

FELIPE MENDES DE MORAES COLLARES

RELATÓRIO DE DIPLOMAÇÃO EM PROGRAMAÇÃO VISUAL

THE LONELY NIGHT: VISUAL NOVEL

RELATÓRIO DE DIPLOMAÇÃO EM PROGRAMAÇÃO VISUAL

THE LONELY NIGHT: VISUAL NOVEL

Relatório descritivo do projeto de *Visual Novel* de título: The Lonely Night, realizado para o Departamento de Desenho Industrial da Universidade de Brasília como trabalho fruto da disciplina de Diplomação em Programação Visual, orientada pelo Professor Doutor Juliano Serra Barreto.

COLLARES, Felipe Mendes de Moraes.

Relatório de Diplomação em Programação Visual: The Lonely Night: *Visual Novel*. Brasília: Instituto de Artes, Departamento de Design, UnB, 2016.

Orientador: Professor Doutor Juliano Serra Barreto

1. Visual Novel
2. Design de Jogos
3. Empatia
4. Programação Visual

Dedico este trabalho à minha família e amigos próximos, por não medirem esforços para garantir que eu me torne um excelente profissional.

Em especial dedico este trabalho à minha namorada Fernanda Noronha; a minha musa.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao meu orientador, o Professor Doutor Juliano Serra Barreto, que me sugeriu ideias e me motivou a explorar o potencial do projeto.

Em especial agradeço aos meus colegas que puderam ajudar nas gravações servindo de atores, dubladores e até mesmo assistentes. Também agradeço à administração do Caribeño – Casa Latina, que me acolheu com profissionalismo e abertura sem os quais não teria filmado de forma satisfatória.

Quero agradecer aos meus familiares, a meus amigos e a minha namorada que foram compreensivos com meus momentos de ausência e que me apoiaram das diversas formas necessárias para que este projeto se realizasse.

Por fim agradeço a todos que contribuíram direta e indiretamente para a realização deste relatório.

RESUMO

Este documento descreve a construção de um *Visual Novel*, em outras palavras um jogo digital com foco na narrativa apresentada com artifícios visuais. Tal jogo se sustenta como uma ferramenta de exercício crítico da empatia humana; por meio do estudo das relações interpessoais, ética e moral da sociedade.

Portanto este relatório servirá para descrever todos os passos dados na produção do protótipo do jogo *The Lonely Night*. O documento apresenta uma estrutura metodológica viável para compor um jogo do gênero e descreve o desenvolvimento no decorrer de suas partes. O relatório também aborda a complexidade estrutural dos jogos digitais e define o valor dos mesmos para o estudo do Design.

Palavras-chave: Visual Novel, Design de Jogos, Empatia, Programação Visual

ABSTRACT

This document describes the construction of a Visual Novel. In other words, a digital game focused on a narrative presented with the help of visual artifices. Such game upholds itself as a tool of critical display of human empathy through the study of interpersonal relations, ethics and morals of the society.

Therefore, this report will serve to describe all the steps taken in the production of The Lonely Night game prototype. The document exhibits one viable methodological structure applied to the making of a game in the genre, also describing the development of such making. The report also addresses the structural complexity of digital games and defines their value within Design's field of study.

Palavras-chave: Visual Novel, Game Design, Empathy, Visual Design

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
1.1 Objetivos.....	2
1.2 Metodologia	3
2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	5
2.1 O que é um jogo	5
2.2 Visual Novel	8
2.3 Imersão.....	13
2.4 Pesquisa: momentos de crise.....	14
3 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS.....	21
3.1 História.....	21
3.1.1 Personas	22
3.2 Estética.....	23
3.3 Mecânica do jogo.....	29
3.4 Tecnologia	31
4 DESENVOLVIMENTO DA ALTERNATIVA ESCOLHIDA.....	32
4.1 Diagrama de decisões e Roteiro.....	32
4.2 Gravações	36
4.3 Edição.....	44
5 VALIDAÇÃO	49
6 CONCLUSÃO.....	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Captura de tela da interface do jogo: Steins; Gate.....	9
Figura 2 – Compilação de capas: Choose Your Own Adventure	10
Figura 3 – Captura de tela: Phoenix Wright: Ace Attorney	11
Figura 4 – Captura de tela: Solstice	12
Figura 5 – Pesquisa: momentos de crise. Gráfico 1	15
Figura 6 – Pesquisa: momentos de crise. Gráficos 2, 3 e 4	16
Figura 7 – Pesquisa: momentos de crise. Gráfico 5.....	17
Figura 8 – Pesquisa: momentos de crise. Gráfico 6.....	17
Figura 9 – Pesquisa: momentos de crise. Gráfico 7.....	18
Figura 10 – Pesquisa: momentos de crise. Gráfico 8.....	18
Figura 11 – Pesquisa: momentos de crise. Gráfico 9.....	19
Figura 12 – Pesquisa: momentos de crise. Respostas selecionadas.....	19
Figura 13 – Pesquisa Visual: Mural	24
Figura 14 – Pesquisa Visual: personagem principal.....	25
Figura 15 – Pesquisa Visual: personagem principal e esposa	25
Figura 16 – Pesquisa Visual: barman.....	26
Figura 17 – Pesquisa Visual: contraste entre bar e boate	27
Figura 18 – Pesquisa Visual: balcão do bar	27
Figura 19 – Pesquisa Visual: três tonalidades.....	28
Figura 20 – Exemplo de tela de seleção de cenas em um DVD	29

Figura 21 – Captura de tela: Katawa Shoujo	30
Figura 22 – Esboço do Ato 1: diagrama de decisões	32
Figura 23 – Esboço do Ato 2: diagrama de decisões	33
Figura 24 – Esboço do Ato 3: diagrama de decisões	33
Figura 25 – Diagrama de decisão revisado	34
Figura 26- Recorte aproximado 1: Diagrama de decisão revisado.....	35
Figura 27 - Recorte aproximado 2: Diagrama de decisão revisado.....	35
Figura 28 – Caribeño: fotografia interna	36
Figura 29 – Caribeño: detalhe da área do bar	37
Figura 30 – Cena do bar: diálogo com barman	38
Figura 31 – Cena do bar: perfil do personagem	38
Figura 32 – Cena do bar: close de expressão	38
Figura 33 – Cena do bar: dançarinos	39
Figura 34 – Cena do bar: close romântico da dança.....	39
Figura 35 – Introdução: reflexão no espelho	40
Figura 36 – Introdução: confronto entre mulher misteriosa e golpista.....	41
Figura 37 – Introdução: desesperado no banheiro	41
Figura 38 – Introdução: personagem principal acorda	42
Figura 39 – Introdução: personagem principal toma café	42
Figura 40 – Introdução: cena da briga do casal	43
Figura 41 – Logotipo: primeira versão.....	45

Figura 42 – Sequência de tomadas: personagem pensando em fumar	46
Figura 43 – Personagem durante a decisão de fumar.....	47
Figura 44 – Interface de criação das anotações no YouTube	48

LISTA DE ANEXOS

ANEXO 1

Pesquisa - momentos de crise..... 53

ANEXO 2

Roteiro - Cena 1..... 59

INTRODUÇÃO

Os jogos são há muito tempo utilizados pela sociedade para definir pontos em comum entre o mundo real e o mundo das ideias e testar os limites das capacidades física e intelectual humanas. Esta forma de contemplação da realidade nos permite, por meio de catarse, estar em constante debate sobre nossa ética, moral e cultura.

Catarse é um termo mais usado quando nos referimos à transmissão de emoções que ocorria no teatro grego e isto dependia de um envolvimento emotivo do público com a peça. Segundo os dicionários, catarse significa: "...um processo de libertação ou purgação, da alma e do corpo, de tudo aquilo que é estranho à essência ou à natureza de um indivíduo e que, por isso, o perturba ou corrompe" (MICHAELIS, 2015); ou: "...num espetáculo trágico, refere-se ao desenvolvimento de uma espécie de purgação de alguns sentimentos do público" (DICIO, 2016).

Ao que diz respeito aos jogos digitais, a catarse se torna cada vez mais potente com a possibilidade de distribuição rápida à um público muito maior. Este poder social dos jogos também fica evidente quando nos deparamos com enredos sobre a vida cotidiana; estes têm a capacidade de comover pessoas das mais diversas etnias ao dialogar sobre emoções comuns sentidas por todos os seres humanos. De modo geral, podemos dizer que os jogos estão intimamente ligados à empatia e a capacidade de gerar catarse, pois dependem disto para que a experiência de seus usuários seja de fato plena.

Segundo os dicionários, empatia foi definida pela psicologia como: "habilidade de imaginar-se no lugar de outra pessoa"; é também: "compreensão dos sentimentos, desejos, ideias e ações de outrem" (MICHAELIS, 2015). De maneira geral, é: "Ação de se colocar no lugar de outra pessoa, buscando agir ou pensar da forma como ela pensaria ou agiria nas mesmas circunstâncias" (DICIO..., 2016).

A empatia é evidentemente relevante nas tomadas de decisões da sociedade; a diferença entre o fracasso e o sucesso dependem do valor atribuído e do

feedback dado pelas pessoas com quem convivemos. Para os diversos processos do Design, o bom uso da análise empática é o que proporciona a clareza de visão que define um projeto realizado com o foco no usuário e nas suas pretensões de uso. Esta é a maior contribuição do projeto para o Design; visto que precisará envolver emocionalmente o jogador, bem como atender suas expectativas visuais e mecânicas. Apenas tendo esta perspectiva de envolvimento empático foi tomada a decisão de se produzir um jogo digital.

Existem diversos gêneros de jogos digitais, mas ao abordamos a empatia os jogos com foco narrativo se destacam como a escolha a ser considerada. Podemos concluir que jogos do gênero são mais imersivos para o jogador, pois estes estão, de certo modo, vivendo a história contada. Em comparação com outras produções culturais e multimídia, a escolha de se questionar as decisões do personagem principal é fundamental, visto que o jogo não se desenvolve sem este passo; algo que não é essencial ao se ver um filme ou seriado.

Os avanços técnicos e o bom momento comercial da indústria de jogos abrem portas para o desenvolvimento de propostas independentes e inovadoras, mantendo as margens de lucro nos vários nichos de consumo. O Design ocupa uma posição fundamental na concepção de tais programas de entretenimento, contudo, a indústria brasileira de jogos tem o designer apenas como um produtor de peças gráficas; não um projetista.

Sendo assim o projeto se justifica pela pesquisa de novos métodos e ferramentas que propiciem este **design empático** e assim valorizam o designer; um profissional importante para a consolidação de projetos de alta qualidade independente da complexidade.

1.1 Objetivos

Este primeiro momento de análise é quando se definem os objetivos gerais e específicos do projeto. Tais objetivos devem, a princípio, ser atingidos durante o progresso dos trabalhos realizados de acordo com a metodologia escolhida. O objetivo geral define o resultado final do projeto e os objetivos específicos apontam diversas pequenas soluções que são necessárias para se atingir este determinado fim:

- Objetivo geral: consolidar um projeto de jogo digital imersivo que use da modularidade, usabilidade e empatia na construção de uma narrativa centrada na tomada de decisões.
- Objetivos específicos:
 - Desenvolver uma trama modular com início, meio e múltiplos fins.
 - Usar dos artifícios de forma e cor para construir um ambiente virtual adequado à passagem da mensagem.
 - Questionar o senso comum e as reações dos jogadores sobre os dilemas éticos e morais cotidianos.
 - Elaborar um documento de design que explicita os passos dados desde a concepção até a conclusão do projeto.

1.2 Metodologia

A fim de atingir os objetivos desejados, o primeiro passo é definir como será seu o desenvolvimento do projeto. Para isso, escolher uma metodologia adequada ao tempo disponível e às capacidades dos colaboradores é a tarefa chave que separa o que poderia ser um sucesso do que efetivamente o é.

As etapas de produção foram escolhidas para garantir uma progressão consistente. As chaves do processo são a definição do problema e a validação, visto que: a definição do problema define fundamentalmente o desenvolvimento da solução e a validação contempla o refinamento constante dos trabalhos em desenvolvimento.

Como resultado disto, a metodologia apresenta uma linearidade na análise do problema com um ciclo de desenvolvimento semelhante a metodologias ágeis; o que é positivo dado o prazo máximo de quatro meses e meio destinados a conclusão do projeto. São estas etapas:

- Definição do problema: etapa na qual foram desenvolvidos os estudos sobre como o usuário se inter-relaciona com os jogos, quais deles evocaram emoções e como evocaram. Também houve o estudo de concorrentes e suas peculiaridades, para se ter uma base analítica do que já existe no mercado de forma positiva e negativa.

- Ciclo de Desenvolvimento: etapa composta por três momentos de desenvolvimento distintos, são estes:
 - Geração de Alternativas: dado as definições do problema, é durante esta etapa que surgem as primeiras definições mecânicas, estéticas e cria-se a estrutura da narrativa do jogo. Considerando que o projeto é um jogo digital, também é a etapa de definição do método de implementação do modelo.
 - Desenvolvimento da alternativa escolhida: após a definição da alternativa mais adequada, é este o momento que se dá continuidade ao desenvolvimento do protótipo do jogo para apresentação ao público.
 - Validação e refinamento: paralelamente, tem-se a etapa que valida a proposta. Os resultados que são obtidos durante a geração de alternativas e do desenvolvimento são periodicamente avaliados e comparados a soluções semelhantes para garantir que o trabalho desenvolvido esteja de acordo com o esperado.
- Descrição e apresentação do resultado: por fim, chega-se à etapa da conclusão do projeto a partir do protótipo e apresentação dos resultados finais.

2 Definição do problema

Primeiramente pretende-se que este projeto seja um jogo digital e a boa definição do mesmo é dependente da própria definição do que seria um jogo.

Chris Crawford em seu livro *The Art of Digital Game Design* delimitou quatro elementos chave da estrutura de um jogo: representação, interação, conflito e segurança. De uma forma complementar e atualizada, Jesse Schell, em *The Art of Game Design*, propôs uma análise dos elementos que compõem os jogos. Estes são dispostos em uma tétrade elementar caracterizada por: mecânica, história, estética e tecnologia.

Ao traçarmos paralelos entre as propostas dos dois, podemos delimitar mais claramente as características principais dos jogos.

2.1 O que é um jogo

Segundo Crawford, o elemento da representação é o que define os jogos como: “...sistemas fechados formais de representação subjetiva de parte da realidade” (CRAWFORD, 1982, traduzido pelo autor).

Os jogos são sistemas fechados pois dependem exclusivamente de uma coletânea de partes funcionando em conjunto e seus módulos muitas vezes interagem entre si de maneira complexa. Estes sistemas são formais pois dependem de conjuntos explícitos de regras e representam subjetivamente a realidade se alimentando ativamente da realidade objetiva (CRAWFORD, 1982).

Vale notar que é óbvio que a maioria dos jogos não representam a realidade de forma completa, porém, os jogos de hoje conseguem representar cada vez mais uma parcela maior da vida real. Para Crawford, isto faz com que os jogos percam seu foco e assim atravessassem a linha tênue entre o jogo e a simulação.

Jogos de realidade aumentada, ou até mesmo realidade virtual, não eram tão comuns na época de Crawford como são hoje, mas ainda mantém a estrutura formal de sistemas fechados. É possível que os jogos do futuro tenham a possibilidade de representar a realidade de forma plena, sendo assim, o ideal seria considerar que a representação se mantém subjetiva porque os jogos são

experimentados de forma particular; a subjetividade vem da interação do usuário com o jogo.

Ao compararmos este elemento descrito por Crawford com a tétrede elementar de Schell, podemos descrever que a representação é o momento de manifestação da interação entre mecânica, história, estética e tecnologia.

A tecnologia determina as ferramentas que são a base para a construção das regras do jogo, ou seja, a mecânica, e estas partes funcionando em uníssono se configuram como sistemas fechados formais. Já a estética e a história definem a ambientação que será apresentada ao jogador e direcionam a consolidação da experiência subjetiva de realidade, que ocorre na mente de cada indivíduo exposto ao jogo.

O segundo elemento dos jogos é a interação e é esta a peça chave de distinção dos jogos das outras formas de representação da realidade. As obras de arte convencionais, como pinturas e esculturas, representam o congelamento da realidade percebida em um momento do tempo, já filmes e o teatro o fazem de forma dinâmica (CRAWFORD, 1982); mas e se pudéssemos explorar o desenrolar das possibilidades que surgem ou geram estes momentos temporais? A interatividade permite justamente esta representação potencial, na qual o que se experimenta com a obra é o poder de influenciar neste fragmento dinâmico de realidade.

Uma maneira simples de exemplificar esta relação é perceber que as diversas atividades que são denominadas de jogos funcionam dependendo das ações realizadas pelos jogadores. Em um conto ou livro as opiniões do leitor sobre quais caminhos deveriam tomar os personagens não mudará os acontecimentos que irão ser apresentados, já nos jogos esta certeza nunca é real. As regras dos jogos implicam que há momentos de decisão, como dar um passo para direita ou usar um ataque especial, e o que acontecerá a partir deste momento será apresentado ao jogador para que ele tome novas decisões.

Mas, o que motivaria estas tomadas de decisão? Justamente o terceiro elemento dos jogos: conflito. O conflito é a motivação natural da interação nos jogos, já que sem ele não teríamos o porquê intervir. Quando interagimos com algum

aplicativo, por exemplo, temos um objetivo de uso e nossas ações de avanço em direção a este objetivo não sofrem impedimento, a interação existe para nos propiciar escolhas de como ou quando atingiremos este objetivo. Caso os passos que nós damos a fim de completar nossa atividade sofressem tentativas de atraso por parte do próprio aplicativo nós rapidamente iríamos nos frustrar. Os jogos existem devido a frustração e da necessidade de se manter preso a regras que constantemente atrapalham o jogador na sua jornada ao fim. “Conflito é um elemento intrínseco de todos os jogos. Pode ser direto ou indireto, violento ou não violento, mas está sempre presente em todos os jogos” (CRAWFORD, 1982; traduzido pelo autor).

Quando Schell escreve sobre a mecânica de jogo, parte do pressuposto que há interação e conflito, visto que não haveriam regras para serem seguidas ou objetivos para serem perseguidos se o jogador não quisesse ou pudesse influenciar na sequência de eventos apresentados. Ele concorda com Crawford quando aponta que este é um fator fundamental que diferencia os jogos de outros tipos de entretenimento.

Mecânica descreve os objetivos do jogo, como os jogadores podem ou não tentar atingi-los, e o que acontece quando estes tentam. Se você comparar os jogos com experiências de entretenimento mais lineares (livros, filmes, etc.), você notará que enquanto experiências lineares envolvem tecnologia, história e estética, elas não envolvem mecânica; pois é a mecânica que faz de um jogo, um jogo. (SCHELL, 2008, traduzido pelo autor).

Para Crawford, o último elemento definitivo dos jogos é a segurança. Dentro do universo do jogo, perder uma vida nunca significará a exata proporção da morte no mundo real. O fato é que todos os jogos deveriam permitir que passássemos por experiências de risco e deveriam fornecer a vivência de sucesso e falha nos conflitos de forma segura.

Apesar disto, segurança em jogo é um conceito dubio, pois certos tipos de jogos implicam riscos de segurança muito maiores que os custos do conflito principal. Por exemplo, um jogo de apostas implica que haverá uma perda financeira

intrínseca da atividade, ou um esporte implica o potencial de se machucar; isto considerando a incerteza sobre se estas atividades são jogos de fato.

Para Crawford, os jogos que não oferecem segurança estariam na área cinza da definição dos jogos; já Schell não menciona nada sobre segurança quando define sua tétrede elementar. No mais, resta a reflexão sobre a responsabilidade do designer de jogos em relação aos custos que surgem para o usuário.

Tendo a **Tétrede de Schell** aparente junto com, ao menos, a representatividade, interação e conflito, pelas ideias de Crawford, podemos afirmar que o objeto em questão tem grandes chances de se configurar como um jogo.

Sendo assim, infere-se que os jogos podem ser classificados de acordo com semelhanças nos componentes dos seus sistemas, regras ou até mesmo tipos de conflito. Então, o próximo passo da análise é definir que tipo de jogo será **The Lonely Night**. Considerando o objetivo geral do projeto, as características desejadas se mostraram aparentes nos chamados *Visual Novels*.

2.2 Visual Novel

Basicamente *Visual Novel* é um jogo centrado em uma narrativa, com jogabilidade minimalista, no qual comumente a história é apresentada pela visão de um personagem principal que interage com o mundo por meio de escolhas. Geralmente são compostos por ilustrações e áudio como apoio narrativo ao texto, a partir do qual são selecionadas as escolhas; contudo não é incomum o uso da fotografia, vídeos, ou até mesmo apenas do som. O gênero é mais famoso no Japão, onde o uso de animações e desenhos japoneses é comum.

Figura 1 – Captura de tela da interface do jogo: Steins; Gate



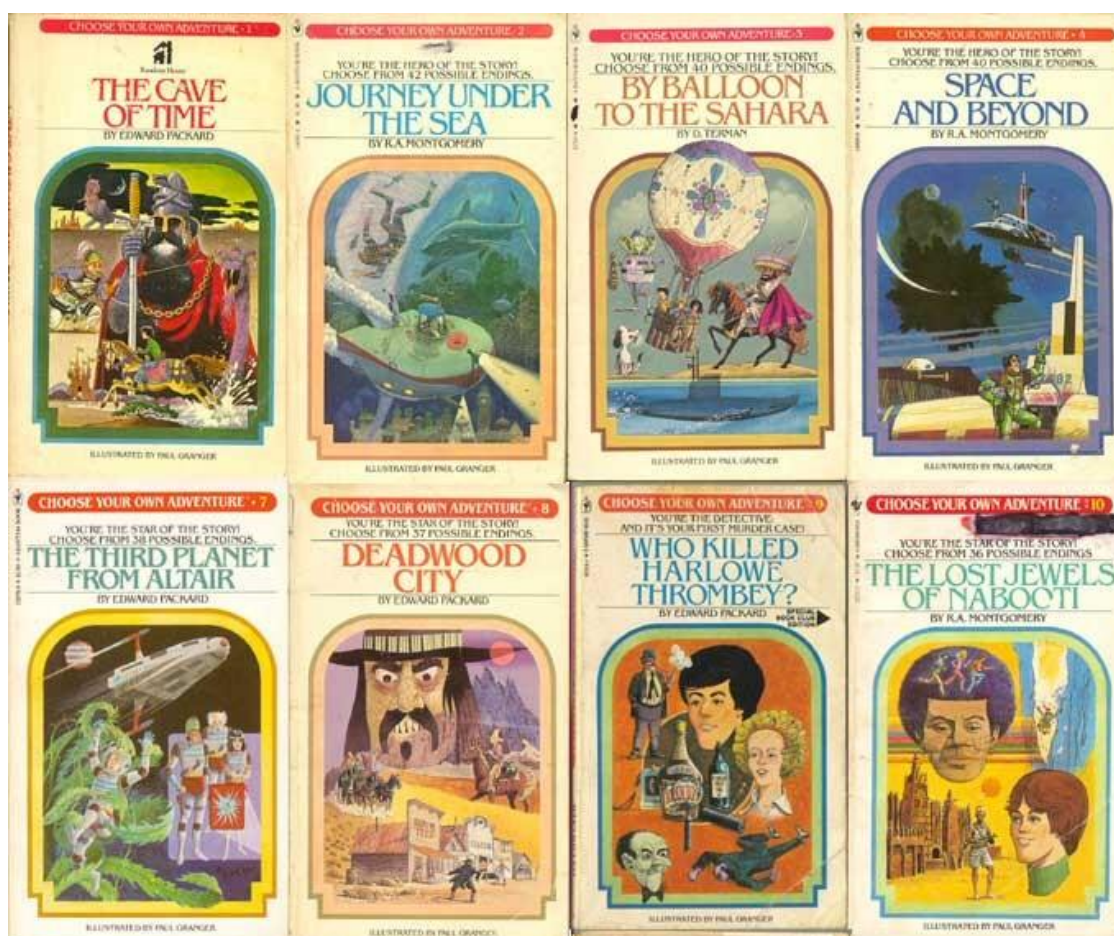
Fonte: < [http://steins-gate.wikia.com/wiki/Steins;Gate_\(visual_novel\)](http://steins-gate.wikia.com/wiki/Steins;Gate_(visual_novel)) >.

Josiah Lebowitz e Chris Klug explicam em seu livro:

... *Visual Novels* (com algumas exceções raras como *Higurashi: When They Cry*) usam caminhos de história ramificados. Na superfície são muito parecidos com os livros *Choose Your Own Adventure*. Quase sempre ao jogador será apresentado uma escolha, com a história se ramificando de acordo com suas decisões. (LEBOWITZ; KLUG, 2012, traduzido pelo autor).

Segundo eles, *Visual Novels* são semelhantes aos livro-jogos, tendo como mecânica principal o ato de escolher uma dentre as opções de resposta à uma dada situação. A diferença essencial é a tecnologia usada como base de desenvolvimento da narrativa, por exemplo, os livros jogos dependem da troca mecânica de páginas feita pelo jogador. É a diferença tecnológica que também define que as *Visual Novels* podem usar do apoio do áudio e de ilustrações com uma facilidade que as aventuras pessoais não poderiam, já que os livros ficariam muito volumosos para serem produzidos fisicamente.

Figura 2 – Compilação de capas: Choose Your Own Adventure



Fonte: < <https://blog.codinghorror.com/choosing-your-own-adventure/> >.

Apesar das diferenças tecnológicas, os dois tipos de jogos apresentam as escolhas como desfechos pontuais da história, e é o conjunto destas que concretiza a narrativa. No entanto, a forma como as escolhas aparecem para o jogador dependem do estilo próprio de cada jogo e as *Visual Novels* não se limitam a uma única maneira; existindo exemplos que usam: balões de fala, intervenções sobre o cenário do jogo ou até *kinetic typography*.

Figura 3 – Captura de tela: Phoenix Wright: Ace Attorney



Fonte: < <http://www.world-wide-pop.com/?p=212> >.

Alguns exemplos de *Visual Novels* tornaram-se híbridos adicionando elementos de outros gêneros como *point 'n click*, *RPG*, ou até incluindo mecânicas mais ativas. Um grande exemplo de híbrido é a série **Phoenix Wright: Ace Attorney**, que é considerado primariamente uma *Visual Novel*, apesar da coleta de evidências realizada por meio de uma exploração *point 'n click*. A série tornou-se famosa pelo seu uso do humor, seus balões de fala e onomatopeias em contraste com a monotonia esperada do ambiente nos tribunais.

O conteúdo do enredo das *Visual Novels* é o mais importante, pois essencialmente estes abandonaram opções mais ativas de interatividade por um foco no desenvolvimento narrativo. Jogos como: **Fate Stay Night**, **Little Busters!**, **Clannad** e **Solstice**, mesmo apresentando enredos distintos em qualidade ou humor e até mesmo diferenças mecânicas; permitem que o jogador experimente diversos desfechos. É esta a característica interessante do nicho: a falta de variáveis de interação com o jogador não significa baixo poder de mudança sobre a história, pelo contrário enaltece este paradigma.

Com o intuito de confirmar a posição das *Visual Novels* como jogos de fato, podemos analisar os componentes principais destas e compará-los às propostas de Crawford e Schell. Elas possuem interação e mecânicas, que, apesar de minimalistas, as diferenciam de filmes ou livros digitais e são definidas por uma estrutura sistemática semelhante. Também possuem história e estética apresentadas de acordo com a tecnologia disponível e que são medidas em qualidade conforme a profundidade de seus conflitos.

Figura 4 – Captura de tela: Solstice



Fonte: < <http://www.themarysue.com/visual-novel-solstice/> >.

2.3 Imersão

É pensando na consistência dos conflitos, que se começa a pensar sobre como a percepção do jogador é ditada pelas narrativas dos jogos.

Podemos dizer que os jogadores constroem suas realidades subjetivas a partir de sua bagagem cultural e interpretam este mundo irreal de formas pessoais, “o jogador assume que o jogo representa algo do seu mundo de fantasia particular” (CRAWFORD, 1982; traduzido pelo autor); sendo assim um bom roteiro estará intimamente interligado a uma ambientação concreta.

Como a mecânica básica de um *Visual Novel* não depende de alta interatividade, o jogador deve ser mantido cativo pelo uso de imersão; sensação pela qual o jogador cria um paralelo entre o mundo do jogo e a realidade. Para que isto ocorra, um conjunto de regras convincentes junto com uma estética que faça sentido precisam estar alinhados a narrativas bem desenvolvida; e são a chave para a construção deste universo imaginário.

Vale a pena notar que o resultado da imersão depende da consistência do relacionamento destas partes e não do seu potencial individual. Por exemplo, imaginem um jogo ou filme, onde atualmente no Brasil existem carros policiais potentes arrastando caixas metálicas enormes, em alta velocidade; e mesmo que esta cena fosse parte de uma narrativa ímpar a imersão seria falha pois as regras do mundo não são consistentes. Em contrapartida, se imaginarmos que esta cena se passa em um mundo distinto chamado **Brasilion**, um mundo cartum no ano 2300, o cenário parece mais convincente e a imersão terá mais chances de se concretizar.

Traduzindo o que Toby Gard escreveu para o portal Gamasutra em seu artigo *Action Adventure Level Design: Kung Fu Zombie* (2010):

Quando um jogador entra em um templo onde não há espaço para adoração, ou em uma tumba sem câmara funerária; sem ritmo ou razão por detrás de seu leiaute, ele ou ela não serão convencidos de que estão explorando um lugar real. (GARD, 2010; traduzido pelo autor).

Levando em conta que o projeto iria contemplar uma narrativa urbana, focada nas consequências de crises emocionais, fazia-se necessário garantir que a história que seria construída fosse consistente com o que se esperava deste fragmento de realidade. Portanto, a imersão do jogo dependia, fundamentalmente, da capacidade do jogador de se projetar emocionalmente no papel do personagem principal, que passaria por momentos de crise.

Como explicado na introdução de forma simplificada, podemos inferir que empatia é a capacidade do ser humano de se imaginar emocionalmente em uma situação vivida por outra pessoa. O último passo desta análise parte, portanto, da suposição de que este jogo pode ser capaz de criar um laço emocional no jogador, para que as escolhas sugeridas no desenrolar da trama sejam significativas e o desafiem a questionar-se.

Para isso, houve uma pesquisa avaliando a empatia do público alvo para com momentos críticos do ser humano; como separações, perda de emprego e outros momentos de ruptura. A pesquisa registrou as percepções dos entrevistados perguntando sobre: sentimentos relacionados, intensidade dos eventos vividos e até exemplos de momentos semelhantes representados em outras mídias.

O real objetivo da pesquisa foi de criar uma base perceptiva de como as pessoas se relacionam com momentos de crise para que o conflito apresentado no jogo estivesse em sintonia com as expectativas do público; podendo assim causar mais imersão.

2.4 Pesquisa: momentos de crise

A pesquisa foi realizada de forma digital e anônima por meio da ferramenta de construção de questionários **Google Forms**. Os entrevistados preencheram um questionário que continha questões quantitativas e qualitativas, porém não havia condução das perguntas por um entrevistador. Os participantes foram voluntários na pesquisa e o único fator de limitação desta participação era o acesso à internet. O número final de participantes foi de 56 pessoas, independente de fatores demográficos, pois a análise parte do pressuposto que qualquer ser humano pode ser um jogador em potencial.

A escolha das questões seguiu uma concatenação de perguntas qualitativas e perguntas quantitativas. Este método visava estimular a memória do entrevistado com as perguntas qualitativas, para reduzir o efeito do condicionamento que pudesse ser gerado pelas perguntas quantitativas.

De acordo com esta estrutura de pesquisa três blocos de pensamento foram avaliados: a definição dos momentos de crise, o sentimento em relação a eles e a avaliação da forma como eles são apresentados em comparação com o envolvimento causado.

Os resultados adquiridos nas respostas qualitativas condicionaram a forma de abordagem dos momentos de crise na estrutura narrativa do jogo, servindo como alimento criativo para a definição de como seriam apresentadas as situações vividas pelo jogador. Por outro lado, as respostas quantitativas foram usadas para confirmar quais seriam as tomadas de decisão e quais seriam os possíveis desfechos de modo a manter a tensão no jogo.

Em resumo a pesquisa apontou que:

- Problemas financeiros, pessoais e desastres naturais são os maiores exemplos de momentos de crise, seguidos de perto por problemas no trabalho e falecimentos.

Figura 5 – Pesquisa: momentos de crise. Gráfico 1

O que se enquadra no seu conceito de "momentos de crise"? (56 responses)

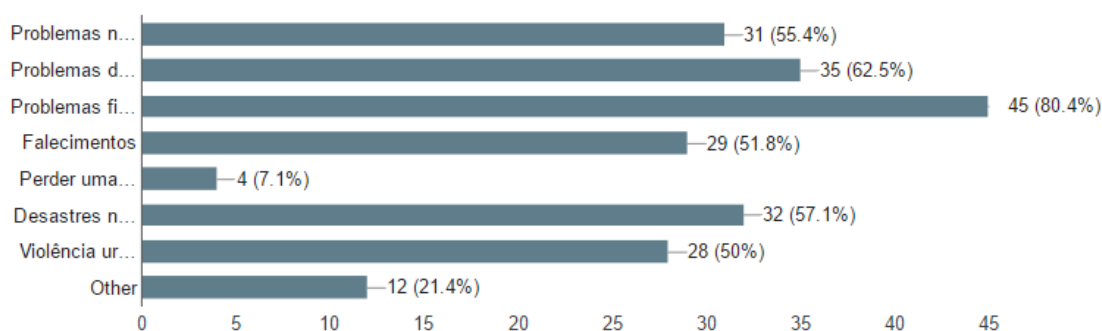
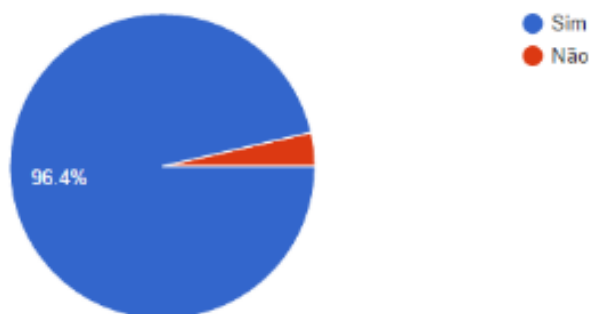


Gráfico disponibilizado pelo Google Forms. Opções na íntegra disponíveis no Anexo 1.

- A extensa maioria dos entrevistados diz já ter passado por momentos semelhantes, que foram avaliados como sendo intensos e desestabilizadores de maneira geral.

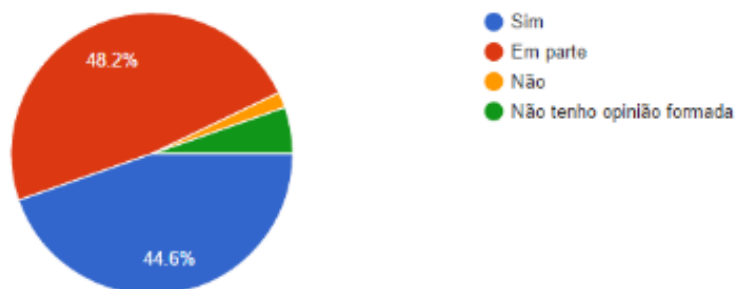
Figura 6 – Pesquisa: momentos de crise. Gráficos 2, 3 e 4

Você já passou por algo semelhante? (56 responses)

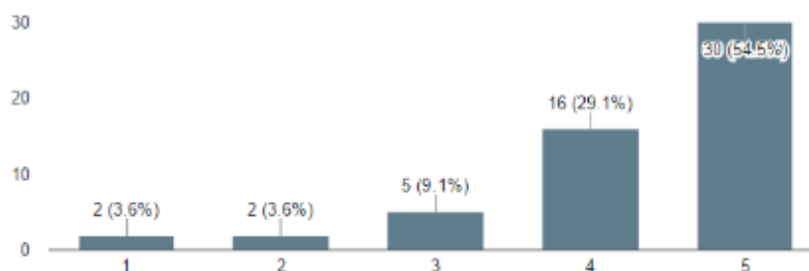


Você consideraria que estes "momentos" são desestabilizadores, ou facilitam escolhas premeditadas?

(56 responses)



De 1 a 5 o quão intenso foi esta experiência? (55 responses)



Gráficos disponibilizados pelo Google Forms. Apresentados fora da ordem perguntada.

- As sensações mais votadas como sendo parte de momentos de crise foram: angústia, sofrimento, confusão, medo e raiva.

Figura 7 – Pesquisa: momentos de crise. Gráfico 5

Quais destas sensações mais se relacionam ao conceito de "momentos de crise"?

(56 responses)

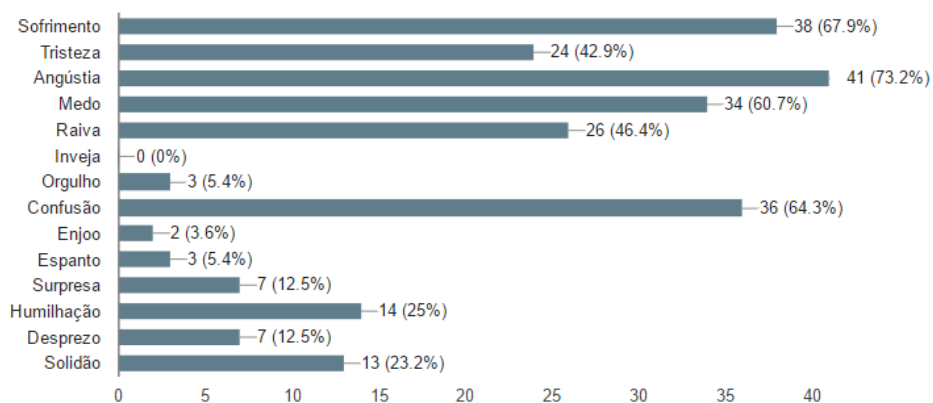


Gráfico disponibilizado pelo Google Forms.

- A maioria dos entrevistados opta por oferecer ajuda se possível, no caso de presenciarem alguma outra pessoa passando por situações semelhantes; ao menos metade se comove e imagina como reagiria se acontecesse com eles.

Figura 8 – Pesquisa: momentos de crise. Gráfico 6

Ao presenciar uma crise ocorrendo com outra pessoa, quais das opções mais se aproximam da sua reação?

(56 responses)

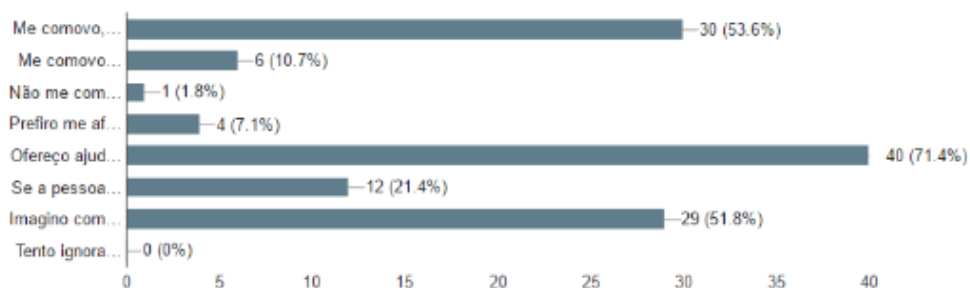


Gráfico disponibilizado pelo Google Forms. Opções na íntegra disponíveis no Anexo 1.

- Mais pessoas estariam dispostas a controlar as ações de outras durante uma crise, porém ao menos metade não tem certeza se o faria ou não.

Figura 9 – Pesquisa: momentos de crise. Gráfico 7

Se você pudesse controlar as decisões de alguém durante uma crise, sem que ninguém percebesse, você controlaria?

(56 responses)

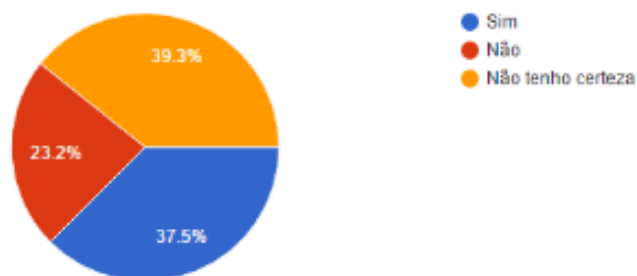


Gráfico disponibilizado pelo Google Forms.

- Em relação ao nível de comoção sobre poder controlar crises sofridas por outros: menos de um quarto dos entrevistados respondeu que se comoveria mais, a mesma quantidade daqueles que responderam que se comoveriam menos; em contrapartida, o dobro desta quantidade respondeu que se comoveria igualmente.

Figura 10 – Pesquisa: momentos de crise. Gráfico 8

Se controlasse, você se comoveria mais, ou menos, com os sentimentos desta pessoa?

(56 responses)

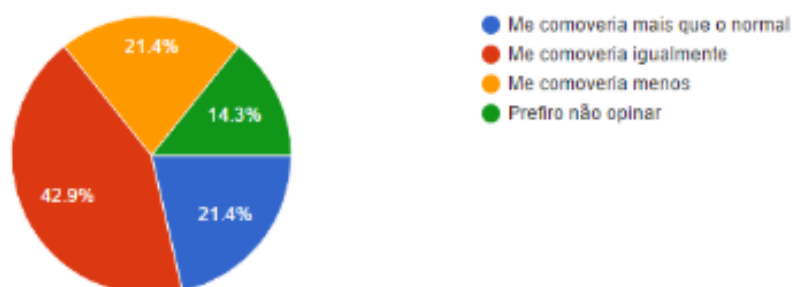


Gráfico disponibilizado pelo Google Forms.

- Em média, os entrevistados afirmaram possuir média ou alta empatia.

Figura 11 – Pesquisa: momentos de crise. Gráfico 9

Em escala, o quão empático você se considera? (56 respostas)

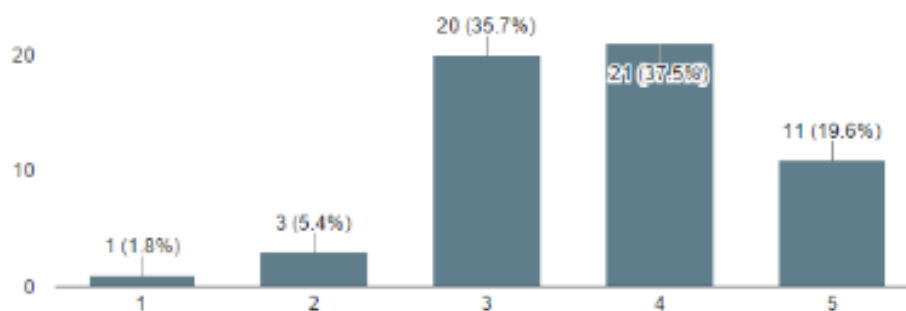


Gráfico disponibilizado pelo Google Forms.

Infelizmente a quantidade e a extensão das respostas das questões qualitativas impedem que sejam descritas neste relatório por completo, apesar disto a imagem abaixo mostra uma seleção delas:

Figura 12 – Pesquisa: momentos de crise. Respostas selecionadas

Para você, o que seria um "momento de crise"? (56 respostas)

Período em que o ser humano em questão está incapacitado de realizar decisões baseadas na razão.

Algo, alguém ou situação que te tira da sua zona de conforto por um determinado período de tempo e afeta a sua forma de pensar, assim como a forma em que os seus sentimentos vão afetar os seus pensamentos e decisões.

Um momento de limite, onde há um grande conflito a ser resolvido na vida e cuja não-resolução implica em instabilidade emocional e psicológica.

Um momento de falta de controle total em relação à algum setor da minha vida

Se puder, descreva uma situação que te comoveu em um filme, série, livro ou qualquer outra produção narrativa.

(32 respostas)

Madoka 'e inicialmente um típico manga/anime de meninas com poderes que salvam o mundo, mas com o decorrer da história vc percebe que as coisas não são tão simples e a medida que o tempo passa elas acabam perdendo suas vidas e sendo controladas por outras pessoas. Em mim causou uma depressão por algumas semanas/meses

Não tenho muita empatia por ficção ou estranhos.

Separação no filme 500 dias com ela.

Muitas; em particular, a ida de Frodo às Terras Eternas no final do "Retorno do Rei", juntando-se ao seu idoso tio Bilbo, a Gimli e Legolas e despedindo-se para sempre do Condado e da Terra-Média anos após a destruição do Um Anel.

Trechos retirados do sistema do Google Forms.

Complementando os gráficos anteriores, o questionário de pesquisa em branco está disponível no Anexo 1.

Os resultados da pesquisa demonstraram que, há uma naturalidade na projeção de si na situação vivida por outras pessoas, mesmo que o envolvimento não seja maior. Também pode-se concluir que crises são fáceis de serem percebidas, dado a geral convicção da relação de intensidade e de sentimentos específicos a estes momentos.

Contudo, a constatação mais significativa foi que: o mero ato de ver um outro alguém passando por uma crise cria uma comoção natural; comoção esta que faz com que a pessoa se questione que decisões tomaria se passasse por algo semelhante.

Tendo concluído a análise, podemos seguir para a geração de alternativas, começando assim a desenvolver uma trama que revolve em problemas financeiros, pessoais e de trabalho; algo mais condizente com a realidade urbana padrão.

3 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Podemos definir uma alternativa viável como sendo uma proposta de resolução visual, de história, de mecânica e tecnologia que propiciem o desenvolvimento condizente com a **Tétrade de Schell** que foi definida na análise. Para isso precisamos definir primariamente como funciona este universo que será vivido pelo personagem.

3.1 História

A primeira proposta de trama surgiu da percepção de uma situação comumente apresentada em filmes e livros:

- Um homem com o casamento ameaçado perde o emprego e afoga suas mágoas no bar.

Este arquétipo de sofrimento solitário poderia trazer à tona os três problemas geradores de crise até nosso personagem principal, mas não oferecia conflito o suficiente para motivar a jornada do personagem. A solução seria colocar algo a perder para motivar as escolhas do jogador, e também algo a ganhar. Foi assim que surgiu a situação:

- Com o casamento ameaçado e recém desempregado um homem vai a um bar e se deixa levar pela noite; ao acordar na casa de uma desconhecida, se envolve em um golpe que poderá custar sua vida.

Agora o jogador estaria lutando para poder retornar para casa e seguir com sua vida após este momento de reclusão que o colocaria em perigo. No entanto, não há nada a se ganhar com não voltar para casa, ou seja, não há risco que justifique tomar decisões que poderiam o manter preso nessa situação por mais tempo. Para garantir que as escolhas apresentadas fossem desafiar o jogador, a proposta foi revisitada uma última vez:

- Com o casamento ameaçado e recém desempregado um homem vai a um bar afogar suas mágoas e lá descobre que ganhou na loteria. Antes que pudesse voltar para casa, ele sofre um colapso e acorda na casa de uma desconhecida; se envolvendo em um golpe poderá lhe custar caro.

Assim o jogador terá motivos para ficar dividido em suas decisões. Será que vale a pena se arriscar tentando sair deste golpe com o prêmio, ou será que é melhor abandonar o que ganhou em nome de um casamento que tem trazido sofrimento?

Após esta definição mais explícita do enredo, precisamos desenvolver os personagens. Ao contrário do que é comum quando se constrói um roteiro, os personagens do projeto não foram construídos como pessoas específicas: com nome, gostos e trejeitos, mas sim como *personas*.

3.1.1 Personas

Uma *persona* é o fruto de uma estratégia usada para sintetizar e memorizar comportamentos semelhantes de um grupo de seres humanos. Quando aplicado ao design da experiência do usuário, permite que funcionalidades diferentes possam ser desenvolvidas focadas em uma quantidade maior de usuários sem que o projeto dependa de consultar as expectativas de cada um deles. Idealmente, nossos jogadores devem se identificar com o personagem principal, portanto esta seria a *persona* mais genérica possível. As outras *personas* foram construídas para atender outros arquétipos comuns, como o de uma esposa. São as *personas*:

- O cara comum: É o personagem principal do jogo. Ele se encontra passando por momentos críticos da sua vida enfrentando constantes brigas com sua esposa, maus relacionamentos no trabalho e diversos problemas financeiros. Comumente, é uma pessoa amável na medida do possível, mas o stress cotidiano o leva a atitudes impensadas que muitas vezes não colaboram para a manutenção de bons relacionamentos. Não tem hábitos de beber ou fumar, mas não vê nenhum problema maior nisso. Costuma sair apenas com seus amigos e esposa e não procura brigas.
- A esposa: É uma mulher agradável, decidida e de opiniões fortes. Trabalha como vendedora e está sempre rodeada de outras pessoas de negócios. Recentemente recebeu uma proposta de se mudar e receber mais, trabalhando em um local de luxo mais próximo ao centro da cidade.

Seu marido é veemente contrário a mudança, pois trabalha próximo a sua residência atual, casa que recebeu de herança.

- O bar: Pensar no bar como uma *persona* é tratar o ambiente como uma personalidade complexa fruto da mescla das personagens que irão interagir com o jogador. Este ambiente é confuso, apertado e cheio de pessoas que, na sua diversão, tendem a invadir o espaço pessoal uma das outras. Os funcionários do local já estão calejados com a falta de sossego e demonstram uma apatia generalizada.
- A mulher misteriosa: É uma mulher que aparenta esconder alguma coisa. É desinibida, charmosa e aparentemente inocente. Trabalha como acompanhante e é versada na arte da sedução. Não vê problemas em usar da paquera para pequenos furtos.
- O golpista: É tudo que se espera de um enganador profissional. É ganancioso e costuma manipular outras pessoas para fazer seu trabalho sujo. Ocasionalmente trabalha como vendedor ambulante para não desconfiarem de sua natureza corrupta quando vai de porta em porta extorquir os comerciantes locais. É intimidador e não tem medo de usar da força para conseguir o que quer.

3.2 Estética

Tendo o enredo consolidado e as *personas* definidas parte-se para a construção de uma proposta visual para o jogo. Apesar do costumeiro uso de ilustrações japonesas em *Visual Novels*, a produção destas seria inviabilizada dado o prazo do projeto; além disto, para o ocidente, são mais ligadas a programas infantis.

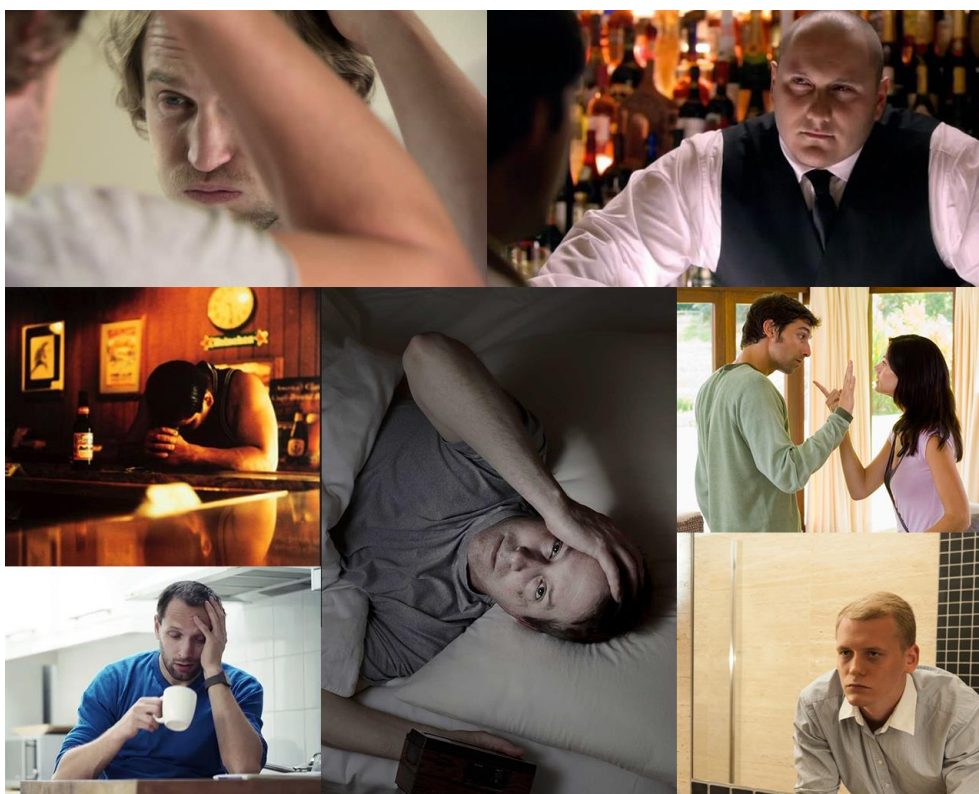
A ideia seguinte foi a de consolidar o jogo com filmagens reais, no qual as legendas seriam acompanhadas de verdadeiros vídeos que manteriam a ação do jogo constante. O maior problema desta opção seria o volume de trabalho que surgiria do preparo de atores para a filmagem, e do esforço de edição de clipes de um roteiro semelhante ao de um curta.

A solução definitiva foi a opção por fotografia acompanhada de dublagens e ambientação sonora das cenas. O volume de trabalho seria muito menor do que o de filmagens extensas, pois não haveria necessidade de micro edições como

a sincronização de dublagem com movimentos labiais. Esta solução foi apenas incrementada para também incluir a mistura de fotografias com os recortes de imagens estáticas de filmagem, flexibilizando a gravação.

A visualidade pretendida para o jogo era a sensação de constante atrito emocional sentido pelo personagem principal. Então para complementar a proposta visual, foi realizada uma pesquisa de cenas prontas que poderiam retratar as situações que seriam apresentadas no jogo. A pesquisa teve foco em buscar exemplos de situações que enfocassem três aspectos do projeto: personagens, cenário e seus sentimentos.

Figura 13 – Pesquisa Visual: Mural



Compilado pelo autor, fonte: < <https://br.pinterest.com/m0811/the-lonely-night/> >.

Com relação aos personagens a pesquisa aponta as expressões faciais comuns às diversas emoções sentidas por cada indivíduo. Também aponta trejeitos posturais, definições de figurino e o ângulo geral que captura cada um destes momentos.

Na construção visual do personagem principal, o foco é constante na expressão facial de desgosto e cansaço devido a correria do dia a dia. Também há o uso constante das mãos cobrindo o rosto como se estivesse em negação das situações que está vivendo. A postura do personagem é relaxada na maior parte do tempo e suas roupas estão desorganizadas igualmente.

Figura 14 – Pesquisa Visual: personagem principal



Compilado pelo autor, fonte: < <https://br.pinterest.com/m0811/the-lonely-night/> >.

Quando o personagem principal interage com a esposa, deve demonstrar uma postura defensiva aos ataques verbais.

Figura 15 – Pesquisa Visual: personagem principal e esposa



Compilado pelo autor, fonte: < <https://br.pinterest.com/m0811/the-lonely-night/> >.

Outro personagem que é importante visualmente é o barman. Ele manifesta o desinteresse dos funcionários do bar com a vida dos seus clientes; deve demonstrar um misto entre apatia e desconfiança, mesmo que esteja ouvindo o personagem principal falar.

Figura 16 – Pesquisa Visual: barman



Compilado pelo autor, fonte: < <https://br.pinterest.com/m0811/the-lonely-night/> >.

O visual dos cenários dita as cenas e também define alguns ângulos de câmera que servem para construir um contraste interessante entre o plano focal e o plano de fundo. A iluminação de cada área gravada ajuda a delimitar expressões e detalhes das características dos personagens.

Uma boa escolha dos ambientes de cada cenário também garante que haverá credibilidade na apresentação da narrativa como uma história que pode ter se passado em uma realidade semelhante à nossa.

Para compor o ambiente confuso do bar, há a mistura entre as cores fortes e elétricas da pista de dança com a iluminação crepuscular gerada pelas luzes próximas do balcão.

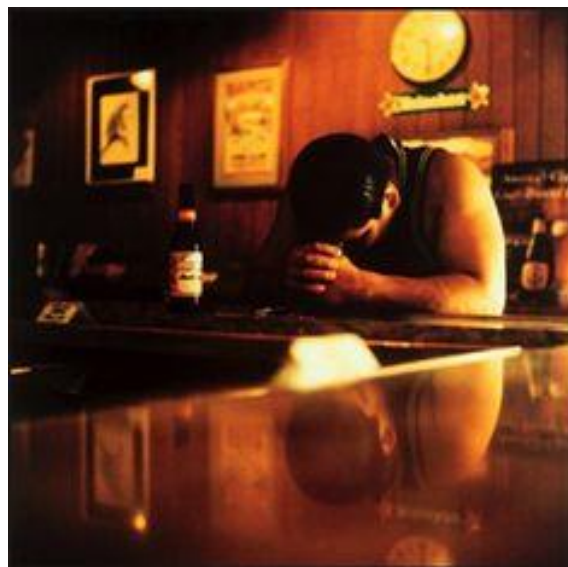
Figura 17 – Pesquisa Visual: contraste entre bar e boate



Compilado pelo autor, fonte: < <https://br.pinterest.com/m0811/the-lonely-night/> >.

É o balcão do bar que dá a liberdade para o personagem se sentar de uma forma que demonstre a falta de força para lidar com seus problemas, podendo usá-lo como muleta para apoiar o peso do corpo cansado.

Figura 18 – Pesquisa Visual: balcão do bar



Compilado pelo autor, fonte: < <https://br.pinterest.com/m0811/the-lonely-night/> >.

Por fim, são as cores que determinam os sentimentos principais de cada cena. Os tons não saturados do cotidiano maçante do personagem, o sépia opressivo do bar e a energia do contraste luminoso da pista de dança colaboram para a atmosfera de descaço e solidão em contraste com a alegria que se espera ao vivenciar a noite urbana.

Figura 19 – Pesquisa Visual: três tonalidades



Compilado pelo autor, fonte: < <https://br.pinterest.com/m0811/the-lonely-night/> >.

3.3 Mecânica do jogo

A próxima etapa da geração de alternativas é propor soluções viáveis para a interatividade do jogo. A estrutura minimalista da mecânica depende apenas da existência de imagens, áudio e de uma forma de navegação entre as decisões. A abstração mais próxima desta mecânica é a da passagem de cenas em um DVD, apenas que estas cenas não são necessariamente acessadas em sequência.

Figura 20 – Exemplo de tela de seleção de cenas em um DVD



Fonte: < <https://www.youtube.com/watch?v=sJ1jZefeigQ> >.

Uma proposta comum de solução mecânica usada em *Visual Novels* é oferecer uma forma de controle das opções de escolha dadas ao jogador pelo uso de falas interativas. Nestes aparecem com o apoio de texto uma frase que determina o posicionamento do personagem principal com relação a situação apresentada pelo enredo. Quando o jogador interage com um destes botões, os diálogos seguem de acordo com a opção escolhida e os personagens coadjuvantes reagem narrativamente de acordo com suas personalidades.

Figura 21 – Captura de tela: Katawa Shoujo



Fonte: < <https://mageinabarrel.com/2014/08/03/i-cant-play-visual-novels/> >.

A posição dos botões muda de acordo com cada jogo, podendo ocupar uma parte menor da tela, ser acompanhados por ícones ou serem extremamente similares ao resto das legendas. Vale notar que os botões aparecem durante momentos onde o jogo para e espera a decisão do personagem, e algumas decisões têm um tempo limite para serem tomadas antes que uma delas ocorra de forma espontânea.

Como era a intenção manter o estado minimalista das interações, nenhuma outra mecânica foi considerada e o resultado visual dos botões dependeriam do tratamento das legendas e gravações finais.

3.4 Tecnologia

A última peça desta etapa do projeto é a definição da tecnologia de suporte ao ambiente de jogo. A tecnologia usada deve estar de acordo com a história, a estética e a mecânica, mas é inteligente assumir que ela é limitada por quem produz o projeto e, sendo assim, o desenvolvimento de plataformas de computação conflitaria com a proposta de valorização do designer gráfico como produtor de jogos.

A saída era usar alguma ferramenta que tornasse possível a navegação entre as decisões e que fosse de amplo acesso a um usuário de computador comum. Esta ferramenta deve servir a quem não tem conhecimento sobre os condicionais lógicos das linguagens de computador, mas que consegue abstrair a navegação condicional necessária para a execução da mecânica de jogo.

A maior parte das ferramentas de prototipagem disponíveis para os designers são capazes de criar estruturas de navegação condicional, porém não têm capacidade de reproduzir vídeos como necessário para o desenrolar da história. É justamente através da necessidade de expor vídeos que as buscas por uma tecnologia viável encontraram potencial no sistema de anotações fornecido pelo site de distribuição de vídeos **YouTube**.

As anotações foram desenvolvidas para gerar conteúdos interativos que estão de acordo com a nossa realidade contemporânea e já previam o uso para a construção de campanhas publicitárias semelhante às *Visual Novels*. O único limitante da tecnologia seria a necessidade de pontualmente definir os botões interativos sem a possibilidade de copiá-los e agilizar o processo.

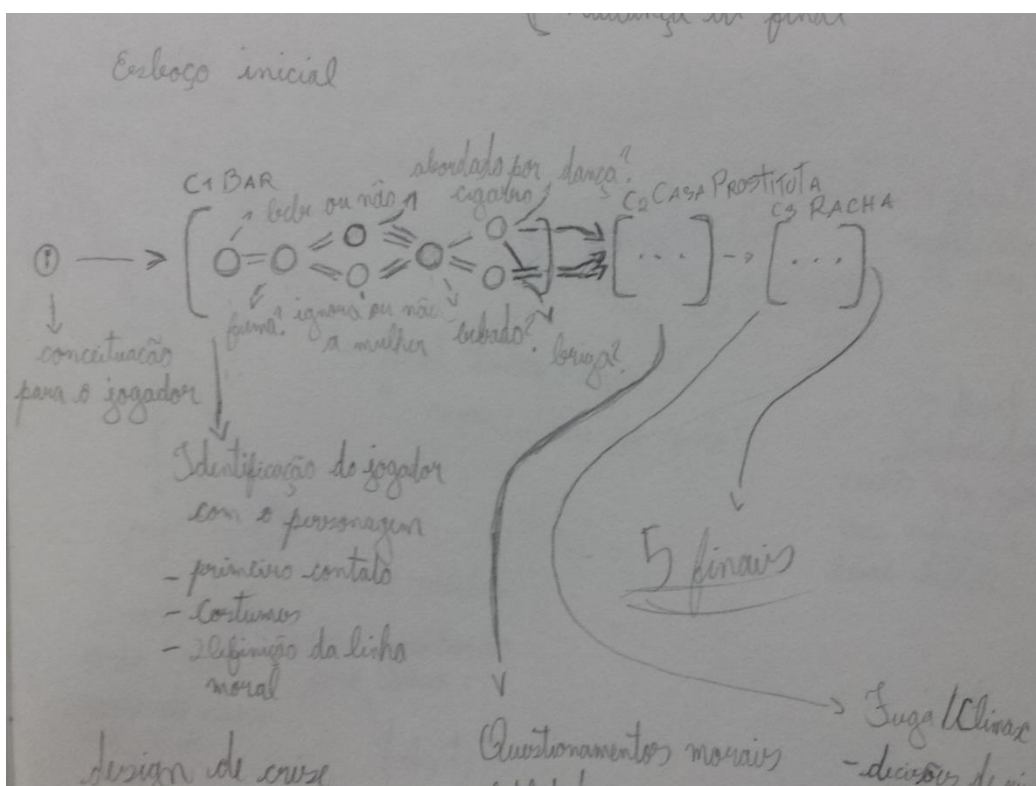
4 DESENVOLVIMENTO DA ALTERNATIVA ESCOLHIDA

O desenvolvimento será apresentado em três partes: os diagramas de decisão e roteiro, as gravações e a edição. Durante a descrição dos diagramas é exposto a modularidade da narrativa que foi usada na construção do roteiro que se encontra no Anexo 2. É na descrição das gravações que fica exposto os procedimentos de adquirir as filmagens que constroem o filme final. E por fim a edição define como estas partes formam montadas para garantir o funcionamento da mecânica.

4.1 Diagrama de decisões e Roteiro

O primeiro passo do desenvolvimento seria a construção de um roteiro. Porém, em uma *Visual Novel*, o mesmo define e é definido pela interação com o usuário. Sendo assim o desenvolvimento do roteiro ocorreu simultaneamente ao desenvolvimento de quais decisões o personagem poderia tomar.

Figura 22 – Esboço do Ato 1: diagrama de decisões

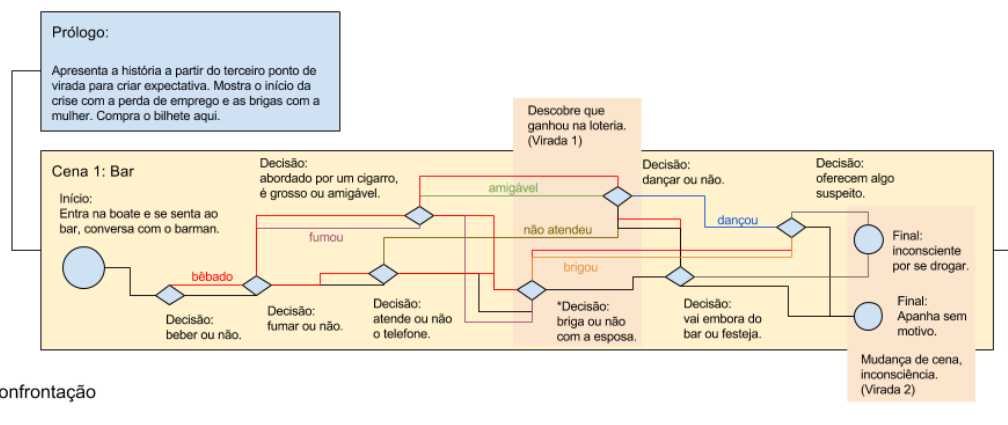


Esboço manual produzido pelo autor. Resume as escolhas da primeira cena.

Para criar uma sensação de naturalidade o roteiro também dependia da existência de um bloco de introdução e de finais diferenciados.

Figura 25 – Diagrama de decisão revisado

Ato 1: Apresentação



Ato 2: Confrontação

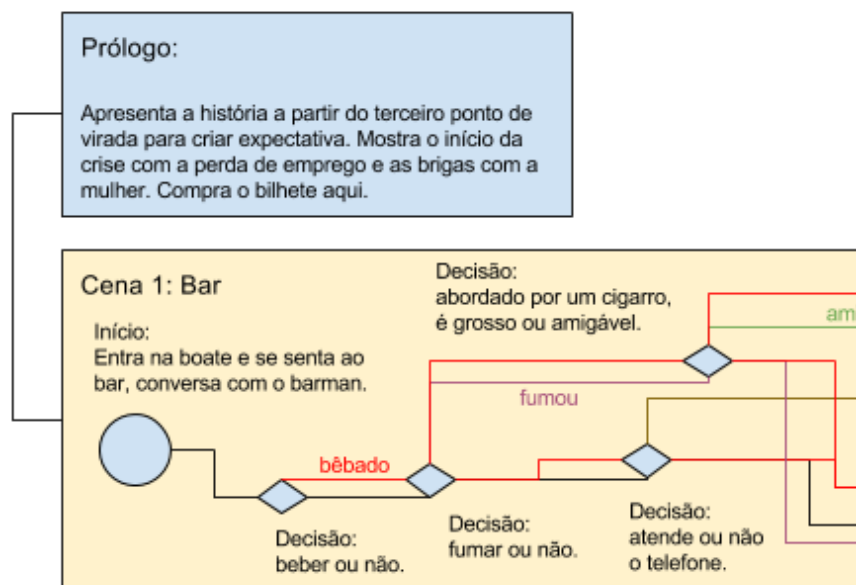


Ato 3: Resolução

Produzido digitalmente pelo autor usando a ferramenta Google Drawings.

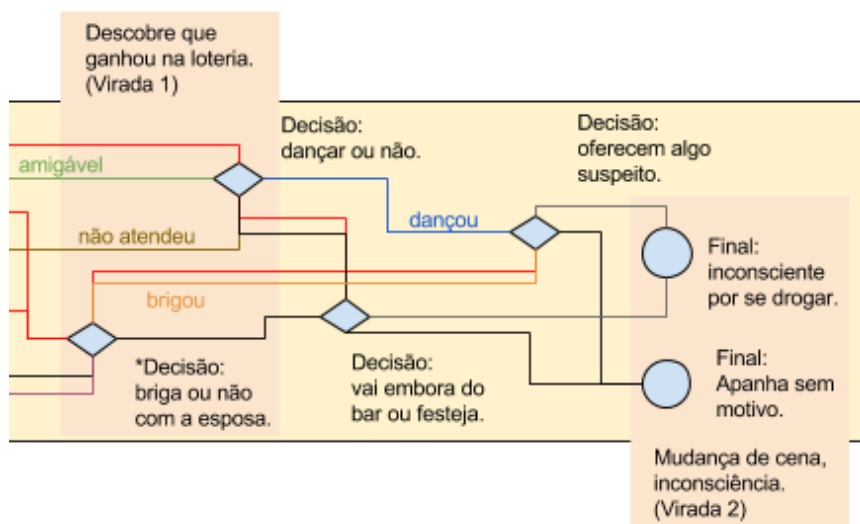
A fim de manter um bom número de possibilidades, foi definido que cada bloco da história conteria ao menos cinco decisões para se tomar, sendo que cada uma destas conteria duas opções contrastantes do que fazer. Tendo em mente a data limite do projeto, o roteiro elaborado apenas contemplou a introdução e a primeira parte da narrativa, já que o volume de trabalho no decorrer do desenvolvimento se mostrou incompatível com a conclusão de toda a trama.

Figura 26- Recorte aproximado 1: Diagrama de decisão revisado



Primeira parte do diagrama revisado, mostrando detalhamento das decisões.

Figura 27 - Recorte aproximado 2: Diagrama de decisão revisado



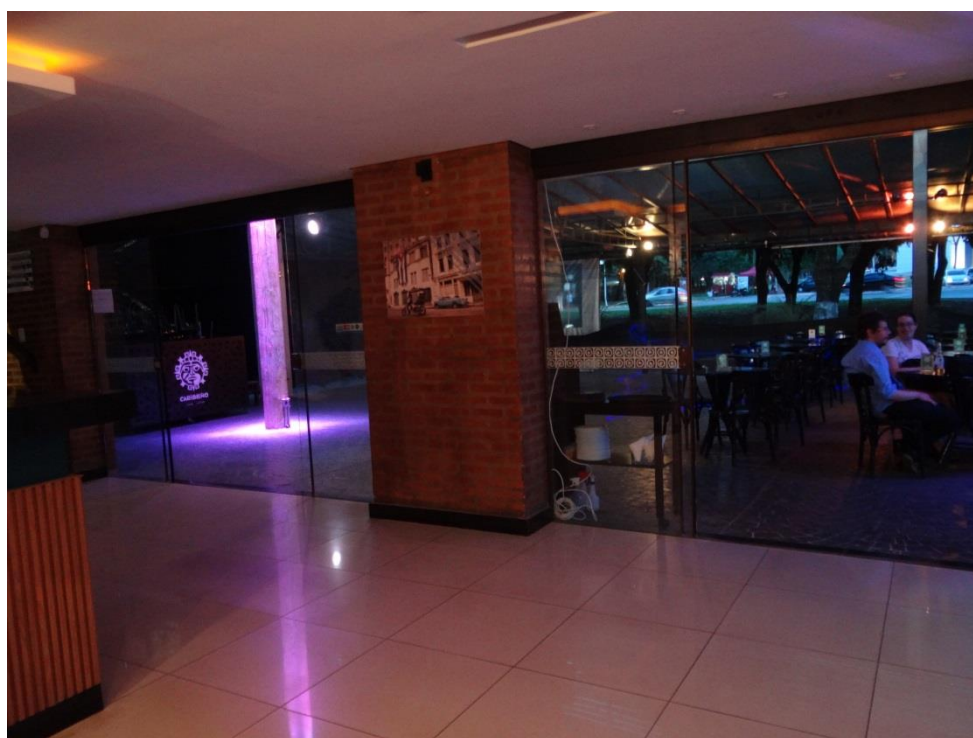
Segunda parte do diagrama revisado. Em rosa estão demarcados os pontos de virada da cena.

De acordo com a definição dos momentos de escolha, o roteiro da primeira cena foi escrito contendo: a introdução, as sequências de diálogo e os dois finais possíveis. O roteiro encontra-se na íntegra em anexo.

4.2 Gravações

Tendo o roteiro pronto, a próxima etapa seria a gravação das cenas. Houve dois dias de gravação: um para as cenas no bar e o outro para gravar a introdução. Também se fez necessário gravar momentos que originalmente apareceriam apenas durante o ato três, já que estes foram usados para criar uma sensação fatalista sobre o destino do personagem; desafiando ainda mais o jogador a evitar este destino.

Figura 28 – Caribeño: fotografia interna



Fotografia interna tirada pelo autor. Mostra a área de passagem onde ocorreram as gravações.

O Primeiro ambiente de gravação foi nas dependências internas e externas do bar e restaurante Caribeño, situado na CLS 413 em Brasília. Antes de gravarmos foi feita uma visita ao local para discorrer sobre as necessidades de gravação; lá fomos muito bem recebidos. Neste foram gravadas cenas com a casa funcionando normalmente, o que permitiu que o projeto se beneficie do registro de cenas reais do comportamento da clientela do lugar. O período de gravação foi noturno e as atividades demoraram em torno de quatro horas, da preparação à conclusão; levando em conta um intervalo para a alimentação.

Figura 29 – Caribeño: detalhe da área do bar



Fotografia interna tirada pelo autor. Mostra o detalhe da decoração de fundo do bar.

As cenas gravadas no ambiente do bar tiveram o foco na expressão do rosto do personagem, dando-se preferência para os ângulos de câmera que o enquadravam como elemento principal da cena ou enquadravam ele e os personagens com quem dialogava.

O posicionamento próximo da câmera no rosto do personagem faz com que o jogador compartilhe do sentimento de restrição, aperto e desconforto de um bar tumultuado. As tomadas no bar também continham uma distorção natural causada pelo excesso de fumaça que se acumulava do fumo dos personagens e assim perpetuou a sensação de sufocamento e cansaço nas cenas.

Figura 30 – Cena do bar: diálogo com barman



Recorte das filmagens. Destaque para o uso do balcão do bar como apoio contra o cansaço.

Figura 31 – Cena do bar: perfil do personagem



Recorte das filmagens. Enfoque no personagem enjaulado em cena e sob o holofote do bar.

Figura 32 – Cena do bar: close de expressão



Recorte das filmagens. Expressividade do personagem realçada pela iluminação.

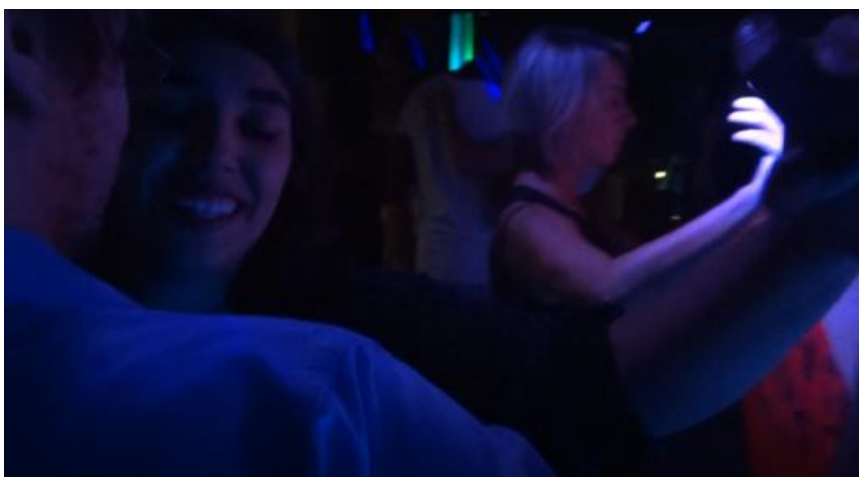
No Caribeño também houve a gravação das cenas que representavam o ambiente contrastante da pista de dança. Neste momento as cenas estabilizadas pela horizontal do balcão deram lugar para uma gravação livre acentuando os ângulos e movimentos vertiginosos dos dançarinos banhados pelas energéticas luzes de boate.

Figura 33 – Cena do bar: dançarinos



Recorte das filmagens. As luzes de cores fortes definem a energia da dança.

Figura 34 – Cena do bar: close romântico da dança.



Recorte das filmagens. Os arabescos formados pelo contorno das pessoas definem o momento onde o personagem se deixa envolver pela sedução da mulher misteriosa.

O segundo ambiente de gravação foi a residência de uma das atrizes. Lá filmamos e fotografamos as cenas internas dos três ambientes mostrados na introdução: a casa da mulher misteriosa, a casa do personagem principal e o elevador do seu prédio de trabalho. A gravação aconteceu no decorrer de um dia inteiro para que pudéssemos aproveitar a iluminação ambiente da parte da manhã, tarde e noite.

Ao realizar as gravações das cenas referentes à casa da mulher misteriosa, tomou-se o cuidado para que os ambientes apresentados parecessem reduzidos e apertados. As fotografias e filmagens foram tiradas para retratar este apartamento como sendo um apartamento mais simples pertencente à uma pessoa de pouca sofisticação. A câmera foi colocada em espaços apertados com o foco nos bustos dos personagens criando a tensão e a pressão expressadas por uma situação sem escapatória.

Figura 35 – Introdução: reflexão no espelho



Recorte das filmagens. Demonstra o confronto interno ao personagem ao fitar o próprio reflexo.

Figura 36 – Introdução: confronto entre mulher misteriosa e golpista



Recorte das filmagens. Destaque para a invasão do espaço pessoal causada pelo golpista.

Figura 37 – Introdução: desesperado no banheiro



Recorte das filmagens. O ângulo da cena diminui o personagem principal perante o destino.

Durante a gravação do dia do personagem, as cenas foram preparadas para transmitir a sensação de desesperança do protagonista para com a sua rotina. As cenas que falam sobre acontecimentos comuns, como acordar e tomar café, constroem uma noção de trivialidade que é estendida para a briga com a esposa, tornando-a corriqueira.

Com exceção da compra do bilhete de loteria, as imagens foram gravadas de cima para baixo diminuindo o personagem em comparação aos cenários e à sua esposa.

Figura 38 – Introdução: personagem principal acorda



Recorte das filmagens. Destaque para o desânimo para encarar o novo dia.

Figura 39 – Introdução: personagem principal toma café



Recorte das filmagens. Mesmo sendo casado o personagem toma café sozinho.

Figura 40 – Introdução: cena da briga do casal



Recorte das filmagens. Apático, o personagem está em aceitação com as constantes brigas.

Restava apenas a gravação da dublagem dos diálogos. Gravamos em um ambiente doméstico tentando remover a maior quantidade possível de ruídos. Os sons foram gravados em três dias distintos onde cada personagem foi dublado de forma individual, para que a montagem dos diálogos ocorresse dentro do programa de edição.

Também foram retirados de fontes fortuitas os outros sons ambientes que compunham cada cena como trilha sonora e *foleys*. As trilhas sonoras usadas foram: uma trilha de suspense e tensão usada na composição da introdução e dos desfechos, e uma gravação dos sons ambiente e músicas transmitidas por um bar real.

Os *foleys*, em outras palavras efeitos sonoros, foram usados apenas nos momentos cruciais que não transmitiriam a mensagem de forma clara sem eles. Sendo mais preciso, há o momento em que o personagem está recebendo uma ligação e o *foley* da vibração do celular é usado, já que o movimento do celular não é visível. Também houve a necessidade de *foley* para sugerir ao jogador que a esposa desliga na cara do personagem principal.

Para efeito de registro, seguem algumas considerações em relação aos equipamentos de filmagem: A câmera usada foi uma Sony Cybershot (DSG-

HX100v) que, apesar de limitada, oferecia controles manuais de ISO, f-stop e abertura. Na maior parte das gravações, o ajuste do foco foi automático, pois havia uma dificuldade mecânica em se realizar o ajuste de foco com a câmera em movimento e apoio manual. Em alguns casos houve o uso de luzes complementares para dar apoio ao uso da iluminação ambiente.

Em relação a gravação dos áudios, o software nativo do sistema operacional *Windows* foi suficiente para permitir a qualidade das gravações com um microfone de baixo custo.

4.3 Edição

Antes do começo da edição deve-se definir algumas escolhas gráficas. Apesar da possibilidade de gerar um vídeo com dimensões de 1920x1080 pixels (Full HD), o formato de tela escolhido foi 1280x720 pixels (HD); permitindo que houvesse a possibilidade de redimensionamento das fotos e vídeos sem maiores perdas na qualidade.

As filmagens e fotos foram montadas diretamente no programa de edição *Adobe After Effects*, que é mais adaptado para a construção de efeitos visuais do que para a edição de filmes. O programa usado foi escolhido por uma questão de familiaridade e não haveria problema em construir o filme em algum outro software como o *Adobe Premier* ou até mesmo o *Windows Movie Maker*.

Definiu-se que os créditos apareceriam tanto na introdução quanto ao fim do jogo. Antes da história propriamente dita, foi incluído o logotipo que representa a solidão do personagem na noite, escrito em branco sobre um fundo estrelado com a fonte tipográfica *Poor Richard*, fazendo alusão ao sentimento de dó que é esperado que o jogador sinta para com o personagem.

Figura 41 – Logotipo: primeira versão



Pintura digital feita pelo autor para ilustrar o conceito. Imagem usada no protótipo final.

Com as gravações organizadas e o projeto digital definido, seguiu-se a etapa de edição de cada cena. Dentro do programa, cada pedaço principal do roteiro foi dividido em partes que continham um diálogo e uma proposta de decisão. Também foi separada uma sequência introdutória que não continha nenhuma interatividade, porém era fundamental para a compreensão da narrativa.

O processo de seleção de tomadas que representariam cada cena ocorreu de forma conjunta à montagem dos áudios. Primeiro os áudios eram colocados no programa e editados para que os diálogos apresentassem naturalidade e ritmo. As gravações foram tocadas sobrepostas ao áudio e as tomadas chave foram retiradas dos vídeos para representar a movimentação esperada dos personagens em cena; novamente tentando manter o ritmo de transição das imagens de acordo com o ritmo imposto pelos diálogos.

Tendo as tomadas chave definidas, os clipes de cada parte do roteiro foram montados como uma sequência de fotografias; entre tomadas chave e tomadas inseridas para representar os momentos de transição.

Figura 42 – Sequência de tomadas: personagem pensando em fumar



Recorte das filmagens. Mostra um trecho sequencial de tomadas que compões uma decisão.

Estas peças foram organizadas para construir um único filme que seria usado para que o jogador navegasse com cliques em legendas interativas. As legendas foram escritas sobre tarjas pretas translúcidas para deixar claro que não faziam parte do desenrolar natural da trama e incentivar a interação.

Apesar da necessidade de serem chamativas, foram definidas com uma tipografia não-serifada na tentativa de manter a neutralidade entre as opções e as cenas.

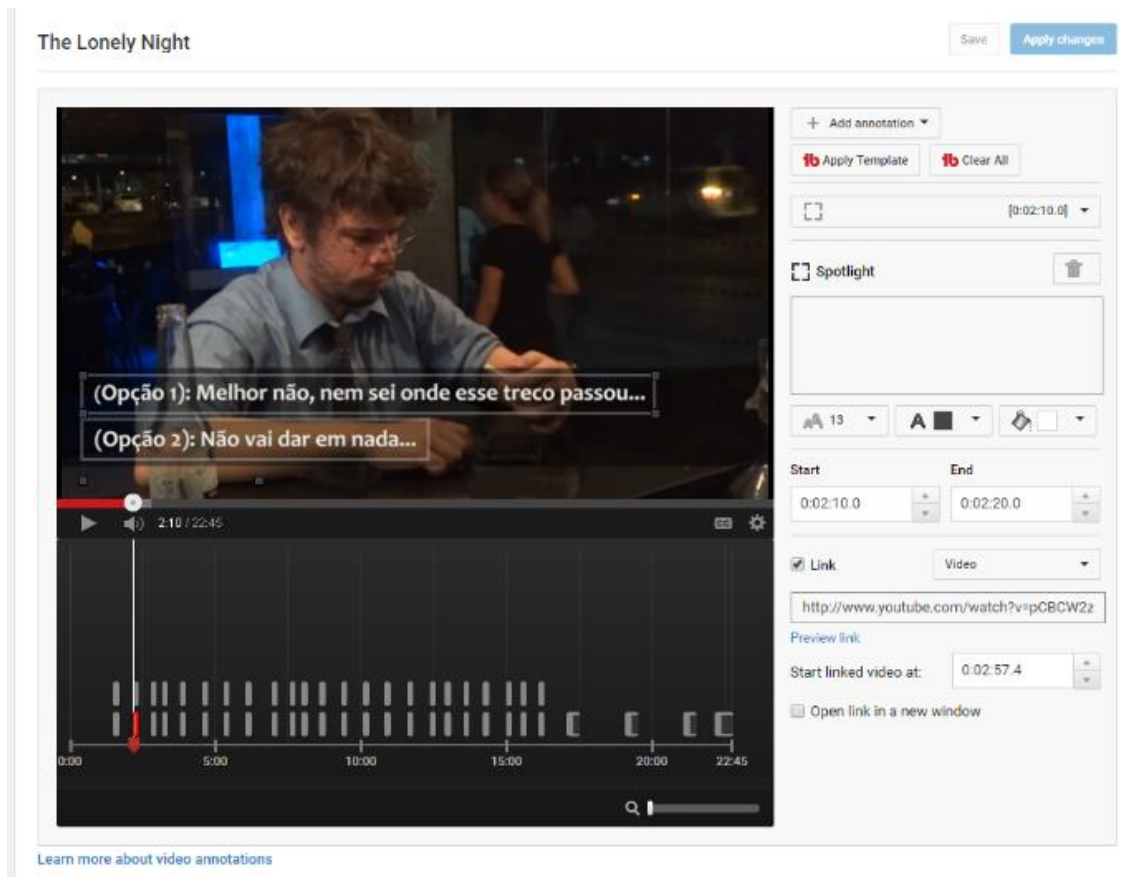
Figura 43 – Personagem durante a decisão de fumar.



Recorte das filmagens. Enfoque na tarja translúcida acompanhada de legendas interativas.

Assim que o vídeo estava pronto, foi *renderizado* e enviado em um formato apropriado para ser exposto no portal **YouTube**. Lá foi implementada a interação das legendas, uma a uma, explicitando em qual tempo de filme elas deveriam aparecer, qual o formato dos botões e para onde elas criariam ligações.

Figura 44 – Interface de criação das anotações no YouTube



Captura de tela da ferramenta. Cada ponto em cinza claro representa uma decisão.

5 VALIDAÇÃO

A validação ocorreu em sincronia com a definição da alternativa e o desenvolvimento da mesma, colaborando para alterar elementos do processo que fossem gargalos de produção ou não colaborassem para a execução plena da proposta. Esta foi parte natural do ciclo de desenvolvimento e por isso é difícil definir especificamente todos os pontos que sofreram alteração depois da exposição do trabalho desenvolvido às pessoas externas.

A primeira definição que sofreu mudanças de acordo com a validação foi o tema. Foi a partir de análises que ficou perceptível que o jogo precisava de um conflito mais impactante para motivar as escolhas. A partir daí foi incluída a existência de um prêmio em dinheiro que representa um elixir para os problemas já sedimentados na vida do personagem principal, e assim poderia motivar o jogador a arriscar a própria vida.

A trama construída sofreu alterações importantes para aproximá-la às obras de áudio visual de alto nível. Esta foi reestruturada seguindo às recomendações presentes no livro Manual do Roteiro, escrito por Syd Fields, e contempla a apresentação, confrontação e resolução divididas em três atos com três pontos de virada. Contudo, apenas o primeiro ato é apresentado no roteiro.

A princípio o projeto seria desenvolvido usando-se uma plataforma de desenvolvimento gratuita chamada **Unity**. A vantagem desta sobre outras ferramentas gratuitas de produção de jogos era sua simplicidade, e funcionalidades. A **Unity** contém ferramentas de desenvolvimento de botões e de interatividade de fácil acesso, porém a necessidade de implementação de um código ameaçava o bom andamento do projeto e durante a validação a alternativa foi descartada.

Para suprir a necessidade de ter uma plataforma de controle das interações do usuário, o **YouTube** foi considerado uma alternativa viável. A interface do portal de distribuição de vídeos já possuía seu próprio editor de anotações, que poderiam servir como botões interativos e controlariam a navegação do usuário no filme.

Foi pela validação que ficou claro que a estrutura narrativa do jogo estava complexa demais para ser finalizada em tempo hábil. Dada as circunstâncias foi avaliado a possibilidade de concretização da primeira cena do projeto, apenas, visto que o protótipo do jogo manteria seu valor experimental.

Sendo assim fica claro que o projeto não está em estado final, mas o protótipo desenvolvido já contém características de história, mecânica, estética e tecnologia suficientes para se enquadrar na **Tétrade de Schell**. Como forma de considerarmos Crawford, pode-se dizer que o protótipo funciona como um sistema fechado seguro que representa uma parte da realidade, onde o jogador interage em busca de solucionar um conflito.

Apenas para efeito de registro, deixa-se anotado a necessidade de construir as duas cenas subsequentes que representariam: a possibilidade de envolvimento extraconjugal do personagem com a mulher misteriosa, e a cena de confronto com o golpista que ameaçará a vida do personagem para adquirir o bilhete premiado. O desenrolar da história durante estas duas cenas iria definir um dos cinco possíveis finais, nestes o personagem poderia perder seu casamento, perder o bilhete, ser preso, morrer ou obter sucesso ao fim da noite.

O tratamento do áudio pode ser revisto, considerando haver tempo para a produção de *foleys* e trilhas sonoras autorais. Observou-se que retirar músicas e efeitos do domínio público implica em uma perda do controle sobre a ambientação criada pela sonoridade das cenas e isso é prejudicial à imersão.

O método para construção destas cenas deve se manter semelhante ao que já foi desenvolvido no protótipo, ou seja, a conclusão do jogo depende apenas da disponibilidade de tempo dos atores e da produção.

O estado atual do protótipo se encontra no link:

- <https://www.youtube.com/watch?v=pCBCW2zG-Z4>

6 CONCLUSÃO

Há alguns pontos notáveis que precisam ser mencionados sobre o resultado final deste projeto. De início, podemos afirmar que os jogos digitais, mesmo aqueles mais simples, podem carregar um grau de complexidade conceitual díspar da complexidade que aparentam ter mecanicamente. Essencialmente, todo jogo digital é uma obra modular complexa; resultado do trabalho sincronizado de inúmeras áreas de conhecimento.

O segundo ponto notável é a reiteração do caráter demonstrativo deste relatório, já que o mesmo procurou descrever etapa por etapa do desenvolvimento deste projeto em específico. As particularidades de cada projeto geram condições diversas que podem inviabilizar o uso de parte ou de toda a metodologia proposta. Portanto, não é a pretensão deste trabalho afirmar que o método usado é definitivo na produção de *Visual Novels*, ou jogos digitais.

Por fim, de modo a concluir este relatório, espera-se que o projeto tenha atendido a proposta da melhor maneira possível. Nota-se que, infelizmente, o resultado do desenvolvimento não possui um roteiro completo, mas o protótipo resultante comprova a viabilidade do produto. Caso seja propício, o jogo será produzido na íntegra, sendo refinado da melhor maneira possível.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DICIO, Dicionário Online de Português. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br> > Acesso em: nov. 2016.

MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Editora Melhoramentos Ltda. c2015. Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/> > Acesso em: nov. 2016.

CRAWFORD, Chris. *The Art of Digital Game Design*. Washington State University, Vancouver, 1982.

SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design*. Morgan Kaufmann Publishers, Burlington, 2008.

STUART, Keith. *What do we mean when we call a game 'immersive'?*. The Guardian, 11 ago. 2010. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/aug/10/games-science-of-immersion> > Acesso em: nov. 2016.

GARD, Toby. *Action Adventure Level Design: Kung Fu Zombie Killer*. Gamasutra, UBM LLC, 7 maio. 2010. Disponível em: < http://www.gamasutra.com/view/feature/4413/action_adventure_level_design_.php > Acesso em: nov. 2016.

LEBOWITZ, Josiah; KLUG, Chris, 2012. *Interactive Storytelling for Video Games: Proven Writing Techniques for Role Playing Games, Online Games, First Person Shooters, and more*. Taylor & Francis, 10 set. 2012.

FIELD, Syd. **SCREENPLAY**. (Tradução por RAMOS, Álvaro. *Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Editora Objetiva Ltda. Rio de Janeiro, 2001). 1982.

ANEXO 1

Pesquisa: momentos de crise

Avaliar a empatia do público geral para com momentos críticos do ser humano; como separações, perda de emprego e outros momentos de ruptura.

* Required

1. Para você, o que seria um "momento de crise"? *

.....

.....

.....

2. O que se enquadra no seu conceito de "momentos de crise"? *

Check all that apply.

- Problemas no trabalho
- Perder uma competição
- Desastres naturais
- Falecimentos
- Problemas financeiros
- Problemas de relacionamento

5. Você consideraria que estes "momentos" são desestabilizadores, ou facilitam escolhas premeditadas? *

Mark only one oval.

- Sim
- Em parte
- Não
- Não tenho opinião formada

6. Se possível explique sua resposta anterior.

.....

.....

.....

.....

7. Quais destas sensações mais se relacionam ao conceito de "momentos de crise"?

Escolha até 5 alternativas abaixo.

Check all that apply.

- Espanto
- Sofrimento
- Angústia

Confusão

Enjoo

Surpresa

Desprezo

Solidão

Humilhação

Orgulho

Raiva

Medo

Tristeza

Inveja

8. Ao presenciar uma crise ocorrendo com outra pessoa, quais das opções mais se aproximam da sua reação? *

Check all that apply.

Me comovo, entendo como a pessoa se sente.

Prefiro me afastar, me sinto desconfortável

Não me comovo

- Ofereço ajuda se possível
- Se a pessoa não é próxima a mim, evito me envolver
- Tento ignorar o acontecimento
- Me comovo apenas se a pessoa é íntima.
- Imagino como eu reagiria se fosse comigo

9. Se você pudesse controlar as decisões de alguém durante uma crise, sem que ninguém percebesse, você controlaria? *

Mark only one oval.

- Sim
- Não
- Não tenho certeza

10. Se controlasse, você se comoveria mais, ou menos, com os sentimentos desta pessoa? *

Mark only one oval.

- Me comoveria mais que o normal
- Me comoveria igualmente
- Me comoveria menos

Prefiro não opinar

11. Se puder, descreva uma situação que te comoveu em um filme, série, livro ou qualquer outra produção narrativa.

.....

.....

.....

12. Em escala, o quão empático você se considera? *

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Sem empatia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muita empático

ANEXO 2

Roteiro – Cena 1: The Lonely Night

Introdução:

<Fundo preto> começa a narração do personagem principal: “Alguém já se sentiu sozinho...”.

<Fade In, sequência de três planos pelo lado de fora do prédio da acompanhante; do aberto para mais fechado> a narração continua: “mesmo rodeado de gente?”.

<Corte seco, avanço para a transição entre a segunda e terceira cena, onde o personagem principal está preso com medo e ouvindo a conversa por detrás da porta do banheiro> a conversa deve estar no momento: “O que você está fazendo aqui? Não foi o que a gente combinou!” “Cadê ele?!” , e a mulher responde: “Me larga! Ele está no banheiro.”.

<Corte seco, close e leve zoom in contínuo em contra plongée no rosto do personagem, mostrando seu desespero> segue a narração: “À beira do colapso; em uma comédia, onde nada é engraçado.” <fade to black rápido>.

<Fundo preto> a narração segue: “Foi um dia normal até...” <segue uma sequência de imagens que ilustram cada ocasião falada, em sincronia com a fala> “Acordei. Tomei café. Briguei com minha esposa...” <suspiro depressivo> “Saí para o trabalho. Me sentia sortudo, então comprei um bilhete de loteria, afinal, achava que ia ser promovido. Não foi bem assim...” <fade to black> “Foi apenas um dia normal para um fracassado como eu.”.

<Corte seco, plano aberto por fora de uma boate do tipo “pub”; abusando dos ângulos e deixando a cena “torta”> a narração começa novamente: “Quando dei por mim já estava chorando sozinho em um pub qualquer.”.

<Primeiro Plano, quase perfil plongée do personagem sentado no balcão do bar, com alguns itens à sua frente, como seu celular> por fim o personagem diz: “Não sei porque, mas não tive coragem de voltar para casa.” <corte seco, sentado no balcão de bar de uma boate qualquer>.

Cena 1

Personagem: “Você acredita nisso, cara? Depois de doze anos, eles me mandam embora assim!? Que merda! ”.

Barman: “É a vida cara, as vezes é nosso dia de azar... ” <Quando o barman fala, plano americano plongée, como se víssemos pelo olhar do personagem, desinteressado>.

Personagem: “Azar! Eu chamo isso de cretinice! Todo mundo naquela bosta sabia que eu esperava uma promoção, eu era o mais antigo! Você não acha isso uma putaria?! ”.

Barman: “Colega, é a crise... É a vida. Você vai pedir mais alguma coisa ou quer que eu também seja demitido? ”.

Decisão 1: Beber

Aff... me manda um Jack... cowboy, vai. Que é para eu fingir que nada disso está acontecendo.

Ugh! Pensando bem é melhor parar... acho que já bebi demais.

Não bebeu

Barman: “É melhor mesmo, chapa. Você já parece no grau. “.

Personagem: “... ”.

<Personagem olha para o nada, contemplativo>

Personagem <pensando>: “Alguém deixou um cigarro inteiro naquele cinzeiro; por que eu vim para nesse lugar mesmo...? A é, porque eu não tenho nem coragem de enfrentar a fera lá de casa. ”.

<Pausa de alguns segundos>

<Ainda pensando> Personagem: “Faz muito tempo que eu não fumo um cigarro, que mal teria eu pegar esse para mim... ”.

Decisão 2: Fumar

Melhor não, nem sei onde esse treco passou...

Ah! Não vai dar em nada. Já perdi coisas mais importantes hoje do que minha dignidade.

Bebeu

<Personagem entorna o copo e cambaleante pede outro, mesmo ângulo e ainda sentado>.

Personagem: “Pode ver outro... chapa... Hic! “.

Barman: “Agora eu acho melhor não colega... ”.

Personagem: “Tolice! “.

<Personagem olha para o nada, contemplativo>.

Personagem <pensando>: “Alguém deixou um cigarro inteiro naquele cinzeiro; por que eu vim para nesse lugar mesmo...? A é, porque eu não tenho nem coragem de enfrentar a fera lá de casa. ”.

<Pausa de alguns segundos>

<Ainda pensando> Personagem: “Faz muito tempo que eu não fumo um cigarro, que mal teria eu pegar esse para mim... ”.

Decisão 2: Fumar

Melhor não, nem sei onde esse treco passou...

Ah! Não vai dar em nada. Já perdi coisas mais importantes hoje do que minha dignidade.

Não fuma _____

<O personagem enfia sua cabeça na mesa entre seus braços, deixando seu celular de fora do abraço, fica ali por alguns segundos>

<O seu telefone toca algumas vezes e ele demora a notar, quando observa quem liga>

Personagem> “Falando no diabo... “.

Decisão 3: Atender a chamada da esposa _____

Aff... se eu não atender vai ser pior para mim... Hora da bronca.

Quer saber, não vou perder meu tempo com as babaquices da minha esposa agora!
Vou deixar ela cair na caixa.

Fuma _____

<O personagem se estende e pega o cigarro para fumar um pouco>

<Close nele fumando até que ele para um pouco e volta a assistir à tevê, uma moça chega por detrás do personagem e o interrompe pedindo um cigarro>

Moça: “Hey, bonitão, tem como você dividir esse cigarro? ”.

Personagem: “... ”

Moça: “Poxa amigo, eu falei com você. Não dá para dividir o cigarrinho? ”.

Personagem: “ Eu acabei de pegar esse cigarro, será que nessa cidade sempre vai ter alguém para tirar o que é meu? ”.

Moça: “Eu só estou pedindo um trago moço, se não quiser tudo bem, não precisa ser babaca. ”.

Decisão 3: Trata bem a moça ou não _____

Não quis falar dessa maneira, me desculpa. Eu só estou meio triste, toma aí o cigarro.

Toma logo essa droga e não me enche o saco...

Atende _____

<Personagem coloca o celular no ouvido>

Esposa: “Onde diabos você se meteu? Já são oito horas e você ainda não chegou, o que está acontecendo? ”.

Personagem: “Nada amor, eu só vim descansar um pouco no bar, só isso. “.

Esposa: “No bar?! Eu liguei lá no Fausto e você não estava! Seus amigos também procuraram por você, então você não está com nenhum deles!? ”.

Personagem: “Eu... Eu posso explicar... ”.

Esposa: “Explicar o quê? Você está me traindo, é isso?! ”.

Personagem: “Não, eu só precisava de um momento para mim... só isso... ”.

Esposa: “Tempo para você? Eu quero saber quando você vai tirar um tempo para pensar em mim. Você pensa que vai poder ficar fugindo depois de hoje de manhã! Hein? Responde! ”.

Decisão 4: Brigar ou não com a esposa _____

Eu não penso em você? Você nem tem ideia de como foi meu dia e vai logo me dando sermão. Deixa de ser histérica!

Okay, não precisa gritar. Tudo bem que eu esqueci de avisar, mas eu juro que eu só estou em um bar; sozinho. Não é o Fausto, é um perto do trabalho.

Não atende

<Personagem desliga o celular e coloca ele no bolso>

<Moça chega e para ao lado do personagem principal>

Moça <olhando um tempo para o personagem>: “Você parece muito sozinho, como você consegue ficar triste em um lugar como esse? ”.

Personagem <olhando para a tevê>: “Com uma vida como a minha não é difícil. ”.

<Na tevê passa a chamada: “...e agora com vocês, os números da loteria semanal! ”>

Moça: “Nossa, não precisa ficar tão para baixo cara; você pode relaxar um pouco. ”.

<Volta a ficar audível a chamada: “Os números são: 10, 23, 35, 37, 42 e 59! ...
Repetindo: 10, 23, 35, 37, 42 e 59! ”>

Personagem <pensando>: “Filho da puta. Eu ganhei. Caralho, ganhei! ”.

Moça: “Diz ai, larga essa cara de bolado e vamos curtir um pouco a vida, cansei de ficar parada e você precisa de uma sacudida. ”.

Decisão 4: Dançar

Valeu pelas palavras moça, mas eu acho que já ficou tarde. Vou me animar com um boa noite de sono.

Olha, já estava passando da hora de eu viver um pouco não é mesmo?

Amigável com a moça

<Moça fumando do lado do personagem principal, vira-se de costas olhando para a pista de dança>

<Personagem olha para o celular em cima da mesa e o coloca no bolso>

Moça <olhando um tempo para o personagem>: “Você parece muito sozinho, como você consegue ficar triste em um lugar como esse? ”.

Personagem <olhando para a tevê>: “Com uma vida como a minha não é difícil. ”.

<Na tevê passa a chamada: “...e agora com vocês, os números da loteria semanal! ”>

Moça: “Nossa, não precisa ser tão para baixo cara, você precisa relaxar um pouco. ”.

<Volta a ficar audível a chamada: “Os números são: 10, 23, 35, 37, 42 e 59! ... Repetindo: 10, 23, 35, 37, 42 e 59! ”>

Personagem <pensando>: “Filho da puta. Eu ganhei. Caralho, ganhei! ”.

Moça: “Diz ai cara, larga essa cara de bolado e vamos curtir um pouco a vida, cansei de ficar parada e você precisa de uma sacudida. ”.

Decisão 4: Dançar

Valeu pelas palavras moça, mas eu acho que já ficou tarde. Vou me animar com um boa noite de sono.

Olha, já estava passando da hora de eu viver um pouco não é mesmo?

Amigável com a moça (bêbado) _____

<Moça fumando do lado do personagem principal, vira-se de costas olhando para a pista de dança>

<Personagem olha para o celular em cima da mesa e o coloca no bolso>

Moça <olhando um tempo para o personagem>: “Você parece muito sozinho, como você consegue ficar triste em um lugar como esse? ”.

Personagem <olhando para a tevê>: “Com uma vida como a minha não é difícil. ”.

<Na tevê passa a chamada: “...e agora com vocês, os números da loteria semanal! ”>

Moça: “Nossa, não precisa ser tão para baixo cara, você precisa relaxar um pouco. ”.

<Volta a ficar audível a chamada: “Os números são: 10, 23, 35, 37, 42 e 59! ... Repetindo: 10, 23, 35, 37, 42 e 59! ”>

Personagem <pensando>: “Filho da puta. Eu ganhei. Caralho, ganhei! ”.

Moça: “Diz ai cara, larga essa cara de bolado e vamos curtir um pouco a vida, cansei de ficar parada e você precisa de uma sacudida. ”.

Decisão 4: Dançar _____

Valeu pelas palavras moça, mas eu acho que já ficou tarde. Vou me animar com um boa noite de sono.

É, eu adoraria dançar, mas eu bebi demais garota, é melhor eu ir para casa, antes que eu faça besteira.

Não amigável com a moça

Moça <pega o cigarro e fuma>: “Obrigado seu otário! ”. <sopra fumaça na cara do personagem>

Personagem: “Que inconveniente... ”.

<Personagem olha para o celular tocando e o pega>

<Personagem coloca o celular no ouvido>

Esposa: “Onde diabos você se meteu? Já são oito horas e você ainda não chegou, o que está acontecendo? ”.

Personagem: “Nada amor, eu só vim descansar um pouco no bar, só isso. ”.

Esposa: “No bar?! Eu liguei lá no Fausto e você não estava! Seus amigos também procuraram por você, então você não está com nenhum deles!? ”.

Personagem: “Eu... Eu posso explicar... ”.

Esposa: “Explicar o quê? Você está me traindo, é isso?! ”.

Personagem: “Não, eu só precisava de um momento para mim... só isso... ”.

Esposa: “Tempo para você? Eu quero saber quando você vai tirar um tempo para pensar em mim. Você pensa que vai poder ficar fugindo depois de hoje de manhã! Hein? Responde! ”.

Decisão 4: Brigar ou não com a esposa

Eu não penso em você? Você nem tem ideia de como foi meu dia e vai logo me dando sermão. Deixa de ser histérica!

Okay, não precisa gritar. Tudo bem que eu esqueci de avisar, mas eu juro que eu só estou em um bar; sozinho. Não é o Fausto, é um perto do trabalho.

Não amigável com a moça (bêbado) _____

Moça <pega o cigarro e fuma>: “Obrigado seu otário! ”. <sopra fumaça na cara do personagem>

Personagem: “Que inconveniente... ”.

<Personagem olha para o celular tocando e o pega>

<Personagem coloca o celular no ouvido>

Esposa: “Onde diabos você se meteu? Já são oito horas e você ainda não chegou, o que está acontecendo? ”.

Personagem: “Nada amor, eu só vim descansar um pouco no bar, só isso. ”.

Esposa: “No bar?! Eu liguei lá no Fausto e você não estava! Seus amigos também procuraram por você, então você não está com nenhum deles!? ”.

Personagem: “Eu... Eu posso explicar... ”.

Esposa: “Explicar o quê? Você está me traindo, é isso?! ”.

Personagem: “Não, eu só precisava de um momento para mim... só isso... ”.

Esposa: “Tempo para você? Eu quero saber quando você vai tirar um tempo para pensar em mim. Você pensa que vai poder ficar fugindo depois de hoje de manhã! Hein? Responde! ”.

Decisão 4: Brigar ou não com a esposa _____

Eu não penso em você? Você nem tem ideia de como foi meu dia e vai logo me dando sermão. Deixa de ser histérica!

Okay, não precisa gritar. Tudo bem que eu esqueci de avisar, mas eu juro que eu só estou em um bar; sozinho. Deixa de ser histérica!

Não briga com a esposa _____

Esposa <sarcástica>: “Você é um pamonha mesmo... É toda hora uma cagada nova... ”.

<Desliga na cara dele>

Personagem <pensando>: “Ela está certa cara... você é um pamonha. ”.

<Na tevê passa a chamada: “...e agora com vocês, os números da loteria semanal! ”>

Personagem <ainda pensando>: “Um pamonha azarado... ”.

<Volta a ficar audível a chamada: “Os números são: 10, 23, 35, 37, 42 e 59! ... Repetindo: 10, 23, 35, 37, 42 e 59! ”>

Personagem <boquiaberto, sussurra>: “Filho da puta. Eu ganhei. Caralho, ganhei! ”.

Barman <olhando para a tevê>: “É, nem lembrava que o sorteio era hoje, alguém deve estar muito feliz por aí, há, há <virando de frente>. Você pediu alguma coisa chapa? Não consegui te ouvir. ”.

Decisão 5: Ir embora _____

Eu?! Eu disse que eu quero mais daquele Jack! E dessa vez não me venha com papinho! Ao menos hoje eu vou ser o dono da noite...

Eu!? E... Eu disse que já estou indo embora, é melhor chegar cedo em casa, tenho muito o que pensar.

Briga com a esposa

Esposa: “Histérica! Seu merda, histérica era sua mãe! ”.

Personagem: “Quem você pensa que é para falar assim da minha mãe, porra! ”.

Esposa: “Eu achava que era a sua mulher, seu bosta, mas acho que depois de hoje eu não sou mais. ”.

<Desliga na cara dele>

Personagem: “Mas que merda de vida essa minha! Por que eu fui me casar? ”.

<Na tevê passa a chamada: “...e agora com vocês, os números da loteria semanal! ”>

Personagem <pensando>: “Se eu tivesse dinheiro para sumir da vida dela... ”.

<Volta a ficar audível a chamada: “Os números são: 10, 23, 35, 37, 42 e 59! ...
Repetindo: 10, 23, 35, 37, 42 e 59! ”>

Personagem <boquiaberto, sussurra>: “Filho da puta. Eu ganhei. Caralho, ganhei! ”.

Barman <olhando para a tevê>: “É, nem lembrava que o sorteio era hoje, alguém deve estar muito feliz por aí, há, há <virando de frente>. Você pediu alguma coisa chapa? Não consegui te ouvir. ”.

Decisão 5: Toma algo suspeito

Eu?! Eu quero algo um pouco mais pesado e menos líquido, se é que você me entende, eu preciso fechar com chave de ouro.

Eu! E... Eu disse que já estou indo embora, é melhor chegar cedo em casa, tenho muito o que pensar.

Vai dançar_____

Moça: “A vamos lá! Você já parece bem mais animado! Se precisar pede para o barman mais um pouco de coragem líquida... ”.

<moça começa a se mover em direção da pista de dança>

Barman: “Opa, algum de vocês quer mais alguma coisa, foi isso que eu ouvi? ”.

Decisão 5: Toma algo suspeito_____

Eu?! Eu quero algo um pouco mais pesado e menos líquido, se é que você me entende, eu preciso fechar com chave de ouro.

Eu!? E... Eu disse que já estou indo embora, é melhor chegar cedo em casa, tenho muito o que pensar.

Não vai dançar

Moça: “Ah, qual é, só uma dança... você tem cara de quem dança bem. ”.

<Puxando o personagem pelo braço>

Personagem: “Assim você me deixa sem graça, eu acho que eu não tenho coragem, há, há! ”.

Moça: “A vamos lá! Você já parece bem mais animado! Se precisar pede para o barman mais um pouco de coragem líquida... ”.

<moça começa a se mover em direção da pista de dança>

Barman: “Opa, algum de vocês quer mais alguma coisa, foi isso que eu ouvi? ”.

Decisão 5: Ir embora

Eu?! Eu disse que eu quero mais daquele Jack! E dessa vez não me venha com papinho! Ao menos hoje eu vou ser o dono da noite...

Eu!? E... Eu disse que já estou indo embora, é melhor chegar cedo em casa, tenho muito o que pensar.

Vai embora/Não toma nada suspeito

<Meio-primeiro plano. O personagem é mostrado de costas saindo da boate enquanto pensa: “É melhor eu ir logo embora daqui, será que alguém nessa espelunca notou que eu ganhei aquela loteria? Não vou nem pensar nisso... “. Em seguida, por detrás das árvores, surge um indivíduo e soca em direção da câmera, que no momento representava a visão do personagem.>
<Ouve-se um baque do corpo do personagem caindo ao chão. Fade to black>

Fim de Cena

Festeja/Toma algo suspeito _____

<Meio-primeiro plano. O personagem é mostrado sendo levado para a pista de dança. A música é alta e os movimentos dos dançarinos são cambaleantes. Close no personagem dançando com a mulher do bar. A câmera troca, de forma repentina, para a visão do protagonista. O mundo gira ao seu redor e ele apaga. >
<Ouve-se um baque do corpo do personagem caindo ao chão. Fade to black>

Fim de Cena _____