VLAD HELSING

anteriormente Vladimir Djannovic

Do primeiro simulador New World Studio à fundação da BloodMoon GRID

Biografia documentada • cerca de 2010 - julho de 2026



Uma história de mundos virtuais, partilha de conhecimentos e comunidade

Desde os seus primeiros passos na New World Grid, Vlad aprendeu gradualmente a administrar um simulador, fundou várias grids francófonas, dinamizou centenas de encontros e desenvolveu uma infraestrutura OpenSimulator completa. O seu percurso liga Les Carpathes, FrancoGrid, Virtual Dream e BloodMoon, com um objetivo constante: tornar os mundos virtuais acessíveis, gratuitos e vivos.

Pesquisa e redação concluídas em 28 de julho de 2026

Prefácio

Âmbito, método e grau de certeza

Esta biografia centra-se na identidade virtual de Vlad Helsing e na sua atividade pública no OpenSimulator. Não pretende revelar a sua identidade na vida real. Reúne os arquivos públicos ainda acessíveis, os anúncios da época, as estatísticas das grids e o testemunho direto do próprio Vlad.

As datas confirmadas são indicadas com precisão. Quando uma etapa é conhecida apenas através de recordações, é apresentada como aproximada. Os dados de frequência são instantâneos registados na data indicada e não devem ser considerados valores permanentes.

Como ler esta biografia

As referências assinaladas com [T] baseiam-se no testemunho direto de Vlad ou nas informações internas por ele fornecidas. As referências [S01], [S02] e seguintes remetem para o apêndice documental no final deste volume.

Visão geral da identidade

Nome atual	Vlad Helsing
Nome anterior	Vladimir Djannovic
Ligação entre os nomes	Uma única e mesma pessoa; a mudança de nome do avatar foi confirmada por Vlad [T]
Ambiente principal	OpenSimulator / Hypergrid
Funções públicas	Fundador de grids, administrador, suporte técnico, dinamizador da comunidade, organizador de visitas e DJ
Grids associadas	Les Carpathes, Virtual Dream GRID, BloodMoon GRID
Projeto atual	BloodMoon GRID e BloodMoon RolePlay
Período documentado	De cerca de 2010 a julho de 2026

1. Os inícios: New World Grid e New World Studio

Por volta da segunda metade de 2010 - data aproximada

Cerca de um ano e meio antes da abertura pública de Les Carpathes, Vladimir Djannovic descobriu o OpenSimulator através da New World Grid. Segundo as suas recordações, esta descoberta ocorreu aproximadamente na segunda metade de 2010. Vinha de um mundo virtual marcado pelo roleplay vampiresco e procurava um ambiente mais livre, onde pudesse dispor de espaço, construir e gerir o seu próprio mundo. [T]

Uma pessoa desempenhou um papel essencial neste percurso de aprendizagem: Claudius Utopy. Mais tarde, Vlad descrevê-lo-ia como o seu mentor e como o homem que, entre outras coisas, lhe ensinou o que era uma base de dados. Ambos começaram na New World Grid e, depois, cada um lançou uma pequena grid pessoal utilizando o New World Studio. [S01]

Na época, o New World Studio constituía uma porta de entrada particularmente simples para o OpenSimulator no Windows. O software instalava e configurava automaticamente os principais componentes: OpenSimulator, a base de dados, a interface web WiFi e um mundo inicial composto por quatro regiões. Uma análise publicada em março de 2012 indicava que um mundo local podia ficar operacional em poucos minutos. [S02]

Para Vlad, esta primeira instalação foi muito mais do que uma experiência técnica: marcou a passagem de residente a gestor de um mundo virtual. Descobriu as consolas do OpenSim, os ficheiros de configuração, a gestão das regiões, as portas de rede, a Hypergrid e as bases de dados - competências que se tornariam a base de todos os seus projetos posteriores.

Fontes principais: S01, S02. A datação «cerca de um ano e meio antes de Les Carpathes» baseia-se na recordação direta de Vlad [T].

2. Les Carpathes: a primeira grid pública

Fevereiro de 2012 - uma identidade já enraizada na cultura gótica e na comunidade

O primeiro vestígio público, datado e incontestável, de uma grid própria surgiu em 12 de fevereiro de 2012. Vladimir anunciou Les Carpathes ao Hypergrid Adventurers Club. Indicou que a grid era alojada através do New World Studio e publicou o seu endereço Hypergrid, a região de chegada e as coordenadas do mapa. [S03]

Onze dias mais tarde, em 23 de fevereiro, anunciou que a grid tinha sido atualizada para o OpenSimulator 0.7.2, funcionava 24 horas por dia, utilizava Vivox para comunicação por voz e disponibilizava uma sandbox e conteúdos gratuitos. A porta pública foi transferida para a 8002, uma convenção que continuaria familiar nos seus projetos posteriores. [S03]

Les Carpathes foi concebida como alternativa ao modelo comercial e, por vezes, desorientador que Vlad e Miranda tinham conhecido no Second Life. O projeto dava destaque aos terrenos gratuitos, à ajuda mútua e à partilha. Em junho de 2012, o HG Safari descreveu uma grid com cerca de quarenta residentes distribuídos por aproximadamente vinte ou mais regiões, com construções capazes, visualmente, de rivalizar com as existentes no Second Life. [S04]

- um palácio gótico e uma cidade fortificada de inspiração medieval;
- uma avenida de lojas gratuitas e um centro de freebies;
- uma região western e uma área inspirada nas culturas dos povos nativos americanos;
- terrenos gratuitos para pessoas que partilhassem os valores da ajuda mútua e da criatividade;
- um ambiente que o casal também desejava suficientemente seguro para poder ser partilhado com familiares.

O nome, a arquitetura gótica e a antiga identidade vampiresca do avatar já conferiam ao projeto uma atmosfera dark fantasy. Treze anos mais tarde, esta estética reapareceria de forma muito mais desenvolvida em BloodMoon.

> **Uma continuidade visível em 2026**

> A região «LES CARPATES» continua a aparecer no mapa público da BloodMoon GRID. O primeiro grande projeto de Vlad deixou, assim, mais do que simples vestígios de arquivo: o seu nome permanece no coração da grid atual. [S18]

Fontes principais: S03, S04, S05 e S18.

3. O período FrancoGrid e a transmissão de conhecimentos

Um período com datação menos precisa

Depois das suas primeiras mini-grids, Vlad e Claudius Utopy juntaram-se à FrancoGrid. Vlad afirma que ambos integraram a direção da associação. Os arquivos acessíveis ainda não permitem estabelecer com exatidão as datas de início e de fim dessa função, mas o seu testemunho público confirma um envolvimento que ia muito além do simples papel de residente. [S01]

Este período evidencia um aspeto importante do seu percurso: não estava apenas a aprender a administrar servidores, mas também a integrar uma cultura comunitária francófona. A criação de uma grid era entendida como um serviço destinado a uma comunidade de construtores, exploradores e recém-chegados.

Em 2025, depois de saber da morte de Claudius, Vlad organizou uma homenagem no memorial da comunidade francófona. A sua mensagem resumiu o papel fundamental desempenhado por este mentor ao ensinar-lhe OpenSim e bases de dados. [S01]

Fonte principal: S01. As datas exatas da sua presença na direção da FrancoGrid continuam por documentar.

4. Virtual Dream: o primeiro período

Outono de 2014 - abertura pública no início de dezembro de 2014

Depois de Les Carpathes e de um período para o qual os arquivos públicos são mais escassos, Vladimir reapareceu à frente da Virtual Dream. Uma panorâmica das utilizações francófonas do OpenSimulator, publicada em 31 de outubro de 2014, indicava que a grid acabara de ser novamente colocada online. O seu lema na época era «um mundo virtual para todos». [S06]

O mesmo artigo anunciava um projeto de região chamado Open Dead RP: um mundo survival horror inspirado em The Walking Dead e The Last of Us. O projeto procurava modders e jogadores. Esta tentativa demonstra que o roleplay programado, a sobrevivência e as atmosferas sombrias já estavam presentes nos projetos de Vlad muito antes de BloodMoon. [S06]

Em fevereiro de 2015, Vladimir declarou pessoalmente, num comentário no Hypergrid Business, que a Virtual Dream estava aberta ao público apenas desde o início de dezembro de 2014 e registava novas inscrições todos os dias. [S07]

Fontes principais: S06 e S07.

5. O renascimento da Virtual Dream

2019 - um regresso duradouro ao panorama francófono do OpenSim

A Virtual Dream passou depois por uma interrupção de vários anos. Os arquivos do OpenSimWorld mostram uma nova fase de atividade a partir de 2019. Foi anunciada uma inauguração pública para 22 de junho de 2019 e, em maio de 2020, a grid já celebrava o primeiro aniversário do seu regresso online. O relançamento pode, portanto, ser situado por volta de maio-junho de 2019. [S08]

A grid relançada tornou-se um espaço de vida, uma plataforma de eventos e um laboratório de projetos imersivos. Em 28 de dezembro de 2019, a sua equipa adaptou o murder mystery Christmas Bloody Christmas, transformando-o numa experiência 3D completa. Cada personagem foi criado especificamente para o evento, o instituto previsto no cenário foi reconstruído com todos os seus adereços e o ambiente foi integrado numa aldeia de Natal. Vladimir considerava que poderia tratar-se da primeira adaptação deste género em 3D. [S09]

Esta experiência ilustra o seu método de trabalho: partir de um cenário externo, reconstruir no OpenSimulator o ambiente necessário, preparar os papéis e transformar um jogo escrito numa experiência partilhada dentro de um mundo virtual.

Fontes principais: S08 e S09.

6. Event Beach: dar vida a uma grid através da música

2019-2022 - uma programação semanal

A região Event Beach tornou-se o principal espaço social e de entretenimento da Virtual Dream. Os arquivos do OpenSimWorld preservam uma longa sucessão de festas semanais, muitas vezes realizadas às quintas-feiras à noite, hora de Paris: disco, rock, música dos anos 1980 e 1990, noites brasileiras, Halloween, Natal e passagem de ano. [S08]

Vladimir não se limitava a organizar os eventos. Sob o nome DJ Vlad, assumiu muitas vezes a mesa de mistura, sozinho ou ao lado de outros DJs. Recrutou, acolheu e promoveu artistas como Arponera, Minord Loup, Bandolera, Arianna Nightfire, Brad, Razor e muitos outros. [S08]

A Event Beach desenvolveu uma identidade duradoura: um clube aberto à Hypergrid, horários adaptados ao público europeu, anúncios frequentemente bilingues e uma atmosfera baseada na generosidade e na partilha. Quando BloodMoon foi criada, o Event Beach Club foi mantido e voltou a tornar-se um encontro regular, desta vez às terças-feiras.

Fonte principal: S08. Os arquivos abrangem vários anos de anúncios e eventos.

7. Uma grid com grande visibilidade

2020-2022 - frequência e dimensão

As estatísticas mensais publicadas pelo Hypergrid Business colocavam a Virtual Dream entre as grids OpenSim mais visitadas do período. Estes dados representam os utilizadores únicos ativos durante trinta dias, tal como indicados nas páginas estatísticas das grids; geralmente incluem visitantes Hypergrid e não medem apenas as contas locais.

Data	Utilizadores ativos em 30 dias	Regiões	Posição / contexto
Janeiro de 2020	488	—	Já assinalada pela sua noite de dança semanal
Março de 2020	739	154	12.ª grid na lista publicada de grids ativas
Dezembro de 2020	736	—	12.ª na lista publicada de grids ativas
Outubro de 2021	695	210	14.ª na lista publicada de grids ativas
Dezembro de 2021	913	190	11.ª na lista publicada de grids ativas
Janeiro de 2022	786	219	14.ª na lista publicada de grids ativas

O pico documentado ocorreu em dezembro de 2021, com 913 utilizadores ativos durante trinta dias. Embora a metodologia destas classificações deva ser interpretada com prudência, o número confirma que a Virtual Dream não era uma pequena grid desconhecida: ocupava uma posição visível no ecossistema OpenSim. [S10, S11, S12]

Fontes principais: S10, S11, S12, S13 e os relatórios mensais do Hypergrid Business enumerados no apêndice.

8. Virtual Discovery Tour: levar a comunidade em viagem

Cerca de 2019 - início de 2022

Vlad criou e conduziu o Virtual Discovery Tour, um encontro regular dedicado à exploração da Hypergrid. Em 2022, o Hypergrid Business referiu que o tour tinha sido criado e organizado durante três anos por Vladimir Djannovic, situando assim o seu início aproximadamente em 2019. [S14]

A ideia era simples e eficaz: todas as terças-feiras, os participantes encontravam-se na região de boas-vindas da Virtual Dream e partiam depois, em conjunto, à descoberta de uma grid, de uma criação ou de uma atividade. O HG Safari descreveu um grupo geralmente composto por quinze a vinte pessoas provenientes de várias grids francófonas, que utilizavam o chat de voz e partilhavam uma atmosfera acolhedora. [S13]

- a reconstrução do Mont-Saint-Michel, anunciada publicamente em abril de 2020;
- o jardim zoológico de Serenity, visitado em janeiro de 2022 e documentado pelo HG Safari;
- Tortuga Island, com dez baús para encontrar durante uma caça ao tesouro de piratas amaldiçoados no Halloween de 2021;
- numerosas regiões criativas, históricas, artísticas ou recreativas apresentadas pelos respetivos proprietários.

O Virtual Discovery Tour tinha um objetivo mais amplo do que uma simples visita turística: aproximava os proprietários das grids, dava maior visibilidade aos criadores, ajudava os visitantes a aprender a utilizar o teletransporte Hypergrid e mantinha os laços entre comunidades geograficamente dispersas.

Quando a Virtual Dream fechou no início de 2022, o tour foi interrompido. Em maio de 2022, o Hypergrid Business anunciou que a comunidade francófona se preparava para o relançar, a fim de manter o contacto entre os antigos participantes. [S14]

Fontes principais: S13, S14, S15 e S16.

9. O encerramento da Virtual Dream e a continuidade da sua rede

Início de 2022

O encerramento da Virtual Dream, ocorrido alguns meses antes de maio de 2022, pôs fim a um dos períodos mais visíveis do percurso de Vladimir. No entanto, não apagou as redes criadas nem os hábitos comunitários consolidados: Event Beach, as visitas às grids, os contactos com os DJs e o grupo francófono sobreviveriam sob outras formas.

A sua conta no fórum OSgrid, aberta já em junho de 2012, também testemunha o seu interesse técnico. Em 2020, perguntou como impedir os viewers CopyBot de acederem a uma grid através da configuração do Robust. A mensagem era assinada «Vlad», demonstrando que este nome abreviado já era utilizado muito antes da adoção oficial de Vlad Helsing. [S17]

Fontes principais: S14 e S17.

10. De Vladimir Djannovic a Vlad Helsing

Uma nova identidade, um percurso inalterado

O nome público do avatar evoluiu: Vladimir Djannovic tornou-se Vlad Helsing. Vlad confirma que ambos os nomes designam a mesma pessoa. [T] O novo apelido prolonga claramente o seu imaginário vampiresco e gótico, oferecendo ao futuro universo BloodMoon uma identidade coerente.

A passagem exata de um nome para o outro não é datada por uma única fonte de arquivo. O antigo nome domina os conteúdos até 2022. Em abril de 2025, o HG Safari mencionou publicamente Vlad Helsing durante uma visita

francófona a Sybella. Posteriormente, as publicações de BloodMoon e do OpenSimWorld passaram a utilizar regularmente o novo nome. [S23]

Fontes principais: S23 e testemunho direto [T].

11. BloodMoon GRID: um novo começo

Inauguração pública em 15 de abril de 2025

A BloodMoon GRID foi inaugurada publicamente em 15 de abril de 2025, durante uma noite do Event Beach Club animada pela DJ Arponera. Vlad adicionou o evento ao OpenSimWorld. [S18]

O site oficial apresenta Vlad Helsing como fundador, administrador e suporte técnico. Vanessa VanHelsing é igualmente fundadora e helper; Pierre Segrov é coadministrador, scripter e suporte técnico. À sua volta, uma equipa de helpers e uma responsável pelo Event Beach acolhem os residentes e organizam as atividades. [S19]

BloodMoon dá continuidade a vários resultados dos projetos anteriores: acesso gratuito, abertura à Hypergrid, Event Beach Club, regiões temáticas e apoio aos projetos dos residentes. O programa Freeland oferece um quarto de região residencial e pode conceder uma região inteira a um projeto capaz de trazer benefícios à grid e aos seus residentes. [S21]

Em 28 de julho de 2026, o painel público da grid apresentava 350 utilizadores registados, 576 visitantes únicos durante trinta dias e 72 regiões online. O inventário operacional interno, comunicado em junho de 2026, contabilizava 73 regiões no total, 56 das quais alojadas diretamente pela BloodMoon; a diferença explica-se pelas variações de conectividade dos simuladores e pelas regiões alojadas de forma independente. [S20, T]

> **Um legado preservado de forma consciente**
>
> O mapa da BloodMoon reúne «LES CARPATES», o Event Beach Club, as regiões Freeland, os espaços comerciais, de roleplay e criativos, bem como as regiões privadas. Constitui, portanto, uma síntese das diferentes etapas do percurso de Vlad. [S20]

Fontes principais: S18, S19, S20 e S21. Os dados internos estão assinalados com [T].

12. O administrador técnico por detrás do avatar

Uma grid gerida como uma verdadeira infraestrutura

O papel de Vlad na BloodMoon vai muito além da representação pública. É responsável por uma parte importante da administração de sistemas e aplicações: configuração do OpenSimulator, gestão do Robust e do servidor monetário, administração MySQL, distribuição de módulos, supervisão dos simuladores, manutenção do site e assistência aos proprietários das regiões. [T]

- OpenSimulator 0.9.3 em .NET, com uma arquitetura que separa os serviços centrais dos simuladores de região;
- bases de dados MySQL separadas para os diferentes simuladores, com monitorização do desempenho;
- reinícios programados e backups OAR diários conservados durante vários dias;
- atualizações coordenadas de DLL, configurações de cache, motores de física e parâmetros de rede;
- uma página pública para monitorizar a utilização da CPU, o consumo de memória e a disponibilidade dos simuladores;
- assistência aos residentes e aos proprietários de simuladores alojados de forma independente.

Esta dimensão técnica ajuda a explicar a longevidade dos seus projetos. O percurso de Vlad não é apenas criativo ou social: assenta numa independência técnica adquirida gradualmente desde os tempos do New World Studio e consolidada ao longo de mais de quinze anos.

Informações técnicas fornecidas diretamente por Vlad no âmbito da administração da BloodMoon [T].

13. BloodMoon RolePlay: do tema vampiresco a um sistema de jogo completo

Desenvolvimento de 2024 a 2026 - abertura pública em 1 de abril de 2026

BloodMoon não é apenas o nome de uma grid. Em paralelo, Vlad desenvolveu um sistema de roleplay para OpenSimulator dedicado a humanos, vampiros, licantropos e híbridos. O site oficial esclarece que a grid e o projeto RolePlay são duas entidades independentes, embora estejam estreitamente ligadas. [S22]

O jogo gira em torno de uma maldição diária: as criaturas perdem gradualmente a sua essência vital e têm de caçar, proteger-se ou juntar-se a um clã. Inclui HUDs, ataques, objetos, poções, depósitos, almas, classificações e progressão de experiência. Os objetos foram concebidos para funcionar em toda a Hypergrid, sem exigir uma conta local BloodMoon. [S22, S26]

O projeto está disponível em inglês, francês, espanhol, alemão, português e italiano. Segundo a cronologia interna do projeto, foi aberto ao público em 1 de abril de 2026. No momento da pesquisa, o site apresentava 104 jogadores registados. [S22, T]

O sistema dá uma forma completa a temas presentes desde o início: a identidade vampiresca nascida no Second Life, a estética gótica de Les Carpathes, os projetos de sobrevivência de Open Dead RP e as experiências partilhadas criadas na Virtual Dream.

Fontes principais: S22 e S26. Data de abertura pública fornecida por Vlad [T].

14. Uma presença comunitária ativa

2025-2026

Sob o nome de Vlad Helsing, continua ativo nas redes francófonas e nas visitas Hypergrid. O HG Safari mencionou-o em Sybella, em abril de 2025, durante uma visita ao mundo de Shenn Tao, em março de 2026, e em Coralys, em maio de 2026, muitas vezes acompanhado por Vanessa VanHelsing. Os relatos destacam a presença e o apoio dos residentes francófonos nos eventos organizados por outras grids. [S23, S24, S25]

Participa igualmente em projetos inter-grid. Em 2025, acolheu na BloodMoon reuniões de preparação para uma caça ao tesouro que ligava várias grids francófonas. O objetivo era conduzir os participantes por cada região aderente, utilizando uma história comum e enigmas associados a cada local. [S01]

A morte de Claudius Utopy levou a uma última homenagem organizada por Vlad em outubro de 2025. Este gesto liga diretamente o presente da BloodMoon aos inícios na New World Grid: quinze anos depois das suas primeiras experiências, Vlad continua a reconhecer o valor dos conhecimentos que lhe foram transmitidos e que lhe permitiram tornar-se administrador de uma grid. [S01]

Fontes principais: S01, S23, S24 e S25.

15. Retrato e legado

O percurso de Vlad Helsing é o de um construtor de continuidade. As suas grids mudaram de nome, algumas fecharam, o software e os servidores evoluíram, mas os mesmos princípios regressaram sempre: possuir um espaço independente, partilhá-lo gratuitamente, ajudar os recém-chegados e criar oportunidades de encontro.

Pioneiro pessoal: passou de um primeiro mundo local simplificado pelo New World Studio para uma infraestrutura OpenSimulator completa.

Fundador: Les Carpathes, Virtual Dream e BloodMoon representam três gerações de grids francófonas.

Dinamizador da comunidade: Event Beach e as suas numerosas noites musicais deram aos seus mundos um ritmo social constante.

Explorador: o Virtual Discovery Tour transformou a Hypergrid num espaço de viagem coletiva.

Criador de jogos: BloodMoon RolePlay transformou quinze anos de imaginário gótico num sistema jogável e multilingue.

Construtor de redes: FrancoGrid, o grupo Francophones, as visitas do HG Safari e os projetos inter-grid testemunham um compromisso duradouro.

Em julho de 2026, Vlad Helsing era, portanto, muito mais do que o simples novo nome de Vladimir Djannovic. Era a identidade atual de um avatar cuja história pública atravessa mais de quinze anos de OpenSimulator, desde os primeiros programas de instalação acessíveis ao grande público até uma grid composta por várias dezenas de regiões e um jogo Hypergrid completo.

Numa frase

Vlad Helsing é um administrador francófono de OpenSimulator e um dinamizador da comunidade que, desde cerca de 2010, transformou a independência técnica em espaços gratuitos dedicados à criatividade, ao jogo e às relações sociais: da New World Grid a Les Carpathes, e da Virtual Dream à BloodMoon.

Cronologia resumida

As datas aproximadas são explicitamente indicadas

Período	Etapa	Evento principal	Ref.
Por volta de meados de 2010	Descoberta do OpenSim	Primeiros passos na New World Grid, cerca de um ano e meio antes de Les Carpathes. Claudius Utopy tornou-se o seu mentor.	T, S01

Período	Etapa	Evento principal	Ref.
2010-2011	Primeiro simulador	Lançamento de uma pequena grid pessoal através do New World Studio.	T, S01-S02
12 fev. 2012	Les Carpathes	Primeiro anúncio público da grid, alojada através do New World Studio.	S03
23 fev. 2012	Atualização	OpenSim 0.7.2, serviço 24 horas por dia, Vivox, sandbox e freebies.	S03
10 de junho de 2012	Reconhecimento público	O HG Safari descreveu cerca de 40 residentes e aproximadamente vinte regiões.	S04
Depois de 2012	FrancoGrid	Vlad e Claudius juntaram-se à FrancoGrid e integraram a direção da associação.	S01
Out.-dez. 2014	Virtual Dream	Novamente colocada online e depois aberta ao público no início de dezembro; projeto Open Dead RP.	S06-S07
Maio-junho de 2019	Renascimento da Virtual Dream	Regresso duradouro da Virtual Dream e inauguração pública.	S08
28 dez. 2019	Murder mystery em 3D	Adaptação completa de Christmas Bloody Christmas no OpenSimulator.	S09
2020-2021	Crescimento	Festas semanais no Event Beach, visitas Hypergrid e forte frequência.	S08-S12
Dez. 2021	Pico documentado	913 utilizadores ativos em 30 dias; 11.ª grid na lista publicada.	S12
Jan. 2022	Virtual Discovery	O HG Safari juntou-se ao grupo no jardim zoológico de Serenity.	S13
Início de 2022	Encerramento da Virtual Dream	O Virtual Discovery Tour foi interrompido após três anos.	S14
2024	Desenvolvimento da BloodMoon	Construção progressiva da grid e do sistema RolePlay.	T
15 abr. 2025	Inauguração da BloodMoon	Abertura pública durante uma noite no Event Beach.	S18
2025	Vlad Helsing	O novo nome foi documentado publicamente pelo HG Safari e pelos anúncios da BloodMoon.	S23
1 abr. 2026	BloodMoon RolePlay	Abertura pública do jogo segundo a cronologia interna.	T
28 de julho de 2026	Situação atual	350 contas, 72 regiões online e 104 jogadores de RolePlay apresentados publicamente.	S20, S22

Apêndice documental

Fontes públicas consultadas e testemunhos utilizados

As referências abaixo foram utilizadas para verificar e cruzar a cronologia. Os sites mais antigos podem conter ligações que já não funcionam; nesses casos, o seu valor reside na data e no conteúdo do arquivo. A verificação principal foi realizada em 28 de julho de 2026.

S01	**OpenSimWorld - grupo Francophones** Mensagens de Vlad sobre Claudius Utopy, os inícios na New World Grid, New World Studio, FrancoGrid, a homenagem e os projetos inter-grid. https://opensimworld.com/groups/1039
S02	**Hypergrid Business - «Free OpenSim in a snap» (6 de março de 2012)** Apresentação detalhada do New World Studio: instalação, base de dados, WiFi, mundo de quatro regiões e Hypergrid. https://www.hypergridbusiness.com/2012/03/free-opensim-in-a-snap/
S03	**Hypergrid Adventurers Club - «Les Carpathes-GRID» (12 e 23 de fevereiro de 2012)** Anúncio original de Vladimir, endereços Hypergrid, alojamento através do New World Studio, atualização para OpenSim 0.7.2, Vivox e funcionamento 24 horas por dia. https://groups.google.com/g/the-hypergrid-adventurers-club/c/NYp_ypFGvNg
S04	**HG Safari - «Toast» (10 de junho de 2012)** Retrato de Les Carpathes, da sua filosofia de acesso gratuito, dos cerca de 40 residentes e descrição das suas regiões. https://hgsafari.blogspot.com/2012/06/toast.html
S05	**Blogue histórico de Les Carpathes** Arquivos do site da grid e anúncio da transferência para carpathesgrid.fr. http://carpathes-grid.blogspot.com/
S06	**Coletivo L'i3Dim - utilizações francófonas do OpenSimulator (31 de outubro de 2014)** Virtual Dream acabada de voltar a ficar online, o seu lema e o projeto Open Dead RP. https://i3dim.blogspot.com/2014/10/opensimulator-les-usages-francophones.html

S07	**Hypergrid Business - «OpenSim active users pass 25,000 milestone» (fevereiro de 2015)** Comentário de Vladimir no qual afirma que a grid tinha sido aberta no início de dezembro de 2014 e recebia inscrições diariamente. https://www.hypergridbusiness.com/2015/02/opensim-active-users-pass-25000-milestone/
S08	**OpenSimWorld - arquivo Event Beach / Virtual Dream** Inauguração de 2019, aniversário do relançamento, anúncios musicais, DJs e eventos de 2020 a 2022. https://opensimworld.com/hop/82208/
S09	**Murder-Party.org - «Christmas Bloody Christmas»** Comentário de Vladimir de 26 de dezembro de 2019, no qual descreve a adaptação completa do cenário em 3D. https://www.murder-party.org/bloody-christmas-gn/
S10	**Hypergrid Business - estatísticas OpenSim de janeiro e março de 2020** Virtual Dream: primeiro 488 e depois 739 utilizadores ativos em 30 dias; 154 regiões em março. https://www.hypergridbusiness.com/2020/03/opensim-land-continues-rising-as-users-drop/
S11	**Hypergrid Business - estatísticas de dezembro de 2020 e outubro de 2021** Virtual Dream: 736 utilizadores ativos em dezembro de 2020; 695 utilizadores ativos e 210 regiões em outubro de 2021. https://www.hypergridbusiness.com/2021/10/opensim-area-active-users-all-up-this-month/
S12	**Hypergrid Business - estatísticas de dezembro de 2021** Virtual Dream em 11.º lugar, com 913 utilizadores ativos em 30 dias e 190 regiões. https://www.hypergridbusiness.com/2021/12/opensim-active-users-a-record-high-this-month/
S13	**HG Safari - «Dream Trip» (25 de janeiro de 2022)** Descrição do Virtual Discovery Tour, do encontro de terça-feira e da visita ao jardim zoológico de Serenity. https://hgsafari.blogspot.com/2022/01/
S14	**Hypergrid Business - maio de 2022** O tour, criado e organizado por Vladimir durante três anos, terminou após o encerramento da Virtual Dream. https://www.hypergridbusiness.com/2022/05/opensim-land-area-hits-new-record-high-as-all-stats-rise-this-month/

S15	**Hypergrid Business - abril de 2020** Anúncio de Vladimir relativo a uma visita à reconstrução do Mont-Saint-Michel. https://www.hypergridbusiness.com/2020/04/opensim-grids-show-growth-during-pandemic/
S16	**Hypergrid Business - setembro de 2021** Tortuga Island, uma caça ao tesouro e dez baús no âmbito do Virtual Discovery Tour. https://www.hypergridbusiness.com/2021/09/its-freebies-hunts-contests-and-scariest-things-in-opensim-grids-all-for-halloween/
S17	**Fórum OSgrid - tópico «viewer copybot»** Conta com o nome vladimir Djannovic, registada em junho de 2012; pergunta técnica sobre a filtragem de viewers através do Robust. https://forums.osgrid.org/viewtopic.php?f=9&start=0&t=6607
S18	**OpenSimWorld - «BloodMoon GRID Inauguration» (15 de abril de 2025)** Anúncio da inauguração da grid no Event Beach Club. https://opensimworld.com/events/120401
S19	**BloodMoon GRID - equipa** Vlad Helsing apresentado como fundador, administrador e suporte técnico. https://bloodmoonpack.com/grid/team.php
S20	**BloodMoon GRID - página inicial e estado** Mapa, lista das regiões e dados públicos da grid em 28 de julho de 2026. https://bloodmoonpack.com/grid/
S21	**OpenSimWorld - BloodMoon Freeland** Política de terrenos gratuitos: um quarto de região residencial e uma região inteira para os projetos selecionados. https://opensimworld.com/hop/95290
S22	**BloodMoon RolePlay - site oficial** Apresentação do jogo, das raças, das línguas, do número de jogadores e da distinção entre a grid e o projeto RolePlay. https://bloodmoonpack.com/

S23	**HG Safari - «Sybella» (24 de abril de 2025)** Primeira menção pública encontrada do nome Vlad Helsing durante as visitas Hypergrid. https://hgsafari.blogspot.com/2025/04/
S24	**HG Safari - «The Tao of Shenn» (5 de março de 2026)** Participação de Vlad Helsing e Vanessa VanHelsing numa visita francófona. https://hgsafari.blogspot.com/2026/03/the-tao-of-shenn.html
S25	**HG Safari - «Hunting on Coralys» (8 de maio de 2026)** Participação de Vlad e Vanessa; apoio dos residentes francófonos aos eventos organizados por outras grids. https://hgsafari.blogspot.com/2026/05/hunting-on-coralys.html
S26	**OpenSimWorld - publicação de BloodMoon RolePlay (27 de julho de 2026)** Compatibilidade Hypergrid dos HUDs e dos objetos, sem obrigação de possuir uma conta BloodMoon. https://opensimworld.com/post/133022

Fontes diretas [T]

Os seguintes elementos foram fornecidos diretamente por Vlad Helsing e integrados como testemunho pessoal ou informação interna:

descoberta do OpenSimulator através da New World Grid, cerca de um ano e meio antes de Les Carpathes;

lançamento do seu primeiro simulador através do New World Studio;

confirmação de que Vlad Helsing e Vladimir Djannovic são a mesma pessoa;

data de abertura pública de BloodMoon RolePlay: 1 de abril de 2026;

organização técnica atual da BloodMoon, backups, reinícios e distribuição dos simuladores;

inventário interno de junho de 2026: 73 regiões no total, 56 das quais alojadas diretamente pela BloodMoon.

Limites da pesquisa

Alguns antigos fóruns da New World Grid, os sites carpathesgrid.fr e virtualdream-grid.com e determinados conteúdos multimédia relacionados com os eventos já não estão disponíveis ou deixaram de estar integralmente indexados. Este documento reúne, por isso, a reconstrução mais completa encontrada nos arquivos acessíveis, mas poderá ainda ser ampliado através de capturas de ecrã, fotografias, cópias de segurança de sites ou documentos pessoais conservados por Vlad.

FIM DA BIOGRAFIA DOCUMENTADA

Vlad Helsing • OpenSimulator • Atualizado: 28 de julho de 2026