



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS FLORIANÓPOLIS
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA (GMT)
CURSO DE ANIMAÇÃO - BACHARELADO

Victória Junckes Natividade

Não me esqueça, por favor: A narrativa na construção de significado no contexto
dos jogos de aventura

Florianópolis

2024

Victória Junckes Natividade

Não me esqueça, por favor: A narrativa na construção de significado no contexto dos jogos de aventura

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Campus Florianópolis da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador(a): Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr.

Florianópolis

2024

Natividade, Victória Junckes

Não me esqueça, por favor : A narrativa na construção de significado no contexto dos jogos de aventura / Victória Junckes Natividade ; orientador, Nicholas Bruggner Grassi, 2024.

52 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Design de jogos. 3. Construção de significado. 4. Narrativa. 5. Jogos de aventura. I. Grassi, Nicholas Bruggner. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Victória Junckes Natividade

Não me esqueça, por favor: A narrativa na construção de significado no contexto dos jogos de aventura

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 9 de agosto de 2024.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Profª. Mônica Stein, Drª. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Gabriel de Souza Prim, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (Orientador)
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador, que foi uma bússola em todo momento que me senti perdida. Não poderia pedir por alguém mais bem preparado, gentil e dedicado para me guiar nesse processo.

Agradeço à minha mãe, que segurou o forte esse tempo todo, e cujo papel em minha vida foi de grande influência neste trabalho. Ao meu irmão, que mesmo de longe nunca deixou de oferecer seu apoio, e que sempre me conforta quando está presente.

Por último, agradeço aos meus amigos. Em especial, agradeço à Sarah, que esteve no mesmo barco esse tempo todo, acompanhou todo o processo e acreditou em mim mesmo quando eu não acreditei.

Este trabalho não existiria sem vocês. Obrigada.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo colocar em análise os mecanismos narrativos de criação de significado nos jogos digitais por meio do desenvolvimento de um projeto de jogo de aventura. Para tal, é colocado em evidência o tema, um dos elementos componentes da narrativa, que representa a ideia central abstrata e subjacente explorada por um texto. O recorte do gênero aventura foi proposto para permitir a visualização do aspecto narrativo com mais clareza, visto que é um gênero cuja característica principal é o foco no elemento narrativo. O resultado é a versão demonstrativa em animação do jogo *Não me esqueça, por favor*, um *point-and-click* que remete ao tema narrativo escolhido em todas as suas esferas, criando ao final uma experiência interativa mais significativa para o jogador.

Palavras-chave: Design de jogos; Construção de significado; Narrativa; Jogos de aventura.

ABSTRACT

The aim of this paper is to analyze the narrative mechanisms for creating meaning in digital games through the development of an adventure game project. To this end, the theme is highlighted, which is one of the component elements of the narrative, representing the abstract and underlying central idea explored by a text. The selection of the adventure genre was proposed to allow the narrative aspect to be visualized more clearly, since it is a genre whose main characteristic is its focus on the narrative element. The result is the animated demo version of the game Não me esqueça, por favor, a point-and-click that refers to the chosen narrative theme in all its spheres, ultimately creating a more meaningful interactive experience for the player.

Keywords: Game design; Construction of meaning; Narrative; Adventure games.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	9
2.1. A tétrede elementar de Schell.....	9
2.2. O jogo de aventura.....	11
2.3. Interação lúdica significativa e a narrativa.....	17
2.4. Temas narrativos.....	18
3. O PROJETO.....	21
3.1 O tema.....	22
3.2 A história.....	23
3.3 As mecânicas.....	24
3.4 A estética.....	25
3.5 A tecnologia.....	29
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
5. REFERÊNCIAS.....	30

1. INTRODUÇÃO

Expressão, compreensão, comunicação: seja qual for a finalidade, contar histórias faz parte da própria natureza humana. A narrativa é o instrumento que permite ao ser humano entender a si, ao outro, e o mundo ao seu redor. Antes mesmo de desenvolver a linguagem falada, nossos ancestrais já criavam testemunhos de suas experiências por meio de pinturas e gravuras em superfícies rochosas (DOS SANTOS, 2020).

Ainda que a tradição oral permaneça como a forma mais comum de contar histórias, a escrita permitiu o seu registro e difusão em grande escala, tornando-se uma forma de arte com convenções próprias e a base para o desenvolvimento formal de outros campos artísticos, como o teatro.

O surgimento das tecnologias computacionais em meados do século XX desencadeou o desenvolvimento de novas formas de mídia, entre elas o jogo digital. Apesar de inicialmente possuir fins apenas lúdicos e sociais e apresentar mecânicas e gráficos muito simples, logo percebeu-se a possibilidade de transformar essa mídia em uma nova forma de contar histórias. Embora sua natureza interativa e não-linear pareça incompatível com a narrativa tradicional, jogos digitais incorporam elementos da narrativa que permitem a contação de histórias de forma rica e imersiva.

O objetivo deste artigo é colocar em evidência alguns destes elementos. Para isso, foi realizada uma pesquisa qualitativa no campo do design de jogos para identificar como se dá a criação de significado na mídia dos jogos digitais, e aplicar os conceitos e métodos identificados no processo de design de um projeto de jogo com foco narrativo.

Schell (2015) coloca o significado como prioridade no trabalho do designer de jogos, e particularmente enfatiza a experiência final como o produto desse trabalho, sendo o próprio sistema do jogo apenas o meio que torna a experiência possível. Fazendo uso do método deste autor, neste artigo propõe-se uma análise detalhada da aplicação de um tema narrativo em todo o processo de tomada de decisões para o projeto de jogo, utilizando o conceito da tétrede elementar, que divide o jogo digital em quatro elementos - mecânicas, história, estética e tecnologia -, como estrutura para indicar tais aplicações de forma mais clara.

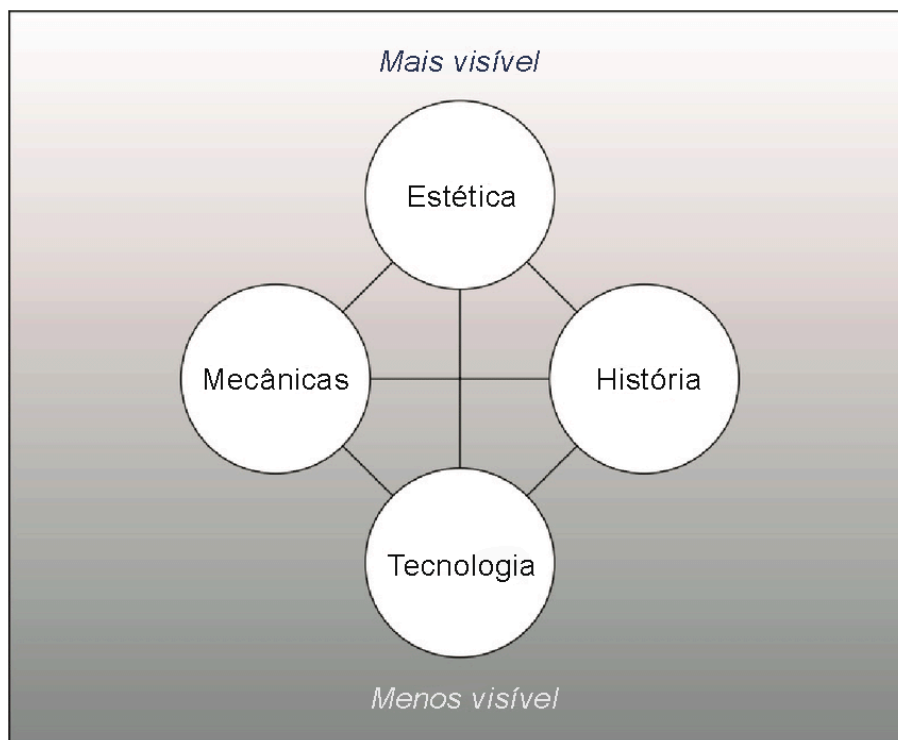
Para destacar o elemento narrativo, foi proposto o recorte do desenvolvimento de um jogo do gênero de aventura *point-and-click*, caracterizado por possuir mecânicas básicas intrinsecamente ligadas à narrativa (VARA, 2009).

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. A tétrade elementar de Schell

O designer de jogos Schell (2015) propõe o conceito da tétrade elementar, que consiste em um esquema (Figura 1) que relaciona de forma interdependente aqueles que determina como os quatro elementos compositores de um jogo: mecânicas, história, tecnologia e estética.

Figura 1 - Esquema representativo do conceito da tétrade elementar de Schell



Fonte: Adaptado de Schell (2015)

- As **mecânicas** dizem respeito aos procedimentos e regras estruturantes de um jogo, que definem as possibilidades e impõem as limitações que o jogador terá ao interagir com aquele sistema. A principal característica das

mecânicas está na presença da interatividade direta entre indivíduo e sistema (SALEN & ZIMMERMAN, 2012a), sendo este o elemento que caracterizaria uma atividade como um jogo, dado que é o único dos quatro elementos em questão que lhe é exclusivo. O conjunto das relações entre todas as mecânicas de um jogo determinam a sua **jogabilidade**.

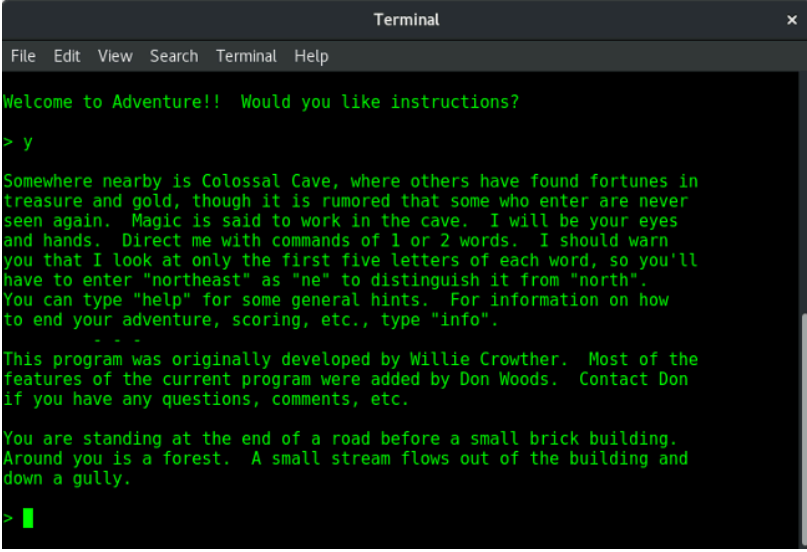
- A **história** consiste no desenrolar dos eventos ao longo do jogo. São os fatos e acontecimentos que emergem da interação com o sistema e que permitem, por exemplo, estabelecer objetivos que direcionam e impulsionam a ação do jogador. Muitos jogos possuem histórias que em nada afetam a jogabilidade e dificilmente podem ser recontadas como uma narrativa (VARA, 2009), mas elementos narrativos dificilmente estão ausentes de um jogo, dado que um conjunto de mecânicas altamente abstratas falham, em sua maior parte, em inspirar motivação para as ações que o jogador deve tomar (SALEN & ZIMMERMAN, 2012b).
- A **tecnologia** é a mídia que permite a existência do jogo, podendo ser tanto analógica, como as peças em um jogo de tabuleiro ou a bola em um jogo de queimada, quanto digital, como a plataforma que executa o código de um *videogame*.
- A **estética** corresponde a tudo que está relacionado aos cinco sentidos do ser humano: o que é possível ver, ouvir, tocar, e em alguns casos, cheirar e provar. Dos quatro elementos aqui apresentados, é o que o jogador mais diretamente entra em contato (SCHELL, 2015). Entram como elementos da estética, portanto, a arte, as animações, a música, os efeitos sonoros e a própria interação física com a tecnologia do jogo.

2.2. O jogo de aventura

O gênero de aventura é um tradicional gênero de jogos digitais que surge antes mesmo dos computadores pessoais serem capazes de exibir gráficos. Os jogos de aventura foram originalmente desenvolvidos apenas com o uso de textos

narrativos que situavam o jogador em um contexto fictício, propondo-o a agir e reagir ao que lhe era descrito. Neste ponto, as mecânicas consistiam apenas na inserção de comandos simples por texto (Figura 2). Esses jogos foram apropriadamente denominados *text adventures*, ou aventuras de texto (VARA, 2009).

Figura 2 - Captura de tela do jogo Colossal Cave Adventure (1976), considerado o primeiro do gênero.

A screenshot of a terminal window titled "Terminal" with a standard menu bar (File, Edit, View, Search, Terminal, Help). The text inside the terminal is green on a black background. It starts with "Welcome to Adventure!! Would you like instructions?". The user has entered the command "> y". The terminal then displays a detailed introduction to the game, explaining that it is a text-based adventure where the user gives commands of one or two words. It mentions that the program was originally developed by Willie Crowther and later updated by Don Woods. The final line of text describes the starting location: "You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully." The prompt "> " is followed by a green cursor bar.

```
Terminal
File Edit View Search Terminal Help
Welcome to Adventure!! Would you like instructions?
> y
Somewhere nearby is Colossal Cave, where others have found fortunes in
treasure and gold, though it is rumored that some who enter are never
seen again. Magic is said to work in the cave. I will be your eyes
and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. I should warn
you that I look at only the first five letters of each word, so you'll
have to enter "northeast" as "ne" to distinguish it from "north".
You can type "help" for some general hints. For information on how
to end your adventure, scoring, etc., type "info".
- - -
This program was originally developed by Willie Crowther. Most of the
features of the current program were added by Don Woods. Contact Don
if you have any questions, comments, etc.
You are standing at the end of a road before a small brick building.
Around you is a forest. A small stream flows out of the building and
down a gully.
> █
```

Fonte: Reprodução/Colossal Cave Adventure

O gênero foi se tornando mais elaborado à medida que as tecnologias computacionais avançavam, tornando possível a implementação de mais e mais elementos aos jogos (VARA, 2009). Com a introdução de gráficos de baixa resolução, passaram a ser adicionadas ilustrações simples para auxiliar a imaginação do jogador a inserir-se no cenário fictício apresentado (Figura 3).

Figura 3 - Captura de tela do jogo Mystery House (1980)



Fonte: Reprodução/Mystery House

Entretanto, foi com a introdução dos gráficos interativos que o gênero se consolidou. Os chamados jogos *Point-and-click* (apontar e clicar) representavam de forma gráfica os ambientes que anteriormente exigiam extensa descrição em texto (Figura 4). O uso do teclado para introdução de comandos tornou-se limitado ou inexistente; a ênfase agora era no uso do mouse para navegação e exploração de ambientes, onde a interação com algum elemento gráfico desencadeava uma ação específica associada ao mesmo (VARA, 2009).

Figura 4 - Captura de tela do jogo The Secret of Monkey Island (1990)



Fonte: Reprodução/The Secret of Monkey Island

Contínuos desenvolvimentos tecnológicos permitiram incorporar maior complexidade ao gênero. A computação gráfica trouxe mundos fictícios de alta complexidade com navegação em 3 dimensões, alguns permitindo jogabilidade em tempo real com jogadores do mundo inteiro (Figura 5), como os *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (jogos de interpretação de personagens online e em massa para multi-jogadores, ou MMORPGs). Designers começaram a criar híbridos de diferentes gêneros, originando jogos cada vez mais inovativos e que se tornaram extremamente populares, como os de ação e aventura (VARA, 2009). Entretanto, segundo a autora, o modelo *point-and-click* se mantém como um dos mais populares e utilizados dentro do gênero, por ser uma forma mais simples e atrativa de desenvolver jogos com enfoque narrativo.

Figura 5 - Captura de tela do jogo MMORPG World of Warcraft (2004)



Fonte: Reprodução/World of Warcraft

Em seu esforço para definir o gênero de aventura, Vara (2009) estabelece que um jogo pode ser classificado como pertencente a esse gênero se apresentar cinco características básicas e indispensáveis: foco narrativo, personagem jogável, resolução de quebra-cabeças, exploração espacial e manipulação de objetos.

2.2.1. Foco narrativo

Um jogo de aventura é intrinsecamente um cuja história está em primeiro plano e guia toda a experiência. Sendo assim, naturalmente apresenta os elementos básicos de uma narrativa: espaço, ambiente, tempo, personagens, enredo e, em alguns casos, narrador (GANCHO, 2003). O jogo de aventura comumente apresenta uma estrutura de missões a serem cumpridas, e essas missões em sua maior parte estão relacionadas umas às outras. Acima de tudo, os objetivos do jogo estão sempre relacionados ao avanço da história.

2.2.2. Personagem jogável

Como citado, um dos elementos básicos da narrativa é a presença de personagens, seres ativos que provoquem o desenrolar do enredo por meio de suas ações. Um jogo de aventura pode conter um ou mais personagens; aquele cuja perspectiva funciona como um “portal” que conecta o jogador ao mundo fictício é chamado de **personagem jogável**.

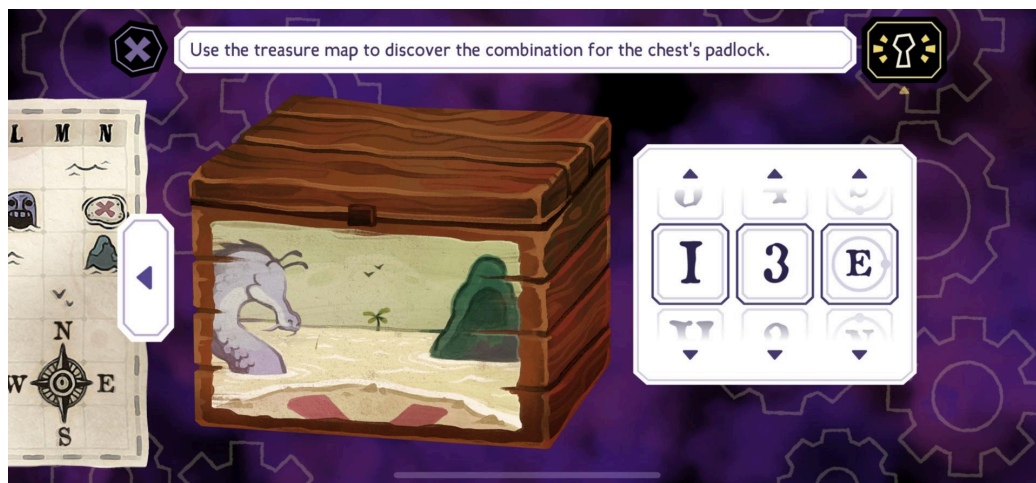
Vara (2009) nota que todas as formas de interação do jogador com o sistema - excluindo as interações com a interface do usuário, como os menus inicial e de ajustes - correspondem a ações que são tomadas pelo personagem que por ele é controlado. O jogador, portanto, “incorpora” tal personagem, sendo responsável pela sua agência.

2.2.3. Resolução de quebra-cabeças

Um jogo de aventura está sempre ligado à resolução de algo (VARA, 2009). A sua jogabilidade consiste majoritariamente em um número de quebra-cabeças, geralmente conectados um ao outro e integrados ao mundo fictício, cujas resoluções resultam no avanço da história.

Os quebra-cabeças precisam ser apresentados como um empecilho incontornável à progressão da história, ou seja, um impasse que deve ser resolvido com sucesso para que o personagem possa seguir em frente e alcançar seu objetivo final. A Figura 6 traz o exemplo de um quebra-cabeças de decodificação.

Figura 6 - Captura de tela de quebra-cabeça no jogo Tangle Tower (2019)



Fonte: Reprodução/Tangle Tower

É interessante notar que, enquanto a resolução do quebra-cabeças fica por conta do jogador, quem está realizando tal ação no mundo fictício é o personagem. Logo, é possível afirmar que, no jogo de aventura, o jogador e o personagem são como duas faces da mesma moeda: cada um com sua função, mas no final das contas uma mesma entidade.

2.2.4. Exploração espacial

O mundo fictício é originado da combinação de três elementos básicos da narrativa: espaço, ambiente, e tempo (GANCHO, 2003). O escrutínio dos espaços inseridos nesse mundo é relevante à resolução dos quebra-cabeças, e, desse modo, essencial para o avanço do jogo, como retratado na Figura 7.

Figura 7 - Captura de tela do jogo Ghost Trick: Phantom Detective (2023)



Fonte: Reprodução/Ghost Trick: Phantom Detective

2.2.5. Manipulação de objetos

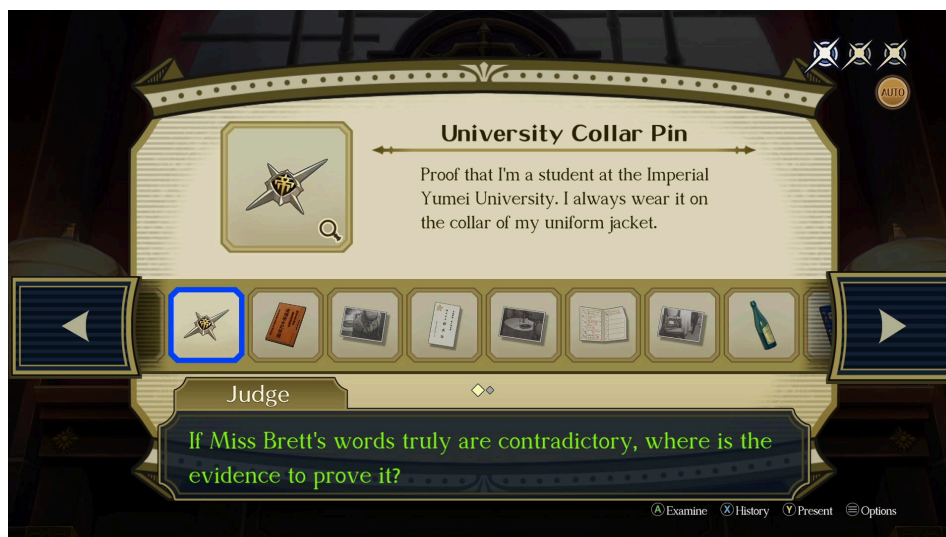
No contexto do jogo de aventura, o jogador-personagem interage com os objetos presentes no mundo onde está inserido. É comum que os espaços incluam um grande número de objetos interativos e que, mediante interação, sejam apresentadas caixas de texto não-diegéticas contendo fatos ou indagações sobre esses objetos. Vara (2009) afirma que essas mecânicas

têm o objetivo de fazer com que o jogador trabalhe sua atenção, faça conexões, e finalmente conclua quais informações levarão à completude de seus objetivos.

Sendo assim, o jogo de aventura de certa forma estimula a curiosidade do jogador, uma vez que oferece tais detalhes que, sejam eles relevantes ou não para a progressão do jogo, aprofundam a construção de mundo (*worldbuilding*) e o enriquecem com significado.

A Figura 8 ilustra um elemento muito presente nos jogos de aventura, o inventário, onde o jogador-personagem armazena objetos encontrados relevantes ao seu objetivo. Nele, é comum que seja possível ler informações sobre cada objeto.

Figura 8 - Captura de tela contendo o inventário em The Great Ace Attorney Chronicles (2021)



Fonte: Reprodução/The Great Ace Attorney Chronicles

2.3. Interação lúdica significativa e a narrativa

A interação lúdica é um dos esquemas ou “lentes conceituais” propostos por Salen & Zimmerman (2012a), em um esforço para estabelecer uma base teórica que contemple o estudo dos jogos do ponto de vista específico do design de jogos. Tais esquemas serviriam de utilidade tanto para a análise quanto para a criação de jogos.

Semelhante a Schell (2015), Salen & Zimmerman (2012a) afirmam que a busca pela construção bem sucedida de significado deve ser a prioridade de um designer ao projetar um jogo. Para eles, pensar os jogos pela lente da interação lúdica significa priorizar a experiência humana, com atenção especial à forma como as representações inseridas no sistema projetado - o jogo - criam sentido dentro dele. A experiência lúdica que consegue criar sentido e incorporar significado com êxito é considerada uma **interação lúdica significativa**.

Salen & Zimmerman (2012b) propõem, dentro desse próprio esquema, algumas lentes adicionais. Uma delas é a interação lúdica narrativa, que analisa como um sistema lúdico pode ter sucesso na criação de experiências significativas por meio das narrativas. Neste sentido,

Jogar um jogo significa interagir com e dentro de um universo de representação, um espaço de possibilidades com dimensões narrativas. (SALEN & ZIMMERMAN, 2012b, p. 100)

A narrativa no jogo pode ser dividida em dois tipos de estrutura: as emergentes e as incorporadas. Jogos com mecânicas que permitem *storytelling* emergente são consideravelmente imprevisíveis. A história é diretamente originada das ações do jogador, ações estas que podem ter variações cada vez que ele se encontre em um mesmo contexto dentro do sistema, resultando assim em narrativas que raramente são planejadas (SALEN & ZIMMERMAN, 2012b).

O jogo de aventura, entretanto, é definido por mecânicas que fornecem ao jogador uma quantidade limitada de caminhos previamente idealizados pelo designer e incorporados ao sistema, fazendo com que esse gênero se aproxime muito mais da narrativa tradicional, enquanto ainda preserva características que o configuram como um jogo (VARA, 2009).

Ademais, é possível observar que, em um nível fundamental, a narrativa em sua teoria e os jogos de aventura possuem grande semelhança. A narrativa emerge de um contexto estabelecido por um espaço, um sujeito, e um estado, de onde surge um conflito que altera tal estado e desencadeia uma série de reações. Adicionalmente, a existência em um espaço já implica a interação com o mesmo. Comparativamente, no jogo de aventura, o jogador é inserido em um mundo fictício,

onde incorpora um personagem, explora os ambientes e resolve quebras-cabeças, que são como obstáculos dentro do contexto estabelecido.

2.4. Temas narrativos

Em um ensaio encomendado para o livro de Salen & Zimmerman (2012a), o designer de jogos de tabuleiro Reiner Knizia discorre sobre o processo de design do jogo Lord of the Rings (2000), baseado na saga de livros de mesmo nome. Nele, Knizia expõe as necessidades que surgiram e problemas que teve que solucionar ao longo do desenvolvimento do projeto para entregar um jogo de qualidade.

Por ser um jogo derivado de uma obra de ficção existente, Knizia (apud SALEN & ZIMMERMAN, 2012a) afirma que havia um cuidado para entregar um jogo que deixasse o público alvo - os fãs da obra original - satisfeito.

“Evidentemente, para o jogo de tabuleiro Lord of the Rings eu precisei desenvolver um profundo entendimento do mundo, dos temas subjacentes e das motivações dos personagens de Tolkien. Isso não era possível pela mera leitura do livro em si. Também precisei saber o que animava os fãs e o que estava no centro de suas discussões. (...) o mais importante era o sentimento do mundo. O verdadeiro foco do livro não era a luta, mas os temas mais pessoais - o processo de autoconhecimento de cada personagem enquanto tentava superar as adversidades. (KNIZIA apud SALEN & ZIMMERMAN, 2012a, p.38)

O autor expõe que o entendimento dos temas subjacentes da obra era crucial para que conseguisse criar mecânicas para o jogo que correspondessem com a experiência que os fãs buscavam ao entrar em contato com alguma versão daquela obra.

Da mesma forma que uma pessoa que joga um jogo de aventura busca explorar um novo mundo e desvendar seus mistérios, esses fãs buscam uma experiência que esteja à par com aquela que a obra original os proporciona - por exemplo, se tal obra provoca grande tensão, é isso que se espera do jogo, também. Knizia buscava entender como a experiência emocional dos personagens no

desenrolar do enredo da narrativa criada por J. R. R. Tolkien poderia informar as mecânicas do jogo que iria desenvolver.

Temas concedem profundidade a uma história. São uma forma de explorar questões que dizem respeito à existência humana, capazes de tocar o leitor emocionalmente e inspirar desde reflexões até o sentimento de reconhecimento (MUNDO ESCRITO, 2023).

Além disso, entende-se que o

Tema é a ideia em torno da qual se desenvolve a história. Pode-se identificá-lo, pois corresponde a um substantivo (ou expressão substantiva) abstrato(a). (GANCHO, 2003, p. 23)

Enquanto o **enredo** ou trama consiste na cadeia de eventos de uma história, o **assunto** é o elemento da narrativa que coloca o tema, abstrato por definição, em evidência (MUNDO ESCRITO, 2023). Para isso, cria-se a ambientação e os personagens assim como situações que facilitam a exploração desse tema através de um ou mais pontos de vista.

O assunto deve funcionar como uma espécie de farol, ajudando a iluminar e revelar o tema subjacente de maneira mais clara e envolvente. (MUNDO ESCRITO, 2023)

Como exemplo, podemos considerar o filme *O Show de Truman* (1998). A trama roteirizada por Andrew Niccol acompanha um homem cuja vida, desde o momento do seu nascimento, é meticulosamente planejada por um produtor de TV e transmitida a todo o mundo, tudo isso sem seu conhecimento. Por 30 anos, Truman vive sua vida sem desconfiar que tudo ao seu redor é falso: os ambientes são cenários, as pessoas são atores e todas as situações que encontra no dia-a-dia são fabricadas. Quando finalmente descobre a verdade, luta para escapar do mundo que foi criado para manipulá-lo em nome do entretenimento alheio.

Para Silveira (2023), o filme “pode ser lido como uma sátira à sociedade de consumo moderna”. A autora chama atenção ao aspecto do reality show, que permite que a vida de uma pessoa torne-se o centro das atenções de toda uma sociedade, uma forma inconsciente de busca pela alienação. No contexto da teoria

da narrativa, a sociedade de consumo seria o tema, e a dinâmica de assistir e ser assistido, de consumir a vida de alguém como conteúdo por meio do reality show, seria o assunto, o “farol” que revela o tema.

Schell (2015) acredita que o uso de um tema que unifique todos os elementos do jogo é o segredo para produzir uma experiência completa e poderosa.

Temas ressoantes elevam seu trabalho de ofício para arte. Um artista é alguém que leva você para onde você nunca conseguiria ir sozinho, e o tema é o veículo para chegar lá. (SCHELL, 2015, p. 66)

Para o autor, o ideal seria que toda decisão a ser tomada durante o processo de design de um jogo passasse pelo questionamento: esta ideia reforça ou não o tema escolhido? Na negativa, a ideia seria descartada.

3. O PROJETO

Com base na revisão bibliográfica, ficou definido que o desenvolvimento do jogo se daria nas seguintes etapas:

- **Escolha do tema narrativo:** seguindo o método de Schell (2015), selecionar o tema que serviria como referência para a criação de toda a experiência do jogo;
- **Criação da história:** definir as personagens, mundo fictício e enredo que tornariam possível a exploração do tema escolhido com clareza;
- **Refinamento das mecânicas:** tomando como ponto de partida as características do gênero de aventura, adequar as mecânicas básicas ao contexto da história criada, considerando suas particularidades e construindo acima delas;
- **Criação estética:** realizar o desenvolvimento visual dos cenários e *assets* necessários para contar a história, o design das personagens com base em

suas personalidades, assim como os elementos interativos da interface do usuário;

- **Montagem final:** determinar como se daria a apresentação do produto final e realizar a montagem do jogo de acordo.

A definição destas etapas buscou espelhar o esquema da tétrede elementar, sendo que, com exceção da primeira etapa, que diz respeito ao tema, cada etapa contempla uma das quatro esferas componentes do jogo. Esta seção do artigo foi dividida de acordo com essas etapas para expor a relação do tema narrativo escolhido com cada um dos elementos da tétrede.

Para melhor organizar o processo de pré-produção e produção do jogo, foi elaborado um *Game Design Document*, ou GDD, que é um documento onde constam todas as informações essenciais sobre o jogo, incluindo mecânicas, *gameplay*, elementos da narrativa e a experiência que deseja-se criar para o jogador. Segundo Rogers (2012), o GDD é um documento flexível, que pode ser alterado durante o desenvolvimento do jogo, quando é comum que algumas características importantes sejam alteradas, e, de fato, o presente projeto não foi exceção.

As informações referentes ao jogo presentes nesta seção do artigo podem ser verificadas na íntegra no seu GDD, localizado no Apêndice 1.

3.1 O tema

De acordo com o método de Schell (2015), quanto mais cedo o tema de um jogo for definido, mais fácil se tornará o processo de design. O autor afirma que é possível escolher o tema antes de idealizar qualquer coisa, ou deixá-lo emergir a partir de ideias e objetivos que se desejaria incluir no jogo. O processo para escolha do tema deste projeto se assemelhou mais à segunda alternativa.

Neste momento, já havia uma premissa em idealização, que lidaria com a relação de uma jovem adulta com o seu passado, e a influência das mulheres de sua família na sua vida. A mecânica da exploração espacial se daria, a nível narrativo, em uma casa que trouxesse um senso de familiaridade para a garota,

uma que houvesse sido frequentada por ela durante a infância. O objetivo geral do jogo seria levar o jogador em uma jornada melancólica com um final esperançoso, fazendo-o refletir sobre a própria vida no caminho. Sob análise, emergiu um tema que parecia unir tudo que havia sido idealizado até aquele ponto: a memória.

Define-se memória como a “faculdade de lembrar e conservar ideias, imagens, impressões, conhecimentos e experiências adquiridos no passado e habilidade de acessar essas informações na mente”, e também a “função psíquica de um indivíduo de reproduzir um estado de consciência passado e reconhecê-lo como tal” (MEMÓRIA, 2015). Esta definição tornou-se a lente conceitual através da qual todo o jogo seria desenvolvido.

3.2 A história

Com o tema selecionado, o próximo passo seria criar uma narrativa para o jogo. O tema “memória” infere uma ênfase em tudo que tenha a ver com o passado, portanto seria interessante explorar na narrativa alguns sentimentos diretamente ligados à ideia do passado, como o arrependimento, a nostalgia e o luto.

No jogo de aventura, observa-se a necessidade de colocar a ambientação em uma posição de relevância na narrativa, visto que a exploração do espaço é uma mecânica básica do gênero. Neste sentido, observou-se que uma história de “volta para casa” serviria bem este propósito, e foi com isso em mente que a história da personagem Nanda foi elaborada, gerando a seguinte premissa:

“Nanda é uma jovem sonhadora do interior, que por muito tempo almejou viver na cidade grande. Recém-formada na faculdade e trabalhando de *home office* em um pequeno apartamento alugado, a garota se encontra em um estado depressivo, desiludida e descontente com sua realidade solitária e que sente faltar propósito.

“Um dia, ao acordar, Nanda recebe uma mensagem de texto de sua mãe, simples mas cheia de consideração, que desperta em si a necessidade de ir atrás do conforto que só algo familiar pode oferecer. Nanda decide visitar a casa de sua mãe, onde foi criada, e assim parte em uma jornada emocional de reencontro consigo mesma e com a garota cheia de sonhos que uma vez foi.”

Para colocar o passado em posição de destaque na história, foi feita a escolha de colocar a personagem em um estado de espírito que a fizesse constantemente comparar sua realidade atual com a vida que deixou para trás. Nanda se sente em uma posição de culpa, pois deixar sua cidade foi uma escolha sua com a qual sonhou por muito tempo, mas a situação que vive a faz pensar que a vida na cidade grande não é nada daquilo que imaginava. Longe de seus amigos e família e sem motivos para sair de casa, Nanda enxerga apenas a solidão e anseia pela segurança e a simplicidade que sentia na sua infância.

O título escolhido para o jogo, “Não me esqueça, por favor”, foi idealizado como um pedido da “criança interior” de Nanda, como se dissesse para sua versão adulta, “não esqueça a pessoa que você é e tudo que você tem dentro de si”.

Houve, de fato, o planejamento do arco completo da história, que veria Nanda revisitando momentos e sensações de sua infância e adolescência ao ocupar os diferentes espaços e interagir com alguns objetos de grande significado que uma vez fizeram parte de sua vida. Ao cair no sono em sua antiga cama, Nanda sonharia estar conversando com sua falecida avó, que a ajudaria a enxergar sua realidade com outros olhos. Entretanto, devido ao grande escopo de trabalho que o desenvolvimento do jogo por completo exigiria, em particular na questão das artes, foi feita a escolha de dividir a história em duas partes. A primeira parte teria um caráter introdutório, onde seria estabelecido o contexto e os objetivos do jogo e seria possível interagir com todas as mecânicas básicas, deixando, ao final, um “gancho” para a segunda parte. Dito isto, este artigo contempla o planejamento e produção apenas desta primeira parte.

Por fim, a escrita do jogo em si consistiu na elaboração de um roteiro que, além de incluir os elementos normalmente encontrados em um roteiro para peça audiovisual - diálogo, descrições de ambientes, situações e ações dos personagens -, também especifica todos os objetos interativos de cada cenário e o evento acionado a partir daquela interação. Este roteiro pode ser conferido na íntegra no Apêndice 2.

3.3 As mecânicas

Como previamente estabelecido, as mecânicas base do gênero de aventura são exploração espacial, manipulação de objetos e resolução de quebras-cabeça. A adequação destas mecânicas à história criada se deu da seguinte forma:

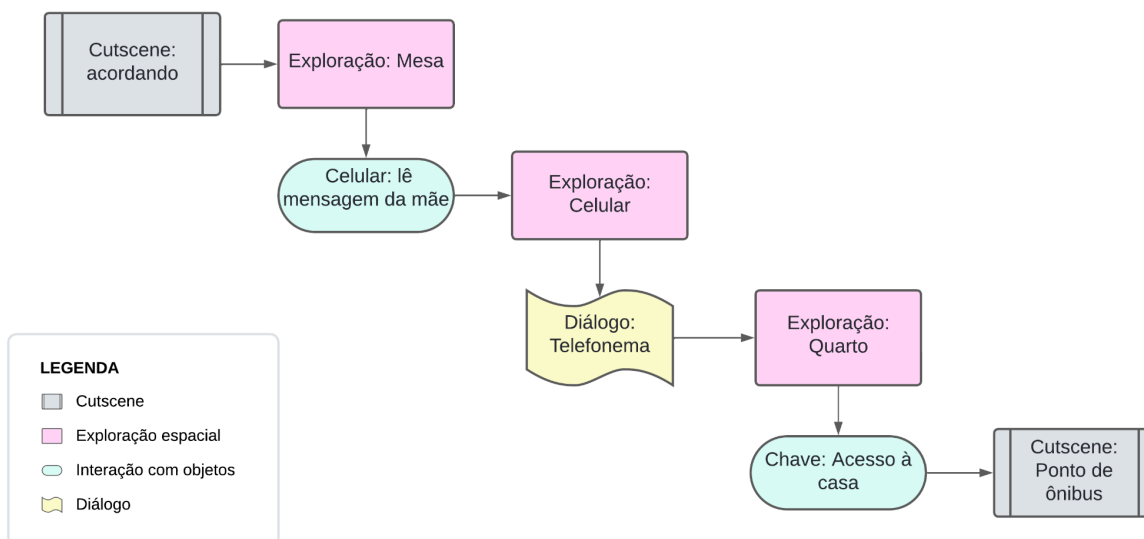
- A exploração espacial se daria em dois ambientes: o apartamento onde a personagem mora, e a casa onde morou a vida toda até sua mudança para a cidade grande, a fim de trazer grande destaque ao contraste do presente com o passado.
- A manipulação de objetos e a resolução de quebra-cabeças veriam a personagem revisitando fotos, brinquedos, cartinhas e outros objetos com valor afetivo.
- Além das mecânicas básicas, foi idealizada uma mecânica de interação com o celular de Nanda, que seria usado para ligar e receber ligações, mandar e receber mensagens, usar a câmera e olhar a galeria de fotos. Estas funções seriam utilizadas com certa frequência durante todo o jogo. O aparelho funcionaria também como um arquivo, onde seria possível explorar mensagens e fotos antigas, navegar pelos contatos e ler os comentários da personagem sobre cada coisa.

3.4 A estética

O jogo foi idealizado desde o princípio como um *point-and-click* com câmera 2D, e seus cenários, com exceção das *cutscenes* animadas, seriam estáticos e teriam perspectiva em primeira pessoa.

A partir do roteiro, foram determinadas as artes que precisariam ser desenvolvidas: três cenários de exploração, duas *cutscenes* animadas, e um diálogo interativo, como mostra a Figura 9.

Figura 9 - Fluxo de eventos da 1ª parte de *Não me esqueça, por favor*



Fonte: Elaborado pela autora

A *cutscene* que abre o jogo (Figura 10) teria Nanda tentando ignorar o alarme de seu rádio-relógio de manhã cedo, até que, frustrada, resolve acordar. O objetivo desta animação seria estabelecer um pouco do contexto para o jogador antes de começar a interagir com o ambiente.

Figura 10 - Reprodução da *cutscene* de abertura



Fonte: Elaborado pela autora.

Já para o primeiro cenário interativo (Figura 11), a ideia era tentar dizer o máximo possível sobre a personagem sem assustar o jogador com um excesso de informação de imediato. No contexto da personagem acordando de manhã, faria sentido que este cenário fosse sua mesa de cabeceira. A escolha dos objetos para a cena teria que ser estratégica, e, em conjunto com os comentários da personagem sobre os mesmos, buscou-se exprimir de forma sutil as informações mais importantes sobre a protagonista. O diário e a caneta demonstram que a personagem teria uma tendência a fazer registros e refletir sobre sua vida. O pote de medicamentos indica que ela tem uma condição que precisa ser remediada, mas, em combinação com a garrafa de água vazia, demonstra certo descuido. A foto do pet falecido traz o luto, e o teclado deixado de lado exprime desinteresse.

Figura 11 - Reprodução do primeiro cenário interativo



Fonte: Elaborado pela autora.

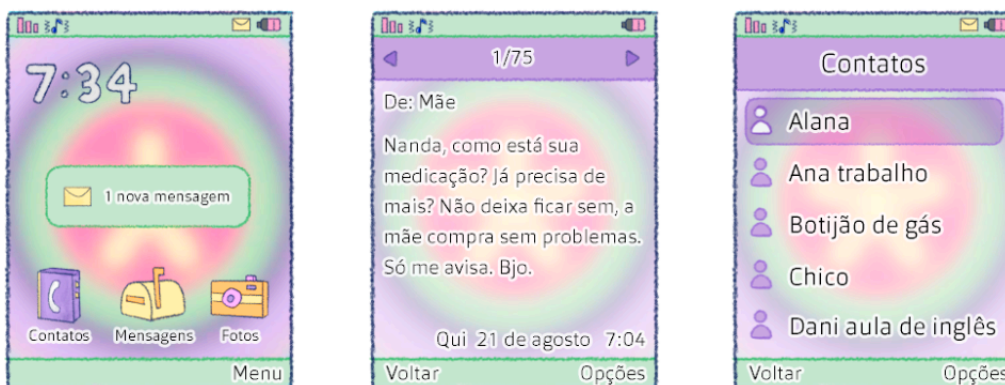
Para continuar com o jogo, o jogador precisaria interagir com o celular de Nanda, e o próximo “cenário” interativo seria a interface desse celular (Figura 12). A estética foi desenvolvida pensando em emular visualmente a interface do usuário dos aparelhos da década de 2000 (Figura 13), e, como mencionado, seria possível navegar pela mesma.

Figura 12 - Reprodução da interface do celular de Nanda



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 13 - Diferentes telas exibindo a interface do usuário do celular

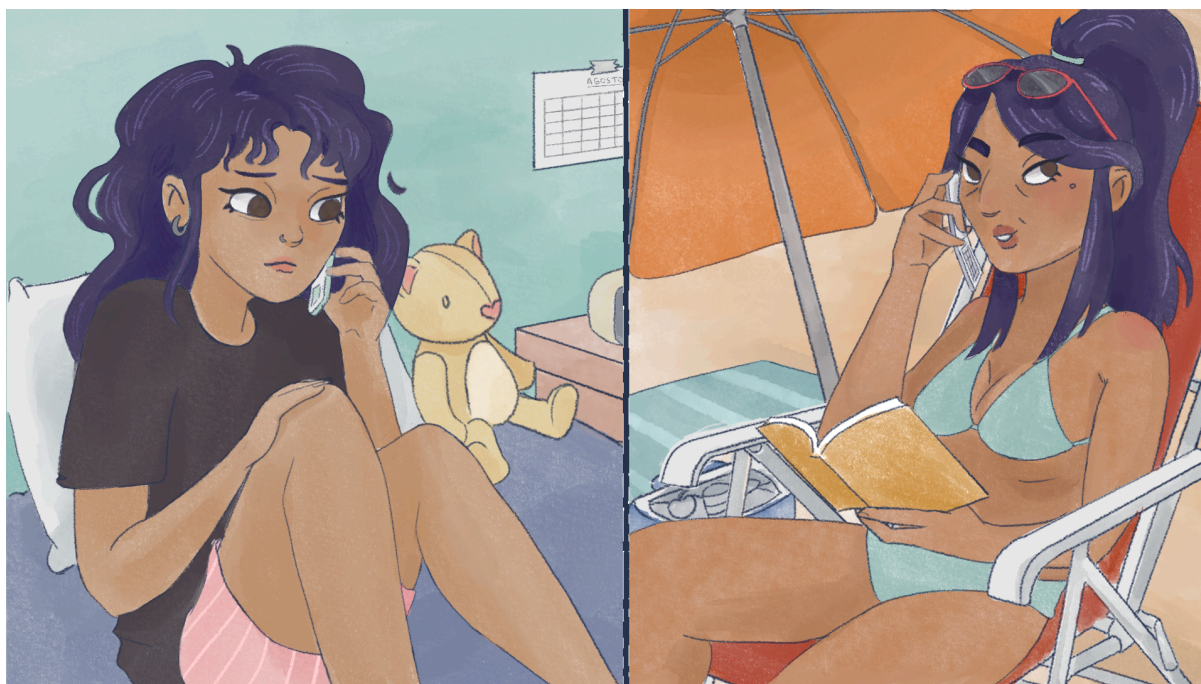


Fonte: Elaborado pela autora.

Em seguida, viria uma cena de conversa com a mãe pelo telefone (Figura 14). As personagens foram ilustradas lado a lado, com uma divisória separando as

duas. Durante esta conversa, Nanda iria se propôr a visitar a casa da mãe, que, entretanto, não estaria em casa, mas encorajaria a filha a ir mesmo assim. Surge então a necessidade de procurar em seu quarto sua cópia da chave da casa, que ainda guarda consigo.

Figura 14 - Reprodução da cena de diálogo



Fonte: Elaborado pela autora.

O último cenário interativo seria, então, o quarto de Nanda em visão ampla (Figura 15), para que o jogador pudesse explorar o ambiente para achar a chave e seguir viagem.

Figura 15 - Reprodução do último cenário interativo



Fonte: Elaborado pela autora.

Encontrar a chave permitiria seguir para a última *cutscene*, que mostraria Nanda esperando o ônibus (Figura 16). Embora more em uma grande cidade, está sozinha no ponto. A ideia seria passar um senso de isolamento e solidão semelhante ao que a personagem sente. O ônibus por fim chega, e essa parte da história se conclui com a visão do ponto de ônibus vazio.

Figura 16 - Reprodução da última *cutscene*

Fonte: Elaborado pela autora.

Algumas escolhas estéticas foram feitas para trazer à mente o tema narrativo escolhido. Ainda cedo no processo de desenvolvimento, ficou decidido que as artes seriam elaboradas fazendo uso de traços que simulariam lápis de cor e pintura em aquarela. Estes são materiais muito comumente utilizados na ilustração de livros e desenhos voltados ao público infantil, como pode ser observado na Figura 17. O uso da mesma estética traria para o jogo mais um elemento nostálgico.

Figura 18 - Reprodução de uma cena de exploração do jogo



Fonte: Elaborado pela autora.

3.5 A tecnologia

No caso dos jogos digitais, a tecnologia é o elemento mais dificilmente personalizável dos quatro, já que a mídia é o próprio código do jogo. De certa forma, ao escolher desenvolver um jogo de baixa complexidade dentro da conceituação clássica do gênero de aventura, os parâmetros do que seria possível ou não fazer com a tecnologia já estavam pré-definidos, logo, a autora não encontrou uma forma de utilizar a mídia para criar significado.

Quanto a apresentação final do projeto, inicialmente foi proposto montar o jogo em uma engine para obter uma versão demonstrativa do mesmo. Ele seria programado utilizando a engine Ren'Py, que, embora voltada ao desenvolvimento de *visual novels*, permite a programação de mecânicas *point-and-click*. Entretanto, a implementação da mecânica do celular se provou além das habilidades de programação da autora, e com um curto período de tempo disponível para finalização do projeto, o desenvolvimento das artes precisou ser priorizado.

A alternativa que surgiu foi a de entregar o projeto como uma animação que simulasse a versão demonstrativa do jogo. Para isto, foi utilizado o programa *Adobe After Effects*, onde foi realizada toda a composição e animação necessária.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

À medida que novas mídias surgem, também se encontram novas formas de contar histórias. No processo desta pesquisa, foi observado que o jogo digital, como uma mídia audiovisual e interativa, faz uso de elementos narrativos mais implícitos para exprimir significado. Ao entender o design de jogos primariamente como a criação de uma experiência, como propõem Schell e Salen & Zimmerman, verificou-se que a narrativa é uma forma eficaz de enriquecer o sistema com sentido, e o uso da especificidade viabilizado pelo tema narrativo possibilita a construção de significado em múltiplas camadas.

A escolha do tema narrativo “memória” e sua aplicação em todas as etapas do design do jogo reforçaram a importância de um tema central para a coesão e profundidade da experiência lúdica significativa. Foi possível notar que o tema não é apenas um elemento decorativo, mas o núcleo que deve orientar todas as decisões de design, desde as mecânicas até a estética.

No jogo "Não me esqueça, por favor", as mecânicas de exploração espacial e resolução de quebra-cabeças não foram pensadas apenas para mover o jogador através da história, mas são integradas de maneira que reforçam o tema da memória ao, constantemente, explorar a relação da protagonista (e do jogador) com seu passado e com os objetos que carregam significado emocional. Dessa forma, a ideia de uma interação lúdica que seja significativa foi levada em consideração para cada etapa, o que facilitou no planejamento da experiência desejada.

Como esperado, a escolha do gênero de aventura *point-and-click* serviu muito bem para explorar o aspecto narrativo do jogo. Suas mecânicas básicas possuem baixa complexidade e foram facilmente adequadas à história criada. Além disso, a metodologia proposta de dividir o processo de design do jogo em elementos, refletindo o conceito da tétrede elementar, proporcionou maior direcionamento neste aspecto, o que tornou mais fácil idealizar as diferentes formas de inserir o tema narrativo no jogo.

Vale reforçar também que o uso do Game Design Document (GDD) como uma ferramenta central para organizar e documentar o desenvolvimento do

jogo foi essencial para a coordenação dos elementos criativos e técnicos. Essa organização ajudou a garantir que o tema e os objetivos narrativos permanecessem coerentes ao longo de todo o desenvolvimento.

Em termos de contribuições, este trabalho pode oferecer uma abordagem prática para o design de jogos narrativos, demonstrando como o uso consciente de um tema central pode guiar o desenvolvimento de um jogo de maneira coesa e significativa. Ao mesmo tempo, reforça a relevância de modelos teóricos como a tétrede elementar e a interação lúdica significativa para a compreensão e criação de jogos que buscam provocar engajamento emocional.

Em conclusão, reforça-se que os jogos digitais possuem um enorme potencial como mídia narrativa e artística. Quando bem planejados e executados, com um foco claro em temas e significados, os jogos podem oferecer experiências que são ao mesmo tempo divertidas e profundamente impactantes.

5. REFERÊNCIAS

AS 5 peças da narrativa: Tema, Enredo, Assunto, Motivo e Moral. Mundo Escrito, 2023. Disponível em: <<https://mundoescrito.com.br/tema-enredo-assunto-motivo-e-moral/>>. Acesso em: 13, jun. 2024.

DOS SANTOS, Rita de Cássia Alves Lopes. Reflexões sobre a arte de contar histórias. Revista Educação Pública, 2020. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/5/reflexoes-sobre-a-arte-de-contar-historias>>. Acesso em: 30 jul. 2024

GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2003. 7ª ed.

MEMÓRIA. In: Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. São Paulo: Melhoramentos, 2015. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=memória>>. Acesso em: 19, jul. 2024.

ROGERS, S. **Level Up! The Guide to Great Video Game Design**. Hoboken, NJ, USA: Wiley, 2014.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1** São Paulo: Blucher, 2012a.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica: volume 3** São Paulo: Blucher, 2012b.

SHELL, J. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Boca Ratón, FL, USA: CRC Press, 2015. 2ª ed.

SILVEIRA, Luísa. O Show de Truman: entenda o final do filme estrelado por Jim Carrey. TechTudo, 2023. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/07/o-show-de-truman-entenda-o-final-do-filme-estrelado-por-jim-carrey-streaming.ghtml>>. Acesso em: 4, jul. 2024

VARA, C. F. **The tribulations of adventure games: integrating story into simulation through performance**. Tese de doutorado. Georgia Institute of Technology, 2009. Disponível em: <<https://repository.gatech.edu/entities/publication/88622c9d-6ecc-4ecb-a359-e4487938d1cc>>. Acesso em: 20 out. 2023.

APÊNDICE A

Game Design Document do projeto do jogo 'Não me esqueça, por favor'

Não me esqueça, por favor

Game Design Document
Proposta

Plataforma: Pc

Público-alvo: Juvenil e jovem adulto

Classificação indicativa: 13+

Autora: Victória Junckes Natividade

Índice

1.História.....	3
2.Personagens.....	3
3.Gameplay.....	5
4. Mundo do jogo.....	6
5. Experiência.....	7
6. Mecânicas.....	8
7. <i>Cutscenes</i>	8

1. História

O jogo apresenta Nanda, uma jovem do interior que foi atrás de seu sonho de viver na cidade grande. Recém-formada e trabalhando de *home office* em um pequeno apartamento alugado, Nanda se encontra em um estado de desilusão, descontente com sua realidade solitária e sem propósito.

Um dia, ao acordar, Nanda recebe uma mensagem de texto de sua mãe, que pergunta se a filha ainda tem o medicamento que toma para tratar sua depressão, e se oferece para arcar com o custo caso contrário. Uma mensagem tão casual para a mãe faz Nanda sentir plenamente a consideração que sua mãe, Isabel, tem por si. Ela é tomada pela vontade de ver a mãe, se abrigar na companhia da pessoa com quem sempre pôde contar.

Isabel se surpreende ao receber como resposta uma ligação da filha. Nanda, sentindo que precisa de um tempo longe da sua vida atual, fica triste ao saber que a mãe está de viagem, mas insiste em visitar a casa onde cresceu, já que possui consigo a chave do lugar. O que resulta é uma viagem cheia de nostalgia na qual Nanda entrará em contato com a garota cheia de sonhos que uma vez foi.

2. Personagens

Nanda (sensível, criativa, curiosa)

Nanda é uma jovem de 25 anos nascida em uma cidade interiorana do Brasil. Vivendo sozinha na cidade grande, vê cada vez menos sentido na vida que criou para si. Por morar longe de sua família e amigos e trabalhar de *home office*, raramente sai de casa e não possui mais interesse nas coisas que costumava gostar de fazer. Frequentemente pensa com melancolia em sua infância e adolescência, enlutada pela vida mais despreocupada e inocente que levava antes de tornar-se adulta.



Ilustração referente à personagem Nanda

Isabel (preocupada, amorosa, cuidadosa)

Isabel, mãe de Nanda, tem 52 anos. É aposentada e ainda mora na mesma casa onde criou Nanda, mas gosta mesmo é de ficar na casa de praia que tem no litoral do estado. Apesar de se preocupar com a filha, aprendeu a confiar na jovem para se cuidar. Às vezes é séria e um pouco rígida, mas se Nanda precisar, está disposta a fazer de tudo para ajudá-la.

Martina (gentil, altruísta, assertiva)

Martina era avó materna de Nanda. Faleceu com 63 anos, quando Nanda ainda era criança, mas já crescida o suficiente para possuir memórias muito felizes de sua convivência com a avó, por quem sente muito carinho. Quanto mais descobre sobre a vida que sua avó teve, e sobre a pessoa que era, mais pensa em como sua própria vida poderia ter sido diferente caso não a houvesse pedido tão cedo.

3. Gameplay

Não me esqueça, por favor será um jogo do gênero aventura e do sub gênero *point-and-click*. Possuirá câmera 2D e, com exceção das cutscenes animadas, todos os cenários serão estáticos e terão perspectiva em primeira pessoa.

O jogador irá conhecer a vida de Nanda ao explorar os lugares onde ela viveu. O objetivo do jogo é acompanhar a personagem em uma jornada emocional de redescoberta pessoal, ajudando-a a tomar decisões e resolver problemas durante o caminho.

Uma mecânica importante do jogo será o uso de um celular para ligar e receber ligações, mandar e receber mensagens, usar a câmera e olhar a galeria de fotos. O celular, que será de um modelo anterior aos smartphones, possuirá uma interface própria. Para navegar nessa interface, o jogador precisará clicar nos botões do próprio teclado do celular.

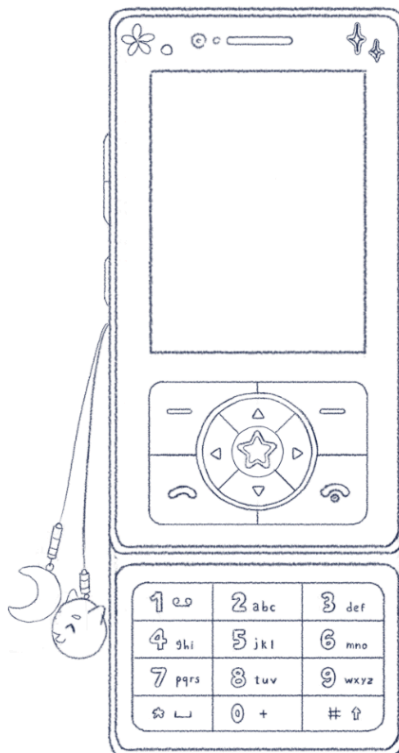


Ilustração referente à interface do celular

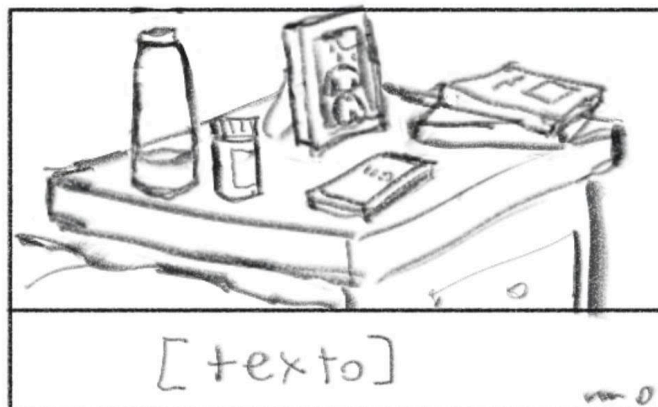
4. Mundo do jogo

A história se passa no final da década de 2000 e portanto as tecnologias, decorações, brinquedos e demais objetos refletirão aquele período de tempo.



Moodboard para a criação dos ambientes principais do jogo

A maior parte dos cenários do jogo entrará em uma de duas categorias: em plano geral com muitos objetos voltados para exploração, ou em planos fechados com alguns objetos em destaque para resolução de quebras-cabeça. Os objetos presentes nesses cenários darão informações sobre a vida de Nanda e terão o objetivo de fazer o jogador sentir-se mais próximo da protagonista e possivelmente enxergar um pouco de si nela.



Rascunho de um cenário em plano fechado

Os cenários representarão, em sua maior parte, o apartamento onde Nanda mora, algumas ruas da cidade grande e da cidade em que foi criada, além do interior e exterior da casa de infância da personagem.

Os ambientes presentes na primeira parte do jogo serão o quarto onde Nanda mora atualmente e o ponto de ônibus próximo à sua casa. Os tons de cor no quarto de Nanda serão mais dessaturados para refletir o estado de espírito da jovem.

5. Experiência

O objetivo geral do jogo é levar o jogador em uma jornada introspectiva, expondo-o a emoções que vão desde a melancolia até a esperança, e fazê-lo refletir sobre a própria vida no caminho.

O jogo retratará um momento histórico recente mas substancialmente distante da realidade dos tempos atuais, que possuiu tecnologias e referências culturais muito distintas e que fizeram parte da vida das pessoas dentro do público alvo. O objetivo disto é inspirar sentimentos nostálgicos, para que o jogador sinta emoções semelhantes às da protagonista. Outros elementos que serão incluídos com este objetivo em mente são álbuns de fotos antigos, diários de infância, objetos de recordação, além da pauta do luto.

6. Mecânicas

O jogo incluirá as mecânicas básicas do gênero de aventura, que são: exploração espacial, manipulação de objetos e resolução de quebra-cabeças. Tais ações serão realizadas unicamente utilizando o clique esquerdo do mouse. O jogador receberá informações ao ler descrições de objetos, pensamentos da personagem, mensagens de texto e diálogos para então tomar decisões e solucionar problemas.

7. Cutscenes

Na primeira parte do jogo, haverá duas *cutscenes*: uma cena de introdução, acionada assim que o jogo começa, e uma cena final que representa o fim da versão demonstrativa e aciona o retorno ao menu.

A cena introdutória retratará a personagem Nanda resistindo ser acordada pelo alarme de um rádio-relógio, demonstrando frustração com a insistência do aparelho. Em dado momento, a jovem desiste e desliga o alarme, finalmente acordando. Isso levará o jogador ao primeiro cenário interativo do jogo.

A cena final terá Nanda sozinha em um ponto de ônibus. O veículo se aproxima, para em frente ao ponto e logo segue seu caminho, deixando o ponto agora vazio para trás.

As cenas serão animadas utilizando os softwares Adobe Animate e Adobe After Effects.

APÊNDICE B

Roteiro da versão demonstrativa do jogo ‘Não me esqueça, por favor’

Menu -> Iniciar jogo

CUTSCENE 1 - QUARTO DE NANDA

[FADE IN]:

O alarme de um RÁDIO-RELÓGIO toca. NANDA, ainda de olhos fechados, tenta ignorar o barulho, mas sua expressão torna-se uma de frustração.

Vemos o RÁDIO-RELÓGIO em plano fechado, quando a mão de Nanda entra no quadro e aperta o botão para desligar o alarme.

[FADE OUT]

CENÁRIO INTERATIVO 1 - VISTA DA MESA DE CABECEIRA

[FADE IN]:

Objeto interativo	Evento acionado
Rádio-relógio	<ul style="list-style-type: none"> ● Texto: “Meu maior inimigo...”
Calendário	<ul style="list-style-type: none"> ● Texto: “Mais um dia vivendo o mesmo dia... Eba.”
Pote de medicamento	<ul style="list-style-type: none"> ● Texto: “Já deve estar quase na hora de tomar o medicamento. Não posso me esquecer... de novo”
Garrafa d’água	<ul style="list-style-type: none"> ● Texto: “Mas é claro que está vazio.”
Porta retrato com foto de pet	<ul style="list-style-type: none"> ● Texto: “Mussarela, minha amiga de infância... Tenho muita saudade.”
Teclado	<ul style="list-style-type: none"> ● Texto: “A esse ponto, isso tá aí só para pegar poeira.”
Celular	<ul style="list-style-type: none"> ● 1º CLIQUE - Texto: “Talvez eu tenha recebido alguma mensagem.” ● 2º CLIQUE - <u>Escolha</u>: Conferir celular? <u>(SIM)</u> / <u>(NÃO)</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Caso NÃO, ○ Caso SIM,

Conferir o celular é a única forma de seguir em frente com o jogo.

CENÁRIO INTERATIVO 2 - INTERFACE DO CELULAR

Ao abrir o celular, a tela inicial exibe o ícone de 3 aplicações: mensagens, contatos, e fotos.

Uma notificação no centro da tela lê: "1 nova mensagem."

Ao clicar na notificação, a mensagem é aberta. Ela lê:

"Nanda, como está sua medicação? Já precisa de mais? Não deixa ficar sem, a mãe compra sem problemas. Só me avisa. Beijo"

No topo da mensagem, o remetente: Mãe.

NANDA

"A mãe... Será que eu ligo pra ela?"

Escolha: Ligar para mãe? (SIM) / (AINDA NÃO)

- Caso AINDA NÃO, o jogador poderá continuar navegando pelo celular.
- Caso SIM, a tela de ligação pendente é exibida até o momento que ISABEL atende.

DIÁLOGO 1

A tela está dividida ao meio. NANDA está no quadro da esquerda, e ISABEL, na direita. NANDA está sentada na cama, ainda despertando do sono, e abre um sorriso triste quando ouve a voz da mãe. ISABEL está na praia, de óculos de sol e chapéu enquanto lê um livro. Ela parece surpresa pela ligação da filha.

Durante a conversa, a caixa de texto indica visualmente quem está falando ao assumir a forma de um balão de fala e mudar da cor padrão quando ISABEL fala.

ISABEL

"Filha? Tá tudo certo?"

NANDA

"Mãe! Tô sim... Por que esse tom?"

ISABEL

"Só fiquei surpresa porque não é comum você ligar, só isso. Ainda mais assim cedo. Pensei que poderia ser algo ruim."

NANDA

"É mais ou menos isso... Mas talvez não da forma apocalíptica que você deve imaginar."

ISABEL

"Assim eu fico preocupada."

NANDA

"Não, não fica. Eu só... Tô com saudade."

ISABEL

"Assim, do nada?"

NANDA

"Não posso sentir saudade da minha mãe?"

ISABEL

"Você passou 2 meses sem me contatar direito quando se mudou pra cidade. Se você está me ligando, há uma grande chance de haver algo de errado, só isso. Eu te conheço."

NANDA

"Tá... Mas eu não tava mentindo, eu realmente tô com saudade."

ISABEL

"Bom saber!"

[Risada fraca] "É, eu não tô me sentindo bem. Desde que comecei a trabalhar completamente de casa, sabe? Me sinto cada vez mais sozinha. Isolada do mundo, mas sem vontade nenhuma de sair. Todo dia é o mesmo dia."

ISABEL

"Já falou com o Doutor sobre isso?"

NANDA

"Sim, mas não acho que isso é algo que ele possa resolver. É algo que eu preciso ter a iniciativa pra mudar. Eu vi a sua mensagem assim que acordei e pensei em falar pra empresa que eu tô doente e ir te visitar. E a parte da doença nem seria mentira."

ISABEL

"Ah, filha. A mãe não tá em casa. Tô aproveitando a aposentadoria na praia, tua mãe merece, né?"

NANDA

"Claro que sim..."

ISABEL

"Desculpa. Mais pra frente a gente combina com antecedência e eu te recebo de braços abertos, pode ser?"

NANDA

"Pode..."

ISABEL

"Quem sabe fala com alguma amiga?"

NANDA

"Tá todo mundo trabalhando, mãe. Ninguém tem tempo de me ver."

Silêncio.

NANDA

"Mãe?"

ISABEL

"Fala."

NANDA

"Eu poderia visitar a casa mesmo assim?"

ISABEL

"Claro que sim. Bateu saudade mesmo, né?"

NANDA

"Talvez me faça bem. Se eu passar mais algum tempo nessa kitnet eu acho que no final do dia eu tô hospitalizada."

ISABEL

"Credo, minha filha. Não brinca."

NANDA

"Desculpa, sabes que eu exagero."

ISABEL

"Dramática. Não sei como não foi virar atriz."

NANDA

"Sabe sim..."

ISABEL

"Sabes que eu não me importo em pagar."

NANDA

"Eu sei."

ISABEL

"Então tá. Tens a chave?"

NANDA

"Tenho, sim. Em algum lugar."

ISABEL

"Então tá, a mãe vai voltar aqui pro livro, tá bom? Tá um sol tão bom

NANDA

"Passou protetor solar?"

ISABEL

"Claro."

NANDA

"Aproveita. Te amo."

ISABEL

"Também te amo."

Ao desligar o telefone, o quadro de Isabel fica preto.

[FADE OUT]

Texto: Celular foi adicionado ao inventário

"Ok... Preciso achar a chave."

CENÁRIO INTERATIVO 3 - QUARTO DE NANDA

[FADE IN]:

Objeto interativo	Evento acionado
Computador	<ul style="list-style-type: none"> • Texto: "Isso é um problema para a eu do futuro."
Janela	<ul style="list-style-type: none"> • Texto: "O dia parece estar meio feio..."
Bambu da sorte	<ul style="list-style-type: none"> • Texto: "Coitado... Não sei mais o que fazer com ele."

Caixa	<ul style="list-style-type: none"> • Texto: “Nada aqui.”
Guarda-roupas	<ul style="list-style-type: none"> • 1º CLIQUE - A porta do guarda-roupas abre • 2º CLIQUE - Texto: “Talvez dentro de um bolso?” • 3º CLIQUE - Texto: Chave da casa foi adicionada ao inventário • 4º CLIQUE Texto: “Achei! Agora já posso ir” • 5º CLIQUE - <u>Escolha</u>: Sair de casa? <u>(SIM)</u> / <u>(AINDA NÃO)</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Caso <u>AINDA NÃO</u>, o jogador pode continuar explorando o quarto. ○ Caso <u>SIM</u>, a CUTSCENE 2 é acionada.

[FADE OUT]

Ouvimos uma maçaneta e uma porta abrindo.

CUTSCENE 2

[FADE IN]:

NANDA está sentada num ponto de ônibus, sozinha observando o tráfego. Percebe-se que é uma cidade muito urbanizada. É possível ouvir buzinas e carros passando. O ÔNIBUS entra pela esquerda da tela, desacelerando para parar na frente do ponto. Quando sai, pela direita, o ponto está vazio.

[FADE OUT]

Retorno ao menu