

O TOTEM

Criado por:

Gustavo Kazuhiro Shibata Aragaki
Leonardo Linares Benetti Quadri
Lucas Yukio Nakazone Aoki
Luiz Henrique Silva Palma
Marco Antônio de Holanda Sasso
Mateus Felix Boracchi
Samir Leno dos Santos Gouveia
Vitor Leite dos Santos

Sinopse

A história começa mostrando Henri, um garoto de 16 anos que enfrenta atualmente um grande dilema em sua vida, seu grande sonho e paixão é se tornar um artista e para isso conta com o apoio de sua melhor amiga Samantha, contudo, seu pai demonstra aversão a essa decisão.


Henri enfrentará uma jornada de autodescobrimento e ajuda pessoal, ele entenderá como funciona sua própria mente, assim como desenterrará o passado de seu pai e descobrir que as aparências enganam. Ele deverá encontrar o seu próprio caminho e entender que não se pode fugir dos problemas para sempre

Personagens:



#231C1A 

#CD9460 

#8C5818 

#E6C2C0 

#26222E 

Nome: Henri

Idade: 16 anos

Características: Um jovem introvertido, grande artista no qual tem dúvidas sobre o próprio futuro



#5D768C

#735236

#A68263

#8C0404

#020202

Nome: Ian.

Idade: 39 anos.

Características: Um adulto sério, quer um futuro incrível para o próprio filho e já foi um grande artista.



07



#8BD996

#0B0600

#592B02

#8C7664

#67252B

Nome: Samanta.

Idade: 16 anos.

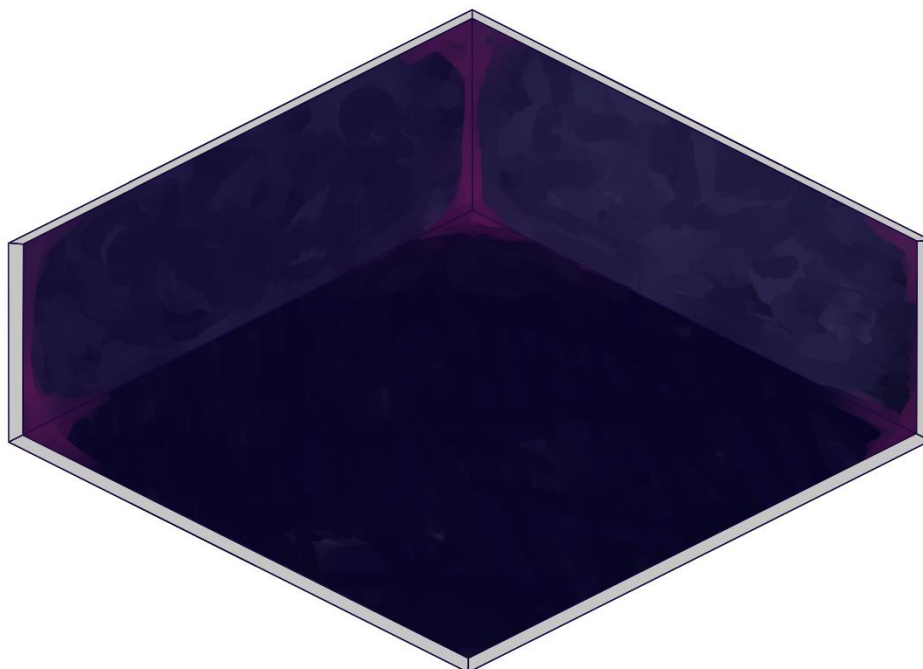
Características: Uma jovem extrovertida e muito divertida, gosta muito de arte e quer seguir sua carreira com artista.

Cenários



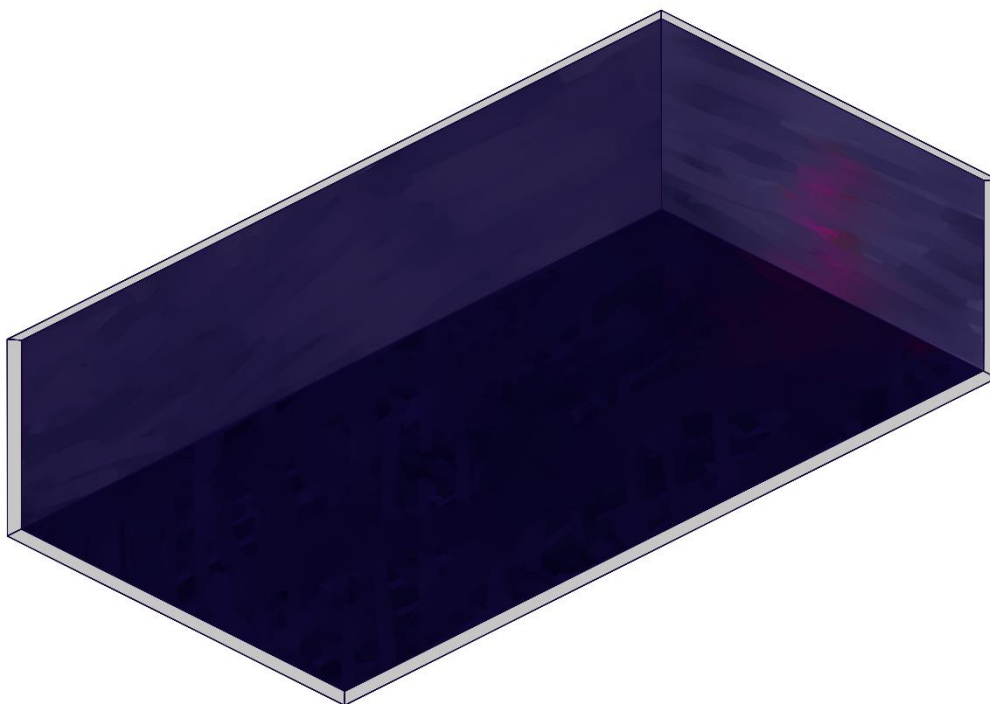
Quarto do Henri

Capítulo 1



Salão dos inimigos

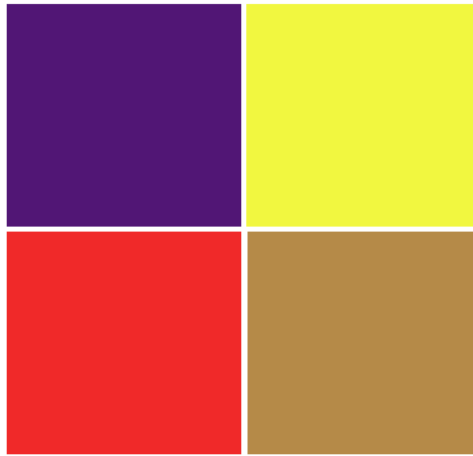
Capítulo 1





Sala do boss


Capítulo 1


Paleta de cores



 **(#511675)** O roxo foi utilizado como maneira de demonstrar mistério, porém trazendo um ar de misticidade, estamos entrando na mente do personagem, na maneira como ele vê o mundo, tudo parece mágico, ao mesmo tempo em que o tom mais escuro retrata o desconhecido até mesmo pelo garoto.

 **(#f1f740)** O amarelo presente no quarto do garoto representa a felicidade à sua volta, tudo o que o cerca, tendo em mente que seu quarto é seu mundo, então ele supostamente está cercado de felicidade.

 **(#b58a48)** O marrom é utilizado como uma cor meio complementar do amarelo e roxo. Sua simbologia se trata do conforto de Henri, utilizado no piso de seu quarto, a base de seu mundo é seu conforto, o lugar onde ele pode se sentir ele mesmo.

 **(#f02929)** O vermelho, apesar das aparências, demonstra que a sua suposta felicidade não passa de uma fachada, as paredes caindo revelam o real perigo e problema que há em seu mundo.

Cena 1 Descrição: Abertura do jogo

(Cutscene)

Int. Quarto do Henri. Manhã

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano Inteiro

Ângulo: 3/4

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva
Henri se levanta da cama com um ar sonolento.

Cena 2 Descrição: Henri se trocando

(Gameplay) O jogador deverá se mexer e chegar perto do guarda-roupa para trocar as vestimentas de Henri.

Int. Quarto do Henri. Manhã

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano Inteiro

Ângulo: Isométrica

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

Henri se troca para ir para escola.

Cena 3 Descrição: Henri saindo de casa

(Gameplay)O jogador sairá de casa, passando por todos os cômodos de sua residência.

Int. Interior da casa do Henri. Manhã

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano Inteiro

Ângulo: Isométrica

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

Henri sai de casa.

Cena 4 Descrição: Henri caminhando para escola

(Gameplay) O jogador deverá andar até a escola.

Int. Rua. Manhã

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano Inteiro

Ângulo: Top-Down

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

Ele segue em direção à escola.

Cena 5 Descrição: Henri na escola

(Cutscene)

Int. Sala de aula. Dia

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano conjunto

Ângulo: Plongée

Música:(sem música)

Efeito sonoro: Som de multidão

**Passa o dia inteiro na escola com sua
única amiga, Samantha.**

Cena 6 Descrição: Questionamento importante.

(Cutscene)

Int. Sala de aula. Dia

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano médio

Ângulo: Contra nuca

Música:(sem música)

Efeito sonoro: Som de multidão

**Durante uma de suas aulas lhe é passada
uma atividade em que o professor coloca
na lousa uma questão a ser resolvida: "O
que você quer ser?".**

Cena 7 Descrição: Henri tem dificuldade no
que responder.

(Cutscene)

Int. Sala de aula. Dia

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixa

Plano: Plano Detalhe

Ângulo: Plongée

Música:(sem música)

Efeito sonoro: Som de multidão

Henri deixa sua folha em branco.

Cena 8 Descrição: Henri tem dúvida.

(Cutscene)

Int. Sala de aula. Dia

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano Médio

Ângulo: Frontal

Música:(sem música)

Efeito sonoro: Som de multidão

Ele coça a cabeça expressando dúvida no que responder.

Cena 9 Descrição: Samantha afirma.

(Cutscene)

Int. Sala de aula. Dia

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano conjunto

Ângulo: Frontal

Música:(sem música)

Efeito Sonoro: Som de multidão

Samantha sussurra ao lado de Henri durante a atividade:

- Não se atreva a colocar outra coisa que não seja artista.
- Ela diz isso com um pequeno sorriso no rosto.

Cena 10 Descrição: Henri está indeciso.

(Cutscene)

Int. Sala de aula. Tarde

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano médio

Ângulo: Lateral

Música: (sem música)

Efeito Sonoro: Som de multidão

Ficou quieto durante o resto do dia, mais que o habitual, além de não realizar as atividades passadas nas outras aulas.

Cena 11 Descrição: A diretora chama.

(Cutscene)

Int. Sala de aula. Tarde

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixa

Plano: Plano Americano

Ângulo: contra-plongée, quase perfil

Música: (sem música)

Efeito Sonoro: Som de multidão

A professora de Henri o avisa:

- Henri, a diretora gostaria de falar com você em sua sala.

Cena 12 Descrição: Conversa com a diretora.

(Gameplay) O jogador terá que andar pelo corredor de sua escola, enquanto anda a tela treme indicando a ansiedade de Henri, e dialogará com a diretora.

Int. Sala da diretora. Tarde

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Isométrica

Música: (Tais palavras) - Música séria

Henri vai para sala da diretora, que logo começa a acusá-lo:

- Seus professores reclamaram do senhor hoje, posso saber as razões?

- Eu não sei, senhora. - Henri não fazia contato visual, encarava o chão, estava lá de maneira física, mas seu verdadeiro eu vagava pelos seus próprios e infinitos pensamentos.

- É isso o que quer para o seu futuro? A professora disse que nem essa tarefa o senhor preencheu. OLHE PARA MIM! - A diretora se irrita. - Onde acha que vai parar dessa maneira, Henri? Bom, só espero que não igual ao seu pai...

- Os dois ficaram em silêncio por um instante. - Bom, por falar nele, precisaremos ligar para que venha lhe buscar mais cedo. Acho melhor ir para casa e pensar um pouco.

Cena 13 Descrição: Entrando no carro.

(Gameplay) O jogador deve entrar no carro.

Int. Carro de Ian. tarde

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Top-Down

Música: (Tais palavras) - Música séria

Ian aparece na porta da escola para buscar Henri, que entra no carro, na intenção de chegar a sua residência

Cena 14 Descrição: Diálogo com o pai.

(Cutscene) tremer câmera quando for perguntado ao Henri sobre a escola.

Int. Carro de Ian. Tarde

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Frontal

Música:(Tais palavras) - Música séria

Efeito sonoro: Som de carro acelerando

Durante o trajeto, seu pai começa a fazer perguntas sobre a escola:

- Posso saber por qual motivo tive que sair do trabalho mais cedo hoje?

- Não foi nada. - diz Henri como quem tenta evitar o assunto virando o rosto para janela.

- Então por que estamos aqui?

- Eu não quero falar sobre isso.

- Mas nós vamos.

- Talvez eu não queira resolver isso agora.

- Então quando?

- Eu não sei.

- Você tem que focar mais na escola.

- Detesto aquele lugar.

- E as atividades extracurriculares?

- Só uma me interessa.

- Não vamos ter essa conversa de novo.

- Você quem tocou no assunto.

- Você sabe que essa história não tem futuro. Eu sei disso.

- Pode ser que tenha, pode ser que seja diferente dessa vez.

- Você conhece as dificuldades.

- Eu posso superar.

- Sabe as consequências.

- Eu só queria poder tentar.

- Eu também queria.

- Não estamos mais falando sobre as atividades extracurriculares, não é? - Os dois então chegaram à porta de casa.

A tela fica preta.

Cena 15 Descrição: Entrando em casa.

(Cutscene)

Int. A frente da casa de Henri. Noite

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano geral

Ângulo: Plongée

Música:(sem música)

Efeito sonoro: Motor de carro

Ian e Henri chegam de carro em sua casa, mostrando um plano geral.

Cena 16 Descrição: Em frente à casa.

(Cutscene)

Int. A frente da casa de Henri. Noite

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano Curto

Ângulo: Frontal

Música:(sem música)

Efeito sonoro: Motor de carro

Ian deixa Henri pela porta de casa, em seguida se despede:

– Até mais, te vejo mais tarde.

E segue com o carro em direção ao trabalho.

Cena 17 Descrição: Indo para a cabana.

(Gameplay)O jogador deverá andar em direção a cabana

Int. A frente da casa de Henri. Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Top-Down

Música: (sem música)

Efeito Sonoro: Carro andando

Henri esperou que seu pai saísse, e então partiu, seguindo até sua cabana.

Cena 18 Descrição: Na cabana.

(Gameplay) O jogador deverá chegar até a cabana.

Int. Trilha para cabana. Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano Inteiro

Ângulo: Top-Down

Música: (Vazio Completo) - música calma

O garoto foge, desviando do caminho de casa, adentrando uma trilha não muito segura. Ao chegar ao final do trajeto Henri encontra uma pequena cabana no topo de um morro, onde entra.

Cena 19 Descrição: Adentro da cabana.

(Gameplay) O jogador poderá interagir com os quadros, e poder vê-los mais detalhadamente, até o ponto onde encontra as notícias de seu pai.

Int. Cabana. Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmica

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Isométrica

Música: (Vazio Completo) - Música imersiva

Lá dentro, ele encontra alguns de seus muitos quadros de paisagens, inclusive uma tentativa frustrada de reproduzir "A Noite Estrelada".

Mas umas das coisas que mais lhe chama atenção é um pedaço de jornal rasgado com a seguinte notícia *"Artista paraibano conquista prêmio estadual com sua obra, colocando a Paraíba no cenário da arte nacional!"*. Ao lado a obra de seu pai que lhe fez merecer esse prêmio, era uma linda arte retratando a complexidade e a imensidão humana. Henri encontra uma segunda manchete: *"Lamentável reviravolta: Artista paraibano, vencedor do prêmio estadual, enfrenta batalha pessoal e problemas psicológicos meses após sua consagração na arte."* Virando a página *"- Diz Ian 'tudo se tornou mágico, em pouco tempo se tornou um pesadelo', a pressão ao seu redor de que ele deveria sempre se superar tomou conta de si, Ian nunca mais foi o mesmo após aquilo, acabou abandonando a arte, o seu maior sonho!"*.

Cena 20 Descrição: Chegando em casa.

(Gameplay)O jogador poderá chegar perto das coisas que estão na casa e interagir.

Int. Sala da casa do Henri. Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmica

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Isométrica

Música: (Vazio Completo) - Música imersiva

Mais tarde Henri retorna para casa, encontrando sua janta pronta na mesa, agora fria.

Cena 23 Descrição: Pintura do quadro

(Gameplay) O jogador poderá chegar perto das coisas que estão na casa e interagir, e obrigatoriamente interagir com o quadro, e voltar para cama.

Int. Quarto de Henri. Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Isométrica

Música: (Sem música)

Henri anda pelo quarto, até decidir interagir com o quadro e tentar fazer algo, com certo tempo se passando volta para cama.

Cena 24 Descrição: Mente de Henri

(Gameplay) O jogador poderá interagir com as coisas que estão espalhados pelo quarto na Mente de Henri, mas terá que obrigatoriamente investigar a janela

Int. Mente de Henri (Quarto). Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Isométrica

Música:(sem música)

Efeito sonoro: Som de vento

Henri levanta e se arruma como de costume, depois de certo tempo ouve um som batendo na janela.

Cena 25 Descrição: Figura da janela

(Cutscene)

Int. Mente de Henri (Quarto). Noite

Câmera: 1ª Pessoa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano Médio

Ângulo: Frontal

Música:(sem música)

Efeito sonoro: Som de vento

Ao olhar para fora, uma figura aparece (JUMPS CARE), gritando por ajuda, era ele mesmo, Henri, batendo no vidro:

— POR FAVOR ME DEIXE ENTRAR!

A janela, e em seguida as cortinas são rapidamente fechadas por Henri.

Cena 26 Descrição: Abrindo a porta

(Gameplay) O jogador poderá interagir com as coisas do quarto de Henri na sua mente, mas é obrigatório abrir a porta.

Int. Mente de Henri (Quarto). Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano Inteiro

Ângulo: Isométrica

Música:(sem música)

Efeito Sonoro: Som de vento
Henri abre a porta de seu quarto.

Cena 27 Descrição: Na mente de Henri

(Cutscene)

Int. Mente de Henri (Fora do quarto). Noite

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Grande Plano Geral

Ângulo: Frontal

Música:(Vozes) - Música de agonia

Efeito sonoro: Som de vento

Após abrir a porta, se depara com um mundo completamente diferente da cutscene

anterior. As cores estão distorcidas, o ambiente parece "instável" e frágil. Tudo ao seu redor está deformado.

Cena 28 Descrição: Abertura do jogo

(Gameplay) O jogador deverá interagir com o quadro para prosseguir

Int. Mente do Henri (Quarto). Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano Inteiro

Ângulo: Isométrica

Música:(Vozes) - Música de agonia

Efeito sonoro: Som de vento

Ele fecha a porta às pressas e volta seu olhar para o quarto. Henri ouve um barulho vindo de seu quarto, então decide caminhar em direção a sua obra, e uma passagem na parede à sua direita se abre, revelando um corredor roxo.

Cena 29 Descrição: Henri anda pelo corredor

(Gameplay) O jogador deverá andar pelo corredor até o final.

Int. Mente do Henri (Corredor). Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Isométrica

Música:(Vozes) - Música de agonia

O corredor é escuro, com poucos feixes de luz vermelha e amarela. As paredes, o chão e o teto são roxos, e há uma trilha vermelha, parecida com tinta, marcando o chão. Henri segue a trilha e se depara com uma sala quadrada, com a mesma estética do corredor.

Cena 30 Descrição: Henri chega na sala

(Gameplay) O jogador deverá resolver os desafios que as salas mostrarem.

Int. Mente de Henri (Sala). Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Isométrica

Música:(Vozes) - Música de agonia

Dentro dela, há um papel preso na parede e uma porta, pela qual a trilha de tinta continua. No papel está escrito:

**"Sou algo que todos buscam,
Mas nem sempre conseguem encontrar.
Às vezes estou escondido,
Mas se procurar, vou lhe mostrar.
Sou a chave da motivação,
Que impulsiona a sua vida.
Sem mim, tudo fica difícil,
Comigo, suas metas são cumpridas.
Quem sou eu?"**

Resposta:

Inspiração.

Henri se aproxima da porta e coloca a resposta. A porta então se abre, revelando uma sala vazia onde surgem inimigos. São espécies de clones do protagonista, agindo como zumbis, com uma aparência em preto e branco, como se estivessem mortos. Eles tentam atacar Henri. Uma nova seção se desdobra, com a trilha de tinta reaparecendo. O garoto atravessa diferentes salas, enfrentando

vários inimigos e desafios, até chegar à última sala.

Cena 31 Descrição: Henri encara o boss

(Cutscene)

Int. Mente de Henri (Sala final). Noite

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Plongée, traseiro(boss)

Música:(Anjo não caído) - música épica

Henri entra na sala e encara o boss por instantes

Cena 32 Descrição: Henri chega no boss

(Gameplay) O jogador deverá fugir dos projéteis arremessados pelo boss da fase.

Int. Mente de Henri (Sala final). Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Isométrica

Música:(Anjo não caído) - música épica

Ele se depara com um inimigo gigante, trata-se de um enorme fantasma cinza com olhos verdes, e dentro dele há uma pequena fonte de energia vermelha.

Cena 33 Descrição: Após a derrota do boss

(Cutscene)

Int. Mente de Henri (Sala final). Noite

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Zoom out

Plano: Detalhe -> Plongée

Ângulo: 3/4

Música:()-

Após derrotar o monstro em uma intensa batalha, ele explode, deixando apenas a fonte de energia vermelha. Henri instintivamente toca aquela estranha matéria que se movia de maneira nada uniforme e um clarão de luz preenche a sala. Transição: Transição com uma luz branca na tela.

Cena 34 Descrição: De volta ao mundo real
(Cutscene)

Int. Quarto de Henri. Noite

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Primeiro plano

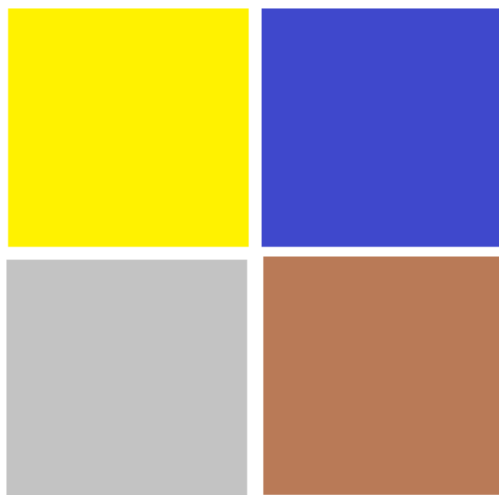
Ângulo: Frontal

Música:()-

Henri está de volta ao seu quarto, de costas para a porta.

Ao sair, o mundo está restaurado à normalidade.

Capítulo 2



(#fff200) O amarelo neste momento representa a vida e o calor que ela traz, mostrando intensidade e o desejo de Van Gogh para viver.

(#3f48cc) O azul dentro da pintura entra com a função de complementar o amarelo. Representando calma e a serenidade que compactua e se junta a felicidade.

(#c3c3c3) O cinza entra para demonstrar a neutralidade, confusão e indecisão do personagem, se mostrando como uma cor neutra, dando destaque para Henri, Samantha e o vaso de flor, que mostra a linha tênue entre a vida e a morte, dois opostos, tal como a decisão que o rapaz deve tomar em algum momento.

(#b97a57) O marrom representado na galeria de arte mostra o conforto de Henri no local onde ele se sente em casa, olhando todas aquelas obras de seu artista favorito, ele sente uma paz e uma inspiração para continuar

Cena 35 Descrição:

(Gameplay) O jogador deverá chegar perto da Samantha

Int. Quarto do Henri. Dia

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano inteiro

Ângulo: plongée

Música: (Vazio Completo) - Música imersiva

O garoto parte ao encontro da amiga. Ao chegar no centro da cidade

— Aqui está a galeria sobre Van Gogh no qual eu te falei.



Cena 36 Descrição: Henri e Samantha entram na galeria

(Cutscene)

Int. Galeria. Dia

Câmera: Acompanhando os personagens

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano aberto

Ângulo: Traseiro

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

Eles adentram a galeria, ela tem um tamanho considerável.

Cena 37 Descrição: Apreciação a galeria de arte

(Gameplay) O jogador poderá interagir e apreciar as artes da galeria

Int. Galeria. Dia

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Isométrico

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

Os dois passam pelas artes, admirando-as.

Cena 38 Descrição: Uma garota pede autógrafo para Samantha

(Cutscene)

Int. Galeria. Dia

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano conjunto

Ângulo: 3/4

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

Alguém os interrompe, é uma garota de aparentemente 14 anos, ela se aproxima com um celular e diz:

– Oi, você é a Samantha Alves?

– Sim, sou eu. – Samantha claramente parecia nervosa.

– Eu acompanho seu perfil e suas artes na internet, poderia me dar um autógrafo?

– Si-Sim, ficaria lisonjeada. – Samantha assina o caderno de desenhos da garota, que sai da galeria feliz.

– Você começou a publicar a sua arte!? Por que não me contou?

– Ah, são so-somente alguns esboços, não-não tem necessidade de olhar. – Ela gaguejava cada vez mais, sua coloração se tornava amarela.

– De qualquer forma, eu quero ver, não me importa.

Cena 39 Descrição: Artes da "Samantha"

(Cutscene)

Int. Galeria. Dia

Câmera: 1º Pessoa

Movimento de câmera: Travelling vertical

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Plongée

Música:(sem música)

Efeito sonoro: Som de vento

Henri pega o celular, começa a rolar a tela do celular e cada postagem que passava, mais de seus desenhos eram vistos sem qualquer tipo de menção à sua pessoa, todos fingindo ser de Samantha.

Cena 40 Descrição: Henri e Samantha discutem

(Cutscene)

Int. Galeria. Dia
Câmera: Fixa
Movimento de câmera: Fixo
Plano: Plano médio
Ângulo: Lateral
Música:(sem música)
Efeito sonoro: Som de vento

– Esses são meus desenhos?

– Não, claro que não, eu só fiz um traço parecido.

– Traço parecido? Esses são claramente meus desenhos. Eu até consigo reconhecer a cabana no fundo de uma das fotos.

– Henri, não é bem assim, eu posso explicar...

– Então... Era isso, o tempo todo você quis se aproveitar de mim.

– Não, claro que não, eu te acho realmente um grande artista, mas...

– Mas nada, eu não quero ouvir nada que saia de sua boca, eu não acredito, eu confiava em você, achava que estava comigo nisso, eu-eu... Eu não consigo olhar na sua cara.

Cena 41 Descrição: Henri sai
(Cutscene)

Int. Galeria. Dia
Câmera: Fixa
Movimento de câmera: Fixo
Plano: Plano inteiro
Ângulo: Frontal
Música:(sem música)
Efeito sonoro: Som de vento

Henri sai da exposição, deixando Samantha para trás. (Henri estará longe, indo em direção a câmera, até tampá-la)

Cena 42 Descrição: Mensagem do pai

(Cutscene)

Int. Parque. Tarde

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano curto

Ângulo: Plongée

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

Henri, no meio da tarde, perto da galeria de arte recebe uma mensagem de seu pai:

"Filho, está ficando tarde, vem pra casa, precisamos conversar."

Henri responde com "ok".

Cena 43 Descrição: Henri para a cabana

(Gameplay) Jogador deverá ir para cabana

Int. Trilha para cabana. Tarde

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Top-Down

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

Henri decide postergar a conversa e ir pra cabana.

Cena 44 Descrição: Artes do pai

(Gameplay) O jogador poderá interagir com as coisas da cabana, mas mais importante para dar a continuidade a fase deve-se pegar as artes do pai.

Int. Cabana. Tarde

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmica

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Isométrico

Música:(Tais palavras) - Música séria

Chegando em sua cabana, Henri decide ver as coisas guardadas nas caixas espalhadas pelo chão, assim como várias revistas sobre seu pai, entre elas tinham várias de suas artes quando criança. Ao fundo, avista uma caixa mais velha e desconhecida. Curioso, decide abri-la para ver o que estava dentro, eram artes de seu pai.

Cena 45 Descrição: Uma conversa séria entre pai e filho

(Cutscene)

Int. Cabana. Noite

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Isométrica

Música:(Tais palavras) - Música séria

Ian entra na cabana pisando na revista que fala sobre "o homem que fracassou como artista":

- Oi, filho.
- Oi, pai.
- Você deve ter uma ideia do porquê eu te chamei em casa.
- Tenho uma ideia...
- Precisamos falar sobre seu futuro.
- Não quero falar sobre isso.
- Você não querer pouco me importa, como seu pai eu estou dizendo que iremos ter essa conversa.
- Eu não quero ter outra conversa sobre como ser um artista, é um desperdício.
- Não precisamos, não seja um artista.

- É o meu futuro, pai, você não pode decidir o que eu devo fazer.

- Eu não posso decidir o que você deve ou não fazer, mas eu posso te dizer aqui e agora, eu sou a prova viva de que não vai dar certo, não cometa o mesmo erro.

- Eu não sou você.

- A atitude é igual.

- Como assim?

- Quando eu tinha mais ou menos sua idade eu também desenhava.

- Quem diria. - Diz Henri ironicamente.

- O fato é que não era só um passatempo, eu era bom... muito bom. Eu estava no caminho para me tornar um profissional, até ganhei uma bolsa de estudos quando venci o concurso da minha cidade natal. A bolsa era para uma das melhores universidades de artes de um estado do Sudeste. Eu não desisti da arte, só não pude continuar. Nos meus pensamentos iria fazer história. O fato é que estava evoluindo numa velocidade surpreendente, cada arte se mostrava melhor que a outra, recebia mais e mais elogios. Entretanto, aconteceram algumas coisas... e... Eu estava estagnado, pensei que tinha alcançado o meu limite, minha capacidade de produzir uma arte melhor que a outra acabou ali.

- E isso foi o suficiente pra te fazer parar?

- Não, eu tentei continuar crescendo no mundo da arte, fazer meu nome. Mas em certo momento, eu acabei te concebendo, e em pouco tempo, percebi que não conseguiria continuar, não ganhava dinheiro o suficiente pra te sustentar.

- Então você parou por minha causa?

Henri sem nada dizer, vai para a porta da cabana.

- Para onde você pensa que vai.

- Estou indo para casa, não me incomode.

- Deixa eu te levar.

- Eu quero andar, pensar sobre a vida.

Cena 46 Descrição: Henri sai da cabana

(Cutscene)

Int. Rua. Noite

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano Inteiro

Ângulo: Frontal

Música:(Tais palavras) - Música séria

**Henri aperta o passo, sem olhar pra trás,
só ouvindo a voz de seu pai cada vez mais
distante falando seu nome...**

Cena 47 Descrição: Mudança de ambiente

(Cutscene)

Int. Mente de Henri (Trilha)

Câmera: 1º Pessoa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano curto

Ângulo: Frontal

Música:(Anjo não caído) - música épica

**As coisas ao redor de Henri começam a
mudar, o ambiente parece mais hostil, as
cores do céu começam a ficar vermelho
escuro, o chão preto.**

Cena 48 Descrição: Perigo

(Cutscene)

Int. Mente de Henri (Trilha)

Câmera: Fixo

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano curto

Ângulo: Frontal

Música:(Anjo não caído) - música épica

Ele ouve passos atrás, eles começam chegar mais perto, ouve grunhidos de algo não humano.

Cena 49 Descrição: Fuga

(Gameplay) O jogador deverá correr da entidade atrás de Henri, passando por obstáculos

Int. Mente de Henri (Trilha)

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Dolly

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Lateral

Música:(Anjo não caído) - música épica

Ao correr percebe vários obstáculos, em que terá que desviar, como postes ou pedaços de tinta, com formato de pessoas, e telas de pintura.

Cena 50 Descrição: Henri entra no planetário
(Cutscene)

Int. Porta do planetário. Noite

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano curto

Ângulo: Traseiro

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

Após muito correr, tudo começa a voltar ao normal, Henri sem perceber foi em direção ao observatório, ele entra no planetário.

Cena 51 Descrição: Mudança de ambiente
(Cutscene)

Int. Porta do planetário. Noite

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Zoom Out

Plano: Plano geral

Ângulo: Contra Plongée

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

Ao olhar para o céu, ele percebe que tudo começa a se parecer mais e mais com um quadro de Van Gogh, "A Noite Estrelada".

Cena 52 Descrição: Crise

Int. Mente do Henri. Noite

(Cutscene)

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Zoom out

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Frontal

Música:(Anjo não caído) - música épica

Ocorre outra crise. O chão fica preto e a música fica mais tensa. Na porta, dentro da sala do planetário, aparece uma entidade que se parece com seu pai, na cor cinza.

Cena 53 Descrição: Fase final

(Gameplay) O jogador irá continuar correndo da entidade na qual se parece com Henri, até que decida parar, para dar continuidade a fase

Int. Mente do Henri. Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Fixa

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Lateral

Música:(Anjo não caído) - música épica

Henri corre, desviando de obstáculos à sua frente, até que o jogador pare de apertar os botões no qual o fazem correr.

Cena 54 Descrição: Henri entendendo Ian

(Cutscene)

Int. Mente do Henri

Câmera: Primeira pessoa

Movimento de câmera: Fixa

Plano: Plano médio

Ângulo: Frontal

Música: (sem música)

Efeito sonoro: Som de vento

A figura de seu pai, começa a se aproximar, estende o braço direito em direção a Henri, o pai agora em um tom azul, toca em seu braço, a entidade começa a brilhar, e desaparecer.

Cena 54 Descrição: Em direção a casa

(Gameplay) O jogador deverá voltar do observatório para casa

Int. No meio da rua. Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Top-down

Música:(sem música)

Efeito sonoros: Som de vento

Saindo do observatório, vai para casa.

Cena 55 Descrição: Começa a chover

(Gameplay) O jogador deverá ir para dentro da casa de Henri

Int. Frente da casa do Henri. Noite

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Top-Down

Música: (sem música)

Efeito sonoros: Som de chuva

No momento que Henri chega na esquina de sua casa, o céu escurece. Gotas começam a cair em direção ao solo.

Cena 56 Descrição: Discussão final

(Cutscene)

Int. Interior da casa do Henri. Noite

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano médio

Ângulo: Lateral

Música: (Tais palavras) - Música séria

Molhado, ele entra em casa, e seu pai o esperava na sala.

- Henri, por onde você esteve?

- Pai, precisamos conversar.

- Filho, eu...

- Não, é minha vez de falar. Você era um grande artista e desistiu, descartou seu sonho e jogou sua chance fora. Eu entendo seus motivos e não te culpo, mas eu acredito no MEU potencial e sei que não vou errar da mesma maneira, eu só peço que confie em mim, não quero desistir dos meus sonhos... Eu não sou você... E mais do que tudo, eu te entendo.

- ... Você não entende.

- Pai... Me ajude a entender, eu preciso disso para seguir em frente - Henri começa a chorar, um choro sentido, o pai o abraça.

- A gente pode trabalhar nisso.

A tela fica preta.

(Transição, passagem de tempo de 1 ano)

Cena 57 Descrição: Acordando

(Gameplay)

Int. Quarto do Henri. Manhã

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Lateral

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

Henri se levanta de sua cama.

Cena 58 Descrição: Apreciando pintura

(Gameplay)

Int. Quarto do Henri. Manhã

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Traseiro

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

Decide apreciar uma pintura que fez na noite anterior.

Cena 59 Descrição: Henri se trocando

(Gameplay) O jogador deverá se mexer e chegar perto do guarda-roupa para trocar as vestimentas de Henri

Int. Quarto do Henri. Manhã

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano Inteiro

Ângulo: Isométrica

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

Henri se troca para sair.

Cena 60 Descrição: Saindo de casa

(Gameplay)O jogador poderá interagir com as coisas da sala

Int. Interior da casa de Henri. Manhã

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Isométrica

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

**Vai para cozinha, toma seu café da manhã,
e sai, se despedindo de seu pai.**

Cena 61 Descrição: Revisitando

(Gameplay)O jogador terá total liberdade para visitar todos os locais do jogo

Int. Cidade. Manhã

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano inteiro

Ângulo: Top-Down

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

O jogador sairá de uma tela preta e se encontrará indo em direção ao ônibus.

Cena 62 Descrição:

Int. Ônibus

(Gameplay)

Câmera: Seguindo personagem

Movimento de câmera: Fixo

Plano: Plano inteiro

Ângulo: ângulo plongée

Música:(Vazio Completo) - Música imersiva

**Henri se despede de seu pai, e de
Samantha:**

Cena 63 Descrição: Fim

Int. Ônibus

(Cutscene)

Câmera: Fixa

Movimento de câmera: Panorâmico

Plano: Plano médio curto

Ângulo: Lateral

Música: (Vazio Completo) - Música imersiva

Ele parte com um sorriso no rosto.

(Fim)

