



Rede Jesuíta  
de Educação

**CURSO:** DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

**DISCIPLINA:** NARRATIVAS GAMIFICADAS

**ASSUNTO:** TRILHA SONORA

**TURMA:** 35-DS-M

**ORIENTADOR:** JOÃO TAERO

**EQUIPE:** DSNG01

# ***Diário de um Sobrevivente: Trilha sonora***

João Domiciano<sup>1</sup>

Escola Técnica de Eletrônica Francisco Moreira da Costa

## **Resumo:**

Este artigo procura documentar os esquemas no uso da trilha musical do jogo Diário de um sobrevivente produzido pela equipe DSNG01, desenvolvido durante o projeto integrado, uma avaliação organizada pela Escola Técnica de Eletrônica Francisco Moreira da Costa para o curso de Desenvolvimento de Sistemas.

Será realizada decupagem a de algumas cenas levando em consideração a relação entre as músicas e o conteúdo imagético.

**Palavras-chave:** Diário de um sobrevivente. Trilha sonora.

## **Abstract:**

This article seeks to document the schemes in use in the sound track of the game Diary of an Survivor produced by the team DSNG01, developed during the integrated project, a test organized by the ETEFMC for the course DdS.

Some scenes will be decoupage taking into consideration the relationship between the songs and the imagery content.

**Keywords:** Diary of a survivor. Soundtrack.

## 1. Introdução

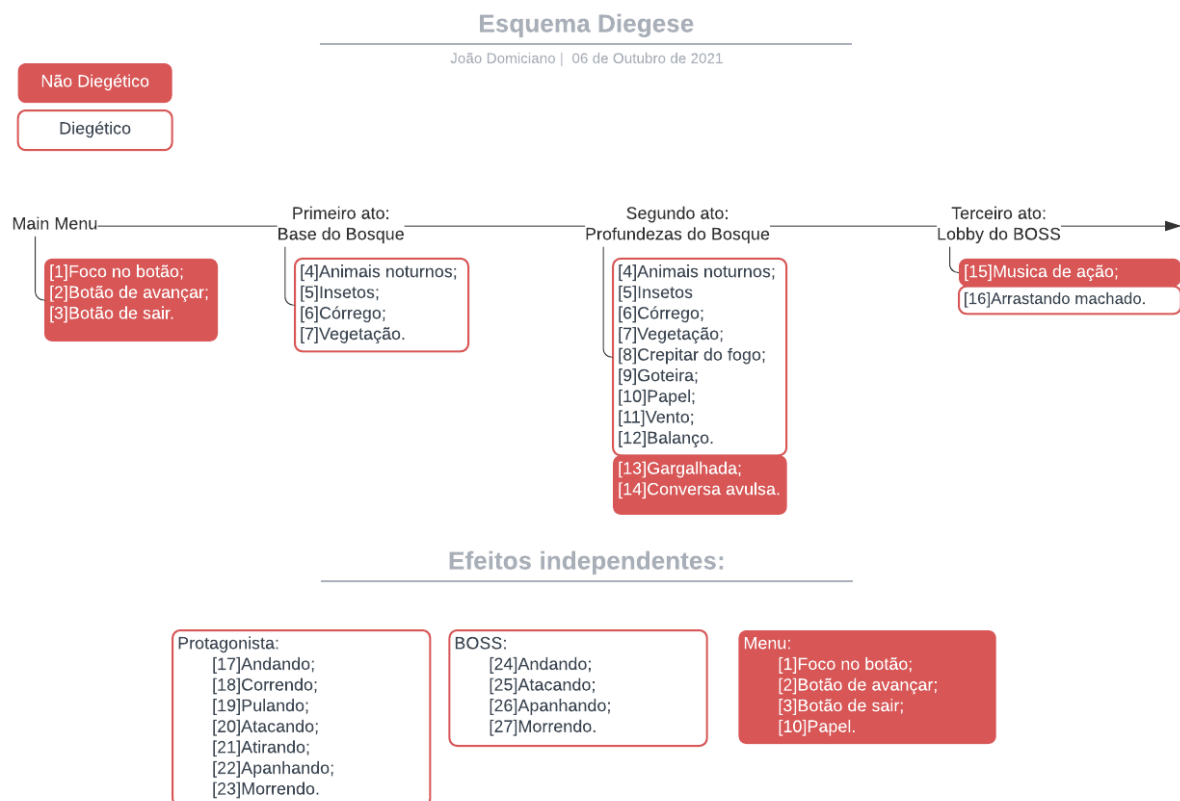
Diário de um sobrevivente é um jogo ação e sobrevivência feito para PC ambientado no **ano de 2020** em uma pequena ilha no Sudeste asiático. O estilo musical é influenciado pela cultura local, principalmente a **música tradicional japonesa, com características de suspense e ação**. Afinal, o jogo se passa em uma área do Sudeste Asiático com vestígios de uma tribo de amazonas reclusas, o que significa que essa área está datada em relação ao resto do mundo. Também é de extrema importância os elementos suspense e ação para causar tensão no jogador, assim dando uma sensação de maior imersão com a temática de sobrevivência.

## 2. Diegese

Em primeira análise, ao abrirmos o jogo, vimos o menu principal, que contém os botões de iniciar, configurações e saída, cada botão emitirá um som não diegético ao ganhar o foco ou for pressionado.

Ao clicar para iniciar o jogo, o protagonista e seu diário se encontram à noite na base de uma densa floresta, apelidada de “Bosque Sangrento”. Além do som produzido por ele mesmo, se faz necessário sons característicos de um arvoredo, por exemplo animais noturnos, insetos, vegetação, córrego e etc. Ainda dentro do jogo é possível acessar o Menu com opções parecidas as já citadas.

À medida que você vai mais fundo, é possível ouvir o crepitar das tochas que decoram a trilha e elementos não diegéticos como a gargalhadas de crianças. Finalmente, no lobby do BOSS, o som de sua arma sendo arrastada, efeitos de conflito e trilhas sonoras de ação não diegética tornam-se essenciais. Para tornar o esquema mais claro, siga o mapa mental:



Função de cada som e seus respectivos nomes:

<b>FUNÇÃO</b>	<b>NOME DO ARQUIVO</b>
[4]Animais noturnos [5]Insetos [6]Córrego [7]Vegetação	<i>Ato01-ForestEnvironment.mp4</i>
[15]Musica de ação	<i>Ato03- ActionMusic01.mp4</i> <i>Ato03-ActionMusic02.mp4</i> <i>Ato03-ActionMusic03.mp4</i>
[16]Arrastando machado	<i>Ato3-Axe.OGG</i>
[17]Protagonista Andando	<i>MC_WalkinEcho.mp4</i> <i>MC_WalkinForest.mp4</i>
[18]Protagonista Correndo	<i>MC_Dash.mp4</i>
[19]Protagonista Pulando	-
[20]Ataque do Protagonista	<i>MC_MeleeAttack01.mp4</i> <i>MC_MeleeAttack02.mp4</i>
[21]Protagonista Atirando	<i>MC_GunShot.mp4</i>
[22]Protagonista Apanhando	<i>MC_Catch01.mp4</i> <i>MC_Catch02.mp4</i>
[23]Protagonista Morrendo	-
[24]BOSS Andando	<i>BOSS_Walkin</i>
[26]BOSS Apanhando	<i>BOSS_Catch.mp4</i> <i>BOSS_Roar01.mp4</i> <i>BOSS_Roar02.mp4</i>
[27]BOSS Morrendo	<i>BOSS_Dying.mp4</i>

### 3. Referencias

LISBOA, Gabriel Bueno. Do suspense ao êxtase: paradigmas da trilha musical no filme de horror em Prelúdio Para Matar (1975). Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/article/viewFile>> Acesso em: set. 2021.

BENFICA, Álvaro Luiz Fonseca. A INFLUÊNCIA DA MÚSICA NA MENTE E NO CORPO. Disponível em: <<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/arte-cultura/a-influencia-da-musica-na-mente-e-no-corpo.htm>> Acesso em: set. 2021.

COIMBRA, Jorge. O que é diegese? Disponível em: <<https://cinemarte.wordpress.com/2016/05/12/o-que-e-diegese/>> Acesso em: out.2021

XAVIER, Gláucia. Estrutura, desenvolvimento e níveis na diegese: um estudo narratológico da obra Antônio, de Beatriz Bracher. Disponível em: <[13115-55795-1-PB.pdf](https://doi.org/10.1111/55795-1-PB.pdf)> Acesso em: out.2021.