Roteiro do Jogo “Ciclos” – Game jaaj

# 1° Fase – Adolescência (1978)

O jogador acorda de manhã no seu quarto como um adolescente e se levanta de sua cama. Neste momento o jogador fica livre para explorar o quarto. Possibilidades de exploração:

- Calendário: “O natal é semana que vem. Eu gostava tanto do natal, hoje não sei se gosto tanto assim.”

- Janela: “Tem horas eu penso em ir embora daqui. Acho que eu seria mais feliz em outro lugar... talvez meus pais também”

- Livros em cima da mesa: “Acho que tenho um trabalho para entregar esta semana, mas não vou me preocupar com isso agora”.

- Rádio: Ligar o rádio

Quando o rádio é ligado, começa a tocar uma música no volume bem alto (música escutada por adolescentes na época)

Após um tempo da música sendo tocada, alguns socos são dados na porta do quarto. O pai da família diz:

- “Já perdi as contas de quantas vezes já te avisei para não ouvir estas suas músicas neste volume. Esta casa é minha e você tem que respeitar a sua mãe e a mim. NA PRÓXIMA VEZ EU VOU DESTRUIR ESTE RÁDIO. Eu estou saindo com sua mãe agora para ir no mercado. Ela deixou um bilhete para você cima da mesa com algumas tarefas. Quero tudo feito quando eu voltar”.

O adolescente então pensa:

- “Nem mesmo no meu quarto eu consigo fazer o que eu quero. Não vejo a hora de poder ir embora daqui”.

É possível ouvir o som de um carro sendo ligado e saindo da garagem de casa. A partir desde momento o jogador tem a possibilidade de sair do quarto.

Explorações disponíveis para realizar na casa:

- Console de Videogame: “Nem sei porque eu tenho dois controles, eu só jogo sozinho. Até pensei em tentar jogar com meu pai, mas tenho certeza que ele vai recusar. Não é a cara dele fazer este tipo de coisa”

- Globo de neve: “Este globo já deve ter mais de cinco anos. Eu lembro que o natal deste ano foi bem legal. Brinquei bastante na neve... até mesmo com meu pai”

- Peixe de plástico na parede: “Não sei como meu pai gosta destas coisas, e não sei como minha mãe não reclama com ele. Ô coisa feia!”

- Geladeira: “Essa hora nem vou comer nada, vou almoçar na casa do John hoje”

- Bilhete em cima da mesa deixado pela mãe:

“Bom dia filho! Espero que tenha dormido bem. Você pode fazer algumas tarefas para mim, por favor? Tinha mais coisas, mas eu mesma fiz para não deixar tudo para você.

Eu seu que seu pai é meio difícil algumas vezes, que parece que ele está sempre bravo. Mas saiba que ele te ama muito, mesmo não parecendo. Eu vou conversar com ele para ter um pouco mais de paciência com você, mas você precisa fazer o mesmo meu filho. Eu sei que você ficou de ir no seu amigo hoje, mas tente fazer tudo o que eu te pedi, assim seu pai não vai mais ficar bravo com você. Eu te amo filho! Beijos.

Após ler o bilhete o adolescente pensa:

“Meu pai poderia ser um pouco mais parecido com a minha mãe. Acho que tudo seria mais fácil. Mas meu pai não percebeu que o tempo passou e algumas coisas mudaram. Ele sempre vem com aquela frase “no meu tempo... Não é mais assim”.

Tarefas para o jogador realizar:

* Colocar comida para o cachorro – “Faz tempo que eu não brinco com o Max, mas agora ele tá dormindo e não vou acordar ele”
* Tirar o lixo dos dois banheiros e cozinha
* Lavar a louça – “Eu nem comi ontem e tenho que lavar toda essa louça”
* Arrumar o seu quarto – “arrumar por que se vou bagunçar depois?” (riscar a tarefa)

Após a realização da última tarefa o personagem fala para si mesmo:

- “Bom, terminei tudo que minha pediu para eu fazer. Vou agora para a casa do John”.

Quando sair da casa, começa a segunda fase do jogo.

# 2° Fase – Jovem Adulto (1993)

O jovem adulto sai do banheiro depois do banho a tarde. A casa continua a mesma em que morava com seus pais. Agora é um jovem casado há poucos anos com um filho pequeno.

Possibilidade de exploração:

- Console: “Espero que o Marcus goste tanto de videogame quanto eu. Vou fazer o máximo para isso acontecer. Assim que ele crescer um pouquinho vou jogar com ele”

- Relógio: “Nossa, acho que demorei mesmo no banho”

- Calendário: “Hoje é nosso primeiro Natal com o Marcus. Como eu amo esse menino!”

- Berço do bebê: “Já faz 6 meses que ele chegou, mas para mim parece que foi ontem. Ainda é meio estranho pensar que sou pai”

- Arvore de Natal: “Depois que meus pais venderam essa casa para nós e se mudaram para outro estado, não tivemos mais nenhum natal juntos. Até pensei em chama-los este ano, mas... deixa para o próximo.

- Bilhete sobre a mesa da Anne, sua esposa:

- “Oi meu amor! Como você estava demorando no banho, saí antes de você terminar. Enquanto estou indo buscar meus pais para a festa de hoje noite, será que você poderia adiantar alguns dos preparativos? Não é muita coisa, mas se você puder fazer vai meu ajudar muito. Ah, o peru já está temperado na geladeira, é só colocar dentro do forno para começar a assar. Te amo!

As tarefas do jogador são?

* Arrumar a mesa de jantar: “Bom, somos em 4. Os pais da Anne, ela e eu.
* Colocar o peru para assar: “Ainda bem que a Anne já deixou temperado. Se eu tivesse que fazer isso com certeza alguma coisa daria errado”
* Guardar brinquedos do Marcus da sala no quarto dele: “Tudo isso sendo que é só um bebê. Quero ver quando ele crescer”
* Arrumar nosso quarto: “Acho que essa eu vou deixar passa. Ninguém vai entrar no meu quarto mesmo”

Após concluir todas as tarefas o jogador fala consigo mesmo:

“Acho que fiz tudo o que a Anne me pediu. Vou me arrumar porque daqui a pouco eles devem estar chegando”.

Ao entrar pela porta do quarto o jogador vai para a terceira fase do jogo.

# 3° fase: Pai de adolescente (2008)

Quando o jovem adulto entra no quarto para se arrumar, o pai de família entra pela porta de casa. Ele está voltando para casa após o enterro do seu pai. Assim que ele entra pela porta ele recebe uma mensagem da sua esposa no celular:

- “Oi amor. Não consigo imaginar o quão difícil está sendo para você, mas saiba que estou sempre do seu lado. Mesmo nessa hora difícil da perda do seu pai, lembre-se que você tem uma família que te ama. Aproveita que estou levando meus pais para a casa deles e conversa com o Marcos. Eu sei que vocês não estão se dando bem, mas aproveita que ele não quis ir para o enterro e ficou em casa e conversa com ele. Vocês precisam se entender, eu sei que você o ama muito. É difícil para mim ver vocês deste jeito. PS.: Eu pedi para o Marcos fazer algumas coisas enquanto estávamos fora. Confirma se ele fez, por favor. Te amo!

O jogador pensa:

- “Não sei se quero conversar com Marcus hoje. Além disso ele está nessa adolescência difícil, acha que sabe tudo e não me respeita. No meu tempo não era assim.”

Após a leitura da mensagem, os seguintes objetivos aparecem para o jogador:

* Conferir se a louça foi lavada: “quase não tinha louça suja, ele podia ter feito isso rapidinho”
* Conferir se foi colocado comida para o cachorro: “Quando adotamos o Ted o Marcus disse que ia cuidar dele. Isso durou só alguns meses”
* Conferir se foram tirados os lixos: “Ele é muito preguiçoso. Realmente não faz nada para ajudar”

Depois de conferir as tarefas anteriores, o jogador lembra que tinha mais uma tarefa:

* Conferir se o Marcos arrumou o quarto dele: Neste momento começa a tocar uma música alta.

Neste momento o jogador pensa irado:

- “Não fez nada do que a mãe dele pediu e agora coloca essa música extremamente alta. Eu já tinha falado para ele não fazer mais isso, mas ele não me respeita nem um pouco”

Antes te tomar qualquer ação, o celular do jogador vibra com uma nova mensagem, dessa vez da mãe dele:

- “Oi filho, tudo bem! Eu sei que hoje é um dia difícil para nós dois, que mesmo esperando que isso fosse acontecer, nós não estávamos preparados. Mas eu quero falar com você sobre seu relacionamento com o Marcus. A Anne me contou que vocês não estão se dando bem, mas isso já era perceptível para qualquer um que via vocês juntos. Vendo vocês dois é igualzinho quando eu via você adolescente com seu pai. Até as brigas são iguais. Não existe lado certo ou errado nesta situação. Ele sempre vai achar que está certo, assim como você também. É questão de ponto de vista, mas precisa prevalecer o respeito. Alguém precisa dar o primeiro passo para isso mudar e eu acho que terá que ser você. Foi bom ver que, com o passar dos anos, você acabou se dando bem com seu pai, mas quantos anos foram perdidos por causa de brigas bobas?! Não perca estes anos com seu filho também. Eu acredito que vocês possam se dar bem, se respeitando, saindo juntos, se divertindo juntos. Por mais que vocês briguem, vocês são muito parecidos e gostam de muitas coisas iguais. Desde pequeno ele gosta de videogames, assim como você. Eu amo demais meu neto e você. Tenho certeza que você o ama também, assim como seu pai sempre te amou. Além de pai, seja amigo. Vai dar certo! Beijos.

Quando o jogador volta para a porta do quarto do Marcus aparecem duas opções que finalizam o jogo:

1. Dar socos na porta e dizer: “Já perdi as contas de quantas vezes já te avisei para não ouvir estas suas músicas neste volume. Esta casa é minha e você tem que respeitar a sua mãe e a mim. NA PRÓXIMA VEZ EU VOU DESTRUIR SEU EQUIPAMENTO DE SOM”
2. Escrever um bilhete na mesa e passar por baixo da porta. O bilhete está escrito: “Antes de tudo, EU TE AMO! Me perdoe por ser grosso com você muitas vezes, eu esqueço que já tive sua idade e acho que sei o que você está sentindo. Eu errei com você em algumas situações, deixa eu tentar concertar isso. Não precisamos conversar agora, mas podemos jogar alguma coisa juntos? Pode ser aquele jogo novo que comprei semana passada para você. Eu lembro que você ia me mostrar ele, mas recusei porque estava fazendo outra coisa. Eu acho que ainda sou bom suficiente para ganhar de você. Quero ver se você é tão bom quanto você fala.”

Na opção 1, depois de alguns segundos em que o volume da música abaixa, o jogador consegue abrir a porta do quarto. Quando entra ele vê a janela aberta com uma corda de lençóis amarrada. Tem um bilhete em cima da mesa de escritório escrito: “Acho que eu vou ser mais feliz em outro lugar... talvez vocês também. Nós nunca nos demos bem, nada vai poder mudar isso. Até um dia qualquer!”

Na opção 2, a música que estava tocando para, a porta é aberto e o jogador entra no quarto.