Roteiro

CLAREAMENTO (FADE IN)

INT. CONSULTÓRIO

CUTSCENE

PLANO ISOMÉTRICO

GIOVANNA (14 anos), entra no consultório. A câmera segue Giovanna pelo corredor até entrar na sala do psicólogo. Ao entrar ela senta no sofá.

PSICÓLOGO
Olá tudo bem?

GIOVANNA
Sim.

PSICÓLOGO
Pronta para o início da sessão?

GIOVANNA
Acho que sim.

PSICÓLOGO
Por que você decidiu marcar essa sessão?

GIOVANNA
Sinceramente, eu não sei muito bem, minha cabeça vem girando a muito tempo, parece fantasmas do passado me atormentando.

PSICÓLOGO
Você gostaria de me falar sobre esses fantasmas do passado?

A câmera começa se aproximar lentamente da Giovanna e a tela começa escurecer conforme se aproxima.

FIM DA ANIMAÇÃO

ZOOM IN - GIOVANNA

ESCURECIMENTO (FADE OUT)

INT. COZINHA - MANHÃ

Aparece escrito ao lado inferior direito "Quatro anos antes" Giovanna está dormindo. Tudo está escuro.

CLAREAMENTO (FADE IN)

GAMEPLAY

PLANO ISOMÉTRICO

GIOVANNA (10 anos) está de pé na cozinha, lá tem uma mesa com quatro cadeiras, uma geladeira com alguns imãs e um BILHETE GRUDADO nela, um fogão, alguns armários e uma pia.

O usuário pode interagir com um bilhete na geladeira que terá uma escrita "Ligo quando sair de lá", essa interação gera uma reação na personagem.

[AO INTERAGIR COM O BILHETE]

PSICÓLOGO (V.O.)
Como você se sentiu com esse bilhete?

GIOVANNA (V.O.)
[Aparece um rostinho alegre, um rostinho triste e um rostinho de surpresa para o usuário escolher].

A cutscene incia quando o usuário interagir com a CADEIRA DA MESA. Ele pode tentar interagir com FERNANDA (Mãe da Giovanna, 30 anos, usando uma camiseta rosa, uma calça jeans e avental simples) que está lavando a louça, porém ela mandará Giovanna sentar-se.

CUTSCENE

Giovanna se senta na cadeira e começa a comer uma fruta que tem em cima da mesa.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

Ao interagir com a mesa aparece uma foto de uma maça, de um pêra e um mamão. O usuário deve escolher uma delas.

GIOVANNA (V.O.)
Eu sempre comia essa fruta de café da manhã.

CUTSCENE

(CONTINUA...)

O TELEFONE irá tocar e Fernanda corre até a sala para atender. Giovanna fica comendo sua fruta na cozinha.

É possível ouvir o que a Fernanda está falando da cozinha.

FERNANDA (O.S.)
Alô? (pause) Sim, sou.

FERNANDA (CONT.)(O.S.)
(Assustada)
O quê? (pause) Como isso aconteceu? (pause) Me explique melhor. (pause) Meu deus!

FERNANDA (CONT.)(O.S.)
(Chorando)
Estou indo para aí agora.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

Giovanna levanta da cadeira.

O usuário pode interagir com um BILHETE PENDURADO deixado pelo pai da protagonista com a mensagem "Ligo quando sair de lá", essa interação gera reação na personagem [Acontece a pergunta de como "ela se sentiu com esse bilhete"]. O jogador pode ir para a sala em qualquer momento.

INT. SALA - MANHÃ

CONT. GAMEPLAY

Na sala tem dois sofás, um de três lugares e outro de dois, uma mesa de centro com o controle remoto sobre ela e um rack com a televisão em cima, nenhum desses objetos geram interação.

Giovanna vê sua mãe sentada no sofá chorando e deve interagir com ela.

CUTSCENE

GIOVANNA
(Preocupada)
Mamãe? Por que está chorando?

Fernanda limpa as lágrimas e começa a segurar o choro.

FERNANDA (CONT.)
(Angustiada)
Não é nada de mais, querida. Aconteceu um problema e terei que sair para resolve-lo. Tudo bem você ficar aqui sozinha um tempinho? Eu volto bem rápido.

Giovanna faz sim com a cabeça.

FERNANDA
(Confusa)
Tem problema você ficar sozinha?

GIOVANNA
(Sorrindo)
Sim... quer dizer, não.

FERNANDA
(Cautelosa)
Ah, ok então.

Fernanda beija a filha e rapidamente sai pela porta.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

Após a mãe se despedir, Giovanna fica sozinha na sala de casa.

O usuário deve ir até a mesa de centro para pegar o controle da televisão, o jogador deve interagir com o controle remoto para a televisão ser ligada.

Ao interagir com o controle abre a opção de começar a jogar um mini-game na televisão, o usuário pode recusar e continuar com a cutscene a seguir ou jogar o mini-game.

CUTSCENE

A câmera começa se aproximar lentamente da Giovanna, e a tela começa escurecer conforme se aproxima.

FIM DA ANIMAÇÃO

ZOOM IN - GIOVANNA

ESCURECIMENTO (FADE OUT)

GIOVANNA
Quem diria que ali seria onde toda minha vida iria começar a ficar uma merda.

INT. CONSULTÓRIO

CLAREAMENTO (FADE IN)

CUTSCENE

GIOVANNA
Passou um tempo e acabou que ela me contou o que aconteceu. Meu pai tinha sofrido um acidade e ficou entre e vida e a morte no hospital.

PSICÓLOGO
Ok. E como você ficou?

GIOVANNA
Se eu te falar que não lembro muito bem, você acredita?

Giovanna abre um pequeno sorriso.

GIOVANNA (CONT.)
Eu fiquei tão confusa e perdida com a chance de perder meu pai e também meio desapontada com minha mãe ter me escondido sobre o acidente, mas realmente não lembro muito bem sobre, talvez eu tenha esquecido de proposito.

PSICÓLOGO
Como ficou a relação com a sua mãe?

GIOVANNA
Não ficou das melhores. Nós duas ficamos abaladas com meu pai, claro, mas isso também abalou um pouco nossa relação, chegou até acontecer algumas brigas, mas ainda assim a gente sabia que só tinha uma a outra para contar.

PSICÓLOGO
O que aconteceu com seu pai depois?

A câmera começa se aproximar lentamente da Giovanna, e a tela começa escurecer conforme se aproxima.

FIM DA ANIMAÇÃO

ZOOM IN - GIOVANNA

ESCURECIMENTO (FADE OUT)

INT. QUARTO DE HOSPITAL - TARDE

Aparece escrito ao lado inferior direito "Três anos e 359 dias antes".

CLAREAMENTO (FADE IN)

PLANO ISOMÉTRICO

GAMEPLAY

Ao dar o fade in aparece uma caixa de opções de cores para a cor da CAMISOLA que seu pai está usando.

GIOVANNA (V.O.)
Por incrível que parece tenho até uma lembrança até engraçada desse dia, meu pai estava usando uma camisola da sua cor preferida.

CUTSCENE

Volta em um quarto de hospital. SAMUEL (pai de Giovanna, 32 anos, usando uma camisola hospitalar, com uma faixa na cabeça e alguns machucados pelo corpo), está deitado em uma cama no centro do quarto. Do lado esquerdo está Giovanna. No quarto, além da cama em que está Samuel, existe um monitor cardíaco e outras 3 camas, onde uma está vazia.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

Giovanna pode andar pelo quarto do hospital e interagir com alguns objetos, porém nenhum gera uma reação emotiva.

Ela deve ir até seu pai para interagir com ele.

CUTSCENE

Giovanna começa a chorar.

GIOVANNA
(Chorando)
Você disse que iria viver para sempre. Que iria estar comigo.

Giovanna limpa as lágrimas.

GIOVANNA(CONT.)
(Chorando)
Disse que era igual uma tartaruga, que viveria por muitos anos.

(CONTINUA...)

Giovanna começa a chorar mais.

GIOVANNA(CONT.)
(Chorando muito)
Não me abandone.

GAMEPLAY

A protagonista volta a ter o quarto do hospital para explorar, desta vez ela pode ir até a mesinha ao lado da cama do pai e vê alguns pertences do pai, como um relógio e a carteira. Ela abre a carteira e acha uma foto que ele guarda dos dois juntos no dia em que ela aprendeu a andar de bicicleta, ela pode guardar essa foto ou deixar na carteira, ela também pode pegar o relógio do pai.

A garota vai até a cama do pai e volta a interagir com Samuel, desta vez ela segura a mão dele.

Após a interação de Giovanna com a mão de Samuel, ele abrirá um pequeno sorriso.

CUTSCENE

GIOVANNA
(Empolgada e emocionada)
Meu deus! (pause) Pai.

Giovanna começa a chorar.

GIOVANNA (CONT.)
(Empolgada e chorando)
Calma, vou chamar alguém.

Quando Giovanna partia para chamar alguém o monitor cardíaco apita em um barulho contínuo.

EFEITO: SOM DE APITO CONTÍNUO.

EFEITO: CONGELAR (FREEZER).

Toda ambientação fica completamente preta, deixando somente Giovanna em cena.

O barulho do aparelho aumenta.

Giovanna cai de joelhos no chão, abaixa a cabeça e desaparece junto ao fundo preto também.

FIM DA ANIMAÇÃO

ESCURECIMENTO (FADE OUT)

VELÓRIO - TARDE CHUVOSA

Aparece escrito ao lado inferior direito "Três anos e 357 dias antes".

CLAREAMENTO (FADE IN)

PLANO ISOMÉTRICO

CUTSCENE

Estarão em um local aberto, com o chão asfaltado e uma cova no centro. Terá dez pessoas ao redor da cova. Giovanna e Fernanda estão lado a lado. Todas as pessoas estão usando PRETO.

Passando alguns segundo, chega o caixão. Ele está sendo levado por quatro pessoas. Eles vão levando o caixão em direção ao buraco no centro. A chuva começa a aumentar um pouco.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

Aparece uma caixa de opções de cores para o usuário escolher a cor do CAIXÃO.

CUTSCENE

O caixão é deixado dentro da cova.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

Enquanto o caixão de seu pai desce para a cova aberta, a protagonista pode jogar algo lá dentro, uma caixa de opções abre na tela e o jogador deve escolher se ela joga uma foto dela com o pai, um boneco de pelúcia ou não jogar nenhum dos dois.

[CASO ELA DECIDA JOGAR ALGO]

GIOVANNA (V.O.)
Eu deixei um pertence que amava junto com ele.

Quando o jogador decidir o que deve ser jogado a protagonista joga o objeto escolhido na cova de Samuel.

CUTSCENE

(CONTINUA...)

As quatro pessoas que levaram o caixão começam a jogar a terra em cima dele.

GIOVANNA (V.O)
Eu não me despedi dele ali. Talvez como pessoa sim, mas ele sempre estará comigo, agora ele está comigo.

PSICÓLOGO (V.O)
Como você sente a presença dele?

GIOVANNA (V.O)
É algo que vai além do espiritual, sabe? Ele está na minha memória, quando eu vejo um filme e lembro de um bom momento, de algo bom que a gente viveu. Entende por que ele está sempre comigo?

PSICÓLOGO (V.O)
Te faz bem lembrar dele assim?

GIOVANNA (V.O)
Como ele me dizia [Giovanna imita a voz do pai] "Criança, eu vou viver 1000 anos igual uma tartaruga", e eu só estou cumprindo a promessa para ele.

Enquanto jogam terra no caixão Giovanna consegue sair do velório e vai para um pequeno parquinho lá próximo sem ninguém ver.

FIM DA ANIMAÇÃO

PARQUINHO - TARDE CHUVOSA

GAMEPLAY

Giovanna deve andar a direita para chegar até o parquinho, durante o caminho ela não pode interagir com nada. No parquinho ela pode interagir com alguns brinquedos como: a gangorra, escorregador, gira-gira e um balanço, porém ela pode brincar somente com a balanço. O gameplay acaba depois de ela interagir com o balanço e se balançar 3 vezes.

Ela deve se balançar apertando o botão na hora exata (quick time event).

Na última vez em que ela estiver se balançando aparece uma tartaruga roxa empurrando a Giovanna.

ESCURECIMENTO (FADE OUT)

INT. CONSULTÓRIO

CLAREAMENTO (FADE IN)

CUTSCENE

PSICÓLOGO
Uma tartaruga apareceu?

GIOVANNA
Sim, foi o Didico, demorou para cair a ficha que ele era um amigo, poxa ele é uma tartaruga falante, como eu ia aceitar ele assim?

Giovanna da uma pequena risada.

GIOVANNA
Enfim, ele foi muito importante para mim na infância, talvez essa história que estou te contando séria diferente, se ele não tivesse.

PSICÓLOGO
Como ele te ajudou tanto assim?

A câmera começa se aproximar lentamente da Giovanna e a tela começa escurecer conforme se aproxima.

FIM DA ANIMAÇÃO

ZOOM IN - GIOVANNA

ESCURECIMENTO (FADE OUT)

INT. QUARTO DA GIOVANNA - MANHÃ

Aparece escrito ao lado inferior direito "Três anos e 297 dias antes".

CLAREAMENTO (FADE IN)

PLANO ISOMÉTRICO

CUTSCENE

Giovanna está deitada na cama, enquanto Didico sai de baixo da cama.

(CONTINUA...)

DIDICO
Bom dia.

Giovanna não se mexe da cama.

DIDICO
(Falando um pouco mais alto)
Eu disse bom dia.

Giovanna continua sem reação.

Didico volta pra de baixo e volta com um rádio e coloca uma música.

Giovanna acaba acordando.

GIOVANNA
Desligue essa merda.

DIDICO
Até quem fim acordou. Vamos levante.

GIOVANNA
(Ainda sonolenta)
Não, quero ficar aqui pra todo o sempre.

DIDICO
Levanta logo, vamos brincar de tabuleiro.

FERNANDA
(Gritando)
Giovanna, desça aqui agora.

GIOVANNA
(Irritada)
Caramba, ninguém quer me deixar dormir mesmo.

Giovanna levanta da cama.

GIOVANNA
Didico o tabuleiro está no armário caso você quiser.

Giovanna sai pela porta.

Didico vai até o armário, olha para cima e fala.

DIDICO
(Decepcionado)
Serio, por que estas prateleiras são tão altas? Merda.

FIM DA ANIMAÇÃO

INT. SALA - MANHÃ

PLANO ISOMÉTRICO

CUTSCENE

Giovanna chega na sala, ela está bagunçada com alguns brinquedos espalhados. Fernanda está lá esperando a Giovanna.

FERNANDA
(Irritada)
O que é tudo isso?

GIOVANNA
Brinquedos.

FERNANDA
(Irritada)
E por que eles estão jogados aqui?

GIOVANNA
Eu não sei.

FERNANDA
(Irritada)
Garota, não venha com essa cara e mentindo pra mim. Recolha essa merda toda. Ja!.

GIOVANNA
Eu já disse que não fui eu. Você está um porre sem o papai.

FERNANDA
Seu pai não está mais aqui, ele te deixava brincar aqui, mas não gostava nada dessa bagunça. Estou atrasada para o trabalho, trate de pegar tudo.

GIOVANNA
(Irritada e gritando)
Já disse que não fui eu, cacete.

FERNANDA
(Irritada)
Menina, me respeite antes que eu faça você me respeitar.

GIOVANNA
(Gritando)
O que? Vai me bater?

Fernanda levanta a mão para bater na Giovanna. A garota fica ali esperando o tapa.

Fernanda recua a mãe.

FERNANDA
Depois vamos ter uma conversa muito seria sobre essas suas atitudes e xingamentos nos últimos tempos.

Fernanda vai para a cozinha.

Didico aparece na sala.

DIDICO
Realmente estou fora de forma. Demorei anos para andar até aqui.

GIOVANNA
Me ajude a arrumar essa bagunça, Didico.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

Giovanna deve pegar o cesto dos brinquedos que está ao lado do sofá. O usuário deve interagir com o cesto para Giovanna ir até lá busca-lo.

Giovanna e Didico devem recolher o máximo de brinquedos possíveis, assim eles devem interagir com um brinquedo e tentar acertar o cesto [ou levar até o cesto], como se fosse uma cesta de basquete. Quem recolher mais brinquedos ganha.

Há brinquedos escondidos atrás de móveis na sala.

CUTSCENE

Quando Giovanna recolhe o último brinquedo, ela senta no sofá e cruza o braço demostrando irritação.

DIDICO
Por que você mentiu sobre não ter feito a bagunça?

GIOVANNA
(Um pouco irritada)
Minha mãe não entende nada, ela mudou muito desde a morte do papai. E eu não menti por querer, eu já cansei de todo essa stress dela.

DIDICO
Olha, já estou de saco cheio dessas brigas bobas de vocês. Tem dia que estão uma amando a outra, tem outros que tem essas brigas babacas.

GIOVANNA
(Um pouco irritada)
Você nunca vai entender, você não tem família.

DIDICO
Você é minha família.

Giovanna abre um pequeno sorriso.

DIDICO (CONT.)
Vamos fazer o seguinte, vamos jogar aquele tabuleiro, você fica mais tranquila e depois irá conversar com sua mãe. Ok?

Didico e Giovanna partem para o quarto.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

Aparece a chance do usuário jogar o jogo de tabuleiro com o Dididco. O usuário pode decidir se ele irá jogar ou não. Caso ele escolha jogar, ambos vão para o quarto e inicia a partida, caso não escolha, a cena continua normalmente.

ESCURECIMENTO (FADE OUT)

INT. CONSULTÓRIO

CLAREAMENTO (FADE IN)

CUTSCENE

GIOVANNA
Didico sempre sabia como me acalmar e como balancear a relação com a minha mãe, mesmo tendo vezes que a gente não conseguia fazer a pazes tão cedo.

PSICÓLOGO
Ele era uma quase imagem paterna para você?

GIOVANNA
Boa pergunta, nunca pensei nisso. Mas sinceramente acho que não, ele me aconselhava, sempre queria meu bem, mas nunca o vi substituindo o papel do meu pai.

PSICÓLOGO
Além da sua mãe, surgiu alguma outra imagem paterna?

A câmera começa se aproximar lentamente da Giovanna e a tela começa escurecer conforme se aproxima.

FIM DA ANIMAÇÃO

ZOOM IN - GIOVANNA

ESCURECIMENTO (FADE OUT)

INT. CORREDOR - FINAL DE TARDE

Aparece escrito ao lado inferior direito "Três anos e 20 dias antes".

GIOVANNA (V.O.)
Chegamos no pior momento da história...

CLAREAMENTO (FADE IN)

PLANO ISOMÉTRICO

CUTSCENE

Giovanna está em pé no corredor, ao lado do seu quarto.

(CONTINUA...)

Surgi um susurro vindo da sala, não é possível escutar 100% do está sendo falado.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

O usuário está livre para explorar o corredor, lá tem dois quadros com FOTOS DO SAMUEL NA PAREDE e um tapete no chão.

Aparece um caixa de cores na qual o usuário pode escolher a cor do tapete.

O usuário pode interagir com o quadros na paredes, na qual gera uma reação de felicidade e nostalgia na Giovanna.

O usuário deve seguir o som da voz que vem da sala. Ele pode levar a Giovanna para a sala a qualquer momento.

CUTSCENE

INT. SALA - FINAL DE TARDE

FERNANDA
(Susurrando)
Eu sei. (pause) Eu sei, mas não sei se ela vai gostar disso, entende? (pause). E se ela ficar brava? (pause). Ok, depois vemos isso melhor.

Giovanna volta correndo para o quarto.

INT. QUARTO DA GIOVANNA - FINAL DE TARDE

Aparece escrito ao lado inferior direito "Três anos antes".

Giovanna está deitada na cama. Didico está do lado da cama lendo um livro.

FERNANDA
(Gritando)
Desça aqui.

Giovanna levanta da cama.

GAMEPLAY

Giovanna deve sair do quarto e virar a direita no corredor para ir em direção à sala.

No corredor ela pode interagir com a parede vazia e percebe que a mãe tirou as fotos do pai dela, após essa interação a garota deve seguir o caminho para a sala.

INT. SALA - FINAL DE TARDE

CUTSCENE

Giovanna chega na sala e sua mãe está na lá esperando ela.

FERNANDA
Por favor, vamos nos comportar hoje.

Giovanna fica um pouco confusa.

FERNANDA (CONT.)
(Falando alto)
Querido, pode vir.

Entra um homem pela porta. Um homem bem vestido, com um blazer preto, porém ele tem um rosto de Lobo. Só Giovanna e Didico o vê assim.

Quando Giovanna o vê tudo fica silenciosa. Fernanda está falando algo, mas não dá para escutar.

O homem com rosto de Lobo se aproxima de Giovanna e fala. O som volta ao normal.

FELIPE
Giovanna? Eu disse prazer em conhecer.

O lobo estende a mão para Giovanna.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

O jogador pode escolher se estende a mão ou não para o homem.

Se estender a mão os dois se cumprimentam. Se não estender a mão o Lobo recolhe sua mão estendida.

CUTSCENE

FELIPE
Bom me chamo Felipe. Sua mãe falou que voce adora jogos de tabuleiro, certo?

Giovanna faz sim com a cabeça. O lobo tira das costas uma caixa de um jogo de tabuleiro e entrega para garota.

GIOVANNA
Obrigada.

Giovanna abre um pequeno sorriso e pega o tabuleiro. Da um abraço no Felipe e volta para o quarto de volta.

FELIPE
(Alegre)
Parece ter gostado do joguinho.

FIM DA ANIMAÇÃO

INT. QUARTO DA GIOVANNA - FINAL DE TARDE

GAMEPLAY

Giovanna deve voltar ao seu quarto, na sala não há mais nada que ela possa interagir.

Quando chega no seu quarto ela se depara com Didico em sua cama, ela deve interagir com ele para começar um diálogo.

Não a nada, além do Didico, para se interagir no quarto.

CUTSCENE

DIDICO
(Desconfiado)
Eu não gostei dele. Ele não é boa pessoa.

GIOVANNA
(Desconfiada)
Eu senti algo estranho nele também.

FIM DA ANIMAÇÃO

A câmera começa se aproximar lentamente da Giovanna e a tela começa escurecer conforme se aproxima.

ZOOM IN - GIOVANNA

ESCURECIMENTO (FADE OUT)

INT. CONSULTÓRIO

CLAREAMENTO (FADE IN)

CUTSCENE

GIOVANNA
Não demorou muito para minha mãe me contar que o cara era o novo namorado dela. Logo depois ele se mudou para nossa casa. Admito que ele realmente parecia um cara legal no começo, mas eu ainda desconfiava dele, porém Didico o odiava, tipo odiava muito mesmo. A gente teve uma briga feia por isso, ele desapareceu, após nossa briga.

PSICÓLOGO
Como foi a relação dentro da casa?

GIOVANNA
Descobrimos realmente quem era aquele filho da puta. Minha mãe começou a parecer com alguns machucados, logo depois descobri que ele estava batendo nela.

PSICÓLOGO
Como você reagiu ao descobrir?

INT. QUARTO DA GIOVANNA - MADRUGADA

Aparece escrito ao lado inferior direito "Dois anos e
255 antes".

CLAREAMENTO (FADE IN)

CUTSCENE

Giovanna está deitada na cama dormindo, instanteanamente ela acorda e levanta da cama.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

O usuário não pode interagir com nada no quarto, somente com a porta para sair.

(CONTINUA...)

Ao sair do quarto terá o corredor, com três portas, a porta do banheiro, a porta do quarto da Giovanna e a porta do quarto da mãe dela, porém só pode interagir com a porta do lado esquerdo, que é a porta do quarto da mãe dela.

Quando o usuário entrar no quarto da Fernanda, ele deve começar a andar lentamente, pois se andar muito rápido acordará a Fernanda e o Felipe que estão dormindo.

No quarto da Fernanda, há um armário, uma cama, com ela e o Felipe dormindo, uma mesinha do lado esquerdo da cama com A CARTEIRA E DOCUMENTOS do Felipe e uma mesinha do lado direito da cama com um abajur.

O usuário pode interagir com todos os objetos, porém nenhum cria uma reação realmente emotiva na Giovanna. O gameplay terminará quando Giovanna interagir com os documentos e carteira do Felipe.

FIM DA ANIMAÇÃO

Giovanna pegará a carteira de Felipe, abrirá e olhará para ela.

INT. QUARTO DA GIOVANNA - MADRUGADA

Aparece escrito ao lado inferior direito "Dois anos e 250 antes".

CUTSCENE

Giovanna está no seu quarto, sentada na cama. Ela começa a escutar alguns barulhos vindo da sala.

[BRARULHOS DA SALA...]
(Um pouco baixo)
Não, por favor não. (pause) Não. (pause) Eu que mando nessa casa, você tem que me obdecer e me respeitar. (pause) não.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

Giovanna vai correndo até a porta do quarto e vai para o corredor, o barulho de coisas quebrando fica cada vez mais alto, a garota então começa a correr até chegar na sala.

INT. SALA - NOITE

CUTSCENE

Ao chegar na sala, Giovanna vê o Lobo batendo na Fernanda. Tem algumas marcas de sangue no sofá e no chão. Fernanda tem alguns roxos pelo corpo.

GAMEPLAY

A garota pode ir em direção a sua mãe e entrar na frente dela, mas o lobo pega Giovanna e a empurra em direção ao sofá.

A protagonista pode pegar alguns objetos e jogar no Lobo como o controle remoto e o telefone, por fim, ela pega um vaso que está em cima da mesa de centro e o joga na cabeça do lobo.

Para pegar os objetos ela deve apertar um botão que aparece em cima do objeto que ela irá interagir.

CUTSCENE

O Lobo para de agredir Fernanda.

FELIPE
Estou tentando ensinar a vocês como devem ser tratadas, fazer o que o idiota anterior não vez, colocar um pouco de juízo na cabeça das duas. Nasceram para apanhar mesmo.

Ele cospe no chão e sai pela porta. Giovanna e Fernanda começam a chorar.

Fernanda levanta do chão com uma certa dificuldade e vai em direção a filha.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

Giovanna deve ir em direção a sua mãe e as duas se abraçam.

CUTSCENE

FERNANDA
(Esperançosa)
Vai ficar tudo bem agora, ok? Tudo vai se ajeitar e poderemos encontrar a felicidade de novo certo?

(CONTINUA...)

Fernanda vai em direção ao telefone e disca um número.

[VOZ NO TELEFONE]
Emergência. O que posso ajudar?

FIM DA ANIMAÇÃO

ESCURECIMENTO (FADE OUT)

INT. SALA - MANHÃ

CUTSCENE

GIOVANNA (V.O.)
Tudo que estava desmoronando, se ergueu. O Lobo foi preso, eu e minha mãe começamos a ter a melhor relação desde a morte do meu pai e o Didico tinha voltado. Tudo estava lindo, perfeito. E isso é que me assustava...

Fica alguns segundos de silêncio.

GIOVANNA (CONT.) (V.O.)
Ah, já estava esquecendo. O Lobo esqueceu uma arma na casa, eu acabei encontrando ela. Minha mãe nem desconfiava, nem nada. Didico aconselhou guardar para algo mais perigoso.

Aparece escrito ao lado inferior direito "Dois anos e 50 dias antes ".

CLAREAMENTO (FADE IN)

Fernanda está sentada no sofá assistindo um progama. Ouve-se a porta bater. Fernanda levanta para abrir. Quando ela abre ela se depara com o Lobo.

FERNANDA
(Assustada e gritando)
Que merda você está fazendo aqui? Dê o fora daqui agora.

Fernanda tenta fechar a porta.

LOBO
Não. Eu vim para ficar aqui.

FERNANDA
(Assustada)
Você está louco, eu vou chamar a polícia se você pisar aqui dentro, seu lixo.

LOBO
Chame, eu aproveito e mostro o vídeozinho que tenho aqui para eles também.

O Lobo mostra um vídeo em um celular.

LOBO
Você se lembra como foi gostoso esse dia? Lembra como me amou nesse dia, sua vadia?

Fernanda da três passos para trás da porta e começa a chorar.

O Lobo entra na casa e fecha a porta.

LOBO (CONT.)
Se você não quer todo o mundo vendo como você é putinha na cama, é melhor você me aceitar novamente nessa casa.

Giovanna aparece no sala.

GIOVANNA
(Supresa e irritada)
O que esse monstro está fazendo aqui!?

Fernanda olha para filha, mas não consegue responder.

LOBO
Querida! Sentiu muita saudades de mim?

GIOVANNA
(Confusa)
O que está acontecendo?

LOBO
Está acontecendo o seguinte, sua pirralha. Sua mãe viu toda a merda que ela fez e me trouxe de volta.

Giovanna volta para o quarto correndo.

INT. CASA DA GIOVANNA - MANHÃ

CUTSCENE

Ao chegar no quarto Giovanna senta na cama.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

Giovanna entra em seu quarto e pode interagir com a gaveta que fica ao lado de sua cama.

Ela abre a gaveta e pega a arma do Lobo.

CUTSCENE

Giovanna sai do quarto só que desta vez andando devagar, quando ela chega à sala se depara com o Lobo agredindo sua mãe novamente.

O Lobo olhará para a Giovanna.

LOBO
Olha quem voltou, a putinha Jr.
Veio aprender como uma mulher tem
que se comportar nessa sua família?

O Lobo tenta se aproximar da Giovanna, porém a garota puxa a arma e aponta para ele.

Fernanda levanta do chão e vê sua filha com a arma.

FERNANDA
(Supresa)
Querida, não faça isso, por favor.
Não resolva assim.

FIM DA ANIMAÇÃO

GAMEPLAY

A cena fica em câmera lenta.

O Lobo começa a se aproxima de Giovanna e o jogador deve apertar o botão de ação antes dele chegar na protagonista, ao apertar o botão de ação a garota atira no lobo e ele cai morto.

CUTSCENE

Giovanna fica paralisada, sem fazer nenhum movimento. Fernanda levanta, vai até sua filha, pega a arma da sua mãe, vai até o telefone e disca um número.

(CONTINUA...)

FERNANDA
Olá. Eu acabei de matar um homem.

FIM DA ANIMAÇÃO

ESCURECIMENTO (FADE OUT)

INT. CONSULTÓRIO

CLAREAMENTO (FADE IN)

CUTSCENE

GIOVANNA
(Um pouco emocionada)
E foi assim. Toda a merda que foi a minha infância.

Giovanna coloca a mão no rosto para limpar as lágrimas.

A tela fica preta por alguns segundos, como se estivesse interagindo com a Giovanna colocando as mãos no rosto.

Quando a tela volta, o psicólogo se transformou no Didico.

PSICÓLOGO [EM FORMA DE DIDICO]
A sessão de hoje chegou ao fim minha querida, minha querida.

A Giovanna da um respiro fundo.

ESCURECIMENTO (FADE OUT)