



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

AGNES LENZ ROMERO

***GAME DESIGN E AUDIOVISUAL: ANÁLISE DAS CUTSCENES INTERATIVAS
DE THE LAST OF US PARTE II***

Pelotas/RS

2023

AGNES LENZ ROMERO

***GAME DESIGN E AUDIOVISUAL: ANÁLISE DAS CUTSCENES INTERATIVAS
DE THE LAST OF US PARTE II***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Dra. Rebeca da Cunha Recuero

Pelotas
2023

AGNES LENZ ROMERO

***GAME DESIGN E AUDIOVISUAL: ANÁLISE DAS CUTSCENES INTERATIVAS
DE THE LAST OF US PARTE II***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em dezesseis de maio de dois mil e vinte e três.

Banca Examinadora:

Dra. Rebeca da Cunha Recuero (orientadora)

Dra. Gisele Azevedo Cardozo

Dr. Bernardo Cortizo de Aguiar

AGRADECIMENTOS

No tempo em que cursei essa graduação desenvolvi muitos trabalhos de curtas metragens com equipes formadas por colegas de todo o curso. Isso me ensinou que cinema é uma arte coletiva, e que todos que fazem parte de uma produção colocam um pouco de si na obra. Assim, também penso que seja na vida, e é por isso que gostaria de agradecer a todos que me incentivaram durante essa trajetória até aqui.

Agradeço primeiramente a minha família, em especial a minha mãe Noemi Lenz, que sempre se demonstrou interessada na trajetória acadêmica que tive e que colaborou muito para que eu me desenvolvesse enquanto pessoa. A meu pai, Zeno Neto Romero Filho, por me incentivar a entrar na universidade, a ler, ter um pensamento crítico e por me dar condições financeiras de vir para Pelotas estudar aquilo que sempre amei.

Um muito obrigada para a Gabi, Renata, Laís, Clara e Carol que dividiram casa comigo durante alguns anos e que ao ver estudando e se dedicando a seus estudos me motivaram a seguir estudando. Também, aos meus colegas e em particular minhas amigas, Laura, Bruna, Martha, Nana, Manu, Mari, Juliana e Lauren.

Sou também imensamente grata a meus professores tanto pelo ensino em sala de aula como pela ajuda com os trabalhos e paciência para responder dúvidas e e-mails. Particularmente, agradeço muito ao professor Guilherme Carvalho da Rosa, pela imensa dedicação para com seus alunos, ao professor Gerson Rios Leme, que me incentivou a estudar mais sobre a área de som, a professora Vivian Herzog pelas suas aulas excelentes de storyboard e composição, e o professor Michael Abrantes Kerr pela empolgação e ensinamentos sobre montagem. Também aos servidores técnicos Everton e Thiago pelo seu trabalho paciente e carinho com os alunos.

Um agradecimento mais que especial a professora Rebeca da Cunha Recuero, que foi a orientadora desse trabalho e grande responsável por fazer eu tomar gosto por pesquisa. Ao Grupo de Pesquisa em Produções Audiovisuais em que fiz parte nos últimos anos da minha formação e a todos os seus integrantes.

Gostaria de agradecer ainda, a professora Gissele Azevedo Cardozo e ao professor Bernardo Cortizo de Aguiar por aceitarem fazer parte da banca deste trabalho e trazerem muitas colocações e indicações para o desenvolvimento do mesmo.

Por fim, a Universidade Federal de Pelotas, como uma instituição de ensino pública e que tornou possível meu sonho de cursar Cinema e Audiovisual.

RESUMO

ROMERO, Agnes Lenz. **Game design e audiovisual**: análise das *cutscenes* interativas de *The Last of Us Parte II*. Orientadora: Rebeca da Cunha Recuero. 2023. 35 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Cinema e audiovisual) – Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2023.

Os jogos eletrônicos passaram a incorporar cada vez mais a linguagem audiovisual a partir da década de 90, quando as *cutscenes* começam a ser inseridas nesse cenário. Vários debates surgem a partir disso e, assim, o uso da interação nas mesmas passa a ser um recurso utilizado também. Buscando entender as experiências que surgem a partir da mescla do audiovisual com as mecânicas de jogo, este trabalho tem como objetivo analisar a estrutura narrativa das *cutscenes* interativas do jogo *The Last of Us Parte II* a partir dos conceitos vindos da linguagem audiovisual e dos fundamentos do *game design*. Para isso, buscou-se aprofundar-se na temática utilizando principalmente os conceitos de narrativa e plano vindos de Bordwell e Thompson (2013) e os conceitos básicos de jogo e algumas das lentes do *game designer* propostas por Schell (2008). Como processo metodológico, mapeou-se o jogo, anotando as *cutscenes* interativas presentes nele e se selecionou cinco delas para se analisar desde a mecânica de jogo, até o uso dos planos e a possível intenção por trás da *cutscene* interativa. A partir dessa análise, foi possível entender alguns dos possíveis usos dessas interações e formas de utilizá-las em conjunto com a história do jogo.

PALAVRAS-CHAVE: *Game design* e audiovisual; *Cutscenes* interativas; *The Last of Us Parte II*; *Quick time events*; *Cutscenes*;

ABSTRACT

ROMERO, Agnes Lenz. Game design and audiovisual: analysis of the interactive cutscenes from The Last of Us Part II. Advisor: Rebeca da Cunha Recuero. 2023. 35 p. Completion of course work (Bachelor of Film and Audiovisual) – Arts Center, Federal University of Pelotas, Pelotas, 2023.

Electronic games pass to incorporate more and more the audiovisual language from the 90 decades, when cutscenes start to be insert in this medium. A lot of debates came up with it and eventually, the use of the interaction in cutscenes begin to be used as a resource too. Looking for understand the experiences that came from the mix between audiovisual and game mechanics, this assignment has the objective analyze the narrative structure of interactives cutscenes from the game The Last of Us Part II, using the concepts that came from audiovisual language and the fundamentals of game design. For that sake, it was made a research about the theme, and decided to use for concept of narrative and plane the work from Bordwell and Thompson (2013), also, to write about the basic of games, it was chosen to utilize the lenses of game design proposed by Schell (2008). As methodologic process, the game was mapped, taking notes of the interactives cutscenes in it and to choose five of them to be analyzed, since the game mechanics until the use of film plans and the possible intention behind the interactive cutscene that was analyzed. With that made, it was possible to understand a few of the possible uses of these interactions and ways to plate it together with the game story.

KEYWORDS: Game design and audiovisual; Interactives cutscenes; Cutscenes; The Last of Us Part II; Quick time events;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: <i>Gameplay</i> com a personagem Ellie.....	10
Figura 2: Botões do controle do Playstation 4.....	11
Figura 3: Modelo da jornada do herói	13
Figura 4: Tetraedro elementar	16
Figura 5: Fluxograma dos tipos de cutscenes do jogo <i>The Last of Us II</i>	19
Figura 6: Ellie interage com objeto do cenário.....	21
Figura 7: Interface para tocar violão.....	22
Figura 8: Ellie toca violão para Dina.....	23
Figura 9: Cutscene em que Ellie tem sua máscara quebrada.....	24
Figura 10: Sequência de cutscenes na fuga do metrô.....	25
Figura 11: Interface de customizar armas.....	26
Figura 12: <i>Quick Time Event</i> ao customizar armas.	27
Figura 13: Abby interage com cenário e é emboscada por chefe de fase.....	29
Figura 14: Abby interage com portas emperradas.....	30
Figura 15: Ellie aciona o barco e é levada pelas ondas.	31

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Relação numérica entre *cutscenes* interativas e o momento em que se situam no jogo. ..20

Tabela 2: Relação comparativa entre as *cutscenes* analisadas..... 33

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. NARRATIVAS AUDIOVISUAIS: QUANDO A CÂMERA PASSA A CONTAR HISTÓRIAS.....	12
1.1. A narrativa de um filme	12
1.2. A estética do cinema como linguagem	14
2. <i>GAME DESIGN</i> : UMA FORMA DE PROJETAR EXPERIÊNCIAS	15
3. PROCESSO METODOLÓGICO	18
4. ANÁLISE DAS <i>CUTSCENES</i> INTERATIVAS	21
4.1 Ellie toca música para Dina.....	21
4.2 Fuga do metrô	23
4.3 Evento ao customizar as armas	26
4.4 Abby e a fuga do Rei dos Ratos.....	28
4.5 Motor do barco falha em mar tempestuoso.....	30
4.6 Relação comparativa entre as análises.....	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS.....	35

INTRODUÇÃO

Os jogos estão presentes na nossa vida desde a infância. Sejam eles jogos com dados, amarelinha, esconde-esconde ou jogos de tabuleiros tal qual o xadrez. São formas de passar o tempo e realizar uma atividade que promove algum significado para nós. E o sentido de jogar, no final, está em passar por alguma experiência: conhecer e explorar um mundo, fazer parte de uma história, ser competidor em uma corrida de carros, ou empilhar vários blocos um em cima dos outro, por exemplo. É visando essa experiência que Schell (2008) traça os objetivos do *game design*.

Conforme foram sendo desenvolvidos e a tecnologia se aprimorando, novas plataformas foram sendo criadas como meio para esses jogos. Assim, quando se torna possível desenvolver gráficos, animações, ou inserir vídeos em jogos eletrônicos, na década de 90 (VIEIRA, 2017) começa a se tornar comum o uso das *cutscenes*. As *cutscenes* são cenas em formato de vídeo que são inseridas em determinados eventos roteirizados de um jogo e que interrompem o fluxo da gameplay para enfatizar uma ação, contar uma história, introduzir algo ao jogador, entre outras funções. Através das interações presentes nelas, pode ser ver um entrelaçamento entre a linguagem audiovisual e a linguagem interativa dos jogos.

Muito conhecida pelas *cutscenes* cinematográficas e pelo enredo marcante, a franquia *The Last of Us*, desenvolvida pela empresa *Naughty Dog* para a plataforma de *PlayStation*, teve seu primeiro jogo lançado em 2013. A história trazia os protagonistas Joel e Ellie sobrevivendo em um mundo pós-apocalíptico em que um fungo tornou as pessoas infectadas em uma espécie de zumbis. Utilizando-se de animações 3D, interface minimalista e *cutscenes* que se apropriam da linguagem audiovisual, a narrativa segue uma trajetória linear. Contudo, como afirmam Fabiana e Genio (2016), essa linearidade não impede o jogador de se envolver e imergir na história.

A narrativa se mostra de uma maneira que não poderia ser igual em uma experiência cinematográfica, como espectador (passivo) o fato do jogador se apropriar de seu avatar e ser o interator da narrativa, se envolvendo com questões como paternidade, ética, perda, entre outros sentimentos, o conecta com a trama de maneira emocional, mesmo ele sabendo que há um caminho pré-programado para o personagem. (NASCIMENTO e GUERRA, 2016, p.5)

Em 2020, a *Naughty Dog* lançou uma continuação dessa história, contando os acontecimentos de quatro anos após o final do último jogo. Além das inovações gráficas e

de jogabilidade, as expressões das personagens, atmosfera, *sound design* parecem se juntar de forma a aumentar a imersão no jogo.¹

The Last of Us Parte II une a mecânica de jogo a aspectos da linguagem audiovisual, de forma a tornar a experiência do jogador única. Dessa vez o jogador se põe no ponto de vista de duas personagens: Ellie e Abby, que se tornam inimigas ao cruzarem o caminho uma da outra em uma história sobre vingança e redenção. O jogo se passa com a câmera em terceira pessoa, seguindo a personagem jogável (figura 1). Utiliza-se dos botões do controle para realizar ações, tais quais pular, andar, correr, atirar, movimentar a câmera, etc (figura 2). Ele usa das *cutscenes* nos mais diversos momentos: *flashbacks*², ambientação, avanço do enredo, cenas de ação, etc. Muitas delas, precisam que o jogador interaja com a tela apertando uma série de botões na intenção de colocar o mesmo dentro da ação. Essa forma de interação ficou conhecida como *Quick Time Events*, tornando as *cutscenes*, não mais apenas inserções de pequenos filmes, mas sim eventos interativos.



Figura 1: *Gameplay* com a personagem Ellie.
Fonte: *Print* da tela do jogo.

¹ Os jogos da franquia *The Last of Us* costumam lançar no final da geração do console em que são projetados, trazendo em geral, uma qualidade de gráficos para computadores e uma capacidade operacional muito alta quando comparado a maioria dos jogos lançados para o mesmo console. Sinal de que além de um jogo que preza pela narrativa, busca também inovar tecnologicamente. O *sound design* (como o som é pensado e projetado) também costuma ser um grande destaque, uma vez que há detalhes que entram de forma quase imperceptível no meio do jogo. Ao andar por um local chuvoso, por exemplo, o jogador pode ouvir a chuva mudar seu som conforme a superfície em que ela está interagindo. (RUSCHEL, 2020).

² “[...]em um filme narrativo, fazer suceder a uma sequência outra sequência que relata acontecimentos anteriores; dir-se-á, então, que se “volta atrás” (no tempo).” (AUMONT, 2003).



Figura 2: Botões do controle do Playstation 4
 Fonte: Elaborado pela autora.

Buscando aprofundar a temática dos jogos, sua forma de projetar experiências quando unido à linguagem cinematográfica, utiliza-se do jogo em questão como objeto de estudo para entender como as *cutscenes* interativas presentes em *videogames* contribuem para a narrativa e uma maior imersão na experiência do jogador.

Assim, este trabalho tem como seu principal objetivo analisar a estrutura narrativa das *cutscenes* interativas do jogo *The Last of Us Parte II* a partir dos conceitos vindos da linguagem audiovisual e dos fundamentos do *game design*. A fim de realizar essa análise, estabelecem-se os objetivos específicos: a) estudar partes fundamentais da teoria sobre *game design* e relacioná-la com a linguagem vinda do cinema; b) Mapear as *cutscenes* interativas do jogo e realizar uma seleção para a análise; c) Descrever com base nos conceitos estudados, a decupagem e a mecânica de jogo presente nas cenas escolhidas; d) Procurar entender como a utilização da linguagem audiovisual e a interação podem afetar a experiência do jogador.

O processo metodológico foi feito a partir de um mapeamento geral do jogo utilizando como meio de acesso a ele um vídeo da *gameplay* do mesmo, e foi-se anotando as *cutscenes* e interações que ocorriam no decorrer dele. Após, agrupou-se as que tinham características similares conforme o tipo de interação mecânica e por fim, foram selecionadas cinco *cutscenes* a serem analisadas a partir das suas interações e a forma como influenciam e contam a narrativa.

Tem-se em vista que o tema é relevante para o pensar na criação de jogos digitais a partir da experiência do jogador com o uso da linguagem audiovisual, pois, sabendo da grande demanda por jogos eletrônicos pela população brasileira, como apontou Tadeu e Tortella (2022) em sua reportagem na CNN Brasil, três a cada quatro brasileiros consomem jogos eletrônicos. Assim, estudar as interseções entre a área do cinema e do *game design* torna-se importante para ampliar as discussões e práticas em ambas as mídias.

1. NARRATIVAS AUDIOVISUAIS: QUANDO A CÂMERA PASSA A CONTAR HISTÓRIAS

Em 1895, Luis e August Lumière realizam uma das primeiras exposições públicas de filmes em uma tela, no *Grand Café* em Paris (BORDWELL e THOMPSON, 2013). A partir daí, vários outros curiosos começam a se aventurar a filmar cenas do dia a dia e histórias mais complexas. Dessa forma, a linguagem cinematográfica começou a se desenvolver, misturando conhecimentos das mais diversas áreas do saber, como as artes visuais, o teatro, a literatura, a música, etc. (MARQUES, 2007).

Ao imaginar uma história e transcrevê-la para a tela, o cineasta busca trazer uma experiência estruturada, isto é, ele planeja a obra de forma a provocar certas sensações e emoções no espectador. Cria-se padrões que envolvem quem assiste, criando e quebrando expectativas, ora dando recompensas, ora trazendo decepções. Para isso, leva-se em conta que o sistema formal de um filme possui dois princípios: um narrativo e um estilístico os quais serão explicados abaixo (BORDWELL; THOMPSON, 2013).

1.1.A narrativa de um filme

A narrativa nada mais é do que “uma cadeia de eventos ligados por causa e efeito, ocorrendo no tempo e no espaço” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p.144). Ela busca narrar uma história, selecionando pontos considerados relevantes para contar determinado acontecimento e a partir daí desenvolve-se relações causais entre eles. O principal são os recortes temporais e causais, pois independente do tempo de tela de uma história, essa pode possuir anos de duração.

Bordwell e Thompson (2013) fazem uma distinção entre o que é a história e o que é o enredo. A história é o todo que se passa entre os eventos explícitos e implícitos, que vão sendo

deduzidos pelo espectador, já o enredo, diz respeito somente ao que é mostrado, visto e ouvido. Assim, há três durações temporais de uma narrativa: a da história, a do enredo e a de tela³. A outra característica que fundamenta a história, o espaço⁴, nem sempre é evidenciada. Para este trabalho, ela tem uma grande relevância narrativa, sendo ele “a base para um padrão de enredo” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p.163).

O enredo de uma narrativa é formado por várias cenas, que formando certa coesão geram uma sequência. Várias sequências, por fim, formam o filme como um todo. É possível analisar a maioria das obras cinematográficas a partir de atos, que são etapas que englobam várias sequências a partir de um contexto dentro da história. Analisando as sequências dentro de cada ato, podemos achar um padrão comum na maioria das histórias, o qual Campbell em seu livro “O herói de mil faces” (VOGLER, 2006), descreve como a jornada do herói⁵.

Vogler (2006) utiliza uma comparação esquemática de terminologias, comparando a sua “jornada do escritor”, com a jornada do herói de Campbell. Assim, ele determina como se dariam os atos de uma história a partir dessa visão, como pode ser visto na figura 3.

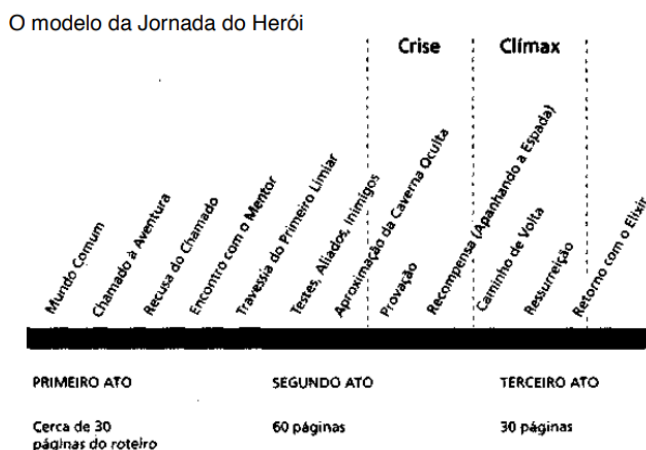


Figura 3: Modelo da jornada do herói
Fonte: VLOGUER, 2006, p. 36.

De forma simplificada, pode-se dizer que no primeiro ato somos apresentados ao protagonista (o herói), há algo que o motiva a sair de sua vida cotidiana e ele decide agir. No

³ A duração da história diz respeito ao tempo em que a narrativa se desenvolve, mesmo quando não vemos explicitamente. A duração do enredo diz respeito ao período de tempo escolhido para mostrar. Já a duração de tela é o tempo do filme em si.

⁴ Nos jogos, o espaço tende a ter muita relevância narrativa, visto que o jogador pode interagir com o mesmo para saber mais sobre a história e avança nela a partir dele.

⁵ No livro O herói de mil faces, Joseph Campbell analisa pontos em comum das narrativas e cria o “mono-mito”, em que ele nomeia o protagonista da história como o herói e a partir daí analisa os padrões narrativos e os arquétipos dos personagens nas histórias.

segundo ato ocorrem desafios e a ação se desencadeia para um clímax. No terceiro ato, por fim, vemos as consequências da ação e o herói tendo sido modificado por elas.

1.2. A estética do cinema como linguagem

Para traduzir a história em linguagem, estruturando-a de forma visual, foram se criando formas de induzir o espectador a determinadas perspectivas. Assim, um dos principais procedimentos ao passar a narrativa para a tela é a decupagem⁶. Ela se propõe a descrever o que será visto e ouvido em cada momento do enredo. Assim, utiliza-se dos planos para descrever o quadro, de informações sobre o som para dizer de onde esse vem no intuito de se criar uma paisagem sonora⁷ para o filme.

“O plano é a menor parte do filme em estado livre[...]” (MARQUES, 2007, p.36). Ele define o que se passa entre um corte e outro. É a forma a que se refere o enquadramento e movimento da câmera. Eles são descritos de acordo com o quão próximo a câmera está do objeto e, a partir de qual ângulo ela se situa. Existem muitas variantes no que diz respeito ao nome dos planos. Neste trabalho utilizarei as definições de Bordwell e Thompson:

No **plano geral**, a figura humana se perde ou fica minúscula. É o enquadramento para paisagens, vistas aéreas de cidades e outras vistas. No **plano conjunto**, as figuras são mais proeminentes, mas o fundo ainda domina. O plano em que a figura humana é enquadrada mais ou menos a partir dos joelhos é chamado **plano americano**. [...] O **plano médio** enquadra o corpo da cintura para cima. [...] O **primeiro plano** é tradicionalmente o plano que mostra apenas a cabeça, mãos, pés ou um objeto pequeno. Ele enfatiza a expressão facial, os detalhes de um gesto ou objeto significativo. O **primeiríssimo plano**, ou **plano detalhe**, destaca uma porção do rosto ou isola e amplia um objeto. (BORDWELL; THOMPSON, A arte do cinema: uma introdução. 2013. p. 309)

Por fim, para dar coesão a todos esses planos e cenas, há a montagem. Um plano depende de sua duração e dos planos anteriores para formar sentido, e é na montagem que isso será formado (MARQUES, 2007). A partir das técnicas de edição, pode-se causar determinados efeitos, moldando o tempo e o espaço da cena a partir do que se coloca nas imagens e nos sons.

⁶ O processo de decupagem significa dividir em planos uma história contada linearmente, partindo do roteiro literário e chegando ao roteiro técnico (MARQUES, 2007, p.28).

⁷ Termo cunhado por R. Murray Schafer em seu livro A afinação do mundo. Trata-se do som ambiente que nos envolve, desde ruídos de máquinas, vento, pássaros ou até a voz humana. Se paisagem é o que está no nosso campo de visão, a paisagem sonora é tudo o que compõe nosso campo auditivo.

Assim a narrativa toma sentido a partir de *raccords*, elipses, cenas justapostas e sons diegéticos e não diegéticos⁸.

Dessa forma, o cinema com sua linguagem própria começa a quebrar e brincar com as próprias regras e teorizar em cima das mesmas. Provocando novas experiências e sensações no espectador.

Quando a tecnologia evolui a ponto de essa mídia ser incorporada nos jogos, novos horizontes se expandem e uma experiência imersiva é possibilitada aos espectadores, que agora, tornam-se jogadores, agentes que tem participação ativa na história.

2. GAME DESIGN: UMA FORMA DE PROJETAR EXPERIÊNCIAS

A fim de discutir as interações com o vídeo, é importante trazer e estabelecer o que é um jogo e qual o propósito dos mesmos. Jesse Schell (2008) aprofunda a discussão de forma a trazer vários sentidos e significados, mas no geral, podemos resumir jogos a “uma atividade voltada para a resolução de problemas, quando junto a uma vontade de jogar⁹” (SCHELL, 2008, p.37). Ele traz esse conceito levando em conta uma série de critérios: a) jogar é algo que fazemos voluntariamente; b) todo jogo possui um objetivo e algum conflito; c) há regras; d) possui uma estrutura interativa, isto é, o jogador é um sujeito ativo; e) possui valor endógeno¹⁰. Essas são premissas a serem levadas em consideração durante a criação de um jogo.

Quando se fala de *game design*, pensa-se muito na mecânica que será implantada e como tornar o jogo divertido. Mas projetar um jogo vai além: se está criando e pensando em uma experiência. Assim, o principal papel do designer de jogos é colocar-se no lugar do jogador e pensar em como ele vivenciará a experiência de seu jogo (SCHELL, 2008). O que ele deve sentir? Qual a memória que ficará? O que é a experiência essencial desse momento?

⁸ *Raccords* – [...]um tipo de montagem na qual as mudanças de planos são, tanto quanto possível, apagadas como tais, de maneira que o espectador possa concentrar toda sua atenção na continuidade da narrativa visual; Elipses – Fala-se de elipse cada vez que uma narrativa omite certos acontecimentos pertencentes à história contada, "saltando" assim de um acontecimento a outro, exigindo do espectador que ele preencha mentalmente o intervalo entre os dois e restitua os elos que faltam; Diegese –[...] os "fatos diegéticos" são aqueles relativos à história representada na tela, relativos à apresentação em projeção diante dos espectadores. É diegético tudo o que supostamente se passa conforme a ficção que o filme apresenta, tudo o que essa ficção implicaria se fosse supostamente verdadeira. (AUMONT, 2003).

⁹ Tradução da autora para o trecho: “A *game* is a *problem-solving activity*, approached with a *playful attitude*.”

¹⁰ Schell (2008) toma o termo emprestado da biologia para se referir a algo interno. Assim, ele discute que há coisas no jogo que só têm valor dentro do mesmo e não fazem sentido fora do mundo jogável. Como por exemplo, os anéis em que se pega durante o jogo do *Sonic*. Ao esbarrar com um inimigo, quanto mais anéis, menor a chance de perder vida, acrescentando um valor muito grande para os mesmos dentro do jogo.

Ao trazer a experiência essencial, Schell se debruça sobre sua primeira lente (perspectivas sobre o olhar do *game designer*): ao vivermos um momento e retermos as memórias dele, quando elas são lembradas, não são em sua totalidade e sim, na sua essência. O que foi marcante nessa memória? O que a torna tão especial? Esses são os questionamentos que guiam o *game design*.

Outra lente fundamental, trazida por Schell, explica como podemos “quebrar o jogo” em diferentes aspectos para entendermos como será projetada essa experiência. Ele traz aqui a sua sétima lente “tetraedro elemental”, que consiste em analisar o jogo a partir de quatro perspectivas: estética, mecânica, história e tecnologia. Quando posto em um quadro, podemos ver o que está mais visível para o jogador e o que se encontra mais próximo do desenvolvedor (figura 4).

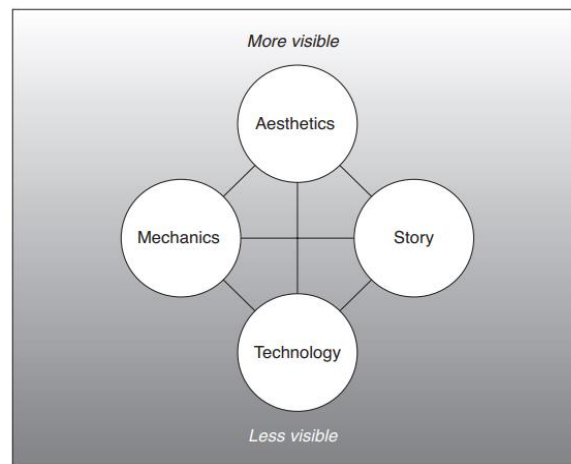


Figura 4: Tetraedro elemental
Fonte: SCHELL, 2010, p. 42.

Como mostrado na imagem, o aspecto estético é o mais visível, e corresponde ao que vemos e ouvimos durante o jogo. Abaixo a história e a mecânica, que contribuem uma com a outra. A mecânica estabelece o como, quais botões a se apertar, quais os desafios, os objetivos para que se conte a história, que se preocupa em contextualizar a narrativa, reafirmando os aspectos jogáveis. Por fim, a tecnologia, como menos visível, caracteriza o suporte em que o jogo se dá (console, tabuleiro, computador...), a linguagem e os meios que tornarão possível a execução e criação dos elementos colocados acima.

Schell também traz quatro habilidades, que na visão dele, são fundamentais para que a *gameplay*¹¹ seja possível: modelagem, imaginação, empatia e foco. A “modelagem”,

¹¹ “[...]o gameplay emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação das regras e mecânicas do jogo, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar.” (VANNUCHI e PRADO, 2009, p. 138).

corresponde à capacidade do nosso cérebro interpretar informações do mundo e atribuir significados a elas. Como é o caso de enxergarmos as cores: interpretamos o comprimento das ondas de luz para dizer qual a cor de um objeto. Assim, nos jogos, observamos o ambiente e o interpretamos. A imaginação ocupa a função de pegar esses significados todos e juntá-los para formar a história do jogo. Utilizando das dicas espalhadas por ele para resolver quebra-cabeças.

Para que se consiga haver uma projeção do jogador no personagem e este fazer decisões de acordo com as vivências de outro, a empatia torna-se necessária. Dessa forma, tendo objetivos bem estabelecidos, uma interatividade responsiva a suas ações e sendo constantemente desafiado, captura-se o foco do jogador que entra no estado de *flow*¹². Nesse fluxo, o jogador entra em uma espécie de “círculo mágico¹³”, em que ele fica completamente imerso no jogo e passa a se projetar no seu avatar (SCHELL, 2008). A interação do jogador torna-se uma experiência intensa e quase palpável para o mesmo. Nesse contexto, parece um tanto quanto estranho interromper uma atividade tão ativa para contar a história com *cutscenes*, tornando o jogador inativo por um período de tempo, não? Essa discussão não demorou a surgir após o uso das *cutscenes* se tornarem tão comuns. Mas afinal, o que são *cutscenes*?

Como um intervalo de jogabilidade, as *cutscenes* são sequências de cenas compostas artisticamente em que o jogador deixa de trabalhar com a materialidade do game para assisti-lo. Seu objetivo principal é reforçar o desenvolvimento narrativo, introduzir personagens e disponibilizar informações importantes sobre pistas e enredo. [...] Geralmente, são constituídas por animações de computação gráfica ou por live-action com atores e atrizes reais (VIEIRA, 2017, p. 288).

Assim, essas inserções de vídeos que “cortam” o jogo, visam trabalhar partes da narrativa que talvez passassem despercebidas ou não parecessem tão intensas durante a *gameplay*. Elas passaram a se desenvolver no cenário de jogos entre 1992 e 1995 (KREMER, 2015, *apud* VIEIRA, 2017), quando a tecnologia tornou possível inserir pequenos vídeos aos jogos. Quando a fórmula começou a ser utilizada com frequência, o debate da jogabilidade como foco dos *videogames* veio à tona. Em busca de tornar essas “interrupções” mais interativas, se “moldou e reconfigurou esses novos recursos, como é o caso dos *Quick Time Events* (QTEs)” (VIEIRA, 2017, p. 290). Nesses casos, quando uma *cutscene* é rodada, especialmente em momentos de tensão, o jogador deve apertar uma série de botões que

¹² Termo vindo do psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi e citado por Schell para descrever o estado de imersão absoluta de um jogador nos jogos.

¹³ Termo cunhado por Johan Huizinga em *Homo Ludens*, 2000, capítulo 1.

aparecem na tela para que seu personagem desenvolva determinadas ações, influenciando diretamente no jogo¹⁴.

Hoje em dia, temos visto uma constante evolução dessas interações nos *videogames* com a potencialização tecnológica, como foi o caso do jogo *God of War* (Santa Mônica Studio, 2018), para *PlayStation 4*, que chamou muita atenção na época pelo baixo tempo de carregamento entre *gameplay* e *cutscenes*, fazendo com que a alternância entre esses modos narrativos transistasse com muita fluidez¹⁵.

3. PROCESSO METODOLÓGICO

Visando analisar a estrutura narrativa das *cutscenes* interativas do jogo *The Last of Us Parte II* partindo dos conceitos vindos da linguagem audiovisual e dos fundamentos do *game design*, realizou-se uma revisão teórica sobre o tema, para entender conceitos que são considerados relevantes para descrever e interpretar as *cutscenes* do jogo.

Como percurso metodológico para responder o problema de pesquisa, dividiu-se a pesquisa em três etapas:

Primeiro foi feito um mapeamento¹⁶ do jogo como um todo (Anexo 1). Anotando o que ocorre na narrativa, as *cutscenes* e as mecânicas espalhadas pela *gameplay*. Por falta da posse do console em que se passa o jogo, utilizou-se como fonte de coleta, um vídeo¹⁷ com a *gameplay* completa. É importante atestar que por esse motivo e pela própria natureza do objeto de estudo, é possível que algumas cenas tenham ficado de fora desse mapeamento. Assim, foi-se pausando o vídeo, tirando *prints* de tela e realizando anotações.

Optou-se pela utilização do aplicativo *Whiteboard* do *Windows*¹⁸, pois o mesmo permite dar *zoom* infinito e manipular as imagens com muita facilidade. Estabeleceu-se um padrão para as anotações: se demarcou as sequências escritas por extenso em forma de título; abaixo delas, colocou-se *prints* dos momentos do jogo com textos descrevendo a narrativa; foram feitos grifos

¹⁴ As *cutscenes*, quando rodadas podem ser pré-renderizadas, sendo praticamente pequenos vídeos ou renderizadas em tempo real, essas são produzidas pelo motor gráfico do próprio jogo e permitem uma maior semelhança entre a qualidade gráfica do jogo e da cena, bem como transições entre *cutscenes* e *gameplay* de forma mais fluída. (GRASEL, 2020).

¹⁵ Durante o lançamento do jogo, muito se falou sobre a transição do modo de *gameplay* para as *cutscenes*. Ver reportagem sobre o jogo *God of War*, da *Start Uol*, nas referências.

¹⁶ A ideia de mapear o jogo a partir das *cutscenes*, tirando *prints* e colocando anotações veio através da leitura do trabalho “Cultura dos fãs produtores: estudo sobre álbuns físicos de k-pop e projeto de álbum baseado em identidade de fã” de Bárbara Kurz (2021) em que a autora utiliza uma metodologia similar.

¹⁷ The Last of Us: Part 2 - Full game walkthrough - Survivor Difficulty - No commentary. Youtube. Canal SourceSpy91. 2021. Disponível em: <https://youtu.be/qCV4ivXi190>. Acesso em: 20 de MAR de 2023.

¹⁸ <https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-365/microsoft-whiteboard/digital-whiteboard-app>. Acesso em 09. MAI. 2023.

em azul claro para destacar a introdução de novas mecânicas de jogo, amarelos para dar destaque às *cutscenes* interativas a serem levadas em conta para a análise e grifos em rosa claro para indicar algum ponto de interesse do jogo que, no momento do mapeamento, foi considerado possivelmente relevante para a pesquisa (Anexo I).

Na segunda etapa, após ter uma compreensão maior da história e poder visualizar um panorama geral do jogo, traçou-se um fluxograma dos tipos de *cutscenes* presentes no jogo e como são divididas de acordo com a forma como ocorre ou não a interação, como é possível ver na figura 5. Devido à fluidez em que a câmera e o carregamento do jogo se dão, não fica tão explícito quando é ou não uma *cutscene*, e por isso, os conceitos de mecânica e *cutscene* começam a se mesclar aqui. Assim, optou-se por anotar, somente momentos em que as animações ou são acionadas pelo jogador ao clicar um botão, ou ocorrem de forma obrigatória para o avanço da história.

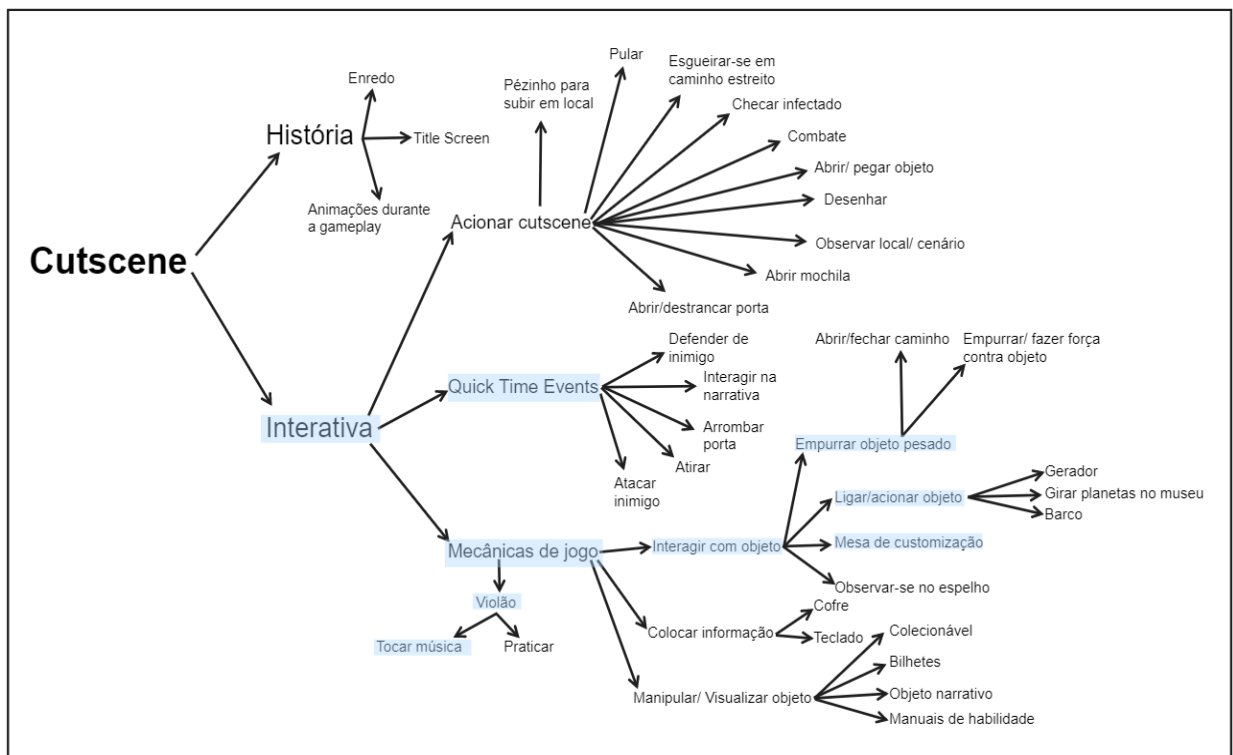


Figura 5: Fluxograma dos tipos de cutscenes do jogo *The Last of Us II*.
Fonte: produzido pela autora.

Marcou-se em azul as interações que foram consideradas relevante para o estudo, sendo elas cenas que surgiram em um contexto narrativo, ou mesmo *cutscenes* presentes na mecânica do jogo. Criou-se uma tabela para quantificar quantas delas são acionadas no decorrer do jogo e em que ato estão localizadas.

	Tocar violão	Quick Time Event	Interagir com objeto	Inserir informação	Acionar objeto	Customizar armas	QTE Narrativo	Outras
Prólogo	1	0	0	0	0	0	0	0
Ato 1	0	3	4	1	1	1	0	0
Ato 2 - Parte 1	3	11	25	11	7	12	2	1
Ato 2- Parte 2	0	12	22	5	1	11	1	2
Ato 3	1	4	3	0	0	2	0	0
Epílogo	1	0	0	0	0	0	0	0
Total	6	30	54	17	9	26	3	3

Tabela 1: Relação numérica entre *cutscenes* interativas e o momento em que se situam no jogo.
Fonte: produzido pela autora.

A partir disso, selecionou-se cinco tipos de *cutscenes*, pertencentes a grupos distintos, foram eles: as *cutscenes* em que as personagens tocam violão (grupo 1), as que contém *quick time events* (grupo 2), as em que se apresenta a mecânica de customizar armas (grupo 3), as de interação com objetos (grupo 4) e *cutscenes* em que se deve acionar algum objeto (grupo 5). Ficaram de fora as *cutscenes* ativadas em momentos em que o jogador deve utilizar de alguma informação obtida previamente no jogo para abrir um cofre ou uma porta e outras em que mesclavam mecânicas diferentes ou similares aos demais grupos estabelecidos, não se vendo tanta relevância dentro da narrativa ou na experiência do jogador no que diz respeito a mescla entre interação e linguagem audiovisual. As classificadas como “QTE narrativo”, apresentam praticamente as mesmas mecânicas das de *quick time events* misturadas com as de interagir com objetos, e se passam durante alguma cena que contextualize situações na história, como suas inserções apresentam motes similares as escolhidas para a análise, e devido ao espaço do trabalho, optou-se por deixá-las de fora. O critério para a seleção assim, deu-se conforme se entendia o uso dessas *cutscenes* para algum tipo de avanço na história e que a interação se mesclasse de forma relevante para o enredo, sem ser apenas um botão a mais no jogo.

Dado a limitação de espaço e tempo para realizar este trabalho, optou-se por escolher uma *cutscene* de cada um desses cinco grupos de forma subjetiva pela autora. Buscou-se as que eram utilizadas dentro de um contexto em uma sequência para alguma finalidade específica, dentro do que pode ser percebido durante o mapeamento.

Assim, selecionou-se as seguintes *cutscenes* (ou sequências de *cutscenes*): Ellie tocando violão para Dina (grupo 1), A sequência de *quick time events* da fuga do metrô (grupo 2), o *quick time event* que ocorre quando o jogador vai customizar suas armas a caminho do Hospital (grupo 3), a cena em que Ellie aciona o motor do barco pela terceira vez (grupo 5) e a fuga de Abby antes do combate com o “rei dos ratos” em que se deve interagir com as portas (grupo 4).

Analisou-se a parte estética, como os planos, luz e sons durante a cena, a mecânica de jogo e em que ponto a mesma se encontra dentro da narrativa, buscando entender qual a possível experiência vivida pelo jogador ao interagir com elas.

4. ANÁLISE DAS *CUTSCENES* INTERATIVAS

4.1 Ellie toca música para Dina

Nesse momento, o jogador encontra-se numa área de “mundo aberto¹⁹”, ele tem a liberdade para ir a lugares diferentes e explorar na ordem que quiser. Pode-se somente cumprir o objetivo, ou perambular pelos diversos prédios. Essa sequência se encontra no começo do segundo ato da narrativa, em que Ellie – o jogador – está abalado com a morte de Joel, que é uma figura paterna para ela. Dina, sua namorada, a acompanha nessa jornada e, é explorando essa parte do mapa que o jogador pode encontrar um violão na loja de música e ativar uma *cutscene*.

Ao encontrar o objeto, aperta-se triângulo para interagir com o mesmo. O processamento da ação é feito de forma tão fluída que se torna difícil saber o momento exato que o jogador para de controlar a personagem e a *cutscene* entra. A câmera movimenta-se conforme a ação da personagem, que se abaixa e pega o violão (figura 6).



Figura 6: Ellie interage com objeto do cenário.
Fonte: *Print* de tela tirado pela autora.

Ellie afasta-se da câmera e é enquadrada em um plano geral, em que é possível observar aspectos do cenário. Há um corte pela primeira vez na cena, para um plano detalhe do braço do violão e sua mão afinando o objeto. Outro corte a mostra em um plano médio, o qual surge a interface para tocar o violão a sua direita. Em geral, ao ter-se essa interação, o jogo apresenta

¹⁹ “Jogos de mundo aberto são aqueles onde o jogador pode explorar um amplo ambiente virtual, com possibilidades de interação ou exploração além da série de ações imposta pelo jogo para resolver as missões ou objetivos estabelecidos pelos criadores do jogo.” (BARBOSA, 2014, p.15).

as personagens em um plano médio com o menu flutuante mais ou menos no centro do eixo horizontal da imagem e na região do terço direito, como é possível ver nas demais cenas em que essa mecânica aparece.

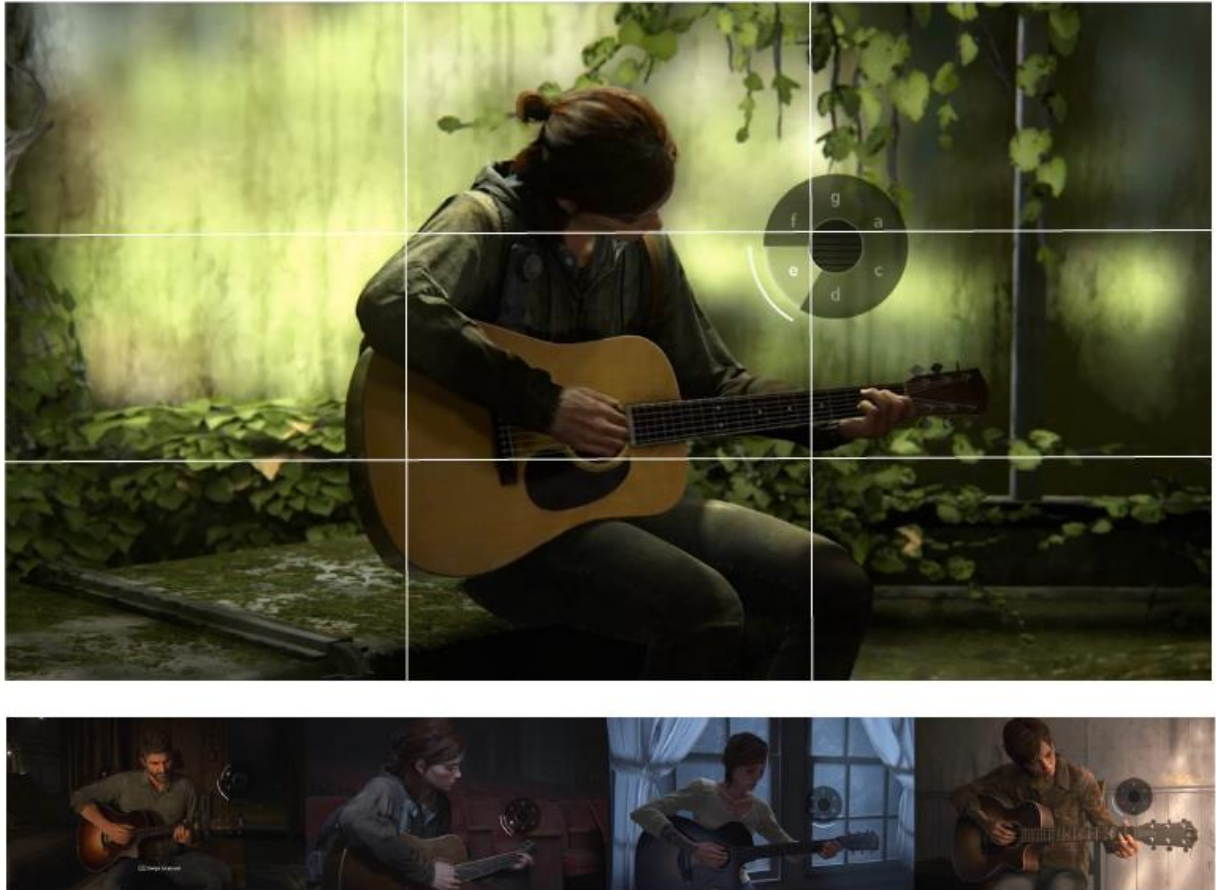


Figura 7: Interface para tocar violão.
Fonte: *Prints* do jogo organizados pela autora.

É interessante de perceber que se sai de um cenário na penumbra, para enquadrar Ellie em um local semiaberto, com luz. Isso é incorporado no cenário por meio de um buraco no teto, em que a luz invadiu e permitiu que a natureza invadissem por cima. Seguindo a temática que a franquia já trazia desde o primeiro jogo, com a natureza invadindo locais urbanos e ressignificando esses espaços. Nesse momento, Ellie toca a música que lembra Joel (a mesma tocada na primeira vez em que essa mecânica é introduzida). O jogador deve acertar a sequência para ativar a canção. A mecânica funciona como um *minigame*. Usa-se o *Touch Pad* do controle para dedilhar e tocar os acordes. Os detalhes envolvem o jogador, enquanto se dedilha entre os acordes, a mão de Ellie vai acompanhando no braço do violão.

Acertando a sequência, a câmera se afasta e enquadra Ellie em meio a fresta de luz. Dina a observa. Um plano e contra plano mostra as duas conversando. Dina começa sendo

enquadrada em um plano geral e a medida em que se aproxima de Ellie o plano vai fechando em enquadramentos mais próximos. Novamente o jogador é apresentado com a mecânica do violão, novos acordes aparecem. O jogador dedilha com o controle e Ellie canta uma música para Dina. Esse momento intersecciona entre primeiros planos, planos médios e um plano conjunto das duas, com um leve movimento de *zoom in* da câmera, ajudando a comunicar a emoção e aproximação entre as personagens.



Figura 8: Ellie toca violão para Dina.
Fonte: *Print* de tela tirado pela autora.

No que diz respeito a jogabilidade, essa cena é memorável, pois recompensa o jogador por explorar os mais diversos locais no jogo, e o incentiva a não seguir somente o caminho proposto pelos objetivos. A parte da interação ajuda a conectar o jogador com a personagem Ellie e a colocar-se no lugar dela ao tocar a música *Future Days* (Pearl Jam, 2013), a qual remete ao personagem de Joel.

Os demais momentos em que essa mecânica de jogo aparece trazem uma grande carga dramática. Geralmente servem como gancho para uma parte da história. Esse é o único momento em que é trazido esse *minigame* como uma forma de tirar um pouco do peso do enredo, em que o jogador vem enfrentando um forte luto junto com Ellie.

Por fim, quando Ellie deixa o violão, a câmera segue o movimento da personagem para voltar a ficar no enquadramento da *gameplay* e volta-se a controlar a protagonista.

4.2 Fuga do metrô

No final do primeiro dia em Seattle, há uma fuga de Ellie e Dina pelo subterrâneo. É um local contaminado por esporos em que as personagens precisam usar máscaras para não se

infectarem. É uma sequência tensa em que há inimigos humanos junto com infectados. Passando por esses desafios, sai-se em um lugar cuja luz de fora é visível. Há vários vagões de metrô. É enquanto o jogador explora nesse contexto é que, em um dos vagões, uma *cutscene* será ativada.

A câmera balança e poeira e pedras caem do teto. O controle é tirado do jogador e Ellie é arrastada para baixo junto com o vagão em que está. A câmera viaja em plano sequência, em movimento constante, estabilizando quando Ellie cai no chão e, em seguida, fica levemente desestabilizada na medida em que um infectado aparece e ataca o jogador. Há um *quick time event* em que se deve apertar quadrado para livrar-se do inimigo. Acertando o botão, Dina aparece para ajudar Ellie, a câmera segue o olhar dessa enquanto Dina a ajuda, pondo-se de um ponto de vista quase subjetivo. Um plano americano enquadra Dina enquanto olha para a namorada em desespero. A máscara de Ellie quebrou e vemos isso em primeiro plano detalhadamente. Corta para Dina que tenta tirar a própria máscara em um plano médio e sendo rapidamente impedida por Ellie. A câmera segue Ellie em um plano sequência e há uma discussão das duas em um plano e contraplano. A cena é escura, a fonte primária de luz vem das lanternas das personagens. No fundo, pode-se ver escombros e uma luz vindo de fora do túnel. A câmera desliza em uma panorâmica e, de onde se vê a luz surgem mais infectados. A *gameplay* retorna, o jogador deve correr.

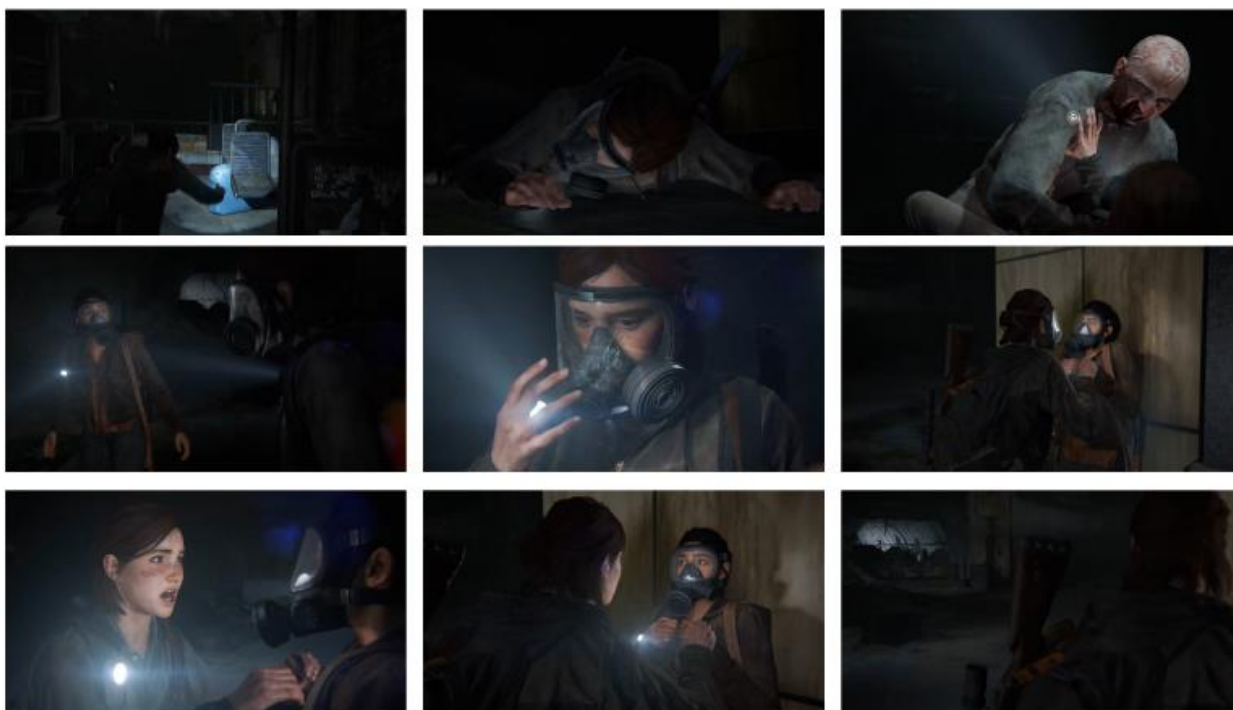


Figura 9: Cutscene em que Ellie tem sua máscara quebrada.

Fonte: *Prints* de tela tirados pela autora.

Nessa etapa da *gameplay* o cenário e movimento dos inimigos é construído de forma a guiar o jogador por um único caminho. É subindo uma escada rolante parada que há o segundo *quick time event*. Ellie é puxada por um infectado e salva por Dina ao jogador apertar quadrado repetidas vezes. A lente da câmera suja-se de sangue. Ellie se reergue e a iluminação ressalta os infectados no fundo.

Continua-se a sequência de *gameplay* em que elas correm. Uma *cutscene* não interativa é ativada quando elas sobem por grades. Ellie cai desajeitada no chão, mas logo fica de pé e o jogador retoma o controle da personagem. A última *cutscene* dessa sequência também é interativa: ao sair pela entrada do metrô, um infectado segura Ellie. O jogador deve, novamente, apertar quadrado no seu controle para livrar-se. Dina salva Ellie e cai no chão. Ellie a ajuda a se levantar e a *gameplay* retoma normalmente.



Figura 10: Sequência de cutscenes na fuga do metrô.
Fonte: *Prints* de tela tirados pela autora.

Os *quick time events* dispostos nessa sequência, possivelmente têm duas motivações: provocar a sensação de descontrole por parte do jogador, e enfatizar a importância e cumplicidade de Dina. Assim, o fato de ter interações simples e repetitivas acaba servindo tanto com propósito narrativo, como parece proporcionar uma experiência mais intensa para o jogador.

A cena que se dá após o segundo *quick time event* em que Ellie e Dina escalam as grades ocorre de forma fluída, mas provoca no jogador a ideia de que ele precisará apertar algum comando a qualquer momento, quando esse comando não vem, ele segue correndo na *gameplay* sem necessariamente prever o comando seguinte. É como se as *cutscenes* dispostas no meio dessa fuga servissem para atrasar o jogador e desorientá-lo mais ainda. Causando um conflito para além da narrativa.

O uso da música aqui também é acentuado, pois há batidas constantes em tom crescente. Ela cessa após Ellie dizer que está bem apesar da máscara quebrada, retornando na *gameplay* ao sugerir a fuga do perigo.

Outro ponto interessante é que esse tipo de *cutscene* costuma ocorrer na intenção de surpreender o jogador (como será descrito na próxima cena analisada) e aproximá-lo dos sentimentos das personagens, uma vez que a maioria delas ocorrem em primeiro plano ou a partir de um ponto de vista quase subjetivo. Assim, elas tendem a ressaltar a emoção e brincar com a ideia de controle do jogador, dando uma falsa impressão para o mesmo de que ele sabe o que a cena irá propor em seguida.

4.3 Evento ao customizar as armas

Em meio a *gameplay*, explora-se os locais no intuito de conseguir recursos para curar-se, aumentar suas habilidades, etc. Parte dessa dinâmica de exploração é recolher parafusos e engrenagens para melhorar e customizar as armas da personagem. Essa customização pode ser feita sempre que se vê uma mesa com ferramentas e algum tipo de iluminação. São vários os *designs* dessa estrutura durante o jogo, remetendo a estética ao local em que a mesa está e que grupo de humanos vive por lá.

Quando se aperta para interagir com essa mesa, a ação e câmera sempre seguem um padrão: Ellie tira sua mochila, liga a tomada ou luminária e pega sua arma para customizá-la. A câmera que enquadra a personagem por trás se aproxima e angula-se em *plongéé*, enquadrando a arma e a parte superior da mesa em um primeiro plano. No canto direito superior surge uma interface para que o jogador decida qual arma melhorar e como melhorá-la (figura 10). O braço de Ellie sai do enquadramento e volta com a arma selecionada. Quando o jogador decide a melhoria a ser feita, a arma é colocada na mesa e a personagem executa animações diferentes conforme o objeto que está interagindo. Ao deixar o objeto na mesa, a câmera se aproxima levemente.

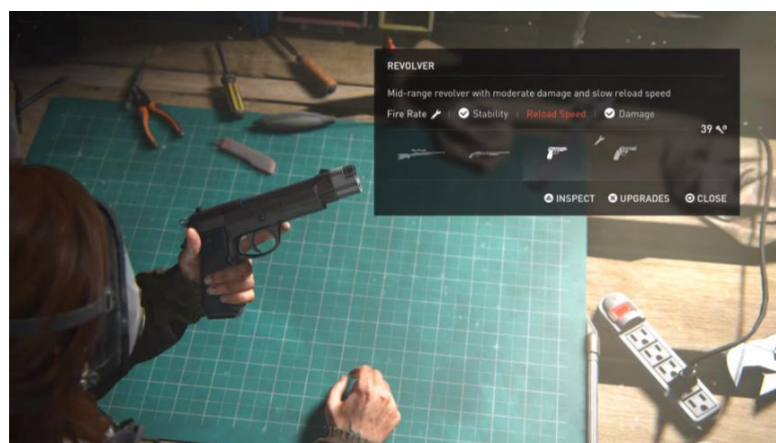


Figura 11: Interface de customizar armas.
Fonte: *Print* de tela tirado pela autora

Como parte da mecânica de jogo, esse tipo de interação (que fica num meio termo entre *gameplay* e *cutscene*) é comum ao jogador, que enxerga um padrão e se acostuma aos comandos. Essas mesas de customização geralmente estão em locais considerados “seguros”, longe de ataques de inimigos. Contudo, já é algo perceptível a jogadores mais atentos, ainda antes da cena descrita abaixo, há conflitos que ocorrem em lugares onde esses objetos se encontram, trazendo uma indicação do que pode eventualmente acontecer.

É o segundo dia do segundo ato do jogo. O jogador se encontra sozinho. Ellie vai atrás da personagem Nora que está em um hospital. A atmosfera é mais densa e o clima muda para nublado. A luz, portanto, não é mais viva e amarelada, e sim azulada.

Entre um dos prédios em que Ellie passa, a paisagem sonora é silenciosa. Não se escuta muita coisa além dos movimentos da personagem. O local em que o jogador se vê é limpo e organizado. Uma boa área para coletar recursos. Nesse momento, há uma dessas mesas de customização no cenário, cuja se o jogador optar por interagir vivenciará a seguinte experiência: como sempre, Ellie se aproxima da estrutura, liga a luz e pode mexer e customizar suas armas, porém, de repente surge em forma de som um inimigo se aproximando. Sem dar tempo de sair dali, Ellie é agarrada por um inimigo e seu rosto invade o enquadramento. O menu suspenso some, a câmera chacoalha e uma música tensa e baixa começa a tocar. O botão flutuante de apertar quadrado surge e o jogador deve ficar apertando múltiplas vezes. Assim, Ellie livra-se de seu agressor, e a câmera segue em plano sequência a ação da personagem enquanto ela pega sua mochila e vai ao combate que retoma a *gameplay*.



Figura 12: *Quick Time Event* ao customizar armas.
Fonte: *Prints* de tela tirados pela autora.

Embora seja uma cena simples, sem grandes desenvolvimentos narrativos, ela traz mais dinâmicas ao mundo em que o jogador se encontra e o surpreende através da quebra daquilo que ele está acostumado.

Assim, se vê um uso para *um quick time event* para além de enfatizar algo na narrativa, aproximar a câmera da reação dos personagens e introduzir mecânicas de jogo. Usa-se para surpreender e trazer a dinâmica de perigo constante para o jogador, além de, novamente, recompensá-lo por explorar o cenário através de novas interações. Igualmente, essa interação torna parte da mecânica do jogo, parte integrante da narrativa, uma vez que o mundo a sua volta continua vivo, mesmo ele mexendo em um menu não diegético.

4.4 Abby e a fuga do Rei dos Ratos

Outra mecânica de jogo presente nas *cutscenes* interativas é a de pressionar determinado botão, geralmente triângulo e mantê-lo pressionado por determinado tempo para interagir com algum objeto. Normalmente, portas emperradas, correntes, pedras, estantes, etc. Essa dinâmica é repetida a exaustão, em especial no segundo ato, como é possível ver na tabela 1.

A partir do mapeamento do jogo, pode-se perceber que quando essa mecânica é inserida, os objetivos são: introduzir o jogador a um novo local, fazendo ele abrir um caminho e que em geral é um “ponto sem volta”; evidenciar uma nova mecânica de jogo, como novas armas, por exemplo Ellie pegando o arco e flecha e Abby encontrando uma besta; trazer algum ponto relevante para a narrativa, mas que não faz propriamente parte da história, como mostrar a ação de inimigos no cenário, observar um local específico ou analisar um cadáver apoiado em uma porta, por exemplo, que indique uma novo objetivo dentro da *gameplay*.

Na cena em que Abby está a procura de um kit de cirurgia em uma parte isolada do hospital, no meio da segunda parte do ato dois, a utilização e não utilização dessa mecânica serve para criar tensão e instigar o jogador sobre o que ele irá encontrar adiante.

A personagem anda, a dinâmica é a de procurar recursos e o objeto específico. O ambiente é escuro e iluminado diegeticamente pela lanterna de Abby. A tensão é amplificada na medida em que ao andar pelo local, vê-se muitos fungos na parede e ouve-se estalos – barulho característico de um dos inimigos infectados. Há portas com as quais o jogador não tem como interagir, que ao olhar para dentro, se vê vários desses perambulando.

Clica-se para interagir com uma porta grande em específico, sugerindo que vá ter uma *cutscene* interativa do tipo de segurar triângulo para abri-la, mas a porta está emperrada e o jogo indica a falta de energia. Abby deve acionar um gerador então e ligar um disjuntor. Nessa

mesma sala, há uma mesa de customizar armas (descrita na cena anterior). A presença dela lá, junto com o clima tenso, alerta o jogador de um possível chefe para se enfrentar.

Com a eletricidade ligada, as portas se abrem e os infectados estão soltos. Há uma luz vermelha piscando e a música começa a tocar com batidas eventuais, provocando uma tensão crescente. Nesse momento, o jogador pode interagir com a porta que antes não ligava, já esperando uma surpresa atrás da mesma que não ocorre nesse momento.

Entra-se em um espaço com mais fungos ainda, e um buraco pode ser visto dentre um aglomerado de fungos. Passando por algumas portas, o jogador fica mais ansioso esperando um inimigo surgir.

É então que Abby encontra uma ambulância, na qual aciona a *cutscene* em que ela eventualmente encontra o kit cirúrgico. E é nesse momento que surge o chefe que tanto assombrava a imaginação do jogador. A câmera segue em plano sequência, enquadrando a personagem jogável ora de mais perto, ora em planos gerais. O rei dos ratos (nome desse inimigo) aparece primeiro em som e depois na sombra, sendo revelado somente quando a lanterna da personagem aponta para o mesmo. Abby se desloca para a frente da ambulância e um *quick time event* surge para que ela quebre o vidro de veículo e fuja.

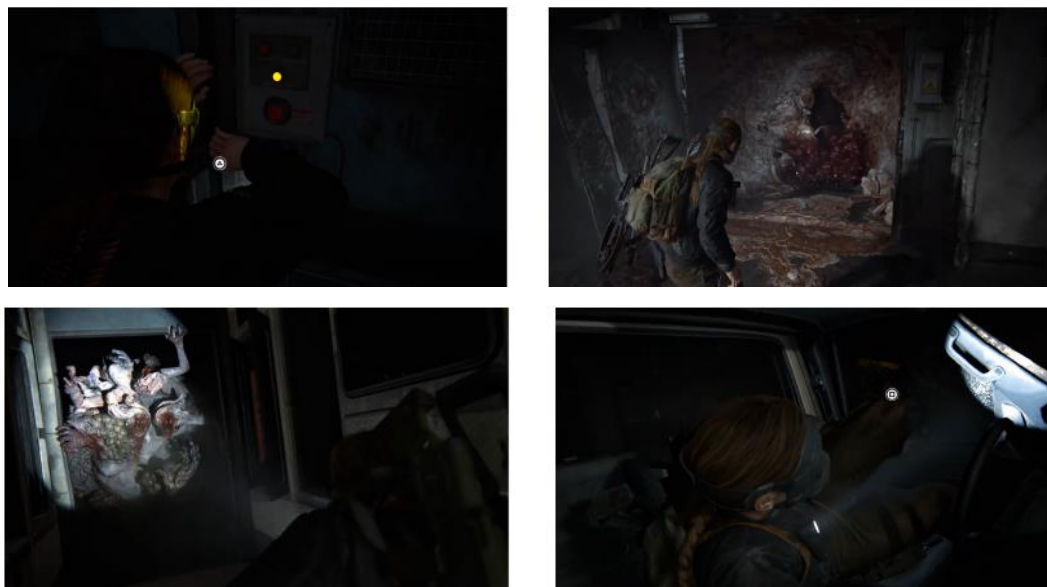


Figura 13: Abby interage com cenário e é emboscada por chefe de fase.

Fonte: *Prints* de tela tirados pela autora

A fuga começa e tem uma dinâmica similar a segunda sequência analisada nesse trabalho, contudo, no lugar de atrasar o jogador com *quick time events* e tirá-lo do controle, as cenas aqui evidenciam a tensão e brincam com a ansiedade do jogador que realiza ações que

demoram certo tempo para ocorrer enquanto ele está com pressa, criando assim, uma atmosfera de terror.

Abby corre e depara-se com a primeira *cutscene* interativa de abrir a porta, em que ela está na penumbra e a luz vem de sua lanterna. Pressiona-se o triângulo para que ela consiga abrir a porta e siga correndo do inimigo. A câmera a enquadrando de costas em um primeiro plano, como geralmente é na maioria dessas *cutscenes*.

A *gameplay* segue colocando obstáculos para o jogador pular enquanto corre. E novamente uma porta com interação. Abby não consegue abrir com facilidade e começa a puxar de lado. Esse ponto, há luzes vermelhas que piscam. A câmera enquadra Abby em um plano médio a esquerda, deixando um espaço para se ver o corredor em perspectiva. As linhas do chão e parede guiam o olhar do jogador para o inimigo que vem atrás, amplificando a tensão e o terror.



Figura 14: Abby interage com portas emperradas.

Fonte: *Prints* de tela tirados pela autora.

Volta-se a correr e uma *cutscene* do rei dos ratos quase pegando Abby é acionada, trazendo uma certa desorientação ao jogador que tem que seguir correndo. Há uma nova porta a se clicar para interagir, dessa vez a *cutscene* interativa não acontece, pois Abby não consegue abrir a porta e volta a correr. Por fim, no final do corredor, há uma porta trancada por um machado. O jogador aperta para interagir e uma *cutscene* é acionada em que a personagem segura o objeto enquanto tenta fugir e é segurada pelo inimigo. Um *quick time event* aparece para ela se livrar e o combate segue com a *gameplay* comum.

4.5 Motor do barco falha em mar tempestuoso

Assim como Abby precisou acionar um gerador de energia para destravar as portas, há vários momentos do jogo em que se é preciso acionar algum objeto. Essa ação ocorre por meio de uma mecânica de jogo em uma *cutscene* interativa em que a câmera se aproxima em um

plano médio, e surge uma interface com uma circunferência, uma bolinha e a indicação do botão. A bolinha gira no perímetro do círculo e o jogador deve apertar o botão no momento em que a bolinha passa por ele (figura 14).

Essa dinâmica está geralmente envolvida em resolver algum desafio ou incentivar o jogador a explorar e fazê-lo interagir mais com o mundo. Há dois objetos com essa mecânica: os geradores e o motor do barco que Ellie usa.

A dinâmica do barco, faz sentido inicialmente para ela ligar o veículo, mas causa uma certa falta de propósito em um segundo momento em que, sem motivo o motor desliga e Ellie precisa reativá-lo. Ao fazer o mapeamento do *game*, essa dinâmica aparecendo pela segunda vez, chama a atenção por não parecer, em um primeiro olhar, ter sentido narrativo. Dentre o que se entendeu, é que ela é usada para distrair o jogador em um evento futuro: a terceira vez que a mesma ação aparece.

Ellie está indo de barco rumo ao aquário. O tempo tempestuoso e o mar agitado. Vê-se o objetivo muito claramente e o jogador é guiado para lá por meio do cenário. Eis que, novamente, o motor do barco para e a *cutscene* ocorre. Nesse ponto, é questionado o porquê dessa mecânica ocorrer, até que, mesmo acertando, Ellie (a personagem jogável no momento) é atingida por uma onda e cai na água.

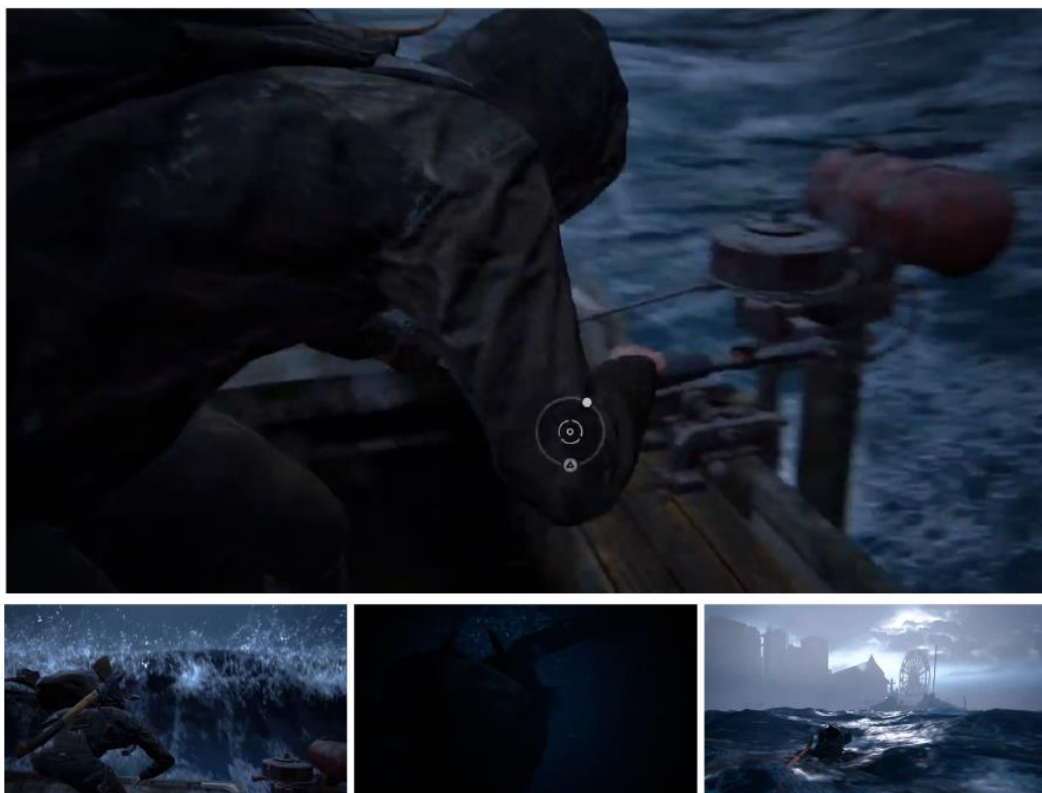


Figura 15: Ellie aciona o barco e é levada pelas ondas.
Fonte: *Prints* de tela tirados pela autora.

O barco se perde. A câmera segue Ellie tentando não se afogar no mar escuro e tempestuoso. Tons de azul e preto invadem a cena e a lente da câmera é regada com respingos de água. Há eventuais piscadas de luz dos raios. Ellie tenta-se recuperar do acontecimento enquanto a câmera, fixa em uma posição, a vê tentando ir para a superfície. Quando ela se estabiliza, a câmera volta a movimentar-se junto com ela e emerge na superfície. Retomando a *gameplay* em que o jogador deve nadar até a praia.

Nessa cena, a *cutscene* interativa entra como um ponto de mudança de *gameplay*: de dirigir o barco para nadar e voltar a coletar recursos. Ajuda a promover um caminho mais completo de exploração, de forma que o jogador não chegue tão rápido no objetivo e se aproveite dos momentos jogáveis para conhecer melhor o cenário em que se passa o *game*. Além disso, devido a *cutscene* anterior em que a mesma mecânica ocorre fora de contexto, o jogador possivelmente é pego desprevenido e, por isso, acaba tendo uma experiência mais imersiva nesse momento.

4.6 Relação comparativa entre as análises

Com essa análise, pode-se perceber algumas coisas em comum entre as *cutscenes* analisadas, sendo o uso da luz ou a intenção de provocar determinadas emoções no jogador.

Cena	Opcional?	Uso dos planos	Uso da luz	Uso do som	Mecânica de jogo	Mote narrativo	Motivo da interação
Ellie toca música para Dina	Sim	Começa-se com um plano sequência e a seguir usa-se cortes para decupar a cena em vários ângulos	Penumbra nos arredores, com um foco de luz vindo de cima, emoldurando Ellie	Ambiente silencioso, duas músicas são tocadas: uma remete a Joel e outra a Dina	Clicar triângulo para ativar a cena + minigame de tocar violão	Aproximação entre Dina e Ellie	Recompensar o jogador por explorar o cenário
Fuga do metrô	Não	Plano-sequência com a câmera em movimento constante e a seguir usa-se cortes para decupar a cena em vários ângulos	Penumbra e escuridão. Há dois focos de luz: um vem das lanternas das personagens iluminando o caminho a frente e o que mostra os infectados no fundo	Música intercala entre silêncio e batidas mais ou menos intensas. Barulho realizado pelos infectados	Clicar múltiplas vezes no botão quadrado do controle	Mostrar a cumplicidade e importância de Dina para Ellie. Trazer a imunidade de Ellie para a história	Provocar tensão e desorientação. Buscar a sensação de descontrole por parte do jogador

Evento ao customizar as armas	Sim	A cena se passa em um único plano sequência. Em certo momento, a personagem invade o enquadramento, e podemos ver sua expressão em primeiro plano	Azulada no ambiente, com ponto focal na luminária ligada na mesa	Voz em off antes do perigo se apresentar. Ambiente silencioso	Interface de modificação de armas + apertar quadrado (QTE)	Mostrar separações dentro dos grupos de inimigos e tornar as mecânicas parte do mundo do jogo	Surpreender o jogador e provocar a sensação de insegurança
Abby e a fuga do Rei dos Ratos	Não	A cena se passa em um único plano sequência	Penumbra e uso na lanterna da personagem para enxergar a frente. Luzes piscantes em vermelho	Música intercala entre silêncio e batidas mais ou menos intensas. Barulho realizado pelos infectados	Apertar quadrado (QTE) + pressionar triângulo por determinado tempo	Colocar obstáculos no caminho de Abby	Provocar ansiedade e ressaltar o terror
Motor do barco falha em mar tempestuoso	Não	A cena se passa em um único plano sequência	Azulada e com raios trazendo clarões súbitos	Paisagem sonora composta por trovões, chuva e o barulho do motor do barco	minigame de apertar triângulo no momento certo	Mostrar a obsessão e desvio do caminho que Ellie vem tomando	Provocar tensão e desviar o jogador do objetivo original, incentivando a exploração

Tabela 2: Relação comparativa entre as cutscenes analisadas
Fonte: Feito pela autora.

Percebe-se o uso das mecânicas para estimular alguma emoção forte no jogador, e interfaces similares, variando entre indicações de botões para se apertar, ou tipos de *minigames* em que o jogador identifica rapidamente qual ação a ser feita. Outro destaque é a movimentação de câmera pensada para emular um plano sequência em grande parte das cenas. Por fim, o uso do silêncio e da música para criar uma atmosfera sonora voltada para o terror e os pontos de luzes utilizados para dar ênfase ao perigo principal a ser enfrentado, ou criando uma narrativa visual em que há um momento de descanso (primeira cena da análise).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo buscou entender como as *cutscenes* interativas de *videogames* contribuem para a narrativa e uma maior imersão na experiência do jogador a partir da análise da estrutura narrativa das *cutscenes* interativas do jogo *The Last of Us Parte II* por meio da linguagem audiovisual e dos fundamentos do *game design*. Foi feito um mapeamento do jogo e das

cutscenes presentes nele e, a partir disso foi feita uma análise descritiva e subjetiva por parte da autora.

Percebeu-se que as *cutscenes* interativas são frequentemente usadas para trazer o enquadramento para mais perto do rosto das personagens, dando-lhe uma visão melhor da expressão das mesmas. Também, são usadas para incluir o jogador em momentos específicos, evidenciar detalhes do cenário, estabelecer novos objetivos, criar tensão e reforçar uma dinâmica (como é o caso da segunda cena analisada em que Ellie é sempre salva por Dina). Ainda, causar tensão (como a sequência de Abby no hospital), evocar questões narrativas e recompensar o jogador (como é o caso do minigame do violão descrito na primeira cena analisada), surpreendê-lo (terceira cena da análise) e alterar formas de chegar a um determinado objetivo (última cena analisada).

Viu-se a aplicação de fundamentos do *game design* na medida em que se realizava a análise, o conceito da experiência essencial e a forma de ver um jogo por meio do tetraedro elementar. Verificou-se a importância de entender o contexto narrativo para que se decida a estética e mecânica utilizadas, de modo que ao utilizar as técnicas de linguagem audiovisual a mecânica de jogo e a experiência do jogador não seja interrompida e, as coisas ocorram de forma fluída.

É relevante, contudo, dizer que esta análise foi feita a partir de um vídeo de *gameplay*, podendo a mesma apresentar erros, visto que não foi jogado o jogo várias vezes para testar todas possibilidades a fim de mapear 100% do conteúdo jogável. O curto período de tempo no qual a pesquisa foi realizada (entre fevereiro de 2023 a maio do mesmo ano), implica também em uma revisão teórica mais contida e com muitas lacunas a serem preenchidas. O método de seleção das *cutscenes* aqui proposto não é descrito em algum lugar estabelecido, de forma que pode possuir falhas na coleta dos dados uma vez que houve dificuldade em determinar quais seriam as *cutscenes* interativas e como mapear tudo isso, sendo o mesmo formado e elaborado durante a realização deste trabalho.

Ademais, é importante salientar que essa pesquisa buscou um recorte e análise muito específico, de forma que se vê possibilidades de complementá-la, ou ainda, analisar o mesmo objeto de estudo dentro das mais diversas possibilidades. Como é o caso de questionar os jogadores acerca da experiência com essas *cutscenes* interativas, a repercussão do jogo nas plataformas de redes sociais, análises sobre as mecânicas do jogo e o estado de *flow* do jogador, um possível cruzamento de informações dos tipos de *cutscenes* usadas nesse tipo de jogo entre tantas outras possibilidades.

REFERÊNCIAS

Ação ininterrupta! "God of War" não terá telas de carregamento no PS4. *In*: Start Uol. 2018. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/03/22/diretor-revela-que-god-of-war-nao-tera-telas-de-loading.htm>. Acesso em: 08. Mai. 2023.

AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. 2. Ed. Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas, SP. Papyrus, 2006.

BARBOSA, Rodrigo. Jogando com a cidade: A construção das ações no espaço urbano nos jogos digitais de mundo aberto "Bioshock" e "Grand Theft Auto IV". Orientadora: Regina Helena Alves da Silva. 2014. 227 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-A97FXV/1/dissertacao_revisada.pdf. Acesso em: 08. MAI. 2023.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: Uma introdução**. Tradução: Roberta Gregoli. Campinas, São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.

God of War. Santa Mônica Studio. 2018. Jogo eletrônico.

GRASEL, Grasiel. **Narrativa em jogos eletrônicos**: como The Last of Us conta sua estória. Orientadora: Fabiana Quatrin Piccinin. 2020. 78 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Jornalismo) – Universidade de Santa Cruz do Sul, Santa Cruz, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unisc.br/jspui/bitstream/11624/2866/1/Grasiel%20Felipe%20Grasel.pdf>. Acesso em: 07. MAI. 2023.

GUERRA, Fabiana. NASCIMENTO, Genio. **Estudo de imersão nas narrativas dos jogos eletrônicos The Last of Us e Heavy Rain**. *In*: III Congresso Internacional Red INAV / V Encontro Ibero-americano de Narrativas Audiovisuais. Bauru, Brasil. 2016. 13 p. Disponível em: https://www.academia.edu/25739359/Estudo_de_imers%C3%A3o_nas_narrativas_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos_The_Last_of_Us_e_Heavy_Rain. Acesso em: 29. SET. 2022.

MARQUES, Aída. **Ideias em movimento: produzindo e realizando filmes no Brasil**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

RUSCHEL, André. **The Last of Us**: Uma inovação da narrativa nos jogos de ação. *In*: Gamer Point. 2020. Disponível em: <https://www.gamerpoint.com.br/analises/the-last-of-us-uma-inovacao-da-narrativa-nos-jogos-de-acao/>. Acesso em: 25. ABR. 2023.

SCHAFER, Murray. **A afinação do mundo**. Tradução: Marisa Trench Fonterrada. São Paulo: UNESP, 2001.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**. Burlington, MA: Elsevier. 2008.

TADEU, Vinícius; TORTELLA, Tiago; **Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos**. *In*: CNN Brasil. 2022. Disponível em:

<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 25. ABR. 2023.

The Last of Us Part II. Naughty Dog. 2020. Jogo eletrônico.

The Last of Us. Naughty Dog. 2013. Jogo eletrônico.

VANNUCHI, Hélia; PRADO, Gilberto. **Discutindo o conceito de gameplay.** *In:* Revista Texto Digital. v. 5. n.2. 2009, p. 130-140. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p130/13190>. Acesso em: 08. MAI. 2023.

VIEIRA, Cíntia. **A linguagem cinematográfica utilizada pelos videogames:** o uso das *cutscenes* como experiência narrativa. *In:* X Simpósio Nacional da ABCiber. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. DEZ 2017. 280 p. – 293 p. Disponível em: <https://www.academia.edu/download/59953367/anais-abciber-201720190707-30155-zlw9o8.pdf#page=280>. Acesso em: 08. MAI. 2023.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores.** Tradução: Ana Maria Machado. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

ANEXO I

Mapeamento do jogo *The Last of Us Parte II*

Legenda: cutsscenes interativas, mecânicas de jogo, possíveis pontos de interesse

Prólogo



Cutscene: Joel limpa o violão e recapitula os acontecimentos do jogo anterior enquanto conversa com Tommy.



Gameplay: Joel e Tommy cavalgam enquanto os créditos são apresentados na tela.



Cutscene: Ellie desenha e ouve música. Joel lhe mostra o violão.



Cutscene: Tocar violão. Segue-se as notas indicadas para ser recompensado com a música tocada.



Título do jogo.

Ato 1

Sequência 1: Jackson e seus habitantes



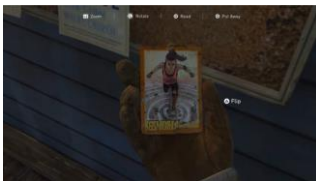
Texto: 4 anos depois. Corta para Ellie (jogador).



Cutscene: Introdução de Jesse.



Gameplay: andar por Jackson. Os NPC's conversam e pode-se ouvi-los. Introdução ao mundo comum de Ellie.



Gameplay: pode-se encontrar cartas colecionáveis.



Cutscene: Introdução de Maria.



Cutscene: Introdução de Dina, par romântico de Ellie.



Gameplay: Introdução ao mecanismo de atirar. **Cutscene:** Ellie e Dina saem para a patrulha.



Cutscene: Novo cenário é apresentado.



Cutscene: Introdução de Abby. (personagem jogável)



Gameplay: Introdução as mecânicas de jogo.



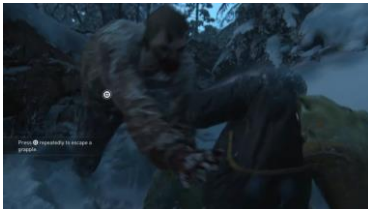
Cutscene: Abby quase escorrega. Jogador percebe que ela tem medo de altura.



Cutscene: Owen aponta a cidade (Jackson) para Abby. Música fica tensa.



Acionar Cutscene: Abby checka o corpo para ver se está vivo.



QTE: um infectado ataca. Apertar quadrado para defender-se.



Gameplay: Introdução aos comandos de combate.



Gameplay: Introdução a furtividade.



Cutscene: Abby encontra pegadas de cavalos.

Sequência 3: Introdução a mais mecânicas de jogo e ao relacionamento de Dina e Ellie



Cutscene: Ellie cavalga (jogador).



Gameplay: Comandos para pular de cavalo e galopar.



Cutscene: Dina e Ellie apreciam a vista.



Gameplay: pode-se optar por desenhar/ escrever no caderno*



Gameplay: introdução a exploração de itens no cenário



Cutscene: Elas encontram um alce morto por infectados.



Empurrar porta para abrir caminho.



Gameplay: Mecânica de atordoar inimigos.



Acionar Cutscene: Dar “pezinho” para subir em locais altos.



QTE: Infectado se joga por cima de Ellie*



Cutscene: Há esporos e ambas usam máscaras. (jogador estranha Ellie usar máscara).



Inserir informação coletada previamente. (pode-se ouvir onde se destranca também).



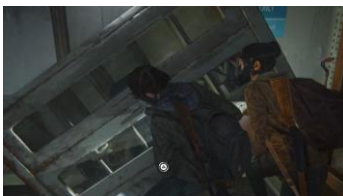
Empurrar pedra, pressionar triângulo.



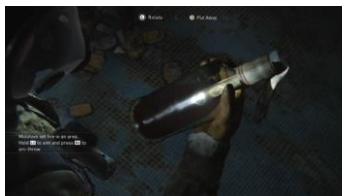
Cutscene: O primeiro “clicker” do jogo aparece na sequência.



Gameplay: Abater clickers furtivamente.



Empurrar armário para abrir caminho.



Gameplay: Instruções para acender o molotov.



Gameplay: Ellie fica quase perdida no meio da nevasca.



Acionar gerador.



Mesa de customização de armas. Atenção detalhada aos gestos de Ellie.



Cutscene: Dina e Ellie ficam juntas enquanto esperam a nevasca passar.

Sequência 4: Encontro entre Abby e Joel



Gameplay: Abby cercada por infectados no meio da tempestade.



QTE: Infestado passa pela cerca e a ataca. Joel a salva.



Empurrar objeto.



Cutscene: Tommy se apresenta e eles decidem seguir Abby.

Sequência 5: Jesse informa sobre Joel e Tommy.



Cutscene: Ellie conta para Dina sobre a mordida, mas Dina desacredita. Jesse avisa que Joel não apareceu. Eles vão atrás dele.



Sequência 6: A vingança de Abby



Gameplay: Abby, Joel e Tommy fogem dos infectados.



Cutscene: O grupo de Abby abre o portão para eles, mas logo Joel sente uma hostilidade. Abby bate nele.



Sequência 7: Ellie vê Joel ser assassinado



Gameplay: Entrar na cabana e procurar por Joel.



Cutscene: Ellie vê Abby torturar e matar Joel.

Sequência 8: Ellie decide vingar-se



Cutsene: De volta a Jackson, Ellie e Tommy conversam desolados.



Cutsene: Ellie visita o túmulo de Joel.



Gameplay: Ir com Dina até a casa de Joel.



Manipular objeto: o relógio de Joel, do primeiro jogo.

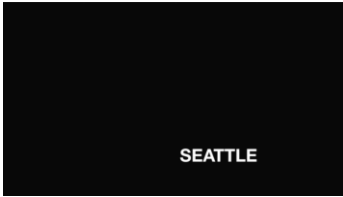


Cutsene: Maria manda Ellie e Dina atrás de Tommy.

Ato 2 – Parte 1

Dia 1

Sequência 1: Chegada em Seattle



Título: Seattle



Gameplay: Chegada na cidade a cavalo.



Manipular objeto: o mapa indica os locais do jogo de maneira diagética.



Gameplay: coletar recursos e explorar. Portão da WLF.



Acionar gerador. Plugar a eletricidade depois. (Ellie toma um leve choque).



Cutsene: Dina fala com Ellie através da janelinha no portão.



Inserir informação.



Gameplay: Seguir a cavalo. O primeiro grande objetivo aparece ao fundo.



Inserir informação.



Acionar gerador. Está sem gasolina.



Gameplay: região de mapa aberto.



Gameplay: Lugares concluídos são marcados no mapa.



Gameplay: Prédio opcional. Lidar com infectados.



Inserir informação.



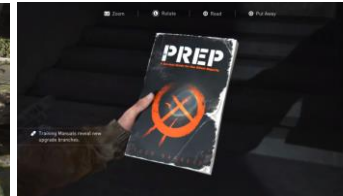
Acionar Cutscene: pagar arma nova.



Acionar Cutscene: abre-se o tanque para pegar um item.



Gameplay: Balançar para alcançar lugares diferentes.



Manipular objeto: manual de habilidades. (jogador abre menu de craft).



Cutscene: corpos no caminhão.



Tocar música no violão. Recompensa para o jogador explorador (cena opcional).



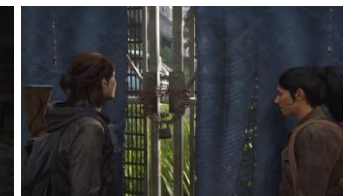
Mesa de customização.



Inserir informação.



Gameplay: exploração sala da WLF.



Cutscene: atravessar portão com cadeado.



Gameplay: Esconder-se e rastejar pela grama alta.



Acionar Cutscene: o tanque está vazio. Pegar garrafa. (Sinagoga e Tribunal, a ordem não importa)



Gameplay: arrastar objetos para subir em locais mais altos.



Cutscene: Ellie e Dina acham uma Torá.



Gameplay: pendurar-se para chegar do outro lado.



Interagir com janela.



Empurrar porta.



Cutscene: pegar o facão.



Inserir informação.



Interagir com porta. Infectados surgem em seguida.



Cutscene: encontra-se a gasolina. Objetivo concluído.



Interagir com objeto.



Cutscene: Coloca-se gasolina no gerador, mas dessa vez quem o aciona é Dina.



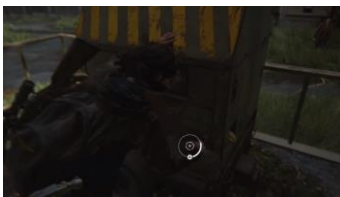
Inserir informação.



Cutscene: inimigos estão mortos.



Código do portão no chão.



Acionar gerador.

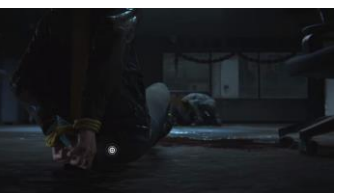


Cutscene: ao pular uma explosão embosca as duas. Uso da gameplay para surpreender.

Sequência 2: Estação de TV



Cutscene: Ellie acorda e vê uma das pessoas do grupo de Abby.



Dina acha Ellie e o jogador deve interagir com os botões para ajudá-la.



Gameplay: enfrente os inimigos.



Interagir com janela. Ao sair, vemos a movimentação da WLF.



Cutscene: Ellie mostra a foto que pegou antes. Novo objetivo: estação de TV.



Mesa de customização. Há um conflito nesse local.



L3 para visualizar local: avistam seu objetivo.



Gameplay: Evitar ou usar a seu favor áreas com explosivos.



Gameplay: no mural percebemos que há algum culto religioso.



Cutscene: Encontram o cavalo de Tommy. Dina vomita.



Mesa de customização.



Inserir informação.



Gameplay: chegada no prédio da estação de TV.



Gameplay: marca de um novo grupo nas paredes.



Cutscene: as garotas encontram Leah morta por flechas.



Cutscene: em fuga, Ellie empurra a máquina de vendas para fechar caminho. A cena não é interativa como normalmente.



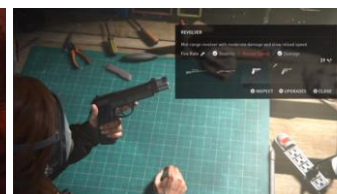
Cutscene: há esporos, elas colocam a máscara.



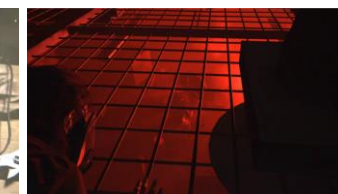
Gameplay: pode-se usar os infectados a favor do jogador..



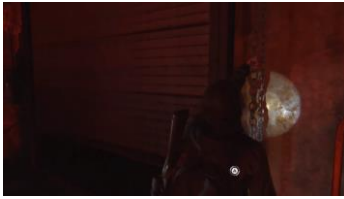
Interagir com objeto.



Mesa de customização.



Gameplay: arrastar-se por cima das grades. Um novo tipo de infectado pode ser visto.



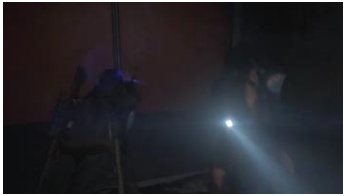
Interação com objeto.



Inserir Informação.



Triângulo para interagir com a porta +



Quadrado para arrombar



QTE: Ellie cai e quebra a máscara. Um infectado a ataca logo em seguida.



QTE: Infectado segura Ellie por trás.



Gameplay: corra.



QTE: Ellie é puxada pelo pé, Dina atira no infectado.



Gameplay: Dina cai e Ellie deve leva-la a um local seguro (teatro).



Cutscene: Dina descobre a imunidade de Ellie e conta que está grávida.



Gameplay: explore o teatro.



Acionar gerador.



Cutscene: Ellie tenta ouvir o rádio mas não consegue. Encontra a chave do auditório.



Tocar música no violão.

Sequência 3: Flashback Ellie 1



Cutscene: Ellie toca violão. Texto: 3 anos antes.



Gameplay: Ellie mais nova (jogador) caminha com Joel.



Gameplay: Instruções para nadar.



Cutscene: Ellie empurra Joel na água.



Gameplay: segure círculo para imergir.



Gameplay: dinossauros e museu, recompensa e nostalgia.



Cutscene: Ellie acha um chapéu e brinca com Joel.



Interagir no espelho, pode-se mudar a expressão do rosto.



Cutscene: faz referência a girafa do primeiro jogo. Joel joga o chapéu nela.



Interagir com objeto.



Acionar cutscene: escolhe-se um dos capacetes.



Cutscene: Ellie ouve a viagem espacial e se imagina no foguete.



Cutscene: quem abre a porta é Joel.



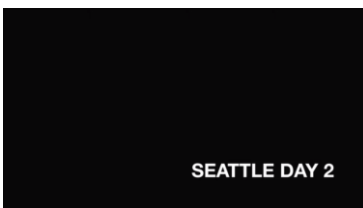
Cutscene: Ellie convence Joel a pular na água.



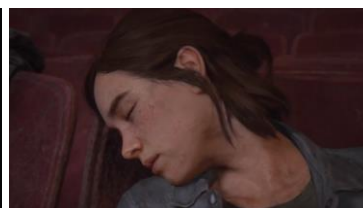
Cutscene: após ser surpreendida por um javali, Ellie, junto com Joel vem uma pixação dos vagalumes..

Dia 2

Sequência 4: Hillcrest



Título: Seattle dia 2



Cutscene: Ellie dormiu no auditório mesmo.



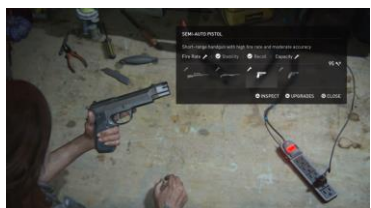
Jogador pode tocar livremente.



Cutscene: Dina está acordada ouvindo as mensagens do rádio. Novo objetivo: Hillcrest



Cutscene: o jogador chega no local. Ellie estará sozinha nessa gameplay.



Mesa de customização.



Cutscene: Ellie avista inimigos em um carro a distância.



Cutscene: inimigos com cães farejadores.



Interagir com porta.



Mesa de customização.



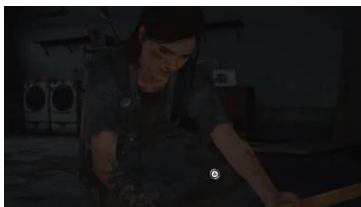
L3 para avistar a escada.



Inserir informação.



Cutscene: ataque súbito de infectado.



Interagir com arco.



Gameplay: segurar e atirar com arco e flecha.



Cutscene: Jesse encontra Ellie.



Cutscene: eles planejam tomar o carro.



Ao tomar o carro deve-se salvar Jesse de um WLF+



Atirar enquanto Jesse dirige +

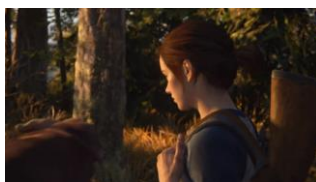


QTE: ataque de inimigo.

Sequência 5: Flashback da Ellie 2



Cutscene: Ellie e Jesse retomam para o teatro.



Cutscene: Ellie caminha com Tommy.



Gameplay: seguir Tommy.
Texto: 2 anos antes.



Gameplay: atirar a distância com rifle de Tommy.



Gameplay: ao chegar no posto de vigia Ellie sai com Joel para fazer a patrulha..



Cutscene: muitos infectados. Primeira aparição do infectado Baiacu.

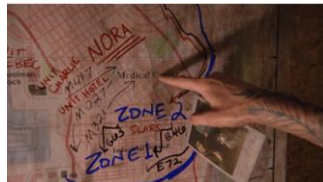


Cutscene: Joel e Ellie discutem sobre os acontecimentos do jogo anterior.

Sequência 6: Hospital



Cutscene: Dina ajuda Ellie a suturar seu machucado.



Cutscene: novo objetivo estabelecido.



Cutscene: Ellie chega na nova região.



Interagir com objeto.



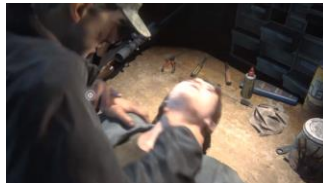
Gameplay: explorar. Símbolo dos Serafitas nas paredes.



Inserir informação.



Mesa de customização.



QTE: de repente Ellie é atacada por trás.



Gameplay: inimigos por todo o lugar.



Gameplay: NPC implorando pela sua vida.



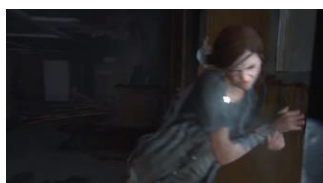
Interagir com objeto + puzzle.



Cutscene: Ellie checa seu objetivo ao longe.



Interagir com a porta. Primeiro aperta-se triângulo e depois quadrado.



+



+QTE: após abrir a porta um infectado passa e ataca Ellie.



+ *QTE*: Ellie cai na água com o infectado. Apertar quadrado para livrar-se.



Gameplay: nadar e explorar.



Cutscene: Ellie se localiza no mapa.



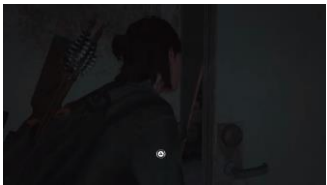
Gameplay: primeira interação com os Serafitas. Retirar flechas de dano permanente.



Interação com objeto.



Acionar cutscene: ao abrir a porta um inimigo ataca Ellie.



Interagir com objeto.



Inserir informação.



Mesa de customização.



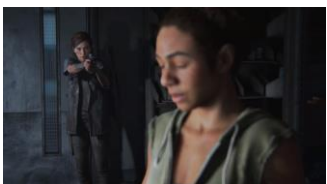
Cutscene: Ellie pergunta de Nora.



Interagir com objeto.



Gameplay: arrastar-se pela tubulação. Nora é avistada.



Cutscene: Ellie encurrala Nora.



Gameplay: perseguir Nora.



QTE: Nora ataca.



Interagir com objeto.



Cutscene: Ellie é encurralada e faz Nora de refém. Ela se atira em um local com esporos.



Gameplay: lidar com infectados.



Interagir com objeto.



Cutscene: Ellie tortura Nora. Um quadrado aparece para dar prosseguimento a ação.





Cutscene: de volta ao teatro, Ellie consegue a informação de onde Abby está.

Sequência 7: Flashback da Ellie 3



Cutscene: hospital do jogo anterior. Texto: 2 anos antes.



Cutscene: Ellie encontra os documentos de seus exames.



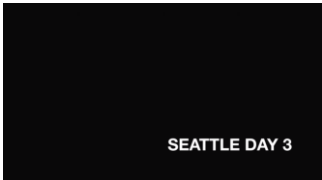
Cutscene: Ellie escuta uma gravação do médico que faria a possível vacina. +



Joel chega e a conta a verdade. O relacionamento dos dois é rompido.

Dia 3

Sequência 8: Aquário



Título: Seattle dia 3



Cutscene: Ellie acorda, põe suas roupas e a mochila.



Gameplay: andar pelo teatro.



Cutscene: Ellie conta para Jesse da gravidez de Dina. Eles decidem ir atrás de Tommy.



Gameplay: ir até Tommy.



Mesa de customização.



Interagir com objeto.



Cutscene: localizam a roda gigante.



Cutscene: triângulo para falar com Jesse e dar um *high five*.



Mesa de customização.



Cutscene: localizam-se. A chuva aperta.



Interagir com objeto.



Cutscene: Ellie e Jesse se separam. Ela (jogador) vai atrás da vingança.



Acionar motor do barco.



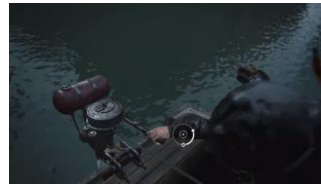
Gameplay: controlar barco.



Inserir informação.



Interagir com objeto.



Acionar motor do barco.



Mesa de customização.



Gameplay: enfrente ou esconda-se dos inimigos.



Interagir com objeto. A corrente está travada.



Mesa de customização.



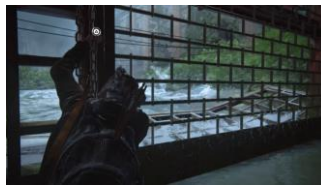
Cutscene: Ellie cai no andar de baixo e se depara com um Baiacu.



Interagir com objeto.



Cutscene: tirar cano do caminho das correntes.



Interagir com objeto.



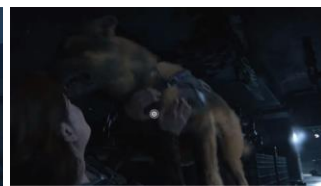
Reativar motor do barco +



Cutscene: Ellie cai na água.



Gameplay: chegada no aquário.



QTE: ataque de um cachorro.



Cutscene: coisas de cirurgia.



Cutscene: Owen e Mel são encontrados.



QTE: Mel tenta esfaquear Ellie.

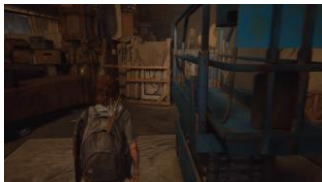


Cutscene: Tommy e Jesse encontram Ellie devastada.

Sequência 9: Abby aparece



Cutscene: Ellie com Dina no teatro.



Gameplay: de volta ao teatro.



Cutscene: Tommy e Jesse conversam com Ellie Ouve-se um barulho.



Cutscene: Abby aparece.

Ato 2 – parte 2

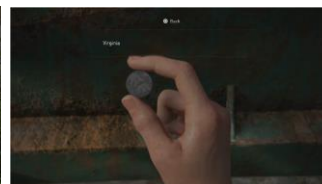
Sequência 1: Flashback Abby 1



Cutscene: Abby aparece no passado.



Gameplay: Seguir trilha jogando com Abby. Texto: 4 anos antes.



Gameplay: novo tipo de colecionável.



Cutscene: Abby e seu pai.



Gameplay: seguir o pai de Abby.



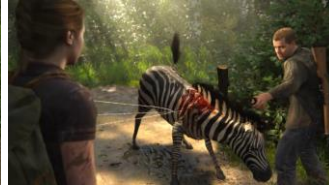
Cutscene: ao encontrar um colecionável, Abby mostra para o pai.



Gameplay: pai de Abby a ensina a rastrear pegadas.



Acionar cutscene: há uma placenta de equino no cenário;



Cutscene: ajudar zebra a sair dos arames.



Cutscene: Owen fala sobre a chegada “da garota imune”.



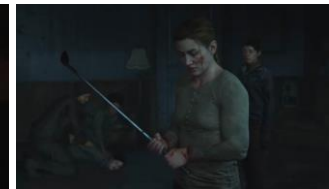
Cutscene: Marlene e o pai de Abby conversam sobre a cirurgia de Ellie.



Gameplay: caminhar até a sala de cirurgia.



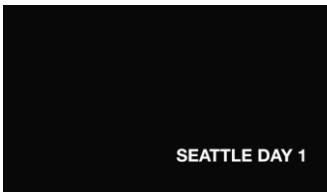
Cutscene: Abby encontra o pai morto.



Cutscene: cena do início em que Abby assassina Joel.

Dia 1

Sequência 2: Conhecendo a WLF



Título: Seattle dia 1.



Cutscene: Abby é acordada por Manny na base da WLF.



Gameplay: seguir Manny.



Cutscene: chegada no refeitório.



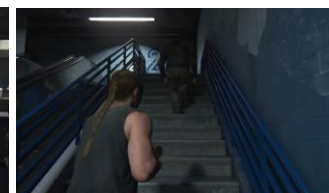
Acionar cutscene: conversar com Jordan.



Acionar cutscene: conversar com o pai de Manny.



Acionar Cutscene: Abby espera na fila, mas Manny fura e pede para ir primeiro.



Gameplay: acompanhar Manny, sabe-se mais da relação de Abby e Mel.



Gameplay: explorar o quarto.



Acionar cutscene: arrumar mochila.



cutscene: Mel e Manny entram no quarto.



Gameplay: andar e ver a vida nesse grupo.



Cutscene: pegam Alice para o serviço.



Gameplay: jogar bola para urso.



Cutscene: pegar as armas para o serviço.



Introdução a atirar com a Abby.



Cutscene: sobem no caminhão.



Emboscada dos serafitas.



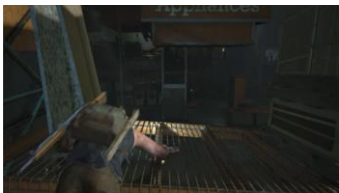
Cutscene: o caminhão pega fogo..



Gameplay: explorar e lidar com infectados.



L3 para ver local: a saída no teto.



Cutscene: A plataforma que Abby pula cai..



Gameplay: enfrente os infectados.



Empurrar objeto.



Gameplay: explorar.



Cutscene: observar local.



Empurrar objeto.



Mesa de customização.



Gameplay: se acha um barco.



Interagir com objeto. (alavanca quebra)



Novo objetivo, sair por cima.



Gameplay: usar a escada para alcançar lugares diferentes.



Cutscene: Abby e Mel saem e veem o novo local..



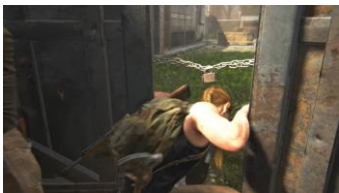
Gameplay: de volta à exploração.



Inserir informação.



Gameplay: evite/ enfrente os serafitas.



Cutscene: passam pelo portão.



Gameplay: combate.



Cutscene: o grupo sobe no caminhão.

Sequência 3: Isaac e os Cicatrizes



Cutscene: Abby vê que Mel ficou machucada.



Gameplay: andar pela outra base.



Cutscene: Manny e Abby passam pelo portão.



Gameplay: andar e conversar com pessoas.



Mesa de customização.



Cutscene: Abby mostra onde foi emboscada.



Gameplay: o jogador reconhece essa personagem da campanha de Ellie.



Cutscene: Mel é tratada. Encontram-se com Nora.



Gameplay: seguir Nora.



Cutscene: Nora mostra o cadáver de um de seus amigos.



Gameplay: falar com Isaac.



Cutscene: Abby pede para falar com Isaac. +



Cutscene: o jogador é apresentado a Isaac e ao conflito com os "cicatrizados".



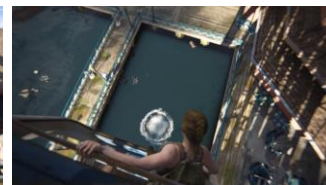
Sequência 4: Flashback da Abby 2



Título: 3 anos antes. Cenário do aquário.



Cutscene: Abby e Owen estão juntos na roda gigante. Abby teme a altura.



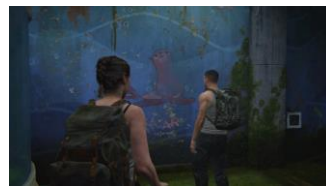
Gameplay: Observar arredores e interagir com cenário.



Gameplay: nadar e mergulhar.



Cutscene: Owen mostra o aquário para Abby.



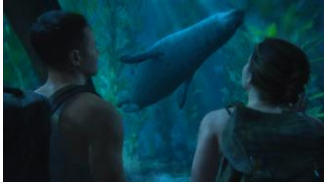
Interagir com objeto.



Gameplay: caminhar pelo cenário.



Gameplay: descer as escadas, há uma leve distorção na visão ao olhar para baixo.



Cutscene: Discutem sobre Joel.

Sequência 5: Rumo ao aquário



Cutscene: Manny e Abby observam o aquário.



Gameplay: Seguir Manny.



Cutscene: Eles se despedem um do outro.



Gameplay: andar e observar, pode-se ouvir tiros de longe.



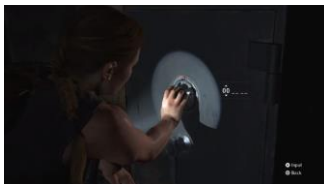
QTE: ataque de infectado.



L3 para observar: Na parede a líder dos “cicatrizados”. Indica já o futuro rumo da personagem.



Gameplay: lide com infectados.



Inserir informação.



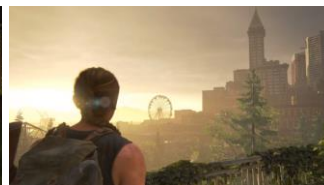
Gameplay: nova arma.



Gameplay: Coldre encontrado.



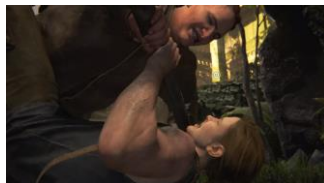
Gameplay: inimigos a vista.



Cutscene: observar local.



Mesa de customização.



QTE: Abby é capturada por cicatrizados.

Sequência 6: Flashback Abby 3



Título: 4 meses antes. Aquário.



Cutscene: Abby pede para entrar. Owen fez do aquário sua casa.



Mexer a bebida.



Gameplay: arco de brinquedo, possui jogabilidade diferente do outro.



Cutscene: Discutem sobre o nome de Abby no quadro. O número muda conforme o quanto o jogador atirar.

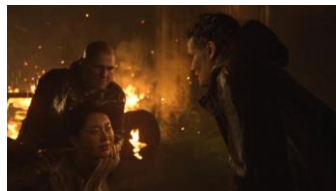


Cutscene: Abby conta que descobriu onde está Joel.

Sequência 7: Yara e Lev



Cutscene: Abby é arrastada por cicatrizes e é salva por Yara e Lev, dois irmãos cicatrizes fugindo.



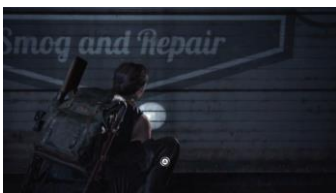
Gameplay: lide com os infectados.



Interagir com objeto.



QTE: combate com a cicatriz que roubou a mochila de Abby.



Interagir com objeto.



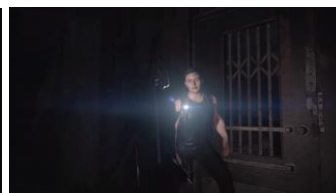
Gameplay: procurar suprimentos.



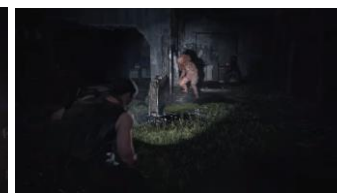
Mesa de customização.



Gameplay: lide com infectados.



Cutscene: Abby presa do lado de dentro com infectados.



Gameplay: trôpegos no local.



Cutscene: Lev puxa Abby para fora.



Gameplay: levar Yara para local seguro.



Cutscene: Abby faz uma tala para o braço de Yara e deixa os dois.



Gameplay: rumo ao aquário.



Mesa de customização.



Gameplay: Cinto serve como coldre das armas maiores.



Gameplay: lide com infectados.



Observar local



Interagir com objeto +



Cutscene: ao abrir a porta encontra-se o crossbow.



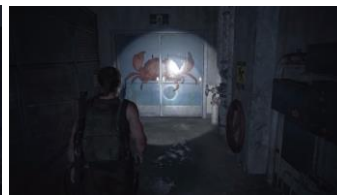
Inserir informação.



Interagir com objeto.



Cutscene: Abby acha a mochila de Owen.



Gameplay: andar até a porta de caranguejo.



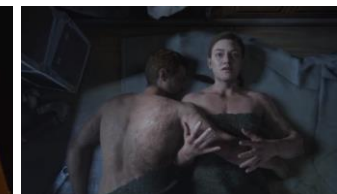
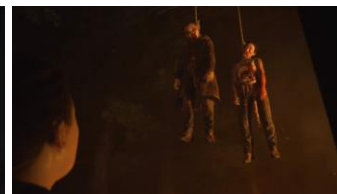
Cutscene: Abby encontra Owen e descobre o que aconteceu.

Dia 2

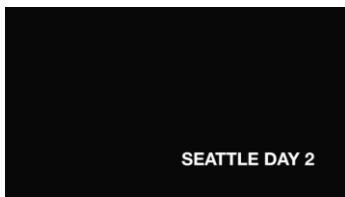
Sequência 8: Abby sonha com as crianças



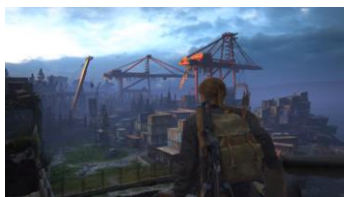
Cutscene: Abby sonha com a porta da sala de cirurgia, mas dentro dela estão as crianças serafitas mortas.



Cutscene: Abby acorda do pesadelo.



Título: Seattle dia 2.



Gameplay: Ir até Lev e Yara.



Interagir com objeto.



Gameplay: passar pelo local.



Mesa de customização.

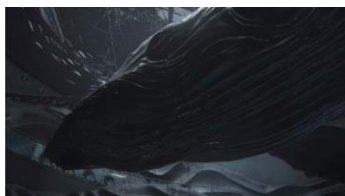


Gameplay: caminhar até a casa.

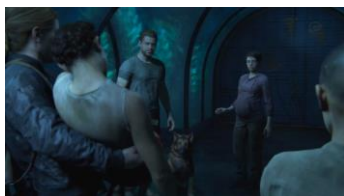


Cutscene: o braço de Yara está terrível e eles decidem leva-la para Mel.

Sequência 9: Em busca de materiais cirúrgicos



Cutscene: de volta ao aquário, Mel diz precisar de equipamentos para realizar a amputação. Lev conhece um caminho mais rápido para o hospital.



Gameplay: lidar com infectados.



Gameplay: seguir Lev.



Inserir informação.



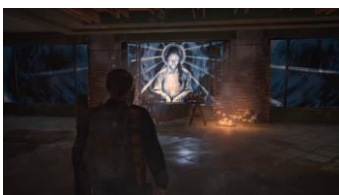
Mesa de customização.



Gameplay: Lev pula com facilidade entre as pedras. Abby contorna.



Cutscene: eles passam pelas escadas e Lev é flechado. Ele é chamado de Lily.



Gameplay: santuário dos serafitas.



Mesa de customização.



Cutscene: Passam por uma última porta, a aventura agora será outra.



Gameplay: Balançar e manter o equilíbrio.



Gameplay: seguir se equilibrando pela ponte. O medo de altura de Abby é ressaltado.



Cutscene: eles caem em uma piscina antes de cruzar a ponte. Achar uma saída do prédio.



Inserir informação.



Interagir com objeto. Encontram um soldado da Fedra morto. (indica que há corpos há um tempo ali – clickers).



Cutscene: há esporos, Abby fica de achar uma máscara para Lev.



Acionar cutscene: encontra-se uma máscara em meio a gameplay.



Cutscene: Abby ajuda Lev com a máscara.



Gameplay: pegar lança-chamas.



Interagir com objeto.



Gameplay: muitos infectados.



Interagir com objeto.



Cutscene: saem para fora.



Gameplay: o chão volta a ficar visível.



Cutscene: chegam no hospital.



Gameplay: caminhar até o portão.



Cutscene: Abby mente sobre os medicamentos.



Cutscene: ela é descoberta.



Cutscene: Abby é algemada.



Cutscene: Nora solta Abby.



Gameplay: seguir Nora.



Cutscene: elas se despedem.



Gameplay: procurar kit cirúrgico.



Acionar cutscene: a maleta está vazia.



Cutscene: a porta não abre pois não há energia.



Cutscene: a porta não abre pois não há energia.



Mesa de customização.



Acionar gerador.



Acionar cutscene: a maleta está vazia.



Interagir com objeto



Gameplay: o caminho quase todo tomado por fungos.



Acionar cutscene: Abby encontra o kit cirúrgico e o rei dos ratos aparece.





QTE: fugir pela janela da ambulância.



Interagir com objeto.



Interagir com objeto.



QTE: Abby da uma machadada no boss.



Gameplay: enfrentar a criatura.



Cutscene: um dos infectados se desprende.



Gameplay: mate a criatura.



Interagir com objeto.



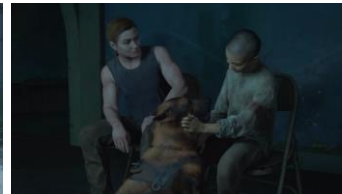
Gameplay: Abby sai do hospital.



Cutscene: Lev avisa que Abby está sendo procurada.



Cutscene: eles voltam para o aquário de barco.



Cutscene: Yara tem sua cirurgia..

Dia 3

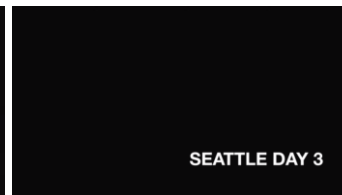
Sequência 10: Lev foge para a ilha dos Serafitas



Gameplay: caminhar pelo hospital.



Cutscene: o pai de Abby feliz atrás da porta.



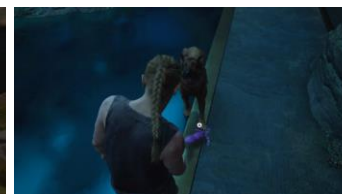
Título: Seattle dia 3.



Cutscene: Mel briga com Abby.



Gameplay: procurar Lev com Yara.



Gameplay: brincar com Alice.



Gameplay: andar pelo aquário.



Cutscene: Abby e Yara conversam sobre Lev.



Cutscene: Elas medem a distância de Seattle até Santa Bárbara.



Gameplay: procurar presente para Lev.



Cutscene: Lev vai atrás da mãe.

Sequência 11: O Sniper



Cutscene: Abby e Yara vão para as docas atrás de um barco.



Gameplay: procurar caminho.



Interagir com objeto.



Cutscene: elas se separam.



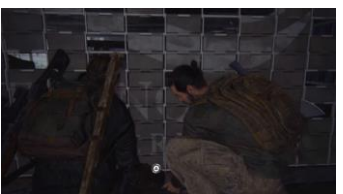
Gameplay: andar pela rodovia.



Cutscene: Abby é salva por Manny de tomar um tiro.



Gameplay: tomar cobertura.



Interagir com objeto.



Gameplay: lide com os tiros e infectados.



Interagir com objeto.



Gameplay: persiga o sniper.



Interagir com objeto.



Cutscene: Manny leva um tiro e Abby se esconde.



Cutscene: Tommy ataca Abby e é jogado na água.



Cutscene: Abby e Yara pegam o barco e vão para a ilha.

Sequência 12: A ilha dos Serafitas



Cutscene: Abby e Yara chegam na ilha.



Gameplay: seguir Yara.



Observar cenário.



Gameplay: coletar recursos.



Acionar cutscene: Yara fala sobre sua religião.



Cutscene: observar local.



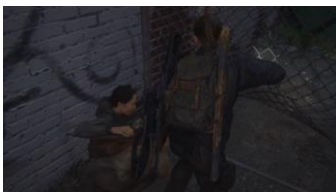
Mesa de customização.



Cutscene: Lev teve que matar a mãe.



Gameplay: fugir da ilha com as crianças.



Acionar cutscene: abrir caminho (não há interação).



Cutscene: Isaac atira em Yara.



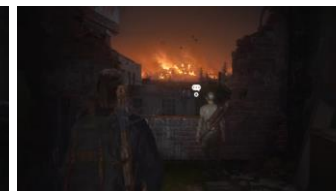
Gameplay: evite inimigos.



Empurrar porta.



Mesa de customização.



Acionar cutscene: Lev mostra onde estão os barcos.



Gameplay: atirar nos inimigos sobre o cavalo.



Cutscene: as madeiras em chamas caem sobre eles e o cavalo se vai.



Observar local



Acionar cutscene: abrir caminho.



Interagir com objeto.



Gameplay: arrastar-se para fora.



QTE: puxar a mochila.



Gameplay: lutar com inimigo.



QTE: defender.



QTE: Lev ajuda, mas Abby é derrubada.



QTE: remover flecha.



Pressione quadrado para atacar.



Gameplay: fuja!



Cutscene: Os dois fogem no barco e veem a ilha pegando fogo.



Sequência 13: Abby encontra Owen morto



Cutscene: Os dois voltam para o aquário.



Gameplay: encontrar Owen.



Interagir com objeto.



Cutscene: Alice está morta.



Gameplay: caminhar até a porta de caranguejo.



Cutscene: Abby encontra Owen e Mel mortos.

Sequência 14: Abby e Ellie



Cutscene: Abby e Lev chegam no teatro.



Gameplay: encontrar uma entrada.



Cutscene: retorna-se onde parou-se, mas do ponto de vista de Abby.



Gameplay: perseguir e matar Ellie.



QTE: Atacar Ellie.



Gameplay: seguir lutando com Ellie.



QTE: segunda tentativa.



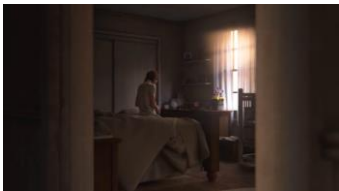
Gameplay: Ellie começa a colocar armadilhas no cenário.



Cutscene: não há QTE. Abby ameaça Dina, mas por Lev, não a mata.

Ato 3

Sequência 1: A fazenda de Dina e Ellie



Cutscene: Ellie enquadrada em composição vertical. Isolamento.



Manipular objeto.



Cutscene: Ellie e JJ se olham no espelho.



Gameplay: Dina está lavando os pratos.



Cutscene: Ellie dança com Dina.



Acionar Cutscene: Ellie observa a paisagem com JJ.



Gameplay: ir até Dina.



Acionar Cutscene: fazer carinho na ovelha.



Gameplay: colocar as ovelhas para o celeiro.



Cutscene: Ellie prende as ovelhas.



Gameplay: ir até a ovelha que ficou de fora.



Cutscene: a vassoura cai e Ellie lembra de Joel.



Gameplay: a ovelha vai até a porta.



Gameplay: Ellie se ve andando até a porta do porão em que Joel foi morto.



Cutscene: Ellie grita e Dina chega para acalmá-la.

Sequência 2: A visita de Tommy



Cutscene: Ellie caça um coelho (remete ao momento em que ela está sozinha no primeiro jogo).



Gameplay: caminhar para casa.



Cutscene: Tommy está vivo e quer que Ellie vá atrás de Abby.



Tocar violão.

Sequência 3: Flashback da Ellie 4



Cutscene: jogador descobre o que aconteceu na festa citada no início do jogo.

Sequência 4: Ellie decide ir atrás de Abby



Cutscene: Ellie e Dina discutem e ela parte sozinha atrás de Abby.

Sequência 5: Santa Bárbara



Cutscene: Abby e Lev chegam em Santa Bárbara.



Gameplay: no cenário há o símbolo de outro grupo.



Interagir com objeto.



Accionar Cutscene: Lev encontra arranhões no chão.



Empurrar estante.



Cutscene: Abby se comunica com um possível Vagalume.



Gameplay: sair da casa.



Cutscene: eles são emboscados.

Sequência 6: Ellie chega em Santa Bárbara



Cutscene: Ellie em Santa Bárbara.



Gameplay: seguir o caminho e lidar com infectados.



Cutscene: Ellie se localiza.



Mesa de customização.



Observar local.



Gameplay: seguir o caminho e lidar com infectados.



Cutscene: Ellie cai em uma armadilha e se machuca.

Sequência 7: Ellie e Abby



Cutscene: Ellie se livra dos captores e vai atrás de Abby.



Gameplay: lide com o grupo de inimigos.



Interagir com objeto.



Gameplay: lide com o grupo de inimigos.



Mesa de customização.



Gameplay: pode-se usar os infectados a seu favor.



Cutscene: Ellie encontra prisioneiros e pergunta sobre Abby.



Gameplay: Seguir o caminho. Vinheta preta nas bordas molda a atmosfera



Cutscene: Ellie encontra Abby.



Gameplay: Abby segura Lev nos braços remetendo a Joel segurando Ellie no primeiro jogo.



Gameplay: caminhar até a praia.



Cutscene: Ellie força uma batalha com Abby.



QTE: defender.



Gameplay: lutar com Abby.



QTE: defender.



QTE: ataque.



QTE: ataque.



Gameplay: lutar com Abby.



Cutscene: Ellie desiste de matar Abby e lembra de Joel sorrindo. Ela está sozinha agora.

Epílogo



Cutscene: Ellie retorna para casa.



Gameplay: andar pela casa vazia.



Tocar violão, ela não consegue por conta dos dedos perdidos.



Cutscene: flashback da última conversa com Joel.



Cutscene: Ellie deixa o violão lá e o jogo se encerra com ela indo para longe. O violão enquadra a mariposa como no início do jogo.

