

NÍVEL 1: Momento odeio minha vida

Final de Tarde

Quarto Bagunça

Int.

Quarto com uma mistura de texturas e cores, desarrumado e composto por uma série de objetos acumulados por outros, que agora são usados por um adolescente, que os personaliza como pode, para exibir sua identidade, que, como o quarto, ainda é uma colcha-de-retalhos em constante transformação.

Interagir com qualquer objeto além dos listados:

Adolescente
(tom irritado e impaciente)
Grunhido irritado

Cutscene

Adolescente
(tom irritado e exaltado, quase gritando)
A vida é minha ou de vocês, em?!

Pai/Mãe
(sem paciência, suplicando para o conflito terminar)
Nós sabemos disso, mas- você tem que entender que como pais, nosso dever-

Eles são cortados por um rock indie em um volume alto, posto para tocar no quarto.

Adolescente
(tom irritado e exaltado, quase gritando)
Fo.Da.Se.

A fala é acompanhada de 3 batidas na porta, no ritmo de cada sílaba proferida e, logo depois, a porta é trancada.

Estante

Estante: Grande, mas vários espaços vazios, apesar de já preenchida por alguns livros e CDs. Em contraste, um par de pelúcias antigas estão um pouco afastadas do resto.

Interagir com as pelúcias infantís:

Adolescente
(tom irritado)
Só vocês me entendem!

Cômoda

Cômoda: coberta de papéis, CDs e roupas em desordem, o item em destaque é o toca-CDs, ainda não consumido pela bagunça para o som ser escutado direito. Apesar disso, também é distinguível um menor amontoado de papel na vertical, próximo ao toca-CDs, que contém uma lista de recomendação de bandas e músicas.

Interagir com o toca CDs:

Adolescente
(tom melancólico)

**Suspiro* Tô precisando de uns sons novos. Um álbum mais... sei lá, miserável.*

Interagir com a lista de recomendação de bandas:

Adolescente
(tom melancólico e irritado)

Cara. Não vou conseguir sair com eles de novo!

Imitando de forma debochada

“Depois de meia noite é muito tarde”

...hoje é sábado, porra!

Interagir com a cômoda em geral:

Adolescente
(enrolando)

Éééh... Depois eu arrumo isso.

Cama

Cama: bagunçada com cobertores jogados e um travesseiro amassado com fronha estampada de desenho animado.

Interagir com a cama em geral:

Adolescente
(tom irritado e exaltado, quase gritando)

**Grunhido* Que ódio! Preciso- Socar alguma coisa!*

Interagir com o travesseiro:

CUTSCENE - **sons de uma sequência de socos** -

Adolescente
(tom quase ofegante, entre alívio e frustração)

**Suspiro* Tá... Vou deitar.*

Interagir com a cama depois de socar o travesseiro:

Adolescente
(dormindo)

Respiração de boca aberta

NÍVEL 2: Vislumbre da transformação

Madrugada

Quarto Onírico

Int.

Quarto com shader fantasioso e basicamente todo escuro. Desarrumado de uma forma diferente, objetos ritualísticos espalhados pelo quarto, um ritual místico estranho no centro do quarto, entalhado no chão e coberto com penas de pássaro, sangue, velas e incenso.

Interagir com qualquer objeto além dos listados:

Adolescente

(tom confuso e incomodado)
sons de ânsia de vômito
Que fedor é esse?!

Espelho

Espelho: quebrado, sujo de sangue.

Interagir com o espelho:

Adolescente
(tom assustado e desesperado)
Que porra é essa?!

Calendário

Calendário: marcado até 9 dias depois do nível 1, 13 de Março.

Interagir com o calendário:

Adolescente
(tom confuso)
Hã? 13?!

Estante

Estante: contendo entre os novos elementos, livros que não existiam ali antes.

Interagir com os livros novos:

Adolescente
(sussurrando)
Bruxaria.

Ritual

Ritual: no centro, uma vela maior, ao lado de um pote com um amontoado não identificável ensanguentado.

Interagir com o ritual:

Adolescente
(tom assustado, irregular e com nojo)
*Minha cara tá...*grunhido de ardência*, preciso ver.*

NÍVEL 3: Resquícios da premonição

Final da noite

Quarto Bagunçado

Int.

Quarto pouco diferente do nível 1, 3 dias depois, além de menores reorganizações, alguns livros velhos e amuletos jogados surgem como elementos novos e o shader do sonho ainda está presente, mas apenas na cama, no espelho, no tapete e em algumas folhas desenhadas.

Interagir com qualquer objeto além dos listados:

Adolescente

(tom frustrado mas não desencorajado, lembrando do afazer)
Ah! As referências eram diferentes. Tenho que rever o desenho.

Mesa

Mesa: O que antes já tinha uma organização limitada à coisas de escola na esquerda, computador no meio e desenhos e anotações na direita, permeado por uma bagunça, com lanches, estudos, cadernos, livros, lixo e desenhos, agora está ainda mais abarrotado, com folhas espalhadas e empilhadas. Essas folhas contém desenhos e rabiscos, com o shader e paleta de cores do sonho.

Interagir com o material escolar:

Adolescente

(tom desinteressado)

Tsk* Esqueci que tinha que entregar isso amanhã... *Meh

Interagir com o computador:

Adolescente

(tom de conformidade, sarcástico)

Hum. Duas horas pra acabar o download.

Êeee...

Interagir com o calendário:

Adolescente

(tom sério e seco)

Sete dias.

Interagir com os desenhos:

Adolescente

(tom pensativo, progressivamente irritado e conformado no final)

*O fórum disse uma coisa, o livro disse outra, e eu não consigo desenhar nenhuma das duas direito nessa merda. *Suspiro* Melhor ler de novo.*

Estante

Estante: Agora, muito mais cheio, especialmente de livros e papéis velhos, próximos de ídolos e amuletos.

Interagir com qualquer livro velho:

Adolescente

(murmurando)

Tá ficando escuro demais pra ler.

Interagir com qualquer amuleto ou ídolo:

Adolescente

(tom brincalhão)

Minha vó nem deu falta.

Interagir com as pelúcias infantís:

Adolescente
(tom melancólico e reflexivo)
Só vocês me entendem... Como sempre.

Interruptor

Interruptor: ao lado da porta.

Interagir com o interruptor:

click
Adolescente
(tom aliviado)
Melhor.

NÍVEL 4: Visita da coruja

Madrugada

Quarto Bagunçado

Int.

Dia seguinte, quarto quase igual ao do nível 3. Mais alcance do shader e das cores do sonho aparecendo no quarto. Um barulho estridente vem da janela, a Rasga-Mortalha impede o sono.

Interagir com qualquer objeto além dos listados:

Adolescente
(tom irritado)
**Grunhido* Que barulho insuportável!*

Cena 1: Chinelo

Chinelo: Jogado pelo chão, um par de chinelos gasto.

Interagir com o chinelo:

Adolescente
(tom de frustração)
Vai embora!
CUTSCENE - **som do chinelo voando, batendo na parede e caindo** -
som da coruja
Adolescente
(tom de frustração)
Caralho, nunca acerto também.

Cena 2: Coruja

Coruja: Grande e barulhenta, do lado de fora da janela.

Interagir com a coruja:

CUTSCENE - **som da coruja se debatendo** -
Adolescente
(tom de medo)
Sai, sai!

Cena 3: Brinquedo jogado

Brinquedo Infantil: Um dos dois únicos do quarto, na estante.

Interagir com o brinquedo:

CUTSCENE - **som do brinquedo voando* -
som da coruja para
Adolescente
(tom de frustração)
Isso! ...Ela... levou a porra do brinquedo?*

Cena 4: Brinquedo restante

Brinquedo Infantil: O único brinquedo restante, ainda na estante.

Interagir com o brinquedo:

Adolescente
(tom de frustração)
Ah, merda. Só sobrou você agora.

Cena 5: Janela

Janela: Silenciosa, mas repleta de penas.

Interagir com as penas:

Adolescente
(tom reflexivo)
**Tsc* Hm. Era uma Suindara?*

NÍVEL 5: Visita da bruxa

Manhã

Quarto Bagunçado

Int.

Dia seguinte, quarto quase igual ao do nível 4. Janela marcada também com shader agora. Campainha sendo tocada.

Interagir com qualquer objeto além dos listados:

Adolescente
(tom confuso e sem paciência)
Quem?

Cena 1: Janela

Janela: de cima, é visível a visita, uma silhueta não muito bem definida, com muitas roupas. Com uma voz idosa, ela comprimenta e pergunta se tem alguém em casa, repetidamente.

Interagir com a janela pela primeira vez:

Adolescente
(tom sem paciência e voz alta)
*Pai, atende aí!... *Tsc*. Vô atender não.*

Interagir com a janela pela segunda vez:

CUTSCENE - **a visita olha para a janela** -

Adolescente

(tom sem paciência e alto muda para assustado e baixo)

Pai! -Caralho!

CUTSCENE - **personagem se afasta da janela** -

Pai

(ocupado com algo)

Peraí, agora não dá. Atende pro pai, por favor!

Cena 2: Afastado da janela

Janela: afastado, não se vê mais o lado de fora direito. A visita para de falar, mas um barulho estranho e constante começa a vir do lado de fora.

Se aproximar da janela:

Barulho da coruja

CUTSCENE - **o braço da bruxa sai da janela, agarra o brinquedo e se recolhe** -

Adolescente

(tom assustado)

Gemido* Que?! *respiração pesada e rápida

Cena 3: Fechando a janela

Janela: silenciosa. Agora com uma marca de arranhão. De cima não se vê mais ninguém.

Interagir com a janela:

CUTSCENE - **a janela e a cortina são fechadas com força** -

Adolescente

(tom assustado, respiração pesada e rápida, murmurando)

Pai, vem cá!

NÍVEL 6: Início da transformação

Final da manhã

Quarto Arrumado

Int.

Semana seguinte do nível 5, quarto muito mais arrumado, sem uma boa parte dos elementos de sujeira e organização em alguns dos elementos antes desordenados.

Interagir com qualquer objeto além dos listados:

Adolescente

(tom ansioso)

Passo 1: círculo de invocação, feito.

Estante

Estante: Organizada, agora com seções bem definidas de livros e objetos.

Interagir com os livros:

Adolescente

(tom um pouco frustrado)
Falta Papa-figo e Cuca ainda. Por que é tão difícil de achar?

Tapete

Tapete: Levemente mais bagunçado.

Interagir com o tapete:

Adolescente
(tom ansioso)
Passo 2: Iluminação.

Círculo do ritual

Círculo do ritual: entalhado no chão, debaixo do tapete. Limpo e um pouco mal feito. Ao lado, um canivete.

Interagir com o ritual, antes de botar as velas:

Adolescente
(tom ansioso)
Passo 2: Iluminação

Interagir com o ritual, depois de botar as velas:

Adolescente
(tom sério)
Passo 3: Sangue.

Interagir com o ritual, depois de botar o sangue:

Adolescente
(tom aliviado, mas sério)
*Se tá na internet é porque é verdade.
*som de isqueiro**

Velas

Conjunto de velas: amontoadas na cadeira.

Interagir com as velas:

Adolescente
(tom ansioso e sério)
Acender só no final.

Canivete

Canivete: Ao lado do círculo do ritual.

Interagir com o canivete, depois de botar as velas:

Adolescente
(tom nervoso)
*É só... *som de carne sendo cortada* Restos do churrasco.*

NÍVEL 7: Herança maldita

Madrugada

Quarto Onírico

Int.

Dia seguinte do nível 6, quarto quase idêntico, além dos elementos de sonho com shader e paletas exacerbadas. Atmosfera tensa com vento forte soprando, gritos distantes de Rasga-Mortalha e respiração ofegante da personagem. A janela parece estar fechada.

Interagir com qualquer objeto além dos listados:

Sem interação.

Cena 1: Bruxa

Bruxa: Estática. Seguindo o jogador com os olhos. Sombria e não completamente distinguível. Repetitivamente pergunta "Você quer? Quer? Quer, não quer?"

Interagir com a bruxa:

Adolescente
(tom assustado e gaguejante)
Q- quero.

CUTSCENE - **a bruxa some, deixando os brinquedos pra trás** -

Adolescente
(tom assustado)
Grunhidos de dor* Qu- Minha cara! *Grunhido e tosse

Cena 2: Espelho

Espelho: Sem alterações.

Interagir com o espelho:

Adolescente
(tom de pânico)
grunhido de surpresa

CUTSCENE - **a personagem bate no espelho e ele quebra/racha, como no primeiro sonho** -

Adolescente
Hãa-aaAAAA
grito de pavor

NÍVEL 8: Rotina transformada

Meio da tarde

Quarto Arrumado

Int.

Semanas depois do nível 7, quarto totalmente arrumado, sem elementos infantis além do brinquedo. O único objeto ainda com shader do sonho é a janela, que está aberta. Uma música tranquila está tocando pelo toca CDs.

Interagir com qualquer objeto além dos listados:

Adolescente
(tom sereno)

Vou levar (nome afetivo dos brinquedos) lá pra baixo.

Cena 1: Mesa

Mesa: Agora devidamente arrumada, com pilhas ordenadas de cadernos e nenhum lixo em volta.

Interagir com o material escolar:

Adolescente
(tom sereno)

Se a prova for igual a esses exercícios, vai ser tranquilo.

Interagir com o computador:

Adolescente
(murmurando)

Vou trocar esse wallpaper, tá meio infantil já.

Interagir com o calendário:

Adolescente
(tom de lembrança)

Ih é, amanhã eu levo o disco do Leo!

Interagir com o caderno de desenhos místicos:

Adolescente
(tom brincalhão e nostálgico)
Haha, isso foi maluquice.

Cena 2: Estante

Estante: Organizada e mais vazia de ídolos e amuletos, apesar de ainda cheia de livros.

Interagir com qualquer livro velho:

Adolescente
(tom pensativo)

Começo "Geografia dos mitos" ou releio "Sete monstros brasileiros"?

Interagir com qualquer amuleto ou ídolo:

Adolescente
(tom de preocupação)

Hmm, esqueci de devolver esse.

Interagir com as pelúcias infantís:

Adolescente
(tom carinhoso e reflexivo)

Valeu. Agora vão entender outra pessoa.

Cena 3: Cômoda

Cômoda: por cima, CDs em uma caixa e o toca CDs, superfícies basicamente limpas. Embaixo, um conjunto de guitarra e caixa de som.

Interagir com toca CDs:

Adolescente
desliga a música

Interagir com guitarra/caixa de som:

Adolescente
(tom animado)
cantarola a música que estava no toca CDs

Cena 4: Cama

Cama: Arrumada, sem nada em cima além do travesseiro.

Interagir com a cama:

Adolescente
(tom reflexivo)
Aquele sonho foi bizarro...

Cena 5: Lixo

Lixo: Lotado de papéis, mas acabando certinho na borda.

Interagir com a cama:

Adolescente
(tom aliviado)
Suspiro

Cena 6: Porta

Porta: Idêntica.

Interagir com a porta:

Adolescente
(tom saudosos)
Foi bom enquanto durou
sons de passos e descendo escada

NÍVEL 9: Fechamento

Final de Noite

Quarto Arrumado

Int.

Dia seguinte do nível 8, quarto ainda totalmente arrumado, sem basicamente nenhuma mudança visível, agora totalmente sem elementos infantis. Iluminação fraca vinda da luminária e janela.

Interagir com qualquer objeto além dos listados:

Adolescente
(tom sereno)
Ih, deixei a luminária acesa.

Cena 1: Cutscene

Adolescente

(tom alegre e sereno)
Jantar tava muito bom!

Mãe/Pai
(tom feliz, animado e risonho)
Que bom, porque a quantidade que seu pai fez dura a semana toda!- Melhor sobrar que faltar.

Adolescente
(tom alegre e sereno)
**risadas* Boa noite, até amanhã!*

porta fechando

Cena 2: Luminária

Luminária: Ligada

Interagir com a luminária:

Adolescente
(tom aliviado)
**Se espreguiça* Encerrar o dia e abrir a janela.*

Cena 3: Janela

Janela: Ainda com o shader de sonho. Aberta.

Interagir com a Janela:

Adolescente
(tom brincalhão)
Começar a noite.
barulhos de Rasga-Mortalha

CUTSCENE - **Coruja saindo pela janela** -

~ Fim ~