

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE

CAROLINA ROSA DA CUNHA

Matrícula: 18/0118072

**DISCREET DESPAIR**

Desenvolvimento de uma experiência audiovisual interativa

BRASÍLIA - DF

1º/2023

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE

CAROLINA ROSA DA CUNHA

**DISCREET DESPAIR**

Desenvolvimento de uma experiência audiovisual interativa

Projeto de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (UnB), como requisito para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Mendes

BRASÍLIA - DF

1º/2023

CAROLINA ROSA DA CUNHA

**DISCREET DESPAIR**

Desenvolvimento de uma experiência audiovisual interativa

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Luciano Mendes de Souza

Orientador

---

Prof. Dr. Tiago Barros Pontes e Silva

Examinador

---

Prof. Dr. Norlan Souza da Silva

Examinador

---

Prof. Dr. Sérgio Ribeiro de Aguiar Santos

Suplente

BRASÍLIA - DF

1º/2023

## AGRADECIMENTOS

Sou imensamente grata a Deus por me permitir e auxiliar a chegar ao fim deste ciclo de diversos desafios, mas também muito recompensador.

Agradeço à minha família, meus pais e meu irmão, por sempre estarem comigo em todos os momentos e sempre me apoiar e motivar em seguir meus sonhos.

À Ester, por sua companhia, amizade e inspiração, e por ser sempre alguém com quem sempre pude contar durante toda esta caminhada durante todo curso.

Aos amigos do ensino médio, que mesmo seguindo caminhos tão diferentes, se dispunham a se reunir online para conversar e jogar.

Agradeço ao professor Luciano Mendes, por sua orientação e apoio durante todo o desenvolvimento deste projeto.

Agradeço a todos que colaboraram e fizeram parte deste projeto: Vinícius, quem compôs e produziu as trilhas sonoras para o jogo; Artur que me auxiliou na edição do som; Açucena, Fábio e Ester que deram vida aos personagens do jogo, e João Paulo que foi a ponte para o contato com os atores; e ao Laboratório de Áudio da Faculdade de Comunicação, onde foram gravadas todas as dublagens do jogo.

À Pupila Audiovisual, e a todos os membros que passaram por lá e me impactaram de alguma maneira. Por ser uma empresa tão alegre e acolhedora que renovou meus ânimos durante a graduação.

À Universidade de Brasília e à Faculdade de Comunicação, bem como aos docentes que pavimentaram o caminho que trilhei durante a graduação. Por todos os bons momentos, mas também por todos os momentos de intenso desafio e frustrações. Pois estes últimos foram grandes colaboradores para amadurecer em mim o anseio da busca pelo conhecimento e pela realização de projetos que outrora eram apenas fantasias de um futuro distante ou até mesmo intangível. Entrei na universidade como uma sonhadora, e saio como uma realizadora.

## RESUMO

Jogos eletrônicos são uma mídia em constante ascensão, que atualmente se encontra e dialoga com o Cinema enquanto arte de contar histórias, aproveitando disso para conectar e conduzir o jogador a uma experiência imersiva, onde este pode realizar ações, tomar decisões e criar a sua própria história dentro do jogo. Este trabalho descreve o desenvolvimento de *Discreet Despair*, um jogo eletrônico de investigação em primeira pessoa, cujas mecânicas tem como foco em sua narrativa. Este jogo tem como objetivo emular uma experiência de investigação, onde o jogador assume o papel de uma detetive e deverá investigar um crime com dois suspeitos, ouvir seus diferentes pontos de vista e coletar as evidências necessárias para resolver o caso. O desenvolvimento deste projeto teve como principal objetivo elucidar as principais características e a forma da construção de uma experiência interativa, analisando como o audiovisual dialoga com os jogos eletrônicos e quais são os aspectos práticos do audiovisual que colaboram no desenvolvimento de jogos.

**Palavras-chave:** Audiovisual, Jogos eletrônicos, Interatividade, Investigação, Desenvolvimento de jogos;

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - As diferentes perspectivas de interação com um jogo.....	17
Figura 2 - Estatísticas finais do jogo <i>The Painscreek Killings</i> .....	23
Figura 3 - Rascunho com as evidências coletadas e como estes poderiam compor o relatório. .....	24
Figura 4 - Tabelas com os depoimentos de cada personagem e os objetos referentes.....	25
Figura 5 – Referências de design para logo e UI em <i>Twelve Minutes</i> e <i>The Painscreek Killings</i> . .....	27
Figura 6 – Referências de UI de investigação em <i>The Control</i> .....	28
Figura 7 – Família tipográfica e paleta de cores do projeto. ....	28
Figura 8 – Logo do jogo. ....	28
Figura 9 – Design do ícone do jogo.....	29
Figura 10 - Visão geral do planejamento de atividades do cronograma de 2022.2.....	29
Figura 11 - Projeto do protótipo do jogo na Unity, com as principais funcionalidades.....	30
Figura 12 - Integração das funcionalidades do jogador com o cenário e os móveis. ....	30
Figura 13 - Jogo com cenário final e funcionalidades implementadas.....	31
Figura 14 - Protótipo da UI feito no Figma. ....	32
Figura 15 - UI final com as informações e mecânicas e investigação.....	32
Figura 16 - UI final do inventário de evidências coletadas pelo jogador.....	33
Figura 17 - UI final do relatório de investigação, com algumas lacunas preenchidas. ....	33
Figura 18 - Menu principal.....	34
Figura 19 – Confirmação de sair do jogo no menu principal. ....	34
Figura 20 - Menu de pausa. ....	35
Figura 21 - Menu de opções. ....	35
Figura 22 – Interação de objetos com depoimentos. ....	37
Figura 23 – Interface na interação com o porta-retratos.....	38
Figura 24 - Fotos no porta-retratos na versão da Antonella, à esquerda, e do Marcos, à direita. .....	38
Figura 25 - Foto de casamento na versão neutra da cena do crime. ....	39
Figura 26 - Foto de casamento no quarto em cada versão.....	39
Figura 27 - Planilha com todos os textos do jogo e suas traduções.....	42
Figura 28 - Projeto da <i>soundtrack</i> de <i>Discreet Despair</i> no GarageBand. ....	43
Figura 29 - <i>Cgtrader</i> , principal site de onde foram baixados os objetos utilizados no jogo. ....	44
Figura 30 - Estrutura do apartamento, com móveis temporários. ....	45
Figura 31 - Apartamento, com os primeiros móveis posicionados. ....	46
Figura 32 - Cozinha do apartamento, com testes da disposição dos objetos na cena.....	46
Figura 33 - O cenário do apartamento final.....	47
Figura 34 - Função de pegar objetos. ....	47
Figura 35 - Objeto 3D <i>Hight Poly</i> e <i>Low Poly</i> no cenário do jogo. ....	48

Figura 36 - Cenário final do corredor, onde as instruções aparecem no canto superior da tela. .....	48
Figura 37 - Interação com a porta do quarto. ....	49
Figura 38 - Inspeccionando objeto “pegável” e inspeccionando objeto “não pegável”. ....	49
Figura 39 - Último plano da <i>cutscene</i> inicial.....	50
Figura 40 - Publicações no site do <i>EQ Studios</i> , desenvolvedores de <i>The Painscreek Killings</i> . .....	51
Figura 41 – Identidade visual do canal de <i>devlog</i> , .....	52
Figura 42 - Canal de <i>devlog</i> com os vídeos publicados. ....	52
Figura 43 - <i>Thumbnail</i> do primeiro <i>devlog</i> com o título “Histórias em jogos”.....	53
Figura 44 - <i>Thumbnail</i> do segundo <i>devlog</i> com o título “Desenvolvendo um jogo de investigação”. ....	53
Figura 45 - Planejamento para página do jogo no site <i>Itch.io</i> . ....	55

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	1
2. PROBLEMA DE PESQUISA .....	4
3. JUSTIFICATIVA .....	6
4. OBJETIVOS .....	9
4.1. Objetivos Gerais.....	9
4.2. Objetivos Específicos.....	9
5. REFERENCIAL TEÓRICO .....	10
5.1. O que são jogos? .....	10
5.2. Um breve panorama histórico dos jogos eletrônicos .....	11
5.3. Desenvolvimento de jogos .....	16
6. METODOLOGIA.....	19
6.1. Preparação.....	20
6.2. Pré-Produção.....	21
6.2.1. Desenvolvimento do conceito, história e mecânicas.....	21
6.2.2. Identidade visual do projeto .....	27
6.2.3. Planejamento do projeto.....	29
6.3. Produção.....	29
6.3.1. Interface de usuário .....	31
6.3.2. Programação.....	35
6.3.3. Som .....	42
6.3.4. Arte .....	44
6.3.5. Animação.....	49
6.3.6. Devlog - Registro audiovisual do desenvolvimento do jogo.....	50
6.4. Produto final.....	54
7. CONCLUSÃO.....	56
REFERÊNCIAS .....	58
GLOSSÁRIO.....	61
APÊNDICE A – Documento de <i>Game Design</i> do Jogo.....	63
APÊNDICE B – Roteiro do Jogo <i>Discreet Despair</i> .....	90
APÊNDICE C – Roteiro de Dublagem .....	107
APÊNDICE D – Planejamento de Cenários e Cbjetos.....	117
APÊNDICE E – Créditos do Jogo.....	123



## 1. INTRODUÇÃO

Tudo começou com o invento de captar e reproduzir imagens em movimento. Em um primeiro momento foi usado para registrar ações do mundo real, assim como a fotografia, mas estavam, de alguma forma, vivas. Depois, começaram a registrar encenações, criando a partir das imagens reais uma narrativa ficcional. Mais que um registro em imagens de acontecimentos reais, ou a criação de cenários imaginários, todo filme e produto audiovisual possui também um terceiro elemento: a narrativa. Tudo está a serviço de transmitir alguma mensagem, uma ideia ou contar uma história.

Por trás de todo um filme, há alguém que criou o universo e o cenário ali expresso. Construiu personagens e lhes deu características, personalidade e um propósito a ser desenvolvido durante uma cadeia de acontecimentos, que é materializada nas imagens e sons. A produção cinematográfica é uma arte coletiva, que engloba profissionais especialistas de diversas áreas. Quem cria a história, quem interpreta os personagens, quem projeta o cenário, grava as imagens e os sons e orchestra tudo isso de forma a criar um espetáculo coerente.

E é no espectador que tudo isso ecoa, e nele são absorvidos os significados passados através do filme. Este, que não apenas o recebe, mas precisa estar atento e interpretar tais imagens e sons, e encontrar nelas significado. Apesar de não ser totalmente passivo e alheio, o espectador não faz parte daquele mundo. É alguém que observa de uma posição privilegiada, guiado pelo diretor que o conduz na história do filme, que é narrada através do ponto de vista de quem a conta e entendida pelo ponto de vista de quem a recebe.

Tendo isso em vista, este projeto surgiu de um olhar atento à outra mídia com proposta similar, que vêm ganhando cada vez mais destaque no setor do entretenimento: os jogos eletrônicos. Estes que também são produtos audiovisuais, mas que em sua essência são programas construídos através de algoritmos e sistemas lógicos no computador. Além disso, os videogames também são uma adaptação virtual dos jogos enquanto atividades recreativas. Assim como o cinema, são bastante complexos por serem formados por elementos multidisciplinares, sendo os principais: programação, audiovisual, música e artes visuais. Os sistemas de funções compostas por lógicas e códigos são sua base, o esqueleto que sustenta o jogo. Mas o conteúdo gráfico e audiovisual é o que entra em contato direto com seus jogadores, potencializando a imersão da experiência.

Atualmente existem diversos gêneros de jogos, mas os que mais chamaram atenção a este trabalho são os jogos de aventura e narrativa. Estes jogos geralmente têm como principais características, além da sua narrativa, exploração do cenário, obtenção de itens, interação com outros personagens e resolução de quebra-cabeças (NOVAK, 2010, p. 101). São estes títulos como *The Stabley Parable*, *Heavy Rain*, *Detroit: Become Human*, *Life is Strange*, *The Last of Us*, *Until Dawn*, *A Plague Tale*, dentre vários outros. Mesmo contendo formato e mecânicas diferentes, esses jogos têm como principal objetivo levar o jogador a mergulhar em seu universo e apresentar as histórias de seus personagens, onde este poderá explorar, interagir e tomar decisões que podem impactar no rumo da história.

Estes jogos se tornaram uma nova forma de se consumir e contar histórias, onde o público não é apenas alguém que observa tudo de fora, mas assume um papel dentro daquele universo durante a aventura que lhe é proposta e pode interferir no rumo da narrativa. Isto se dá devido a principal característica dos jogos, que é a interatividade, e neles o jogador poderá agir conforme as regras, a fim de cumprir o objetivo proposto. São muitas as formas em que um videogame pode apresentar o objetivo a ser alcançado, variando de acordo com seu gênero e temática. Mas isto se mantém em todos eles: há um desafio que chama seus jogadores à interação.

Ao analisar um jogo narrativo, podemos encontrar diversos elementos do cinema: a história com personagens e suas interações entre si, seus arcos, objetivos e conflitos; às inserções cinematográficas, chamadas *cutscenes*, que são utilizadas para contextualizar a história do jogo; a disposição dos objetos em cena e da câmera, indicando onde o jogador deve ir; o uso do som e trilha sonora para construir a ambiência e conduzir as sensações e emoções do jogador ao decorrer das fases. Porém, estes elementos não estão alheios à interação, pelo contrário, são desenvolvidos de forma a colaborar e reforçar esta experiência, tornando-a mais imersiva. A narrativa, que é interativa e não linear, traz condições à estrutura de sua trama, onde diferentes ações feitas pelo jogador podem ter diferentes resultados.

Do ponto de vista dos profissionais responsáveis por projetar um jogo, tal tarefa se mostra tão complexa quanto a produção de um filme, devido ao encontro de diversas áreas que interagem entre si. Este trabalho busca entender como se dá o desenvolvimento de um videogame como experiência audiovisual interativa, e investigar como tais elementos audiovisuais são trabalhados dentro de um jogo eletrônico, a fim de contar uma história

através de uma experiência interativa e imersiva, onde o jogador poderá navegar e interagir com os objetos ali, de forma a se sentir livre e parte desse universo criado.

O produto deste trabalho, chamado *Discreet Despair*, é um jogo 3D em primeira pessoa de investigação, e tem como foco a história a ser desvendada pelo jogador através da exploração do cenário e dos objetos. Este jogo buscará simular uma experiência de investigação criminal, mas contando com mecânicas de investigação marcadas por elementos audiovisuais como o som e a iluminação, para auxiliar na imersão e narrativa na experiência de seus jogadores. Além disso, este produto possui mecânicas de *walking simulator*, que é uma mistura de aventura e simulação de realidade. Este termo foi popularizado principalmente pelos jogos *The Stanley Parable* e *Gone Home*, que surgiu em meio às críticas às mecânicas simplificadas desses jogos, que se resumiam em apenas andar em um cenário. A simplicidade de suas mecânicas tem como objetivo evidenciar a narrativa, transmitida através dos cenários e dos personagens, que também são capazes de guiar uma experiência imersiva, através da forma que o jogador vê e interage com o jogo.

## 2. PROBLEMA DE PESQUISA

O audiovisual é um meio muito vasto e multiforme. São muitas as possibilidades a serem exploradas dentro dele. Está presente na televisão, cinema, rádio, em videoclipes, animações, junto à publicidade, nos vídeos na internet e nas redes sociais. E cada vez mais, surgem novas plataformas a serem exploradas, introduzindo novas formas de compartilhar ideias, transmitir mensagens e contar histórias. A principal motivação deste trabalho é visualizar os jogos eletrônicos como uma área que abrange a produção audiovisual. Ainda que não tenha sido gerado nesse meio e tendo particularidades que o extrapolam, este se encontra atualmente muito relacionado com o cinema e audiovisual.

Nem todos os jogos contam histórias, ou possuem ambientações com elementos gráficos e sonoros complexos. Muitos são marcados por atividades que exigem atenção e agilidade por parte do jogador, como muitos dos primeiros videogames. Mas com a evolução da tecnologia, os jogos podem ter uma complexidade maior, onde além de ser uma brincadeira de se acumular pontos, “começa a ecoar a ideia de que uma história está sendo narrada ou construída” (ASSIS, 2007, p. 6).

Para compreender isso, é necessário primeiramente entender o que são os jogos eletrônicos e quais são suas origens, compreender o jogo enquanto atividade lúdica e cultural, presente na sociedade desde antes da invenção tecnológica dos computadores. Além disso, compreender a estrutura de um jogo, os elementos que o compõem e como funciona. Depois, perceber como a linguagem audiovisual é utilizada nos jogos, qual seu diálogo com o cinema e em seguida, como se dá o desenvolvimento de jogos do ponto de vista do *game design*, área responsável por projetar todo o jogo e unir todas as suas áreas para se criar o produto final, que é similar às atividades de roteiro e direção no cinema, e onde a produção audiovisual atua dentro do desenvolvimento de jogos.

São muitos os elementos audiovisuais e cinematográficos presentes nos videogames, e também existe certa interatividade no audiovisual, ainda que não seja na mesma proporção e forma dos jogos. Ambas são mídias em constante diálogo, e por isso, este trabalho busca investigar e elucidar esta relação através do desenvolvimento deste produto audiovisual interativo. Portanto, o principal questionamento levantado pelo projeto é: Como os elementos da linguagem audiovisual contribuem no desenvolvimento de uma experiência interativa?

O desenvolvimento do produto descrito neste trabalho não irá cobrir todas as formas com que a linguagem audiovisual pode ser trabalhada em um jogo eletrônico, devido ao seu gênero e formato específico, mas dentro do que este se propõe a ser: uma experiência interativa investigativa em primeira pessoa, com diversos elementos audiovisuais como o enredo e narrativa, som, música, fotografia e iluminação, direção de arte e cenografia e efeitos especiais. Refere-se a estes elementos separadamente, mas também leva em consideração a forma com que estes se relacionam entre si em um mesmo produto e com os demais elementos interativos presentes nos jogos. Estes foram estudados e praticados durante o curso de Audiovisual e estiveram presentes no desenvolvimento do jogo.

### 3. JUSTIFICATIVA

Como foi descrito anteriormente, os videogames são mídias que possuem elementos de diferentes áreas, sendo primeiramente um programa de computador, que é composto por diversos elementos gráficos e audiovisuais. O desenvolvimento de jogos pode ser interessante sob o olhar do audiovisual, já que este utiliza estes elementos a fim de construir uma experiência interativa e imersiva, dispendo-os em uma dinâmica diferente. Ou até sendo uma forma mais apropriada para transmitir uma história que se beneficie dos elementos interativos e imersivos dos jogos para se conectar ao seu público e transmitir a mensagem desejada.

O audiovisual, de modo geral, possui diversas possibilidades para tal materialização, em áudio e imagens, de ficções e fantasias, mas que em sua essência podem refletir e dialogar com aspectos do ser humano e da sociedade. Os jogos também se valem desta mesma característica, mas a dinâmica que este interage com o público é diferente. Os videogames convidam seus jogadores a experimentar todas estas realidades fictícias e fantasiosas através de ações virtuais.

Algo que pode ser destacado é que o audiovisual também possui interatividade, ainda que em níveis diferentes dos jogos. Poderíamos pensar na presença desta nos meios, seja na televisão, onde o público possui controle sobre qual canal verá. Ou nos programas de rádio, onde o público pode fazer ligações e conversar com os apresentadores ao vivo. Porém, também existe uma interatividade narrativa, principalmente em filmes, onde a forma com que a história é contada, através da escolha da ordem dos eventos apresentados ao espectador, convida-o a analisar e reorganizar estes eventos em sua mente, para que possa tirar suas próprias conclusões, resolvendo uma espécie de enigma.

Ao seu ver (Munsterberg), o espectador não é um elemento passivo, totalmente iludido. É alguém que usa de suas faculdades mentais para participar ativamente do jogo, preenchendo as lacunas do objeto com investimentos intelectuais e emocionais que cumprem as condições para que a experiência cinematográfica se inscreva na esfera do estético". (XAVIER, 1983, p. 19-20)

O gênero investigativo e criminal também evidencia ainda mais este fator, no qual sua estrutura narrativa é disposta diante do espectador que vai sendo desvendado no decorrer da investigação. Enquanto isto acontece, os questionamentos deixados em aberto no início da história instigam o público a encontrar uma solução para este mistério, diante das informações apresentadas previamente.

Tendo em vista as particularidades e a forte dinâmica que a interatividade pode criar no audiovisual e nos jogos, este trabalho é um convite para pensar o audiovisual de uma perspectiva diferente e inovadora, através do desenvolvimento de um projeto multidisciplinar, aplicando os conhecimentos e habilidades adquiridos no curso de Audiovisual, de maneira a expandir os horizontes de possibilidades de atuação na área da tecnologia. Através do desenvolvimento desta experiência audiovisual interativa, será possível explorar estas características em cada elemento audiovisual e como estes interagem com as particularidades técnicas de um jogo. E ao pensar sobre o desenvolvimento de jogos e sua proximidade com a produção audiovisual, será possível analisar como os elementos audiovisuais podem contribuir na jogabilidade em um videogame. Os recursos utilizados no cinema e no audiovisual para contar a história são os mesmos que podem ser utilizados nos jogos. Desde a estrutura do enredo à forma com que a narrativa será desenvolvida. A diferença é que a história pode ser um dos principais elementos do jogo, ou pode ser um elemento de ambientação das ações exercidas pelos personagens dos jogos. Tudo isto é influenciado pelo gênero do jogo, e suas mecânicas.

Além disso, devido ao aspecto prático presente neste trabalho, ao se tratar da memória do desenvolvimento de um jogo, é importante considerar a relevância da indústria dos jogos eletrônicos. Segundo a Pesquisa da Indústria Brasileira de Games 2022, sobre o desenvolvimento do mercado de jogos nos anos de 2020 e 2021, a indústria dos jogos digitais vem crescendo e se destacando cada vez mais no segmento do entretenimento, especialmente em relação às demais indústrias deste mesmo segmento, como o cinema. “Enquanto *Avatar*, filme de maior receita na história, arrecadou 2,7 bilhões de dólares desde o seu lançamento, estima-se que o jogo *Grand Theft Auto V* tenha acumulado 6 bilhões até o momento”. (FORTIM, 2022, p. 13) Além do entretenimento, a pesquisa também destaca outros tipos de jogos que são produzidos em outros setores como para educação, atendimento à saúde, treinamento e capacitação profissional e na promoção do bem-estar.

Atualmente, o Brasil é o maior mercado de videogames da América Latina, e foi estimado que gerou 2,3 bilhões de dólares de receita em 2021 (FORTIM, 2022, p. 15). Nesta pesquisa, foram mapeados 1009 estúdios desenvolvedores de jogos eletrônicos no Brasil, tendo uma estimativa de um crescimento neste valor de 152% de 2018 a 2022. Em relação à concentração de empresas desenvolvedoras de jogos, a maior concentração ainda se encontra

na região Sudeste, com 57% das empresas analisadas na pesquisa, 21% na região Sul, 14% no Nordeste, 6% no Centro-oeste e 3% no Norte (FORTIM , 2022, p. 37).

É interessante destacar também que os jogos eletrônicos, por partir da informática, acompanham e promovem a inovação tecnológica, explorando e experimentando desenvolvimentos tecnológicos como “e hardware e software, processadores gráficos, acessórios vestíveis (*wearables*), tecnologias de Realidade Virtual (VR), Realidade Aumentada (AR), Realidade estendida (XR) e os metaversos” (FORTIM , 2022, p. 14), e isto também impacta vários outros setores.

Como é destacado neste trabalho, o audiovisual está presente dentro dos jogos eletrônicos, e já existe espaço para atuação de profissionais desta área neste cenário de desenvolvimento de jogos. Ainda na pesquisa da indústria de games de 2022, foram mapeadas as demais atividades que empresas desta área exerciam além do desenvolvimento de jogos, como arte, animação, roteiro, sonorização e trilha sonora (FORTIM , 2022, p. 32-33).



## 4. OBJETIVOS

### 4.1. Objetivos Gerais

Tendo em vista que o projeto surge de um interesse em investigar a relação do audiovisual no desenvolvimento de jogos, o objetivo geral deste projeto é desenvolver um jogo para computador, curto e de investigação chamado *Discreet Despair*. Este se propõe a ser uma experiência imersiva de investigação em primeira pessoa, com gráficos realistas em 3D. Suas mecânicas são diretamente inspiradas em jogos *walking simulator*, que são simples, marcadas pela exploração e interação com objetos, o que são interessantes para um jogo na temática de detetive. Além disso, o jogo conta com uma função onde o jogador pode formular sua hipótese para resolução do caso, após explorar o cenário e encontrar os fragmentos da história.

### 4.2. Objetivos Específicos

- Criar um roteiro contendo a história e o fluxo do jogo, considerando a natureza interativa e não linear da investigação;
- Desenvolver um jogo utilizando a *game engine* Unity e o *software* para programação *Visual Studio*, para criar as mecânicas do jogo, o cenário, e unir todos os elementos em um arquivo final;
- Desenvolver a identidade visual e interface de usuário (UI) do jogo.
- Criar um cenário 3D onde o jogador poderá andar e interagir.
- Gravar e editar dublagens das falas que farão parte da mecânica de investigação, além de *cutscenes* sonoras;
- Criar uma trilha sonora que reflita a carga emocional dos protagonistas da investigação e envolva o jogador no clima do jogo;

## 5. REFERENCIAL TEÓRICO

Para uma maior compreensão sobre o principal objeto de estudo deste trabalho, como este dialoga com o audiovisual, e como isto se dá no processo de desenvolvimento, é necessário entender primeiramente o que são os jogos e o que é um jogo eletrônico. Depois, compreender como foi o processo da criação dos jogos eletrônicos e como estes foram desenvolvidos através dos avanços tecnológicos, possibilitando uma maior integração de elementos audiovisuais. E por fim, compreender uma abordagem do ponto de vista do desenvolvimento de jogos, a fim de se criar e proporcionar ao jogador, uma experiência imersiva e interativa.

### 5.1. O que são jogos?

De modo geral, a palavra “jogo” é bastante ampla e se refere, primeiramente, às atividades lúdicas que estão presentes na sociedade e nos costumes humanos, antes mesmo das tecnologias que permitiram a criação dos videogames. Na definição de Johan Huizinga, autor de *Homo Ludens*, o jogo é “Uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total.”(1938, p. 16-17). Huizinga define o jogo como uma atividade que está em uma espécie de “realidade paralela”, com suas próprias regras, limites espaciais e temporais. Normalmente, os jogos são tidos como atividade recreativa, cujo fim está nele mesmo.

A rigor, todos os games são passatempos. Salvo para os profissionais que os desenvolvem ou os estudam, a posição do jogador é daquela pessoa que quer despende algum tempo alheado de seu entorno, imerso em um contexto de desafio formal inofensivo. (PAULA, 2007, p. 5).

Os jogos eletrônicos possuem as mesmas características, porém simuladas nos meios tecnológicos, como computadores e consoles. Estes contam ainda com a materialização destas realidades fantasiosas que se passavam no imaginário criado nestes jogos “não-eletrônicos” ou que eram representados por elementos físicos, como os tabuleiros, dados e cartas. Os jogos eletrônicos podem contar com estes mesmos elementos representados de forma virtual, mas também possuem a capacidade de criar a representação gráfica da realidade paralela em que o jogo se passa, imergindo e tornando mais nítida esta separação entre o mundo real e o mundo imaginário que envolve os jogos. Dentre todos os elementos que compõem um

videogame, o autor do livro *Arte do Videogame* aponta os três pilares que compõem à *gameplay*, ou seja, o ato de jogar: Narrativa, interatividade e imersão.

## 5.2. Um breve panorama histórico dos jogos eletrônicos

Os videogames passaram por muitas transformações desde sua concepção até se tornarem como os conhecemos hoje, e estas se deram, principalmente por meio dos avanços tecnológicos, principalmente dos computadores, e através do entendimento dos jogos como um produto de entretenimento e comercial, por parte de seus desenvolvedores. Esta evolução permitiu que fossem explorados nos jogos mais elementos e foram surgindo formatos e gêneros diferentes. O panorama histórico a seguir foi baseado na leitura do livro *Introdução aos jogos digitais*, por Leonardo T. Pereira.

No período em que os jogos eletrônicos começaram a ser criados, em meados dos anos 50, os computadores e suas tecnologias ainda estavam sendo desenvolvidos. O acesso aos primeiros computadores não era muito amplo, por isso, os jogos foram surgindo no meio acadêmico, e eram criados para demonstrações de tecnologia e estudos científicos. Um jogo notável neste período foi *Spacewar!*, criado em 1962 por Steve Russel, o jogo foi tão popular que passou a ser implementado no sistema operacional de um computador da época. Seu sucesso motivou outros desenvolvedores a começarem a produzir videogames. Estes primeiros jogos não eram vistos por seus criadores como produtos com um potencial comercial. Os jogos eletrônicos só começaram a ser comercializados com o *arcade*, que eram máquinas onde se podiam inserir moedas e jogar um determinado jogo. Os primeiros jogos criados para estas máquinas foram inspirados no jogo *Spacewar!*: *Galaxy Game* e *Computer Space*.

Em 1972, foi lançado o primeiro console doméstico chamado *Magnavox Odyssey*, criado por Ralph Baer, pioneiro dos jogos eletrônicos. Este aparelho era conectado a televisão, e com controles para duas pessoas. Neste mesmo ano, foi criada a empresa de jogos eletrônicos *Atari*, que desenvolveu uma cópia do jogo console de Baer, chamado *Pong*, que também faz muito sucesso. Em 1972, uma empresa japonesa de cartas (atual Nintendo), decide entrar no mercado de jogos para distribuir o console *Odyssey* no Japão. Ao ver o sucesso de vendas, eles decidem criar o próprio console.

Steve Jobs e Steve Wozniak, funcionários da Atari, criaram o famoso título *Breakout*, em 1976. Este jogo influenciou o designer Tomohiro Nishikado a criar o título *Space invaders*, em 1978. Este jogo foi responsável pela introdução e popularização de mecânicas importantes no ponto de vista do game design: vidas do jogador; ganhar uma vida extra ao atingir determinada pontuação; salvar os recordes de pontuação na máquina; e a música de fundo. Em 1977, a Atari lança seu segundo console, *Atari 2600*, com a novidade de cartuchos trocáveis, já que antes o jogo já vinha pré-programado no console. Assim, as pessoas podiam comprar mais jogos para jogar em um console, e isso popularizou o acesso aos jogos digitais. Atari dominou a indústria de jogos até 1983. Além de ser um sucesso nos EUA, nos anos 70 os videogames também faziam sucesso na Europa e no Japão.

Até a década de 90, o mercado de jogos para consoles e computadores ainda eram nichos bem diferentes entre si. Apenas no século 21, com o crescimento de jogos de multiplataformas, é que existe uma maior uniformização no mercado consumidor. Na década de 70, os computadores tiveram avanço e disseminação significativa, e no fim da década, já era possível encontrar computadores pessoais em casas de entusiastas. Surgiram também o sistema UNIX e as linguagens de programação de maior nível (C e Basic), e o compartilhamento de tempo dos processadores permitiram a criação de ambientes de programação. Também surgiram redes de grandes áreas como ARPANET, permitindo a transmissão de dados pela rede. Porém, os computadores ainda não tinham a potência necessária para rodar jogos rápidos, por isso a maioria dos jogos era de estratégia ou resolução de puzzles.

Os anos 80 marcaram a era de ouro para os jogos eletrônicos. *Pac-man*, de Toru Iwatani, foi o primeiro título a ganhar desenho na televisão, linha de brinquedos e mercadorias, abrindo espaço para novos modelos de mercado. Neste jogo, também surgiram as primeiras *cutscenes*, criadas com o propósito de melhorar a narrativa e dar tempo para os jogadores descansarem. Lançado em 1981 a sequência de *Pac-man* foi o primeiro jogo com uma protagonista feminina. Neste mesmo ano também foi lançado *Donkey Kong*, pelo renomado designer Shigeru Miyamoto, que gerou uma receita de 180 milhões até meados de 1982. Nesta década, por causa de tantos títulos de sucesso lançados, os *arcades* e consoles tornaram-se parte da cultura mundial. Eles foram notados em outras mídias como televisão, revistas e filmes.

O estilo de jogos divertidos e desafiadores como *Donkey Kong* e *Pac-man* deu início ao nascimento dos jogos competitivos. "*Pro-players*" começaram a surgir e competir pela maior pontuação nas máquinas de jogos. Os jogos da época eram criados para se jogar por poucos minutos, mas estes jogadores ávidos superaram grandes níveis de dificuldade com o objetivo de chegar ao fim dos jogos. Porém, a maioria dos jogos não possuía um final programado, por conta do processamento da memória que não era muito desenvolvido, então a tela do jogo apenas sumia, ou matava o jogador.

Uma crise no mercado de consoles, chamada "o grande crash", aconteceu em 1983, na América do Norte. Um dos principais motivos foi por conta da pressão em publicar novos títulos de maneira mais rápida, resultando em baixa qualidade destes produtos. Com isso, os jogadores perderam a confiança na qualidade dos jogos e quase todas as empresas de jogos de *arcade* e console faliram. Outro motivo era a concorrência com computadores, que avançaram muito em gráficos, tinham a qualidade muito similar aos consoles, mas com a vantagem de serem destinados a diversos propósitos. Este *crash* fez os jogos de computador ganharem espaço no mercado. Mas isto não aconteceu no mercado do Japão, pois a Nintendo era muito forte por lá.

Em 1985, a Nintendo leva seu console para os EUA, porém reformulado em sua aparência e design, para não remeter aos antigos consoles. Seus videogames passaram a ser vendidos em lojas de brinquedos, e não de eletrônicos, como anteriormente. Neste mesmo ano, foi lançado o *Super Mario Bros*. No ano seguinte, a empresa deu o início a três grandes franquias: *Legend of zelda*, o primeiro jogo de mundo aberto; *Metroid*, um dos primeiros a apresentar múltiplos finais e mundo aberto, com uma protagonista feminina, onde os jogadores disputavam para terminar o jogo primeiro; e *Kid Icarus*.

A Sony, que era um gigante no mercado de eletrônicos, foi atraída pela indústria dos jogos, que voltou a ter um alto valor de mercado. Esta tentou parceria com a Nintendo e a Sega, sem sucesso. O alto escalão da empresa não queria continuar investindo em jogos, mas o engenheiro Ken Kutaragi, contrariou a opinião deles e criou seu console, que foi lançado em 1994, batizado como *Playstation*. Este console trouxe diversas inovações tecnológicas para jogos de console, como: telas de fundo pré-renderizadas, gráficos baseados em polígonos, tela de carregamento (devido a menor capacidade de leitura de dados dos CDs), cartão de memória e mudança de perspectiva de câmera. Assim, jogos de qualidade e o poder gráfico

fizeram do *Playstation* o novo líder do mercado de sua geração. *Silent Hill*, lançado para este console, é um videogame de sobrevivência e terror psicológico que fez bastante sucesso por seu enredo, atmosfera e trilha sonora.

A Midway produziu *Mortal Kombat* em 1992, que fez sucesso, mas foi censurado pela Nintendo. Este jogo atraiu a atenção dos legisladores sobre a violência nos videogames. Em 1995, foi criada a ESRB (*Entertainment Software Rating Board* - Conselho de classificação de software eletrônico), para definir e gerenciar as classificações de idade para os jogos eletrônicos. E em 1996, *Tomb Raider* foi lançado e o título inspirou filmes. Lara Croft, personagem principal do jogo, gerou questionamentos sobre a sexualização das mulheres em jogos.

Em 1997, é lançado *Final Fantasy VI*, um RPG que revolucionou os jogos narrativamente. Um jogo de mundo aberto, com diversas *cutscenes* em *full video motion* (totalmente renderizadas em 3D, que simulavam filmes virtuais), o que permitia acrescentar mais elementos à narrativa. E o título podia ser jogado por centenas de horas, diferente da maioria de seus antecessores. Em 1998, foi lançado *Half Life*, um jogo que conseguiu introduzir densa narrativa em uma jogabilidade do gênero FPS (*First person shooter* – atirador em primeira pessoa).

Sony lança o *Playstation 2*, em 2000, que utilizava mídias de DVD (até 8,5 GB de armazenamento), o que permitia jogos maiores e mais complexos. O console também rodava filmes em DVD, sendo um dos primeiros a ser um console multimídia, e podia conectar-se à internet por meio de um adaptador, permitindo partidas *multiplayer* e download de conteúdos adicionais. O console teve aproximadamente 1900 títulos em sua biblioteca e foi ativo por 13 anos. *Prince of Persia: The sands of time*, lançado para Playstation 2, é um jogo de ação e aventura marcado por mecânicas de manipular o tempo durante os quebra-cabeças e combate.

Em 2001, Microsoft, grande empresa de computadores, entra no mercado de consoles com o *XBOX*: mais rápido e com maior capacidade de memória que *Playstation 2*, com jogabilidade online nativa. O console fez sucesso, mas não tirou a Sony da liderança. *Halo* foi o primeiro título da franquia que seria marca registrada do console. A sequência deste jogo foi responsável pela primeira liga profissional de jogos nos EUA, a *Major League Gaming*, com seu primeiro torneio televisionado, em 2006. A criação da liga marcou a ascensão dos *E-*

*sports*. Lançado em 2004, *Fable* introduziu ao público o conceito de alinhamento moral, no qual as escolhas do jogador durante a aventura tinham consequências permanentes na história e jogabilidade, moldando as características do personagem principal, tornando-o em um herói ou um vilão.

Atualmente, os jogos mobiles têm ganhado muita visibilidade. O seu nascimento foi em 1997, com o jogo *Snake*, que vinha nos aparelhos da Nokia. Principalmente no Japão, o mercado mobile gerou grande receita. Em 2015, este mercado representou 33% do mercado de jogos. À medida que os aparelhos móveis foram sendo desenvolvidos, atualmente com os *Smartphones*, muitos jogos de computador passaram a ser convertidos para esta plataforma. E muitos jogos de celular possuem qualidade gráfica bastante similar aos jogos de computador.

Ao decorrer do século 21, estas três principais empresas continuam desenvolvendo novos consoles com tecnologias cada vez mais avançadas. E por causa da alta qualidade gráfica disponível, o custo de desenvolvimento de grandes jogos acabou elevando-se muito. Em 2005, Microsoft lança o *XBOX 360*, com o *Kinect*, um sensor de movimento. No ano seguinte, a Nintendo retornou a dominância com o *Wii*, contendo um controle com a tecnologia de captação de movimento. Neste mesmo ano, a Sony desenvolveu o serviço online para seus consoles, *Playstation Network*, e lançou o console *Playstation 3*. A computação em nuvem consolidou-se, permitindo aos jogadores salvar seus jogos em servidores e carregá-los em qualquer máquina. E em 2003, foi fundada a plataforma de distribuição digital de jogos *Steam*, revolucionando o sistema de vendas e publicação de jogos.

Foram muitos os jogos eletrônicos desenvolvidos que foram marcantes e cativaram seu público. E as tecnologias vêm sendo desenvolvidas cada vez mais aceleradamente, e com a popularização de *game engines* como a Unity ou a Unreal, são lançados muitos jogos a cada ano. Existem títulos produzidos por grandes empresas, no qual são criadas tecnologias para o desenvolvimento de mecânicas e dinâmicas inovadoras, assim como produções do cinema como *Avatar* (2009). Estes jogos podem possuir gráficos ultrarrealistas, e contam com uma grande equipe para cada área, onde cada profissional foca em trazer o máximo de detalhes para a experiência do jogador. São muitos os jogos bem sucedidos e aclamados pelo público nesta geração, mas também existem casos que se repetem desde o início do mercado de

videogames, onde empresas que aceleram a produção de seus jogos, visando um lucro imediato, mas resultando em jogos inacabados, gerando frustração para os jogadores.

Por outro lado, a popularização de ferramentas para desenvolvimento de jogos e de computadores com tecnologia mais avançada, assim como a disseminação da informação através da internet, possibilitaram o surgimento de desenvolvedores de jogos independentes, também conhecidos como *indies*. Estes são completamente responsáveis pelo jogo, desde a criação até a distribuição do jogo. As equipes de desenvolvimento normalmente são menores, podendo ser uma empresa, ou até mesmo ser composta por apenas uma pessoa. *Undertale* e *Stardew Valley* são exemplos de jogos de sucesso, que foram desenvolvidos por apenas uma pessoa.

As evoluções tecnológicas e o desenvolvimento de novas plataformas foram responsáveis por alargar o potencial dos videogames como uma experiência sensorial e imersiva, possibilitando com que os jogos fossem mais completos tanto em relação às suas mecânicas, quanto adicionando mais elementos para o desenvolvimento de narrativas sofisticadas e ambientes detalhados. Assim, a presença de recursos cinematográficos e audiovisuais foi aumentando à medida que as tecnologias os suportavam. Além disso, ambas as mídias, os jogos e o cinema, começaram a dialogar mais entre si. Isto se deu por meio da utilização de recursos audiovisuais dentro do videogame, sendo *cutscenes*, também conhecidas como cinemáticas, o principal e mais evidente destes. Percebe-se que isto foi criado como solução para a contextualização das mecânicas e dos objetivos do jogo. Conforme os jogos foram se tornando mais populares, passaram a ter muitas adaptações, tanto de filmes para jogos, principalmente com propósitos de marketing, mas também de jogos de sucesso para filmes.

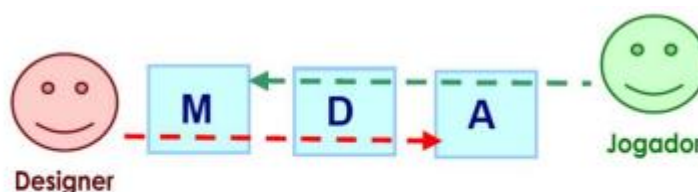
### **5.3. Desenvolvimento de jogos**

Além de conhecer um pouco da natureza dos videogames, quando o assunto é o seu desenvolvimento, existem muitos outros aspectos a serem considerados. Este projeto tem como foco a experiência do público com o jogo, e como os elementos audiovisuais interagem com os jogadores em um cenário interativo. Por isso, é necessário entender um pouco sobre como os jogos eletrônicos são recebidos pelos jogadores, e como projetar intencionalmente esta experiência, como *game designer*.



"A diferença entre jogos e outros produtos de entretenimento (como os livros, as músicas, os filmes e as peças de teatro) é que seu consumo é relativamente imprevisível." (HUNICKE, LEBLANC, ZUBEK, 2004, p.2). O método MDA (Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas) foi criado para analisar a forma que os jogos eletrônicos são consumidos, dividindo os principais elementos dos jogos em três: Mecânicas, dinâmicas e estéticas. Sendo as mecânicas de jogo, as funcionalidades e comportamentos dos elementos do videogame. As dinâmicas são relacionadas ao comportamento das mecânicas conforme as ações do jogador. E por fim as estéticas, que é o material artístico que compõe os jogos, responsável por evocar sentimentos e sensações no jogador à medida que este interage com o jogo.

Segundo este método, o *game designer* projeta o videogame a partir de uma perspectiva diferente que o jogador interage com o produto, em ordens inversas. O desenvolvimento começa pela projeção das mecânicas, depois das dinâmicas e termina na estética, sendo definido como será a experiência do jogador. Porém, quando o jogador entra em contato com o jogo. O primeiro elemento que é apresentado são as estéticas, logo as dinâmicas e por fim as mecânicas.



O designer e o jogador têm perspectivas diferentes.

Figura 1 - As diferentes perspectivas de interação com um jogo.

Sendo assim, é importante para o *game designer* analisar o jogo que projeta pela perspectiva do jogador, para que haja coesão entre cada um desses principais elementos, e que a estética esteja alinhada às dinâmicas e às mecânicas de jogo. Como é descrito no artigo: "Ao trabalhar com jogos, é útil considerar tanto as perspectivas do designer quanto a do jogador. Isso nos ajuda a observar como até pequenas mudanças em uma camada podem afetar outras. Além disso, pensar no jogador incentiva o design orientado para a experiência (em oposição ao orientado por características)" (HUNICKE, LEBLANC, ZUBEK, 2004, p.4).

Seguindo na ênfase da presença dos elementos da linguagem audiovisual na composição da experiência interativa, segundo este método, um dos elementos mais evidentes

no qual estes são contemplados é a estética, que não se trata apenas do visual de um jogo. Mas engloba todos os elementos que são necessários para construir o clima e o tom em que o jogo pretende se apresentar ao jogador, representando o contexto em que as mecânicas de jogo estão inseridas. E conforme é descrito no artigo, a essência da estética está em encontrar formas (seja através da narrativa, personagens, arte, som ou dublagem) de expressar os sentimentos e as sensações que as mecânicas do jogo desejam evocar. Estes elementos também são trabalhados nos desenvolvimentos das dinâmicas, tendo como função reforçar ao jogador os efeitos de sua interação com os sistemas do jogo, de acordo com os objetivos da experiência proposta.

Os autores descrevem oito tipos de divertimentos que um jogo eletrônico pode proporcionar, a depender de quais são suas características principais, e estes podem ser combinados em um jogo. Os principais tipos que são explorados em jogos similares à *Discreet Despair* são: Sensação, onde são explorados os sentidos; narrativa, onde o jogo é apreciado enquanto um drama; e descoberta, onde o jogo é como um território a ser explorado. Estas formas diferentes de experiência lúdica podem esclarecer um pouco sobre quais são os objetivos para cada um destes tipos, auxiliando no desenvolvimento da estética e dinâmica do jogo.

## 6. METODOLOGIA

O desenvolvimento deste trabalho se deu em dois semestres: o segundo semestre letivo do ano de 2022, entre outubro e janeiro do ano seguinte, e o primeiro semestre letivo de 2023, desde o fim de março até junho. Todavia, vale destacar que a preparação e pré-produção se iniciou juntamente com o desenvolvimento do pré-projeto, no início de 2022. Desde o início da concepção da ideia ao planejamento do desenvolvimento do produto, era conhecido que se tratava de uma tarefa bastante complexa. Como foi o primeiro grande projeto de sua desenvolvedora, foi necessário que o projeto tivesse mais tempo para que pudesse ter uma primeira versão finalizada. Desde o início, conheciam-se quais aspectos eram essenciais para a finalização do jogo, e quais eram secundários e poderiam ser descartados em caso de atraso. Ter flexibilidade e saber definir prioridades foi essencial para a gestão das atividades do projeto.

O jogo foi criado e produzido principalmente pela autora deste trabalho, que foi responsável pela criação do conceito, escrita do enredo, programação, animação, criação e organização dos objetos e cenários em 3D, bem como a interface de usuário. A decisão por fazer com que este jogo fosse desenvolvido por apenas uma pessoa foi motivado principalmente pelo desejo de ter contato maior com cada uma das áreas do desenvolvimento do jogo para compreender melhor como os elementos audiovisuais interagem em cada um destas. Não é incomum jogos serem desenvolvidos por uma pessoa, mas para que isto seja possível é necessário delegar algumas das tarefas que se tem menos domínio ou buscar recursos prontos como materiais gráficos e sonoros, bem como *pluggings* que podem ser comprados ou adquiridos de forma gratuita na internet, que auxiliam a otimizar tempo e ainda sim se ter certa qualidade.

No pré-projeto, o jogo nasceu inicialmente como uma adaptação do roteiro que havia sido escrito no quinto semestre do curso de audiovisual, durante a dinâmica conhecida como Bloco 1. Este roteiro havia sido pensado para ser realizado no contexto pandêmico na qual a atividade acontecia. E a solução para contornar as restrições do contato entre pessoas em um mesmo ambiente, foi o uso do som e da dublagem como principais elementos narrativos. Durante a pré-produção, o enredo do jogo sofreu várias alterações, mas o conceito principal e diversas características permaneceram, sendo estas o uso do som como importante elemento narrativo.

Neste projeto, foram necessárias dublagens, que fazem parte das mecânicas de investigação, bem como *cutscenes* entre as cenas interativas do jogo. Para auxiliar na imersão da experiência e reforçar uma das mecânicas de jogo, foram confeccionadas músicas originais. Para todas estas necessidades do jogo, o projeto contou com os seguintes colaboradores:

- Vinícius Cunha, na composição e produção da trilha sonora, e efeitos sonoros para interface de usuário;
- Artur Holanda na edição do som em *cutscenes* sonoras;
- Açucena Lima, ao dar voz à personagem da Antonella;
- Fábio Aurélio, ao dar voz aos personagens de Marcos, Frederico e do policial;
- Ester Macedo, ao dar voz à personagem da delegada.

Semelhante à produção audiovisual, as etapas de desenvolvimento de um videogame são divididas em três principais: Pré-produção, Produção e Pós-produção. Porém, a diferença é que o jogo é desenvolvido e finalizado durante a Produção, e a Pós-produção engloba a distribuição do jogo, bem como os ajustes posteriores. Em projetos comerciais, os jogos estão sempre recebendo atualizações e reparos, por serem *softwares*, sempre há o que melhorar em questões de otimização de *performance* e ajustes devido à atualizações nos sistemas operacionais das plataformas, para que continuem sendo compatíveis. Também podem ser feitas melhorias na qualidade dos materiais gráficos e sonoros, para melhorar a experiência dos jogadores.

Tendo isso em vista, é necessário mencionar também a preparação que foi feita antes de começar todo o processo de desenvolvimento do jogo. Esta se deu por meio de estudos e pesquisas para o desenvolvimento do projeto como um todo, e garantir que houvesse recursos e habilidades mínimas para que o jogo pudesse ser realizado.

### **6.1. Preparação**

A preparação para o projeto começou desde o desenvolvimento do pré-projeto no início de 2022 até o mês de outubro do mesmo ano. Foi investigado a fundo, através de leituras de livros, manuais, artigos e pesquisas na internet, sobre os processos do desenvolvimento de jogos, mais precisamente sobre o papel do *game designer*, que é uma

espécie de diretor do jogo (em comparação ao cinema). É este quem planeja como será a experiência do jogo, seu conceito principal, sua história e suas mecânicas. Este é responsável por estas funções, pois devem estar conectadas para que façam sentido dentro do jogo.

Como a autora já tinha certa proximidade com a Unity, *software* de desenvolvimento de jogos, foi decidido por parte da desenvolvedora se aprofundar na capacitação em programação e em conhecer a Unity. Esta *game engine* conta com desenvolvedores que dão amplo apoio à sua comunidade, sendo muito presentes e auxiliando os demais desenvolvedores com materiais de aprendizado e modelos prontos de mecânicas, objetos 3D e instrumentos desenvolvidos para otimizar o desenvolvimento de jogos. A Unity foi utilizada no desenvolvimento de vários jogos que são referências para o projeto, como *Twelve Minutes* e *The Painscreek Killings*, bem como outros jogos de sucesso, como *Cuphead*, *Fall Guys*, *Escape from Tarkov* e *Among Us*. O software também é utilizado para criação de vídeos utilizando os recursos de 3D, efeitos especiais e animação.

Uma das principais fontes de aprendizado na área da programação foi a plataforma gratuita da *game engine* chamada *Unity Learn*, com materiais para o aprendizado de programação com foco no desenvolvimento de jogos através deste programa. Para que este período de estudos e capacitação fosse realmente efetivo, sabia-se que seria necessário focar apenas no que era necessário para o cumprimento dos objetivos de desenvolvimento deste projeto, tendo em vista que a programação e desenvolvimento de jogos são áreas muito grandes. Estes estudos auxiliaram muito na criação da história, pois estaria totalmente ligada às mecânicas. O conhecimento adquirido foi essencial para criar uma história e um conceito que não fugisse do escopo do projeto.

## **6.2. Pré-Produção**

### *6.2.1. Desenvolvimento do conceito, história e mecânicas.*

O desenvolvimento da ideia principal do jogo iniciou-se através da confecção do *Game Design Document* – GDD (Apêndice A), que é um guia para o projeto, direcionado para a equipe de desenvolvimento. Este tem como função descrever como é o jogo e como ele deve ser feito. (PEREIRA, p. 45)

O GDD tem como principais tópicos:

- Informações gerais: descreve o conceito principal do jogo;
- Escopo do projeto: referências e um resumo de como será a *gameplay*, de modo geral e específico;
- Descrição das mecânicas do jogador e do mundo;
- As mecânicas: regras do jogo, e descrevendo as possibilidades de interação do jogador com esta experiência;
- História: a sinopse e descrições de cada personagem;
- Sessão de itens, departamentos e pós-produção: descrições para cada área do desenvolvimento do jogo, bem como das diferentes fases;
- Planejamento: referências sobre a equipe, o custo do jogo e um cronograma de produção.

De maneira geral, a ideia deste jogo foi bastante influenciada por *The Painscreek Killings*, por ser aparentemente mais simples em relação às mecânicas de *walking simulator*, que eram muito interessantes para um jogo de investigação com um enredo e ambiente imersivos. Porém, este é um jogo muito maior do que se pretendia fazer neste projeto, que era fazer um jogo curto, com um roteiro equivalente a um curta-metragem, mas similar a esta referência, em termos de mecânica e visual.

O próximo passo foi desenvolver a história que seria o contexto da investigação que deverá ser feita pelo jogador, juntamente com a história do crime que será desvendado. As mecânicas deveriam ser criadas como a forma do jogador ter contato com esta história da investigação, de forma fragmentada, como é no jogo mencionado acima, para que o trabalho de investigação fosse juntar todas as informações e ordenar os eventos de ordem cronológica a fim de encontrar alguma solução.

A dinâmica narrativa dos filmes *O menino que matou meus pais* e *A menina que matou os pais*, lançados em 2021, foram as principais inspirações no desenvolvimento destas mecânicas e narrativas de *Discreet Despair*. Os dois filmes tem como principal característica contar os mesmos acontecimentos sob duas perspectivas diferentes e conflitantes. E assim surgiu a ideia geral do jogo: Nas mecânicas, além de ser um *walking simulator*, o jogador deverá investigar uma cena de crime à luz das duas declarações diferentes. Durante a investigação, seu objetivo será refazer os passos deles e analisar o que é verdade e o que é mentira.

Então foi definido que na história geral da investigação, uma detetive chamada Camile foi convocada para auxiliar em uma investigação que estava em curso, analisando os depoimentos dos suspeitos e comparando suas declarações com as evidências na cena do crime. Assim, foi decidido que o jogador poderia explorar o cenário e mudá-lo em diferentes "versões". E isso provocaria uma mudança de clima no cenário através de uma iluminação e trilha sonora diferentes. Ao interagir com certos itens nestas versões da cena do crime, poderia escutar partes do depoimento de um dos suspeitos. Logo, a história não será escutada na ordem cronológica, para que o jogador possa tentar entender por si só a ordem dos eventos ocorridos no lugar junto com a ordem da narrativa contada por cada suspeito, além de tentar identificar como o crime aconteceu.

Outro elemento importante de *The Painscreek Killings*, e jogos similares que se dá uma liberdade maior para o jogador, para que este não se sinta guiado de alguma forma, é a forma com que o jogo termina. Ao fim deste jogo, aparece um questionário com as questões que foram dadas a este no início: quem matou e com que arma. Então o jogo é encerrado, mostrando ao jogador uma nota em relação às respostas do questionário, e uma porcentagem referente ao quanto da história o jogador descobriu. Isso instiga o jogador tentar novamente e conseguir um resultado mais satisfatório.



Figura 2 - Estatísticas finais do jogo *The Painscreek Killings*.

Em *Discreet Despair*, o jogador deverá preencher um "relatório de investigação". O jogador também poderá armazenar no inventário de evidências os itens/depoimentos que considere pertinentes para descrever em ordem cronológica, quais foram os eventos que aconteceram naquele lugar.

Fato/ação	Prova	Evidência Marcos	Evidência Antonela
1. Casal chega no apartamento.	Casaco perto da porta.		Casaco perto da porta
2. o <b>interfone</b> toca duas vezes, mas antonella atende e desliga.	-Registro do interfone.	Interfone	
3. o homem entra no apartamento e discute com antonella	-Vizinhos escutam a discussão.	Pegadas de terra no chão	
4. o homem se exalta e bate em marcos, que protege a esposa.	Livros no chão.		Livros no chão
5. o homem <b>bagunça</b> a sala de estar até a cozinha.	Pegadas no apartamento.	Cacos de vidro no chão	
6. Antonella vai para o quarto, à pedido de marcos.	Chave do quarto do casal.		Chave do quarto do casal
7. Marcos tenta falar com o homem que está na cozinha, que está com uma	Faqueiro sem faca	Faca tirada do faqueiro	

Figura 3 - Rascunho com as evidências coletadas e como estes poderiam compor o relatório.

Depois de ter uma visão geral da história da investigação, foi criada a história do crime a ser investigado. Traçando-se um perfil dos personagens e suas motivações. Um casal em que ambos possuem personalidades opostas e pontos de conflitos entre si. Ambos também possuem um passado e possíveis motivações para serem considerados suspeitos. Depois, foi escrito o como o crime aconteceu, tendo em mente que a história deveria se passar em um apartamento com poucos cômodos, para que a investigação seja dinâmica, mas ao mesmo tempo não muito grande para ser viável ao projeto. Já havia sido decidido que a narrativa da história do crime se daria por fragmentos dos depoimentos do casal sobre o ocorrido, onde eles dariam seus pontos de vista, expressando seus sentimentos, suposições sobre o que aconteceu além do conflito que ocorria no relacionamento do casal, junto com o passado deles, que aconteceu paralelamente ao crime. Tendo como objetivo criar duas argumentações que tivessem conflito entre si.

Então foram escritos os depoimentos de cada personagem, e as falas foram pensadas tanto em conjunto quanto separadamente, levando em consideração que seriam escutadas de forma não linear. Cada fala contava uma informação única, mas que somava com as demais. Estas também foram escritas na ordem em que cada argumento foi contado, e estes eram respostas às perguntas dos policiais que não se escutam, mas são implícitas. Depois que os depoimentos foram escritos, foi designado qual objeto da cena do crime em que iria "armazenar" cada depoimento. O requisito para esta escolha foi ver qual seria o objeto que servia de evidência para o conteúdo do fragmento de depoimento, em coerência com os



eventos que aconteceram no apartamento durante o crime. O jogador deveria alterar a "versão" do apartamento para ter acesso a estes depoimentos, e haveria uma versão para cada um dos dois personagens. Tiveram objetos que continham dois depoimentos de cada suspeito, sobre o mesmo assunto, mas com seus pontos de vista e opiniões diferentes.

**Depoimento Marcos**

Objeto (trigger)	Depoimento	Descrição da evidencia
Porta retrato	A foto do casal é deles em uma festa, onde vestem roupas chiques. Antonella olha para ele, mas ela está com uma postura séria e ele olha para a câmera, próximo da esposa.	
Compras na bancada	"Eu tinha planejado tudo. Era para ter sido um dia maravilhoso. Iríamos receber os pais da Antonella em casa. Na verdade, como tínhamos acabado de nos mudar, eles queriam conhecer a casa. A Neli não estava tão animada, e tudo bem. Mas eu realmente não entendo porque ela sempre implica com isso. Mas o que há de errado querer estar perto da família?"	Preparativos para um jantar interrompidos.
Vinho aberto, bancada	"(risada triste) eu... realmente não sei o que ela espera de mim. Talvez eu não seja mais o príncipe dela. Mas ela sempre encontra problema em tudo. Talvez seja algo que eu não consigo ver. Eu a amo, mas ela é tão, tão complicada."	
Bolsa chique, com joias dentro, no sofá	"Eu cansei de falar para ela, mas ela nunca me ouvia. Me dizia eu parecia seu pai. É normal almejar a riqueza, eu trabalho para isso. Mas acho que sem perceber, ela se deixou tomar por certa ganância. Essa obsessão pela luxúria. Eu sabia que uma hora ou outra isso iria dar muito ruim. Mas ela não quis me ouvir."	

Figura 4 - Tabelas com os depoimentos de cada personagem e os objetos referentes.

Após ter escrito todas as camadas de narrativa que o jogo teria, o próximo passo foi organizar e centralizar tudo no fluxo geral do jogo. Assim foi escrito um roteiro, no formato *master scenes*, mas adaptado para elementos de interatividade do jogo (Apêndice B). Cada cena descreve uma "fase do jogo", contendo descrições do ambiente, dos eventos que acontecem em cada cena, do que o jogador pode fazer seguido do que acontece dependendo da ação do jogador. Então o roteiro acabou sendo o segundo documento mais importante do projeto, pois referencia tanto o fluxo do jogo e as mecânicas de jogo, informações úteis para programação, assim como descrições do cenário e do som do ambiente, além da descrição das *cutscenes* que o jogo teria que seriam as partes não interativas para iniciar e fechar o jogo.

Foram planejadas *cutscenes* ao decorrer do jogo, marcando as mudanças de fases. Ao iniciar o jogo, seria mostrado ligeiramente o cenário, introduzindo o crime que ocorreu ali. Depois, se escutaria uma *cutscene* em som, onde o objetivo do jogo seria transmitido ao jogador de forma diluída com a história. Nesta *cutscene*, a detetive recebe uma ligação de uma delegada de polícia que lhe explica brevemente o caso e o que esta deverá fazer. Assim que acaba esta introdução, o jogador se verá em um corredor onde poderá chegar até a porta do apartamento. Durante este percurso, aparecem na tela instruções de controle do jogo,

funcionando como um tutorial. Tendo em vista que o jogo faz parte deste trabalho acadêmico e entraria em contato com pessoas que desconhecem jogos com estas mecânicas. Mas para o público deste gênero de jogos, os comandos escolhidos foram o que geralmente se encontra em jogos similares. Assim, todos os jogadores podem ter uma experiência que não fosse prejudicada por não saber tais controles de jogo.

E para o encerramento da investigação, após o jogador finalizar o relatório de investigação, materializando sua hipótese para resolução do crime, o jogo poderia se direcionar para dois possíveis finais: Caso a resolução estivesse errada, se escutaria uma *cutscene* sonora da interação da delegada com a detetive, onde ela diz para o jogador que a resposta está incorreta, retornando ao jogo. Caso a resolução estivesse correta, o jogo seria encerrado com uma animação curta, mostrando na íntegra como o crime se desenrolou. A função desta *cutscene* seria de recompensar o jogador por solucionar o caso, e esclarecer qualquer dúvida sobre o caso que possa ter ficado durante a resolução do caso. A animação seria feita com o próprio cenário 3D, mas a animação dos personagens seria feita em 2D, e a cena seria composta dentro da Unity. A forma escolhida tinha como objetivo mostrar indiretamente ao jogador que esta *cutscene* é uma representação da imaginação da detetive, tentando recompor o crime em sua mente.

Por fim, o título do jogo já havia sido definido desde o pré-projeto, ainda que com outra história, o gênero do jogo, personagens e o clima desejado para a história foram mantidos. O que mudou foi o caso a ser investigado e a forma com que isto seria feito. Em português, “discreto desespero” se refere às emoções e às motivações das ações dos suspeitos envolvidos no crime. Motivações estas que discretamente foram motivadas por um profundo desespero, escondido no interior das personagens. Algo que seria descoberto por uma detetive atenta aos detalhes e aos significados das evidências deixadas para trás pelos autores do crime.

Diferente do cinema, na equipe de desenvolvedores normalmente não há alguém como o roteirista, que pensa no roteiro e na narrativa do jogo exclusivamente. Talvez em equipes grandes possam existir estas divisões, mas é mais comum que o escritor do jogo seja o responsável por escrever todo material literário que o jogo venha a ter, como instruções, diálogos e descrições. Mas como já foi descrito anteriormente, o *game designer* geralmente é quem tem o papel de desenvolver a ideia principal do jogo, juntamente com o enredo que

contextualiza todas as ações que acontecem no jogo. E são utilizados muitos recursos da literatura e dos roteiros fílmicos, como as estruturas narrativas ou a jornada do herói, por exemplo. Mas para cada jogo, a depender do papel da narrativa em relação ao jogo e suas mecânicas, diversas técnicas podem ser abordadas. (NOVAK, 2010, p. 120-150)

Usar as técnicas e o fluxo de trabalho da escrita de roteiro audiovisual para desenvolver o enredo e a narrativa do jogo teve como principal vantagem esta estruturação do desenvolvimento do jogo, e se encaixou bastante às necessidades do projeto, cuja história não era muito ramificada e complexa, mas contava com a não linearidade e imprevisibilidade das ações do jogador em cada fase. Mesmo assim, o jogo como um todo deveria ter uma estrutura linear, e isto foi contemplado no desenvolvimento do roteiro. A partir destes dois documentos, o GDD e o roteiro, foram feitos os demais documentos que seriam referências para cada área da produção: programação, arte, animação, dublagem e som.

### 6.2.2. Identidade visual do projeto

Durante o desenvolvimento do GDD, já foi possível começar um planejamento da identidade visual geral do projeto, que seria incorporado nos materiais gráficos do jogo, bem como os materiais de divulgação. Ao pensar na história e ao analisar a identidade visual dos três principais jogos referência (*The Painscreek Killings*, *Twelve Minutes* e *Gone Home*), foi decidida a paleta de cores simples, bem como as fontes e o estilo dos elementos que seriam utilizados. Isso foi muito útil para começar a fazer uma primeira versão da logo do jogo, e mais tarde acelerou o processo de criação das interfaces gráficas do jogo.

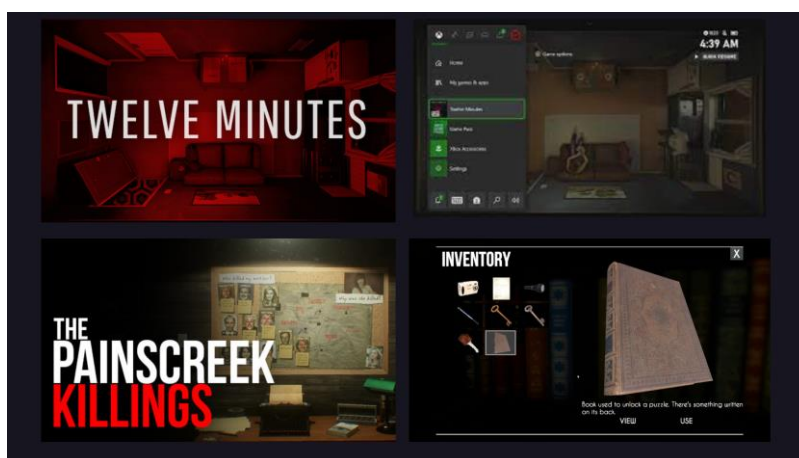


Figura 5 – Referências de design para logo e UI em *Twelve Minutes* e *The Painscreek Killings*.

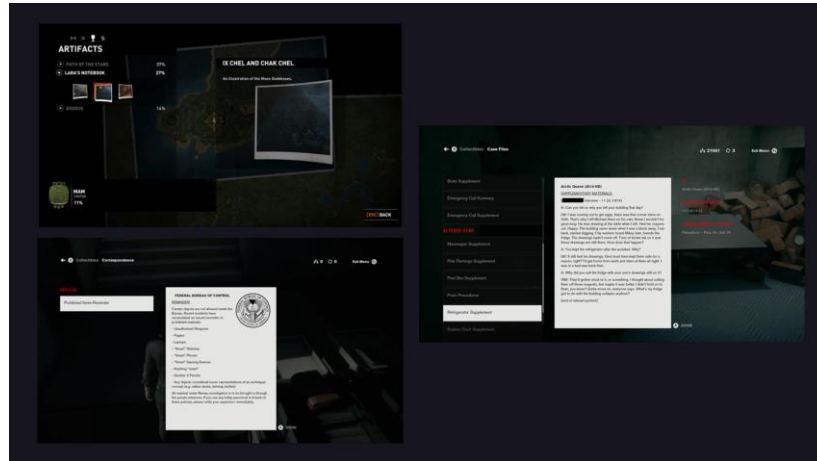


Figura 6 – Referências de UI de investigação em *The Control*.



Figura 7 – Família tipográfica e paleta de cores do projeto.

Discreet **Despair**  
 Discreet Despair  
 Discreet  
**Despair**



Figura 8 – Logo do jogo.

Outro item importante do material gráfico do jogo que foi feito mais tarde foi o design do ícone do jogo, que aparece na barra de tarefas do computador ao abrir o jogo. Este foi feito a partir de uma simplificação do design da logo.



Figura 9 – Design do ícone do jogo.

### 6.2.3. Planejamento do projeto

Uma vez tendo os principais documentos do jogo prontos, foi necessário fazer um planejamento completo e detalhado para a realização das atividades, já que se conhecia que se tratava de uma tarefa bastante complexa. Assim, foram feitos cronogramas semanais com todas as atividades de cada semestre de atividades, desde o segundo semestre letivo de 2022 até o primeiro semestre letivo de 2023. Estes não puderam ser cumpridos fielmente em suas datas por conta da complexidade das atividades, que demandavam mais tempo. Porém, a separação de atividades para cada departamento do jogo foi muito útil durante o desenvolvimento do jogo e o gerenciamento destas atividades.

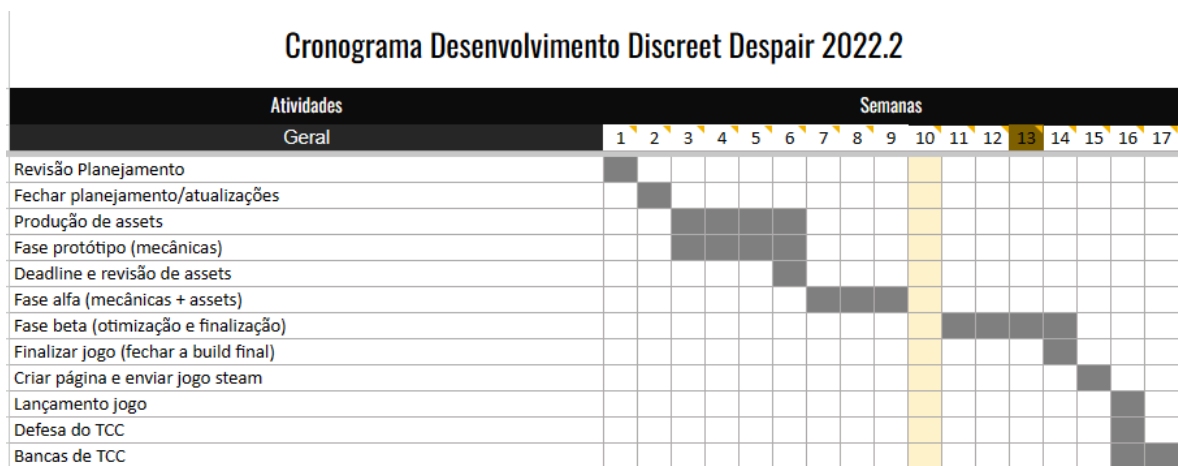


Figura 10 - Visão geral do planejamento de atividades do cronograma de 2022.2.

## 6.3. Produção

Durante a produção do jogo, o desenvolvimento das atividades de cada área ocorreu simultaneamente, para que o jogo pudesse ser finalizado. Porém todas as atividades do projeto foram divididas de acordo com as etapas de desenvolvimento do jogo, organizadas nas seguintes fases:

Protótipo: Desenvolvimento das funcionalidades básicas do jogo, para conferir se as ideias desenvolvidas no pré-projeto são viáveis e funcionam para o projeto. O cenário bem como todos os materiais usados nesta etapa eram provisórios. Paralelamente a isto, foi iniciada a confecção e criação dos *assets* que seriam adicionados posteriormente, que são os objetos 3D, elementos de UI, bem como a gravação e edição do som e a confecção da trilha sonora e efeitos sonoros.

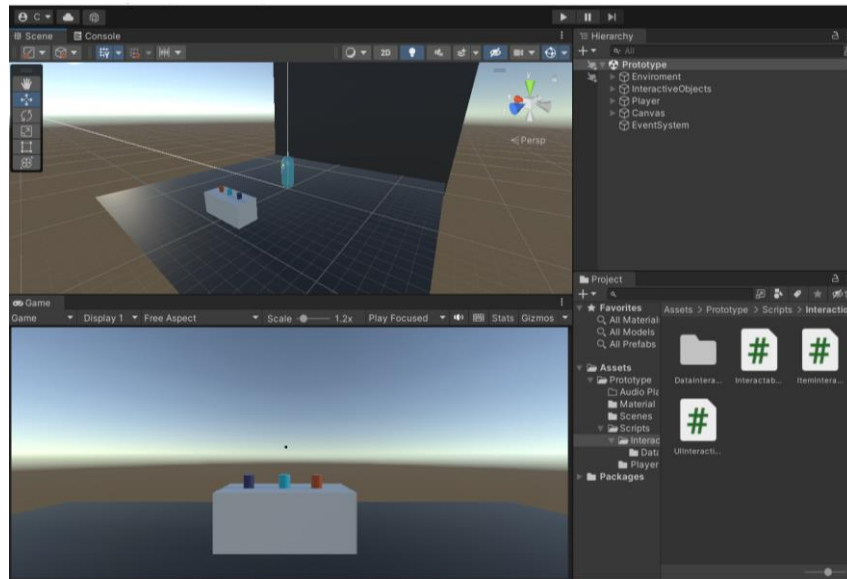


Figura 11 - Projeto do protótipo do jogo na Unity, com as principais funcionalidades.

Alfa: Esta etapa foi dedicada à organização de todos os assets no projeto do jogo, juntamente com a integração das mecânicas de jogo com os objetos e cenários finais.

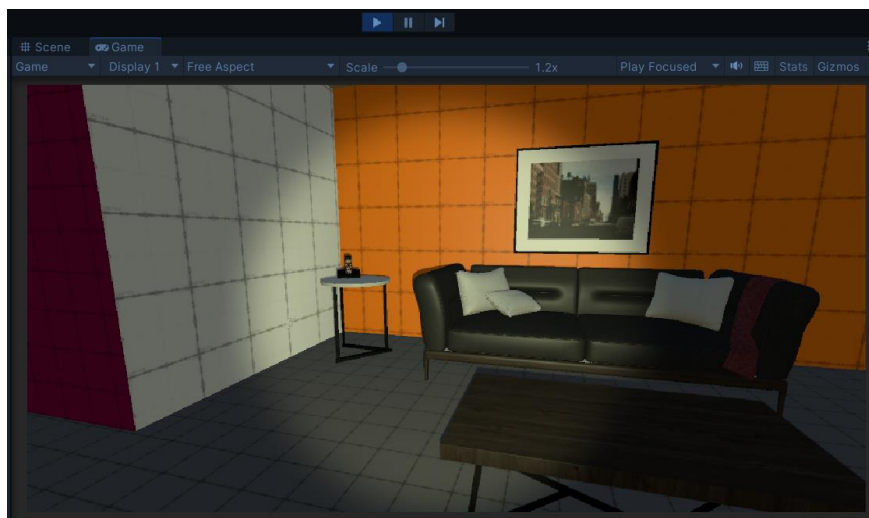


Figura 12 - Integração das funcionalidades do jogador com o cenário e os móveis.

Beta: Com todos os elementos do jogo completos, esta fase seria dedicada aos ajustes que seriam necessários após a fase alfa, em que todos os elementos do jogo foram unidos, além da adição de qualquer elemento que possa ter faltado. Infelizmente, não restou tanto tempo para esta fase durante o desenvolvimento do projeto, mas todas as principais mecânicas essenciais para a jogabilidade do jogo foram implementadas.

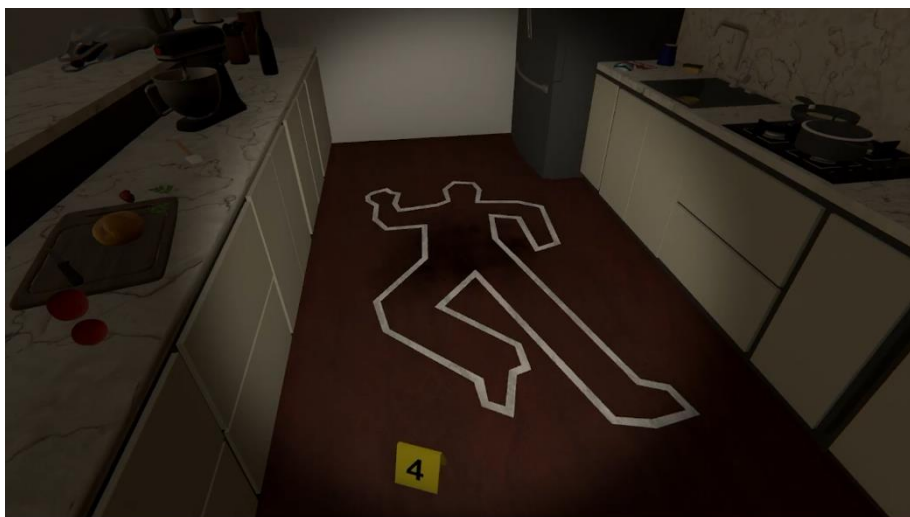


Figura 13 - Jogo com cenário final e funcionalidades implementadas.

As nomenclaturas destas etapas são utilizadas no desenvolvimento de jogos, mas com significados um pouco diferentes. Neste projeto, foram usadas assim com a finalidade de identificar cada grupo de tarefas.

### 6.3.1. *Interface de usuário*

A interface do usuário se trata de elementos gráficos interativos no jogo, pelos quais o jogador poderá navegar no jogo, seja para iniciar, sair, ajustar configurações, ou para interagir com elementos do jogo, a depender das mecânicas, como visualizar a pontuação dos jogadores, indicações das tarefas a serem realizadas, acessar o inventário, etc. Todas as artes foram feitas no *Figma*, que é um editor gráfico de vetor e prototipagem de projetos de design. Assim, foram feitas algumas versões da destas peças, assim como um protótipo para visualização e planejamento do funcionamento da interface de usuário do jogo.

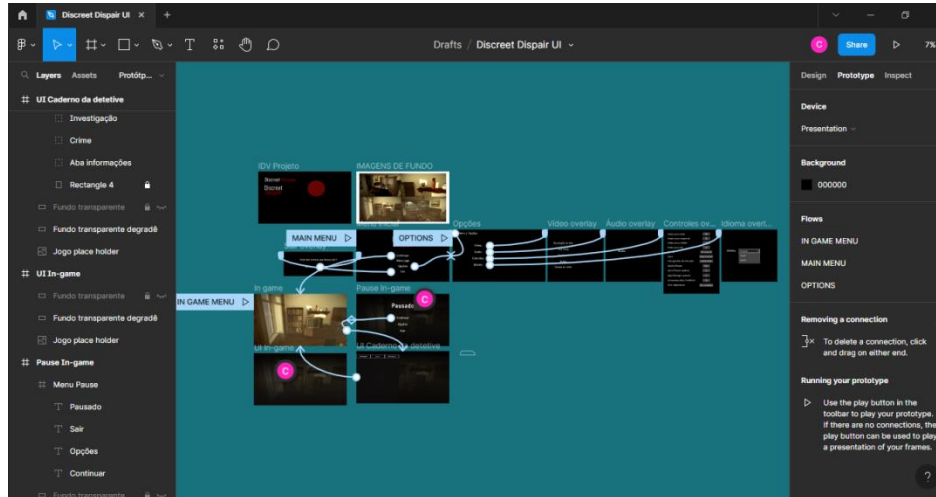


Figura 14 - Protótipo da UI feito no Figma.

Estas artes foram feitas de acordo com a identidade visual do projeto que já estava sendo desenvolvida desde a pré-produção, onde foram decididos o estilo, as fontes, cores e os elementos que iriam compor a interface de usuário, de acordo com o tom do jogo e a estética do cenário. Já havia também uma primeira versão da logo. Que foi desenvolvida mais à frente no projeto.

Em *Discreet Despair*, haviam algumas mecânicas que precisavam de uma interface de usuário, como o inventário de evidências e o relatório de investigação, onde as informações seriam coletadas e dispostas pelo jogador. E seu design foi inspirado pelos jogos *The Painscreek Killings* e *The Control*, segundo as referências na IDV do jogo e no GDD.

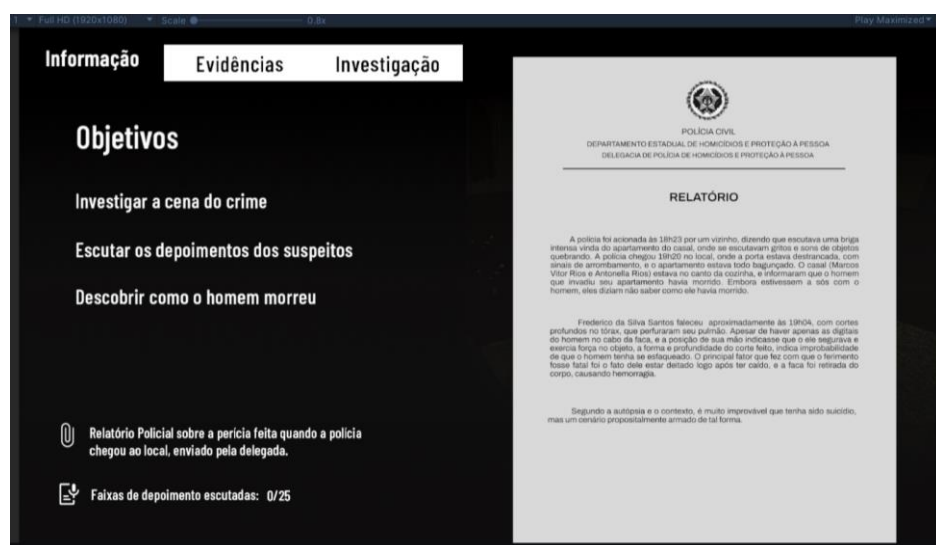


Figura 15 - UI final com as informações e mecânicas e investigação.





Figura 16 - UI final do inventário de evidências coletadas pelo jogador.

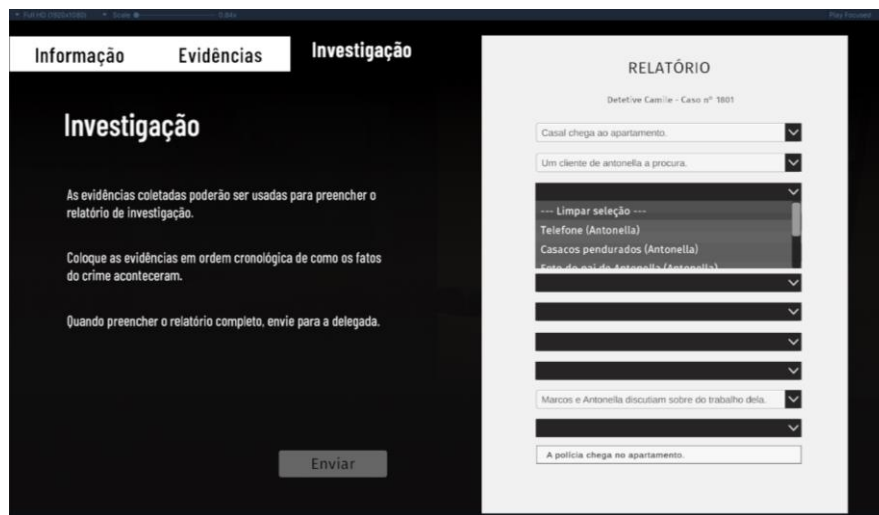


Figura 17 - UI final do relatório de investigação, com algumas lacunas preenchidas.

O jogo também iria precisar de um menu inicial, menu de opções e um menu de pause, dentro do jogo. E estes tiveram alguns elementos inspirados nos menus de *The Painscreek Killings*, como no menu inicial, cujo cenário é visto por uma câmera em movimento lento na vertical de cima para baixo, mostrando um ângulo da sala principal do apartamento. A iluminação de diferentes cores em cada metade da tela representa a mecânica das duas versões diferentes da cena do crime, que contam as narrativas de cada um dos suspeitos.



Figura 18 - Menu principal.



Figura 19 – Confirmação de sair do jogo no menu principal.

O menu de pausa teve como principal referência o menu de *The Painscreek Killings*, com o título indicando que o jogo está pausado, e as opções abaixo. Algumas destas possuem confirmação como a de restaurar posição e sair do jogo, para que o jogador não as selecione acidentalmente. Foi implementado um efeito sonoro que é um acorde de *pads* (um som similar ao de cordas, porém eletrônico) que entra e sai em *fade in* e *fade out* sempre que o jogador abre o menu de pausa. Isso foi inspirado pelo jogo *Osu!*, jogo musical de ritmo diferente deste, porém a função e o clima que este efeito sonoro gera foi considerado interessante para este jogo. Pois seria uma forma mais elegante de pausar a trilha ambiente do jogo e reforçar ao jogador o estado da temporalidade do jogo.

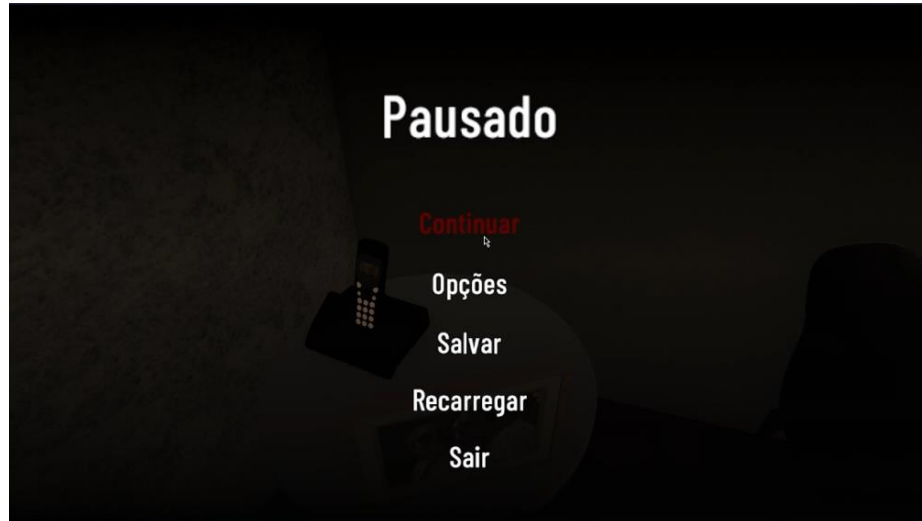


Figura 20 - Menu de pausa.

O painel de opções de jogo conta com 4 sessões: Vídeo, áudio, controles e acessibilidade. A maioria destas opções não foram completamente implementadas, mas seus elementos gráficos já estão no jogo. Diferente dos outros menus de UI, este conta com um fundo preto e opaco, porque estas opções estão presentes em todas as cenas interativas do jogo e também porque o menu de opções conta com diversos elementos e um fundo opaco as deixaria mais visíveis.

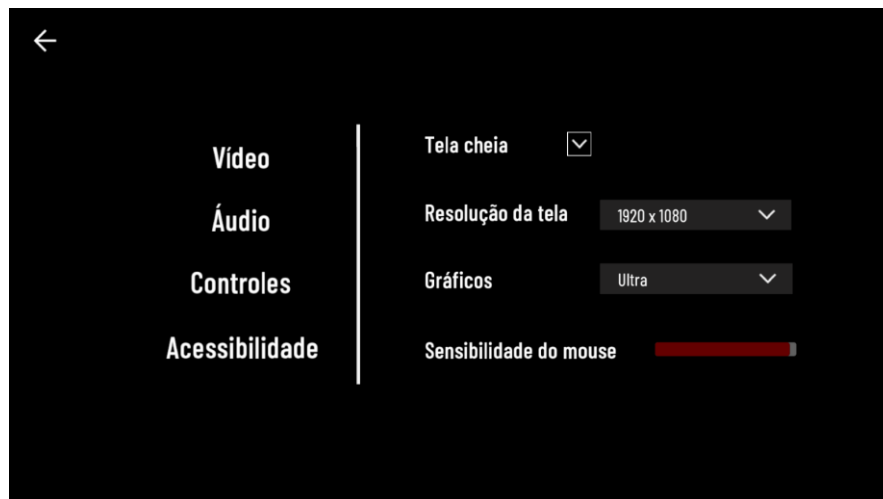


Figura 21 - Menu de opções.

### 6.3.2. Programação

Seguindo o escopo definido no GDD, era necessário que *Discreet Despair* tivesse mecânicas simples, tanto pelas limitações do projeto, quanto para que as demais áreas também

pudessem ser desenvolvidas e ao fim, se pudesse ter um jogo completo. Apesar deste esforço de simplificar o projeto, o resultado não se mostrou um projeto simples em relação às suas funcionalidades, e a versão finalizada neste projeto ainda apresenta alguns pontos de melhorias futuras e algumas funcionalidades a serem adicionadas futuramente.

Como um jogo de aventura e investigação, com mecânicas de *walking simulator*, o jogo tem como principais funções: A visualização do jogador em primeira pessoa e a movimentação deste. E a interação com os objetos do cenário, sinalizada por uma mira no meio da tela. As interações principais são de examinar objetos, onde estes são movidos de seu lugar e ficam no centro da tela. Se o objeto não pode ser pego, a câmera do jogador se aproxima do objeto, como se o estivesse inspecionando. Ao terminar a interação, é devolvido para o local, ou a câmera do jogador retorna à posição inicial. Existem outras interações mais focadas no cenário, como abrir e fechar portas e gavetas, bem como ligar e desligar luzes do cenário.

Além disto, o jogo conta com uma mecânica semelhante ao jogo *Gone Home*, onde o jogador pode coletar trechos de um diário em áudio, conforme avança em sua exploração na casa. Em *Discreet Despair*, a investigação se dá por uma análise dos materiais na cena do crime. Os depoimentos podem ser escutados conforme o jogador interage com certos objetos que são importantes na história. Eles foram dispostos assim primeiramente para que o jogador possa explorar o apartamento e observar toda a cena do crime, procurando por cada objeto que possa ser importante para o caso. Mas também é uma escolha narrativa, para que a forma com que a história dos personagens é apresentada ao jogador seja dinâmica e não linear, deixando o jogador mais livre para escolher por onde começar, e como desenrolar sua própria experiência investigativa.

A segunda justificativa é que, segundo o que é dito na *cutscene* sonora inicial do jogo, a detetive havia recebido um *pendrive* com todos os depoimentos de ambos os suspeitos, e escutado estes antes de chegar ao local. Mas ao chegar lá, é como se a detetive associasse os objetos ali a cada parte dos depoimentos, vendo estes objetos como evidências das informações contadas por cada suspeito. De certa forma, isto pode direcionar o jogador. Porém, nem todos os depoimentos são usados para montar a resolução correta do crime, que precisa de 11 evidências, dentre as 25 evidências disponíveis, sendo 12 depoimentos de Antonella e 13 de Marcos. Alguns dos depoimentos narram o ocorrido, outros são reflexões e

contextualizações da história dos personagens, o que pode ajudar o jogador a entender o contexto das relações e as motivações de cada suspeito.

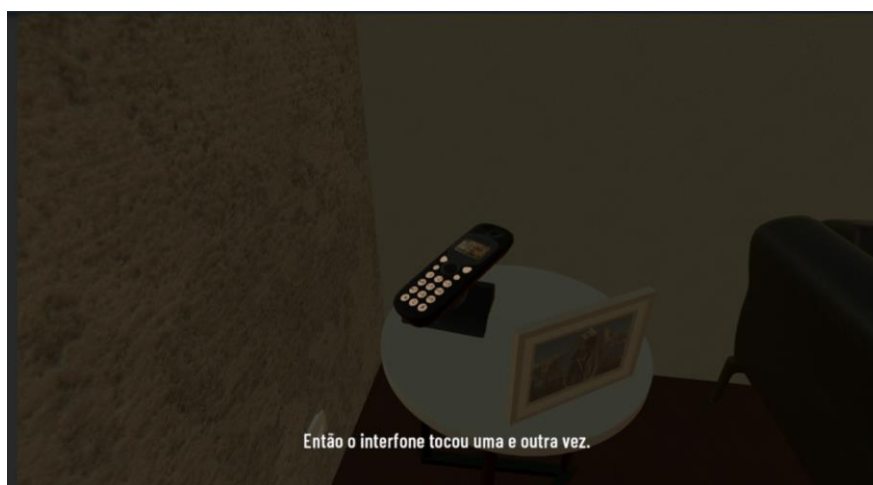


Figura 22 – Interação de objetos com depoimentos.

Ainda em relação aos diferentes depoimentos, a seguinte mecânica de jogo está mais relacionada ao mundo em que o jogo se passa, neste caso, o apartamento. É a mecânica das versões da cena do crime. Inspirado na narrativa dos filmes *A Menina que matou os pais* e do jogo *Twelve minutes*, para que esses depoimentos sejam escutados, o jogador deverá acessar versões diferentes do mesmo lugar. Através de um porta-retratos interativo, o jogador poderá escolher um dos suspeitos e então o ambiente do apartamento se transforma e a iluminação e a trilha sonora são alteradas, a depender de qual personagem foi selecionado. Estes climas criados por estas mudanças tem o intuito de expressar um pouco das características e dos sentimentos de cada personagem. Ambas as iluminações, apesar de serem bastante opostas, expressam momentos diferentes do pôr do sol no fim de tarde e início da noite, momento em que o crime aconteceu.



Figura 23 – Interface na interação com o porta-retratos.



Figura 24 - Fotos no porta-retratos na versão da Antonella, à esquerda, e do Marcos, à direita.

Antonella é uma personagem passional, intuitiva e confrontante. Em seus depoimentos, ela demonstra certa angústia e raiva, ao descrever os acontecimentos e falar sobre suas percepções sobre o que aconteceu. Por isso, a iluminação de seu ambiente é composta por uma luz quente, inspirada na *golden hour*, luz dourada que toma o céu no fim da tarde. A trilha sonora desta versão, chamada *Despair*, possui em seu arranjo a guitarra como instrumento principal. Seu timbre aveludado e metálico auxilia em exprimir o sentimento de desespero e angústia, ao mesmo tempo de leveza, pois sabia que não era a culpada.

Marcos, seu esposo, é um personagem aparentemente calmo, carismático e pacífico. Ele descreve os acontecimentos e sua relação com Antonella de forma um pouco melancólica, mas também é em alguns momentos impetuoso. Por isso, a iluminação escolhida é mais azulada e escura, similar ao início da noite em dias nublados. A trilha sonora desta versão, chamada *Discreet*, tem como instrumento principal o teclado, com objetivo de indicar o

cinismo deste personagem. Acordes diminutos são conflitantes ao ouvido causando desconforto e refletindo a maldade escondida em Marcos.

Durante esta mudança, alguns objetos aparecem e desaparecem do cenário, para ilustrar objetos referentes a situações relatadas pelos suspeitos que mudaram ao decorrer dos acontecimentos do crime. Por exemplo, na versão da personagem Antonella, a arma do crime aparece no chão, onde ela havia visto antes de sair do apartamento. Mas não faz sentido que a arma permanecesse ali, pois o objeto havia sido recolhido pela polícia antes da chegada da detetive. Também existem objetos que aparecem em lugares diferentes em cada versão, indicando ao jogador que existem coisas que um sabia e o outro não. Há também uma mudança em algumas fotos do casal no apartamento, para representar a visão e os sentimentos de cada um em relação ao seu relacionamento, e para ressaltar ao jogador que se trata de outra versão daquele lugar, diferente da realidade.

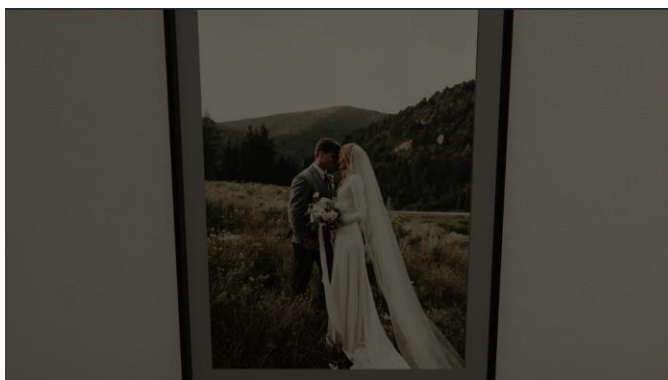


Figura 25 - Foto de casamento na versão neutra da cena do crime.



Figura 26 - Foto de casamento no quarto em cada versão.

Por fim, para que o jogador possa concluir a investigação e comunicar ao jogo qual seu veredicto, o jogador conta com uma UI com a seção de evidências e investigação. A parte

de evidências é um inventário de itens, onde podem ser armazenados os objetos que “possuem” depoimentos. Este inventário é uma forma para o jogador separar quais os depoimentos que este acredita serem mais relevantes para a investigação. Estes itens armazenados podem ser utilizados na seção de investigação, que conta com uma folha que é o relatório de investigação da detetive, que é descrito pela delegada no início do jogo como o objetivo final da investigação. Neste relatório, existe uma lista de lacunas, que podem ser preenchidas com frases referentes aos eventos descritos nos depoimentos. Por sua vez, estas opções são referentes aos itens que o jogador possui no inventário. Assim, uma vez que todas as lacunas forem preenchidas, o jogador poderá enviar o relatório e finalizar o jogo, se seu relatório estiver correto.

Assim que o jogo tinha todas estas funcionalidades, foi possível testá-lo do início ao fim, e analisar a dinâmica de investigação. E o resultado foi muito satisfatório, principalmente pela não linearidade da narrativa, permitindo que cada jogador veja a história de maneira única, de acordo com sua própria forma de perceber e analisar o ambiente e seus elementos. Em geral, a forma com que os diálogos foram escritos funcionam de forma isolada, mas também podem ser interpretados de maneiras diferentes, de acordo com a ordem que o jogador encontrar cada depoimento.

Porém, na parte do texto que é atribuído a cada evidência uma vez que é inserido na interface do relatório de investigação apresentou alguns pontos de atenção, que deverão ser revistos e reescritos em futuras atualizações do jogo. Há algumas evidências que possuem textos que significam a mesma coisa, porém um é utilizado para a resposta correta e outro não. É verdade que segundo a ideia do jogo, estas frases levam em consideração o contexto do objeto na história e o depoimento que está nele. Porém, isso pode ficar confuso para os jogadores.

Também existe um problema com a principal evidência que é um pano com sangue escondido no banheiro. No contexto da história apresentada pelos suspeitos através do depoimento, é possível inferir que apenas o Marcos seria capaz de esconder este pano, uma vez que o pano aparece na cozinha na versão de Antonella, onde ela diz no depoimento que Marcos estava preparando um jantar. Logo, este objeto estava com ele num primeiro momento, mas na cena do crime, a versão real, o objeto não está mais lá, porque foi sujado durante o assassinato e foi escondido por Marcos, o único que foi no banheiro após a morte do



homem, e Antonella tem o álibi de estar escondida no quarto no momento. Porém este pano pode ser pego a qualquer momento pelo jogador, usando uma chave de fenda e removendo a tampa do ralo do chuveiro. Ao colocar o item na interface do relatório, aparece o seguinte texto: “Marcos mata o homem”. Mesmo sem ter as informações necessárias para chegar nesta conclusão, o jogador tem acesso a este texto, o que vai contra a ideia desta mecânica, que é não dar informações além do que é dito no depoimento e pelo contexto do objeto.

A solução planejada para resolver tal problema em futuras atualizações é adicionar uma condição para este texto. Por exemplo, se o jogador tiver escutado todos os depoimentos, este texto aparece ao adicionar o objeto no relatório. Se não, aparecerá outro texto, como: “Um pano ensanguentado foi escondido no ralo do chuveiro”.

Infelizmente, as mecânicas de iluminação dinâmica e as trilhas sonoras não puderam ser implementadas na primeira versão do jogo. Porém, as mecânicas de interação com objetos, escutar depoimentos, o inventário de evidências e o relatório da detetive foram implementados, fazendo com seja possível jogar o jogo conforme o roteiro, e o resultado final do jogador pode ser avaliado, para saber se este resolveu o caso ou não.

Além destas funções de jogabilidade, o jogo também deveria ter funções no menu de opções, que gerencia os gráficos, o volume, e o idioma do jogo. Além da opção de salvar o progresso do jogo. Isto também não pôde ser adicionado na primeira versão. A tradução englobaria todos os textos do jogo e todas as legendas do jogo, traduzidas em inglês e espanhol, além do português. Todos estes textos já foram mapeados e traduzidos, e isto será adicionado em futuras versões do jogo.

Tradução (PT/EN/ES)			
UI Menu In game			
n°	Português	Inglês	Espanhol
	Pausado	Paused	Pausado
	Continuar	Continue	Continuar
	Opções	Options	Opciones
	Salvar	Save	Salvar
	Sair	Exit	Salir
	[Espaço] Ouvir depoimento	[Space] Listen to testimony	[Espacio] Escuchar testimonio
	[E] Guardar evidência	[E] Save evidence	[E] Guardar evidencia
	[Q] Pegar objeto	[Q] Grab object	[Q] Agarrar objeto
	O inventário está cheio!	Full inventory!	Inventario lleno!
	Normal	Normal	Normal
	Voltar	Back	Volver
	Use o mouse para olhar ao redor	Use the mouse to look around	Usa el ratón para mirar alrededor
	[WASD] para andar	[WASD] to walk	[WASD] para caminar
	[Mouse esquerdo] para interagir com objetos	[Left mouse] to interact with objects	[Ratón izquierdo] para interactuar con objetos
	[Mouse direito] para dar zoom	[Right mouse] to zoom	[Ratón derecho] para hacer zoom
	[L] para ligar a lanterna	[L] to turn on the flashlight	[L] para encender la linterna
	[Shift] para se abaixar	[Shift] to crouch	[Shift] para agacharse
	[Tab] para abrir o menu de investigação	[Tab] to open the investigation menu	[Tab] para abrir el menú de investigación
	[Esc] para pausar	[Esc] to pause	[Esc] para pausar
	(SUB) Cutscene 1	(SUB) Cutscene 2 e 3	(SUB) Cutscene 4
		UI Main Menu	UI Options
		UI In Game	UI GUI
		UI Investigation	

Figura 27 - Planilha com todos os textos do jogo e suas traduções.

### 6.3.3. Som

Como foi mencionado anteriormente, o som foi utilizado neste projeto em muitas partes diferentes do jogo. A começar pelas dublagens que fazem parte da mecânica de explorar o apartamento. Para isto, foram convidados dois atores, Açucena Lima e Fábio Aurélio, para gravarem as falas do casal principal. A dublagem das *cutscenes* sonoras, que são diálogos entre a delegada e a detetive, foram feitas por Carolina Rosa e Ester Macedo. Todas as dublagens foram no laboratório de áudio da faculdade de comunicação da UnB, para assegurar a qualidade técnica dos áudios, que foi um fator facilitador durante o processo de edição do som no jogo. Algo que auxiliou na direção dos atores foram as descrições de personagens feitas no GDD, bem como as descrições de direção de voz ao lado de cada fala dos depoimentos e *cutscene*.

O jogo também conta com *foleys* dos objetos animados do cenário, e por não serem muitos e mais específicos, todos foram produzidos para o jogo. Por fim, também foram necessários sons para a Interface de usuário, para serem reproduzidos ao interagir com seus botões. Estes foram confeccionados com os instrumentos, *plugins* e efeitos similares aos que foram utilizadas na produção das trilhas sonoras, para que houvesse coesão entre os sons do jogo.

Desde o desenvolvimento das mecânicas e do roteiro do jogo, planejava-se em utilizar a trilha sonora como um elemento imersivo e narrativo, para realçar o clima do ambiente da cena do crime, ao mesmo tempo que as emoções dos personagens que vivenciaram o crime. Para isto, o jogo contaria com uma trilha sonora original que teria mais duas versões desta, com instrumentos diferentes e algumas variações na melodia. Assim, como a história do jogo é sobre um caso em que existem duas versões sendo contadas, a trilha sonora seria uma que se "divide" em duas, cada uma representando um personagem. E a trilha principal teria um pouco das duas, refletindo também a ideia de que a verdade é um pouco das duas narrativas misturadas.

As trilhas também teriam uma estrutura de forma que pudessem utilizar partes destas para funcionalidades específicas. Então a maioria destas partes deveria ser arranjada para que pudesse ser reproduzido em loop em cada cena do jogo. Além disto, planejava-se usar estas trilhas em ambas as *cutscenes* com animação do cenário, no menu inicial e no trailer do jogo.

A principal referência da trilha sonora de *Discreet Despair* foi a faixa da personagem Kara, do jogo *Detroit: Become Human*, pois era uma trilha bastante emocional e misteriosa ao mesmo tempo. A ideia era que a trilha do jogo fosse marcante, mas também que não fosse muito repetitiva, tendo em vista que não é um jogo com limite de tempo. A segunda principal referência foram as faixas da trilha sonora de *Twelve Minutes*, cuja história e clima são similares ao jogo deste projeto.



Figura 28 - Projeto da *soundtrack* de *Discreet Despair* no GarageBand.

As trilhas sonoras<sup>1</sup> foram confeccionadas pelo Vinícius através do programa de produção musical GarageBand (Figura 27), e foram utilizados instrumentos virtuais e gravações de teclado, violão e guitarra.

#### 6.3.4. Arte

Logo após o desenvolvimento das primeiras funções do jogo no protótipo, começou-se a composição dos cenários em que este iria se passar. Todas as informações e referências principais para o cenário e os objetos foram descritos no documento de arte (Apêndice D), que conta com um *moodboard* dos cenários, uma listagem de todos os principais objetos que seriam necessários para o jogo, e informações do enredo que seriam úteis para criar os *assets*. As primeiras ideias sobre a disposição do apartamento e de seus móveis haviam sido materializadas durante a finalização do enredo e do roteiro, para auxiliar na visualização das ações que aconteceram na história do crime, se não teriam conflitos desta com a estrutura do cenário.

O próximo passo foi conseguir todos os objetos 3D e texturas para criar o cenário na *Unity*, e todos os objetos baixados eram gratuitos e de licença livre. Todos os nomes dos artistas foram referenciados nos créditos do jogo (Apêndice E). Os objetos deveriam ser baixados e importados na *game engine*, para verificar se tinham todos os componentes e se faziam sentido com o estilo e contexto do jogo.

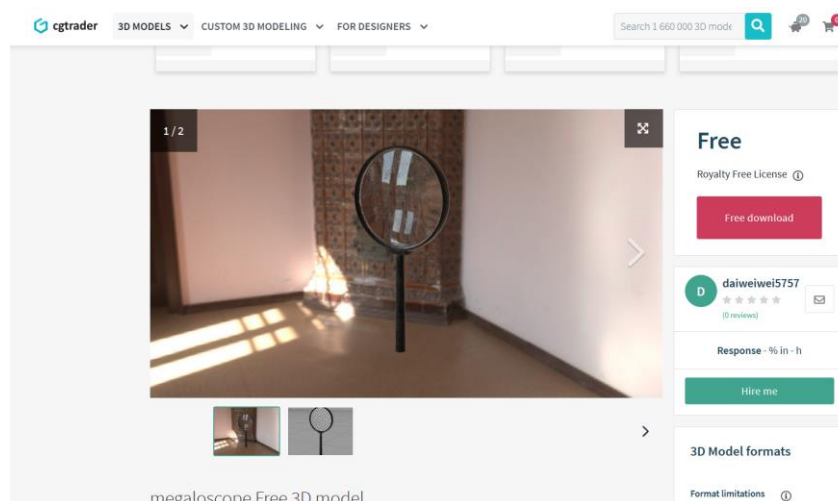


Figura 29 - Cgtrader, principal site de onde foram baixados os objetos utilizados no jogo.

<sup>1</sup> As três trilhas oficiais do jogo estão disponíveis na íntegra em: <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1IHBNp6J4D87qwrUKnkLj1r4jxifvbaTO>

Depois, foram modeladas as estruturas dos cenários dentro da *Unity*, com uma ferramenta chamada *Pro Builder*. Com auxílio do objeto do jogador que já tinha suas funcionalidades de andar no cenário e olhar ao redor, os cenários ficaram um longo tempo sendo ajustados para que tivesse uma proporção de tamanho realista, em relação ao jogador.

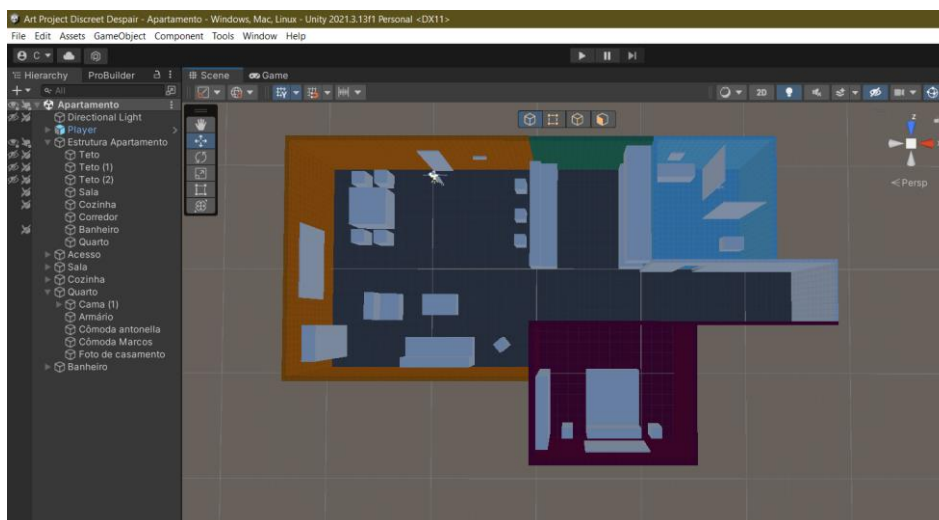


Figura 30 - Estrutura do apartamento, com móveis temporários.

Assim que o espaço do cenário estava mais próximo das referências propostas na pré-produção, e os objetos em 3D já estavam sendo importados e organizados na *Unity*, começou-se a colocar os móveis e os principais objetos no cenário. Com a adição destes objetos, o tamanho e a proporção das estruturas sofreram mais modificações. Até que foram sendo adicionados os objetos, tanto os objetos que seriam interativos e eram essenciais para a história e as mecânicas, quanto os objetos que faziam parte da composição do cenário, e que também descreviam os eventos que aconteceram naquele lugar. Como os alimentos espalhados na cozinha, indicando que o jantar estava sendo preparado.

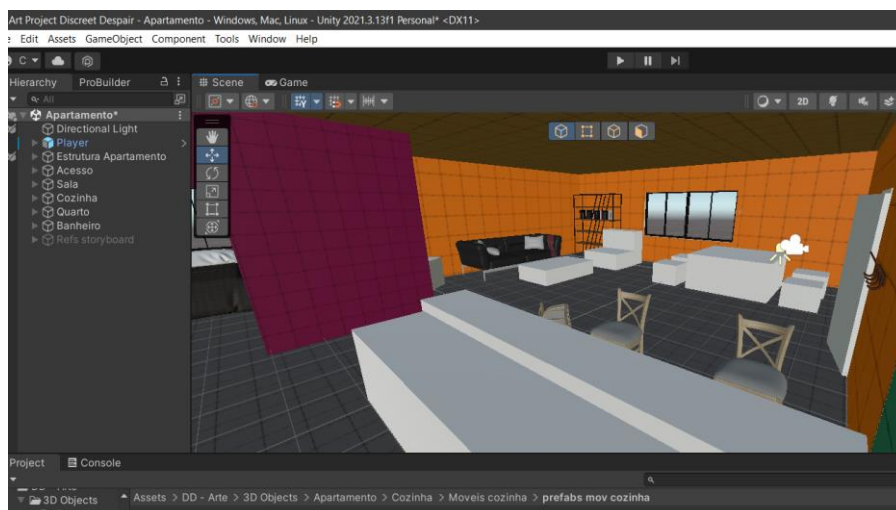


Figura 31 - Apartamento, com os primeiros móveis posicionados.

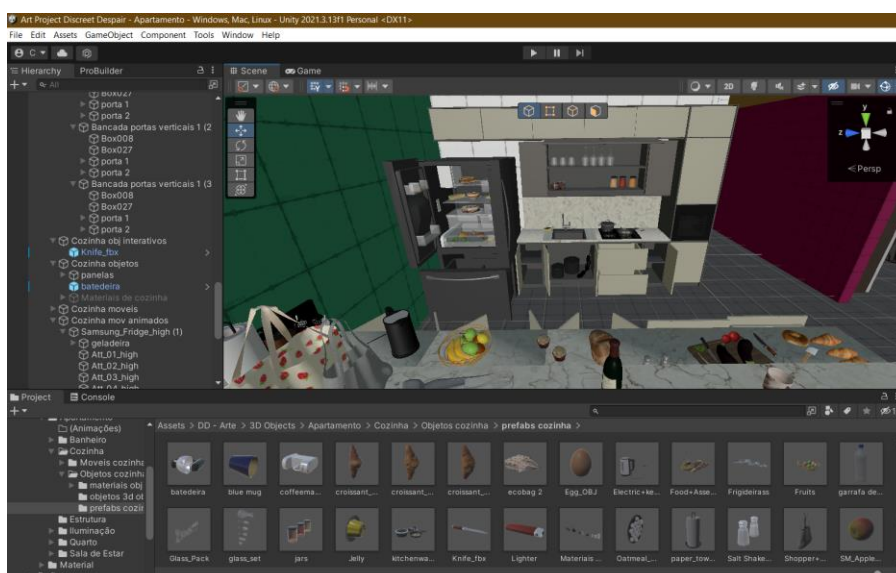


Figura 32 - Cozinha do apartamento, com testes da disposição dos objetos na cena.

Uma vez que as estruturas estavam finalizadas, foram adicionadas as texturas da parede e do chão, concluindo a parte dos objetos 3D do cenário. Ainda foram necessários ajustes, e vários objetos que tinham uma função mais cenográfica foram retirados para que o jogo não ficasse lento e o tamanho do arquivo final do jogo não fosse comprometido.

Assim que o cenário estava já quase finalizado, as funções finais que já estavam prontas foram colocadas no cenário final, para que os objetos pudessem ser organizados e suas funções atribuídas. Também foram adicionadas animações e *foleys* em objetos como portas e móveis, e adicionar funções específicas como interruptores que poderiam acender luzes no cenário. Também foram adicionados os áudios dos depoimentos e o texto de suas

legendas. Enquanto isso, começou-se a trabalhar nas funções de investigação mais complexas, relacionadas com as versões do cenário e as evidências.

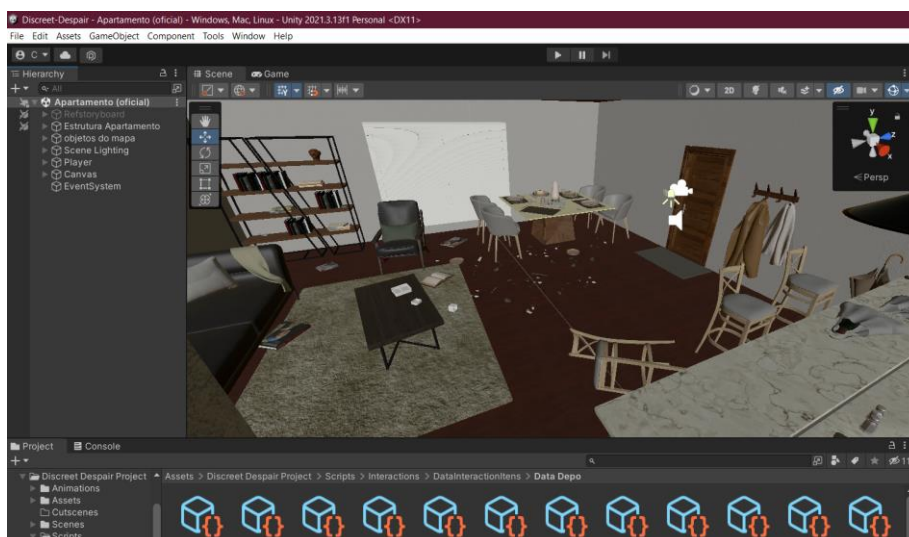


Figura 33 - O cenário do apartamento final.



Figura 34 - Função de pegar objetos.

Assim que todos os cenários já estavam completos, foi o momento de começar a preparar a iluminação do jogo. Porém, alguns problemas surgiram. O primeiro era que o jogo estava muito lento. Depois de uma análise, percebeu-se que era por conta dos arquivos dos objetos 3D, que eram muito grandes e complexos para o jogo renderizar e calcular a iluminação. Então, foi necessário otimizar esses objetos no *blender*, editando-os para que fossem mais leves, mas não perdessem tanta qualidade e realismo em suas formas. Isto consumiu tempo e foi um dos fatores que fez com que atrasasse a implementação da iluminação, porém foi essencial para que o jogo pudesse ser jogado sem travamentos.

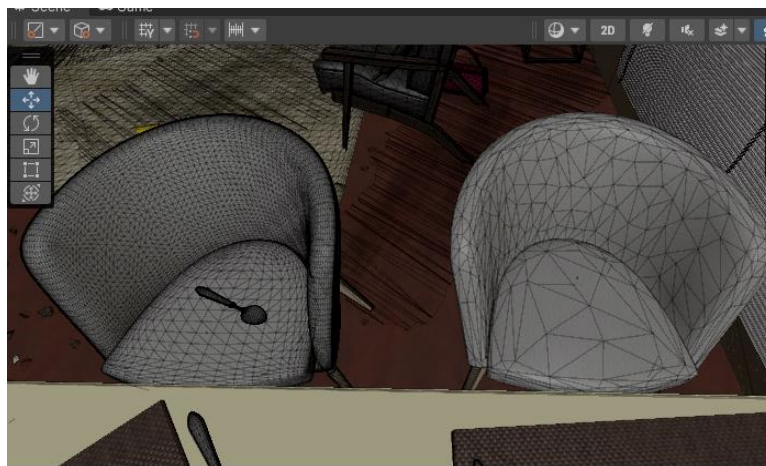


Figura 35 - Objeto 3D *High Poly* e *Low Poly* no cenário do jogo.

Na cena do corredor o processo foi bastante semelhante, apesar de não ter muitos objetos como o apartamento, os objetos 3D e as texturas necessárias foram colocados, assim como as funcionalidades do elevador, que começa fechado e depois é aberto, e a porta do apartamento onde a história se passa, que foi posicionada ao fim do corredor, com algumas faixas de atenção colados, que ao interagir, direciona o jogador ao apartamento, onde a investigação começa de fato. Por fim, foram adicionados os textos com instruções de controle que aparecem na tela, a partir do momento que a porta do elevador é aberta. O principal motivo de o corredor ser longo é para que estas instruções pudessem ser mostradas para o jogador, como foi descrito anteriormente. É possível ver novamente as teclas de controle do jogo no menu de opções, na página de controles.

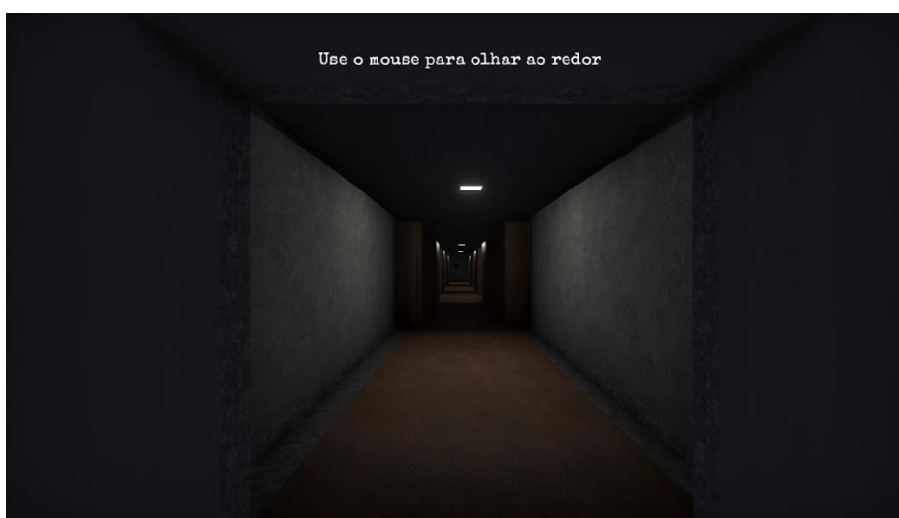


Figura 36 - Cenário final do corredor, onde as instruções aparecem no canto superior da tela.



### 6.3.5. Animação

Apesar de não haver personagens em 3D no jogo, a animação dos objetos do cenário em 3D foi um detalhe que poderia passar despercebido, mas que tem grande função neste tipo de jogo. As animações de móveis como portas e gavetas é uma função que colabora com o realismo do cenário, através do comportamento destes objetos. Além de ser mais uma camada de interação direta com o cenário, auxiliando na imersão do jogador ao perceber que suas ações possuem influência no cenário ao seu redor.



Figura 37 - Interação com a porta do quarto.

Além disto, como parte da mecânica de pegar e analisar objetos do cenário, haviam objetos que não poderiam ser pegos, mas deveriam ser inspecionados. A alternativa utilizada foi animar a câmera do jogador, enquadrando os objetos em plano detalhe. Apesar de parecer fugir um pouco do realismo, era necessário que houvesse alguma mudança para reforçar ao jogador a interação com o objeto em sua ação de examiná-lo.

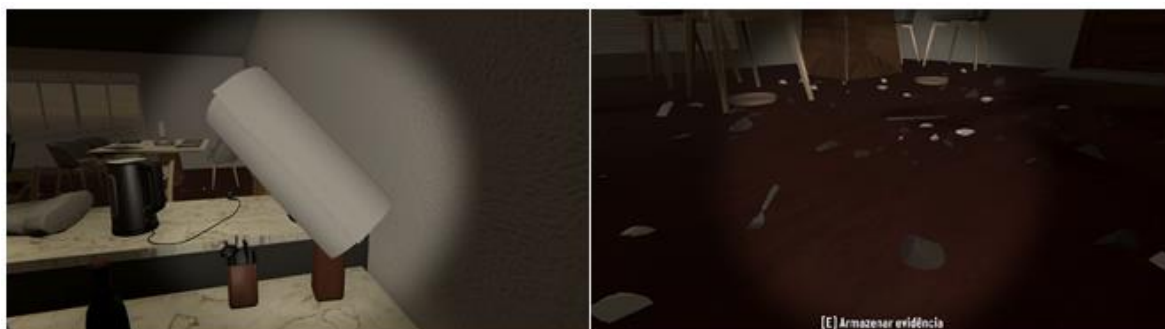


Figura 38 - Inspeccionando objeto “pegável” e inspeccionando objeto “não pegável”.

O jogo contou com três cinemáticas sonoras, que o introduziram e fechavam as cenas interativas no jogo. Mas também foi feita uma *cutscene* em vídeo, como uma abertura para o

jogo. Para realçar que este momento não era interativo, foi utilizado também barras de pretas na tela para simular um formato do vídeo similar ao de filme, o que é muito comum nos jogos. A cinemática consistia em uma animação de câmera e iluminação no cenário 3D do jogo, mostrando em alguns detalhes os principais elementos da cena do crime.



Figura 39 - Último plano da *cutscene* inicial.

E por fim, como foi mencionado no capítulo da pré-produção, o planejamento inicial era que houvesse uma animação no final do jogo, mostrando na íntegra como o crime se desenrolou no apartamento. A animação dos personagens seria feita em 2D e adicionada na *Unity* como na referência no GDD, e iria utilizar o próprio cenário do jogo, enquadrando cada plano segundo o plano no qual os personagens foram animados. Porém, não foi possível fazer isto, por conta da falta de tempo e de membros na equipe para auxiliar nessa tarefa.

#### 6.3.6. *Devlog - Registro audiovisual do desenvolvimento do jogo*

Algo muito importante para os desenvolvedores de jogos é a criação e manutenção do vínculo com seu público, que será quem irá consumir o jogo. Existem diversas formas de se fazer o marketing do jogo e prospectar possíveis clientes, além de manter o público já interessado no jogo atualizado de suas novidades. Algo que muitos desenvolvedores fazem é já iniciar a divulgação do jogo enquanto ele ainda está em desenvolvimento, e publicando registros sobre os avanços da produção. Isto é chamado de *devlog*. Muitos estúdios e desenvolvedores os publicam em forma de texto em plataformas ou no site dedicado ao estúdio ou ao jogo. A *EQ Studio*, estúdio desenvolvedor de *The Painscreek Killings* possui

um site onde faz escrever frequentemente textos sobre os avanços de seus jogos, bem como descrevendo sobre quais foram os desafios e lições sobre o desenvolvimento de seus jogos.

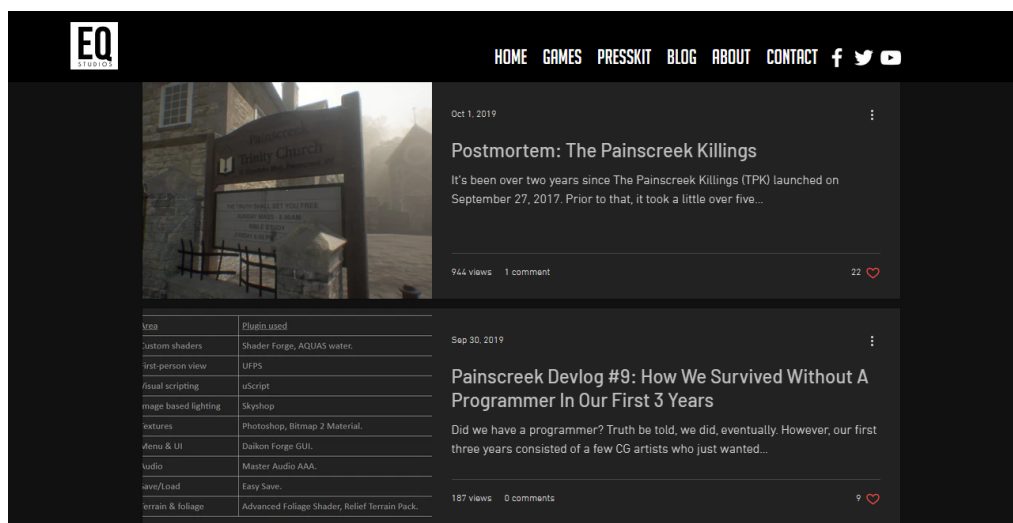


Figura 40 - Publicações no site do *EQ Studios*, desenvolvedores de *The Painscreek Killings*.

Mas também se tornou muito popular entre dentre *game developers* independentes os *devlogs* no formato de vídeos, publicados no *Youtube*. E nesses vídeos, estes compartilham o processo de criação e desenvolvimento do jogo. Cada pessoa faz de uma forma, podendo ser mais informativa, ou mais divertida, ou como uma espécie de diário de bordo.

Além de possibilitar o público a conhecer o jogo e seu processo de desenvolvimento, também possibilita aos desenvolvedores do jogo ter contato com o público e receber feedbacks e sugestões para poder ajustar o jogo aos seus interesses. No caso de desenvolvedores independentes, isso também atrai a atenção da comunidade de desenvolvedores de jogos, onde estes podem compartilhar suas experiências e oferecer ajuda.

Neste trabalho, foi decidido que esses vídeos seriam feitos com o propósito de documentação visual do desenvolvimento do projeto, fazendo parte também deste memorial. Os vídeos seriam publicados no *Youtube* durante o desenvolvimento do jogo, e caso atingisse algum público e alcançasse este objetivo de promoção, seria algo positivo, mas não era este o principal objetivo neste projeto, tendo em vista o curto tempo para desenvolvimento.

Foi feito um planejamento para os *devlogs*, foi criada a identidade visual do canal, definido um padrão para as *thumbnails* dos vídeos e para o formato da edição dos vídeos mais simples, onde foi gravado um roteiro para narração e colocadas imagens e vídeos ilustrativos,

reforçando o conteúdo do roteiro. E por fim, foi feita uma estrutura para os roteiros de cada vídeo. A ideia é que fossem feitos alguns vídeos retratando um pouco sobre cada grande atualização no desenvolvimento do jogo. O tom para os vídeos sobre este jogo foi construído com base na função principal: fazer parte deste memorial, falando sobre o desenvolvimento do jogo para pessoas de outras áreas principalmente da comunicação e audiovisual, mas também para pessoas que também tem interesse no desenvolvimento de jogos, alcançando tal comunidade que procura e consome este tipo de conteúdo. Então os vídeos teriam um tom documental, mas também informativo.

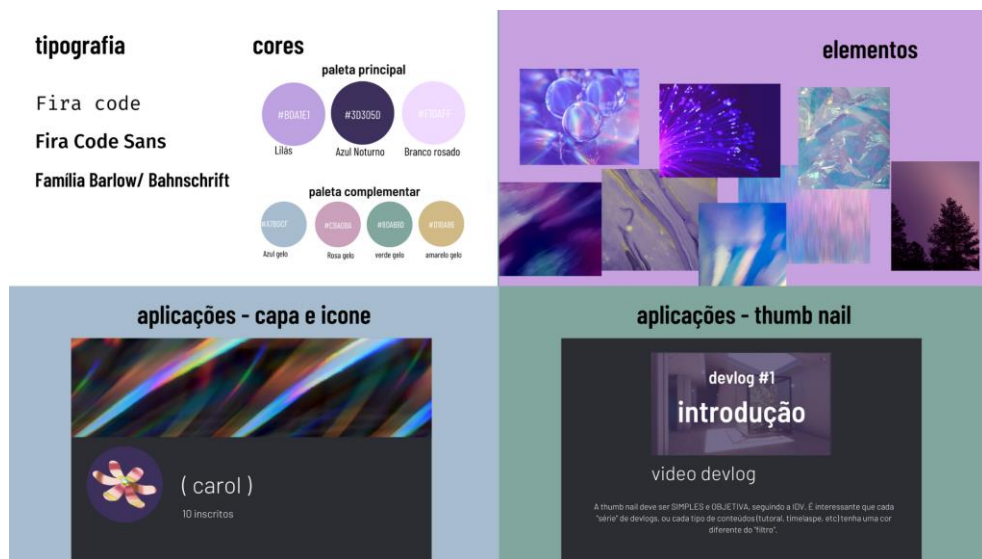


Figura 41 – Identidade visual do canal de *devlog*,

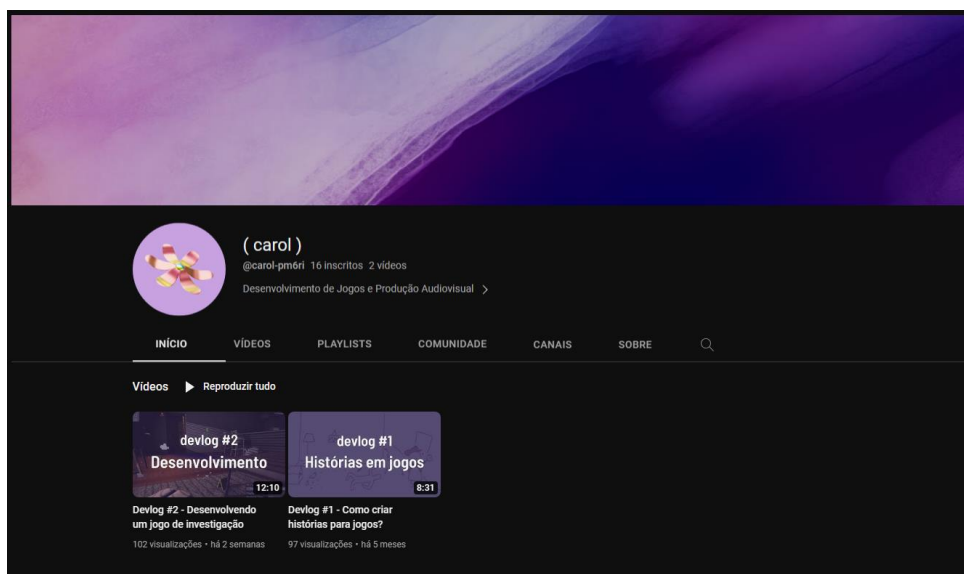


Figura 42 - Canal de *devlog* com os vídeos publicados.

O primeiro vídeo de introdução foi feito no primeiro semestre de desenvolvimento do jogo e publicado em dezembro de 2022 no *youtube*, com o título "Como criar histórias para jogos?"<sup>2</sup>, e introduz o desenvolvimento de histórias para jogos de maneira geral, e aborda brevemente sobre as principais ideias para a história deste jogo. O objetivo deste vídeo era inserir o problema de pesquisa deste projeto, mas com o foco no desenvolvimento do roteiro.



Figura 43 - *Thumbnail* do primeiro *devlog* com o título “Histórias em jogos”.

O segundo vídeo, com o título “Desenvolvimento de um jogo de investigação”<sup>3</sup>, foi sobre tudo o que foi feito durante o primeiro semestre de desenvolvimento do jogo, e tratou com mais detalhes sobre o planejamento e a produção do jogo, abordando cada área como interface de usuário, programação, arte 3D e som.



Figura 44 - *Thumbnail* do segundo *devlog* com o título “Desenvolvendo um jogo de investigação”.

---

<sup>2</sup> Vídeo disponível em <[https://www.youtube.com/watch?v=qGU0GJUqkOs&ab\\_channel=%28carol%29](https://www.youtube.com/watch?v=qGU0GJUqkOs&ab_channel=%28carol%29)>.

<sup>3</sup> Vídeo disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=pTFsoC6CeaA&ab\\_channel=%28carol%29](https://www.youtube.com/watch?v=pTFsoC6CeaA&ab_channel=%28carol%29)>.

Será feito um terceiro vídeo, com a continuação do desenvolvimento do que foi feito no segundo semestre de desenvolvimento do jogo, que é a finalização das mecânicas de investigação, de versões da cena do crime, as questões técnicas de opções de jogo e salvamento do progresso, bem como sua finalização e reflexões sobre os aprendizados obtidos durante todo este processo, e o resultado final do jogo.

#### 6.4. Produto final

No final de junho de 2023, foi finalizada a primeira versão do jogo<sup>4</sup>, que possuía o menu inicial, a *cutscene* inicial, a cena do corredor, os créditos e o apartamento, onde se passa a investigação. O cenário e a UI já estavam prontos da forma em que se havia planejado, e todas as mecânicas de jogo já estavam implementadas. Ou seja, era possível jogar o jogo do início ao fim, explorar o apartamento, escutar todos os depoimentos, coletar evidências, preencher o relatório e descobrir se a resposta está correta ou não. Porém, a experiência não estava totalmente completa, pela falta da iluminação e da trilha sonora que teriam o objetivo de auxiliar a conduzir e ambientar o jogador nas emoções presentes na história que será desvendada. Outras funções que ainda não foram inseridas no jogo foram as funcionalidades de opções (o controle dos gráficos e do volume do jogo), a tradução dos textos da UI bem como das legendas, a atualização de certos objetos e texturas do cenário que podem ser melhorados, bem como melhorias de desempenho e *performance* do jogo. Além disso, não foi possível “exportar” o jogo, para que pudesse ser aberto como aplicativo e jogado por outros jogadores, já que haviam diversas pendências na iluminação e nas funções de opções de jogo, que atrapalhavam em seu funcionamento, além de deixa-lo mais lento e pesado.

Apesar disso, o desenvolvimento do jogo cumpriu com os principais objetivos deste projeto e pôde acompanhar grande parte de seu desenvolvimento, desde a ideia inicial até a realização do roteiro e dos sistemas de jogo criadas. Sendo assim, o objetivo de pesquisa deste trabalho foi cumprido. O jogo foi desenvolvido e ao fim do período, já tinha a maior parte de seus principais elementos que o caracterizavam, conforme o planejamento inicial, e mesmo não estando lapidado o suficiente para ser distribuído ao público, o conhecimento proporcionado pelo seu desenvolvimento respondeu às problemáticas do projeto. O desenvolvimento deste trabalho forneceu uma imensa quantidade de conhecimento teórico e

---

<sup>4</sup> Vídeo da primeira versão completa de *Discreet Despair* disponível em: [https://drive.google.com/file/d/1nOOEs3f2EiG0FZDQcKcZ3vZ4L5JGwjXz/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1nOOEs3f2EiG0FZDQcKcZ3vZ4L5JGwjXz/view?usp=drive_link)

prático a respeito do desenvolvimento de jogos, e conhecimentos técnicos sobre os softwares e ferramentas utilizadas neste desenvolvimento. O jogo eletrônico *Discreet Despair* seguirá em desenvolvimento durante o ano de 2023 para que, ao serem adicionadas e concertadas todas as suas mecânicas, possa por fim ser lançado ao público até o fim deste ano.

Além da documentação e apresentação do projeto ao público por meio dos vídeos *devlog*, também já foi planejada outra parte da pós-produção do jogo, que é a página do jogo <sup>5</sup>no site *Itch.io*, onde se pretende publicar o jogo, assim que estiver pronto. O planejamento foi feito com base na plataforma do site e por meio de pesquisas de outros sites de jogos já publicados na plataforma como “*Sasá: o perigo tem microfone*” e “*Mannequin*”<sup>6</sup>, e o conteúdo de imagens, vídeos e *gifs* será confeccionado quando o jogo estiver mais avançado ou pronto.

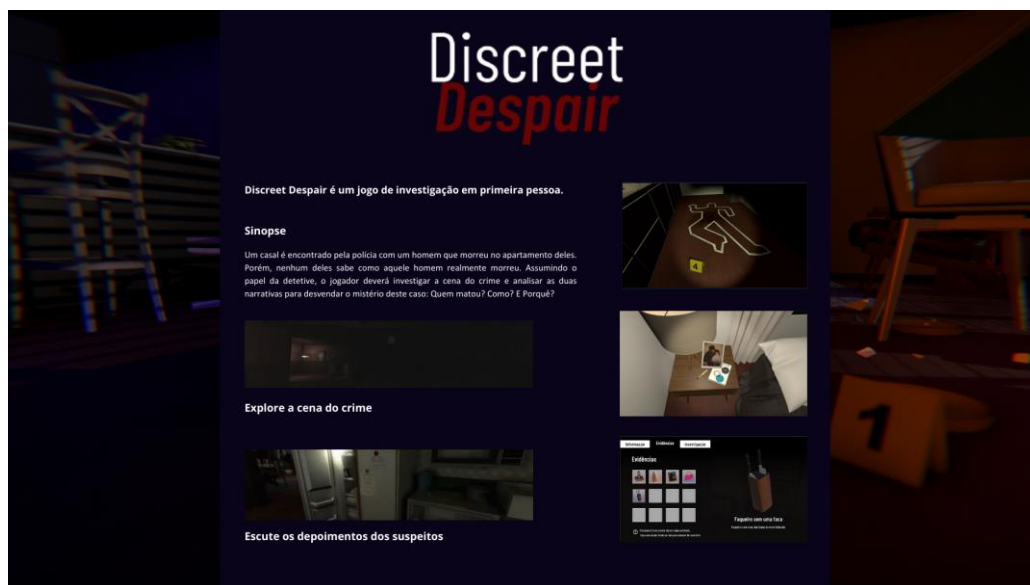


Figura 45 - Planejamento para página do jogo no site *Itch.io*.

<sup>5</sup> A página do jogo será criada e poderá ser encontrada no perfil da desenvolvedora do jogo no *Itch.io*, disponível em: <https://carol-rosa.itch.io/>.

<sup>6</sup> Sites disponíveis respectivamente em: <<https://estartaestudio.itch.io/sasa-o-perigo-tem-microfone>> e <<https://elvismd.itch.io/mannequin>>.

## 7. CONCLUSÃO

Desenvolver um jogo eletrônico, enquanto uma experiência marcada não apenas pela interatividade, mas pela narrativa e imersão, é uma atividade bastante complexa. Mesmo que não se diferencia muito do audiovisual em relação a ter diversos departamentos, estes são muito diferentes entre si, sendo difícil para uma pessoa dominar todos estes. Durante a produção deste trabalho, foi possível perceber as principais similaridades e diferenças da produção de jogos e de filmes, além de como as competências do audiovisual podem colaborar muito durante este processo de desenvolvimento de jogos.

A começar pela função do *game designer*, que é muito similar à função da direção e roteirização no audiovisual. Mas, além de ter a ideia principal do jogo e planejar quais serão as principais características em cada área para a concepção do jogo, é necessário pensar também nos sistemas interativos do jogo. Como irá funcionar, quais serão as regras, os objetivos e o que poderá ser feito. É necessário criar uma estrutura muito mais complexa, multifacetada e não linear, pois diferente de um filme, o jogo é de certa forma um ambiente virtual, onde os objetos ali podem ser vistos e manipulados de vários ângulos diferentes.

Apesar de parecer bastante complexo, o desenvolvimento de narrativas interativas e não lineares não é algo muito distante do que é feito nos filmes. A interatividade se dá em pensar em diferentes perspectivas para uma mesma ação, ou como seriam as reações dos mesmos personagens em diferentes situações e sentimentos. Nos jogos, as histórias são mais profundas e complexas, pois podem ser contadas de várias formas diferentes, e por diferentes perspectivas. Desenvolver isto pode ser mais complexo e desafiador, mas é também bastante recompensador.

Durante o desenvolvimento de *Discreet Despair*, o processo de concepção do projeto e planejamento, bem como a escrita do roteiro, atividades que foram aprendidas durante o curso de Audiovisual, foram essenciais para o desenvolvimento do projeto. Isso foi uma base sólida onde todos os processos das demais áreas foram se encaixando. Evitou com que os objetivos principais do jogo se perdessem em meio a tantas tarefas e sempre se sabia o que deveria fazer em seguida. E o roteiro esteve presente como um documento de suporte em todas as áreas e etapas do desenvolvimento do jogo, servindo como guia tanto para o som e a dublagem, quanto para a construção do cenário, e no fim, na programação durante a estruturação do



fluxo do jogo. Foi indispensável também para ter uma visão geral do jogo, do início ao fim, desde o início do projeto.

Uma das principais características desta história é sua carga dramática, tanto no conflito principal, quanto nas interações e nas falas dos personagens. E tudo isto deveria ser expresso no clima do ambiente na qual o jogo passa. De maneira geral, o que *Discreet Despair* propõe como experiência ao seu jogador é transitar em um meio emocionalmente complexo, e tentar compreender e decifrar o significado de tudo isto. O que é muito similar aos filmes, principalmente dramáticos, que buscam transmitir e fazer com que os espectadores sejam envolvidos pela carga emocional que a história carrega. Para isso, o jogo é um pouco contemplativo também, tanto em relação às mecânicas e as dinâmicas, onde o jogador pode observar as coisas ao seu redor e buscar processar tudo isto, à sua maneira, quanto por meio do uso da iluminação e da música.

Neste jogo, esta dinâmica que altera a visão do jogador em relação ao cenário, e a de escutar fragmentos de depoimentos dos suspeitos é algo que foge um pouco de algo realista, mas acaba sendo uma forma metafórica de criar expressar a memória, e a visualização de um ponto de vista diferente, para se tentar entender algo que lhe é oculto. Não é algo incomum nem nos jogos, nem nos filmes, cujo recurso se assemelha muito ao *flashback* (uma cena que revisita algo do passado) ou o *voice over* (quando se escuta a voz dos personagens em segundo plano). A utilização destes recursos da linguagem audiovisual nos jogos tem como principal objetivo expressar as emoções e a mensagem da história de forma que o público compreenda, tendo em vista que a linguagem cinematográfica já é bastante conhecida pelo público, o que é consequência do alto consumo de conteúdo audiovisual. Nesta união de uma experiência imersiva e sensorial com a interatividade e a inventividade que se pode desenvolver um jogo narrativo bastante interessante.

## REFERÊNCIAS

### Livros e artigos

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do Videogame: conceitos e técnicas**. 1º Edição, Alameda Editorial, 2007.

XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**. 1º Edição, Edições Graal, Embrafilme, 1983.

STATERI, Julia. **Cinema e videogame: Diferenças e possibilidades**. 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4º Edição, Editora Perspectiva, 2000.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. 2º Edição . Cengage Learning, 2011.

PEREIRA, Leonardo Tórtoro. **Introdução aos Jogos digitais: desenvolvimento, produção e design**. [s.d.] Disponível em <<https://central3.to.gov.br/arquivo/453377/>>, Acesso em 30, dezembro, 2022.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert; **MDA: uma abordagem formal para design e a pesquisa de jogos**. Disponível em <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4575137/mod\\_resource/content/2/MDA\\_traduzido.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4575137/mod_resource/content/2/MDA_traduzido.pdf)>.

FORTIM, Ivelise (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022**. ABRAGAMES: São Paulo, 2022. Disponível em <<https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>>.

## Jogos

Quantic Dream, **Heavy Rain**, 2010.

DONTNOOD Entertainment, **Life is Strange**, 2015.

Naughty Dog, **The Last of Us**, 2013.

Supermassive Games, **Until Dawn**, 2015.

Asobo Studio, **A Plague Tale**, 2019.

Galactic Cafe, **The Stanley Parable**, 2013.

Fullbright, **Gone Home**, 2013.

Rockstar Games, **LA Noire**, 2011.

EQ Studios, **The Painscreek Killings**, 2017.

Nomada Studio, **Twelve Minutes**, 2021.

Steve Russel, **Spacewar!**, 1962.

Bill Pitts e Hugh Tuck, **Galaxy Game**, 1971.

Atari, **Computer Space**, 1971.

Atari, **Breakout**, 1976.

Tomohiro Nishikado, **Space invaders**, 1978.

Namco, **Pac-man**, 1980.

Namco, **Ms. Pac-man**, 1981.

Nintendo, **Donkey Kong**, 1981.

Nintendo, **Super Mario Bros**, 1985.

Nintendo, **Legend of zelda**, 1986.

Nintendo, **Metroid**, 1986.

Nintendo, **Kid Icarus**, 1987.

Konami, **Silent Hill**, 1999.

Midway Games, **Mortal Kombat**, 1992.

Core Design, **Tomb Raider**, 1996.

Square Enix, **Final Fantasy VI**, 1997.

Valve, **Half Life**, 1998.

Kudosoft, **Prince of Persia: The sands of time**, 2003.

Big Blue Box Studios, **Fable**, 2004.

Taneli Armanto, **Snake**, 1976.

miHoYo, **Genshin Impact**, 2020..

Toby Fox, **Undertale**, 2015.

ConcernedApe, **Stardew Valley**, 2016.

Chad e Jared Moldenhauer, **Cuphead**, 2017.

Mediatonic, **Fall guys**, 2020.

Battlestate Games, **Escape from tarkov**, 2016.

Innersloth, **Among us**, 2018.

Remedy Entertainment, **Control**, 2019.

Quantic Dream, **Detroit: Become human**, 2018.

## GLOSSÁRIO

**Asset:** Representação de qualquer item que pode ser adicionado em um jogo ou projeto. Pode ser um arquivo de um modelo 3D, áudio, imagem, vídeo, ou qualquer arquivo suportado na game engine. Pode ser também um arquivo criado dentro desta.

**Console:** Equipamento eletrônico projetado especificamente para jogos.

**Cutscenes:** (Cinemática, em português) Cena curta em um videogame onde não há interação do jogador e que geralmente desenvolve a história.

**E-sports:** Competições organizadas de jogos eletrônicos, onde há títulos e premiações, e uma audiência presencial e/ou online.

**Game Design:** Processo de criar e projetar as mecânicas, sistemas e regras de um jogo, seja este eletrônico ou não.

**Game Designer:** Profissional que projeta o jogo e comunica suas ideias para os especialistas da equipe de desenvolvimento do jogo.

**Game Engine:** Um tipo de programa de computador e/ou conjunto de bibliotecas para simplificar e abstrair o desenvolvimento de jogos eletrônicos ou aplicações com gráficos em tempo real, para videogame e/ou computadores rodando sistemas operacionais.

**Gameplay:** (Jogabilidade, em português) O modo como um jogo eletrônico é jogado.

**Implementar:** No contexto da programação, significa adicionar uma funcionalidade no programa que está sendo desenvolvido.

**Indie:** Termo em inglês para independentes, e no contexto de desenvolvimento de jogos, os jogos indie são jogos feitos por desenvolvedores independentes, sem ser uma grande empresa, AAA (triple-A).

**Interface de usuário:** É um recurso gráfico que tem como objetivo ser um espaço de interação e comunicação entre o usuário e o computador.

**Master Scenes:** Formato de roteiro muito comum na indústria cinematográfica, dividido em cenas, e não inclui direção para a câmera.

**Mecânica:** Regras e funcionalidades de um jogo, que orientam as ações do jogador.

**Performance:** (Desempenho, em português) Ação ou processo de realizar uma ação, tarefa ou função.

**Pluggin:** Programa, extensão ou ferramenta que pode ser adicionada em um programa principal, que incrementa recursos adicionais.

**RPG:** (Jogo de interpretação de papéis, em português) Jogo onde os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.

**Software:** (Programa de computador, em português) Conjunto organizado de instruções que descrevem uma tarefa a ser realizada pelo computador.

**Thumbnail:** Versão em miniatura de imagens usadas na internet para facilitar as buscas.

**Videogame:** Jogo que usa a tecnologia de computador, onde imagens e sons aparecem em uma tela de televisão ou de computador, desafiando o usuário a manipulá-las eletronicamente.

## APÊNDICE A – DOCUMENTO DE *GAME DESIGN* DO JOGO

### Game design Document - Discreet Despair

Versão 2

Outubro 2022- Fevereiro 2023

## 1. Visão Geral

### 1.1. Resumo do Projeto

#### Objetivos

- Criar um jogo conforme recursos e tempo disponíveis, para que seja apresentado como parte do trabalho de conclusão de curso.
- Criar uma experiência interativa e imersiva de investigação, através de uma boa trama e do uso de elementos cinematográficos como iluminação, som, trilha sonora e enquadramentos nas cinemáticas.
- Desenvolver o jogo no período de 3 meses e publicá-lo.

#### Justificativa

Os jogos com foco em narrativa, diferente dos jogos de ação, têm uma proposta de contar uma história através de elementos interativos, para provocar uma experiência imersiva. Eles possuem um caráter mais contemplativo, ou de provocar reflexões enquanto te entretêm. Estes jogos geralmente possuem muitos elementos cinematográficos, mas eles não são meramente filmes interativos. Mesmo que o jogador nem sempre tenha que fazer grandes malabarismos, ele ainda é imerso pelo jogo, pois é colocado em uma posição de agente, diferente do espectador na sala de cinema.

Além de todas as questões artísticas, este jogo também é o último a ser realizado em na faculdade e o primeiro para o mercado de trabalho. Então este se propõe a ser um projeto que expresse o desejo de seus desenvolvedores de trabalhar na área de desenvolvimento de jogos, ou do audiovisual.

#### Trabalho de conclusão de curso

O trabalho terá como tema principal o desenvolvimento de narrativa em jogos, e quais são as similaridades e diferenças com o cinema, tendo em vista que jogos digitais também são um produto audiovisual.

Por isso, foi escolhido que este jogo tenha como principal aspecto sua trama e como o jogador interage com esta. É interessante que este seja simples em sua mecânica, para se assemelhar à um "filme interativo em primeira pessoa", porém mantendo sua característica interativa e imersiva.

## 1.2. Resumo do Jogo

Em *Discreet Despair*, o jogador irá assumir o papel de Camile, uma detetive que deve investigar a cena do crime que acontece em um apartamento, juntamente com as informações fornecidas pelos policiais. Neste caso, existem dois suspeitos que contam versões muito diferentes do que aconteceu. Quem está falando a verdade e quem está mentindo? Como o homem foi assassinado? O objetivo do jogador é analisar cuidadosamente a cena do crime e verificar quais são os pontos de conflito entre as evidências do caso apresentadas pelos suspeitos.

O objetivo do jogo é trazer uma experiência de imersiva de investigação para o jogador, tanto visual, sendo um FPA (Aventura em primeira pessoa) com gráficos realistas em 3D, quanto nas mecânicas, buscando uma experiência de investigação com o mínimo de interferências, para que o jogador não fique perdido no jogo, mas ao mesmo tempo, possa traçar sua própria estratégia de investigação.

O jogo será em português, mas deverá ter opção em inglês e espanhol, com UI traduzida e legendas.

## 1.3. Descrição do Jogo

### Gênero

*Discreet Despair* é um walking simulator com tema de investigação, próximo ao "true crime", onde o personagem precisa interagir com o cenário e informações para desvendar o mistério.

### Ficha técnica

Modo: Singleplayer (único jogador);

Ritmo de jogo: Turn-based (Não à progressão de tempo. O jogador pode progredir em cada objetivo até finalizar o jogo.);

Controle: Direct control (Controla apenas um personagem, usando botões direcionais e outros para realizar ações e interagir com o ambiente diretamente);

Gênero: Aventura;

Estilo de arte: Realista (3D);

Tema: Detetive/mistério;

### Plataforma

Computador - Windows, Mac e Linux.

### Idioma e Acessibilidade



O jogo será desenvolvido em português, e terá opção de habilitar legenda para as dublagens. O jogo também terá UI e legendas traduzidas para Inglês e Espanhol.

## 1.4. Controles

Teclado e Mouse	Ação
W/A/S/D	Movimentação da personagem.
Ctrl esquerdo	Abaixar
Mover Mouse	Mirar (visualização)
Clique Mouse Botão Esquerdo	Zoom
Clique Mouse Botão Direito	Interagir/Sair da interação
Barra de espaço	Ouvir Depoimento
E	Armazenar evidência
C	Abrir/Fechar Caderno
L	Ligar/desligar Lanterna
ESC	Opções/Pause

## 2. Jogabilidade

### 2.1. Referências

Filmes caso Suzane Richtofen



São dois filmes brasileiros que foram inspirados nos autos e no depoimento no julgamento de Suzane e Daniel, um casal que foi cúmplice no assassinato dos pais de Suzane. Estes filmes são inspiração para o enredo e a proposta de mecânica para o jogo.

Os dois filmes apresentam a mesma sequência de fatos, mas cada cena tem um teor diferente, assim, cada história defende os argumentos de cada um, que estavam tentando convencer o juiz de que um foi manipulado pelo outro, tentando tirar o máximo de culpa de si mesmo para uma sentença menor. Ao assistir cada um dos filmes, o espectador é convidado a analisar os eventos ilustrados no filme e o instiga a refletir no que parece ser real e o que parece não ser, e fica a pergunta: qual é a verdade? O que realmente aconteceu. Apesar de não ser possível de se chegar na plena verdade, percebe-se que ela deve ser algo entre os dois filmes. Ambos têm verdades, mentiras, meias-verdades e exageros.

Em Discreet Despair, o jogador também receberá duas versões do mesmo evento, e deverá analisá-los, e procurar evidências para validar as partes verdadeiras e descartar as falsas, até que se chegue na verdade. Além disto, assim como os filmes expressam o tom da narrativa de cada personagem através da linguagem cinematográfica, o jogador poderá explorar duas versões diferentes da cena do crime, onde o clima (iluminação, som e objetos) é diferente, auxiliando a descrever os personagens.

[Link trailer: A menina que matou os pais\O menino que matou meus pais](#)

### The Painscreek Killings



The Painscreek Killings é um jogo indie de investigação, cuja mecânica de investigação é mais livre ao jogador, que assume o papel de uma jornalista que vai investigar uma cidade fantasma, para solucionar os mistérios dos assassinatos que aconteceram lá. Além de apreciar uma bela paisagem, e poder andar por toda a cidade, o jogador deve procurar objetos, diários e documentos que vão contando aos poucos a história dos personagens. A mecânica de investigação se trata de procura e dedução, já que você precisa ir aos lugares para encontrar pistas. Além disto, o jogo tem diversos puzzles de senhas e etc.

Este jogo foi a primeira referência e inspiração para este jogo, já que é simples em mecânica, e mais trabalhado em ambientação e arte, o que era o forte dos criadores, que ficaram os 2 primeiros anos criando o jogo sem saber programação à fundo.

[Link trailer: The Painscreek Killings](#)

[Link steam](#)

[Playthrough: The Painscreek Killings](#)

[Blog EQ Studios](#)

Twelve Minutes



Twelve minutes é um thriller investigativo, um jogo com muita referência cinematográfica em sua mecânica e história. Nele, o jogador deve descobrir o que está acontecendo e como sair do loop temporal no qual este se viu preso. A mecânica é de exploração, já que em cada loop, ele vai descobrindo algo novo e pode usar estas informações para fazer outras coisas. O jogo é inspirado em point and click, mas para ser mais imersivo, foram trabalhadas as possibilidades de interações e tipos de ações possíveis de serem feitas no jogo.

A principal referência deste jogo para Discreet Dispair, é o clima que é criado através a narrativa e a arte (cenário e iluminação) . Cada momento da história em cada loop é marcado por um tipo de luz. No início, uma luz quente para um momento entre o casal, depois a luz vai esfriando à medida que as coisas ruins vão acontecendo.

[Link trailer: Twelve Minutes](#)

[Link Steam: Twelve Minutes](#)

[Playthrough: Twlve Minutes](#)

## LA Noire



LA Noire é um jogo de ação e investigação, onde o jogador assume o papel do detetive policial Phelps, enquanto resolve casos em diversas divisões da policia. Neste jogo, em cada caso o jogador precisa se locomover na cidade de Los Angeles entre os lugares designados, investigar os ambientes, e fazer perguntas para as pessoas.

A principal referência do jogo para Discreet Dispair é a mecânica das investigações, onde o jogador deve encontrar as evidências que são armazenadas no caderno do detetive Phelps. Estas informações, que podem ser de diversas formas, podem ser usadas nos diálogos com os personagens, refutando-os, ou provando alguma acusação.

[Link trailer: LA Noire](#)

[Link steam: LA Noire](#)  
[Playthrough: LA Noire](#)

## 2.2. Gameplay (resumido)

Discreet Despair é um jogo de investigação com mecânicas de walking simulator, onde jogador deverá explorar o cenário, e através dos objetos, ouvir os depoimentos dos dois suspeitos, para selecionar evidências, sustentá-las com provas para desvendar o mistério.

## 2.3. Gameplay (detalhado)

Em Discreet Despair, existem três formas na qual o jogador poderá ver o cenário:

Enquanto cena do crime, onde o jogador poderá explorar um cenário e interagir com os objetos. E enquanto versões do casal investigado, onde cada uma se passa no mesmo apartamento, porém com iluminação e trilhas sonoras diferentes. Através destas versões, o jogador poderá encontrar os objetos que contam o ponto de vista de cada um.

Estes objetos interativos possuem formas de interação diferentes, e podem ser "armazenados" no inventário do jogador como evidências, segundo a parte do depoimento do suspeito que este "armazena". Ao interagir com certos objetos nas versões, o jogador irá escutar fragmentos dos depoimentos dos personagens em questão.

Os objetivos do jogador são:

- explorar a cena do crime;
- explorar as versões e ouvir o depoimento completo de cada suspeito;
- entender a ordem de acontecimento das coisas;
- selecionar entre as evidências, o que é relevante para comprovar o que aconteceu;
- montar o registro de investigação a partir das evidências, com a ordem dos acontecimentos do crime, apontando o culpado;

## 2.4. Níveis do jogo

Como o objetivo do jogo é apenas investigar um crime que já foi apurado, analisando a cena do crime com os depoimentos, o jogo será relativamente curto, pois se trata de um evento simples e uma ação curta. Para balancear com isto, por ser um jogo de investigação, o tempo é ilimitado e o jogo é finalizado quando o jogador encontra a solução. Apesar de não ter fases, o jogo é dividido em 3 atos:

### Primeiro ato: Tutorial

O jogo iniciará com uma cutscene mostrando detalhes do apartamento com um voice over da detetive, para introduzir o jogador ao clima do jogo. Em seguida, o jogador escutará uma ligação do delegado para a Camile, onde ele lhe explica o que ela irá investigar. Após isto, o jogador se vê em um elevador que

para em um andar, onde o jogador deverá atravessar um corredor até chegar na porta de entrada do apartamento, que é a cena do crime.

O objetivo deste ato é introduzir a história e o objetivo do jogo diluído na narrativa, e dar instruções de mecânicas de movimentação. (Tendo em vista que o jogo não é apenas para um público habituado com este tipo de jogo).

### Segundo ato: Investigação

Começa quando o jogador entra no apartamento, e ele poderá explorar livremente o ambiente, interagindo com os objetos. Também poderá armazenar evidências para formular sua resolução do caso, que quando completa, poderá ser entregue. Este ato é a maior parte do jogo, onde o jogador deverá resolver o problema através da análise dos objetos, dos depoimentos e de dedução.

### Terceiro ato: Solução e finalização

Quando o jogador entregar sua resolução, pode aparecer um de dois eventos possíveis:

O delegado liga para Camile, dizendo que sua resolução do caso não está correta. Assim, retornará ao jogo, e o jogador poderá alterar seu quadro do crime. O jogador não será informado o que exatamente está errado.

Ou o delegado liga para Camile, dizendo que sua resolução está correta. Assim, encerrará o jogo, e se verá uma cinemática, com uma animação da restituição do crime, segundo o que realmente aconteceu.

Ao fim do jogo, passarão os créditos, onde se escutará um áudio da detetive questionando o culpado, trazendo a tona mais informações sobre as motivações de Marcos.

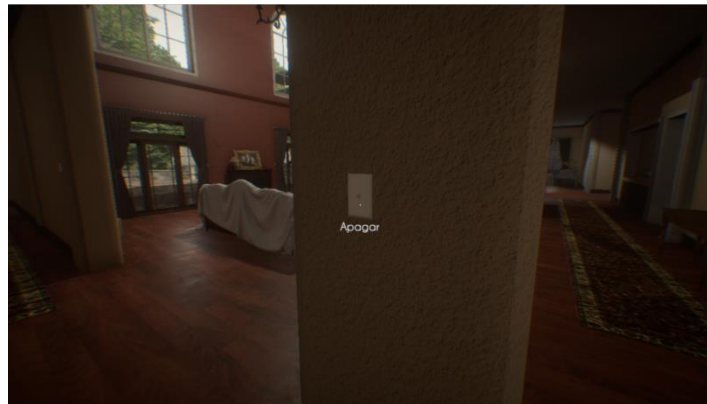
## 3. Mecânicas

### Mecânicas de walking simulator

Por ser walking simulator, o jogo terá mecânicas parecidas com uma das principais referências: "The Painscreek Killings". O jogador poderá olhar ao redor com o movimento do mouse, e no centro da tela, haverá uma mira que indicará quais objetos são possíveis de interagir, indicando a ação que se pode fazer como "pegar". Também poderá movimentar-se no cenário, abaixar-se e dar zoom a visualização.



(Fonte: The Painscreek Killings. A mira é um ponto discreto no centro na imagem. ao ficar em cima de um objeto interativo, aparece escrito abaixo a ação que possível de ser feita com o objeto, como pegar. Ao interagir novamente com o item, ele é devolvido no lugar em que estava).



(Fonte: The Painscreek Killings. Apagar e acender luzes).



(Fonte: The Painscreek Killings: Abrir e fechar portas e gavetas)

Ao interagir com os objetos, haverão objetos "pegáveis", onde eles ficam destacados na tela, que fica estática, e o jogador poderá girá-lo, e ver mais de perto.



(Fonte: The Painscreek Killings: o fundo é desfocado, e é possível girar o objeto 3D em seu próprio eixo, além de dar zoom).

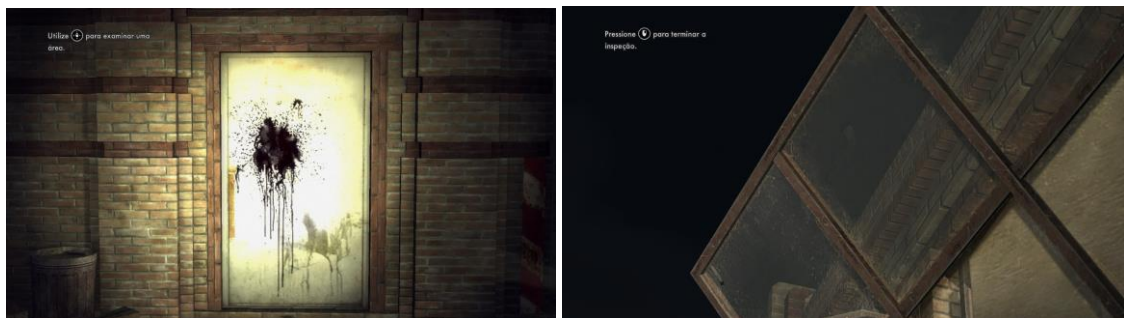


(Fonte: The Painscreek Killings: Alguns objetos possuem descrição quando uma característica importante não é explícita)



(Fonte: The Painscreek Killings: referência de indicação de interação – armazenar evidência no inventário)

Com os objetos que não são “pegáveis”, como as marcações do corpo no chão, há apenas uma alteração na câmera, onde fica estática. Ou também interações que geram ações ou animações, como para abrir portas e gavetas, acender e apagar luzes.



(Fonte: LA Noire. Interação com objeto “não pegável”, que é o sangue na porta e o reflexo da arma na janela. Ao interagir só é possível visualizar em um ângulo específico.)

Nos objetos que são evidências, interativos das versões diferentes, ao interagir com elas na primeira vez, se poderá escutar a dublagem. Enquanto se escuta a dublagem, a câmera permanece fixa no objeto. Depois, é possível armazenar a evidência. E ao pegar o item novamente, o jogador pode escolher ouvir o depoimento novamente.

Dinâmicas do cenário - As versões da mesma cena

A investigação do jogo é baseada em análise da cena do crime e em escutar trechos do depoimento. Para que este processo de ouvir os dois lados seja dinâmico, e para retratar visualmente o contraste

entre os dois personagens, o jogador poderá navegar entre duas "versões" do mesmo apartamento, onde a iluminação e a trilha sonora são alteradas, criando climas diferentes.

O jogador poderá transitar entre a cena do crime e as duas versões diferentes através de um objeto que é o porta retratos, que terá uma função de interruptor. Ao interagir com este, a cena "muda", e a câmera do jogador fica fixa neste objeto até que tenha sido alterado totalmente.

Na cena do crime normal, jogador pode apenas visualizar e interagir com cada objeto. Nesta cena, os objetos são considerados provas. Em cada uma das versões, que possuem 13 objetos interativos com depoimentos cada. (os objetos são os mesmos em todas as versões. A única alteração é que ao interagir, em uma versão, existem objetos que possuem trechos do depoimento, e podem ser usados como evidências).



(fonte: Twelve Minutes. Diferentes iluminações em diferentes momentos da história)

### Inventário - caderno da detetive

Por conta do aspecto investigativo, o jogo deverá ter uma interface chamada caderno da detetive, onde o jogador poderá ver itens armazenados e poderá organizar estes itens no registro da investigação, para que o jogador possa montar sua solução do crime, e que esta possa ser analisada e dada como verdadeiro ou falsa, sendo esta a condição de vitória.

No caderno haverão 3 abas: Registro policial, Investigação e Crime. No registro policial, haverá um documento que o jogador poderá ler que é um relatório onde é descrito como foi o primeiro contato com todos os elementos deste crime. Na investigação, é o "inventário" com os objetos coletados na cena do crime em que o jogador julga importante e que serão usadas para formular a solução do crime. Se podem ver imagens dos objetos e ao clicar neles, uma breve descrição.





(fonte: The Painscreek Killings. Inventário com miniatura dos objetos e descrição do objeto selecionado)

Os objetos armazenados não são removidos do cenário. São armazenados apenas como informação. O inventário terá um número máximo de objetos possíveis de serem colocados (12 evidências). Estes objetos também podem ser removidos do inventário e outros podem ser colocados.

No relatório do crime, o jogador terá 11 lacunas para preencher com uma evidência, na ordem correta. Quando todas as lacunas forem preenchidas, um botão escrito "enviar" aparecerá na parte inferior do relatório, para que o jogador envie o relatório. Se estiver errado, haverá uma rápida cena onde o delegado diz em ligação que está errado. Se estiver correto, o delegado confirma que está correto na ligação, e se vê uma cinemática, onde se vê o que aconteceu no crime real. Após isto, aparecem os créditos do jogo e se escuta um áudio durante os créditos, com uma conversa da detetive com o autor do crime.

### 3.1. Mecânicas do jogador

#### 1. Movimentação

- 1.1. Movimentação do jogador no mundo para frente, trás, esquerda e direita.
- 1.2. Movimentação da visão do jogador, com o mouse.
- 1.3. Abaixar.
- 1.4. Zoom da visão (segurar com botão esquerdo do mouse).
- 1.5. Ligar/apagar lanterna.

#### 2. Interação do jogador

- 2.1. Mira (reconhecimento dos objetos interativos).
- 2.2. Interação objetos não "pegáveis"
- 2.3. Interação objetos não "pegáveis" com animação (portas, luminária)
- 2.4. Interação objetos "pegáveis"
- 2.5. Interação objetos chave-fechadura (objeto fica na mão e pode ser largado em qualquer lugar).

#### 3. Caderno da Detetive

- 3.1. Abrir e fechar UI (botão C)
- 3.2. Diferentes abas UI
- 3.3. Evidências (inventário)
  - 3.3.1. Número limite de objetos coletados em cada categoria
  - 3.3.2. Objetos armazenados em cada categoria
  - 3.3.3. Retirar objetos armazenados
  - 3.3.4. Aparece o nome, imagem e descrição do objeto no inventário

#### 3.4. Relatório do crime

- 3.4.1. Lacunas interativas (selecionar diferentes opções)
- 3.4.2. Opções que aparecem na lacuna são as que estão armazenadas
- 3.4.3. Quando uma opção é colocada em uma lacuna, não aparece como opção nas demais.
- 3.4.4. Botão de enviar aparece quando todas as lacunas estiverem preenchidas.

4. Analisar opções preenchidas quando o relatório é enviado, e direcionar ao final certo ou errado.

## 3.2. Mecânicas do mundo

### 1. Fluxo do jogo (cenas)

- 1.1. Cutscene inicial no apartamento com voice over
- 1.2. Corredor externo (inicia com cutscene sonora e tela preta, termina quando o jogador interage na porta para entrar ao apartamento)
- 1.3. Apartamento - cena do crime
- 1.4. Cutscenes sonoras após jogador enviar sua resolução
- 1.5. Cutscene final - animação.
- 1.6. Créditos com cutscene sonora.

### 2. Porta retratos (versões)

- 2.1. Câmera fixa no porta-retratos (opções: voltar, selecionar uma versão)
- 2.2. Transição de versões (iluminação, trilha sonora, habilita interações de depoimento)

### 3. Interações com objetos

- 3.1. Verificar em qual modo o ambiente está.
- 3.2. Se estiver em uma versão, ativar modo evidência, que se escuta dublagem e é possível arquivar objeto no inventário como evidência. Se não, apenas visualizá-lo.
- 3.3. Objetos que aparecem apenas em uma versão.

### 4. Sons e música

- 4.1. Manager de sons
- 4.2. Manager de trilha sonora

## 4. História

## 4.1. Sinopse

E SE..

Você pudesse explorar duas versões da mesma história, procurando pistas para descobrir o que é verdade e desmascarar as mentiras e suas intenções?

### Sinopse

Um casal é encontrado pela polícia com um homem que morreu no apartamento deles. Porém, nenhum deles sabe como aquele homem realmente morreu. Assumindo o papel da detetive, o jogador deverá investigar a cena do crime e analisar as duas narrativas para desvendar o mistério deste caso: Quem matou? Como? E Porquê?

### Resumo

Em *Discreet Despair*, o jogador deve investigar as provas na cena do crime, que aconteceu em um apartamento onde um casal morava, em contraste com os depoimentos de cada um do casal, que no qual descrevem versões diferentes da morte do homem. Porém, ambos dizem que não presenciaram a morte, e cada um apresenta uma versão diferente do caso. Antonella acredita que seu marido foi quem matou, e o marido diz que se encontrava em choque por reviver eventos traumáticos de sua infância, enquanto o homem invadia o apartamento deles. O jogador deverá coletar as evidências relacionadas à versão do caso que cada suspeito conta para reconstituir a sequência de acontecimentos do crime.

## 4.2. História detalhada

### Ato 1: introdução ao caso

Em uma tela preta, se escuta uma conversa de telefone entre o delegado conversa com Camille. Ele dá um breve briefing sobre o caso, comentando que cada um conta uma versão diferente dos fatos, e diz que lhe enviou as fitas dos depoimentos do casal e as chaves do apartamento, para ela examinar a cena do crime.

Quando a ligação termina, começa um fade in e Camille está no elevador (pov) O jogador pode andar do elevador, atravessar o corredor até a porta que têm faixas indicando ser uma cena de crime.

Instruções de movimentação aparecem sutilmente na tela neste momento. Ao chegar na porta, o jogador poderá abri-la e entrar no apartamento.

### Ato 2: o casal

Está de noite, e o apartamento está escuro. É possível acender a luz (branca), mas a iluminação continua fria, com um clima fechado.

O jogador pode andar pelo apartamento e observar todos os objetos. Pode pegar os objetos e colocá-los de volta, além de examinar mais de perto objetos imóveis. E também pode abrir o caderno, e aparece na tela uma instrução sobre o botão para abrir.

Existem demarcações no chão e em objetos que foram deixadas pela polícia. Na parede frente a porta, onde uma luminária projeta sua luz como holofote, bem à vista do jogador, há um porta retrato do casal. Ao interagir com este objeto, aparecem os nomes deles ao lado deles. Ao clicar em um dos dois, a iluminação muda.

Em cada versão, é o mesmo local, porém com iluminação e trilha ambiente diferentes, além de que os objetos estão diferentes. Ao interagir com os objetos, se escuta partes dos depoimentos que Camile escutou nas fitas.

Uma vez que o jogador preenche toda a planilha de fatos, ele pode submetê-la, e irá aparecer se está correto ou não. Camile fará uma ligação ao delegado, e este dirá se está correto ou não. Se estiver errado, voltará ao jogo. Se estiver certo vai rodar uma cutscene.

### Ato 3: Custcene

Cinemática com o cenário do próprio apartamento real com animações em 2D.

## 4. 3. Personagens

### Detetive Camile

Nome	Camile Devens
Idade	24 anos
Papel	Investigadora do caso
Voz	Determinada e confiante.
Padrão de fala	Ao se comunicar normalmente em seu trabalho, se expressa calma e seriedade.
Contexto do personagem no jogo	Personagem do jogador
Histórico	Ela é uma detetive particular conhecida e é amiga do delegado que a chama para auxiliar em alguns casos. Ela é filha de um diplomata e uma escritora de romances policiais, histórias estas sobre investigações e crimes, que a inspiraram para seguir em sua atual profissão.
Personalidade	É uma jovem muito observadora e uma pessoa bastante articulada. É firme ao confrontar, quando convicta de sua verdade.

### Delegado Paulo Neto

Nome	Paulo Neto
Idade	38
Papel	Transmitir a missão à detetive e avaliar sua resolução.

Voz	Líder, amigo.
Padrão de fala	Ao transmitir uma instrução, busca falar pausadamente, para que seja compreendido. Postura de líder e de seriedade diante da delicada situação.
Contexto do personagem no jogo	É quem dá contexto do caso e dos objetivos do jogador, e também quem avalia a resolução do jogador.
Histórico	É o delegado de polícia responsável pelo caso, e é amigo de trabalho de Camile, pois já trabalharam juntos anteriormente. Ele sabe que pode contar com Camile em casos específicos, pois conhece suas habilidades de observação e percepção dos detalhes.
Personalidade	Sério e experiente.

### Marcos Vitor Rios

Nome	Marcos Vitor Rios
Idade	27
Papel	Suspeito e culpado
Voz	Convencedor
Padrão de fala	Em seus depoimentos, tem um discurso que é coerente, mas tende ao vitimismo (apesar dos fatos que conta serem meias verdades). Ele transparece ser um homem calmo, amável e protetor. Seu depoimento é mentiroso, mas convincente, em um primeiro momento.
Contexto do personagem no jogo	Marcos é o assassino a ser descoberto.
Personalidade	Marcos é uma pessoa aparentemente bastante calma e controlada. Porém, é perfeccionista e ambicioso, colocando seus objetivos pessoais sempre em primeiro lugar. Ele é uma pessoa muito carismática e amável, mas isto as vezes é motivado pelo seu desejo de direcionar as pessoas para seu interesse, ao depender da situação, sendo uma pessoa manipuladora.
Histórico	<p>Marcos é um homem recém casado, no início de uma carreira onde almeja sucesso. Ele geralmente se apresenta para as pessoas como alguém simpático, dócil, amável, confiável e apaziguador. V trazer. Então ele tem uma face amável e, e outra fria e calculista.</p> <p>Na infância, ele teve um pai agressivo, que constantemente agredia ele e sua mãe. Um dia, ele o matou. Sua mãe sabia a verdade, mas acreditou na inocência dele enquanto criança que apenas queria acabar com aquele caos.</p> <p>Quando adulto, ele se viu em uma situação similar. O homem que invadiu seu apartamento estava interrompendo sua preparação do jantar com o pai de sua</p>

	<p>esposa, que era uma referência profissional para ele, e com quem ele desejava se aproximar por conta disto.</p> <p>Marcos se aproximou de Antonella por conta do apreço que tinha pelo pai dela, mas ele não se casou com ela apenas por isso. Ele via em Antonella semelhanças de sua mãe, que foi uma pessoa muito importante para ele.</p>
--	--

### Antonella Rios

Nome	Antonella Rios
Idade	26
Papel	Suspeita e inocente
Voz	Jovial
Contexto do personagem no jogo	Está dando depoimento de sua
Personalidade	Antonella é uma moça comunicativa, e de personalidade forte. Pode ser levada por suas convicções, quando se apega a elas fortemente. É uma vendedora nata. Por causa de seu trabalho, ela precisa transmitir confiança. É uma pessoa influente.
Histórico	<p>Antonella se casou recentemente com Marcos, com qual viveu um belo romance no início de seu relacionamento. Porém, depois de casar, percebeu que o marido já não era tão romântico como antes, e se sentia deixada de lado pelo marido, que em sua percepção, voltava mais sua atenção ao seu pai, que era um modelo para ele profissionalmente. Com o tempo, isso foi levando Antonella a pensar se Marcos realmente a amava, ou se havia se casado com ela por interesse. Ao questionar, ele sempre argumentava de forma a reverter todos os pontos de Antonella, levando-a pensar que ele a tentava manipular.</p> <p>Apesar de ter carinho pela família, Antonella é ambiciosa, e tinha prazer em suas conquistas pessoais. Seguiu o caminho da mãe em se tornar uma "vendedora freelancer", na qual era confiada à vender itens caros</p>

### Frederico Silva

Nome	Frederico Silva
Idade	43
Papel	Invasor que é assassinado.

Voz	Agressiva e um pouco fora de si.
Padrão de fala	Ele está extremamente bravo, mas no momento em que fala mais, ainda está um pouco sóbrio.
Contexto do personagem no jogo	(em cutscene)
Personalidade	Ele está um pouco alcoolizado, deixando-o um pouco mais aréreo e cabeça dura.
Histórico	Ele é um cliente de Antonella, insatisfeito por não ter recebido o valor pela venda de suas joias segundo o preço que ele almejava. Ele era envolvido com esquemas de roubo destes itens, então, quando está em confronto com alguém, ele se opõe agressivamente, mesmo sem ter razão.

#### 4.4. Roteiro

O objetivo deste documento é sintetizar gameplay enquanto sucessão de eventos, com algumas marcações específicas para objetos interativas e ações do jogador.

Na cena 3, no segundo ato, se encontra uma descrição do cenário e ambiente do apartamento. Em negrito, os objetos interativos, e em negrito e caixa alta os objetos interativos e que podem ser armazenados como evidências.

Na cena 4, há um breve resumo sobre a UI, focado na função e conteúdo de cada janela do caderno da detetive.

Nas cenas 5 e 6 estão descrições do ambiente e tom do apartamento nas versões, e também há todos os objetos interativos de cada versão seguido da dublagem que estará na interação de cada objeto, junto com sua descrição.

No terceiro ato, se pode encontrar a resolução correta do caso, e quais os possíveis finais. Seguido também da cinemática e a dublagem da cena pós-créditos.

## 5. Itens

Seguem listados todos os game objects mais importantes no jogo, segundo o que foi descrito no roteiro.

### 5.1. Cenário

#### Corredor

Um caminho retangular que inicia em um elevador que se abre. A estética é semelhante ao corredor inicial de twelve minutes. Cores predominantes devem ser cinza prata, verde e azul. Ao passar pelas portas, podem se escutar sons dos moradores fazendo coisas, assistindo televisão, etc.

A porta no fim do corredor deve ter faixas amarelas indicando cena do crime, e indicações para não se aproximar da porta. Deve sair luz que faz sombra na parede da frente, luz em movimento, já que são dos carros da rua que entra pela janela que está com as cortinas abertas.

## Apartamento

O apartamento é pequeno, com três cômodos acessíveis. A sala, mesa de jantar e cozinha estão no mesmo cômodo. O casal se mudou recentemente para o apartamento, que possui uma decoração mais moderna, industrial e ainda é um pouco vazia.

## 5.2. Objetos interativos

Na pasta de Arte, se poderá encontrar o Catálogo de itens, com todos os prompts do jogo, com descrições sobre as funções dos objetos.

A ideia inicial é que todos os prompts que “contém” depoimento nas versões também sejam objetos pegáveis na cena do crime e possam ser armazenadas no inventário como provas. Haverá apenas um objeto que poderá ser segurado pelo jogador que é a chave de fenda, que pode ser usada para abri o ralo no banheiro e encontrar a prova contra Marcos.

Quando o cenário e objetos forem colocados na Unity, pode ser que mais objetos do cenário entrem para lista de objetos “pegáveis”, mas eles não poderão ser armazenados como pista ou evidência. Será apenas para que o jogador possa observar melhor o ambiente, como em Gone home e Tacoma, onde o jogador pode interagir com uma enorme quantidade de objetos no cenário do jogo.

## 5.3. Dublagem

Serão gravadas nas primeiras semanas para que possam ser editadas, e que sejam colocados os efeitos.

# 6. Departamentos

## 6.1. Programação

O jogo será desenvolvido na Unity 3d, com a linguagem de programação C#. O jogo contará com mecânicas comuns de jogos similares, tendo em vista que o diferencial está na história, então isto irá balancear com o fato de ser desenvolvido efetivamente em três meses. Apesar de curto, deve ser encerrado sem bugs e crashes fatais, para que seja publicado.

### Fases do desenvolvimento

#### 1. Preparação (duas semanas)

Estas serão as duas ultimas semanas de outubro onde a equipe será fechada e a pré-produção que foi feita até então do jogo será avaliada pela equipe, que poderá sugerir melhorias em prol do



desenvolvimento. As mudanças poderão ser acatadas ou não os documentos serão ajustados pelo game design.

## 2. Protótipo (quatro semanas)

No mês de novembro, o time da programação ficará focado em criar todas as mecânicas do jogo, sem os assets finais. Não será feito exatamente um protótipo, já que ao fim desta fase se deverão ter as principais funcionalidades do jogo. Mas esta fase permite que sejam feitas melhorias, caso necessário, nas mecânicas de jogo. O também deve ser testado antes que esta fase se encerre para que se tenha feedbacks de jogadores.

## 3. Jogo com assets ( três semanas)

No mês de dezembro, todos os assets do jogo já foram finalizados pelo time de arte e som, então será feita a versão do jogo completa com mecânica e assets finais. O jogo também deve ser testado para que se procurem bugs e crashes fatais.

## 4. Otimização e build final (quatro semanas)

Após ter o jogo completo, neste momento, ele será polido para que seja feita a build final, que será publicada.

## Fluxograma do jogo

Na pasta de programação > preparação se poderá encontrar um arquivo com fluxo do jogo que poderá ser aberto no navegador, do software Twine. Se trata de uma espécie de versão interativa do roteiro. Também há outro arquivo, mas que não é interativo e deve ser aberto no software twine para sua visualização e manipulação, que contém um planejamento dos scripts que serão feitos no jogo.

## 6.2. Som

No drive (pré-produção > som), estarão o roteiro sonoro com todo o som do jogo, um catálogo de som, com todos os arquivos de som necessários (exceto as músicas) e sua descrição, e o plano de trilha sonora, com instruções relacionadas à trilha sonora.

### Edição de som

O som ficará encarregado de preparar os arquivos de som segundo o catálogo e o roteiro sonoro. Os arquivos precisam estar com volume e tempo correto, pois apenas serão inseridos na Unity, que serão projetados no jogo. A maior parte dos áudios necessários serão de dublagem e de foley. Alguns áudios da dublagem deverão ter efeitos como de telefone.

### Trilha sonora

Sobre a trilha sonora, serão necessárias três trilhas, além de efeitos sonoros para UI (som ao clicar no botão) coerentes com os instrumentos e melodias das trilhas musicas. No documento de trilhas sonoras, estão com maiores detalhes as especificações de cada trilha, além de outras referências.

### 6.3. Arte

Na pasta de arte, está o documento da Identidade Visual do projeto como um todo, que trata das cores, fontes e da logo do jogo. A arte da UI deverá seguir esta mesma IDV. Também haverá referências estéticas para os objetos em 3D e um catálogo de itens com os principais objetos e suas interações.

#### Arte 3D

O jogo será em uma estética 3D realista, seguindo o tom de investigação criminal. O uso da iluminação e efeitos de pós-processamento serão utilizados ou para colaborar com a estética realista, ou com contribuir com o clima da narrativa, como serão utilizadas luzes de cores nas versões diferentes .(referência Twelve minutes)

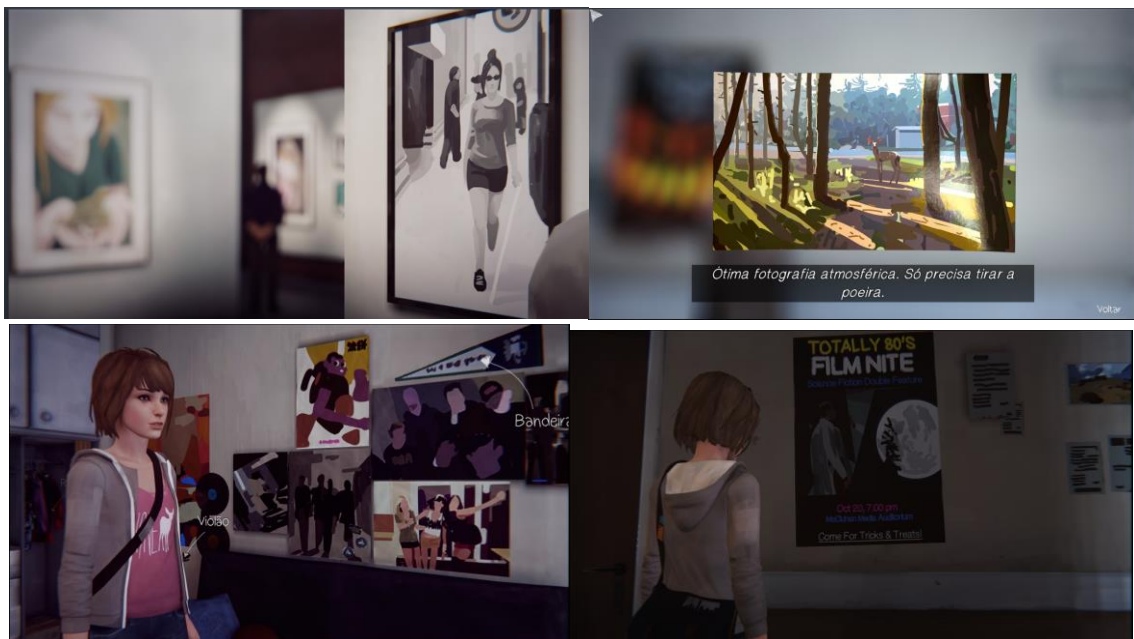


(fonte: The Painscreek Killings: texturas e iluminação realistas.)

No jogo, haverá apenas dois cenários diferentes: o corredor e o apartamento. O apartamento irá contar com um número maior de objetos e vários deles serão interativos.

#### Artes 2D

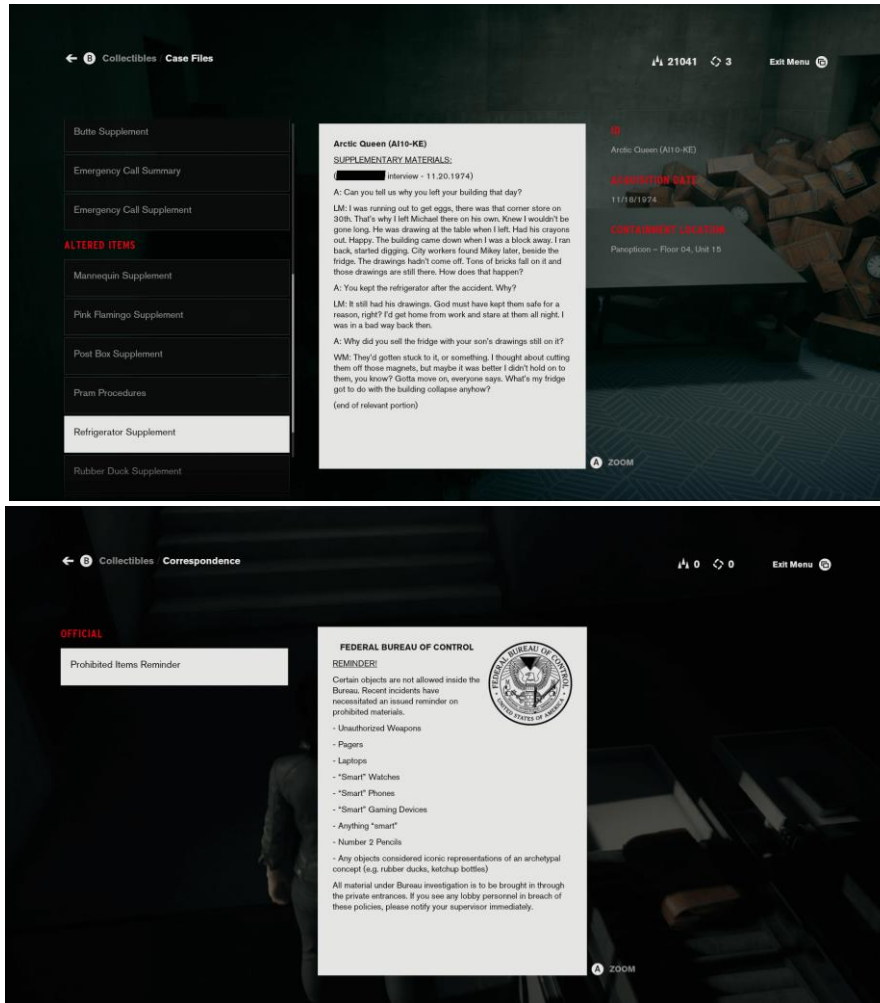
Além de objetos em 3D, o jogo contará com fotos e imagens de quadros. Estas artes seguirão uma estética "low poly 2D", vetorizadas de imagens reais, similares às artes das fotos em "Life is strange".



(fonte: Life is strange. Estilo de arte – abstração das imagens no jogo)

## UI

Sobre a UI do caderno da detetive, será interessante que seja um mix da ideia de pastas com abas e documentos, ao mesmo tempo que seja neutra e elegante, com um fundo preto transparente e os textos e elementos na cor branca. Em vermelho, ou em destaque branco quando selecionado.

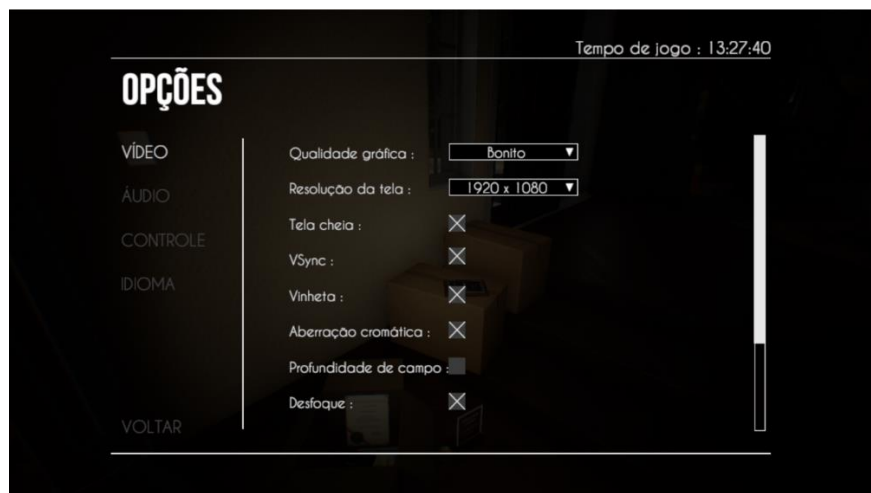
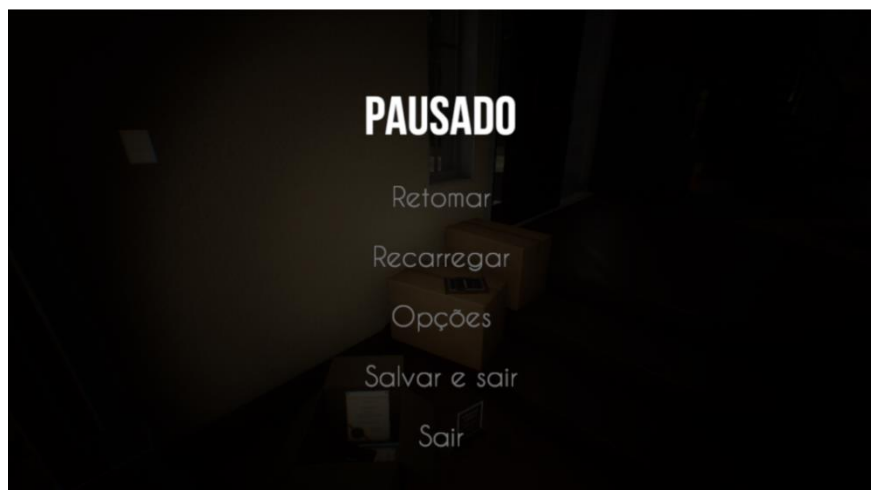


(fonte: Control. Referência para relatório e registro policial, documentos são representados por uma folha)



(fonte: Shadow of the Tomb Raider. Referência para inventário da detetive)

A tela de pause dentro do jogo, a ideia é que seja simples e elegante como a de “The Painscreek Killings”, mas seguindo a IDV do projeto.

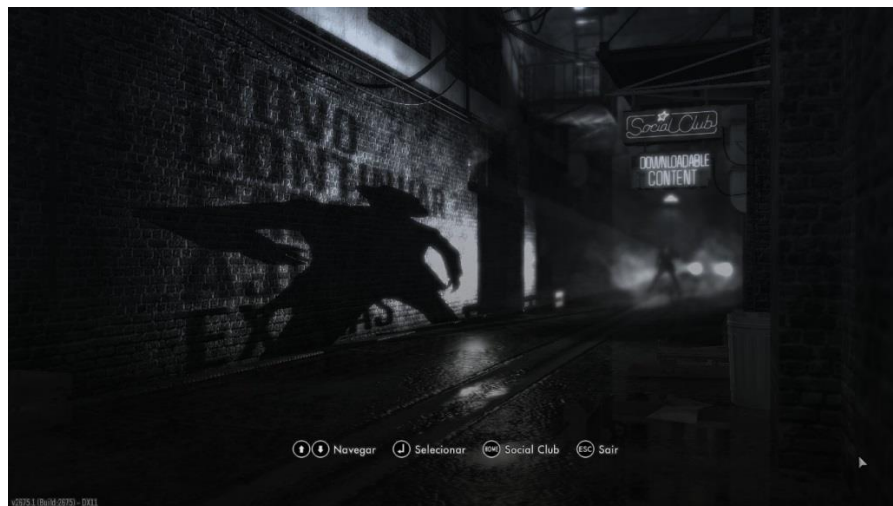


(fonte: The Painscreek Killings.)

Sobre o menu, a ideia é que seja algo entre o de “Scenes Investigators” (demo, dos mesmos criadores de The Painscreek Killings) e “LA Noire”. Pegar principalmente a ideia do ultimo jogo, de ser trabalhado o uso de luz e sombra nos objetos.



(fonte: Scene investigators: menu principal)

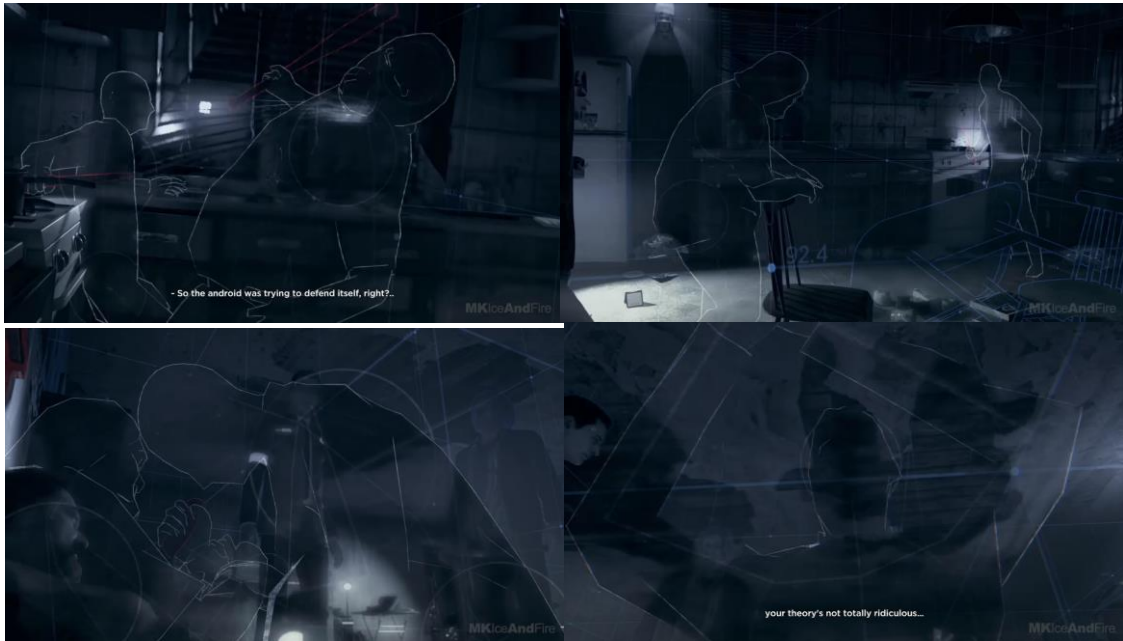


(fonte: LA Noire: Menu inicial. Em uma rua, há uma luz redonda projetada na parede, onde estão as opções.)

## Animação

Após a resolução correta do caso, o jogo se encerra com uma cinemática final com uma dramatização de como o crime ocorreu. A ideia é que a câmera e o ambiente seja no apartamento da cena do crime, mas com uma camada de animação em 2D (feita na unity), em um estilo simples, semelhante à representação da recomposição do crime em Detroit become human

A arte da animação dos personagens pode ser similar ao contorno de giz que geralmente se fazem em corpos mortos no chão, com um preenchimento levemente transparente. O resultado pode ser similar à de rotoscopia. A animação será feita no software de animação Opentoonz, e os frames serão exportados e incorporados na Unity, onde será criada a custcene utilizando o cenário 3D do jogo.



(fonte: Detroit: Become human)

## 7. Pós-produção

Nesta sessão, se encontraram detalhes sobre processos que são ligeiramente externos ao desenvolvimento do jogo em si, voltados a distribuição do jogo.

### 7.1. Tradução

A tradução do jogo envolverá a tradução de textos na UI e legendagem das dublagens, e será feita simultaneamente na produção do jogo. No idioma português, o jogo já deverá ter a opção de legendas, então as legendas em outros idiomas serão acrescentadas da mesma forma.

Serão feitas as traduções do jogo para Inglês e Espanhol.

### 7.2. Devlog

Por ser um jogo "universitário", o não será feita grande campanha de marketing para seu lançamento. Mas será feita uma série de vídeos que serão publicados no youtube durante o desenvolvimento do jogo, chamados "devlog".

Estes vídeos terão a função para o projeto de TCC de documentar seu desenvolvimento, mas também servirão para fazer certa divulgação. Como será iniciado um canal no youtube para realizar esta série de vídeos, é possível que não dê tempo de formar uma comunidade grande para o lançamento do jogo.

Os vídeos serão produzidos e publicados quinzenalmente. Em uma semana produz, na seguinte editar e publicar o vídeo. O processo de produção seguirá o plano de devlog, onde foram feitas estruturas de roteiro de cada vídeo, para que seja apenas necessário completá-las segundo o andamento do projeto, gravar imagens e editá-las.

Canal onde serão publicados os vídeos: ( carol ) - YouTube

### 7.3. Distribuição

O jogo deve ser finalizado em janeiro, para que em fevereiro, possa ser publicado.

O ideal é que seja publicado na steam, mas ele deverá estar completo e otimizado. Se este não conseguir ser finalizado a tempo, o plano B será publicar no itch.io. Mas o ideal é que o jogo seja finalizado com qualidade para que seja publicado na steam, que exige taxa de publicação por projeto.

Publicação no itch.io

Por ser uma plataforma de publicação gratuita de jogos, será mais tranquilo. Mas também deverá ser feita uma página para o jogo, e este será lançado no mesmo período da defesa dos TCC.

O material que será utilizado para criar as páginas dos jogos nos lojas digitais, como imagens , textos e trailers serão feitas durante a etapa de otimização do jogo, em que já se tenha um produto para conseguir imagens e gravações.

## 8. Planejamento

### 8.1. Orçamento e Custos

Discreet Despair é um projeto que faz parte de um trabalho universitário. Apesar de ser um jogo independente, é um jogo com consideráveis custos, que são conhecidos pelo gerenciamento deste projeto, como a especialização dos membros da equipe, hardware e softwares.

Apesar disto, não há um orçamento para o jogo, nem para pagamentos para equipe, nem para materiais utilizados. Possíveis gastos com materiais que elevem a qualidade do jogo como pluggins, materiais em 3D e instrumentos digitais podem ser considerados durante o desenvolvimento do jogo, e serão arcados pela game designer.

Se o jogo for publicado na steam, o único gasto financeiro será a taxa de inscrição do jogo na plataforma, arcada pela game designer, que atualmente custa 380 reais. Por isto, se o jogo for publicado na steam, ele será vendido por um valor de no mínimo 5 reais e no máximo 15 reais (tendo em vista que será um jogo pequeno, feito em pouco tempo).

### 8.2. Cronograma

Ver o cronograma geral com todas as atividades específicas de cada área no desenvolvimento do jogo, na pasta do drive game design > cronograma geral.

Outubro (a partir do dia 25)

- Reunião e alinhamento da equipe com o projeto
- Ajustes no GDD e demais documentos do projeto

## Novembro

- Criação do protótipo do jogo (mecânicas)
- Captação de dublagens
- Preparação e edição dos arquivos de som
- Criação trilhas sonoras
- Criação e preparação das artes 2D e 3D
- Animação cinemática

## Dezembro

- Entrega de todos os assets do jogo
- Jogo com assets finais
- Recesso na última semana do ano

## Janeiro

- Otimização e finalização do jogo
- Preparação do material para distribuição

## Fevereiro

- Defesa da banca do TCC
- Lançamento do jogo

# Documentos suporte ao GDD

Lista com todos os demais documentos importantes para o desenvolvimento do jogo, citados ao longo deste documento.

Roteiro do jogo

Dublagens

Tradução

Roteiro sonoro

Catálogo Som

Trilhas sonoras

Identidade visual do projeto

Referências do cenário

Catálogo de Itens



Catálogo de objetos interativos

Plano de programação

Plano de scripts (twine)

Fluxo do jogo (twine)

Plano de Devlog

Cronograma geral

## APÊNDICE B – Roteiro do Jogo Discreet Despair

“Discreet Despair” Por Carolina Rosa

Versão 4

Brasília, 2022

### Notas

\* Objetos em negrito são interativos, e objetos em negrito e caixa alta podem ser armazenados como prova ou evidência.

### ATO 1 – O CASO

#### 1. Cinemática inicial

FADE IN

Há livros e louças caídas no chão da sala do apartamento, onde a luz do fim de tarde projeta sombras da janela. Se escutam passos apressados, a porta se fechando e som de alguém pegando coisas na cozinha.

Diminuem os sons de passos, e repentinamente, o som de alguém caindo no chão. E se vê o rastro de terra junto de cacos de vidro e frutas caídas no chão desde a sala até a cozinha, até que se vê no chão da cozinha o contorno em giz de uma pessoa que morreu ali, e sangue seco.

Conforme se aproxima do corpo em giz, a iluminação vai ficando avermelhada com variações de luz, similar à sirene da polícia.

FADE OUT

#### 2. Tela preta

Escuta-se o som do toque de um telefone, e logo de alguém atendendo.

CAMILE (O.S.)

“Boa tarde, delegado.”

DELEGADO (O.S.)

“Olá, detetive. É muito bom poder contar com sua ajuda neste caso. Você recebeu o que te enviei?”

CAMILE (O.S.)

“Ah sim, recebi. Uma chave e um pendrive.”

DELEGADO (O.S.)

“Excelente. Um casal foi encontrado perto de um homem morto, no apartamento deles. Os policiais receberam a ligação de vizinhos que

ouviram gritos incomuns de brigas. No depoimento de cada um, o casal conta uma história parecida, mas nenhum deles diz saber como o homem morreu. A esposa acha que foi o marido. E o marido acha que o invasor cometeu suicídio. Você poderá encontrar mais detalhes no registro policial que está no pendrive, junto com os depoimentos do casal.

Quero que você analise com cuidado a história que cada um deles conta, e veja quais partes batem com as provas no apartamento. Quando terminar, me envie um relatório com suas conclusões. Boa sorte, detetive."

O telefone é desligado.

### 3. Corredor do apartamento

Camile está no elevador, e as portas se abrem no andar.

Instruções de jogabilidade aparecem na tela.

O corredor é escuro, e ao andar pelas portas, se escutam ruídos de televisão e pessoas arrastando móveis, latidos de cachorro, utensílios de cozinha, risadas e conversas abafadas.

O jogador poderá andar até o fim do corredor, onde há uma porta com faixas indicando ser uma cena do crime e uma luz saindo por debaixo da porta que projeta sombras no chão. O jogador poderá **abrir** e entrar.

FADE IN

## ATO 2 - O CASAL

FADE OUT

### 4. INT - NOITE - APARTAMENTO

O clima do apartamento é cinzento e sem vida. A iluminação está escura, e tudo ainda está como foi encontrado pela polícia, que deixaram algumas marcações relacionadas à ordem da bagunça feita na casa.

O jogador pode acender a luz em um **interruptor** e nas luminárias.

O primeiro cômodo do apartamento é a sala de estar, onde ao entrar se vê o sofá com algumas almofadas, e uma pequena mesa de vidro e alumínio à frente, que está desalinhada. À direita do sofá, uma poltrona com uma **BOLSA com joias de diamante dentro** em cima.

À direita do sofá, há uma estante de livros de madeira encostada na parede e alguns dos **LIVROS** e decorações estão caídos no chão. Acima do sofá, há um quadro grande decorativo. Entre os sofás e abaixo da pequena mesa há um tapete.

À esquerda do sofá há uma pequena mesa com um porta revista, e um **porta retrato**. Ao lado, há uma luminária que projeta uma luz circular na superfície do móvel.

*Porta retrato*

Ao interagir com o **porta retrato**, a visão do jogador se aproxima. Na foto, Antonella está à esquerda e Marcos à direita, e eles estão sorrindo, próximos e com roupas de frio, e no fundo há uma montanha nevada. Ao lado esquerdo e direito do objeto estão escritos os nomes do casal.

Se clicar no nome de **Marcos**, ir para cena 6.

Se clicar no nome de **Antonella**, ir para 7.

Ao retornar para a cena do crime de uma versão, todas as luzes estarão desligadas, com exceção da luminária do porta retrato.

Na parede à direita da porta principal, há uma larga janela, com persianas, e próximo há uma mesa de jantar quadrada com a superfície de madeira com quatro cadeiras de jantar. A mesa está posta, mas um pouco bagunçada no lado esquerdo. Alguns **talheres**, **louças** quebradas e decorações estão no chão. Acima da mesa há um lustre e na parede da porta há um quadro decorativo.

Na parede à esquerda da porta, há um porta casacos, com **CASACOS** do casal, e no chão uma sapateira. Ao lado há um vaso com plantas médias.

Seguido à esquerda, no mesmo cômodo há uma cozinha, que é separada por uma bancada, com dois bancos e um deles está caído no chão. Em cima da bancada tem algumas **SACOLA DE COMPRAS** com alguns dos **itens** retirados, uma sacola com vinhos, e um **VINHO** está aberto. Há uma **nota fiscal** do mercado.

A cozinha tem móveis na cor predominantemente vermelha e cinza, e um lustre no pequeno corredor formado pelas bancadas, pia, fogão e geladeira. Também há alguns armários suspensos na parede. Dentro dos armários tem louças, panos e produtos de limpeza, e comida. A superfície das bancadas estão cheias de **louças**, pois um jantar estava sendo preparado. Há uma faca faltando no **FAQUEIRO**.

No chão da cozinha há sangue seco e uma marca de um **CORPO** contornado em giz branco.

Próximo à cozinha, há um estreito corredor, e a primeira porta a direita é o quarto do casal. Há uma cama, duas cômodas em ambos os lados desta, um armário e um tapete. Há uma porta que leva a um banheiro. Há um quadro médio com uma foto de casamento do casal. Na parede acima da cama, há uma janela com cortinas.

Na cômoda de Antonella, à esquerda da cama, há um **pequeno porta retrato** com uma foto antiga sua de quando criança com seu pai. Na gaveta da cômoda, junto com alguns caderninhos, **maquiagens** e apetrechos de cabelo, há um **COLAR DE DIAMANTE**.

Na cômoda de Marcos, à direita da cama, dentro da gaveta, junto de caderninhos, livros e **caixa de óculos**, há um **PINGENTE com uma foto de sua mãe**.

Seguindo o estreito corredor, na próxima porta à esquerda é um banheiro, que tem uma bancada com uma pia, um vaso sanitário e um chuveiro. Acima da bancada, há um **espelho**. Dentro e no fundo da bancada, há uma **pequena chave de fenda** que pode ser pegada pelo jogador. No chão do chuveiro, há um **ralo** que pode ser retirado com a chave de fenda feita de alavanca. No fundo do ralo há um **avental ensanguentado**, e uns **panos de prato**.

## 5. UI - Caderno da Detetive

Alguns segundos após entrar no apartamento, uma última instrução aparece na tela, sobre o botão para abrir o caderno da detetive.

Na tela aparece uma folha A4 no lado direito, e no lado esquerdo uma coluna com algumas abas superiores, como de documentos. Existem os seguintes títulos em cada aba: Crime, Evidências, Registro.

### *Registro policial*

A folha à direita é um relatório policial da perícia que foi feita logo no primeiro momento, com informações sobre o casal, o corpo encontrado e a arma do crime. (ref. "The painscreek killings").

'A polícia foi acionada às 18h23 por um vizinho, dizendo que escutava uma briga intensa vinda do apartamento do casal, onde se escutavam gritos e sons de objetos quebrando. A polícia chegou 19h20 no local, onde a porta estava destrancada, com sinais de arrombamento, e o apartamento estava todo bagunçado. O casal estava no canto da cozinha, e informaram que o homem que invadiu seu apartamento havia morrido. Embora estivessem a sós com o homem, eles diziam não saber como ele havia morrido.

O homem morreu aproximadamente às 19h04, com cortes profundos no tórax, que perfuraram seu pulmão. Apesar de haver apenas as digitais do homem no cabo da faca, e a posição de sua mão indicasse que o ele segurava e exercia força no objeto, a forma e profundidade do corte feito, indica improbabilidade de que o homem tenha se esfaqueado. O principal fator que fez com que o ferimento fosse fatal foi o fato dele estar deitado logo após ter caído, e a faca foi retirada do corpo, causando hemorragia.

Segundo a autópsia e o contexto, é muito improvável que tenha sido suicídio, mas um cenário propositalmente armado de tal forma'.

### *INVESTIGAÇÃO*

Na barra lateral esquerda podem ser achados, em ícones dentro de quadrados, as evidências que são os objetos das versões, que contém depoimentos.

Na parte direita, ao clicar em cada evidência aparece o nome do objeto, uma imagem maior e uma descrição.

Estes são os objetos que serão referenciados na sessão do crime. Nas sessões de evidências, só podem ser armazenadas até 12.

### *CRIME*

Na barra lateral esquerda estão algumas instruções para o preenchimento do documento.

E na folha estão 11 retângulos vazios em lista. em que se podem colocar as evidências coletadas no inventário. Ao escolher uma sentença, aparece uma frase, indicando o fato que aconteceu.

Uma vez que todos os retângulos estão preenchidos com evidências, um botão (enviar) aparecerá na parte inferior da barra lateral. Ao clicar nele, aparecerá uma janela com aviso, perguntando ao jogador se tem certeza que quer enviar seu relatório da investigação.

Ao enviar o relatório, ir para cena 8.

#### 6. INT - NOITE - APARTAMENTO (MARCOS)

Ao selecionar o nome do Marcos, ainda se vê apenas o porta retrato, cuja foto muda suavemente para uma foto do casal em uma festa, e a iluminação muda.

Agora o apartamento tem uma iluminação azulada/fria, com sombras suaves. Todas as luzes, exceto a luminária do retrato estão apagadas.

#### *Porta retrato (evento)*

Na foto do casal, eles estão em uma festa, onde vestem roupas chiques. Antonella olha para ele, mas ela está com uma postura séria e ele olha para a câmera, próximo da esposa.

#### *Compras na bancada*

"Eu tinha planejado tudo. Era para ter sido um dia maravilhoso. Iríamos receber os pais da Antonella em casa. Na verdade, como tínhamos acabado de nos mudar, eles queriam conhecer a casa. A Neli não estava tão animada, e tudo bem. Mas eu realmente não entendo porque ela sempre implica comigo. O que há de errado querer estar perto da família?"

Duas bolsas ecológicas bege com legumes, e ingredientes para fazer um jantar para quatro pessoas. Uma ainda está de pé com itens dentro. A outra está deitada com a maior parte dos itens fora desta.

#### *Vinho aberto, em cima da bancada*

"(risada triste) eu... realmente não sei o que ela espera de mim. Talvez eu não seja mais o príncipe dela. Mas ela sempre encontra problema em tudo. Talvez seja algo que eu não consiga ver. Eu a amo, mas ela é tão, tão complicada."

Uma garrafa de vinho aberta e vazia.

#### *Bolsa chique, com joias dentro, no sofá*

"Eu cansei de falar para ela, mas ela nunca me ouvia. Me dizia eu parecia seu pai. Não há nada de mau em almejar a riqueza. Mas acho que sem perceber, ela se deixou tomar por certa ganância... Essa obsessão pela luxúria... Eu sabia que uma hora ou outra isso iria dar muito ruim. Mas ela não quis me ouvir."

Uma bola envelope preta de cetim, com uma alça prateada. Dentro há uma pulseira de diamantes dentro de um pequeno porta joia. Há também um caderneta estilo molesquine e um batom.

*Interfone, sala  
(evidência)*

"Eu estava na cozinha preparando a comida e Neli estava arrumando a mesa, então o interfone tocou uma e outra vez. Neli só desligou. Naquela hora, tive um mau pressentimento. Mas não nem deu tempo de brigarmos..."

Interfone do apartamento preto, na parede.

*Pegadas de terra no chão próximo a porta, da sala à cozinha  
(evidência)*

"Já tinha acontecido outra vez. Eu sempre odiei essa situação. O sujeito deu algum jeito de subir e começou a espancar a porta. Eu abri, falei que a Antonella não estava, enquanto ela estava escondida. Aquele homem estava visivelmente fora de si, e bastante alcoolizado. Ele não quis nem saber, e só passou por mim entrando na minha casa, e os sapados dele sujando toda a sala. Eu já vivi aquela cena antes, e aquilo me deixou muito desnordeado. Eu só lembro que insistia repetidamente para aquele homem sair de lá, mas quanto mais eu falava, parecia que menos ele me ouvia."

Pegadas de terra que já estão um pouco dissipadas, mas ainda formam um rastro de terra deste a porta de entrada, na sala de estar e na cozinha. Estão mais evidentes próximo a entrada.

*Cacos de vidro no chão, na sala  
(evidência)*

"Antonella discutia com aquele homem, que dizia que ela o roubou. Então ele começou a zombar da nossa casa, quebrando e bagunçando tudo. Ele estava tão fora de si que não dava para entender o que ele estava falando. Eu não sabia mais o que fazer, o jantar seria a algumas horas e estava tudo arruinado. Antonella brigava com o homem até que ele se irritou e se virou para bater nela, mas eu me coloquei na frente e levei a surra."

Cacos de vidro no chão, que antes foram copos postos na mesa para o jantar.

*Foto do casal (eles estão felizes) no quarto*

"Eu percebi que aquela situação estava ficando totalmente fora de controle, mas primeiro eu só conseguia pensar em manter a Antonella segura, então pedi para ela se esconder no quarto".

Porta retrato em algum móvel/prateleira, próximo à porta do quarto, com uma foto do casamento deles.

*Pequeno quadro com o pai. Na cômoda do quarto.*

"Eu e a Antonella viemos de lares muito diferentes. Ela sempre teve os pais por perto, em todos os momentos. Talvez ela nunca consiga me entender, mas o pai dela é uma referência para mim, por toda sua superação, tudo o que conquistou. É como o pai que eu nunca tive."

(a descrição deste objeto está na cena 7).

*Relicário com foto da mãe, na sua cômoda, no quarto*

"Era uma vez, uma família feliz, até que um homem bêbado e fora de si, chega em casa e estraga tudo. Essa era minha vida todos os dias. Até que meu pai se enforcou (ênfase de raiva na palavra enforcou) na própria bagunça que ele fez. Finalmente, eu e minha mãe encontramos a paz. Nossa vida era difícil, mas o pior já tinha passado. Minha mãe foi uma mulher extremamente forte, e eu vejo um pouco dessa força em Neli também. Talvez por isso me apaixonei por ela."

Colar com relicário contendo a foto antiga da mãe de Marcos, quando jovem. É uma moça com jovem, com sorriso retraído, vestido claro, segurando algumas flores coloridas.

*Faca retirada do faqueiro na bancada, cozinha  
(evidência)*

Este objeto aparece apenas na versão de Marcos.

"Depois que Antonella entrou no quarto, foi tudo muito rápido. Não tive tempo para pensar em nada, porque o sujeito já estava ali na cozinha, e de repente, ele estava com uma faca na mão. Eu entrei em desespero. Vi minha vida diante dos meus olhos. Eu não sei, ele começou a andar na minha direção, balbuciando, perguntando pelo dinheiro... Quando ele chegou perto de mim, eu não me lembro muito bem por que, mas meus braços só o empurraram em uma ação involuntária. Eu nem pensei se ele iria me acertar com a faca, eu só o empurrei, ouvi ele caindo no chão e eu fui correndo para o banheiro, me esconder."

Faca no balcão próximo ao faqueiro, que falta uma faca.

*Celular na bancada do banheiro  
(evidência)*

Este objeto aparece apenas na versão de Marcos.

"Depois que eu me tranquei no banheiro, minha primeira reação foi pedir por ajuda. Eu liguei algumas vezes para o pai da Neli, mas só dava caixa postal. Depois disso... Eu, eu comecei a entrar em pânico".

Smartphone que ao interagir se pode ver a tela de bloqueio, e ao interagir novamente é possível destravar a tela e ver o aplicativo de ligações aberto e a última chamada para o sogro e a hora que a ligação foi feita, e não atendida.

*Espelho no banheiro*



"(respiração profunda) Minha visão estava turva, minhas mãos tremendo, e meu coração estava quase saindo de mim. Eu quase conseguia escutar minha mãe gritando com meu pai, e ele derrubando os móveis. Estava acontecendo tudo de novo. Eu não sabia o que fazer. Dessa vez eu não tinha ninguém. Eu estava sozinho."

Espelho fixo no banheiro. Não se pode ser o reflexo.

*Aliança de Antonella no chão, próximo à marca do corpo*

(depoimento especial)

"Tá, depois... Hmm, depois eu ouvi a Antonella saindo do quarto,... e tive que sair do banheiro, esperando que nada tivesse acontecido com ela. Mas ela só estava parada, olhando, para o corpo daquele homem, imóvel, deitado na cozinha. E tinha sangue. Muito sangue. Eu só não sabia o que estava acontecendo, e... (voz abafada no fundo "E você falou com ela, perguntou o que ela fez). Ah sim, não, eu disse... ("dando a entender que ela havia matado o homem") Eu.. Não! Não foi isso que eu disse. Eu não acusei ela! Eu conheço ela, ela não é assassina! Quando eu perguntei o que ela fez, eu queria saber o que ela tinha feito para aparecer um homem tão bravo na nossa casa... ("ela disse que você acusou ela") Não.. Não, ela não me entendeu. Mas eu não culpo ela, eu também não entendi o que aconteceu. Em um minuto, estávamos no olho de um furacão, e no outro, só havia um homem morto na nossa casa. Mas eu realmente não sei! Talvez aquele homem estava tão fora de si, que... que se matou! não sei! eu realmente não sei!"

Anel de prata polido com os nomes Antonella e Marcos gravados no interior.

#### 7. INT - TARDE - APARTAMENTO (ANTONELLA)

Ao selecionar o nome do Antonella, ainda se vê apenas o **porta retrato**, cuja foto muda suavemente para uma foto romântica do casal onde eles estão abraçados, Marcos olha para Antonella e ela olha para a câmera, e ambos estão sorrindo. A iluminação muda.

O apartamento tem uma iluminação alaranjada/quente, com sombras suaves. Todas as luzes, exceto a luminária do retrato estão apagadas.

Ao interagir com os seguintes objetos, se poderá escutar fragmentos do depoimento. Os objetos poderão ser armazenados no caderno como evidência.

*Porta retrato  
(evento)*

Foto da festa de casamento deles, onde eles estão abraçados. Ele olha para ela e ela olha para baixo/para a câmera.

*Casacos perto da porta  
(evidência)*

"Tinha tudo para ser mais um dia normal. Nós chegamos em casa no fim da tarde. Eu havia saído para resolver algumas coisas e Marcos havia me pegado depois do trabalho. Ele chegou com algumas compras."

Casacos de Marcos e Antonella, pendurados em ganchos de um porta casacos na parede.

*Avental cima do balcão*

Este objeto aparece apenas na versão de Antonella.

"Ele estava preparando tudo para um jantar com meus pais. Eu tinha esquecido daquilo, então tivemos uma discussão. Ele tentou apaziguar, mas eu sentia que não era por nós, sabe. Era para que não transparecesse que estávamos brigados. Que ninguém soubesse que não éramos perfeitos. Que ele não é."

Avental de cor clara, estendido sobre a bancada, próximo à comida preparada.

*Vinho aberto*

"Ah um tempo eu já estava sentindo isso, que ele só queria agradar meu pai, que é um dos chefes dele na empresa. Não me lembro a ultima vez que ele fez algo especial assim por mim."

(A descrição deste objeto está na cena 6).

*Interfone*

Ao chegar perto do interfone, ele toca - só na primeira vez.

"Bem, eu tenho um hobbie, onde consigo uma renda extra, que é revender artigos caros. Algumas pessoas me procuram quando precisam revender relógios, joias, essas coisas. Alguns deles apenas querem se livrar do item mais rápido, e não sou ingênua, eu sei o porquê. Mas nunca tinha tido problemas com isso.... Até aquele dia."

(A descrição deste objeto está na cena 6).

*Pequeno quadro com o pai. Na cômoda do quarto.*

"É verdade que meu pai é um grande homem. Ele conquistou muitas coisas. Mas como todo sonhador, ele teve um começo difícil. Naqueles dias, morávamos na casa da minha avó e as vezes contávamos dinheiro no mercado. É muito importante sonhar. Mas só os sonhos não colocam comida na mesa."

Um pequeno porta retrato de Antonella quando criança sentada no colo de seu pai, ambos estão sorrindo.

*Colar de diamantes, na gaveta da cômoda no quarto*

"Naqueles dias difíceis, minha mãe deu um jeito de conseguir dinheiro para a família. Ela era uma excelente vendedora, mas tinha dificuldade

em conseguir emprego, então, ela revendia itens de luxo. Algumas vezes, sabia que a índole de seus clientes talvez não era a melhor, mas precisávamos do dinheiro. Quando eu cresci, comecei a fazer isso como um hobbie. A final de contas, os diamantes são o melhor amigo de uma garota."

Um colar de diamantes reluzentes.

*Livros no chão*  
(evidência)

"Aquele homem estava visivelmente transtornado. Ele só entrou na minha casa, me acusando de que eu havia roubado ele, porque não vendi no preço que ele queria. Eu já tinha explicado pra ele que as joias não valiam aquele preço, mas ele não aceitou e começou a revirar minha casa. Marcos tentava .... Tentava acalmar o homem, mas o homem se virou e bateu nele, e foi para a cozinha. Ajudei Marcos a se levantar e disse para mim ir para o quarto, e me seguiu até que eu me trancasse lá."

Livros caídos, alguns abertos, próximo a estante na sala. Vários objetos. Só é possível pegar os livros que estão fechados.

*Foto de casamento na parede do quarto, perto da porta do quarto. (eles estão sérios).*

"Quando eu entrei no quarto, eu pensei que ele estava querendo me proteger. Mas agora, eu me lembro de ver nos olhos dele a raiva contida, depois que o homem bateu nele. Talvez, naquele momento, ele estava planejando tudo."

(A descrição deste objeto está na cena 6).

*Chave na porta do quarto*  
(evidência)

"Eu não conseguia pensar direito. Só fiquei sentada a beira da porta, para ouvir algo. Eu estava com muito medo. Eu só escutava o Marcos pedindo para o sujeito ir embora... depois para ele parar... e soltar uma faca. Eu fiquei paralizada... Depois, só ouvia barulhos que eu não sabia dizer o que eram. Talvez eles estivessem brigando. Até que escutei só o barulho da porta do banheiro."

Pequena chave na fechadura de dentro do quarto do casal.

*Corpo do homem*

"De repente, tudo ficou tão silencioso. contei 50 segundos, e depois abri a porta do quarto devagar. Enquanto abria, vi umas pernas no chão e depois sangue. Será que era Marcos? O homem tinha matado ele? Então fui me aproximando para ver melhor, e era o homem. Eu fiquei muito muito confusa. O que havia acontecido? Eu não tinha escutado nenhum tipo de grito."

Marcação em giz onde o homem morreu.

*Faca ensanguentada*  
(evidência)

Objeto que aparece apenas na versão de Antonella.

"O homem estava caído na cozinha, tinha muito sangue e a na mão dele ainda segurava a faca com o sangue. O que tinha acontecido? Marcos estava bem? O homem tinha se matado? Por que? Nada daquilo fazia sentido."

A faca que faltava do faqueiro, mas ensanguentada.

*Porta do banheiro (ao sair, depoimento especial)  
(evidência)*

"Enquanto eu tentava entender o que tinha acontecido ali, escutei Marcos saindo do banheiro. Ele foi se aproximando devagar, e parou perto de mim, olhando o homem. Antes que eu pudesse falar alguma coisa, ele me perguntou 'Neli, o que você fez?' ... Então, eu entendi. Ele quem matou o homem. De alguma forma, fez parecer que ele havia se matado. Seria o crime perfeito! Só que eu vi. E como eu vi, eu sei que não fui eu. Mas ele estava tentando me manipular... Eu não consegui falar nada. Só senti muita raiva. Como me deixei enganar por todo esse tempo. E ele só parecia estar sério e calmo. Como sempre. Foi ali que eu tive certeza que aquilo não era normal. Foi ele que matou! Só pode ter sido ele!"

Porta do banheiro. Só se escuta o depoimento quando interagir com a porta de modo que ela é aberta quando o jogador está dentro do banheiro.

### ATO 3 - RESOLUÇÃO DO CASO

#### Resolução correta:

1. Casal chega ao apartamento  
Evidência: Casacos perto da porta /Antonella
2. O interfone toca duas vezes, mas Antonella atende e desliga.  
Evidência: Interfone /Marcos
3. O homem entra no apartamento e discute com Antonella.  
Evidência: Pegadas de terra no chão /Marcos
4. O homem bate em marcos.  
Evidência: Livros no chão /Antonella
5. O homem bagunça a sala de estar até a cozinha.  
Evidência: Cacos de vidro /Marcos
6. Antonella se tranca no quarto.  
Evidência: Chave do quarto do casal /Antonella
7. Marcos vê o homem transtornado na cozinha com uma faca.  
Evidência: Faca retirada do faqueiro /Marcos
8. Marcos mata o homem e o derruba.  
Evidência: Avental com sangue escondido no banheiro
9. Marcos vai para o banheiro se esconder.

Evidência: Celular no banheiro /Marcos.

10. Antonella sai do quarto e vê o homem morto.  
Evidência: Faca ensanguentada /Antonella

11. Marcos sai do banheiro e pergunta o que Antonella fez.  
Evidência: Aliança de Antonella /Marcos

12. A polícia chega ao apartamento.  
Prova: Polícia.

8. Tela preta

[CA1] - Resposta Incorreta

FADE IN

(O.S.) CAMILE  
(Respira fundo) "Então acho que é isto".

Camile liga para o delegado. Escuta-se o som do telefone. O delegado atende.

(O.S.) DELEGADO  
(sfx ligação telefônica)  
"Olá Detetive. Recebi seu relatório da sua investigação. Analisamos seus resultados com as pesquisas atuais do restante da equipe, e acredito que existem algumas incongruências. Por favor, reveja os depoimentos e reanalise suas evidências. Espero pela sua nova resposta."

FADE OUT, RETORNA AO JOGO

[CA2] - Resposta Correta

FADE IN

(O.S.) CAMILE  
(Respira fundo) "Então acho que é isto".

Camile liga para o delegado. Se escuta o som do telefone. O delegado atende.

(O.S.) DELEGADO  
(sfx ligação telefônica)  
"Parabéns detetive. Recebi o relatório da sua investigação, e analisamos com o que a equipe estava trabalhando e seu resultado é muito satisfatório. Venha imediatamente para a delegacia".

(O.S.) CAMILE  
"Excelente, estou indo agora mesmo."

Ligação telefônica é encerrada.

CORTA PARA A CUTSCENE FINAL

## 9. Cinemática final

FADE OUT

Marcos e Antonella entram no apartamento. Marcos trás consigo algumas compras. Ele deixa seu casaco e sua bolsa de trabalho pendurada com no porta casacos, e coloca as compras na bancada, retirando-as das sacolas. Antonella deixa sua bolsa no sofá, enquanto se joga no nele.

MARCOS

Como foi seu dia?

ANTONELLA

Normal. Eu só estou bem cansada...

Marcos, atrás do balcão, coloca o avental e começa a preparar os alimentos. Antonella percebe, se levanta do sofá e vai em direção a ele.

ANTONELLA

Vai ter alguma coisa especial hoje, amor?

MARCOS

Vai sim. Vamos comemorar com seus pais que nosso apartamento finalmente está pronto.

O sorriso no rosto de Antonella se desfaz. Ela pega um dos vinhos e abre.

MARCOS

(suspira) o que foi?

ANTONELLA

Nada. Eu tinha esquecido. Por um momento achei que seria só nós dois. Eu preferia isso, na verdade.

Marcos olha para Antonella, e antes que pudesse falar, o interfone toca. Ela atende o interfone.

ANTONELLA

Alô.

MARCOS

Mas Neli... é sempre só nós...

Antonella desliga o interfone, após alguns segundos. Marcos olha para ela.

ANTONELLA

(desanimada/séria)  
Número errado.

Marcos para de preparar a comida, e se aproxima de Antonella.

MARCOS

Olha amor, isso tudo é pra nós! Se você não quiser, podemos cancelar, fazemos outra coisa. Mas eu queria-

ANTONELLA

(interrompendo Marcos)

Não, não precisa cancelar. Agora já foi. Continua preparando sua comida ai, que eu vou arrumando a mesa.

Antonella começa a arrumar a mesa, e pega na bancada alguns pratos, talheres e copos, colocando-os na mesa. Marcos volta para detrás da bancada, preparando a comida. Eles ficam em silêncio por um curto tempo.

ANTONELLA

No início, você era sempre tão romântico. Mas foi só casar, que parece que eu desapareci. Você só se importa com meu pai... Sabe, você devia é ter casado com ele.

Marcos levanta o olhar rapidamente, um pouco bravo, mas o interfone toca de novo, e Antonella atende rapidamente, e logo desliga. E se vira lentamente para Marcos.

MARCOS

(calmo, mas sério)

Você sabe que isso não é verdade. Tudo que eu faço é pela gente. É por você.

Repentinamente, se escutam fortes batidas na porta, e a voz de um homem chamando por Antonella. O casal fica estático, se olhando.

Marcos abre a porta para o homem.

MARCOS

Ei, ahmm, boa tarde, eu não sei como você subiu aqui, mas se está procurando por alguma Anton- Ei, o que é isso?

O homem passa por Marcos entrando no apartamento, e vê Antonella que estava atrás da porta, que é fechada por Marcos. O homem fica frente ao casal, que ficam lado a lado na parede.

ANTONELLA

Frederico, o que você está fazendo aqui? O negócio já está encerrado. Vá embora e não me procure mais!

HOMEM

Você está muito enganada! Você me roubou!!

Marcos e Antonella se olham, angustiados. Marcos vai na direção do homem repetindo que ele vá embora, tentando ser cordial.

MARCOS

Por favor cara, sai da minha casa.

HOMEM

(para Antonella)

Eu vou sair quando você me devolver o dinheiro.

ANTONELLA

Eu já te dei tudo que era seu, exatamente conforme o contrato. Se você está insatisfeito, me processa.

Homem ri.

HOMEM

Processar?? Quem você acha que eu sou? Um engravatado engomadinho como seu marido? Eu não preciso processar ninguém porque você VAI ME DAR O MEU DINHEIRO.

ANTONELLA

Você é uma criança por acaso?? Você realmente não entende como o mundo funciona! Eu consegui vender a sua joia a preço de loja! O que foi muito acima do real valor dela. Você deveria me agradecer!

HOMEM

Aquela era a joia da minha avó!! Ela disse trouxe com ela quando veio de Portugal para o Brasil, é um tesouro de família! Aquilo vale muito mais que qualquer joia de loja.

ANTONELLA

(impaciente e sarcástica)

Então você deveria ter vendido em um museu!

O Homem se enfurece e se prepara para bater em Antonella, mas Marcos faz um movimento rápido e se coloca na frente dela, e sendo atingido pelo homem. Marcos se desequilibra, mas Antonella, que estava atrás dele o segura. Marcos fica paralisado por alguns instantes, olhando para baixo, com o punho serrado.

O homem que está nervoso, anda um pouco desequilibrado, bagunça a mesa de estar, e depois derruba os livros da estante.

HOMEM

Vamos ver se tem alguma coisa nesse apartamento de vocês que possa me compensar.

Antonella cutuca Marcos. O homem passa para a cozinha, e fica observando e provando as comidas.

Quando o homem passa deles, Marcos se levanta.

MARCOS

(sério, sussurrando para Antonella)

Se tranca no quarto. Eu vou chamar ajuda.

Marcos e Antonella, que ainda segura em seu braço, andam cautelosamente até o quarto e Antonella entra lá e se tranca.

O Homem não os vê pois está terminando de beber o vinho aberto por Antonella.

Marcos fica ao pé da porta do quarto, e se vira lentamente. Sua respiração está ofegante, mas então ele serra os pulsos e se controla, enquanto vê o homem deixando a garrafa de vinho e pegando uma faca.

O homem se vira para Marcos, e segura a faca desengonçadamente, se divertindo ao de intimidar Marcos com a faca.

Marcos dá alguns passos lentamente em sua direção.

MARCOS



(voz tremula falsa)

Cara, por favor, para com isso... Vai embora... A gente esquece que isso aconteceu...

Eles continuam se aproximando lentamente um do outro. O homem não está muito firme. Marcos pega os panos de prato na ponta do balcão e "veste" nas mãos, cobrindo suas palmas. Quando o homem se aproxima mais dele, ele avança, e rapidamente, leva a faca na mão do homem para o peito dele, e com a outra mão tampa a boca do homem, derrubando-o no chão. Quando o homem cai, ele continua esfaqueando o homem e tira a faca do peito dele. O homem está morto.

Marcos sai rapidamente dali para o banheiro, e sai muito sangue do homem. O avental de Marcos está todo respingado de sangue.

Marcos rapidamente se tranca no banheiro. Tira os panos de prato e coloca no bolso do avental. Tira o celular do bolso da calça, coloca na bancada e rapidamente liga para seu sogro, deixa tocar por uns segundos e desliga. Faz isso três vezes, enquanto tira o avental. No fim, desliga o celular.

Ele abre a porta da bancada da pia e tira dali uma chave de fenda que está no fundo. Então Marcos usa a chave de fenda como avalanche no ralo do banheiro, e coloca o avental com os panos ali dentro, bem no fundo, e tampa novamente o ralo.

Devolve a chave de fenda no lugar, e lava seu rosto.

Antonella, que está no quarto, abre lentamente a porta, e se assusta ao ver o corpo e o sangue, enquanto a porta abre.

Marcos, enquanto se olha no espelho, escuta o som da porta do quarto sendo aberta. Ele olha para as mãos, e elas estão tremendo, mas então cerra os punhos, com força e eles ainda tremem um pouco.

Antonella, lentamente, abre totalmente a porta, e sai do quarto ainda abaixada, para ver o corpo mais de perto. Ela olha para os lados e fica em choque.

ANTONELLA

Meu Deus...

Se escuta o som da porta do banheiro, e Marcos sai de lá. E para ao lado da esposa, vendo o corpo, em silêncio. Depois de alguns segundos, Marcos quebra o silêncio.

MARCOS

(calmamente, com um tom de reprovação)

Neli... O que você fez?

Antonella levanta rapidamente o olhar para Marcos, brava, balançando a cabeça negativamente. Mas ela não fala nada.

Enquanto isso, a sala é tomada pela luz vermelha com um pouco de branco e azul. Um policial abre a porta do apartamento. Marcos e Antonella vêem o policial.

POLICIA

(tom de ordem)

Saiam do apartamento.

Marcos sai primeiro dali, e Antonella se levanta e sai. Enquanto faz isso, tira a aliança do dedo e deixa à beira da bancada, e sai dali.

FIM.

## APÊNDICE C – Roteiro de Dublagem

### Discreet Despair – Dublagem

#### Personagens/Dubladores

- (4) Detetive Camile – Carolina Rosa
- (4) Delegada Patricia Neto – Ester Macedo
- (23) Marcos Vitor Rios – Fabio Aurélio Garcia
- (24) Antonella Rios – Açucena Lima
- (5) Frederico silva – Fabio Aurélio Garcia
- (1) Policial – Fabio Aurélio Garcia

#### CINEMÁTICAS (cutscene)

##### Cutscene sonora 1

Contexto: Após a cutscene inicial, a tela fica preta, e se escuta a conversa de Camile e da delegada. Por chamada telefônica, o delegado dá informações iniciais sobre o caso e o objetivo da investigação.

Nº	Personagem	Fala	SFX	Direção de voz
1	Camile (o.s.)	Boa tarde, delegada.	-	Amigável e Cordial
2	Delegada (o.s.)	Olá, detetive. É muito bom poder contar com sua ajuda neste caso. Você recebeu o que te enviei?	Pela ligação no celular.	Cordial
3	Camile (o.s.)	“Ah sim, recebi. Uma chave e um pendrive.”		Amigável e Cordial
4	Delegada (o.s.)	“Excelente. Um casal foi encontrado perto de um homem morto, no apartamento deles.  Os policiais receberam a ligação de vizinhos que ouviram gritos incomuns de brigas.  No depoimento de cada um, o casal	Pela ligação no celular.	Cordial, passando instruções

		<p>conta uma história parecida, mas nenhum deles diz saber como o homem morreu.</p> <p>A esposa acha que foi o marido. E o marido acha que o invasor cometeu suicídio.</p> <p>Você poderá encontrar mais detalhes no registro policial que está no pendrive, junto com os depoimentos do casal.</p> <p>Quero que você analise com cuidado a história que cada um deles conta, e veja quais partes batem com as provas no apartamento.</p> <p>Quando terminar, me envie um relatório com suas conclusões.</p> <p>Boa sorte, detetive.”</p>		
--	--	---	--	--

### Cutscene sonora 2.1 (errado)

Após o jogador enviar sua resposta, a tela fica preta, e se escuta esta cutscene, similar à primeira, também é uma conversa por ligação. Se escuta isto quando o jogador erra a resposta, então retorna ao jogo.

Nº	Personagem	Fala	SFX	Direção de voz
1	Camile (o.s.)	(Respira fundo) “Então acho que é isto”.		
2	Delegada (o.s.)	“Olá Detetive. Recebi seu relatório da sua investigação. Analisamos seus resultados com as pesquisas atuais do restante da equipe, e acredito que existem algumas incongruências. Por favor, reveja os depoimentos e reanalise suas evidências. Espero pela sua nova resposta.”	Pela ligação no celular	

### Cutscene sonora 2.2 (certo)

Após o jogador enviar sua resposta, a tela fica preta, e se escuta esta cutscene, similar à primeira, também é uma conversa por ligação. Se escuta isto quando o jogador acerta a resposta, então encerra ao jogo.

Nº	Personagem	Fala	SFX	Direção de voz
1	Camile (o.s.)	(Respira fundo) “Então acho que é isto”.		
2	Delegada (o.s.)	“Parabéns detetive. Recebi o relatório da sua investigação, e analisamos com o que a equipe estava trabalhando e seu resultado é muito satisfatório. Venha imediatamente para a delegacia”.	Pela ligação no celular	Cordial e amigável
3	Camile (o.s.)	“Excelente, estou indo agora mesmo.”		Cordial e alegre.

### Cutscene final (animação)

Após acertar a resposta final, se vê uma cutscene em animação, mostrando como o crime aconteceu a partir do momento que o casal chega ao apartamento até o momento que a polícia chega ao local.

Nº	Personagem	Fala	Direção de voz	Contexto/Ação
1	Marcos	Como foi seu dia?	Doce e simpático	Pergunta a esposa, ao ver ela se jogar no sofá.
2	Antonella	Normal. Eu só estou bem cansada...	Cansada	Deitada no sofá
3	Antonella	Vai ter alguma coisa especial hoje, amor?	Animada e carinhosa	Ao ver o esposo cozinhar.
4	Marcos	Vai sim. Vamos comemorar com seus pais que nosso apartamento finalmente está pronto.	Feliz	Enquanto está preparando os alimentos no balcão da

				cozinha.
5	Marcos	(suspira) o que foi?	Desmotivado	Pergunta ao ver a reação da esposa negativa, sabendo que ela está infeliz.
6	Antonella	Nada. Eu tinha esquecido. Por um momento achei que seria só nós dois. Eu preferia isso, na verdade.	Frustrada, mas finge não se importar tanto.	
7	Antonella	Alô.	Séria	Atende o interfone.
8	Marcos	Mas Neli... é sempre só nós...	Desanimado	Entre suspiros, mais para si mesmo que para a esposa.
9	Antonella	Número errado.	Séria/desanimada	Fala para si.
10	Marcos	Olha amor, isso tudo é pra nós! Se você não quiser, podemos cancelar, fazemos outra coisa. Mas eu queria-	Esperançoso	Fala próximo à esposa, olhando em seus olhos.
11	Antonella	(interrompendo Marcos) Não, não precisa cancelar. Agora já foi. Continua preparando sua comida ai, que eu vou arrumando a mesa.	Séria	Se afastando
12	Antonella	No início, você era sempre tão romântico. Mas foi só casar, que parece que eu desapareci. Você só se importa com meu pai... Sabe, você devia é ter casado com ele.	Desabafando	Fala longe do esposo, enquanto arruma a mesa.
13	Marcos	Você sabe que isso não é verdade. Tudo que eu faço é pela gente. É por você.	Calmo e sério	
14	Marcos	Ei, ahmm, boa tarde, eu não sei como você subiu aqui, mas se está procurando por alguma Anton- Ei, o que é isso?	Receoso e mentindo	Fala ao abrir a porta para o homem. No fim da fala o homem

				passa dele e entra no apartamento.
15	Antonella	Frederico, o que você está fazendo aqui? O negócio já está encerrado. Vá embora e não me procure mais!		
16	Homem	Você está muito enganada! Você me roubou!!		
17	Marcos	Por favor cara, sai da minha casa.		
18	Homem	Eu vou sair quando você me devolver o dinheiro.		Para antonella, ignorando Marcos
19	Antonella	Eu já te dei tudo que era seu, exatamente conforme o contrato. Se você está insatisfeito, me processa.		
20	Homem	Processar?? Quem você acha que eu sou? Um engravatado engomadinho como seu marido? Eu não preciso processar ninguém porque você VAI ME DAR O MEU DINHEIRO.		
21	Antonella	Você é uma criança por acaso?? Você realmente não entende como o mundo funciona! Eu consegui vender a sua joia a preço de loja! O que foi muito acima do real valor dela. Você deveria me agradecer!		
22	Homem	Aquela era a joia da minha avó!! É um tesouro de família! Aquilo vale muito mais que qualquer joia de loja.		
23	Antonella	Então você deveria ter vendido em um museu!	Impaciente e sarcástica	
24	Homem	Vamos ver se tem alguma coisa nesse apartamento de vocês que		

		possa me compensar.		
25	Marcos	Se tranca no quarto. Eu vou chamar ajuda.	Sério, sussurrando perto de antonella	
26	Marcos	Cara, por favor, para com isso... Vai embora... A gente esquece que isso aconteceu...	Voz temerosa falsa (falsa, mas crível)	
27	Antonella	Meu Deus...	Em choque	
28	Marcos	Neli... O que você fez?	Calmamente, em tom de reprovação	
29	Policial	Saiam do apartamento.	Tom de ordem	

### DEPOIMENTOS

Os depoimentos de Marcos e Antonella foram gravados ao chegarem na delegacia. Eles não se viram depois disso, então falam a respeito do que viram e pensam sobre os acontecimentos no apartamento. Os jogadores irão ouvir os depoimentos por partes e sem alguma ordem, ao interagir com cada objeto.

### DEPOIMENTOS MARCOS

Marcos – (Fábio)

Nº	Frase	Objeto
1	"Eu tinha planejado tudo. Era para ter sido um dia maravilhoso. Iríamos receber os pais da Antonella em casa. Como tínhamos acabado de nos mudar, eles queriam conhecer a casa. A Neli não estava tão animada, e tudo bem. Mas eu realmente não entendo porque ela sempre implica comigo. O que há de errado querer estar perto da família?"	Compras na bancada
2	"(risada triste) eu... realmente não sei o que ela espera de mim. Talvez eu não seja mais o príncipe dela. Mas ela sempre encontra problema em tudo. Talvez seja algo que eu não consiga ver. Eu a amo, mas ela é tão, tão complicada."	Vinho aberto, em cima da bancada
3	"Eu cansei de falar para ela, mas ela nunca me ouvia. Me dizia eu parecia seu pai. Não há nada de mal em almejar a riqueza. Mas acho que sem perceber, ela se deixou tomar por certa ganância... Essa obsessão pela luxúria... Eu sabia que uma hora ou outra isso iria dar	Bolsa chique, com joias dentro, no sofá



	muito ruim. Mas ela não quis me ouvir."	
4	"Eu estava na cozinha preparando a comida e Neli estava arrumando a mesa, então o interfone tocou uma e outra vez. Neli só desligou. Naquela hora, tive um mau pressentimento. Mas não nem deu tempo de brigarmos..."	Interfone, sala
5	"Já tinha acontecido outra vez. Eu sempre odiei essa situação. O sujeito deu algum jeito de subir e começou a espancar a porta. Eu abri, falei que a Antonella não estava, enquanto ela estava escondida. Aquele homem estava visivelmente fora de si, e bastante alcoolizado. Ele não quis nem saber, e só passou por mim entrando na minha casa, e os sapados dele sujando toda a sala. Eu já vivi aquela cena antes, e aquilo me deixou muito desnorteado. Eu só lembro que insistia repetidamente para aquele homem sair de lá, mas quanto mais eu falava, parecia que menos ele me ouvia."	Pegadas de terra no chão próximo a porta, da sala à cozinha
6	"Antonella discutia com aquele homem, que dizia que ela o roubou. Então ele começou a zombar da nossa casa, quebrando e bagunçando tudo. Ele estava tão fora de si que não dava para entender o que ele estava falando. Eu não sabia mais o que fazer, o jantar seria a algumas horas e estava tudo arruinado. Antonella brigava com o homem até que ele se irritou e se virou para bater nela, mas eu me coloquei na frente e levei a surra."	Cacos de vidro no chão, na sala
7	"Eu percebi que aquela situação estava ficando totalmente fora de controle, mas primeiro eu só conseguia pensar em manter a Antonella segura, então pedi para ela se esconder no quarto"	Foto do casal (eles estão felizes) no quarto
8	"Era uma vez, uma família feliz, até que um homem bêbado e fora de si, chega em casa e estraga tudo. Essa era minha vida todos os dias. Até que meu pai se enforcou (ênfase de raiva na palavra enforcou) na própria bagunça que ele fez. Finalmente, eu e minha mãe encontramos a paz. Nossa vida era difícil, mas o pior já tinha passado. Minha mãe foi uma mulher extremamente forte, e eu vejo um pouco dessa força em Neli também. Talvez por isso me apaixonei por ela."	Relicário com foto da mãe, na sua cômoda, no quarto
9	"Eu e a Antonella viemos de lares muito diferentes. Ela sempre teve os pais por perto, em todos os momentos. Talvez ela nunca consiga me entender, mas o pai dela é uma referência para mim, por toda sua superação, tudo o que conquistou. É como o pai que eu nunca tive. "	Pequeno quadro com o pai. Na cômoda do quarto.
10	"Depois que Antonella entrou no quarto, foi tudo muito rápido. Não tive tempo para pensar em nada, porque o sujeito já estava ali na	Faca retirada do faqueiro

	cozinha, e de repente, ele estava com uma faca na mão. Eu entrei em desespero. Vi minha vida diante dos meus olhos. Eu não sei, ele começou a andar na minha direção, balbuciando, perguntando pelo dinheiro... Quando ele chegou perto de mim, eu não me lembro muito bem por que, mas meus braços só o empurraram em uma ação involuntária. Eu nem pensei se ele iria me acertar com a faca, eu só o empurrei, ouvi ele caindo no chão e eu fui correndo para o banheiro, me esconder."	na bancada, cozinha (evidência)
11	"Depois que eu me tranquei no banheiro, minha primeira reação foi pedir por ajuda. Eu liguei algumas vezes para o pai da Neli, mas só dava caixa postal. Depois disso... Eu, eu comecei a entrar em pânico"	Celular na bancada do banheiro
12	"(respiração profunda) Minha visão estava turva, minhas mãos tremendo, e meu coração estava quase saindo de mim. Eu quase conseguia escutar minha mãe gritando com meu pai, e ele derrubando os móveis. Estava acontecendo tudo de novo. Eu não sabia o que fazer. Dessa vez eu não tinha ninguém. Eu estava sozinho."	Espelho no banheiro
13	"Tá, depois... Hmm, depois eu ouvi a Antonella saindo do quarto,... e tive que sair do banheiro, esperando que nada tivesse acontecido com ela. Mas ela só estava parada, olhando, para o corpo daquele homem, imóvel, deitado na cozinha. E tinha sangue. Muito sangue. Eu só não sabia o que estava acontecendo, e... (voz abafada no fundo "E você falou com ela, perguntou o que ela fez). Ah sim, não, eu disse... ("dando a entender que ela tinha matado o cara") Eu.. Não! Não foi isso que eu disse. Eu não acusei ela! Eu conheço ela, ela não é assassina! Quando eu perguntei o que ela fez, eu queria saber o que ela tinha feito para aparecer um homem tão bravo na nossa casa... ("ela disse que você acusou ela") Não.. Não, ela não me entendeu. Mas eu não culpo ela, eu também não entendi o que aconteceu. Em um minuto, estávamos no olho de um furacão, e no outro, só havia um homem morto na nossa casa. Mas eu realmente não sei! Talvez aquele homem estava tão fora de si, que... que se matou! não sei! eu realmente não sei!"	Aliança de Antonella no chão, próximo à marca do corpo

#### DEPOIMENTOS ANTONELLA

Antonella – (Açucena)

Nº	Frase	Objeto
1	"Tinha tudo para ser mais um dia normal. Nós chegamos em casa no fim da tarde. Eu havia saído para resolver algumas coisas e Marcos	Casacos perto da porta

	havia me pegado depois do trabalho . Ele chegou com algumas compras."	
2	"Ele estava preparando tudo para um jantar com meus pais. Eu tinha esquecido daquilo, então tivemos uma discussão. Ele tentou apaziguar, mas eu sentia que não era por nós, sabe. Era para que não transparecesse que estávamos brigados. Que ninguém soubesse que não éramos perfeitos. Que ele não é."	Avental cima do balcão
3	"Ah um tempo eu já estava sentindo isso, que ele só queria agradar meu pai, que é um dos chefes dele na empresa. Não me lembro a última vez que ele fez algo especial assim por mim."	Vinho aberto
4	"Bem, eu tenho um hobby, onde consigo uma renda extra, que é revender artigos caros. Algumas pessoas me procuram quando precisam revender relógios, joias, essas coisas. Alguns deles apenas querem se livrar do item mais rápido, e não sou ingênua, eu sei o porquê. Mas nunca tinha tido problemas com isso.... Até aquele dia."	Interfone
5	"É verdade que meu pai é um grande homem. Ele conquistou muitas coisas. Mas como todo sonhador, ele teve um começo difícil. Naqueles dias, morávamos na casa da minha avó e as vezes contávamos dinheiro no mercado. É muito importante sonhar. Mas só os sonhos não colocam comida na mesa."	Pequeno quadro com o pai. Na cômoda do quarto.
6	"Naqueles dias difíceis, minha mãe deu um jeito de conseguir dinheiro para a família. Ela era uma excelente vendedora, mas tinha dificuldade em conseguir emprego, então, ela revendia itens de luxo. Algumas vezes, sabia que a índole de seus clientes talvez não era a melhor, mas precisávamos do dinheiro. Quando eu cresci, comecei a fazer isso como um hobby. A final de contas, os diamantes são o melhor amigo de uma garota."	Colar de diamantes, na gaveta da cômoda no quarto
7	"Aquele homem estava visivelmente transtornado. Ele só entrou na minha casa, me acusando de que eu havia roubado ele, porque não vendi no preço que ele queria. Eu já tinha explicado pra ele que as joias não valiam aquele preço, mas ele não aceitou e começou a revirar minha casa. Marcos tentava .... Tentava acalmar o homem, mas o homem se virou e bateu nele, e foi para a cozinha. Ajudei Marcos a se levantar e disse para mim ir para o quarto, e me seguiu até que eu me trancasse lá."	Livros no chão
8	"Quando eu entrei no quarto, eu pensei que ele estava querendo me proteger. Mas agora, eu me lembro de ver nos olhos dele a raiva contida, depois que o homem bateu nele. Talvez, naquele momento,	Foto de casamento na parede do

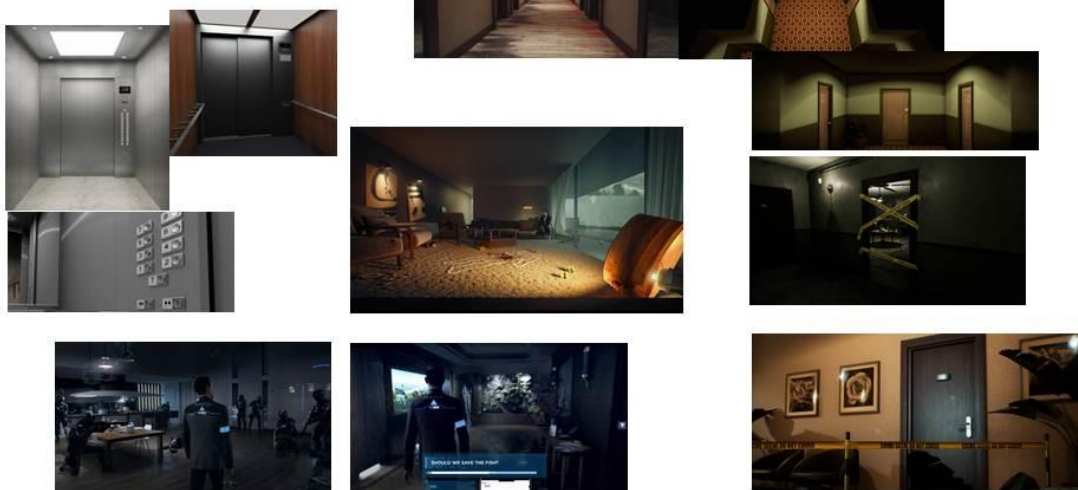
	ele estava planejando tudo."	quarto, perto da porta do quarto.
9	"Eu não conseguia pensar direito. Só fiquei sentada a beira da porta, para ouvir algo. Eu estava com muito medo. Eu só escutava o Marcos pedindo para o sujeito ir embora... depois para ele parar... e soltar uma faca. Eu fiquei paralizada... Depois, só ouvia barulhos que eu não sabia dizer o que eram. Talvez eles estivessem brigando. Até que escutei só o barulho da porta do banheiro."	Chave na porta do quarto
10	"De repente, tudo ficou tão silencioso. contei 50 segundos, e depois abri a porta do quarto devagar. Enquanto abria, vi umas pernas no chão e depois sangue. Será que era Marcos? O homem tinha matado ele? Então fui me aproximando para ver melhor, e era o homem. Eu fiquei muito muito confusa. O que havia acontecido? Eu não tinha escutado nenhum tipo de grito."	Corpo do homem
11	"O homem estava caído na cozinha, tinha muito sangue e a na mão dele ainda segurava a faca com o sangue. O que tinha acontecido? Marcos estava bem? O homem tinha se matado? Por que? Nada daquilo fazia sentido."	Faca ensanguentada
12	"Enquanto eu tentava entender o que tinha acontecido ali, escutei Marcos saindo do banheiro. Ele foi se aproximando devagar, e parou perto de mim, olhando o homem. Antes que eu pudesse falar alguma coisa, ele me perguntou 'Neli, o que você fez?' ... Então, eu entendi. Ele quem matou o homem. De alguma forma, fez parecer que ele havia se matado. Seria o crime perfeito! Só que eu vi. E como eu vi, eu sei que não fui eu. Mas ele estava tentando me manipular... Eu não consegui falar nada. Só senti muita raiva. Como me deixei enganar por todo esse tempo. E ele só parecia estar sério e calmo. Como sempre. Foi ali que eu tive certeza que aquilo não era normal. Foi ele que matou! Só pode ter sido ele!"	Porta do banheiro (ao sair, depoimento especial)

## APÊNDICE D – Planejamento de Cenários e Cbjetos

### Discreet Despair – Cenário e objetos

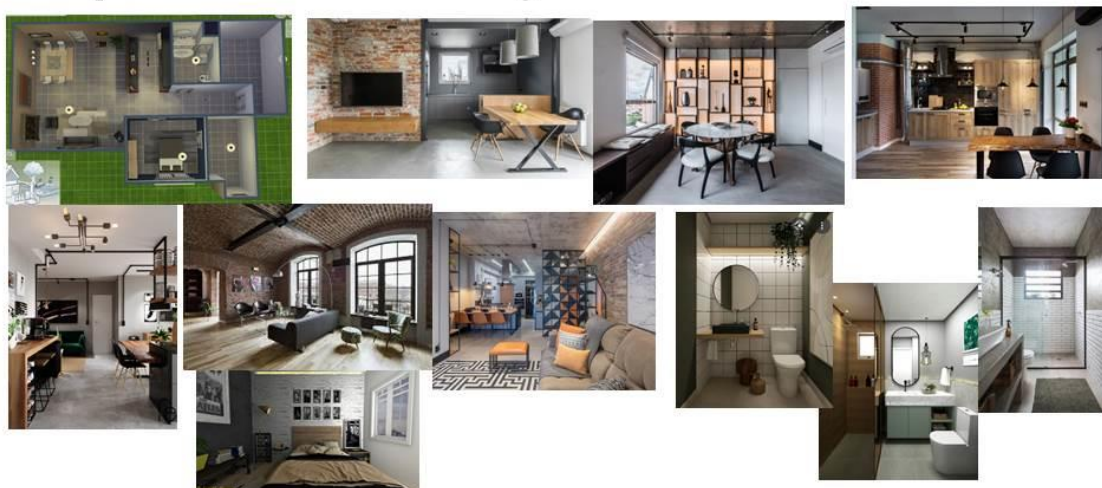
#### Moodboard do cenário

#### Corredor



Caminho linear que começa dentro de um elevador e termina com a porta da cena do crime, com faixas amarelas indicando que é a cena do crime. O corredor é escuro, com cores predominantemente frias e cinzentas. E está de noite.

#### Apartamento – design de interior



Apartamento pertence a um casal recém casado, que recém se estabeleceram no apartamento. Decoração industrial, e ainda um pouco vazio.

## Apartamento – clima versão Marcos



Fim de tarde, Iluminação fria/azulada, sombras duras

## Apartamento – clima versão Antonella



Fim de tarde, Iluminação quente/alaranjada, sombras suaves

### Descrições Cenários

#### 1. Corredor

O jogo começa, na verdade em um elevador, assim como Twelve minutes, que desce e é aberto.

O corredor é de chique, com um “clima noturno”, o apartamento é escuro, além de estar de noite. É ligeiramente largo, tem carpete no chão e possui plantas decorativas.

O apartamento do casal é no fim do corredor, e na porta, tem faixas de cena de crime. No chão, são projetadas luzes que passam por baixo da porta do apartamento (sinalizando que este é o lugar).

## 2. Apartamento

De modo geral, é um apartamento de um casal jovem, que acabou de se mudar para lá. Os dois trabalham e gostam de viajar. O estilo do apartamento em geral é industrial, mas como eles acabaram de mudar, ainda existem uns moveis fora deste estilo, que trouxeram consigo ou ganharam de presente.



Estrutura do apartamento. A sala de estar e a cozinha podem ser mais retangulares.

Pode ser ligeiramente mais espaçoso, com esse sentimento de lugares vazios. Podem até ter algumas caixas em alguns lugares.

### Lista de Objetos e móveis principais

Objeto	Local
Interruptores	Geral
Lâmpadas de teto	
Luzes de teto decorativas	Sala e cozinha
Porta casacos com casacos	Sala
Sapateira	Sala
Quadros de parede	Sala e quarto
Plantas decorativas	Sala
Tapetes	Sala, quarto e banheiro
Plaquinhas com números de investigação, com que as coisas estranhas foram vistas.	Sala
Sujeiras de terra no chão	Sala até cozinha (mais evidentes na sala)
Janela e persianas	Sala
Mesa de estar	
Cadeiras (4)	
Louças	
Decorações mesa	
Cacos de vidro (louças quebradas)	
Sofá 4 lugares	
Poltrona	
Almofadas	
Mesinha de vidro e alumínio	
Porta copos	
Objetos decorativos para mesas	
Mesa de canto	
Revistas	
Luminária de chão	
Porta retratos	
Foto padrão	
Foto versão Marcos	
Foto versão Antonella	
Estante de livros de madeira	
Livros na estante	
Livros abertos caídos no chão	
Livros fechados no chão	
Cadeiras de bancada	
Balcão	
Sacolas de compras - ecobags (2)	
Nota fiscal	
Garrafas de vinho (2)	



Frutas e verduras diversas	
Latas e pacotes de comida	
Porta chaves de mesa	
Bancada da cozinha (com armários)	
Louças empilhadas dentro dos armários	
Panos e produtos de limpeza dentro dos armários	
Armários de parede superior	
Pia com louças sujas	
Geladeira com comidas dentro	
Itens de cozinha para preparar jantar	
Faqueiro	
Faca	
Faca com sangue	
Contorno do corpo de giz no chão	
Sangue seco	Quarto
Cama de casal	
Cômodas ao lado da cama (2)	
Chave na parte de dentro da porta do quarto	
Relicário	
Foto de uma jovem.	
Pequeno porta retratos	
Foto de uma menina e seu pai.	
Caderninhos, livros, remédio, e objetos pessoais para cômoda	
Armário	
Roupas em cabides e dobradas do casal	
Prateleiras modernas de parede	
Decorações	
Porta retrato médio	
Foto do casal padrão	
Foto do casal versão Antonella	
Foto do casal versão marcos	Banheiro
Bancada com bia e armário	
Chave de fendas	
Espelho	
Sabonete	
Porta toalha	
Toalha de rosto	
Vaso sanitário	
Porta papel higiênico de parede	
Lixinho	
Box de vidro	
Chuveiro	
Ralo removível	
Avental ensanguentado sobrado	
Panos de prato ensanguentados	Cozinha
Avental estendido	
Panos de prato	

## Imagens 2D

- Foto porta retrato

Na foto, Antonella está à esquerda e Marcos à direita, e eles estão sorrindo, próximos e com roupas de frio, e no fundo há uma montanha nevada.

- Foto porta retrato marcos

Eles estão em uma festa, onde vestem roupas chiques. Antonella olha para ele, mas ela está com uma postura séria e ele olha para a câmera, próximo da esposa.

- Foto porta retrato antonella

Foto da festa de casamento deles, onde eles estão abraçados. Ele olha para ela e ela olha para baixo/para a câmera.

- Foto casamento padrão

Há um quadro médio com uma foto de casamento do casal. É uma foto de corpo inteiro do casal junto.

- Foto casamento marcos

Na foto de casamento, foto plano médio, eles estão felizes olhando um para o outro.

- Foto casamento Antonella

Na foto de casamento, foto plano médio, eles estão sérios, e não olham para si.

- Foto Antonella e pai no pequeno porta retratos (adaptado para uma polaroid)

Antonella quando criança, no colo de seu pai, em uma casa humilde.

- Foto relicário (Adaptado para um porta retrato)

contendo a foto antiga da mãe de Marcos, quando jovem. É uma moça com jovem, com sorriso retraído, vestido claro, segurando algumas flores coloridas.

Referências de aparência dos personagens:

Marcos: é um jovem de 27 anos, cabelo loiro/castanho claro, de aparência doce e simpática.

Antonella: é uma jovem de 27 anos, de cabelo na altura dos ombros, cabelo escuro mas tingido de loiro.

## APÊNDICE E – Créditos do Jogo

Escrito e dirigido por Carolina Rosa.

Programação Carolina Rosa.

Música e SFX por Vinicius Cunha.

Som Artur Holanda, Beatriz Prestes, Carolina Rosa.

UI por Carolina Rosa.

Dubladores: Fábio Aurélio Garcia, Açucena Lima e Ester Macedo.

Tradução inglês: Carolina Rosa.

Tradução espanhol: Carolina Rosa, Hester Costa.

### ARTE 3D

Carolina Rosa

Textures.com

Artistas no Cgtrader:

3d-dojo, 3dfactory, aljazmrak1, Aluprof, andrew-fapan, artist286b, askpunk, aymnelgwady, Banism, Bentanji3dmodels, bfox024, b johndavid21, c-brenner, couningen, dedonckergerome, devillestudios20, landorra13, mrGarret, digitalvision, dvgbaokar18, fenli, grafix-arch, Hiirusama, hoshimov0708mirzohid, ibotpl, IC-Design, InsideOutArt, jackjohnson, lajosmakra, LawrenceJP, luc-chone, luis88luis, Masksmir, MelArt, misha432, monteg, Morph3D, Nissian, nui-lewis, patrickzhiaran, plaggy, powwow1, Quantum-Artz, R3g3nerator, rpe1976, samize, sarsen, SavRazvan, Shapspark, simoneLucianiLab, Sonicbrostudio, StudioEthnos, Thiennguyen2106, tom-andy-stripe, WolfgangNikolas, w-stone-art.

Feito com: Unity, Figma e Davinci Resolve.

Agradecimento especial ao Laboratório de Áudio da Faculdade de Comunicação

Este jogo foi produzido como trabalho de conclusão de curso na Faculdade de Comunicação na Universidade de Brasília.