

Narrativa, Sinopse, Fluxograma e Roteiro

Roteiro e Narrativa

Profa. Ana Elvira Luciano Gebara

Prof. Alberto Freitas Filho

2023 2

EXT. LOCATION #1 - DAY

This is how to begin your film or television screenplay. Scene headings are typed in capitals and must indicate: interior or exterior, the location, and day or night.

Scene action is double-spaced under the heading in upper and lower case text with double-spacing between paragraphs.

Scene action should only deal with what is happening on the screen and must never stray into superfluous novelistic text related to character thoughts or back-story.

A general rule of thumb is to limit a paragraph of scene action to four or five lines. Consider each paragraph as a significant beat of action within your scene.

INT. LOCATION #2 - NIGHT

Begin a new scene with the heading triple-spaced from the preceding scene. Always follow a scene heading with a line of scene action.

CHARACTER #1

Character cues appear in capitals
indented to around the middle of

Depois do Big Bang...

Surgiram as narrativas, que:

- existem desde sempre;
- são formas privilegiadas de se:
 - preservar a memória;
 - experimentar sem riscos;
 - aprender sobre o mundo.



- Hoje em dia, as narrativas estão nas mídias digitais. E estão mais poderosas do que nunca.
- *Storytelling*
- Gamificação

Enredo

o conjunto de acontecimentos que se desenrolam num determinado espaço e tempo.

sequência de ações que incluem o clímax e o desenlace.

Enredo

Essa organização se faz em torno de um tema, elemento unificador da narrativa.

Na organização do enredo, desenvolvem-se momentos de descrições que assumem importância na caracterização de personagens, objetos, cenas e situações.

Ação

Ação principal: integra o conjunto de sequências narrativas que detêm maior importância ou relevo.

Ação secundária: a sua importância define-se em relação à principal (da qual depende, por vezes); relata acontecimentos de menor relevo.



Tempo

é elemento sempre presente na narrativa, linear ou não linear (flashbacks, projeções no futuro), cronológico, histórico, psicológico...

Uma mesma história, vários pontos de vista

ESTILO JORNALÍSTICO

O ciclista G.R. foi atropelado nessa manhã, em São Paulo, propositalmente. O fato ocorreu enquanto ele pedalava pela zona central da cidade.

Além de ser colhido pelo veículo, que ainda tentou fugir do local, G.R. sofreu agressões verbais do motorista que parecia estar fora de suas faculdades mentais. O ciclista passa bem, após ter feito exames médicos, mas sua bicicleta foi totalmente inutilizada pela colisão.



Esta Foto de Autor Desconhecido está licenciado em [CC BY-NC-ND](#)

Uma mesma história, vários pontos de vista

ESTILO YODA

Atropelado foi, essa manhã, G.R., um ciclista. Foi proposital o evento, comentadores afirmaram. Veículo em sua direção vinha, em cheio foi colhido o ciclista. De baixo calão, uma série de palavras o atropelador dirigiu-lhe. Do motorista, as faculdades mentais foram questionadas. Totalmente inutilizada, a bicicleta ficou. Mas atestam exames médicos, passa o dono dela bem.



Esta Foto de Autor Desconhecido está licenciado em [CC BY-NC-ND](#)

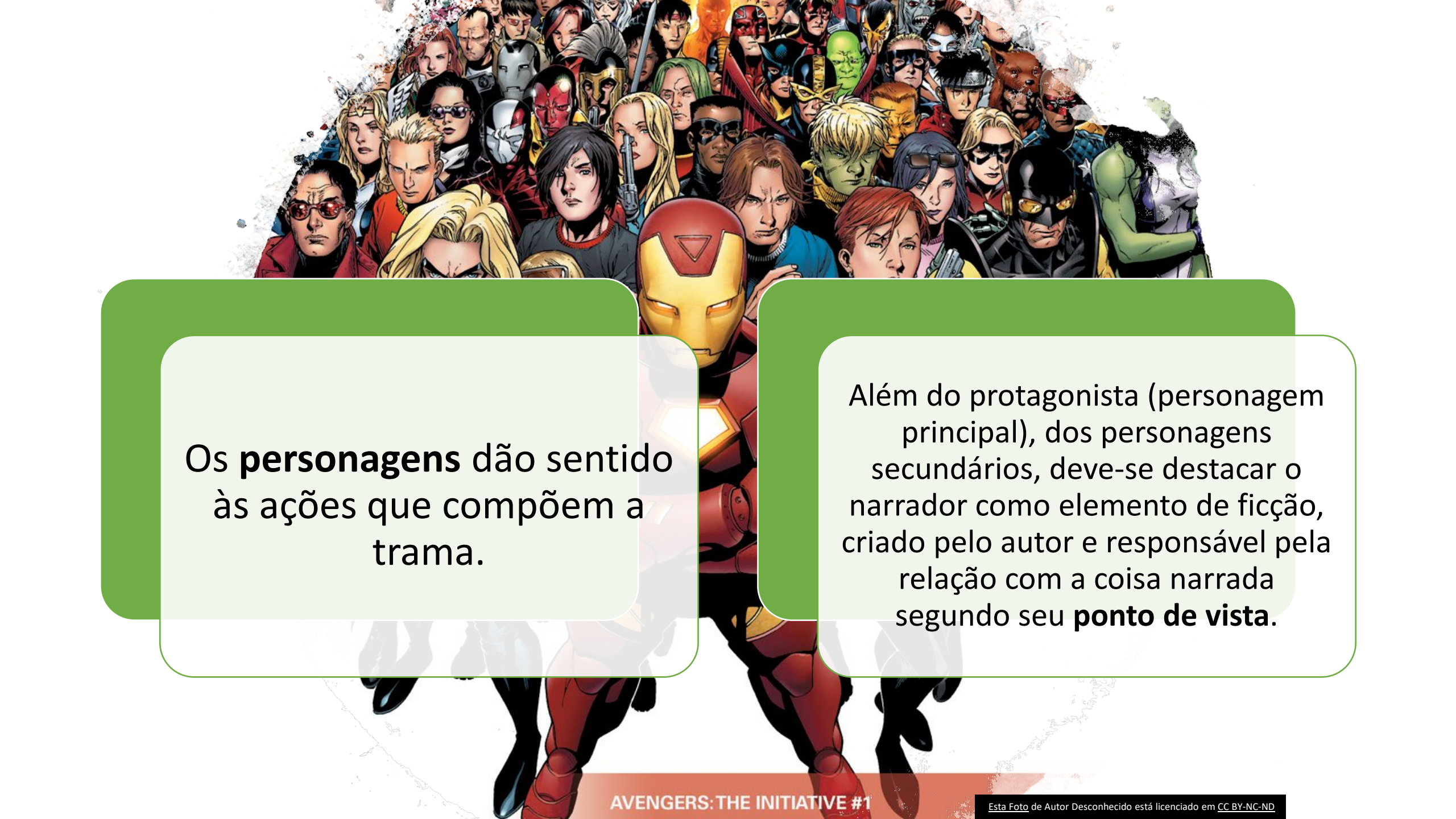
A perspectiva

- 1ª pessoa

- 3ª pessoa

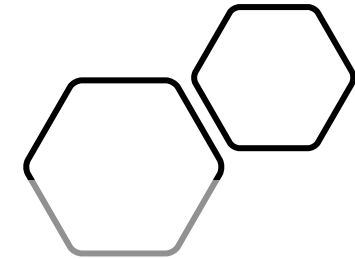


Esta Foto de Autor Desconhecido está licenciado em [CC BY-NC-ND](#)



Os **personagens** dão sentido às ações que compõem a trama.

Além do protagonista (personagem principal), dos personagens secundários, deve-se destacar o narrador como elemento de ficção, criado pelo autor e responsável pela relação com a coisa narrada segundo seu **ponto de vista**.



O **espaço** se constitui junto com o tempo como elemento ligado ao desenvolvimento do enredo.

Pode aparecer como espaço físico ou espaço psicológico e se prende diretamente à ação dos personagens.

Personagens no jogo



Player

NPC

Pessoas

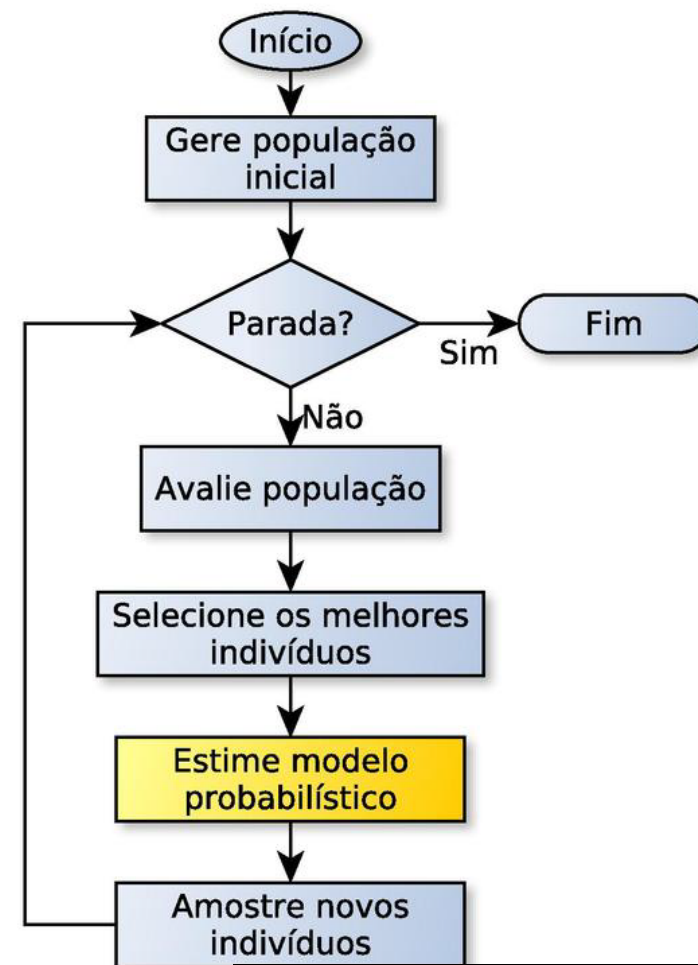
Documentos importantes para o desenvolvedor de jogos

- Rascunho com as principais ideias
 - Caracterização de personagens
 - Espaço e Tempo
- Sinopse com Enredo sintético
- Fluxograma
- Roteiro
- GDD (Game Design Document)



Esta Foto de Autor Desconhecido está licenciado em [CC BY-NC-ND](#)

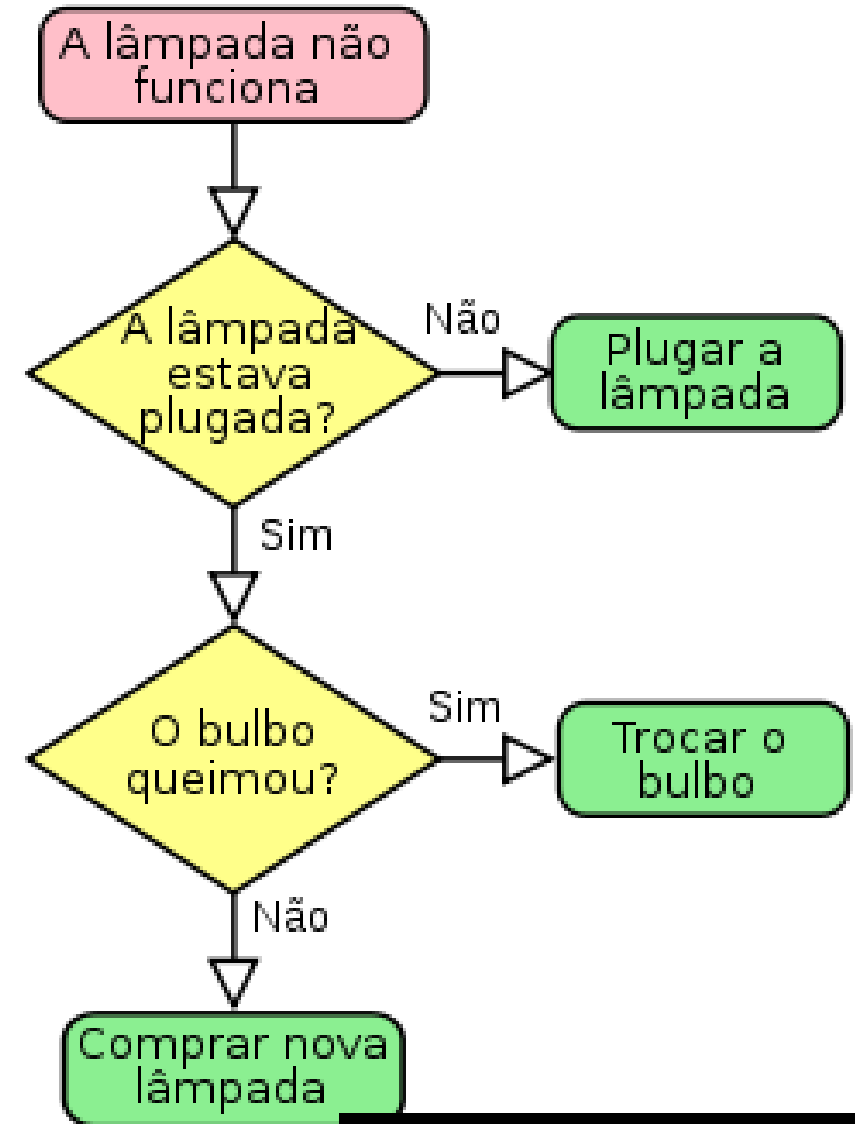
Fluxograma



Esta Foto de Autor Desconhecido está licenciado em [CC BY-SA](#)

Fluxograma

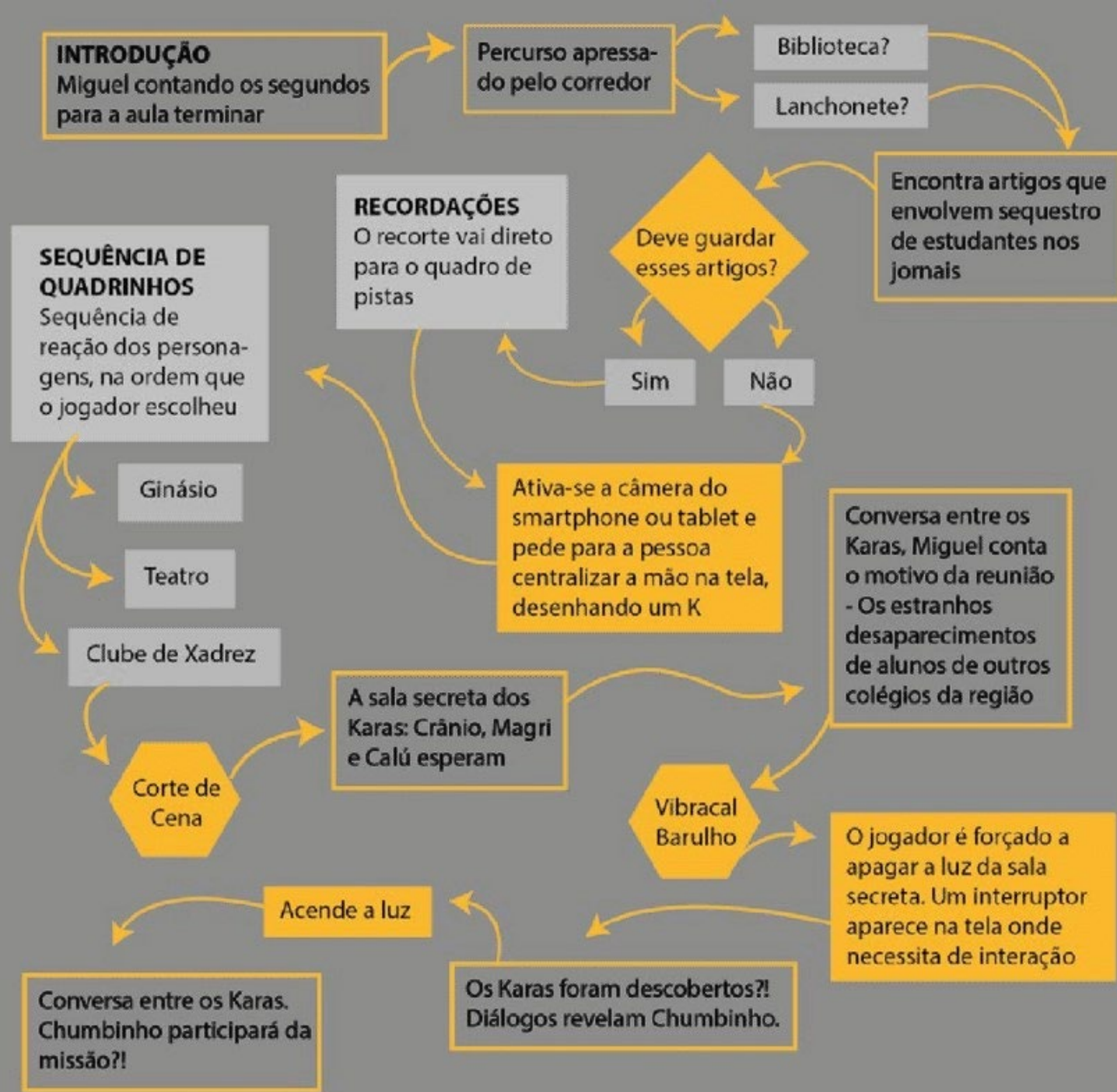
“essencialmente, é a visualização através de um mapa de uma atividade dentro de uma cadeia de processos, usando simbologias apropriadas, estabelecendo princípio, meio e fim desse conjunto de manipulações da atividade para que tenha um resultado satisfatório.”



Fluxograma para jogo

tem como função
esquematizar a narrativa
do jogo em seus níveis e
em suas possibilidades.

Como no exemplo ao lado
de um romance visual
baseado no romance
juvenil *A Droga da
Obediência*.



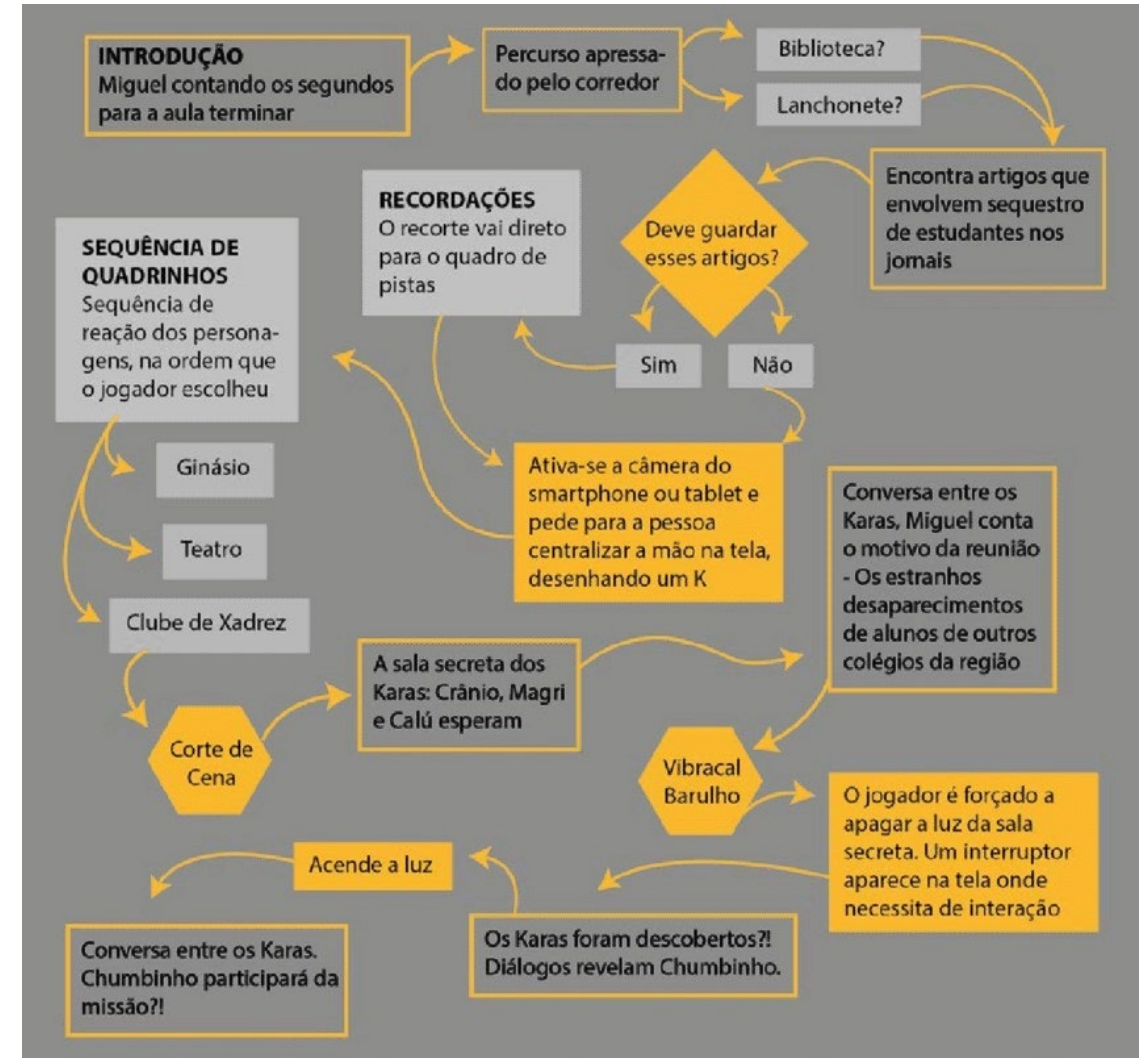
Como fazer o fluxograma

- Para elaborar o fluxograma, há várias opções *online* e *off line*.
- Ele pode ser feito à mão. Se esse for o seu caso, depois você terá de escanear ou fotografar para a entrega final.



Como fazer o fluxograma

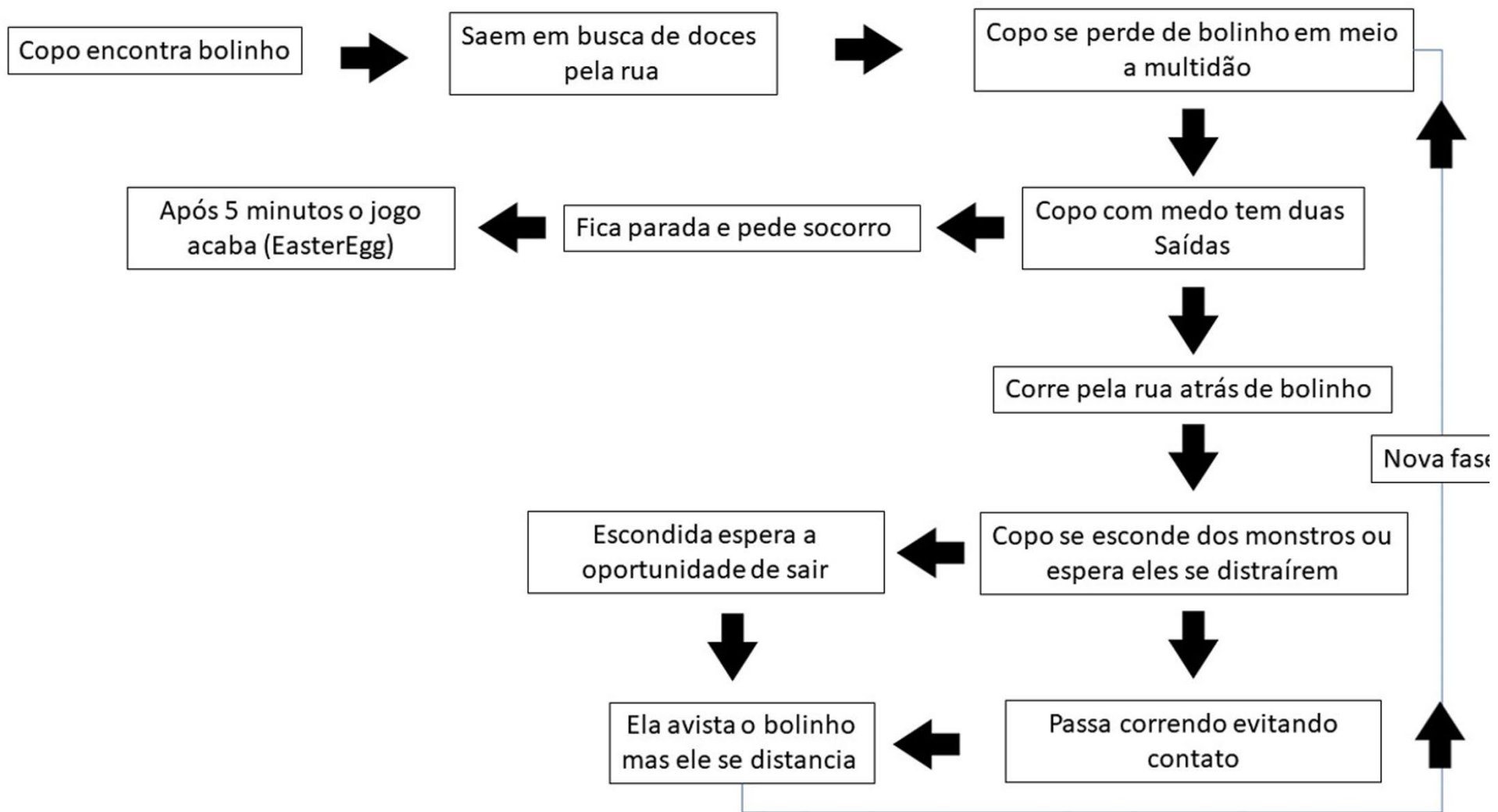
- Escolhido como você fará o fluxograma, vamos voltar às perguntas que fizemos para que você pudesse construir a história do seu jogo.
- Para o fluxograma, o que é mais importante são as personagens e a ação que cada uma desenvolve - a parte central de um jogo.





Agora um primeiro exemplo de colegas - 2019

- Jogo chamado “Cupcake Nightmare”, dos alunos e *gamedesigners* Bruno Hiroyuiki Sulli, Cauê Luiz da Silva, Marcos Cavalcante de Freitas, Mateus Sousa Lima, Alyson Carvalho Santos, Fernando de Almeida Raasch
 - *High Concept: uma menina se perde de seu amigo no Halloween e tenta encontrá-lo evitando todas as pessoas fantasiadas.*
-



Agora um segundo exemplo de colegas - 2020

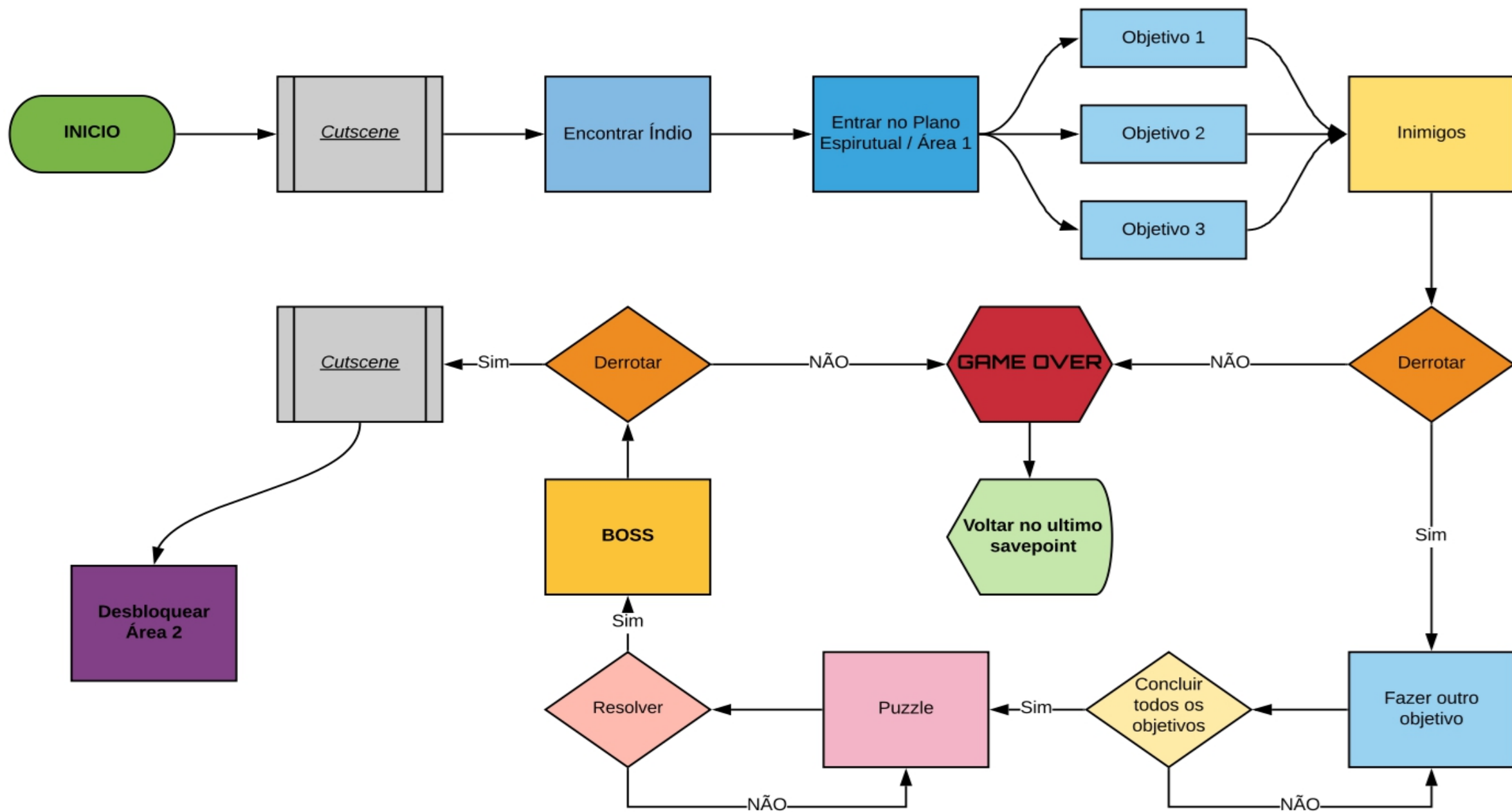
- Jogo chamado *The last cangaço*, dos alunos e *gamedesigners* Matheus Henrique Leite, Lucas Andrade Camargo, Lucas Eduardo dos Santos, Herivelton Torres do Nascimento, Vinícius Ventola.
- High Concept: *The Last Cangaço* é um jogo em 3ª pessoa e conta a história de Sebastião “Rasga Bucho”, um cangaceiro que cometeu muitos pecados durante sua vida. Em sua aventura em busca de retirar a maldição que consome a cidade de Lumacariú, ele deve enfrentar espíritos de seu passado e de sua terra para assim libertar sertão, da maldição.

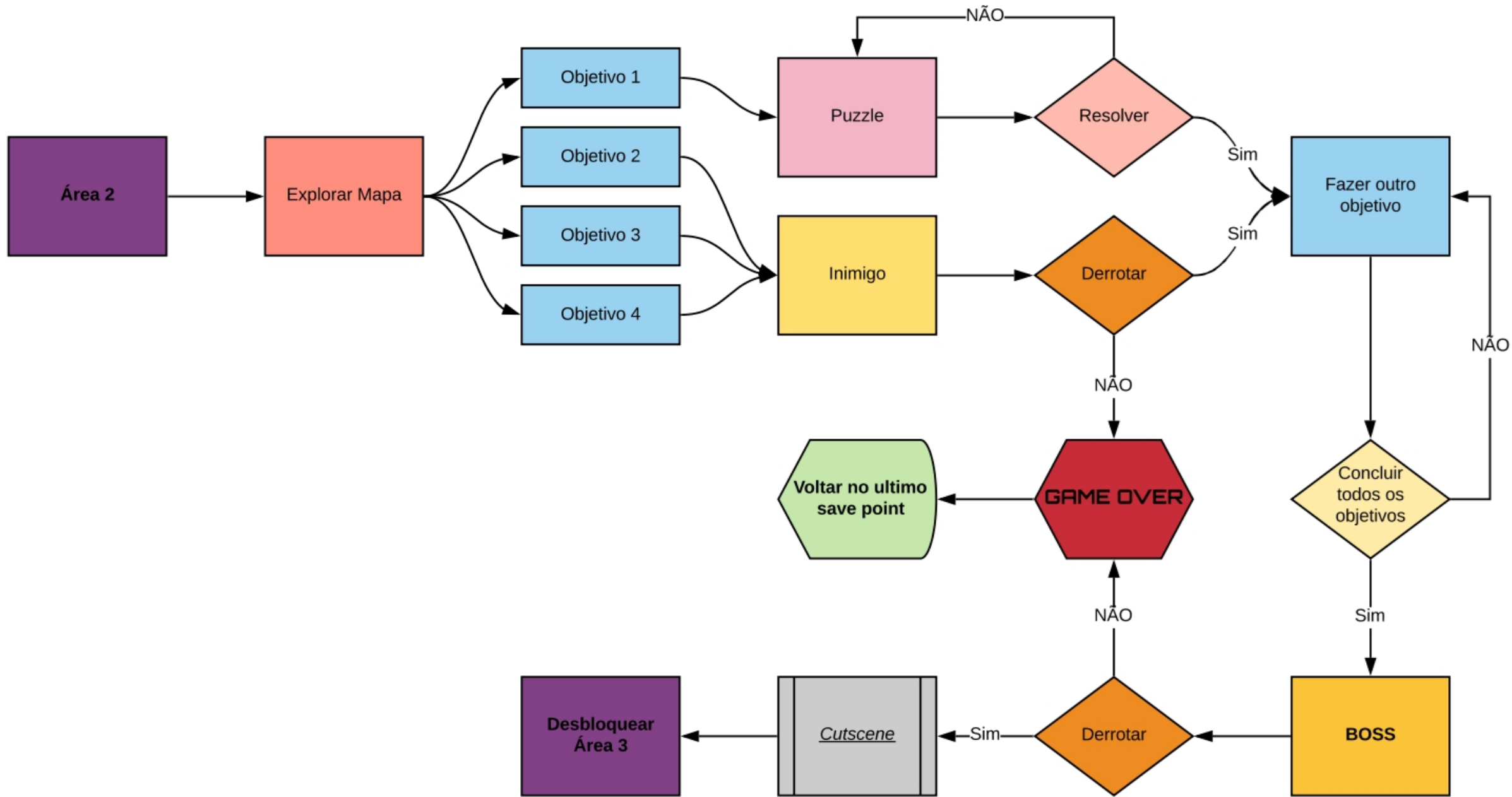


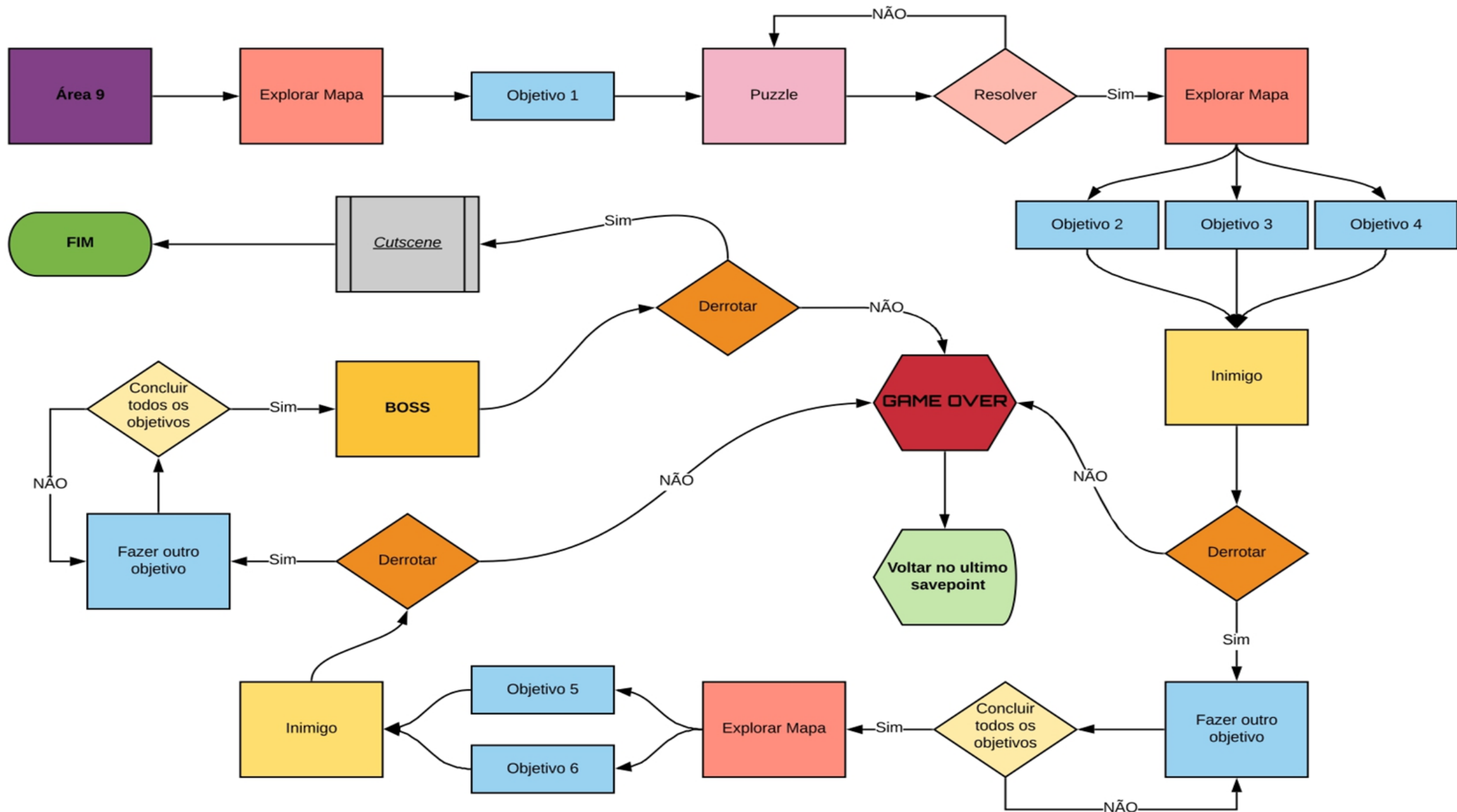
Segundo
exemplo



FLUXOGRAMA THE LAST CANGAÇO







Por que elaborar um fluxograma?

Fluxograma

tem como função criar o fluxo de ações que servirá de guia para a escrita do roteiro.

Formas do fluxograma

Cada um dos quadrados, retângulos ou losangos tem como função indicar a ação do personagem, e as setas, a direção a que essas ações podem levar.

O que vemos no fluxograma

O uso de cores e das formas pode identificar diferentes percursos e fases do jogo.

Indicações de aplicativos para criar fluxogramas

- 10 aplicativos para a criação de modelos de fluxograma
- (site: Dinamize)
- Para fluxogramas simples, Word e Canva.

QUADRO 3: Escaleta com organização de ação dramática e elementos interativos.

Cena 1: (título da cena)	
Localização	(descrição do ambiente onde acontece a cena.)
Personagens	(os personagem que irão compor a cena – protagonista, antagonista e personagens secundários.)
Ação	(descrição das ações da cena – narrativa, mecânica básica e <i>cutsscenes</i> .)
Música	(descrição dos tipos de sons que estarão presentes na cena – tema musical, efeitos sonoros e outros tipos de música para acompanhar a ação dramática da narrativa.)
Objetivo do jogador	(descrição do percurso do jogador, quanto ao agenciamento, ou seja, as interatividades que personagem controlado pelo jogador devera realizar.)
Objetos	(descrição do objetivo e da consequência ao atingi-lo.)
Notas: (descrição de alguns detalhe necessários e importantes para a cena.)	

Fonte: elaborada pelos autores a partir de Martín (2015).

Roteiro

Roteiro

MÚSICA / INSTRUMENTAL / SOFRIMENTO

EXT. PASSAGEM DE TEMPO MOSTRANDO À SECA E OS ANIMAIS MORRENDO, ATÉ SEBASTIÃO CAIR DESMAIADO NO SERTÃO.

Sebastião sonha com seu avô, Sebastião é uma CRIANÇA e está com mais quatro crianças ao se lado em frente ao seu avô enquanto ele lhes conta histórias.

VÔ CISSO

Ói vo conta pra vocês sobre o espírito do sértão. Diz a lenda que nosso sértão tem um espírito guardião que é résponsável por trazer as chuva, a prósperidadi e abundancia pra nossa terra...

MENINO

E porque nois avévi esperando a chuva que vem só a cada mês, esse ispritu tá fazendo o trabai dele não é?

VÔ CISSO

Dexe de sê avexado que eu acabo de conta rapaiz. É que o espírito traz as chuva cunforme ele julga que o sérumano mérece, ele tem o pudê di trazer a seca e a mórti pra essa terra se ele tivé zangado. Seca de verdade eu vivi quando era só um garoto como vóceis, de vê passa mês e mês sem uma única gota de chuva, era triste de mais, as criação morreno as lavora se pérdeno e as pessoas indo embora pra num morre de fome, mas alguns não conseguiram escapa. Inton se vóceis num quérim vê os



Proposta organizada para os desenvolvedores e os investidores

Referências

O que é fluxograma:

- <https://fluxograma.net/fluxograma-o-que-e> , acesso em 13-09-2023

Romance visual:

- https://www.researchgate.net/publication/311463086_PARAMETROS_METODOLOGICOS_PARA_O_DESENVOLVIMENTO_DE_VISUAL_NOVELS_Acesso em 13-09-2023

10 aplicativos para criação de modelos de fluxograma

- <https://www.dinamize.com.br/blog/aplicativos-criar-fluxogramas/> Acesso em 13-09-2023

Os 10 melhores softwares gratuitos para escrever roteiros no Windows

- <https://drfone.wondershare.com.br/topsoftware/top-10-free-script-writing-software-windows.html>

Leitura rápida e complementar para as decisões sobre o jogo a ser criado. Trata-se do artigo “Narrativas nos jogos digitais: a arte de contar histórias com interação”, disponível em <https://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-narrativas-nos-jogos-digitais-a-arte-de-contar-historias-com-interacao/>

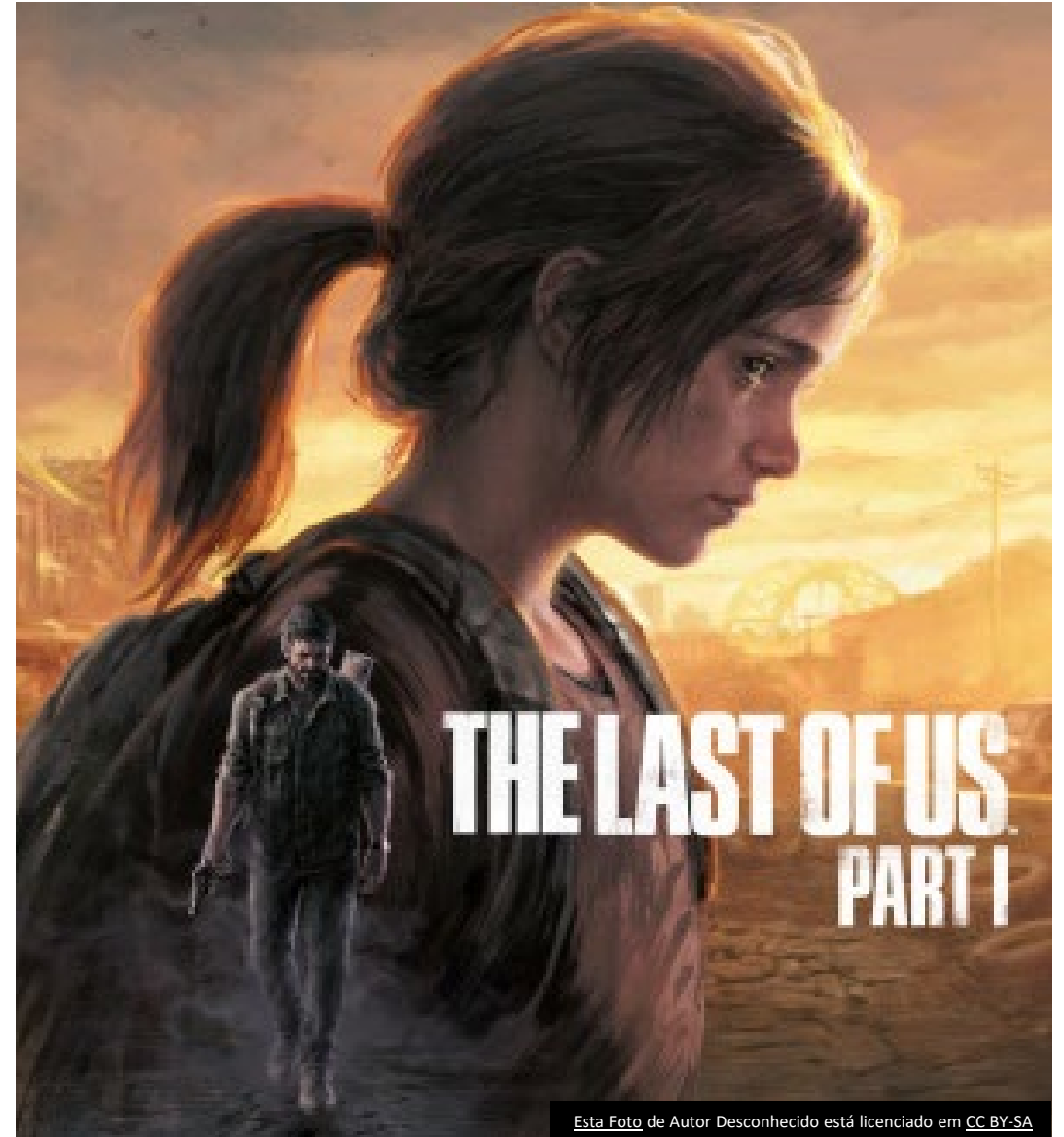
Uma leitura mais técnica e de proposição com exemplos: Artigo “Uma proposta de roteiro para game educativo com base no design de narrativa digital interativa”, de Deglaucy Jorge Teixeira, Dulce Márcia Cruz e Berenice Santos Gonçalves. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/metamorfose/article/download/20883/14788>



Referências

Sinopse

- Em “The Last of Us”, um jogo de ação e aventura lançado em 2013, o mundo é devastado por uma infecção fúngica que transforma a maioria da população em monstros canibais. Vinte anos após o surto, Joel, um sobrevivente amargurado, é encarregado de escoltar Ellie, uma jovem imune à infecção, para os Fireflies, um grupo rebelde que busca uma cura para a doença. O jogo segue a jornada de Joel e Ellie através de um mundo pós-apocalíptico hostil e perigoso, enquanto eles lutam para sobreviver e se ajudar mutuamente.



Esta Foto de Autor Desconhecido está licenciado em [CC BY-SA](#)

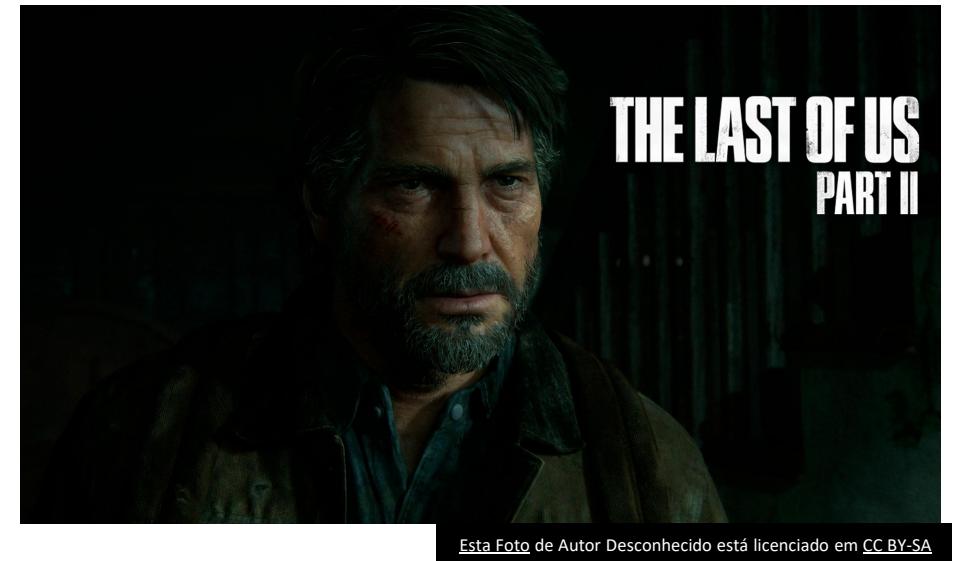
Sinopse - Resenha

O gameplay de "The Last of Us" é um jogo de ação e aventura jogado em terceira pessoa. Os jogadores usam armas de fogo e armas improvisadas e podem usar a inteligência e estratégia para se defender contra humanos hostis e criaturas canibais infectadas por um fungo mutante. O jogo tem um forte foco em sobrevivência e gerenciamento de recursos, com os jogadores tendo que procurar suprimentos como munição, comida e remédios. O jogo também apresenta um sistema de criação que permite aos jogadores criar novos itens e armas usando materiais encontrados no ambiente.

O sistema de combate do jogo é projetado para ser brutal e realista, com os jogadores tendo que usar estratégia e táticas para superar os inimigos. O jogo também apresenta um sistema de cobertura que permite aos jogadores se proteger atrás de objetos e evitar o fogo inimigo.

Além do combate, o jogo também apresenta elementos de resolução de quebra-cabeças que exigem que os jogadores usem sua inteligência para progredir no jogo.

No geral, "The Last of Us" é conhecido por seu gameplay imersivo, história envolvente e personagens memoráveis.



Decisões, decisões, decisões

Qual é o tom e o gênero do jogo? Comédia? Aventura? Drama? Ação?

Qual o tema principal da história? É a história de dois robôs (*Star Wars*)?

Quais são os personagens principais? (Heróis e Vilões)

O que acontece no jogo e por que acontece? (resumidamente)

Onde acontece a história e quando (tempo ou tempos)?

Qual o ponto de vista? 1ª ou 3ª pessoa? One player ou multiplayer?

Como será a interação entre os players e non-players?