

Legenda

Animação = **

Falas = %

Gameplay = ^

Ação = #

Roteiro Principal - Início

*

-Despertador-

-Abre o olho-

-Olha levemente para os lados-

-Levanta o torso (sentando na cama)-

-Passa a mão no rosto-

-Desliga o despertador-

-Rasteja até a escada-

-Desce da escada-*

^ Explorar quarto

Abrir porta do quarto

*- Abre a porta do quarto

% Mãe: Bom dia -colocando jaleco de costas- Tem pão de queijo na mesa... pra você e seu irmão.

% Protagonista: Obrigado mãe.

% Mãe: Não... não esquece de acordar ele, tá?

% Protagonista: Deixa comigo

% -Mãe se aproxima da porta-

-Mãe para por um momento na frente da porta-

% -Mãe sai da casa-

% Protagonista: até...*

^

#Acordar irmão

%* Protagonista: *nomeIrmão*, acorda

% Irmão: ...hm?

% Protagonista: Mãe fez café, parece seu favorito.

% Irmão: ...

% Irmão: PÃO DE QUEIJO?

% Protagonista: Pode apostar, Quentinho

% Irmão: EBA

Irmão sai correndo pra cozinha*

^ Exploração da casa

-Comer café da manhã

-Tentar sair pela porta da frente

%* Protagonista: Já está pronto?

% Irmão: SIM

% Protagonista: Escovou os dentes?

% Irmão: ...sim

Protagonista: Bom o suficiente pra mim

% Protagonista: Pega a mochila, eu te levo hoje

% Irmão: E o papai?

% Protagonista: ...Lembra que ele tomou muito suco ontem? Você sabe que ele dorme pesado quando faz isso.

% Irmão: Ah é... eu não gosto do cheiro daquele suco.

% Protagonista: Nem eu.

% Protagonista: Mas ei, você vai pra escola com seu irmão SUPER MANEIRO, isso não é legal?

% Irmão: Até que sim, tenho alguém pra levar minha mochila.

% Protagonista: Hah, vamos, engraçadinho.*

-Sair pela porta

Corta para entrada da ETE

^ Gameplay com diálogo mental (Entrando na ETE)

Protagonista: Uff... quase que não entro. Por que a escola dele é tão longe?

Protagonista: Ele parecia animado hoje, disse algo sobre ter ido bem em um teste de matemática, eu queria ter esse dom.

Protagonista: ...Ele parece não ter ouvido ELE gritando ontem, ou o pão de queijo fez seu trabalho.

Protagonista: A mãe não falou nada... é mais fácil fingir que não aconteceu, eu acho.

Protagonista: ...

Protagonista: Eu preciso me distrair também.

Protagonista: Que bom que hoje é o campeonato de basquete.

Protagonista: Só mais um ano...

#Passar pela entrada

*-Tela preta com sinal tocando-

-Protagonista sentado na sala, colegas conversando em volta-

-Professora Carmem na frente da turma, do lado de uma projeção de slide-

% Professora Carmem: A aula de hoje vai começar diferente, alguém aqui conhece a história da nossa escola?

% Aluno 1: Ela foi construída na sua época, professora?

-risadas-

% Professora Carmem: Quase isso, foi em 1960. Alguém sabe o que mais aconteceu neste ano?

% Aluno 2: Teve o acidente com a queda do telhado de amianto, não?

% Professora Carmem: Isso mesmo. Na época, disseram que era só azar... mas a verdade é que ninguém queria gastar dinheiro com reforma, e deixaram que ele apodrecesse até cair.

% Professora Carmem: Ainda não sabemos quantas vítimas o amianto fez naquele dia...

% Professora Carmem: Não é atoa que aquelas salas estão trancadas a mais de 60 anos.

% Professora Carmem: Enfim. Tivemos mais dois acidentes, alguém sabe quais foram?

% Aluno 2: Foram os vazamento de produtos químicos no laboratório e o alagamento do teatro, não é professora?

% Professora Carmem: Perfeito. Ganhou um ponto extra.

% Professora Carmem: Em 1980 um dos armários de madeira antigos, no antigo laboratório, com reagentes vencidos cedeu e todos os fluidos entraram pelas frestas do azulejo no solo...

% Professora Carmem: Em pouco tempo, a terra foi contaminada e começou a afundar, deixando a estrutura instável.

% Professora Carmem: Além de todos os canos da rede de esgoto se ruírem. A sala se tornou impossível de salvar.

% Professora Carmem: E por último, em 2000, a grande enchente na cidade. Por causa da poluição nos bueiros perto da escola, o nível da água subia as ruas... como a porta do teatro estava aberta no dia, a água o preencheu até transbordar para fora.

% Professora Carmem: A madeira do palco, os bancos de couro... tudo teve de ser descartado, e assim o teatro foi fechado.

% Professora Carmem: Agora, alguém sabe o que todos têm em comum?

-Silêncio-

% Professora Carmem: Foram todos acidentes ambientais que poderiam ter sido evitados se não fosse pela ação humana. E essa é a matéria de hoje ...*

% Aluno 1: Droga, quase que a matéria de hoje foi legal...

- Tela preta

- Alarme musical (sinalização de final da aula)

-Protagonista na frente da sala de aula da Carmem-

Protagonista: Finalmente acabou a aula...

Protagonista: É melhor eu ir logo para a quadra para não atrasar.

Protagonista: Não posso esquecer de dar oi para a minha tia.*

^ Exploração da escola

#Tocar na estátua

-Uma estátua da fundadora da escola.

Protagonista: Me dê sorte tia-avó.

^ Exploração da escola

#Chegar na quadra

*-Começa a chover-

% Professor Educação Física: NÃO É POSSÍVEL. TODO ANO ISSO. SEMPRE CHOVE SÓ NO DIA DO CAMPEONATO.

% Jogador 2: Vamos cancelar?

% Jogador 3: A quadra ainda dá pra usar, só tá um pouco molhada. Só tem que tomar cuidado.

% Professor Educação Física: ESCUTEM AQUI, QUEM NÃO QUISE SE MOLHAR, ESTÁ CONVIDADO A SE RETIRAR, MAS ESSE JOGO VAI VALER PRO CAMPEONATO EM?

-Silêncio, enquanto ninguém move um músculo-

% Jogador 2: Então está decidido.

-Jogador 3 se aproxima do protagonista-

% Jogador 3: Você chegou a tempo, que bom, que bom. Já fica na sua posição, a qualquer momento vai começar.

% Protagonista: Pode deixar, só vou falar com alguém na arquibancada e já estou aqui.*

^ Interagir com pessoas

#Falar com irmão na arquibancada

% Irmão: OI MANINHO! A PROFESSORA NOS TROUXE PRA VER O SEU JOGO

% Protagonista: Estou vendo. Está pronto pra ver seu irmão GANHANDO de lavada?

% Irmão: hahaha, como no ano passado?

% Protagonista: Não falamos do ano passado.

% Irmão: HAHAHA

% Irmão: ALIÁS.

% Irmão: Quero te mostrar o desenho que fiz na aula.

% Protagonista: *nomeIrmão*, eu tenho que ir, você me mostra depois do jogo, pode ser?

% Irmão: Tá bom. Boa sorte *nomeProtagonista*

#Ir para sua posição.

-Tela preta

-Sons do jogo-

*% Jogador 1: PASSA A BOLA, PASSA A BOLA

% Jogador 2: Bloqueia ele!

-Câmera sobe para o céu-

-Poste começa a fazer ruído -

-Estoura por sobretensão -

-Fios de energia caem na quadra molhada-*

Tela preta

Protagonista: O que... aconteceu?

^ Exploração na escola abandonada

#Achar jornal

*Protagonista: INCÊNDIO? Não...

Protagonista: ...

Protagonista: O *NOMEIRMAO*, ELE ESTAVA AQUI

- Protagonista corre pela escola até chegar na entrada -

Protagonista: Ele não está aqui...

-Percebe cicatriz brilhando-

-Toca cicatriz-

-Aparece no mesmo lugar em 2025-

- Na frente da estátua da Sinhá -

- Sai correndo

- Vê o irmão na arquibancada -

% Protagonista: *NOMEIRMAO*

- corre até ele -

% Protagonista: ESTÁ TUDO BEM? VOCÊ SE MACHUCOU?

- irmão ignora ele -

Protagonista: ...*nomeirmao*?

- Protagonista(passado) atravessa Protagonista(presente) para falar com o irmão.

Protagonista: ...Sou...eu...

Protagonista: O que...

Protagonista: O que é isso? O que está acontecendo?

- Protagonista(passado) vai para a quadra -

Protagonista: Eu...morri?*

Protagonista: ...

- Protagonista se vira, senta ao lado do irmão -

- Encara ele por alguns segundos -

- Tenta segurar a mão dele, deixando encaixada -

% Protagonista: Me desculpa *nomeirmao*... eu tentei.

% Protagonista: Eu realmente tentei...

- Vê os eventos, até o fio de energia estourar -

- Alunos colapsam no chão, gritos acontecem -*

TELA PRETA

*- Irmão se levanta, protagonista(presente) se levanta junto -

% Irmão: *NOMEPROTAGONISTA* NÃO! NÃO! NÃO!

- Irmão começa a correr em direção à quadra -

- Professora Carmem aparece, segurando ele -

% Irmão: NÃO! NÃO! O MEU IRMÃO! ME SOLTA! ME SOLTA!

- Professora Carmem corre com ele no colo em direção aos corredores -

Protagonista: ...Ele está bem... que bom.

% Protagonista: Obrigado professora.

- Olha para frente-

- Observa alguém andando (saindo da direção das placas solares) em direção ao refeitório-

- Pessoa passa por uma árvore, não sai do outro lado-

Protagonista: ...O que?

^ Andar até a árvore

Chegar na árvore

- Câmera se volta às placas solares -

Protagonista: ...NÃO.

^ Correr até as placas solares

Observa através do portão as placas solares soltando faíscas, e uma caixa de ferramentas aberta ao lado de uma delas.

Protagonista: ...Não foram acidentes.

Protagonista: Nunca foram...

Protagonista: ...

-olha para cicatriz brilhando-

-encosta na cicatriz-

- Aparece em 2000 -

FIM DO ROTEIRO INICIAL