

Eduarda Dippe Ramos Rondon

**DESIGN DE PERSONAGEM PARA JOGOS:
APOIANDO A NARRATIVA E O *STORYTELLING* COM
ESCOLHAS DE DESIGN**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Bacharelado em Design.

Orientadores: Prof. Me. Clóvis Geyer
Pereira e Prof^ª. Dr^ª. Mônica Stein

Florianópolis
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária
da UFSC.

A ficha de identificação é elaborada pelo próprio autor
Maiores informações em:
<http://portalbu.ufsc.br/ficha>

Eduarda Dippe Ramos Rondon

**DESIGN DE PERSONAGEM PARA JOGOS:
APOIANDO A NARRATIVA E O *STORYTELLING* COM
ESCOLHAS DE DESIGN**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design.

Florianópolis, 19 de Novembro de 2018.

Prof.^a Marília Matos Gonçalves, Dr.^a
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Mônica Stein, Dr.^a
Orientadora

Prof. Wiliam Machado de Andrade, Dr.

Prof. Gustavo Eggert Boehs, Me.

Fantasy is an exercise bicycle for the mind. It might not take you anywhere, but it tones up the muscles that can.

(Terry Pratchett)

RESUMO

O projeto a seguir apresenta o processo de criação de personagens para o jogo 2D intitulado “*Liminal*”, baseando-se em pesquisas semânticas e análises de similares. Objetiva-se desenvolver seus aspectos visuais de modo a suportar a narrativa, sendo estes componentes chave para a comunicação das temáticas abordadas na história.

Palavras-chave: Design de Personagem, Animação 2D, Jogos Digitais, Desenvolvimento Visual.

ABSTRACT

The following project demonstrates the character design process for the 2D game entitled “Liminal”, which is based on semantic and genre analysis. This allows us to develop visual aspects that enrich and support the narrative.

Keywords: *Character Design, 2D Animation, Digital Games, Visual Development.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Imagem promocional do jogo <i>Night in the Woods</i>	35
Figura 2 – <i>Sprites</i> do jogo <i>Night in the Woods</i>	36
Figura 3 – <i>Screenshot</i> do jogo <i>Night in the Woods</i>	36
Figura 4 – <i>Screenshot</i> do jogo <i>Night in the Woods</i>	37
Figura 5 – <i>Screenshot</i> do jogo <i>Night in the Woods</i>	37
Figura 6 – <i>Screenshot</i> do jogo <i>Kentucky Route Zero</i>	38
Figura 7 – <i>Screenshot</i> do jogo <i>Kentucky Route Zero</i>	39
Figura 8 – <i>Sprites</i> do jogo <i>Kentucky Route Zero</i>	39
Figura 9 – <i>Screenshot</i> do jogo <i>Kentucky Route Zero</i>	40
Figura 10 – <i>Screenshot</i> do jogo <i>Kentucky Route Zero</i>	41
Figura 11 – <i>Screenshot</i> do jogo <i>Kentucky Route Zero</i>	41
Figura 12 – <i>Screenshot</i> do jogo <i>Kentucky Route Zero</i>	41
Figura 13 – Imagem promocional do jogo <i>Oxenfree</i>	42
Figura 14 – <i>Screenshot</i> do jogo <i>Oxenfree</i>	43
Figura 15 – <i>Screenshot</i> do jogo <i>Oxenfree</i>	43
Figura 16 – <i>Concept art</i> do jogo <i>Oxenfree</i>	44
Figura 17 – <i>Concept art</i> do jogo <i>Oxenfree</i>	44
Figura 18 – Rascunho dos personagens	46
Figura 19 – Base dos personagens	47
Figura 20 – Painel Semântico da personagem Marlowe	48
Figura 21 – Geração de Alternativas da personagem Marlowe.....	49
Figura 22 – Painel Semântico da personagem Beatriz	50
Figura 23 – Geração de Alternativas da personagem Beatriz	51
Figura 24 – Painel Semântico do personagem Dylan.....	52
Figura 25 – Geração de Alternativas do personagem Dylan	53
Figura 26 – Seleção inicial de alternativas	54
Figura 27 – Contextualização dos personagens no cenário.....	55
Figura 28 – Contextualização dos personagens no cenário.....	55
Figura 29 – Design final dos personagens.....	56
Figura 30 – Contextualização do design final dos personagens.....	57
Figura 31 – Comparação dos designs pré e pós aplicação no cenário.....	58

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	25
1.1. O PROJETO	25
1.2. OBJETIVOS	25
1.3. JUSTIFICATIVA	26
1.4. METODOLOGIA PROJETUAL.....	27
1.5. DELIMITAÇÕES DE PROJETO	28
2. CONTEXTUALIZAÇÃO DA MITOLOGIA CELTA	29
3. CONCEITUAÇÃO DO PROJETO	31
3.1. A IDEIA.....	31
3.2. O UNIVERSO	31
3.3. OS PERSONAGENS.....	32
3.4. EXCERTO DO ROTEIRO.....	34
3.5. ANÁLISE DE SIMILARES....	Erro! Indicador não definido. 35
3.6. PRODUÇÃO VISUAL.....	45
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
5. REFERÊNCIAS	61
6. APÊNDICE A	63
7. APÊNDICE B	Erro! Indicador não definido. 64

1. INTRODUÇÃO

1.1 O PROJETO

A proposta trata-se de apresentar o processo de desenvolvimento de três personagens para o jogo 2D intitulado “*Liminal*”. O projeto é adaptado para um time pequeno, consistindo de artista, animador, escritores, programador e músico, com baixo orçamento financeiro. Direcionado ao público juvenil e adulto, o jogo utilizará animação *cut-out*—uma técnica de recortes onde o personagem é desenhado e tem suas partes do corpo separadas em peças, com um pivô em suas articulações, possibilitando mover os membros do corpo com mais facilidade e agilizando o trabalho do animador. Cada peça pode ser trocada para representar novas perspectivas ou expressões—por exemplo, olhos que podem ser fechados, ou mãos vistas em ângulos e posições diferentes.

A principal mecânica do jogo consiste em um sistema de *walk and talk* (“caminhar e falar”), ou seja, ao invés do diálogo ocorrer em cinemáticas, balões de fala aparecem sobre a cabeça dos protagonistas, dando ao jogador a escolha entre algumas opções de diálogo e ao mesmo tempo o mantendo livre para controlar os personagens e explorar o ambiente. Objetos interativos são sinalizados por meio de ícones.

Para alcance de um maior público e devido à equipe multinacional, a língua escolhida para o produto final foi o inglês. Optou-se pela distribuição digital por meio de plataformas especializadas, como *itch.io* e *Steam*, em razão do baixo custo e acessibilidade relacionados a estas.

1.2 OBJETIVOS

O objetivo geral deste trabalho é a criação do conceito e design dos personagens para o jogo 2D autoral intitulado “*Liminal*”.

Dentre os objetivos específicos deste trabalho:

1. Coletar referências teóricas e visuais para a criação dos personagens, avaliando jogos de temática similar (aventura, exploração e foco em narrativa) quanto ao design e animação de modo a guiar o desenvolvimento visual deste projeto;

2. Introduzir o universo onde serão inseridos os personagens, incluindo suas influências históricas e folclóricas, com o objetivo de aprofundar ;

3. Desenvolver todas as etapas necessárias para a construção de um personagem 2D para jogos, contextualizando-os dentro de cenários conceituais.

1.3 JUSTIFICATIVA

As técnicas de produção de animação—sendo elas parte de um projeto de longa-metragem, série televisiva ou jogo digital—são diversas. No entanto, as suas etapas básicas de desenvolvimento se apresentam semelhantes. Com o projeto “*Liminal*”, surge a oportunidade de detalhar a etapa de conceituação e design dos personagens como tema proposto para este PCC, um trabalho desenvolvido pela autora e por dois colegas, Aden Locke e Seth Black, ambos com extensa experiência na área de ficção literária.

A escolha de pesquisar e apresentar o processo de criação de personagens se dá pela habilidade da autora e respectiva experiência com desenho a mão e digital, além do interesse em criação e caracterização de personagens. Durante sua formação acadêmica, foram cursadas diversas disciplinas relacionadas ao tema, como Desenho de Observação (EGR7105), Ilustração Digital (EGR7190) e os projetos de Animação 2DI e 2DII (EGR7240 e EGR7244).

Adicionalmente, o mercado de jogos conta com 2.2 bilhões de consumidores globais, tendo movido 101,1 bilhões de dólares em 2016. A indústria apresenta um crescimento financeiro anual estimado de 6,2% (MCDONNALD, 2017), cerca de cinco vezes maior que o mercado de cinema, cujo crescimento se estima em 1,2% (TAKAHASHI, 2016), demonstrando ser uma área em significativa expansão. A atual gratuidade de acesso a ferramentas de criação de jogos de alta qualidade, como as *engines Unity* e *Unreal*, também tornam este mercado consideravelmente mais acessível, se comparado a décadas passadas.

A escolha de um jogo de aventura/exploração 2D, por sua vez, deve-se à revitalização que ocorreu com o gênero em tempos recentes. Desde 2005, com o advento de distribuidoras digitais, financiamento coletivo em plataformas como o *Kickstarter* e *GoFundMe*, e a popularização de *smartphones* e *tablets*, jogos de aventura voltaram a tornar-se comercialmente viáveis de acordo com as empresas publicadoras do mercado (MACDONALD, 2013). De fato, mais do que

apenas viável, esta ressurgência tem obtido resultados extremamente positivos e resposta entusiasmada dos consumidores—principalmente no que diz respeito a jogos que apresentam foco em narrativa e desenvolvimento de personagens. O sucesso de títulos que se enquadram nesta categoria é aparente: *The Walking Dead*, criticamente aclamado e frequentemente tido como o jogo que encabeçou esta mudança no mercado por profissionais da área (MANUEL, 2013); *Broken Age*, que até hoje é um dos projetos que mais arrecadou fundos em uma campanha de financiamento coletivo (ORLAND, 2012); *Night in the Woods*, que ganhou o Prêmio Seumas McNally em 2018 no *Independent Games Festival*, um dos maiores encontros da indústria de jogos independentes (CHAN, 2018). Ao analisar estes fatores, fica claro que há tanto espaço quanto demanda por esses tipos de projetos.

Por esses motivos, e por interesse pessoal em trabalhar na área de jogos digitais, a autora sente-se motivada a pesquisar sobre o assunto e desenvolver suas habilidades, enriquecendo seu conhecimento na área de design de personagens.

1.4 METODOLOGIA

Para o processo de construção e criação das personagens do jogo "*Liminal*" foi utilizada uma metodologia projetual classificada como objetiva e linear. A proposta metodológica prescritiva de nome *Value Analysis* apresentada por John Chris Jones, professor de design da *British University*, em 1970 que constitui quatro fases: Fase de identificação (definição do elemento); fase criativa (considerar alternativas, combinar elementos); fase de seleção e análise (análise técnica, escolha e seleção da melhor ideia); apresentação. Esta metodologia foi criada com o objetivo de auxiliar designers a reduzir o custo de um projeto, porém serão feitas devidas modificações para que essa metodologia se encaixe no propósito do trabalho a ser desenvolvido.

Adaptação das quatro fases:

I - Fase de identificação

- Identificar a função dos personagens
- Contextualização do cenário em que pertencem
- Estruturação da identidade das personagens

II - Fase criativa

- Colher referências estéticas
- Elaboração de alternativas para o design dos personagens

III - Fase de seleção

- Escolha da melhor alternativa
- Definição dos conceitos estéticos dos personagens

IV - Apresentação

- Formalizar a estrutura final de cada personagem

1.5 DELIMITAÇÕES DE PROJETO

Este projeto não contará com a programação ou quaisquer outros aspectos que fujam da área do design visual. Não será produzida uma *demo* do jogo, ou serão implementados aspectos concretos de jogabilidade. Ao invés disso, será feito apenas o desenvolvimento visual de três personagens, e um cenário conceitual para a contextualização destes. Como o foco do projeto trata-se dos personagens, o cenário apresentado não será uma versão finalizada deste – apenas sendo utilizado como forma de adequar os designs desenvolvidos ao seu ambiente em termos de forma, cor e estilização.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO DA MITOLOGIA CELTA

Em “*Liminal*”, certos conceitos originários da tradicional mitologia celta são utilizados e, em alguns casos, reinterpretados e adaptados. As informações apresentadas nesta seção se baseiam no trabalho de Monaghan (2008) em seu livro *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore*.

De acordo com a crença celta, existe um Outro Mundo além da nossa realidade. Este mundo é um plano contíguo com o nosso, onde divindades e outros seres poderosos residem e de onde podem nos afetar. Estes seres não podem, no entanto, transitar entre domínios a seu bel prazer, mas apenas em pontos específicos no tempo e no espaço, de onde este acesso é possível.

Acreditava-se também que, às vezes, seres humanos poderiam de alguma maneira encontrar-se neste Outro Mundo. Alguns faziam isto acidentalmente, outros eram raptados—por exemplo, por uma fada que desejasse um companheiro humano, ou uma fada que procurasse um bom músico para uma dança.

Mas como é este Outro Mundo, de fato? Monaghan diz:

“O Outro Mundo é como este, apenas deslumbrante e imutável. Árvores florescem e dão fruto ao mesmo tempo; ninguém envelhece ou fica enfermo; a morte não tem lugar neste plano”. (MONAGHAN, Patricia, 2008, p. XIII)

E tão importante quanto o mundo em si são seus habitantes. As fadas¹ são figuras folclóricas extremamente prevalentes em todas as terras celtas, e possuem uma mitologia extensa e rica. Apesar da existência de variações regionais, estes seres apresentam algumas características gerais em comum, não importando sua origem.

Diz-se que a maioria do Povo das Fadas vivia em grandes cidades, onde dançavam e festejavam constantemente, raptando humanos com quem simpatizavam durante suas viagens entre as diferentes cortes.

As fadas eram temidas e respeitadas—uma prática comum era recitar uma breve oração ao se aproximar de locais ditos parte do seu

¹ É importante ressaltar que apesar de “fada” carregar uma conotação feminina na língua portuguesa, o termo nos mitos e lendas originais (“*fae folk*”) se refere a um grupo de seres com variadas identidades de gênero.

domínio, como os anéis de fada², por exemplo. A tendência de ser referir a esses seres usando eufemismos como os “Bons Vizinhos” ou apenas “o Povo” demonstra o medo de uma possível represália vinda destas criaturas tão incompreensíveis, caóticas e poderosas, devido à crença de que esses próprios seres não apreciavam o termo “fada”.

Dois termos específicos à tradição Escocesa são relevantes a este projeto: a divisão das fadas em duas cortes distintas, os *Seelie* (benevolentes ou no mínimo neutros em relação aos humanos) e os *Unseelie* (maliciosos, que ativamente desejam causar dano e injúrias).

Na tradição Irlandesa, as fadas têm origem divina; originalmente denominados *Tuatha Dé Danann*, ou povo da deusa Danu, eles foram expulsos por seres humanos invasores após terem sido derrotados em um conflito, refugiando-se nas colinas e pântanos da Irlanda.

Outro conceito frequentemente encontrado nestas histórias é o do *changeling*. No folclore irlandês, escocês e bretão, *changelings* são crianças fadas que foram deixadas no lugar de crianças humanas. Acreditava-se que os filhos de fadas eram repulsivos e disformes, e por esse motivo seus pais os trocavam por crianças humanas. Alguns rituais existiam para evitar que isso acontecesse. O batismo era um deles, supostamente tornando um bebê não atraente para as fadas.

Se houvesse suspeita de que um bebê tinha sido trocado por um *changeling*, havia algumas maneiras de determinar se isto era verdade—como realizar algo estranho e bizarro na frente da criança e observar uma possível reação. Todavia, mesmo que os pais descobrissem de fato que sua criança havia sido trocada, o *changeling* permaneceria com eles até que a criança raptada fosse encontrada—por meio de uma viagem até o Outro Mundo.

Changelings não eram necessariamente bebês ou crianças; às vezes, adultos que eram desejados pelas fadas—por exemplo, pessoas belas, músicos ou parteiras—poderiam também ser raptadas. Existem relatos que indicam que a suspeita de alguém, seja criança ou adulto, ter sido trocado por fadas era usada como justificativa para abuso, tortura e até mesmo homicídio.

² “*Fairy rings*”, formação circular de cogumelos que ocorre naturalmente.

3. CONCEITUAÇÃO DO PROJETO

3.1 A IDEIA

“*Liminal*” é um jogo de aventura/mistério em terceira pessoa que acompanha os protagonistas Marlowe e Dylan em sua tentativa de desvendar a causa dos estranhos acontecimentos que parecem gravitar ao redor de sua amiga, Beatriz. O jogo traz influências e inspirações narrativas da mitologia Celta sobre os “Bons Vizinhos”, ou como são mais conhecidos hoje em dia, o Povo das Fadas: seres que vivem em um plano diferente do nosso, que tanto aterrorizam quanto ajudam pessoas, e cuja moralidade e maneira de pensar são inerentemente impossíveis de se compreender.

Depois de um encontro um tanto quanto peculiar em um restaurante ao lado de uma estrada remota, Beatriz se separa dos dois amigos, e Marlowe e Dylan decidem seguir seus passos para descobrir o que está acontecendo com ela. Eles procuram por informações no campus da faculdade que frequentam e, eventualmente, em *Lightfell*, o domínio das próprias fadas. Em sua jornada, os protagonistas se deparam com vários seres, alguns amigáveis, outros não.

O jogo trata de temas como pertencimento, famílias—tanto as que envolvem laços de sangue, quanto as que escolhemos para nós mesmos—e as diferentes maneiras que escolhemos nos definir.

A principal mecânica do jogo consiste nas opções de diálogo que o jogador seleciona como ambos os protagonistas, e na exploração dos ambientes. Ao longo da história, as decisões tomadas influenciam os relacionamentos entre vários personagens e, conseqüentemente, as que escolhas estes irão tomar durante a resolução da narrativa.

3.2. O UNIVERSO

Faz-se, aqui, a contextualização do cenário em relação aos personagens, de acordo com a fase de identificação da metodologia proposta.

A história do jogo se passa em uma universidade não especificada nos Estados Unidos. O mundo é efetivamente igual ao nosso, com uma única (e grande) diferença: os Bons Vizinhos, fadas da mitologia celta, são reais. De acordo com lendas celtas, os Bons Vizinhos são seres poderosos que se deleitam em manipular e brincar com seres humanos, se disfarçando e utilizando vários tipos de magia. Alguns deles não

desejam ferir humanos, alguns são benevolentes, e outros deliberadamente causam sofrimento e estrago.

Preserva-se a divisão das fadas em duas cortes nesse projeto, porém alguns detalhes sobre como os *Seelie* e os *Unseelie* vieram a existir são modificados: no passado, eles eram um povo mágico e poderoso, aos poucos expulso do nosso mundo por seres humanos. Eles recuaram para *Lightfell*—um plano distinto ao nosso, mas que ainda se mantém conectado à nossa realidade, criado para servir principalmente como refúgio.

Em *Lightfell*, acabaram se separando em dois: as Cortes *Seelie* e *Unseelie*. Ambas as cortes são o mesmo povo, mas suas sociedades são essencialmente imagens reversas uma da outra: os *Unseelie* são uma monarquia rigorosa, enquanto que os *Seelie* estabeleceram uma democracia. Desde sua divergência, os *Seelie* têm procurado se encarecer à humanidade, sacrificando terras e magia para este fim, ao passo que os *Unseelie* escolheram antagonizar os humanos. Ambas as sociedades estão lentamente decaindo, e desesperadamente procuram alguma maneira de se estabilizar. Para os *Unseelie*, isso significa reconquistar o que lhes é de direito, declarando guerra contra a humanidade. Os *Seelie*, acreditando que evitar os seres humanos é a única alternativa que irá garantir a sobrevivência de ambas as cortes, exigiram que os *Unseelie* abandonassem seus planos e, quando não foram ouvidos, declararam guerra contra os mesmos.

Este é o plano de fundo da história. A primeira cena do jogo acontece dentro de um restaurante perto da universidade dos protagonistas. O restaurante em si é um espaço liminar: uma localização onde a *Lightfell* se mescla com o nosso mundo. A passagem do tempo é distorcida e, às vezes, algumas pessoas ficam presas ou saem deste espaço em um tempo diferente do qual entraram.

Outro conceito presente nas lendas celtas que será utilizado é o de *changelings*: fadas que foram trocadas de lugar com humanos—tipicamente, bebês ou crianças—e cresceram no mundo humano.

3.3. OS PERSONAGENS

Relacionamentos e a maneira como os personagens interagem entre si são centrais ao desenvolvimento das temáticas principais e jogabilidade de “*Liminal*”. Portanto, houve muito cuidado ao desenvolver cada um dos protagonistas e garantir que estes tenham ricas interioridades, ainda de acordo com a fase de identificação da

metodologia escolhida. Cada um deles contrasta os outros de alguma maneira, mas também age como paralelo.

Dylan Kavanagh: Estudante de direito com vinte e dois anos, Dylan cresceu em uma pobre, porém amorosa família adotiva com três outros irmãos. Ele tem um bom relacionamento com seus pais, ainda que tenha levado certo tempo para se aproximar de ambos e de ter sido uma “criança problema” quando mais novo. Dylan é diligente, determinado e um tanto quanto reservado, apesar de ter um lado mais brincalhão—especialmente ao redor de seus amigos. Ele conheceu Marlowe durante o ensino fundamental e os dois têm sido inseparáveis desde então.

Marlowe “Arlie” Loving: Estudante de ciências da computação com vinte e dois anos, Arlie pratica trabalho voluntário com algumas ONGs da área. Ela tem um relacionamento complicado com seus pais desde que era pequena, e hoje em dia raramente os visita. Um pouco impulsiva, Arlie tem uma certa tendência a se meter em confusões—fato exacerbado por ser uma pessoa que não se importa em burlar as regras quando acha necessário. No entanto, ela é impetuosa e procura sempre causar um impacto positivo ao seu redor, em qualquer situação.

Beatriz “Bia” Cortes: Estudante de música com vinte e três anos, Bia é uma fada que foi trocada de lugar com uma criança humana após seu nascimento—uma *changeling*. Seus pais são brasileiros e ela tem dois irmãos mais novos. Ela é uma recente, porém forte presença na cena local de música *indie*, tendo lançado alguns EPs como cantora e compositora e frequentemente tocando em bares e palcos da região. Bia e Arlie são colegas de quarto desde o primeiro ano da faculdade e são amigas próximas.

Em termos de função narrativa, Bia age como catalizador da história. Os eventos do jogo não aconteceriam se não por ela, e os temas principais são refletidos em sua decisão de permanecer ou não no nosso mundo ao final do jogo (influenciada pelas decisões tomadas pelo jogador). Dylan e Arlie, por sua vez, são os personagens do ponto de vista da audiência: pessoas normais, que acidentalmente se envolvem com seres sobrenaturais, e que vão gradualmente descobrindo o que realmente está acontecendo ao longo da história.

3.4. EXCERTO DO ROTEIRO

Como foi delimitado na introdução, apresenta-se aqui um trecho do roteiro do jogo em inglês, de modo a exemplificar o tom da história e o sistema de escolhas que o jogador terá. A tradução pode ser encontrada no apêndice A ao final deste documento.

JUMP IN- Moor First Cameo

MOOR: Oh, this is so very precious.

MOOR: Two daring heroes, braving the dark forest all by themselves.

MOOR: Not realizing the story has nothing to do with them.

CHOICES:

1. Who are you?

DYLAN: I'm sorry, do we know each other?

MOOR: [chuckling] Who's to say, Dylan Kavanagh?

MARLOWE: Wow, what--

JUMP TO- Moor

2. What do you want?

DYLAN: What is this about?

MOOR: A fundamental question!

MOOR: One that I don't care to answer at the moment.

MOOR: In fact, it would be most wise if you didn't pry into this matter further.

JUMP TO- Moor

3. Very melodramatic.

DYLAN: Did you practice this beforehand or...?

MOOR: [chuckling] Please. Don't flatter yourself.

JUMP TO- Moor

4. [SILENCE]

MARLOWE: Edgy.

JUMP TO- Moor

3.5. ANÁLISE DE SIMILARES

A seguir serão discutidos três jogos lançados nos últimos cinco anos que apresentam propostas similares à deste projeto, com o intuito de analisar suas escolhas estéticas e de jogabilidade, de acordo com a fase criativa de metodologia proposta.

Night in the Woods

Imagem 1: Material promocional do jogo *Night in the Woods*.



Fonte: *Infinite Fall*

Night in the Woods é um jogo de aventura 2D lançado em 2017 e desenvolvido pelo estúdio *Infinite Fall*, apresentando um foco na exploração de ambientes e no desenvolvimento de sua trama e personagens. Nele, o jogador controla a protagonista Mae, uma jovem adulta que recentemente abandonou a faculdade para voltar à sua cidade natal, onde encontra mudanças inesperadas.

Visualmente, o jogo faz uso de formas simples e geométricas, tanto para os cenários quanto para os personagens. Não há contornos marcados, sendo os limites de cada figura definidos por contraste de cor e valores. Há um uso extremamente sutil de texturas, e apesar dos objetos e personagens em si não apresentarem muitos detalhes visuais como sombras e pontos de incidência de luz, em certas cenas pode-se perceber o uso de um filtro que simula uma luz ambiente, conferindo mais profundidade aos cenários por meio de um *dégradé* de valores e/ou tons.

Imagem 2: *Sprites* dos personagens.



Fonte: *Infinite Fall*

Imagem 3: *Screenshot* retirado do jogo.



Fonte: *Infinite Fall*

A paleta de cores predominante é fria. Há muito uso de azuis, verdes e roxos, e apesar das cenas diurnas fazerem uso de laranjas e vermelhos, estas cores se encontram levemente dessaturadas—e o uso de cinzas e marrons em conjunto com estas cores mais fortes faz com que o cenário, de modo geral, nunca causa a impressão de algo muito “quente”.

Imagem 4: *Screenshot* retirado do jogo.

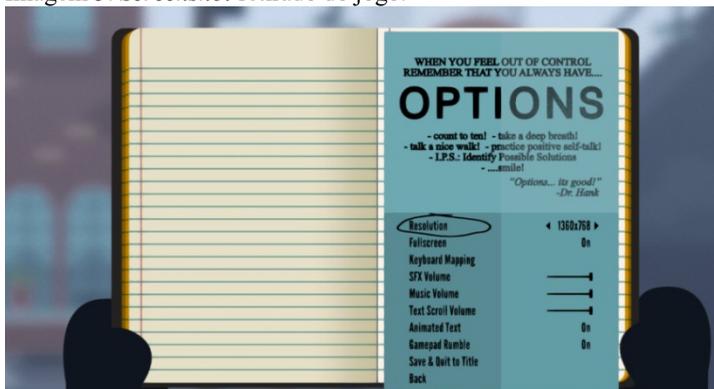


Fonte: *Infinite Fall*

A jogabilidade consiste em controlar Mae e explorar as diferentes localidades da cidade, e de modo geral a presença de interface é mínima. Balões de fala apresentam o diálogo dos personagens, e ocasionalmente o jogador tem a opção de escolher o que Mae irá dizer. Objetos com os quais Mae pode interagir são sinalizados por meio de ícones que aparecem quando o jogador se aproxima destes.

Quando se torna necessário a presença de alguma interface mais intrusiva, esta sempre é apresentada e incluída de uma forma que a incorpora no ambiente do jogo—por exemplo, o uso do caderno de Mae como menu de opções.

Imagem 5: *Screenshot* retirado do jogo.



Fonte: *Infinite Fall*

Kentucky Route Zero

Imagem 6: *Screenshot* retirado do jogo.



Fonte: *Cardboard Computer*

Kentucky Route Zero é um jogo de aventura *point-and-click*³ 3D desenvolvido em 2013 pelo estúdio *Cardboard Computer*. Descrito pelos criadores como uma história de “realismo mágico”, a trama segue o caminhoneiro chamado Conway e as pessoas que ele conhece ao longo de sua jornada pela fictícia Rota Zero, ao tentar realizar sua última entrega em nome da companhia para a qual trabalha.

Apesar da modelagem em 3D, a direção de arte do jogo faz com que este tenha uma aparência quase *flat* na maioria das cenas—a utilização de *cel shading*⁴ premeditado em certas estruturas, a ênfase nas silhuetas das figuras, e a utilização de blocos de cor para se representar objetos e personagens contribuem para uma estética visual que remete a um desenho feito a mão. Pode-se notar, também, uma forte estilização geométrica no que diz respeito às formas de modo geral, e especificamente em relação aos personagens, não há a presença de

³ No contexto de jogos eletrônicos, *point-and-click* é um tipo de interface específica na qual o jogador controla o personagem clicando em pontos da tela com o mouse.

⁴ Conjunto de técnicas empregadas na renderização de imagens 3D de modo que o resultado final se assemelhe ao de desenhos em 2D.

feições em seus rostos ou qualquer outro tipo de detalhamento mais pronunciado além de suas roupas e cabelos.

Imagem 7: *Screenshot* retirado do jogo.



Fonte: *Cardboard Computer*

Imagem 8: *Sprites* dos personagens.



Fonte: *Cardboard Computer*

A paleta de cores é predominantemente fria e, de modo geral, dessaturada, dando ao jogo um tom sóbrio e melancólico. Pode-se notar a utilização de fontes de luz, em suas grandes maiorias difusas, em certos pontos. Isto gera uma sensação de profundidade e suaviza a apresentação dos visuais que tendem a ser angulares e marcados.

Kentucky frequentemente se utiliza de tomadas de câmera inusitadas, em ângulos dramáticos—muitas vezes em grande proximidade ou distância dos personagens—e pode-se notar uma repetida utilização das formas negativas e silhuetas de objetos e estruturas com o objetivo de enquadrar uma cena ou direcionar o olhar do jogador.

Imagem 9: *Screenshot* retirado do jogo.



Fonte: *Cardboard Computer*

A jogabilidade consiste em controlar Conway e, eventualmente, os outros protagonistas, com o objetivo de explorar os diferentes ambientes e interagir com personagens e objetos. A presença de interface é mínima e não obstrutiva, consistindo apenas em ícones simples que indicam quando existe a possibilidade de interação. Além disso, há um mapa no qual o jogador pode se deslocar livremente pelas estradas da região.

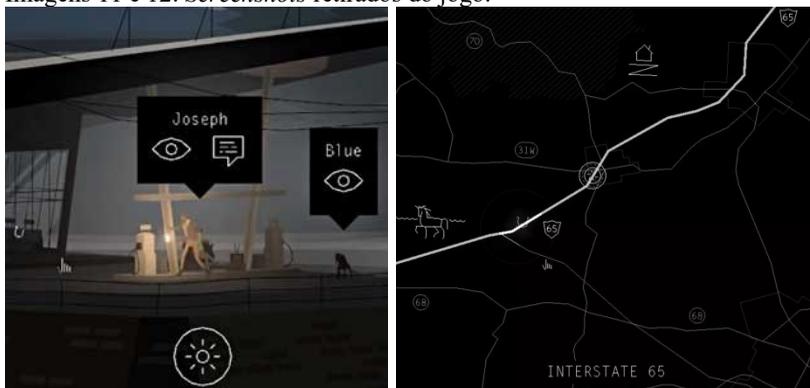
Em certos momentos, quando os protagonistas se encontram em ambientes internos, ao invés da câmera simplesmente “entrar” em tais locais e acompanhar os personagens, realiza-se uma desconstrução da estrutura—ou seja, esta aparenta estar “fatiada” de frente, permitindo que o jogador observe a cena em seu interior, porém ainda se mantendo a perspectiva externa.

Imagem 10: *Screenshot* retirado do jogo.



Fonte: *Cardboard Computer*

Imagens 11 e 12: *Screenshots* retirados do jogo.



Fonte: *Cardboard Computer*

Oxenfree

Imagem 13: Material promocional do jogo *Oxenfree*.



Fonte: *Night School Studios*

Oxenfree é um jogo de aventura e exploração 3D desenvolvido pelo *Night School Studios*. Uma história de mistério sobrenatural, o jogo conta a história da protagonista Alex, acompanhando-a em uma curta viagem até uma pequena ilha local com um grupo de amigos.

Percebe-se, novamente, a utilização de uma paleta de cores tendendo ao frio, com certo destaque dado ao verde. O jogo, apesar de contar com personagens modelados em 3D, apresenta cenários feitos completamente em 2D, efetivamente pinturas digitais, e integra essas duas mídias por meio de efeitos visuais como filtros, iluminação e texturas.

A linguagem visual também conta com abstrações geométricas no que se diz respeito a estruturas e objetos, o que pode ser observado em elementos como árvores, prédios e móveis. Há também a utilização de alto contraste de valores em determinadas cenas, principalmente nas mais dramáticas, o que serve para ressaltar a tensão narrativa do momento e criar uma conexão entre os visuais e o que os personagens estão sentindo.

Imagem 14: *Screenshot* retirado do jogo.



Fonte: *Night School Studios*

Imagem 15: *Screenshot* retirado do jogo.



Fonte: *Night School Studios*

Os personagens apresentam alto nível de detalhamento, apesar da estilização, e pode-se observar a utilização de texturas tanto nos modelos quanto nos ambientes. Detalhes como botões, costuras, dobras, cadarços e acessórios se encontram presentes nos modelos finais, e há uma preocupação em criar silhuetas distintas entre cada um deles na seleção final.

Imagem 16: *Concept art* do jogo.



Fonte: *Night School Studios*

Em relação às cores, mesmo cada personagem apresentando uma paleta distinta, eles se mostram harmônicos entre si, com a predominância de tons neutros e terrosos—cinzas quentes, verdes, turquesas, marrons e laranjas. Percebe-se também que a protagonista Alex (representada à esquerda da imagem 16) apresenta cores mais saturadas em seu design se comparada aos outros, o que acaba atraindo a atenção do jogador e servindo de ponto focal nas cenas.

Imagem 17: *Concept art* do jogo.



Fonte: *Night School Studios*

3.6. PRODUÇÃO VISUAL

Após a análise estética dos jogos apresentados anteriormente e ainda de acordo com a segunda fase da metodologia, começa o processo de geração das alternativas.

Em seu livro *All about techniques in drawing for animation production*, Sergi Cámara (2006) discute a questão dos estereótipos na criação da forma dos personagens. Ele afirma que, antes de qualquer coisa, é importante definir a personalidade, o caráter e o temperamento de cada personagem. Apenas quando se têm estas características psicológicas claramente estruturadas é que se entra na fase de produção, utilizando a existência de estereótipos físicos já definidos no imaginário popular para reforçar ou contestar tais associações com estes traços subjetivos. Além disso, Cámara direciona os artistas a construir personagens a partir de estruturas geométricas simples, afirmando ser esta a maneira mais simples e comum de criá-los.

Tendo em vista estes pontos, foram definidas algumas formas geométricas básicas que irão agir como um guia visual para o desenvolvimento dos personagens deste projeto, com o objetivo de garantir que estes tenham estruturas e silhuetas únicas e facilmente identificáveis: o círculo, o retângulo e o triângulo.

Para **Dylan**, foi escolhido o triângulo. Apresentando linhas fortes e angulares, esta forma é comumente relacionada a vilões e antagonistas, já que aparenta ser mais agressiva, gerando um sentimento de cautela (Bancroft, 2006 p. 34). Aqui, no entanto, o objetivo não é insinuar que o personagem apresenta um caráter duvidoso, e sim ressaltar sua disposição menos afável ao compará-lo com os outros dois.

Para **Beatriz**, for escolhido o círculo. Formas curvas são tidas como amigáveis, sem nenhum ângulo pontiagudo ou perigoso. Normalmente, indicam personagens agradáveis, afáveis e inofensivos, e com frequência são utilizados nos designs de protagonistas (Solarski, 2012 p. 180)—característica esta que é, de certo modo, subvertida pelo projeto: apesar da trama principal gravitar ao entorno de Bia, ela não é controlada pelo jogador em nenhum momento.

Para **Marlowe**, foi escolhido o retângulo. Sendo uma forma regular e horizontal, comunica estabilidade e força. Frequentemente, retângulos são utilizados para representar personagens firmes e confiáveis (Bancroft, 2006 p. 35). Além disso, toma-se a decisão de combinar as características já mencionadas com círculos, com a intenção de causar a impressão de um personagem mais acessível e doce—uma espécie de “retângulo arredondado”.

Imagem 18: Rascunhos dos personagens.



Fonte: da autora

Com estas características em mente, foram realizados diversos rascunhos e estudos dos três personagens, variando-se suas formas em cima destes conceitos de modo a definir suas estruturas de base.

Imagem 19: Base dos personagens.

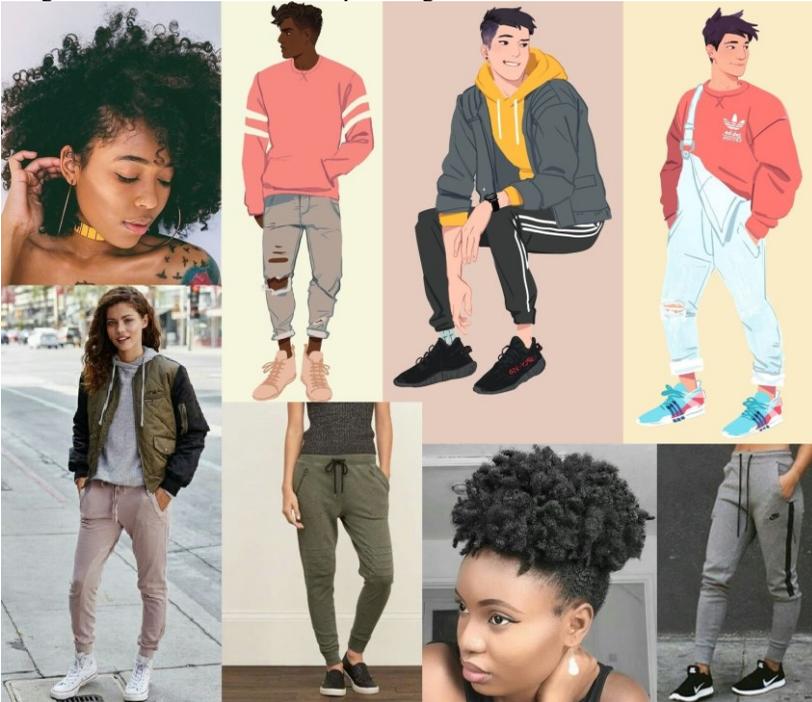


Fonte: da autora

Tendo as bases dos personagens definidas, iniciou-se o processo de geração de alternativas das roupas e cabelos. Para este fim, foram criados painéis semânticos para cada um dos três personagens, de modo a guiar esta etapa com ideias, inspirações e conceitos relevantes a cada um deles.

Marlowe

Imagem 20: Painel Semântico da personagem Marlowe.



Fonte: da autora

Para Marlowe, foram definidas roupas práticas e largas feitas de tecidos confortáveis, que permitam movimentação livre e desinibida. Seguindo uma linha “esportista”, estas escolhas refletem a personalidade ativa da personagem, além da fisicalidade expansiva que é característica de seus movimentos. Foram exploradas paletas de cores claras, saturadas e se mantendo de modo geral em tons quentes—principalmente, o rosa. Isto salienta sua disposição alegre e divertida, que contrasta em certos pontos com os outros personagens.

Mantendo o pensamento de se utilizar a forma do retângulo, Marlowe foi desenhada com ombros largos, membros e tronco encorpados, e pernas definidas com o objetivo de sugerir a presença de musculatura. Em contrapartida, tentou-se arredondar certos aspectos de design: o rosto apresenta feições alongadas, porém suavizadas, como pode se observar na mandíbula, nariz e olhos. Além disso, todas as

opções de cabelos apresentam certa horizontalidade, contando também com a repetição de traços circulares em seu interior.

Imagem 21: Geração de alternativas da personagem Marlowe.



Fonte: da autora

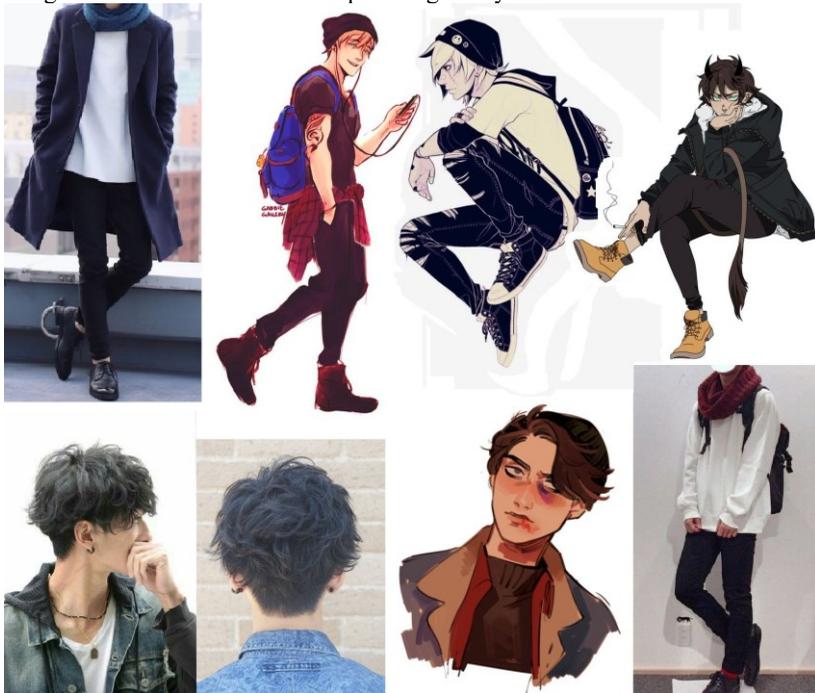
Imagem 23: Geração de alternativas da personagem Beatriz.



Fonte: da autora

Dylan

Imagem 24: Painel Semântico do personagem Dylan.



Fonte: da autora

O guarda-roupa de Dylan apresenta características mais utilitárias se comparado aos dos outros—botas pesadas, toucas, jaquetas e cachecóis. Conta também com aplicação de várias camadas de roupas diferentes, cores dessaturadas e tons em sua maioria neutros e/ou frios, elementos estes que demonstram sua personalidade reservada e indicam distanciamento e um temperamento introvertido.

A forma principal de seu design é o triângulo. Deste modo, ela foi incorporada em certos elementos visuais, como as lapelas das blusas, as pontas dos cabelos, os rasgos na calça, e no formato do rosto, do nariz e dos olhos. Além disso, priorizou-se a utilização de ângulos marcados ao desenhar o personagem, dando ênfase à verticalidade com o contorno das jaquetas e enfatizando suas pernas longas e finas.

Imagem 25: Geração de alternativas do personagem Dylan.



Fonte: da autora

Entra-se aqui na terceira fase da metodologia proposta, a de seleção. Após a análise de todas as alternativas, foi feita a escolha das opções que melhor condizem com os objetivos de design do projeto.

Imagem 26: Seleção inicial de alternativas.



Fonte: da autora

Tendo estas opções selecionadas, torna-se necessário contextualizar os designs no cenário onde irão atuar. Para este fim, foi produzido um cenário conceitual, de acordo com as análises realizadas na seção 3.5. Foram utilizadas formas simples para os elementos estruturais do cenário, como o prédio, as colinas e as árvores, porém há a aplicação de um acabamento mais realista, fazendo uso de texturas e efeitos visuais de iluminação.

Imagem 27: Contextualização dos personagens no cenário.



Fonte: da autora

Imagem 28: Contextualização dos personagens no cenário.



Fonte: da autora

Após esta aplicação, certas modificações foram realizadas, com o objetivo de facilitar a leitura dos personagens no cenário. Parte-se então para a quarta etapa da metodologia proposta: a de apresentação.

Imagem 29: Design final dos personagens.



Fonte: da autora

Beatriz conta com mudanças na cor de seu cabelo, que foi ajustado para um tom mais claro de castanho de modo a gerar maior contraste com o cenário e facilitar a leitura. Suas joias foram trocadas pelo design utilizado na quarta alternativa, visto que esta opção apresenta melhor contraste de valor e tom em relação à sua pele (no caso do colar) e do cenário (no caso do brinco). Além disso, foram feitas modificações nos detalhes de sua jaqueta e suas botas, adicionando-se detalhes em branco de modo a ressaltar o contorno das formas e fazer com que detalhes não se percam no interior escuro das peças, contribuindo para melhor leitura do design de modo geral.

Marlowe apresenta mudanças em seus sapatos, que foram trocados pelo modelo utilizado nas alternativas dois e cinco por apresentar um formato mais dinâmico, e também tiveram sua cor ajustada: a escolha de tons mais escuros e saturados garante maior contraste com a calçada, facilitando a leitura, além da divisão em duas áreas de cores diferentes fazer com que o design seja mais visualmente interessante.

Dylan apresenta mudanças em sua touca e sua calça, ambas em

relação à cor. Para a touca, foi escolhido o mesmo tom de cinza de sua jaqueta, de modo a gerar maior contraste de valor com o cenário e com seu cabelo. A calça, por sua vez, apresenta um tom mais escuro, modificações estas que garantem que a forma do personagem não se perderá ao ser inserido no cenário.

Todos os três designs sofreram também pequenos ajustes de tonalidade, aplicando-se um suave filtro de cor por cima destes, de modo a garantir maior unidade entre os três no que diz respeito à paleta de cores.

Imagem 30: Contextualização do design final dos personagens.



Fonte: da autora

Imagem 31: Comparação dos designs pré e pós aplicação no cenário.



Fonte: da autora

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de criação de um design de personagem é algo extremamente complexo, mas ao mesmo tempo gratificante. De fato, ter um embasamento narrativo antes de se iniciar a geração de alternativas é algo que consideravelmente facilita o trabalho do designer, garantindo com que este tenha um direcionamento mais seletivo e uma base para a qual se pode retornar caso o profissional se encontre sem rumo em alguma etapa do processo criativo. Além disso, ter um perfil psicológico mais concreto dos personagens que se pretende desenvolver pode vir a servir de inspiração inicial na etapa de geração de ideias. Estas duas características em conjunto fazem com que seja mais simples trazer símbolos que contemham significado para o design de maneira natural e instintiva.

Por outro lado, deve-se atentar para que todo esse *background* não aja como fator limitante, fazendo com que o designer se prenda a uma ideia inicial e não se permita explorar outras possibilidades antes de selecionar o visual final do projeto.

Em conclusão, tudo depende do profissional saber utilizar as ferramentas à sua disposição da melhor maneira possível, e ter em mente as possíveis limitações que podem vir atreladas ao seu uso.

5. REFERÊNCIAS

BANCROFT, TOM, *Creating Characters With Personality*. Watson-Guption Publications, Nova York, 1996.

CÂMARA, SERGI, *All about techniques in drawing for animation production*. Barron's, Estados Unidos, 2006.

CHAN, S. **Night in the Woods wins the grand prize at the Independent Games Festival**, 2018. (Acesso em setembro de 2018). Fonte: VentureBeat <<https://venturebeat.com/2018/03/21/night-in-the-woods-wins-the-grand-prize-at-the-independent-games-festival/>>

JONES, JOHN CHRISTOPHER, *Design Methods: seeds of human futures*. Wiley & Sons Ltd., Londres, 1970.

MACDONALD, K. **ADVENTURE TIME: THE COMEBACK OF A GREAT GAMING GENRE**, 2013. (Acesso em setembro de 2018). Fonte: IGN <<http://www.ign.com/articles/2013/01/15/adventure-time-the-comeback-of-a-great-gaming-genre>>

MCDONALD, E. **The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%**, 2017. (Acesso em maio de 2018). Fonte: Newzoo <<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>>

MANUEL, R. **How Adventure Games Came Back From the Dead**, 2013. (Acesso em setembro de 2018). Fonte: PCWorld <<https://www.pcworld.com/article/2026802/how-adventure-games-came-back-from-the-dead.html>>

MONAGHAN, PATRICIA. **The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore**. Checkmark Books, Estados Unidos, 2008.

ORLAND, K. **Double Fine's adventure game Kickstarter ends with over \$3.2 million pledged**, 2012. (Acesso em setembro de 2018). Fonte: Ars Technica <<https://arstechnica.com/gaming/2012/03/double-fines-adventure-game-kickstarter-ends-with-over-32-million-pledged/>>

SOLARSKI, CHRIS, *Drawing Basics and Video Game Art*. Watson-Guptill Publications, Nova York, 2012.

TAKAHASHI, D. **PwC: Game industry to grow nearly 5% annually through 2020**, 2016. (Acesso em maio de 2018). Fonte: VentureBeat <<https://venturebeat.com/2016/06/08/the-u-s-and-global-game-industries-will-grow-a-healthy-amount-by-2020-pwc-forecasts/>>

6. APÊNDICE A

Tradução da cena apresentada previamente neste trabalho, na seção 3.4.:

ENTRAR- Moor Primeiro Encontro

MOOR: Ah, isto é tão precioso.

MOOR: Dois ousados heróis, desbravando a floresta sombria por conta própria.

MOOR: Sem perceber que esta história não lhes diz o mínimo respeito.

ESCOLHAS:

1. Quem é você?

DYLAN: Desculpa, a gente se conhece?

MOOR: [rindo] Quem sabe dizer, Dylan Kavanagh?

MARLOWE: Nossa, como--

PULAR PARA- Moor

2. O que você quer?

DYLAN: O que você quer dizer com isso?

MOOR: Uma questão fundamental!

MOOR: Que eu não pretendo responder no momento.

MOOR: Na verdade, seria extremamente sábio se você não se intrometesse mais neste assunto.

PULAR PARA- Moor

3. Bem melodramático.

DYLAN: Você praticou antes ou...?

MOOR: [rindo] Por favor. Não se lisonjeie tanto.

PULAR PARA- Moor

4. [SILÊNCIO]

MARLOWE: Bizarro.

PULAR PARA- Moor

7. APÊNDICE B

Trecho completo da cena apresentada previamente neste trabalho, na seção 3.4.:

MARLOWE and DYLAN walk in silence for a while.

MARLOWE: Dylan, are we... walking in circles?

DYLAN: I don't see how, there's only the one road back to campus.

MARLOWE: I know, but I swear I saw that lamp post already.

A RUSTLING SOUND comes from the LEFT. MARLOWE gasps.

MARLOWE: What the *hell* was that?

CHOICES:

1. It was probably nothing.

DYLAN: We're in a forest, Arlie. The rustling of branches is par for the course.

MARLOWE: You do realize you sound like the guy in the horror movie that dies first.

DYLAN: Yeah. Thanks.

JUMP TO- Creepy 1

2. I don't know.

DYLAN: I have no idea.

DYLAN: A fox, maybe?

MARLOWE: ...Yeah, sure. Maybe.

JUMP TO- Creepy 1

3. Stay close.

DYLAN: Stick close to me, alright?

DYLAN: It'll be fine, we should reach campus soon.

MARLOWE: I hope so...

JUMP TO- Creepy 1

4. [SILENCE]

MARLOWE: Did I start hearing things?
JUMP TO- Creepy 1

JUMP IN- Creepy 1

The sound of FOOTSTEPS comes from the RIGHT, followed by more RUSTLING from ALL DIRECTIONS.

MARLOWE: *Dylan...*

CHOICES:

1. Take my hand.

DYLAN reaches out his hand and MARLOWE takes it.
 MARLOWE: Thanks.

JUMP TO- Moor First Cameo

2. I'm here.

DYLAN: It's going to be fine, Arlie.
 MARLOWE: Yeah. *Yeah.* Okay.

JUMP TO- Moor First Cameo

3. [SILENCE]

MARLOWE is silent.

JUMP IN- Moor First Cameo

MOOR: Oh, this is so very precious.

MOOR: Two daring heroes, braving the dark forest all by themselves.

MOOR: Not realizing the story has nothing to do with them.

CHOICES:

1. Who are you?

DYLAN: I'm sorry, do we know each other?

MOOR: [chuckling] Who's to say, Dylan Kavanagh?

MARLOWE: Wow, what--

JUMP TO- Moor

2. *What do you want?*

DYLAN: What is this about?

MOOR: A fundamental question!

MOOR: One that I don't care to answer at the moment.

MOOR: In fact, it would be most wise if you didn't pry into this matter further.

JUMP TO- Moor

3. *Very melodramatic.*

DYLAN: Did you practice this beforehand or...?

MOOR: [chuckling] Please. Don't flatter yourself.

JUMP TO- Moor

4. *[SILENCE]*

MARLOWE: Edgy.

JUMP TO- Moor

JUMP IN- Moor

MOOR: I can see why *Beatriz* keeps the two of you around.

MARLOWE: What's your fucking deal?

MOOR: Do you believe you sound braver when you use such language?

MARLOWE: [mocking] Do you believe you sound braver when you lurk in the shadows?

MOOR: I suppose I could indulge you and reveal myself.

MOOR: If you cared to ask.

CHOICES:

1. *I'd rather not.*

DYLAN: I would prefer not to.

JUMP TO- Moor threat

2. *Hard pass.*

DYLAN: How about this: *hell* no.

JUMP TO- Moor threat

3. *“Indulge” us?*

DYLAN: What was that about flattering yourself?

JUMP TO- Moor threat

4. *[SILENCE]*

MARLOWE: No, thanks.

JUMP TO- Moor threat

JUMP IN- Moor threat

MOOR: You're learning! Smart children.

MOOR: You might just find your way home, after all.

MOOR: Perhaps.

MARLOWE: Is that a threat?

MOOR: It doesn't need to be.

MOOR: Stay out of this.

CHOICES:

1. *Duly noted.*

DYLAN: Your advice has been taken into consideration.

MOOR: Delightful.

JUMP TO- Moor departs

2. *Why?*

DYLAN: And what is “this”, exactly?

MOOR: Wrong answer.

JUMP TO- Moor departs

3. *Kindly fuck off.*

DYLAN: Fuck you.

DYLAN: If you'd excuse my language.

MOOR: [laughing] Oh, I enjoy your attitude.

JUMP TO- Moor departs

4. *[SILENCE]*

MARLOWE: Yeah, I don't really feel inclined to listen to you.

MOOR: Suit yourself.

JUMP TO-Moor departs

JUMP IN- Moor departs

MOOR: Well, I have indulged my curiosity.

MOOR: It has been a pleasure, Marlowe, Dylan--

MARLOWE: We didn't catch your name.

MOOR: You didn't.

MOOR: Moor will do.

MOOR: But don't let me keep you.

MOOR: Remember what I said: This does not concern you.

MOOR: Stay out of it.

A sudden GUST OF WIND blows through the trees, followed by SILENCE. A few seconds later, there is a more distant HOWL OF WIND.