

PARA ALINHAR AS FALAS DAS PERSONAGENS ÀS CARACTERÍSTICAS PROPOSTAS

Uma personagem que já foi apresentada como sendo bastante ligada a temas de conservação ambiental precisa que todas as suas falas durante o game tenham essa característica.

Já a personagem que tenha um comportamento eticamente inaceitável no início do game pode mudar sua atitude e tornar-se mais solidária ou empática, depois que aconteça algo que lhe dê uma sacudida. E suas falas precisam acompanhar essa mudança!

As questões de “alinhamento”, no plano das ideias, sempre se referem à lógica da classificação.

Classificar de modo lógico significa colocar num mesmo grupo tudo aquilo que guarda semelhanças entre si. Por exemplo, todos os mamíferos estão juntos nessa classe porque os filhotes de todos eles se alimentam de leite materno. E não importa que tenham diferenças entre si. Por exemplo, há mamíferos aquáticos e terrestres, sendo que alguns até voam!



O caminhão de bombeiro não vai conseguir apagar incêndio algum se suas rodas não estiverem **alinhadas**.

Um game do tipo “novela visual”, como é o caso na FazGame, não vai conseguir contar história alguma se **as falas dos personagens estiverem desalinhadas com suas características**.



O alinhamento entre personagens e suas falas depende de raciocínio lógico porque significa “colocar na boca” de cada personagem as frases que combinem com o tipo de “pessoa” que o/a estudante que está criando o game aqui na FazGame decidiu que a personagem seria: corajosa ou não, atenciosa ou não com questões sociais ou ambientais, comunicativa ou não etc.



Essa imagem é uma **representação simbólica** da principal característica de certas pessoas. Aqui, ser “verde” simboliza “ser vegetariano”.

A fala delas aqui está representada por trapézios também de cor “verde”, ou seja, expressam a característica de “ser vegetariano”.

A mesma cor verde de 3 dessas figuras e de suas representações de fala simboliza o alinhamento entre o que elas são e o que dizem. Num restaurante, elas perguntarão, por exemplo: “Vocês têm pratos vegetarianos?”

Observe, no entanto, que a figura geométrica que representa a fala do menino é de outra tonalidade e de outra forma. Embora ele também seja verde e, portanto, também vegetariano, talvez pergunte, em um restaurante, “que tipos de carne” há no cardápio. Ou seja: sua fala estaria totalmente *desalinhada* com sua característica, o que é uma falha lógica quando se trata de criar diálogos.