

RELATO DE EXPERIÊNCIA- *FANG-TASTIC BITES!* E ROTEIRO PARA JOGOS

CAMILLE DE CARVALHO DENUZZI¹;
MÔNICA LIMA DE FARIA²:

¹Ufpel– camilledcdenuzzi@gmail.com

²Ufpel – monica.faria@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

Nas cadeiras de ‘projeto integrado’ do curso de design de jogos, a proposta é que os estudantes desenvolvam um jogo com o objetivo de relacionar todos os conhecimentos vistos nas diferentes matérias propostas em cada semestre.

No segundo semestre meu grupo decidiu desenvolver o ‘*Fang-tastic Bites!*’, um jogo no estilo ‘*Visual Novel*’ com alguns mini games que aprofundam a história do jogo. *Visual Novels* se caracterizam como histórias interativas, onde o jogador escolhe opções de diálogo que podem alterar o curso da história. Como responsável pelo roteiro, tive muitos aprendizados já que foi uma experiência muito nova para mim.

O objetivo deste relato é contar um pouco mais sobre a experiência de escrever histórias de uma forma diferente do tradicional, que leva em conta alterações de roteiro, diferentes formas de diálogo e como adaptei a escrita das mecânicas de um jogo em um roteiro.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

Fang-tastic Bites! foi um projeto produzido com foco em sua narrativa de mistério, horror e comédia que seguiu os pré-requisitos da cadeira de Projeto Integrado 2. Durante o desenvolvimento do roteiro houveram muitas mudanças, especialmente devido ao constante feedback que recebi de meus colegas.

A produção do roteiro se iniciou com uma longa conversa de toda a equipe sobre como seria a história toda e os pontos mais relevantes, assim decidimos até onde iríamos chegar na narrativa nesse primeiro momento do desenvolvimento com base no tempo disponível e pontos avaliativos do trabalho. Após decidido até onde a história iria chegar, comecei a escrita do roteiro.

Jogos não possuem uma formatação específica para seus roteiros, então a pesquisa que fiz para encontrar uma maneira de organizar a história foi com base nas bases utilizadas no cinema, como o modelo *Master Scenes* e estudos de Field (2001). Este modelo é utilizado na indústria cinematográfica há muitos anos e foi o que escolhi utilizar para deixar claro para todos da equipe o que aconteceria na história, pela sua clareza na organização e facilidade de entendimento. Minha pesquisa consistiu em buscar roteiros de filmes e seriados e entender como eles foram escritos e quais as regras dessa formatação, assim sendo possível adaptá-las aos jogos. De maneira geral os roteiros de audiovisual possuem partes extremamente descritivas as quais não apliquei porque queria deixar a decisão de como seriam os cenários e características físicas dos personagens com os responsáveis pela arte, para que tudo ficasse alinhado com as capacidades de cada um dos envolvidos no projeto.

Grande parte do desafio de adaptar este modelo para outra forma de mídia se deu na parte do *Game design*, esses elementos são o que ditam a jogabilidade e as

mecânicas do jogo. Todos na equipe tinham em mente como a jogabilidade iria funcionar, porém tê-la de forma escrita no roteiro, para indicar os momentos de ação do jogador foi útil para organizar as ideias, principalmente para a programação do jogo. Na Transcrição abaixo segue o exemplo de como inseri a mecânica do ataque da criatura controlada pelo jogador no roteiro para poder consultar em quais momentos o jogador poderia utilizar desse ataque na cena e a transição de um cena para outra.

A lua cheia e árvores grandes são visíveis. Uma sombra distorcida com olhos brilhantes corre pelo cenário, a sombra consegue atacar e se mover através da floresta.

Um homem está no meio da floresta olhando para os lados quando a sombra se aproxima e o jogador escolhe atacar, mudando a cena.¹

Os diálogos em *Fang-tastic Bites!* foram muito divertidos de escrever e também foram de certa forma responsáveis pela inserção do *Game Design* no roteiro, usei das referências que foram estabelecidas no início da produção para ditar o humor e mistério do jogo. Para escrevê-los decidi organizar o documento do roteiro de forma que, as opções de diálogo escolhidas pelo jogador ficassem numeradas, assim separando uma opção da outra e utilizei anotações entre parenteses para definir as artes utilizadas em cada momento dos diálogos.

Em grande parte da *Visual Novel* do jogo, cabe ao jogador escolher as falas do personagem principal e como ele reage aos acontecimentos da narrativa. Para essa primeira versão ficou decidido duas opções diferentes para a maioria dos diálogos. Com o fim de organizar e situar a equipe, decidi enumerar as diferentes escolhas, deixando claro onde começava cada uma das opções.

As artes de expressão facial dos personagens mudam constantemente com base nas respostas escolhidas pelo jogador e como roteirista coube a mim escrever as falas e o tom das respostas que o jogador poderia escolher e as respostas dadas pelos outros personagens, tendo isso em mente para facilitar o entendimento do roteiro pelo resto da equipe, ao lado de cada opção de diálogo escrevi uma emoção diferente para guiar os artistas para que eles desenhassem as expressões faciais necessárias e os programadores para que eles pudessem encaixar as artes com suas respectivas falas nos momentos corretos.

HUNTER

1– Bem... Sobre isso, eu meio que sou o único membro, só falo a gente pra parecer mais legal. (Envergonhado)

2– Vou te apresentar pra todo mundo. Félix, eu sou o Hunter, presidente e único membro do Clube de Investigação Paranormal. Eu só digo "a gente" pra ser mais profissional. (Animado)

FÉLIX

Complicado...

Mas tudo bem, se tu deixar eu posso ser o segundo membro, daí vai ser a gente de verdade. (Nervoso)

Isso soou como flerte, né? Eu juro que não é isso, ok? Eu só tô tentando ser legal. (Choque)²

Outro grande ponto de aprendizado na produção de *Fang-tastic Bites!* foi o desenvolvimento do design psicológico de cada personagem. Sendo um jogo onde os diálogos são grande parte da mecânica e escrever personagens diferentes é

¹ Trecho do roteiro de *Fang-tastic Bites!* (Denuzzi, 2023)

² Trecho do roteiro de *Fang-tastic Bites!* (Denuzzi, 2023)

algo complexo principalmente considerando que foram escritos cinco personagens, cada um deles com personalidades diferentes.

Quando iniciamos a produção a equipe definiu a base do design de todos os personagens e com isso definimos as personalidades, como eles se portam e se comunicam. Levando em conta essa conversa foram feitas as artes dos personagens e comecei a criar as histórias de fundo e características psicológicas com base nos arquétipos com base nos estudos de SEGER (2006) e SHELDON (2017), vistos nas aulas de design de personagem 1.

Escrever personalidades diferentes em um roteiro e deixá-las bem definidas para o jogador quando as falas fossem lidas e associadas com as artes das expressões faciais foi um desafio, já que precisei conhecer muito bem cada um deles, principalmente Hunter e Félix que eram os protagonistas. A verossimilhança e a consistência eram o ponto chave para manter os diálogos interessantes e não fugir das propostas definidas para cada um dos personagens. Para isso escrevi com mais detalhes as histórias de fundo dos personagens e suas principais características psicológicas, o que me ajudou muito a me conectar com eles e saber como escrever os diálogos.

Além de mantê-los fidedignos, também precisava fazê-los interessantes e distintos um do outro, para isso escrevi vícios de linguagem, uso de gírias e expressões específicas nas falas, assim estabelecendo cada uma das personalidades facilitando muito à escrita. Além disso, utilizei o aspecto visual das artes para ajudar o entendimento de como os personagens reagem às situações.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considero a experiência de escrever um roteiro para um jogo muito produtiva e de grande valor acadêmico e profissional, já que esse sempre foi meu campo de interesse e sempre escrevi histórias.

Pensar em como adaptar uma narrativa para seguir caminhos diferentes foi um grande desafio e um processo longo com muitas mudanças na minha escrita e na forma que organizei as minhas ideias principalmente considerando que meus colegas iriam utilizar aquilo que escrevi como guia para etapas do seu próprio trabalho. Em versões futuras gostaria de testar outras formas de organizar o roteiro e tentar expandir a gama de opções de diálogo, dando assim mais possibilidades e profundidade para a história. Uma forma que pensei para essas possíveis versões futuras é a utilização do software Trello, que é utilizado para organização e produtividade, mas acredito que seja possível utilizá-lo com a finalidade desejada.

Outro ponto positivo foi o feedback recebido de meus colegas e como, que serviu de lição para melhorar a comunicação entre a equipe e me ajudou a melhorar os diálogos para que eles se encaixem melhor na ideia que queríamos passar com o jogo.

Como resultado da experiência obtive muitos novos conhecimentos práticos que atualmente são muito úteis para novos projetos que estou desenvolvendo e esses conhecimentos me ajudam muito nas monitorias de roteiro e design de personagem que estou oferecendo para a turma de primeiro semestre, fazendo com que eu consiga dar direcionamentos mais claros para os outros alunos do curso com base nas minhas experiências, erros e acertos.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os fundamentos do texto cinematográfico**. 14 ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

SEGER, Linda. **Como Criar Personagens Inesquecíveis**. Rio de Janeiro: Bossa Nova, 2006.

SHELDON, Lee. **Desenvolvimento de Personagens e de Narrativas para Games**. São Paulo: Cengage Learning, 2017.