

TRABALHO DE ILUSTRAÇÃO DIGITAL - CENÁRIO CLUB PENGUIN  
Isabela Gonçalves Monteiro de Brito  
21319699

O Club Penguin foi um MMORPG de flash que unia ninjas, espiões, piratas e pinguins jogando bola de neve uns nos outros desde 2005 até 2017. O playground online de muitas crianças e jovens em mais de 190 países permitia que você criasse um avatar pinguim e andasse pelo cenário gelado da ilha do Club Penguin livremente, tendo acesso a restaurantes, baladas e iglus tanto seus e de seus amigos. A ilha era repleta de segredos e mini-jogos para explorar, e se a imaginação correndo solta não fosse suficiente o grande e criativo universo daquele mundo oferecia diversos personagens divertidos, eventos e até animais de estimação virtuais conhecidos como puffles! O jogo teve seu encerramento no site oficial em março de 2017 e reuniu fãs e adultos nostálgicos aos milhões para dizer adeus a ilha. O jogo ainda teve um sucessor mobile que só durou um ano infelizmente. Club Penguin deixou um buraco no coração de vários que só pode tentar ser preenchido por suas versões reconstruídas por fãs em servidores piratas. Eu ainda sinto às vezes saudade do que poderia ter sido, e é em homenagem a essa saudade que eu apresento meu trabalho de ilustração digital.

Dentre os vários personagens do Club Penguin existiu um reconhecido como Rockhopper. Rockhopper era um pinguim que, como todos os outros desse universo, originou da ilha do Club Penguin, mas o seu verdadeiro lar era o mar. A bordo de seu barco, o Migrator, e acompanhado de seu puffle vermelho chamado Yarr, o pinguim pirata ia em diversas aventuras e escrevia sobre elas em seu jornal, que podia ser lido na biblioteca da ilha. Você podia o encontrar em eventos onde ele atracava na ilha trazendo brindes e itens compráveis dos lugares que visitou, ou eventos de expedições, onde jogadores exploravam partes desconhecidas da ilha Club Penguin ou até fora da ilha junto do capitão ou outros personagens. Dentre estas várias aventuras, Rockhopper sempre mencionou um lugar especial que ele chamava de Ilha Rockhopper. Muito pouco sobre essa ilha foi realmente visto, no máximo se tinha a certeza que os puffles vermelhos vieram de lá, e outros detalhes um pouco vagos eram contados nas histórias do capitão.

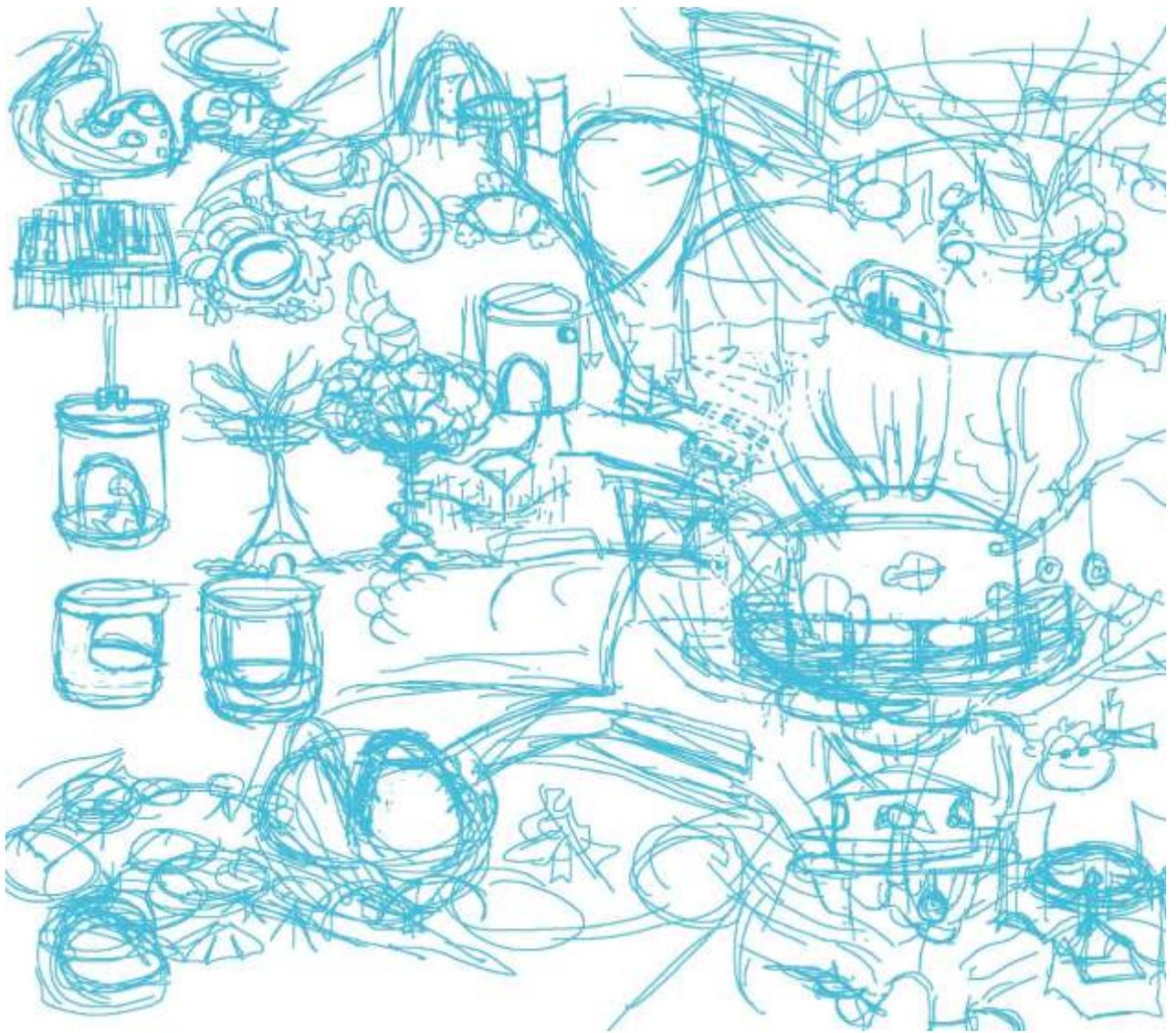
Meu objetivo nesse trabalho foi dar vida ao que poderia ter sido esta famosa desconhecida Ilha Rockhopper. Em especial, escolhi capturar como poderia ser se os rumores de existir um restaurante de queijo na ilha fossem reais.

Para me dar auxílio e garantir qualidade e fidelidade do meu trabalho, fiz pesquisas diversas sobre a arte do jogo e a ilha em si. Fiz também compilações (grandes demais para serem colocadas nesse arquivo em seus tamanhos originais), contendo arte original do jogo, imagens referenciais de restaurantes, plantas tropicais e queijos.



Descobri que era considerado canônico os seguintes fatos:  
Os puffles vermelhos eram os únicos habitantes conhecidos da ilha;  
Ela tinha muitas cavernas, tesouros e segredos;  
Ela era bem tropical em comparação ao Club Penguin;  
Queijo fedido, o alimento favorito dos puffles vermelhos e do Rockhopper, cresce como uma planta nessa ilha, e por esse motivo o capitão acreditava que existiria um restaurante de queijo fedido em algum lugar no meio da ilha.





Em minha concepção, o restaurante de queijo sempre existiu na ilha e só cresceu com a ajuda do Rockhopper, depois de muitos anos sendo frequentado apenas por ele e os puffles que viviam na ilha, Rockhopper poderia levar os outros pinguins lá em um evento de expedição. Nesse evento, o restaurante de queijo funcionaria como uma área aberta, para que todos os jogadores que participassem do evento curtissem tranquilamente, depois ou entre as aventuras e explorações de todo o evento que poderia ter no resto da ilha Rockhopper, como é de costume em locais novos introduzidos para eventos assim.





Localizado logo ao lado de uma plantação de queijo e construído por cima da gigantesca Árvore Roquefort, o restaurante de queijo é dividido em 3 partes no total. A área de baixo, onde tem um barzinho com uma lareira e cantinhos para relaxar, e logo do lado dois elevadores que pinguins podem usar para chegar até o topo. Se eles tiverem coragem, também podem tentar se aventurar indo pela segunda área, a grande escadaria de roquefort que cerca a árvore. A escadaria é ideal para puffles que não tem dificuldade para saltar grandes distâncias durante longos períodos em alta velocidade. Para facilitar para os pinguins, algumas mesinhas e cadeiras foram colocadas no caminho até o topo, e se preferirem podem se servir no meio do caminho mesmo. Animações de puffles pelo cenário cuidando do restaurante ativam em todas as partes do cenário, clicando nos objetos como de costume no Club Penguin, mas os puffles vermelhos se aglomeram na segunda área, que é o topo da árvore e o restaurante em si. O restaurante fica no topo de duas rodela de queijo roquefort que crescem em torno do topo da árvore. O material das paredes do restaurante é o mesmo e ele fica por cima das rodela como se estivesse em um pratinho, fazendo uma sacada agradável por onde pinguins podem admirar o cenário, que eu imagino que seria impecável – a arte do Club Penguin sempre foi muito expressiva e aconchegante, misturando uma pintura suave e designs fofos com o estilo cheio de vida e movimentação. É uma das coisas que eu mais sinto falta do jogo e das mais difíceis de achar vestígios online e, com toda honestidade, eu queria muito que esse cenário fosse de verdade.

