

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO CAETANO DO SUL – ANTONIO RUSSO

Heitor Ryokichi Nakamura
Pedro Hiroshi Godeny Takamura
Pietro Stricagnolo Pexoto
Rafaela Zanata de Lemos

HeartBeatdown

São Caetano do Sul
2025

Heitor Ryokichi Nakamura
Pedro Hiroshi Godeny Takamura
Pietro Stricagnolo Pexoto
Rafaela Zanata de Lemos

HeartBeatdown

Projeto de Graduação submetido como requisito parcial para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia de São Caetano do Sul - Antônio Russo, orientado pelos Profs. Dr. Alexandre Santaella Braga. Me. Claudemir Martins da Silva. Dra. Raquel Silva e Esp. Willians Monteiro da Silva.

São Caetano do Sul
2025

AGRADECIMENTOS

Nossa equipe agradece, de forma geral, nossos familiares que nos auxiliaram muito durante toda nossa jornada acadêmica, não somente durante o desenvolvimento do TCC, nos prestando apoio emocional, financeiro e dedicando tempo a nos ouvir e aconselhar.

Também agradecemos uma seleção de professores, especificamente nossos orientadores de TCC, que nos lecionaram, com excelência, suas matérias, onde aprendemos conceitos e técnicas que levaremos para toda nossa carreira como profissionais na área de jogos.

Um dos membros do grupo também gostaria de agradecer diretamente a Deus, devido sua crença e paixão.

“Posso todas as coisas, naquele que me fortalece.” (BÍBLIA, Filipenses, 4, 13)

RESUMO

HeartBeatdown é um jogo para maiores de 12 anos, feito e distribuído para computadores Windows. Possui uma mistura de elementos de visual novel e jogo de ritmo – com inspirações em *Guitar Hero*, *Friday Night Funkin'*, e *Persona 3 Reload*. O jogo conta a história do protagonista, sem nome, que decide ir a consultas psicológicas para tratar traumas passados que envolvem seus antigos companheiros românticos. Através de um tratamento de hipnose, ele fará batalhas de dança contra representações de seus antigos parceiros, dentro de sua própria mente, para resolver suas questões internas. O tema transversal principal abordado é o de Direitos Humanos.

Palavras-chave: Jogo de Ritmo, Visual Novel, Saúde Mental.

ABSTRACT

HeartBeatdown is a Windows game designed for players aged 12 and up. It blends elements of visual novels with rhythm-based gameplay, drawing inspiration from Guitar Hero, Friday Night Funkin', and Persona 3 Reload. The story follows a nameless protagonist who begins psychological therapy to confront past traumas linked to former romantic partners. Through hypnosis sessions, they engage in dance battles against representations of these past relationships, within the depths of their own mind, in an attempt to resolve their inner conflicts. The central cross-cutting theme explored in the game is Human Rights.

Keywords: Rhythm game, Visual Novel, Mental Health.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Foto da <i>gameplay</i> de <i>Guitar Hero 3</i>	10
Figura 2 – Capa de <i>Friday Night Funkin'</i>	11
Figura 3 – Capa para console de <i>Persona 3: Reload</i>	12
Figura 4 – Classificação Indicativa	13
Figura 5 – Botões no teclado para a parte de ritmo	16
Figura 6 – Imagem da personagem Capitu	19
Figura 7 – Imagem do personagem Dom Casmurro	20
Figura 8 – Imagem do cenário da batalha contra Capitu	22
Figura 9 – Capa das <i>Undertale Soundtrack</i>	25

HISTÓRICO DE REVISÕES

Versão 1.0.0 – 27/08/2025 – Pietro – Primeira visitação ao documento, para registrar as primeiras ideias quanto ao projeto.

Versão 2.0.0 – 07/09/2025 – Pietro – Finalização do Tópico 1 “Sobre o Jogo”.

Versão 3.0.0 – 11/09/2025 – Pietro – Ajustes adicionais nas referências, no tópico Resumo, e em demais partes do texto.

Versão 3.1.0 – 19/09/2025 – Pietro – Adicionado Abstract, Apêndice A e ajustado o Sumário.

Versão 4.0.0 – 23/09/2025 – Pietro – Adicionado as imagens e criado seu sumário, complementado os subtópicos dos personagens, cenários, áudio, ações e elementos do jogo.

Versão 4.0.1 – 30/09/2025 – Pietro – Revisão de todo o corpo do texto, e adição de uma referência.

Versão 4.1.0 – 13/11/2025 – Pietro – Adição da tabela dos sons diegéticos e não-diegéticos, e mais referências.

Versão 5.0.0 – 17/11/2025 – Pietro – Adição do texto do tópico Estética

SUMÁRIO

1 SOBRE O JOGO	9
1.1 Nome do jogo	9
1.2 High concept do jogo	9
1.3 Tema Transversal Abordado pelo Jogo	9
1.4 Gênero.....	9
1.4.1 Inspirações para o Gênero.....	10
1.5 Público-alvo	13
1.6 Plataforma	13
1.7 Sobre a distribuição	13
2 HISTÓRIA	14
3 MECÂNICA	15
3.1 Espaço.....	15
3.2 Objetos, atributos e estados	15
3.3 Ações.....	16
3.4 Regras	17
3.5 Habilidades	17
3.6 Probabilidade	17
4 ESTÉTICA.....	18
4.1 Arte visual	18
4.1.1 Personagens	18
4.1.2 Cenários.....	21
4.2 Áudio.....	22
4.2.1 Inspirações.....	25
4.3 Texto	25
5 TECNOLOGIA.....	26
REFERÊNCIAS	27
APÊNDICE A – Roteiro Inteiro do Jogo	28

1 SOBRE O JOGO

1.1 Nome do jogo

O nome do projeto originalmente era Sheer Heart Attack, referência à música do Queen (por se tratar de um jogo de ritmo musical, e também envolver questões emocionais). Entretanto, para evitarmos problemas com direitos autorais e remoção do jogo dos canais de mídia, alteramos o nome do jogo para HeartBeatdown, ainda seguindo a inspiração original.

1.2 High concept do jogo

O protagonista sem nome decide ir a consultas psicológicas para tratar traumas passados que envolvem seus antigos companheiros românticos. Ele (através de um tratamento de hipnose), agora deve fazer uma batalha de dança contra representações de seus antigos parceiros, dentro de sua própria mente, para resolver suas questões internas.

1.3 Tema Transversal Abordado pelo Jogo

Nosso tema é sobre Direitos Humanos, mais focado e centralizado nas questões que envolvem saúde mental. Assim como dito no site do Ministério da Saúde:

A saúde mental não se limita apenas ao que sentimos individualmente. Ela é uma rede de fatores relacionados. De acordo com a Organização Mundial de Saúde (OMS), a Saúde Mental pode ser considerada um estado de bem-estar vivido pelo indivíduo, que possibilita o desenvolvimento de suas habilidades pessoais para responder aos desafios da vida e contribuir com a comunidade. (Ministério da Saúde, <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/saude-mental>).

Escolhemos, de forma desafiadora, essa temática, para conscientizar não somente que a saúde mental é algo muito relevante para o ser humano, como também as questões amorosas dos indivíduos é extremamente relevante e pode causar sérios danos durante sua vivência.

1.4 Gênero

Jogo de Ritmo Musical (ou apenas Jogo de Ritmo), com fortes inspirações em *Guitar Hero* e *Friday Night Funkin'*.

1.4.1 Inspirações para o Gênero

Figura 1 – Foto da *gameplay* de *Guitar Hero 3*



Fonte: Google Fotos

Guitar Hero é uma série de jogos eletrônicos de ritmo musical, publicado pela RedOctane em parceria com a Activision e desenvolvido inicialmente pela empresa Harmonix Music Systems até o ano de 2007, passando a continuação da série para a empresa Neversoft. Seu primeiro jogo, *Guitar Hero* lançado no dia 8 de Novembro de 2005 estreou a série no mundo dos jogos eletrônicos, iniciando assim a trajetória de sucesso. Esse jogo é nossa principal inspiração para as mecânicas gerais da parte de jogo de ritmo de nosso projeto.

Figura 2 – Capa de *Friday Night Funkin'*



Fonte: Wikipédia

Friday Night Funkin' é um jogo de ritmo gratuito e de código aberto desenvolvido por uma equipe de quatro usuários do site Newgrounds. O jogo tem um estilo semelhante a *Dance Dance Revolution* e *PaRappa the Rapper*, com uma estética que lembra os jogos em Flash populares do início a meados dos anos 2000. Esse jogo é nossa principal inspiração estética, onde a organização dos personagens nas fases, serão iguais aos dessa obra.

Figura 3 – Capa para console de *Persona 3: Reload*



Fonte: https://gameshopdl.com.br/produto/persona-3-reload-xbox-one-e-series-sx-midia-digital/?srsltid=AfmBOorBPYELEQt73x_leZzA-o-bbTWfOgS9q0VmthKvrwESYGqx6pgM

Persona 3 Reload é um RPG eletrônico de 2024 desenvolvido e publicado pela Atlus. Reload é um remake de *Persona 3* (2006), o quarto título principal da série *Persona*, que por sua vez faz parte da franquia *Megami Tensei*. Nossa inspiração para o funcionamento da parte da visual novel é esse jogo, focando no desenvolvimento dos diálogos e como é organizada a HUD nesses momentos do nosso projeto.

1.5 Público-alvo

Fizemos, através do método de questionário, uma pesquisa para definir uma persona, e, assim, definir com precisão um público-alvo, com base na persona.

Nossa persona é um jovem (de qualquer gênero), que joga mais de 10 horas por dia, que aprecia jogos casuais e rítmicos, mas não necessariamente é bom jogando (em termos de habilidades mecânicas no gênero do jogo). Portanto, nosso público-alvo são jovens que apreciam jogos rítmicos de uma forma geral e estejam abertos para uma experiência nova envolvendo uma pauta social.

Nossa classificação indicativa não será recomendada para menores de 12 anos, como estipulado pelo Ministério da Justiça e Proteção Pública, por nosso jogo conter assuntos que podem causar algum desconforto psicológico e emocional.

Figura 4 – Classificação Indicativa



Fonte: <https://olhardigital.com.br/2022/02/02/tira-duvidas/entenda-simbolos-classificacao-indicativa/> (Acesso em 05/2025)

1.6 Plataforma

O jogo poderá apenas ser jogado em computadores com o sistema operacional Windows, sem definição de “Modos”, apenas fases (ou músicas) que poderão ser selecionadas para serem jogadas.

1.7 Sobre a distribuição

Será totalmente gratuito, por se tratar de um projeto de TCC, através do site itch.io.

2 HISTÓRIA

A história do nosso jogo conta sobre uma pessoa que teve três principais relacionamentos tóxicos. Em um, ele tinha a desconfiança de que era traído, porém sua ex parceira vivia o manipulando, o mantendo na dúvida; No segundo, o seu ex parceiro sempre tirava sarro das suas conquistas pessoais, e nunca levava o protagonista a sério; No terceiro e último, sua antiga companheira dava o dava ordens de forma militar, que deviam ser cumpridas, caso contrário, punições emocionais seriam aplicadas.

Para poder curar suas dores, o protagonista da história decide fazer consultas psiquiátricas. Assim que chega na consulta, o doutor que o avalia utiliza de um método de hipnose para que o protagonista resolva seus problemas internos com aqueles que o fizeram mal (ou representações mentais dos seus parceiros).

Assim, ele enxerga cada um dos seus parceiros de forma caricata, onde deve os enfrentar numa batalha de dança, dentro do seu mundo imaginário, para deixar claro que seus sentimentos e emoções evoluíram, e os traumas não mais o atingem.

Ao final de todas as danças, o protagonista estará salvo de seus problemas antigos de relacionamento, e viverá uma futura vida amorosa mais saudável.

3 MECÂNICA

Nesta seção serão descritos os elementos da mecânica do jogo conforme a Tétrade Elementar de Jesse Schell.

3.1 Espaço

Nossos espaços serão apenas os cenários variados. O jogador não poderá interagir com o cenário diretamente, pois as mecânicas envolvem ou apenas as pedras (ou teclas) para o jogo de ritmo, ou as interações feitas por diálogo com os personagens do jogo.

3.2 Objetos, atributos e estados

Objeto: Pedras

Atributo: Pressionado

Estados: Sim, Não

Atributo: Precisão

Estados: 20%, 50%, 100%

Objeto: Barras de Vida

Atributo: Quantidade

Estados: De 0% até 100%

Objeto: Diálogo

Atributo: Acontecendo

Estados: Sim (ativo), Não (finalizado)

Atributo: Opções de escolhas

Estados: Opção 1, Opção 2, Opção 3

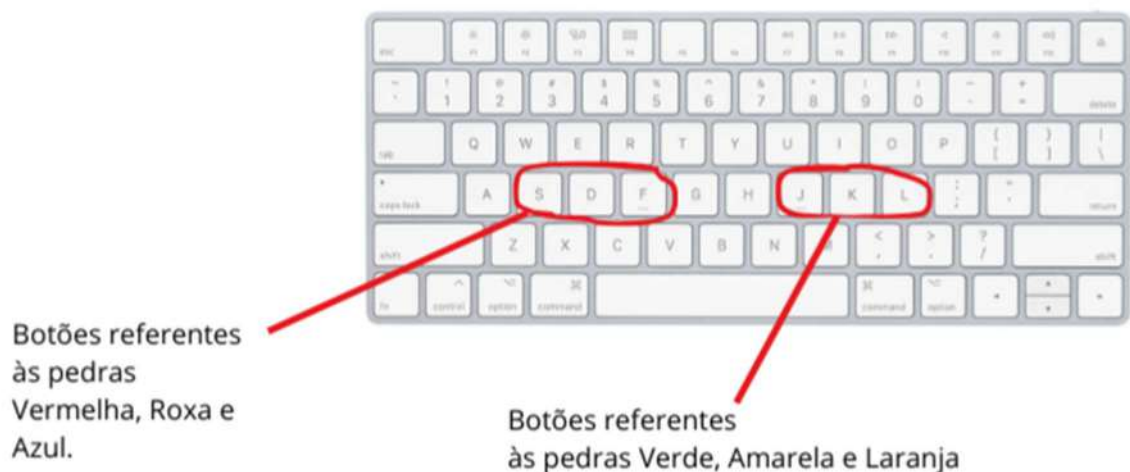
3.3 Ações

O jogador poderá interagir através do mouse ou do teclado nas partes de *visual novel*, e interagirá exclusivamente com o teclado durante as partes de jogo de ritmo musical.

Durante as partes de *visual novel*, o jogador poderá selecionar com o mouse as opções de diálogo e clicar com o botão esquerdo do mouse para confirmá-las, ou poderá utilizar as setas do teclado para selecionar as opções de diálogo e apertar espaço para confirmá-las. Ele também poderá clicar com o botão esquerdo do mouse para passar os diálogos após lidos, ou apertar o botão espaço no teclado.

Durante as partes de ritmo musical, o jogador deverá apertar os botões das letras S, D, F, J, K, e L, cada uma representando uma das pedras para contabilizar a progressão na fase.

Figura 5 – Botões no teclado para a parte de ritmo



Fonte: Autoral

3.4 Regras

O objetivo dos jogadores é dialogar com os NPCs (*Non Playable Characters*, em português, personagens não jogáveis) para chegar em suas fases de músicas, para chegar até o final da música com o mínimo de pontuação. O jogador perderá caso erre muitas notas, e sua “barra de vida” chegue à 0, e vence caso consiga chegar até o final e cada música.

3.5 Habilidades

O jogador dependerá, de forma principal, de suas habilidades de destreza, reflexos e atenção, para apertar os botões correspondentes de cada tecla/pedra, no momento correto. Também utilizará das suas habilidades sociais e de interpretação para selecionar as opções corretas de diálogo durante as fases da *Visual Novel*.

Haverá uma escala de aprendizagem mínima, no qual o jogador precisará se adequar à alternância entre jogo de ritmo e *visual novel*, e também à dificuldade escalável das músicas, que ficarão mais difíceis, conforme forem sendo superadas pelo jogador.

3.6 Probabilidade

Haverá, em um primeiro momento, a imprevisibilidade do jogador de saber como serão os diálogos e o ritmo da música que deverá jogar. Porém, após passar as fases, ele poderá saber quais serão os diálogos e memorizar o ritmo da música.

4 ESTÉTICA

A estética será vitoriana, com uma paleta de cores predominantemente de tons avermelhados e com baixa saturação. Esses fatores combinados criarão um ambiente fino, mas, ao mesmo tempo, sombrio, trazendo um forte contraste entre a elegância antiga e a sensação de ameaça constante, que remete perfeitamente à ideia de um castelo habitado por vampiros. Além disso, o uso de tons vermelhos intensos e sombras carregadas torna o jogo visualmente impactante, ampliando a imersão e criando uma atmosfera de constante tensão.

Escolhemos esse estilo porque ele traduz de maneira marcante a sensação de que o jogador está em um castelo onde a presença vampírica domina cada canto. Tendo como principal inspiração estética o jogo Darkest Dungeon, especialmente sua DLC Crimson Court, nossa ideia é explorar visual e narrativamente um mundo onde beleza e horror coexistem. É importante destacar que essa percepção também parte de um ponto de vista pessoal: a maioria dos jogadores verão essa estética como assustadora e imediatamente associarão Capitu à figura de uma vampira perigosa. Outros, porém, podem interpretar essa combinação de elegância e escuridão como algo sedutor ou atrativo, colocando em dúvida se Capitu é realmente traiçoeira ou se essa é apenas a impressão provocada pelo ambiente. Assim como no livro Dom Casmurro, a suspeita de traição nasce mais da perspectiva de quem observa — no caso, o jogador assumindo o lugar de Dom Casmurro — do que de provas concretas. A impressão dominante é a de que Capitu está envolvida em algo sombrio, mas nada é definitivamente confirmado em nossa narrativa, deixando espaço para ambiguidade e interpretação.

Os elementos sonoros também seguem essa estética vitoriana, utilizando músicas que remetem a composições antigas e melodias que evocam a ideia clássica de vampiros. Essa atmosfera auditiva reforça a presença de Capitu como uma figura enigmática e potencialmente sedutora. Já na batalha de dança, a trilha sonora torna-se mais animada e intensa, simbolizando o confronto direto entre a estética refinada e misteriosa de Capitu e a perspectiva emocional do protagonista, Dom Casmurro. Além disso, as cores tornam-se mais chamativas e contrastantes, garantindo não apenas um impacto visual maior, mas também a facilidade de visualização do jogador, que não terá dificuldade em enxergar as notas durante a gameplay.

4.1 Arte visual

A arte será arte digital, em 2D, nos dando maior liberdade criativa. As cores serão vibrantes e chamativas, passando a intensidade que queremos para nosso jogo.

4.1.1 Personagens

O nosso jogo contará com dois personagens: a “vampira Capitu”, uma moça manipuladora e narcisista que supostamente pode estar traindo o protagonista, e “Dom Casmurro”, o protagonista que se sente ameaçado por uma possível traição vinda de seu cônjuge. Esses dois personagens são uma representação mental do protagonista da história de como ele se enxergava nesse relacionamento, fazendo referência ao romance brasileiro Dom Casmurro, por Machado de Assis.

Figura 6 – Imagem da personagem Capitu



Fonte: Autoral

Figura 7 – Imagem do personagem Dom Casmurro



Fonte: Autoral

4.1.2 Cenários

O primeiro cenário de embate do jogo será um jardim com uma fonte cheia de sangue, com flores e árvores, com estética medieval (para combinar com o primeiro cenário mental da história).

Figura 8 – Imagem do cenário da batalha contra Capitu



Fonte: Autoral

4.2 Áudio

As músicas do jogo serão rítmicas e energéticas, para que o jogador se sinta imerso no conceito de batalha de danças do nosso jogo.

A dublagem será impactante e carismática, deixando claro e explícito as personalidades de cada personagem.

Os demais áudios de *feedback* para o jogador serão impactantes, deixando claro quanto suas ações dentro do jogo.

Tabela 1 – Sons diegéticos e não-diegéticos

Nome	Tipo	Loop?	Descrição
Passos	Diegético	Não	Som genérico de passos em solo denso
Clique Menu	Não-Diegético	Não	Som de clique de botão no menu
Música de Menu	Não-Diegético	Sim	Trilha sonora musical tema do menu principal
Tanzschlacht Ausf	Diegético	Sim	Trilha sonora musical tema da primeira dança dos personagens
Zentrumschlag	Diegético	Sim	Trilha sonora musical tema da segunda dança dos personagens
Ambiente Consultório	Diegético	Sim	Som ambiente do consultório na Visual Novel
Música de Decisão	Não-Diegético	Sim	Trilha sonora musical tensa para aperfeiçoar o momento de decisão da Visual Novel
Música Clássica	Diegético	Sim	Trilha sonora musical calma da Visual Novel
Música de Dança	Diegético	Sim	Trilha sonora musical com ritmo de dança da Visual Novel
Efeito de Acerto	Não-Diegético	Não	Efeito sonoro de acerto do Jogo de Ritmo
Efeito de Erro	Não-Diegético	Não	Efeito sonoro de erro do Jogo de Ritmo

Fonte: Autoral

4.2.1 Inspirações

Figura 9 – Capa das *Undertale Soundtrack*



Fonte: <https://www.google.com.br> (Acesso em 09/2025)

Muitas músicas serão fortemente inspiradas nas trilhas sonoras do jogo *Undertale*. Pelo jeito simples porém capazes de transmitir grandes cargas emocionais, que combinam com a ideia original de nosso jogo.

4.3 Texto

O nosso jogo terá textos em português brasileiro e inglês, escritos de forma coloquial (para diálogos entre personagens) e de forma formal (para os textos dos menus e da narração).

5 TECNOLOGIA

Os detalhes tecnológicos do jogo estão descritos nesta seção do trabalho, sempre seguindo o modelo da Tétrade Elementar de Jesse Schell.

Nosso jogo será exclusivo de computador, seja desktop ou notebook, com o sistema operacional Windows. Em termos de hardware, será necessário utilizar teclado para movimentar os personagens e jogar, propriamente, o jogo; mouse, para se movimentar entre as opções do menu.

Seria melhor para a experiência a utilização de hardwares sonoros (como caixas de som ou fones de ouvido), pois os efeitos sonoros e diálogos ficarão mais agradáveis dessa forma, porém é possível aproveitar o jogo sem esse fator.

Em questão de software para desenvolvimentos, nós optamos por escolher a *engine* Godot, por ela ser simples, de fácil adaptação e possuir muitas documentações complementares para eventuais dúvidas; Optamos pelo Krita para as ilustrações de cenários e personagens, por ser de fácil adaptação, e por estarmos mais habituados graças às aulas ao decorrer do curso; Utilizamos, para efeitos sonoros e criações de músicas, o programa LMMS, por ser gratuito – principalmente – e por estarmos habituados graças às aulas do curso; Todo o sistema do Google Workspace foi utilizado para criação de documentos, planilhas, formulários, entre outros; Para edições de imagem e criação de *designs*, utilizamos o Canva, por ser gratuito e de fácil utilização.

REFERÊNCIAS

API Reference. **MIDO**, 2025. Disponível em: <https://mido.readthedocs.io/en/stable/api.html>. Acesso em: 22 de set. de 2025.

ASSIS, Machado de. **Dom Casmurro**. Prefácio de Ana Maria Haddad Baptista. – 2. ed. – Brasília. Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2019. – (Série prazer de ler ; n. 7 e-book)

Coco Code, **Create MAIN MENU for your Godot game**. YouTube, 30 de julho de 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zHYkcJyE52g>. Acesso em: 21 de out. de 2025.

Coco Code, **SETTINGS MENU in Godot**. YouTube, 25 de abril de 2025. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=EheekoQZ_nE. Acesso em: 22 de out. de 2025.

Friday Night Funkin', Newgrounds, Newgrounds, 2020, Windows.

General MIDI. **Wikipedia**, 2025. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/General_MIDI#Program_change_events. Acesso em: 22 de set. de 2025.

Guitar Hero III: Legends of Rock, Neversoft, Activision, 2007, PlayStation 2.

Godot Docs, **Godot Engine**, 2025. Disponível em: <https://docs.godotengine.org/en/stable/>. Acesso em: 20 de set. de 2025.

Marcial Lincoln, **Godot – Aprenda a adicionar vários idiomas em seu jogo**. YouTube, 30 de março de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iqRQcheAau0>. Acesso em: 24 de out. de 2025.

Nações Unidas defendem saúde mental como um direito fundamental. **ONU News**, 10 de out. de 2023. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2023/10/1821572>. Acesso em: 02 de out. de 2025.

Persona 3 Reload, ATLUS, SEGA, 2024, PlayStation 5.

Secretaria Nacional de Justiça. **CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA, GUIA PRÁTICO DE AUDIOVISUAL**, 4ª Edição, 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/guia-de-classificacao>. Acesso em: 16 de abr. de 2025.

APÊNDICE A – Roteiro Inteiro do Jogo

PERFIS:

> Capitu

- Femme Fatale
- Arrogante
- Mentirosa
- Gananciosa

> Doutor (Psicólogo)

- Inteligente
- Aparenta ser bem profissional
- Um tanto estranho, meio doido

GLOSSÁRIO:

1. {} : Auxílio para programação
2. () : Narrador
3. [] : Escolha do jogador
4. Cores distintas representam caminhos de escolhas diferentes

ROTEIRO:

{Sem personagem} {fundo: tela preta} {áudio: somAmbiente1}

(Você está sentado em um sofá confortável, na clínica psicológica que você começou a fazer suas consultas. As revistas já não te interessam há uns minutos, e a porta continua fechada.)

{Sem personagem}

(Os sons dos cliques do relógio preenchem a sala, reverberando suavemente.)

{Sem personagem}

(Click - A porta se abre ao seu lado, e um homem sai. De dentro da sala ao lado você escuta a voz de quem esperava pacientemente para consultar.)

Doutor:

"Próximo, por favor!"

{Sem personagem}

(Entrando na sala, você subitamente se sente mais calmo. Todavia, o nervosismo rapidamente volta a percorrer suas veias.)

Doutor:

“Venha, feche a porta, pode se sentar na cadeira, sinta-se à vontade!”

{Sem personagem} {áudio: somAmbiente2}

(Após fechar a porta atrás de você, você se senta na cadeira em frente à mesa dele.)

{Sem personagem}

(Ele explica todos os detalhes legais das consultas, já que é obrigado a expor para alguém vindo à sua primeira consulta. Depois, pergunta sobre seu motivo para buscar auxílio psicológico.)

{Sem personagem}

(Você, então, diz sobre seus vários problemas com seus ex-parceiros românticos, e como isso te afeta muito ainda nos dias de hoje.)

Doutor:

“... Entendo... Bom, deite-se, por favor!”

{Sem personagem}

(Ele se levanta de sua cadeira, com uma das mãos sutilmente levantada, apontando para uma cadeira reclinada, enquanto a outra descansa sobre a mesa.)

{Sem personagem}

(Você se deita na cadeira, que se faz confortável o suficiente para causar surpresa, suavemente se adaptando ao formato do seu corpo. Logo, você se sente como se estivesse deitado em uma nuvem.)

{Sem personagem}

(Com apenas o teto branco e indistinto para olhar, você se sente instintivamente fechando os olhos e relaxando.)

{Sem personagem}

(Enquanto isso, o doutor se senta em uma cadeira ao seu lado, levando uma prancheta e uma caneta.)

Doutor:

“Podemos tentar o método da hipnose. Afinal, não tem forma melhor de se resolver com alguém, que se não com ela mesma, não é?”

{Sem personagem}

(O doutor se aproxima, sacando de seu bolso um relógio de bolso clássico e elegante.)

Doutor:

“Peço que preste muita atenção ao badalar deste relógio, e em como seus ponteiros se mexem...”

{Sem personagem}

(Ele começa a balançar seu relógio de um lado para o outro. Quanto mais você olha, mais difícil fica de desviar o olhar do relógio, e, aos poucos, sua mente começa a apagar...)

{Transição}

Capitu: {fundo: sacada} {música: Lugner}

“VOCÊ SEMPRE AGE ASSIM!”

Capitu:

“Todas as ações, por menores que sejam, são alvo de tuas queixas incessantes, é enfurecedor!”

Jogador:

“Então explique-me os olhares que trocavas com Escobar tão frequentemente!”

Capitu:

“Ele é seu amigo, assim como meu também! Não há malícia em nossos olhares! Diferente de você, ou pensa que não o notei olhando sofregamente para as cortesãs?”

Jogador:

“Que absurdo! Estás me culpando de ultrajes praticados por ti!? Suas asneiras não encontram limites!!?”

Capitu:

“Asneiras!? Asneiras é o que me dizes toda vez que me puxas à sacada para me incomodar!”

Capitu:

“Agora, se não houver mais reclamações, permita-me retornar à festa.”

Capitu:

“O baile não tardará, e prefiro não ouvir teu sermão quando posso dançar.”

Jogador: {música: nenhuma} {áudio: fechaPorta}

“...”

Jogador: {música: Frontallappen}

“Preciso fazer algo sobre isso.”

[Secretamente segui-la] ou [Dar um tempo]

Jogador: {Escolha: Dar um tempo}

“...Preciso de um cigarro.”

Voz distante:

“Senhoras e senhores, agradeço sua participação nesta noite!”

Jogador:

“Ah! O início da dança! Sequer pude acender meu cigarro!”

Voz distante:

“A música iniciará em alguns instantes!!”

Jogador:

“Devo me apressar!”

{Transição}

Jogador: {fundo: salão da festa} {música: Lugner} {áudio: passos}

“...C-C-”

Jogador:

“CAPITU!?”

Capitu:

“Amor!?”

Jogador:

“Capitu! O que fazes com seus braços em volta de outro homem!?”

Capitu:

“Que mulher poderia, sequer, interessar-se em dançar com um homem como você!?”

Capitu:

“Sempre com suas incessantes queixas, acabando com meu sossego!”

Jogador:

“Então que seja! Tenha seu sossego, sem mim ao teu lado!”

Capitu:

“NÃO!!”

{Transição}

Jogador: {fundo: jardim} {áudio: passos}

“...”

Capitu: {áudio: passos}

“E-Espere! Você não pode me deixar! V-você precisa de mim...!”

Capitu:

“A-achas que outra mulher te amaria como eu te amo!?”

Jogador:

“Se o que fazes é me amar, então prefiro ser odiado.”

Capitu:

“Achas que pode se livrar de mim assim?”

Capitu:

“Não podes fugir de tudo que te aflige!”

Jogador:

“O que sugere que façamos então?”

Capitu:

“Pois dancemos... Pelos nossos corações!!!”

{Começa a primeira música}

Jogador: {Escolha: [Secretamente segui-la](#)}

“Hgn...”

Jogador:

“Não posso ficar aqui parado sem fazer nada...”

Jogador:

“Se achas que pode me apunhalar pelas costas, farei questão de olhar para trás a todo momento.”

Jogador:

“Vou segui-la sem que me perceba. Não vai fazer nada nessa festa sem que eu saiba.”

Jogador:

“Dessa forma pegá-la-ei em flagrante e finalmente terei certeza de que ela me ilude.”

{Transição}

Jogador: {fundo: salão da festa} {música: Lugner}

“ ... ”

Jogador:

“Ela tem muito assunto com o Escobar...”

Jogador:

“Maldito, confiei nesse homem!”

Capitu:

“ ... ”

Jogador:

“Ali! Aquele olhar novamente!”

Jogador:

“Te peguei no ato!”

Jogador:

“Vou confrontá-la!”

Jogador: {áudio: passos}

“ ... ”

Jogador:

“Ha! como eu esperava!”

Capitu:

“AMOR!?”

Jogador:

“Não me venha com esta de “amor!?”. Peguei-te em flagrante!”

Capitu:

“...Novamente com essa história!?”

Capitu:

“Eu estava apenas conversando com nosso amigo Escobar! És tão inseguro que não aguenta ver-me conversando com teu próprio amigo!?”

Jogador:

“Eu te conheço, Capitu. Conheço muito bem, e sei que o deseja mais do que como um amigo!”

Jogador:

“Se desejas tanto seguir com suas aventuras extraconjugais, de agora em diante, sinta-se livre, pois despedir-me-ei de ti.”

Capitu:

“NÃO!!”

{Transição}

Jogador: {fundo: jardim} {áudio: passos}

“ ... ”

Capitu: {áudio: passos}

“E-Espere! Você não pode me deixar! V-você precisa de mim...!”

Capitu:

“A-achas que outra mulher te amaria como eu te amo!?”

Jogador:

“Se o que fazes é me amar, então prefiro ser odiado.”

Capitu:

“Achas que pode se livrar de mim assim?”

Capitu:

“Não podes fugir de tudo que te aflige!”

Jogador:

“O que sugere que façamos então?”

Capitu:

“Pois dancemos... Pelos nossos corações!!!”

{Começa a primeira música}

{Após a primeira música}

Capitu:

“Danças com muito afinco, meu amor... Vejo que está sério quanto a me abandonar!”

Capitu:

“Meu amor não lhe significa nada?!”

Jogador:

“Já te disse que, se isso é amor, portanto que me odeie! Estarei melhor assim!”

Jogador:

“Farei que entendas que suas mentiras não mais corrompem meu coração!”

Capitu:

“M-Mas eu sempre te amei! Escobar sempre foi nosso a-amigo, sabes disso!!”

Jogador:

“Poupe-me de suas falácias!! Teus olhos mentem contra tua boca.”

Jogador:

“Meu amor não mais te pertence! Espero que finalmente tenhas entendido isso!”

Capitu:

“P-Pois então lhe mostrarei que você não passa de um tolo inseguro!”

Jogador:

“Colocarei toda minha alma nesta última dança... E livrar-me-ei de suas amarras!”

{Começa a segunda música}

{Após a segunda música}

Capitu: {fundo: jardim}

“Entendo... Então estás decidido? Vais me abandonar? Possui certeza de tua atitude?”

Jogador:

“Sim, Capitu. Assim será melhor, para mim, e para ti. Podes ser livre, assim como já estava sendo!”

Jogador:

“Não porei mais minhas inseguranças, como dizias, sobre ti. Não tenho débitos contigo”

Capitu:

“Que seja, então! Meu amor incondicional será voltado para outro homem de sorte.”

Capitu:

“Tu estás agindo como um louco, jogando uma pérola aos porcos!”

Jogador:

“Que os porcos se deleitem com essa pérola falsa! Não tenho mais nada a resolver contigo.”

Jogador:

“Adeus, Capitu.”

Capitu:

“... Adeus...”

{Transição}

{Sem personagem} {fundo: tela preta} {áudio: somAmbiente1}

(Quando você percebe, já está de volta à sala do psicólogo. Ele olha contente para você.)

Doutor:

“Ótimo, muito bom! Ouvi toda sua conversa com essa... “Capitu” ... É de fato o nome real dela? Enfim, de todo modo, vejo que conseguiu se resolver com ela!”

Doutor:

“Gostaria muito de continuar seu tratamento, porém vamos ter que estendê-lo para uma próxima consulta.”

{Sem personagem}

(Ele se levanta, com um passo levemente acelerado, e abre cordialmente a porta, estendendo uma das mãos em direção à sala de espera. E então, você passa pela porta)

{Sem personagem}

(O que te resta dessa consulta são poucos flashes de memória, onde você estava estranhamente dançando com uma pessoa que, te lembrava sua ex-parceira do seu primeiro relacionamento, mas não era ela.)

{Sem personagem}

(Agora – mesmo que a pessoa com quem conversou na hipnose fosse diferente – quando você lembra de toda sua história ruim juntos, não sente mais um peso sobre suas costas.)

{Sem personagem}

(Os métodos desse doutor são questionáveis, mas definitivamente funcionam!)

{Fim do primeiro oponente}