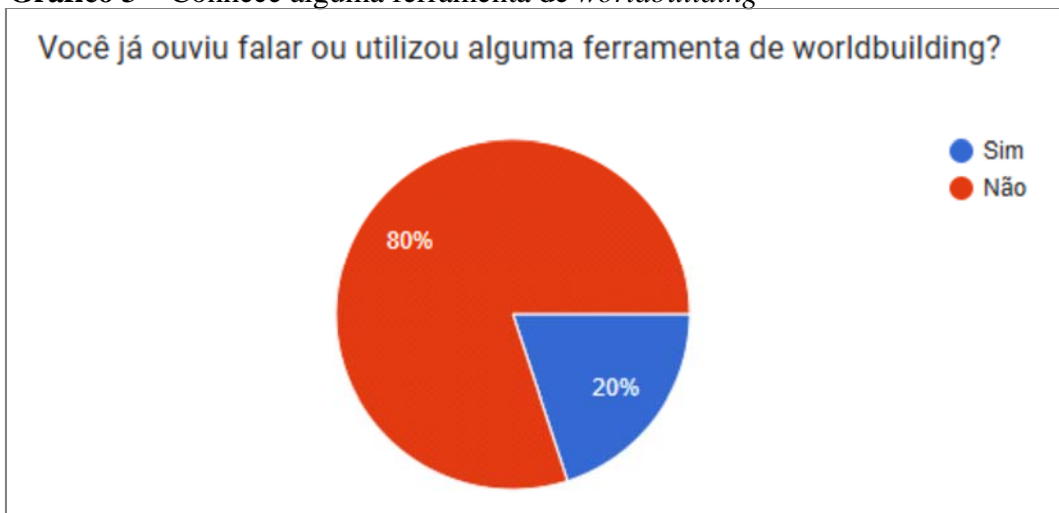
**Gráfico 2** – O participante utilizaria uma ferramenta para *worldbuilding*



Fonte: Elaborado pelos autores.

Analisando o Gráfico 3, nota-se que a maioria dos participantes (80%) responderam que não conheciam uma ferramenta de *worldbuilding*. Assim, podemos observar o potencial do projeto, pois, através dos dados coletados, a maioria das pessoas demonstra já ter participado do processo de criação de novos ambientes fictícios, podendo utilizar-se de alguma ferramenta auxiliadora, e não propriamente de um sistema. Isso demonstra que para haver sucesso no número de usuário utilizando a plataforma, seria necessária uma campanha de marketing para engajar o recebimento ao público, aumentando o número de conhecedores sobre a existência do Hammertail e tornando esse o caminho para facilitar a chegada ao resultado.

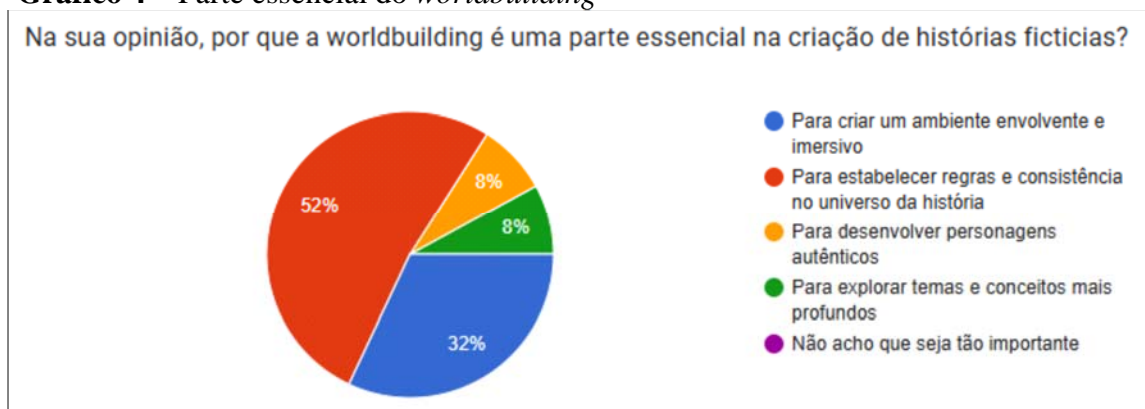
**Gráfico 3** – Conhece alguma ferramenta de *worldbuilding*



Fonte: Elaborado pelos autores.

No Gráfico 4, pode-se notar que a maioria dos participantes da pesquisa (52%), respondeu que o *worldbuilding* é essencial para estabelecer regras e consistência no universo da história. Concluindo assim que a coerência é um aspecto importante nesse processo, pois o sistema Hammertail é exatamente para auxiliar o criador, utilizando uma linha do tempo que, entre outras coisas, visa manter justamente a coerência dos elementos, evitando qualquer erro de verossimilhança.

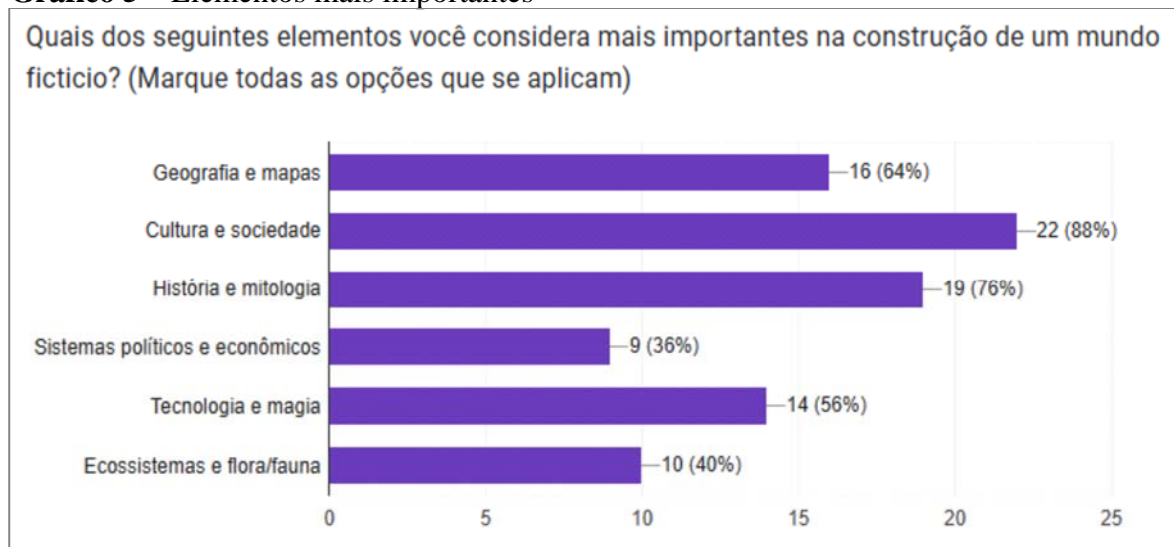
**Gráfico 4** – Parte essencial do *worldbuilding*



Fonte: Elaborado pelos autores.

Observando os resultados do Gráfico 5, notamos que os participantes da pesquisa responderam que o aspecto mais importante do *worldbuilding* seria a cultura e sociedade, seguido por história, mitologia, geografia e mapas. Assim, vê-se a necessidade da implementação de ferramentas para continuar auxiliando, uma funcionalidade para a criação de sociedades fictícias ou até mesmo a implementação de uma ferramenta para criação de mapas.

### Gráfico 5 – Elementos mais importantes

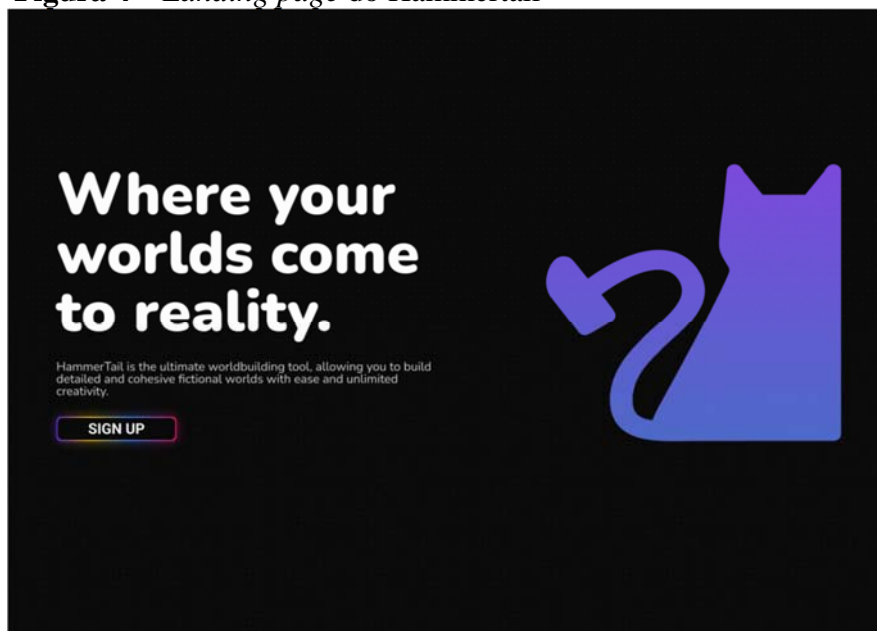


Fonte: Elaborado pelos autores.

## 4.2 ANÁLISE DO SISTEMA

Na Figura 4 podemos observar a primeira tela do *website*, as principais interfaces gráficas do usuário (*GUI's*). Todos que entrarem sempre serão trazidos para a tela de apresentação, nesta há algumas informações explicando o propósito e a funcionalidade do *Hammertail*.

Figura 4 – *Landing page* do Hammertail

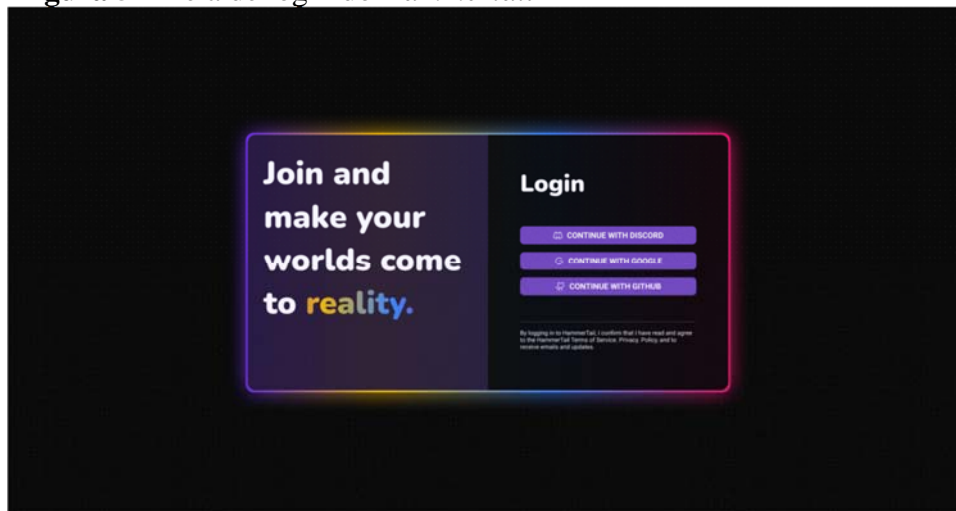


Fonte: Elaborado pelos autores.

Na Figura 5 observa-se a tela de login do sistema. Por questões de simplicidade optou-se por não existir a opção de realizar login utilizando e-mail e senha, ou seja, toda conta criada no *Hammertail* sempre deverá utilizar login social (Oauth, 2023), assim o usuário não precisa ficar se recordando da senha que ele criou, tornando o processo mais rápido e prático com apenas 1 clique.



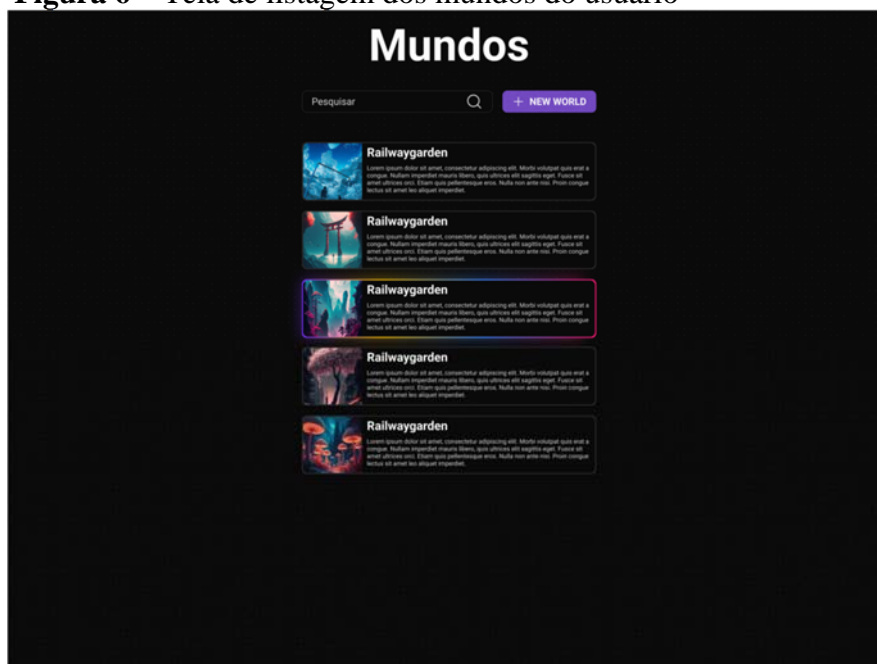
**Figura 5** – Tela de login do *Hammertail*



Fonte: Elaborado pelos autores.

Na Figura 6 exibe-se a figura dos mundos, a qual todos são projetos de *worldbuilding*. Para o usuário começar um processo criativo, ele deve criar um mundo clicando no botão “new world”, que abrirá um modal pedindo as informações para iniciar-se o processo de criação. Após as informações serem preenchidas corretamente, o objetivo será atingido com sucesso, aparecendo na lista de mundos. Com apenas um clique, o usuário poderá acessar a página e começar a criar e modificar espaço.

**Figura 6** – Tela de listagem dos mundos do usuário

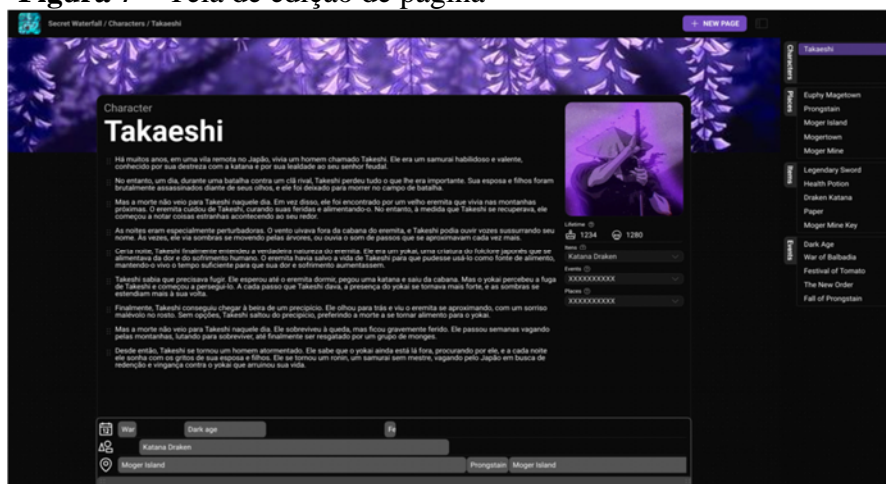


Fonte: Elaborado pelos autores.

Na Figura 7 está presente a tela de edição de página. Cada mundo é organizado em várias camadas, e cada uma delas representa algum elemento daquele lugar. Na parte inferior da tela fica localizada a linha do tempo, essa mostra todos os elementos relacionados com a página a qual o usuário está atualmente. Por exemplo, se a página é de um personagem, e ele está com uma espada presente no inventário dele, a linha do tempo representará qual

momento do tempo ele obteve aquele item, e em qual momento ele deixou de ter, esse tipo de informação contribui para auxiliar na verossimilhança do mundo.

**Figura 7** – Tela de edição de página



Fonte: Elaborado pelos autores.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa forma, o aplicativo *Hammertail* é um projeto em andamento que promete revolucionar a maneira como os criadores de mundos trabalham, alavancando uma série de funcionalidades já implementadas, disponíveis no próprio site do projeto. Os resultados do questionário contribuíram para a idealização de algumas futuras implementações que podem ser adicionadas à ferramenta, como, por exemplo, a opção de criação de mapas.

O desenvolvimento foi um e ainda é um processo dinâmico e contínuo, pois à medida que o projeto avança, novas funcionalidades são concebidas e adicionadas à ferramenta. Isso garante que o *Hammertail* permaneça na vanguarda da tecnologia, oferecendo aos usuários opções muito mais atualizadas e eficazes para suas necessidades criativas.

Além disso, o princípio do esforço para aumentar a verossimilhança dos mundos imaginários criados pelos usuários ao fornecer ferramentas poderosas e fáceis de serem manipuladas, permitindo universos mais realistas e imersivos, melhorando a qualidade das criações e também aumentando o envolvimento e a satisfação dos usuários.

Sendo assim, a expectativa do projeto é facilitar a vida dos criadores de mundos, fornecendo uma ferramenta simples e fácil de usar. No decorrer do desenvolvimento do projeto entende-se que o processo criativo pode ser complexo e demorado, portanto, o objetivo é poupar aos criadores tarefas tediosas e demoradas, permitindo-lhes concentrar-se no que realmente importa: a criação de mundos imaginários ricos e detalhados.

## REFERÊNCIAS

BELL, M. **Taking the consequences: an interview with Karin Tidbeck.** *Rain Taxi online*, summer 2013. Disponível em: <https://raintaxi.com/karin-tidbeck/>. Acesso em: 8 out. 2023.

CAMPFIRE. **Campfire: writing software for authors and worldbuilders.** Disponível em: <https://www.campfirewriting.com/>. Acesso em: 8 out. 2023.

DISCORD. **Imagine um lugar.** Disponível em: <https://www.discord.com/>. Acesso em: 2 dez. 2023.

FIGMA. **Figma**: the collaborative interface design tool. Disponível em:  
<https://www.figma.com/>. Acesso em: 8 out. 2023.

FORTTELLING. **Fortelling**: writer tools. Disponível em: <https://www.fortelling.app/>. Acesso em: 8 out. 2023.

MYSQL. **The world's most popular open source database**. Disponível em:  
<https://mysql.com/>. Acesso em: 2 dez. 2023.

NEXT.JS. **The react framework for the web**. Disponível em: <https://nextjs.org/>. Acesso em: 8 out. 2023.

OAuth. **OAuth 2.0 is the industry-standard protocol for authorization**. Disponível em:  
<https://oauth.net/2/>. Acesso em: 2 dez. 2023.

POSTCSS. **A tool for transforming CSS with JavaScript**. Disponível em:  
<https://postcss.org/>. Acesso em: 2 dez. 2023.

PRISMA. **Next-generation Node.js and TypeScript ORM**. Disponível em:  
<https://prisma.io/>. Acesso em: 2 dez. 2023.

REACT. **The library for web and native user interfaces**. Disponível em: <https://react.dev/>.  
Acesso em: 2 dez. 2023.

TAILWINDCSS. **Rapidly build modern websites without ever leaving your HTML**.  
Disponível em: <https://tailwindcss.com/>. Acesso em: 2 dez. 2023.

TELEGRAM. **Telegram messenger**. Disponível em: <https://telegram.org/>. Acesso em: 2 dez. 2023.

TYPESCRIPT. **TypeScript is JavaScript with syntax for types**. Disponível em:  
<https://typescriptlang.org/>. Acesso em: 2 dez. 2023.

VON STACKELBERG, P.; MCDOWELL, A. What in the world?: storyworlds, science fiction, and futures studies. **Journal of Futures Studies**, v. 20, n. 2, p. 25-46, dez. 2015.  
Disponível em: [https://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2015/12/01\\_Articles02\\_What-in-the-World-2.pdf](https://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2015/12/01_Articles02_What-in-the-World-2.pdf). Acesso em: 8 out. 2023.

WHATSAPP. **Secure and reliable free private messaging and calling**. Disponível em:  
<https://www.whatsapp.com/>. Acesso em: 2 dez. 2023.

WORLD ANVIL. **World Anvil worldbuilding tools & RPG campaign manager**.  
Disponível em: <https://www.worldanvil.com/>. Acesso em: 8 out. 2023.