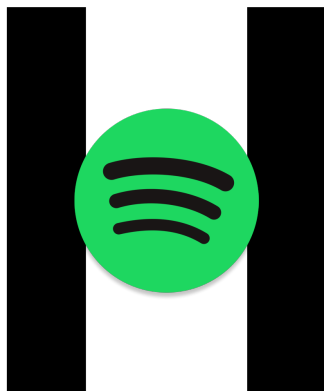


# Spotstory

Um jogo solo sobre construção de narrativas usando playlists do Spotify como oráculo



Autoria, revisão, diagramação, arte e edição

Lu Cavalheiro

Licença

Licença CC-BY-SA 4.0 internacional

[https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR)

Spotify e seu logo são propriedades intelectuais da Spotify AB, e seu uso neste jogo não constitui tentativa de as disputar ou contextualizar. O uso do Spotify e seu logo se baseiam no conceito de *fair use*. O uso do Spotify ou seu logo não constituem propaganda para a mencionada plataforma de *streaming* musical.

## O que é o Spotstory?

O Spotstory é um jogo solo sobre a construção de narrativas usando playlists do Spotify como oráculo para criação dos fatos narrativos que comporão o roteiro da narrativa a ser construída. Uma vez finalizado o jogo, o jogador é convidado a de fato escrever a narrativa estruturada por sua partida de Spotstory.

Para jogar Spotstory, será preciso ter uma conta no Spotify (pode ser a gratuita mesmo), um dado de seis lados (1d6), e um meio para fazer anotações, seja um caderno e lápis ou um editor de textos no computador.

## Como jogar Spotstory?

Primeiramente, abra sua conta no Spotify e escolha uma playlist qualquer. Conte quantas músicas a playlist tem. Esse será o **Total de Fatos (TF)** que deverão ser criados por você ao longo do jogo.

Assim que você souber o seu TF, role 1d6 para cada TF, consulte a tabela abaixo e anote os resultados em ordem:

Valor do dado	Fato narrativo
1	Personagem principal
2	Personagem secundário
3	Personagem antagonista
4	Elemento de cenário
5	Intriga
6	Reviravolta

Dessa forma, você vai ter uma lista de **Fatos narrativos** com o mesmo número de elementos que o total de músicas que a playlist tem. Acrescente ao final da lista gerada pelas rolagens o **Fato narrativo Conclusão**.

Agora, ponha a playlist para tocar. Para a primeira música, você tem o tempo de duração dela para criar o primeiro item da lista **Fatos Narrativos** dela. Não precisa ser algo com riqueza de detalhes, apenas a ideia geral do **Fato** basta. Caso você consiga criar o **Fato Narrativo** relativo à primeira música, passe para a segunda música, e crie o segundo item da lista de **Fatos Narrativos** da lista.

Siga fazendo isso até que aconteça uma das duas coisas a seguir:

- **Você não consiga criar o Fato Narrativo antes do final da música.** Isso significa que você não concluiu a estru-

turação da história, mas pode pular para a etapa *Conclusão* se assim desejar.

- **Você criou todos os Fatos Narrativos da lista a tempo.** Pule para *Conclusão*.

## Exemplo de jogo

Eu escolhi uma playlist com seis músicas. Rolando os dados, eu criei a seguinte lista de **Fatos Narrativos**: Personagem antagonista; elemento de cenário; personagem principal; reviravolta; intriga; elemento de cenário. Ao final dessa lista, devo acrescentar o item *Conclusão*.

Ponho a primeira música para escutar. Durante a duração dela, consigo criar um *personagem antagonista*: um policial corrupto querendo incriminar um inocente. Durante a duração da segunda música, consigo criar um *elemento de cenário*: um carro roubado. Porém, durante a duração da terceira música, eu não consigo criar um *personagem principal*. Isso significa que eu não concluí a estruturação da história, pois, dos seis elementos previstos, só consegui criar dois: o *personagem antagonista* e o *elemento de cenário*. Posso pular para a *Conclusão* se eu assim desejar, ou posso assumir que falhei e tentar novamente, talvez mudando a playlist e rolando uma nova lista de **Fatos Narrativos**.

## Conclusão

Pegue todos os **Fatos Narrativos** criados e tente criar uma história com eles. Você não precisa usá-los na ordem em que eles foram sorteados originalmente, mas precisa criar uma história coerente. Se você conseguir criar uma história coerente com os **Fatos Narrativos** criados, meus parabéns, você venceu o jogo. Jogue mais uma partida se quiser, desta vez usando uma playlist diferente.

Caso você não consiga... bem, a sua criatividade conspirou contra você. Comece o jogo do zero e tente novamente. Talvez usar outra playlist ajude.

## Exemplo de conclusão

Usando os **Fatos Narrativos** criados em *Exemplo de jogo*, o máximo que eu consigo pensar é que existe um policial corrupto que roubou um carro e está em busca de um inocente para incriminar pelo roubo e, assim, se safar da prisão. Apesar de curta e não muito promissora, é uma história coerente, e com isso eu posso dizer que venci esta partida de Spotstory.